Spiele-Sampler

BG SPECIAL

TREND

Fehlt die CD?

Dann wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriften-Händler.

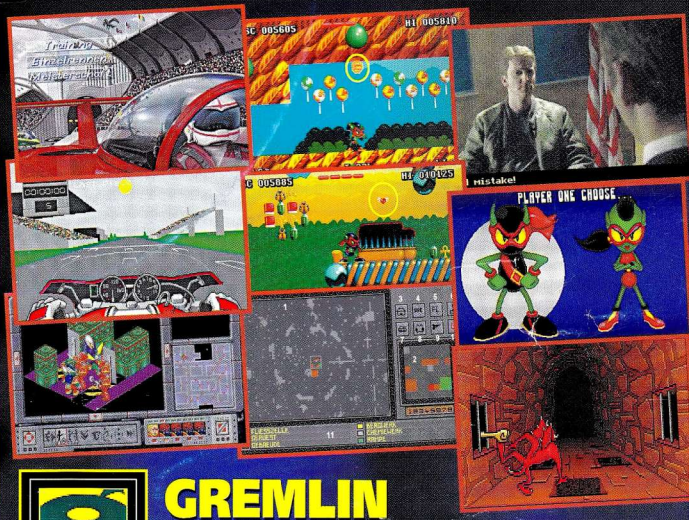
Aktuelle Informationen zu unseren Heft-CDs finden Sie im Internet:
www.trendverlag.de

Virengeprüft durch Thunder BYTE

Original-Vollversionen auf CD-ROM

Bestseller Games SPECIAL

Ausgabe 16
DM 19,80
SFr 19,80
öS 158,-
Lfr 398,-
HFL 22,50



Mehr Infos zum Inhalt auf der Heftrückseite

11 Original Spiele-Hits von GREMLIN in PC-Vollversionen

- Desert Strike
- Jungle Strike
- Litil Divil
- Premier Manager 2 & 3
- Retribution
- Slipstream 5000
- Space Crusade
- Team Suzuki
- Utopia
- Zool 2

Inkl. Anleitungen, Tips & Cheats

Gremlin 16 INTERACTIVE

GREMLIN Hit-Compilation: 11 Original-Spielehits



Produktion: STYLE OF THE ARTS. GMBH · Tel. 0180 - 5673 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: +49-7631-360-444

Die WunDerTüte



Herzlichen Glückwunsch! Daß Sie diese Zeilen lesen, zeigt, daß Sie eine Nase für unglaubliche Schnäppchen haben. In dieser Ausgabe der „Bestseller Games Special" finden Sie **elf** Vollversionen aus dem Hause Gremlin; eine prall gefüllte Wundertüte, die langen Spielspaß garantiert und für jeden Geschmack etwas bereithält. Für argwöhnische Menschen trete ich postwendend den Beweis an:

Den Sportsfreunden bieten wir vier heimische Fitneßtrainer. Alle Anhänger des motorisierten Kraftsports dürften Ihre Freude an „Team Suzuki" haben. Aber auch die Fans des runden Leders haben wir berücksichtigt – und das gleich mit zwei Folgeversionen: „Premier Manager 2" und „Premier Manager 3".

Wer das alles noch nicht rasant genug findet und mehr auf adrenalinpushende Sportarten steht, der sollte das Hochgeschwindigkeits-Rennspiel „Slipstream 5000" ausprobieren. Hier definiert sich sportliche Fairneß nach ganz anderen Maßstäben.

Freunde deftiger Ballerspiele, denen auch taktische Spielleidenschaft im Blut liegt, dürfen sich mit den beiden Folgeteilen „Desert Strike" und „Jungle Strike" Kurzweil verschaffen. Humorvolle Spielernaturen, denen Selbstironie nicht ganz fremd ist, werden sich dagegen schnell mit dem von diversen Widrigkeiten gebeutelten „Litil Divil" identifizieren können.

Mit Spielspaß pur, frei von jeglichem Anspruch auf Tiefgründigkeit, kommt der Nachfolger des schon fast legendären Zool daher. Bei „Zool 2" darf gehüpft und gebombt werden, was das Zeug hält. Wer lieber in 3D bombt, der schwingt sich besser in einen futuristischen Jäger und bewahrt in „Retribution" die Menschheit vor dem sicheren Untergang.

Strategen, die es bekanntermaßen etwas komplexer lieben, können in „Utopia" ihrem Kolonisierungsstreben freien Lauf lassen. Schnell Entschlossene, die eher die taktische Variante der Kriegführung bevorzugen, werden sich über „Space Crusader" freuen, wo sie den Aliens den Garaus machen dürfen.

Sie sehen also: für jeden etwas. Suchen Sie es sich aus. Oder probieren Sie einfach mal alles durch. Auf jeden Fall wünsche ich Ihnen viel Spaß mit der „Bestseller Games Special 16".

Ihr

C. Borgmeier

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

Koordination:
Ursula Kasubke

Gestaltung, Satz und Belichtung:
Style of the Arts, Grafische Medien-Produktionsgesellschaft mbH,
Tel.: 07631/360 950

Art Director: Michael H. Sichler

Layout: Dieter Trompeter

Heftproduktion:
Stephan Striegel,
Vernon Warren

Anzeigenleitung:
Carsten Borgmeier

Anzeigenverkauf:
Eric Krankemann

Druck:
Innenteil: Leykam, Graz
Umschlag: Heckel, Nürnberg

Auflage: 35.000 Expl.

Vertrieb:
TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH,
PEARL-Straße 1,
79426 Buggingen

Vertriebsleitung: Reinhard Jansohn,
PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen
Tel.: 07631/360 503
Fax: 07631/360 599

Erscheinungsweise:
8 Ausgaben pro Jahr

Verkaufspreis: 19,80 DM

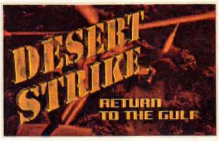
Abo Preis: 99,95 DM

Abo-Betreuung: 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 Berücksichtigungen eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.







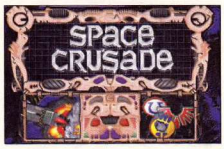












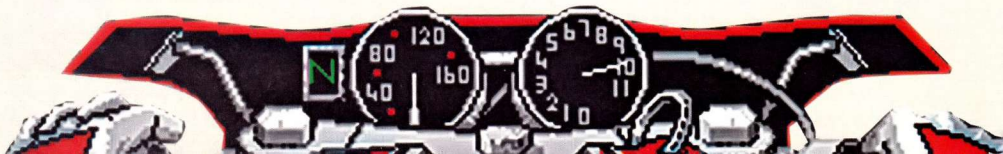
iNHaLT

Inhaltsverzeichnis

Installation	5
Desert Strike & Jungle Strike	7
Premier Manager 2 + 3	9
Utopia	13
Team Suzuki	16
Litil Divil	17
Retribution	35
Slipstream 5000	39
Zool 2	45
Space Crusade	46

Verschiedenes

Editorial	3
Impressum	3
CD-ROM-Cover	48
Lizenzurkunde	50



INSTALLATION UND PROGRAMMSTART • BG SPECIAL 16

GREMLIN HIT-COMPILATION

Systemanforderungen

Um alle Spiele der Bestseller Games Special 16 starten zu können, muß Ihr Computer folgende Minimalvoraussetzungen erfüllen:

- AT 486 mit 33 MHz oder höher
- mind. 8 MB RAM
- mind. 580 KB freier Arbeitsspeicher
- MS-DOS 5.0 oder höher
- Windows 3.1x oder Windows 95
- VGA-Grafikkarte
- Festplatte mit mind. 10 MB freiem Speicherplatz
- mind. Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk
- Adlib, Roland oder 100% kompatible Soundkarte
- Microsoft-kompatible Maus

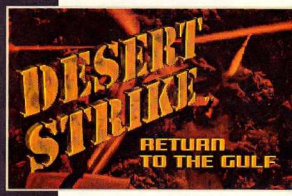
```
Geben Sie eine Zahl ein.

  1  DESERT STRIKE installieren ...
  2  LITIL DIVIL installieren ...
  3  JUNGLE STRIKE installieren ...
  4  PREMIER MANAGER 2 installieren ...
  5  PREMIER MANAGER 3 installieren ...
  6  RETRIBUTION installieren ...
  7  SLIPSTREAM 5000 installieren ...
  8  SPACE CRUSADE installieren ...
  9  TEAM SUZUKI installieren ...
  0  TOYOTA GT RALLY installieren ...
  A  UTOPIA installieren ...
  B  ZOOL 2 installieren ...
  H  Informationen zu den Anleitungen ...

  R: Readme lesen ...

  E: Ende

Bitte waehlen Sie.
```





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 und Programmstart

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

HANDBUCH

Es erscheint ein kurzer Text zur Installation des für die Handbücher der Spiele benötigten Acrobat Readers. Drücken Sie anschließend eine beliebige Taste, um zum Startmenü zu gelangen.

Wählen Sie im Installationsmenü die Ziffer bzw. den Buchstaben des zu installierenden Spieles oder den Buchstaben „E“, falls Sie das Installationsmenü beenden möchten. Nach einem Druck auf die Kennziffer eines Spiels startet die Installation.

Konfiguration des PCs

Die Spiele dieser Compilation benötigen unterschiedliche Speicherarten. Welchen Speichertyp Sie für ein Spiel brauchen, entnehmen Sie der untenstehenden Tabelle.

Desert Strike	EMS
Jungle Strike	EMS
Litil Divil	EMS
Premier Manager 2	EMS
Premier Manager 3	EMS
Retribution	XMS
Slipstream 5000	XMS
Space Crusade	EMS
Team Suzuki	EMS
Utopia	EMS
Zool 2	EMS

Um Ihre aktuelle Speicherbelegung abzufragen, gehen Sie folgendermaßen vor: Geben Sie an der Eingabeaufforderung die nachstehende Zeile ein:

MEM

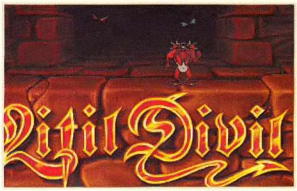


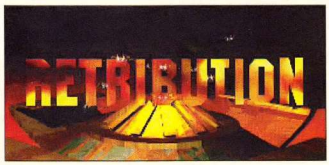




Team Suzuki

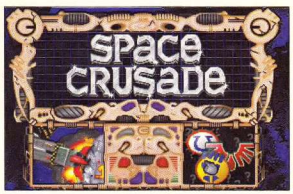












Hier bekommen Sie die aktuelle Speicherbelegung Ihres PCs dargestellt. In der Zeile „Maximale Größe für ausführbares Programm" finden Sie die Größe des freien Arbeitsspeichers. Beachten Sie, daß Sie über mindestens 580 KB freien Speicher verfügen müssen, um alle Spiele dieser Compilation starten zu können.

Konfigurationsdateien

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

```
C:
CD\
```

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.

CONFIG.SYS

```
DEVICE=C:\...\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\...\EMM386.EXE NOEMS
        (Diese Zeile für XMS-Speicher)
DEVICE=C:\...\EMM386.EXE RAM
        (Diese Zeile für EMS-Speicher)
  DOS=HIGH,UMB DEVICEHIGH=C:\-
...\MTMCDAI.SYS /D:MTMIDE01
    (durch eigenen CD-ROM-Treiber ersetzen)
DEVICEHIGH=C:\...\MOUSE.SYS
        (falls Ihr Maustreiber mit .SYS endet)
COUNTRY=049,437,
C:\...\COUNTRY.SYS
FILES=60
BUFFERS=20
```

AUTOEXEC.BAT

```
ET BLASTER=A220 I5 D1 T4
(übernehmen Sie hier die Einstellungen Ihrer
Soundkarte)
SET SOUND=C:\SB
     (Variable entsprechend Ihrer Soundkarte)
LH C:\...\MSCDEX.EXE /D:MTMI-
DE01 /M:10 (MSCDEX-Werte entsprechend
Ihres CD-ROMs)
LH C:\...\MOUSE.COM
       (falls Ihr Maustreiber mit .COM endet)
LH              C:\...\KEYB.COM
GR,,C:\...\KEYBOARD.SYS
PROMPT $P$G
PATH = C:\WINDOWS;C:\DOS
```

Betrifft: Windows 95

Bei den Spielen dieser Compilation handelt es sich um reine MS-DOS-Programme, die unter Windows 95 eventuell nicht einwandfrei arbeiten. Aus diesem Grund empfehlen wir, alle Spiele im MS-DOS-Modus zu spielen.



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 zuwenig Arbeitsspeicher zur Verfügung stehen, fertigen Sie bitte eine Startdiskette an.

Handbuch und Installation des Acrobat Readers

Im Verzeichnis \HANDBUCH dieser CD-ROM finden Sie die Handbücher zu den Spielen der Bestseller Games Special 16:

Desert Strike	DESSTRIK.PDF
Jungle Strike	JUNGLESTR.PDF
Litil Divil	LITDIVIL.PDF
Premier Manager 2	PM2.PDF
Premier Manager 3	PM3.PDF
Retribution	RETRI.PDF
Slipstream 5000	SLIP.PDF
Space Crusade	SPACRUSA.PDF
Team Suzuki	SUZUKI.PDF
Utopia	UTOPIA.PDF
Zool 2	ZOOL2.PDF

Sie liegen im Adobe-Acrobat-Format vor. Falls Sie den Acrobat Reader bereits auf Ihrem System installiert haben, können Sie diese Dateien direkt laden. Sollten Sie noch nicht über den Acrobat Reader verfügen, installieren Sie ihn von der vorliegenden CD-ROM. Sie finden ihn im Verzeichnis \ADOBE30\. Starten Sie zur Installation Windows, und rufen Sie die Datei „AR16D301.EXE" auf, falls Sie Windows 3.1x verwenden. Wenn Sie Windows 95 installiert haben, rufen Sie die Datei „AR32D301.EXE" im genannten Verzeichnis auf. Das Programm wird daraufhin auf Ihre Festplatte installiert und steht Ihnen künftig für alle Dokumentationen, die in diesem Format vorliegen, zur Verfügung.



Desert Strike & Jungle Strike



Die detaillierten Original-Anleitungen finden Sie unter „Desstrik.PDF“ („Desert Strike“) und „Junglstr.PDF“ („Jungle Strike“) im Verzeichnis „\Handbuch“ der CD-ROM.

Daß sich Hubschrauber hervorragend zur Bewältigung schwierigster Missionen eignen, ist kein Geheimnis. In „Desert Strike“ und „Jungle Strike“ fliegen Sie haarsträubende Einsätze gegen schwerbewaffnete Feindtruppen oder Terroristen, wobei Sie pro Mission eine Menge Aufgaben zu erfüllen haben.

Da es sich bei „Jungle Strike“ um den Nachfolger von „Desert Strike“ handelt, ist die Bedienung der Spiele weitestgehend identisch. Bei abweichender Spielsteuerung weisen wir darauf hin.

Spielziel

Vor einer Mission bekommen Sie in einem Briefing die Missionsziele zugewiesen. Dabei kann es sich um die Rettung von Piloten, die Ausschaltung von Agenten oder die Zerstörung von Objekten mit Hilfe Ihres Hubschraubers handeln.

Schummeleien: Die Levelcodes

Desert Strike

Öffnen Sie während des Spiels das Optionsmenü mit Hilfe der Taste [ESC], und geben Sie WATERFALL ein. Nun verfügen Sie über unendliche Sprit- und Munitionsreserven und sind zusätzlich unverwundbar.

Jungle Strike

Level 2: Sub Attack	2MMFZMMMS
Level 3: Training Ground	9BNP4MMMC
Level 4: Night Strike	9BB8BNMM7
Level 5: Puloso City	YVV9DNMM2
Level 6: Snow Fortress	YVCXBVMMN
Level 7: River Raid	MCXV5VMMK
Level 8: Mountains	MCZ9DCMMW
Level 9: Eco Threat	MCK7NLMMH



Nachschub

Sowohl der Sprit als auch Munition und Panzerung nehmen im Lauf der Zeit ab. Nachrüstung für den Hubschrauber findet sich in Form von Kisten. Fliegen Sie dicht an die Kiste heran, um das kostbare Gut an den Haken zu nehmen.

Wenn Ihr Kraftstoff-Stand einen kritischen Punkt erreicht hat, erscheint eine Warnmeldung auf dem Bildschirm. Nach dem Verbrauch von jeweils zwei weiteren Einheiten erscheint sie ebenfalls. Gleiches gilt für die kritische Abnahme der Panzerung. Die Panzerung des Apache leidet beim Rammen eines Objekts.

Personen aufnehmen

Sofern Sie Personen an Bord nehmen wollen, funktioniert dies auf die gleiche Weise wie beim Aufnehmen von Kisten. Sobald Sie dicht genug heranfliegen, rollt sich eine Strickleiter ab, und Ihr Passagier versucht hinaufzuklettern. Bei der Operation 1 ist jeder Passagier 150 Panzerungspunkte wert. Sie erhalten sie bei Ablieferung der Person am Landeplatz. Bei allen weiteren Operationen beträgt dieser Wert 100 Punkte.

Fehlschlag

Die Mission schlägt fehl, wenn Sie Ihre drei Leben verspielt oder das Missionsziel nicht erreicht haben.

Erfolgreicher Missionsabschluß

Am Ende jeder erfolgreich abgeschlossenen Operation erhalten Sie ein aus sieben Buchstaben bestehendes Paßwort und Ihre aktuelle Punktzahl. Notieren Sie es sich, wenn Sie beim Beginn der nächsten Operation mit Ihrem aktuellen Punktstand, auf den nächsten Tausender abgerundet, wieder ins Spiel einsteigen wollen. Mit dem Paßwort werden aber weder Copilot noch Einstellungen der Steuerung gesichert. Zum Notieren des Paßworts haben Sie ungefähr 5 Minuten Zeit.

Steuerung

Die Steuerung erfolgt über Tastatur oder Joystick. Kalibriert wird der Joystick im jeweiligen Hauptmenü.

Fliegen
Cursortaste ➡ hoch/runter/links/rechts
Richtung ➡ Norden/Süden/Westen/Osten

Zum „Jinken“ drücken Sie die Taste [Strg] und die entsprechende Richtungstaste.

Feuern
Standardeinstellungen.
Steuerorgane sind modifizierbar.

Y ➡	Radargesteuerte Raketen.
X ➡	Hydra-Raketen (für Dauerfeuer Taste gedrückt halten).
C ➡	Schwere MGs (für Dauerfeuer Taste gedrückt halten).



Spielstart

Die einzelnen Optionen entnehmen Sie der Grafik. Hier die wichtigste Funktionen kurz erläutert:

Wahl der Kampagne

Spielen Sie zum erstenmal, beginnen Sie mit Kampagne 1. Nach erfolgreichem Abschluß erhalten Sie ein Paßwort, das Ihnen den Zugang zur nächsten Kampagne ermöglicht.

Copilot auswählen

Ihr Copilot ist verantwortlich für das Zielen und das Bedienen der Winde. Je fähiger er ist, um so einfacher ist Ihr Job als Pilot. Zu jedem Copiloten gibt es ein Dossier. Beachten Sie, daß „Jake" als MIA, d.h. Missing In Action („vermißt") geführt wird. Ein als vermißt gemeldeter Pilot kann nicht gewählt werden. Sollten Sie ihn aber finden und sicher zur Fregatte zurückbringen, können Sie die folgenden Operationen mit dem besten Copiloten der Truppe fliegen

Steuerungsgerät auswählen

Auf dem Spieloptionen-Bildschirm können Sie zwischen Tastatur und Joystick wählen.

Der Kartenbildschirm

Während jeder Operation müssen Sie sich immer wieder die Gefechtskarte ansehen, um Ihre Position hinsichtlich der Ziele und gestellten Aufgaben festzustellen. Wenn Sie den Map Screen (Kartenbildschirm) aufrufen, pausiert die Spielhandlung. Von dem Kartenbildschirm können Sie spezifische militärische Daten zur laufenden Operation einsehen und Ihren aktuellen Status bei dieser Operation aufrufen.

Tastenkombinationen

F1: ➨ Karte aufrufen
F2: ➨ Missionsziele aufrufen
F3: ➨ Missionsstatus
Cursor links/rechts: ➨ schaltet zwischen den verschiedenen Missionszielen oder Depots (bei Karte) hin und her.

Map (Gefechtskarte)

Neben Ihren Waffen ist die Gefechtskarte für Sie als Pilot das wichtigste Werkzeug. Ihr Apache wird als weißes, sich drehendes X dargestellt. Wählen Sie Objekte aus der Darstellung unter der Gefechtskarte aus. Das jeweils gewählte Objekt blinkt auf der Gefechtskarte. Drücken Sie „Cursor rechts bzw. links", um auf der Gefechtskarte Einsatzziele und andere Objekte auszuwählen.





Mission (Missionsbericht)

Der Missionsbericht liefert detaillierte Informationen über die Ziele und Objekte einer Operation.

Beachten Sie, daß es zu jedem Gegenstand auf der Karte eine Datei im Missionsbericht gibt. Sie finden dort Bild, Name und Informationen zu jeder Position.

Status (Operationsstatus)

Hierbei handelt es sich um einen Bericht über Ihre Fortschritte bei einer Operation.

Angaben zu Waffenstärken und Schadenspunkten

Desert Strike

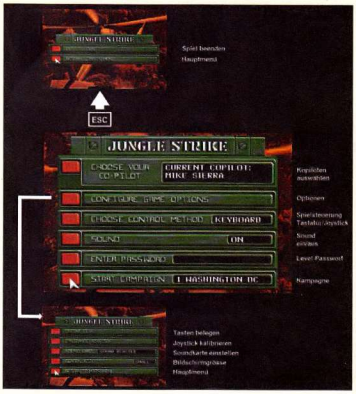
Schadenspunkte

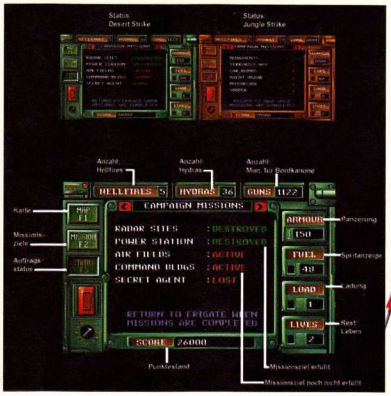
Schweres MG: ➨ 3 Schadenspunkte.
Hydra: ➨ 25 Schadenspunkte.
Rakete: ➨ 100 Schadenspunkte, verfügt über 600 Panzerungspunkte. In Vorwarnzonen sind Panzerungswert und Waffenstärke erhöht.

Jungle Strike

Waffen und Ausrüstungen

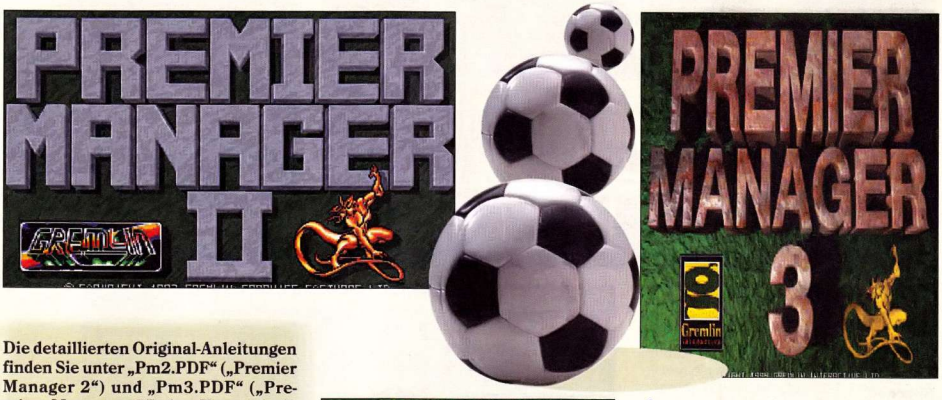
AAA Flugabwehr-Kanone	50	25	schnell
Abrams-M1-Panzer	250	75	sehr schnell
AK-47	10	10	schnell
Angriffswagen	100	20	sehr schnell
Apache-Hubschrauber	300	150	schnell
APHID Panzerfaust	25	75	schnell
Comanche-Hubschrauber	1000	unterschiedlich	unterschiedlich
Doppel-Flak	150	20	sehr schnell
F-117A Nighthawk	1200	unterschiedlich	unterschiedlich
Gatling-MG	150	10	sehr schnell
HARV	150	100	schnell
Humvee	100	30	sehr schnell
Kanonenboot	100	75	schnell
Luftkissenboot	800	unterschiedlich	unterschiedlich
MLRS-23mm-Kanone	250	30	sehr schnell
Mobile Gefechtskanone	400	200	schnell
Panzerwagen	150	35	sehr schnell
Schnellboot	150	20	sehr schnell
Sheridan-ZSU-Flakpanzer	150	30	sehr schnell
Taktische Pick-Ups	100	30	schnell







PREMIER MANAGER 2 & 3



Die detaillierten Original-Anleitungen finden Sie unter „Pm2.PDF“ („Premier Manager 2“) und „Pm3.PDF“ („Premier Manager 3“) im Verzeichnis „\Handbuch“ der CD-ROM.

„Premier Manager“ ist die ideale Fußball-Simulation für Einsteiger. Zwar wirkt die grafische Präsentation etwas spartanisch, doch finden sich hier alle Elemente, die eine gute Simulation ausmachen. Die einzelnen Features sind übersichtlich strukturiert und bereiten den Neuling gut auf den Nachfolger dieser Simulation vor. Da sich der Menüaufbau und die Spielsteuerung der beiden sehr stark ähneln, finden Sie hier eine Zusammenfassung beider Teile. Wo es zu Unterschieden kommt, wird ausdrücklich darauf hingewiesen.

Mannschaft wählen



Premier Manager 2

Sie haben die Möglichkeit, allein oder gegen einen anderen Spieler am selben PC anzutreten. Geben Sie zunächst Ihren Namen ein, nach einem Druck auf [Enter] müssen Sie eine Mannschaft wählen und Ihre Wahl mit Klick auf „Continue“ bestätigen.





Premier Manager 3

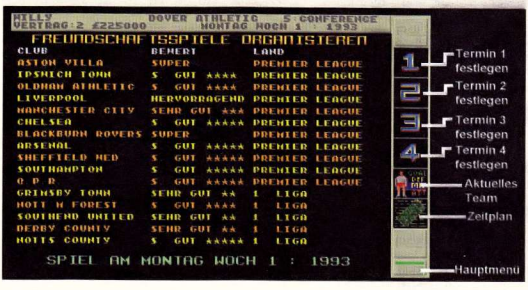
Premier Manager 3
Drücken Sie zu Beginn [F1], und tragen Sie Ihren Namen ein. Anschließend wählen Sie mit Hilfe der Richtungstasten ein passendes Konterfei und einen Verein. Haben Sie alle Angaben vorgenommen, klicken Sie auf „Start Game“.

Freundschaftsspiele

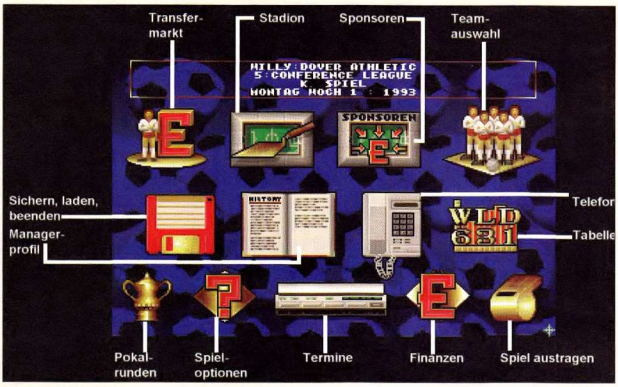
Freundschaftsspiele geben Ihnen Gelegenheit, ihre Teams zu testen und sich auf kommende Punktspiele vorzubereiten. Sie können bis zu vier Spieltermine festlegen



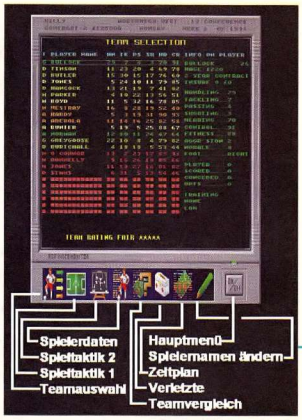
Premier Manager 3



Premier Manager 2



Hauptmenü – Premier Manager 2



Team – Premier Manager 3

Das Hauptmenü

Das Hauptmenü bildet die Kommandozentrale. Von hier aus steuern Sie alle Aktionen.

Premier Manager 3
Grundsätzlich bietet das Hauptmenü die gleichen Funktionen wie beim „Premier Manager 2", die einzelnen Icons sind allerdings anders angeordnet. Der einzige große Unterschied liegt in einem zusätzlichen Icon in Form eines Koffers. Hier werden nun Versicherungen abgeschlossen und neue Mitarbeiter angeheuert. Im „Premier Manager 2" werden diese Aktionen über das Telefon abgewickelt.



Team – Premier Manager 2

Teamauswahl

In diesem Bildschirm finden Sie sowohl Informationen über den Gegner der nächsten Begegnung als auch Infos zur Verfassung Ihrer eigenen Spieler. Zudem nehmen Sie hier die Aufstellung vor.

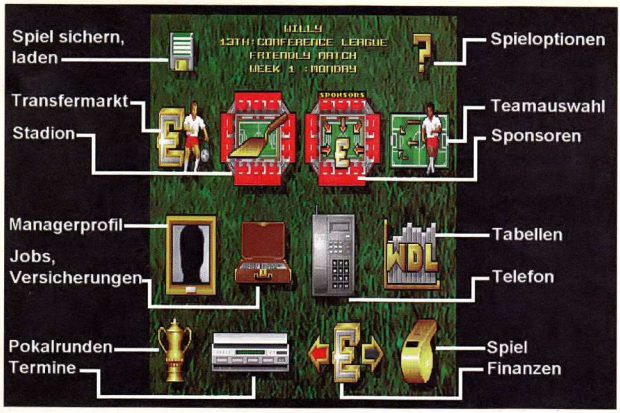
Premier Manager 3
Die taktische Komponente hat im dritten Teil erheblich an Bedeutung gewonnen. Während beim „Premier Manager 2" lediglich vorgefertigte Aufstellungen ausgewählt werden können, haben Sie hier die Möglichkeit, die einzelnen Spieler genau zu positionieren. Gleichzeitig erlauben differenzierte Anweisungen ein flexibleres Spiel.

Tabellen der Liga

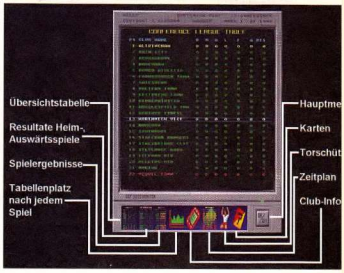
Wie steht es mit der eigenen Mannschaft im Vergleich zu den anderen Vereinen? Wie sind die Schiedsrichter? Wer ist Torschützenkönig? Die Antworten auf all diese Fragen verbergen sich in diesem Bildschirm.



Premier Manager 2



Hauptmenü – Premier Manager 3

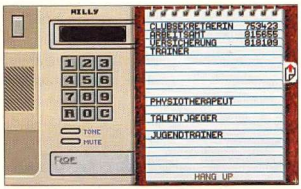


Premier Manager 3

Premier Manager 3
In den Tabellen der Ligen finden sich Informationen zu riskanten Spielern, die bereits mit roten oder gelben Karten „beglückt" wurden bzw. aufgrund ihres spritzigen Temperaments wohl bald eine bekommen werden.

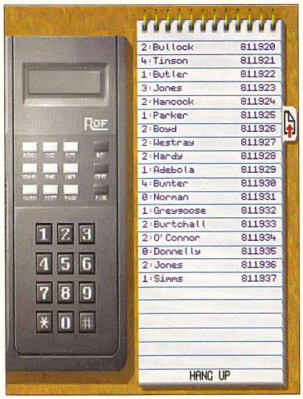
Das Telefon

Wie es sich für einen echten Manager gehört, befindet sich das Telefon immer in Reichweite. Hier können Sie die Sekretärin erreichen, Versicherungen abschließen oder auch neue Mitarbeiter via Arbeitsamt anwerben. Zusätzlich werden hier die Verträge der Spieler geschlossen oder aufgehoben.



Premier Manager 2

Premier Manager 3
Im Gegensatz zum „Premier Manager 2" dient das Telefon nur noch der Spielerverwaltung. Die Vergabe von Jobs, wie Talentjäger oder Physiotherapeuten und Versicherungsabschlüsse werden über ein separates Icon im Hauptmenü durchgeführt.



Premier Manager 3

Sponsoren

Der Rubel muß rollen. Aus diesem Grund sind Sponsoren, die mit Bandenwerbung für zusätzliche Einkünfte sorgen, unerläßlich.



Premier Manager 2

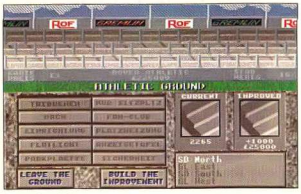




Premier Manager 3

Stadionausbau

Eine wichtige Einnahmequelle stellt das Stadion dar – sofern Sie vernünftig wirtschaften. Eine ausreichende Anzahl Parkplätze, der Bau eines Dachs oder der Ausbau der Tribünen kann manche neue Fangemeinde erschließen. Auf der anderen Seite verursachen brachliegende Kapazitäten hohe Verluste!



Premier Manager 2



Premier Manager 3

Finanzen

Was eine echte Fußball-Simulation ist, die berücksichtigt auch die trockene Materie jedes Vereins: die Buchhaltung. In den Kontoauszügen spiegeln sich sowohl die



Premier Manager 2

Einnahmen aus Kartenverkäufen, Sponsoren etc als auch Ausgaben in Form von Strafgebühren, Baumaßnahmen am Stadion und Spielergehältern wider. Zur Aufstockung des Finanzrahmens können Sie hier einen Kredit aufnehmen oder die Kartenpreise neu festlegen. Wie auch immer Sie hier verfahren, achten Sie darauf, Gewinne zu machen. Ein Manager, der stets die Zahlen mit roter Tinte schreibt, muß sich sehr bald nach einer neuen Beschäftigung umsehen.

Das Fax

Das Fax liefert Ihnen detaillierte Informationen zum vergangenen Spiel, aktuelle Transfers, anstehende Spieltermine und Spielergebnisse.



Premier Manager 2

Der Transfermarkt

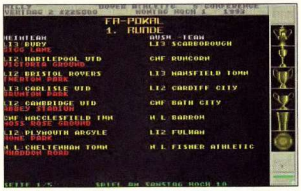
An der Tauschbörse für Fußballspieler geht es heiß her. Gegen entsprechende Geldleistungen können Sie sich hier Ihre Traummannschaft zusammenstellen. Sofern Sie einen Talentjäger über das Arbeitsamt in Lohn und Brot gestellt haben, erhalten Sie zusätzliche Informationen. Der Transfermarkt bietet auch die einzige Möglichkeit, unbeliebte Spielernaturen an andere Vereine zu verhökern.



Premier Manager 2

Pokale

Dieser Bildschirm enthält wahrscheinlich den Traum jedes Bildschirmmanagers. Hier finden Sie, wer sich für welche Pokalrunden qualifiziert hat und wer leztendlich den großen Preis abräumen konnte.



Premier Manager 2



Spieloptionen – Premier Manager 2

Spiel speichern, laden und beenden

Hier sichern Sie Ihr Spiel, um es zum späteren Zeitpunkt fortsetzen zu können. Geben Sie dem Spielstand dazu eine aussagekräftige Bezeichnung. Bei „Speichern unter..“ wählen Sie einen bereits bestehenden Spielstand und überschreiben diesen. Wenn Sie das Spiel beenden wollen, wählen Sie „Abbr. zu DOS“ und bestätigen die Sicherheitsabfrage mit „Y“.

Premier Manager 3

Während das Spiel beim „Premier Manager 2“ durch die Wahl eines Icons in diesem Menü beendet wurde, genügt nun ein einfacher Druck auf die [ESC]-Taste. Neu hinzugekommen ist die Möglichkeit, neben den Spielständen auch selbst entworfene Taktiken zu speichern, wodurch dem erweiterten taktischen Handlungsspielraum Rechnung getragen wird.



Premier Manager 3

Das Spiel

Nachdem Sie Ihre Mannschaft zusammengestellt und gebrieft haben, geht es ums Ganze. Klicken Sie auf „Match“ um das Spiel einzuleiten, und klicken Sie bei den gelisteten Spielen im folgenden Bildschirm so lange auf „Exit“, bis Ihr Spiel startet.



Premier Manager 2

Den Spielablauf können Sie mit folgenden Tasten beeinflussen:

- `>` ➡ Spielablauf beschleunigen
- `<` ➡ Spielablauf verlangsamen
- `P` ➡ Pause
- `S` ➡ Neue Taktik

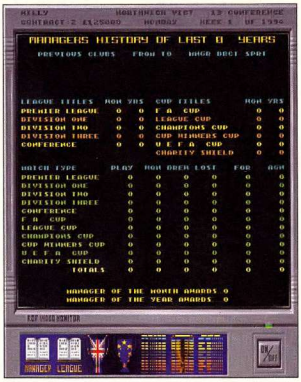
Nach der 1. Halbzeit haben Sie wieder die Gelegenheit, die Taktik umzustellen und mit Hilfe der glorreichen Statistik erfolgreiche Gegenmaßnahmen zu starten. Nach Beendigung des Spiels erhalten Sie nochmals eine Zusammenfassung aller Ergebnisse aus den einzelnen Ligen.

Premier Manager 3

Im dritten Teil hat sich im wesentlichen die Darstellung des Spiels verbessert. Zugleich sind einige Optionen zur Darstellung der Spieler hinzugekommen, und nun läßt sich in diesem Bildschirm auch die Maus einsetzen. Die erweiterten Taktik-Optionen machen das Spiel nun interessanter und ermöglichen es Ihnen, besser auf die Taktik des Gegners zu reagieren.

Managerprofil

Im Managerprofil werden alle Erfolge und Niederlagen Ihrer Karriere schonungslos protokolliert.



Premier Manager 3

Spieloptionen

In den Spieloptionen können Sie festlegen, über welche Ligen und Pokalspiele Sie Berichte erhalten wollen, ob Sie in den Genuß der Animation während des Spieles kommen wollen, wie hoch die vorgegebene Spielgeschwindigkeit sein soll etc. Für Besitzer einer Soundblaster-Soundkarte ist der Button „Sound“ interessant. Hier geben Sie an, welchen DMA-Kanal, welchen Interrupt und welche Adresse die Karte belegt.

Premier Manager 3

Die neuen Optionen in „Premier Manager 3“ beziehen sich auf die Features während des Fußballspiels. Eine Soundblaster-Soundkarte braucht hier nicht mehr konfiguriert zu werden, da dies bereits vom Setup übernommen wurde.

UTOPIA

THE CREATION OF A NATION ... THE CREATION OF A NATION ...

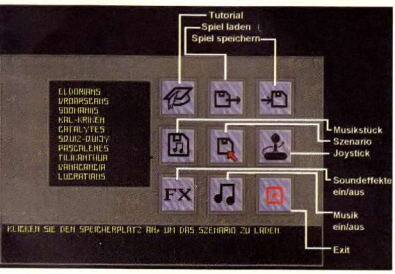


Die detaillierte Original-Anleitung finden Sie unter „Utopia.PDF“ im Verzeichnis „\Handbuch“ der CD-ROM.

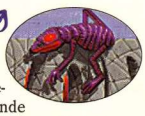
Utopia ist ein fesselndes Strategiespiel. Als Kommandant eines neuen Außenpostens ist es Ihre Aufgabe, der Ihnen anvertrauten Kolonie zu blühendem Wachstum zu verhelfen. Katastrophale Ereignisse und Eingeborene machen Ihnen das Leben zur Hölle. Zu allem Überfluß reagieren die Kolonisten auf Ihr schlechtes Management mit Meuterei, Streik, Kriminalität oder sogar Terrorismus. Nur mit Hilfe einer funktionierenden Infrastruktur, schwunghaftem Handel mit überschüssigen Gütern und einer waffenstarrenden Armee können Sie sich des Erfolges sicher sein!

Spielstart

Zu Beginn des Spiels gelangen Sie ins Optionsmenü. Hier können Sie Spielstände laden, die Spielsteuerung ändern, ein Szenario wählen etc.



Spielsteuerung



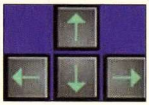
„Utopia“ kann mit Hilfe von Tastatur, Maus und Joystick gespielt werden. Folgende Tastenbelegungen gelten unabhängig von der Steuerungsart:

Cursortaste hoch: ➡ Cursor hoch
Cursortaste runter: ➡ Cursor runter
Cursortaste links: ➡ Cursor links
Cursortaste rechts: ➡ Cursor rechts
[Enter]: ➡ Simuliert einen Klick mit der rechten Maustaste
[Leertaste]: ➡ Simuliert einen Klick mit der linken Maustaste
P: ➡ Pause
[Tab]: ➡ Bewegt den Cursor nacheinander in drei Bereiche des Bildschirms
F1: ➡ Psychiaterin
F2: ➡ Kolonie-Berater
F3: ➡ Finanzberater
F4: ➡ Ingenieur
F5: ➡ Forschungsleiter
F6: ➡ Kommandant
1-8: ➡ Plaziert Marker

Hauptsicht

Hier blicken Sie direkt auf die Landschaft Ihres Planeten, inklusive aller Ressourcen, Gebäude und Einheiten – und regieren Ihr Herrschaftsgebiet.

Richtungstasten



Mit Hilfe der Richtungstasten scrollen Sie die Karte

Lebensqualität

Lebensqualität in Prozent

Warnhinweise

Hinweise auf bevorstehende Notsituationen. Folgende Hinweise sind möglich:

Glühlampe
Mangelhafte Energieversorgung

Läufer
Ein besonderes Ereignis ist eingetreten. Klicken Sie auf das Symbol, um sich den Ort anzeigen zu lassen

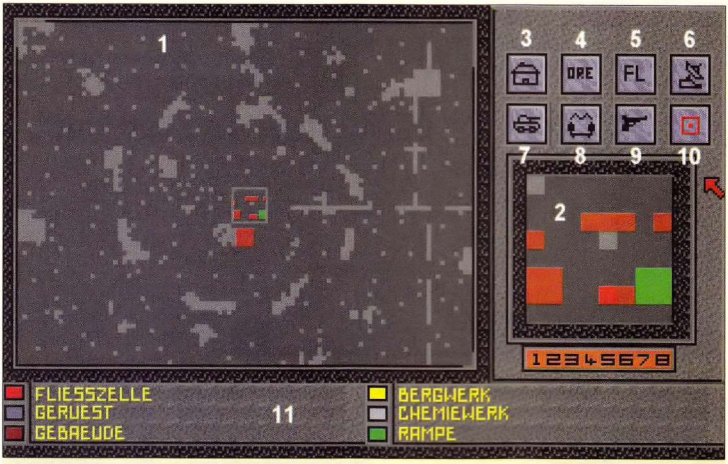
Messer und Gabel
Ihre Kolonisten leiden Hunger

Sauerstoff
Die Sauerstoffversorgung ist unzureichend

Legende

1: ➡ Richtungstasten
2: ➡ Lebensqualität
3: ➡ Warnhinweise
4: ➡ Vermögen
5: ➡ Datum
6: ➡ Bauen
7: ➡ Pause
8: ➡ Karte
9: ➡ Finanzen
10: ➡ Berater
11: ➡ Industrie
12: ➡ Spionage
13: ➡ Spiel laden/speichern
14: ➡ Gebäude abreißen
15: ➡ Marker
16: ➡ Statusanzeige





Karte

Zeigt die Karte

1: Kartenfenster ➨ Gesamte Planetenoberfläche

2: Ausschnittvergrößerung ➨ Vergrößerter Ausschnitt aus dem im Kartenfenster gewählten Bereich

3: Gebäude ➨ Zeigt Gebäude an

4: Erz ➨ Anzeige der Erz-Ressourcen

5: Treibstoff ➨ Zeigt Treibstofflager auf der Karte an

6: Radaranlagen ➨ Weist auf Radaranlagen und ihren Überwachungsraum hin

7: Bewegungsmelder ➨ Bringt alle beweglichen Einheiten auf die Karte, egal, ob Freund oder Feind

8: Kraftwerke ➨ Zeigt alle Kraftwerke

9: Waffen ➨ Zeigt die Lage aller bodengestützten Waffensysteme wie Raketenwerfer oder Landminen

10: Exit ➨ Beendet die Kartendarstellung und zoomt in den auf der Karte markierten Bereich

11: Legende ➨ Zeigt den Farbschlüssel zu den Einheiten des aktuellen Modus

Vermögen

Zeigt Ihr momentanes Barvermögen an

Datum

Aktuelles Datum

Bauen

Errichtet ein neues Gebäude Ihrer Wahl

Pause

Unterbricht das Spiel

Finanzen

Bringt Sie zum Finanz-Abschnitt.
Zur Aufbesserung Ihrer Finanzen stehen zahlreiche Instrumente bereit. Sie können Ressourcen-Handel treiben und den Steuersatz anheben. Falls Sie den Handel nicht selbst betreiben möchten, dürfen Sie ihn dem Computer überlassen. Allerdings müssen Sie ihm mitteilen, wieviel Prozent Ihrer Kapazität zur Verfügung stehen.

Berater

Arrangiert ein Treffen mit den Beratern. Damit Sie folgenschwere Entscheidungen nicht ohne Ratschläge treffen müssen, stehen Ihnen einige Berater zur Seite.



Finanzberater
Dieser nette Mensch repräsentiert praktisch die Rückkopplung Ihrer Finanzpolitik. Hier erhalten Sie eine Übersicht über Einkommen und Ausgaben.



Psychiaterin
Welche Berufsgruppen sind gefordert? Wie viele Kolonisten ohne feste Aufgabe? Mehren sich Ihre Schützlinge redlich oder sterben sie Ihnen allmählich weg? Antwort auf all diese Fragen weiß diese Dame.



Kommandant
Der alte Haudegen gibt Ihnen klare Informationen über die Zusammensetzung und den Aufenthaltsort Ihrer Streitkräfte. Gleichzeitig führt er pingelig Buch darüber, wer im Abschuß seiner Gegner vorn liegt.

Bauingenieur
Dieses Wesen hält eine Statistik über alle vorhandenen Gebäude bereit.



Forschungsleiter
Hier erfahren Sie, wie viele Laboratorien Sie betreiben, welchen Technologie-Stand Sie erreicht und welchen Forschungsschwerpunkt Sie mit Subventionen bedacht haben.



Kolonie-Berater
An dieser Stelle erfahren Sie etwas über produzierte und gelagerte Ressourcen sowie über den monatlichen und jährlichen Bedarf Ihrer Kolonie.



Industrie

Läßt Sie industrielle Schwerpunkte setzen. Durch die Festlegung der in einem Industriezweig beschäftigten Kolonisten bestimmen Sie den Produktionsausstoß. Beachten Sie bei der Zuteilung der Arbeitskräfte, daß Sie nur über eine bestimmte Zahl Kolonisten verfügen. Sobald Sie einem Industriezweig mehr Arbeitskräfte zuteilen, müssen Sie einem anderen die Arbeiter entziehen.

Spionage

Erlaubt die Erkundung des Geländes rund um Ihre Kolonie. Die Spionagetätigkeit erfolgt in verschiedenen Stufen, die vom eingerichteten Etat abhängen. Je mehr Geld Sie in diese Tätigkeit investieren, desto umfangreicher sind die Informationen und Spionagetätigkeiten.



Spiel laden/speichern



Gebäude

Spiel laden/speichern
Öffnet die Spieloptionen. Dort können Sie einen Spielstand sichern oder laden.

Gebäude abreißen
Beseitigt ein bestehendes Gebäude.

Marker
Ermöglicht es Ihnen, Markierungspunkte zu setzen bzw. zu entfernen, die Sie in der Karte als orangefarbene Punkte wiederfinden. Die Marker eignen sich hervorragend zur Markierung von Weg- und Sammelpunkten. Außerdem sind sie unentbehrlich zur Markierung von Zielgebieten für militärische Einheiten. Maximal acht Marker stehen zur Verfügung.

Statusanzeige
Zeigt den aktuellen Modus:

Rotes „i": Informations-Modus
Klicken Sie mit der linken Maustaste auf ein Gebäude, um dessen Typ und Status abzufragen.

Bagger: Abrißmodus
Nach einem Klick wird das ausgewählte Gebäude abgerissen.

Beliebiges Gebäude: Bauen
Sie können Gebäude bauen und plazieren.

Gebäude
Die hier aufgeführte Liste berücksichtigt lediglich die „Grundausstattung".
Neue und leistungsfähigere Gebäudetypen entwickeln Sie durch ausgiebige Forschung.

Belüftungsanlage
Produziert Sauerstoff für die Kolonie.

Bergwerk
Sofern mit Technikern besetzt, baut das Bergwerk Erze ab. Der Ertrag hängt vom Erzgehalt unterhalb der Mine ab.

Chemiewerk
Produziert Treibstoff.

Fließzelle
Energiespeicher. Alle Gebäude müssen innerhalb eines Radius von 12 Rechtecken um eine Fließzelle errichtet werden.

Hydroponik
Jedes Hydroponik versorgt 100 Kolonisten jeden Monat mit Nahrungsmitteln.

Kommandozentrale
Primärziel für alle Angreifer. Verfügen Sie über mehrere Kommandozentralen, wird nach der Zerstörung der ersten gleich die nächste aktiviert.

Kraftwerk
Kraftwerke produzieren pro Monat 50 MW Energie.

Krankenhaus
Reduziert Krankheiten und verbessert die Moral der Kolonisten.

Laboratorium
Sofern mit Wissenschaftlern ausgerüstet, sorgt das Laboratorium für einen höheren Technologie-Level.

Lagerhalle
In der Lagerhalle werden unterschiedlichste Güter gestapelt. Sobald die Kapazitäten erschöpft sind, erfolgt eine Meldung.

Laser-Turm
Defensiv-Waffe mit einer Reichweite von sechs Feldern.

Panzerfabrik
Pro Monat werden hier etwa zwei bis drei Panzer gebaut. Sobald Ihnen die dazu nötigen Ressourcen zu kostbar werden, sollten Sie die Produktion durch Reduzierung der Arbeitskräfte drosseln.

Radar-Anlage
Radar-Anlagen überwachen ein bestimmtes Gebiet, das in der Karte eingesehen werden kann.

Rakete
Die Rakete steht nur für einen Schuß zur Verfügung, den Sie mit der linken Maustaste auslösen. Danach zerfällt die Anlage in normales Terrain und kann wieder bebaut werden.

Rampe
Die Rampe dient als Start- und Landeplatz für Raumschiffe. Um die Treibstoffversorgung zu garantieren, sollte sich im Umkreis von acht Feldern ein Treibstofftank befinden.

Sicherheits-HQ
Falls die Kriminalität zum Problem werden sollte, ist es höchste Zeit, einige Sicherheits-HQs zu bauen.

Solarkollektor
Der Solarkollektor produziert wie das Kraftwerk Energie. Er ist günstig und schnell herzustellen, stellt dafür aber auch nur 2 MW pro Monat bereit.

Sportanlage
Sportanlagen heben die Moral der Kolonisten. Um eine Veranstaltung anzukündigen, klicken Sie die Anlage mit der linken Taste an. Allerdings wird die Produktivität Ihrer Kolonisten sinken, da sie von der Arbeit abgelenkt werden.

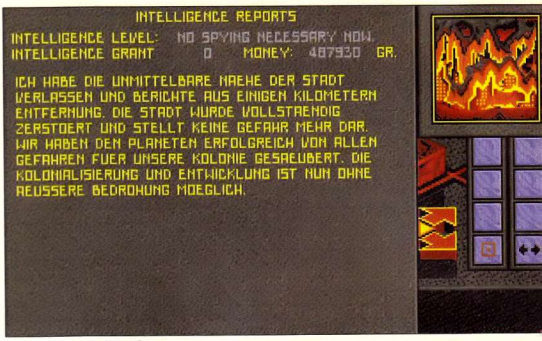
Treibstofftank
Speicher für Treibstoff. Achten Sie auf Kapazität und Auslastung.

Waffen-Labor
Sobald Techniker einziehen, werden hier Waffen produziert.

Werft
In der Werft werden verschiedene Raumschiffe gebaut. Klicken Sie auf das „Haus-Symbol" um den gewählten Typ zu fertigen, andernfalls auf das „Exit-Symbol".



Typ	Rüstungswert	Angriffswert
Aufklärer	1	0
Jagd-Schiff	2	2
Angriffs-Schiff	3	3
Kreuzer	4	4
Kriegsschiff	5	5



Werkstatt

Die Werkstatt produziert technische Güter, wobei deren Anzahl von der zur Produktion eingeteilten Techniker abhängig ist. Technische Güter dienen ausschließlich dem Handel.

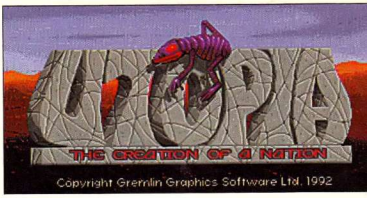
Wohnviertel

Jedes Wohnviertel schafft Lebensraum für 50 Kolonisten.

Militäraktionen

Aufgrund kultureller Unterschiede bleibt eine militärische Konfrontation mit den Aliens wohl nicht aus. Deshalb ist es wichtig, den Gegner auszuspionieren und beizeiten für ausreichende Waffensysteme zu sorgen.

Um eine gegnerische Siedlung anzugreifen, wählen Sie zunächst einen Panzer oder ein Raumschiff im Informationsmodus und danach „Zur gegnerischen Stadt fahren (fliegen)". Sofern Sie vom gewählten Typ mehr als eine Einheit besitzen, werden Sie gefragt, wie viele davon Sie auf den Weg schicken wollen. Gleiches gilt für Zielgebiete, die Sie durch das Setzen eines Markers definiert haben. Hier können Sie Truppen sammeln, wozu Ihnen die Optionen „Senden", „Landen" und „Anhalten" behilflich sind.





Die detaillierte Original-Anleitung finden Sie unter „Suzuki.PDF" im Verzeichnis „\Handbuch" der CD-ROM.



Wer bisher dachte, schweißtreibende Motorradrennen in 3D-Landschaften ließen sich nur auf Pentium-Prozessoren spielen, wird mit „Team Suzuki" eines Besseren belehrt.

Steuerung

Die Steuerung erfolgt wahlweise über Maus, Tastatur oder Joystick.

Team Suzuki

Allgemeine Tastenbelegungen / Maus / Joystick / Tastatur

Allgemeine Tastenbelegungen

F1	Frontansicht
F2	Rückseitige Ansicht
F3	Externe Ansicht
F4	Kamera relativ zum Motorrad
F5	Kameraansicht relativ zum Norden
F4 + F5	Zoom
F6	Overhead-Ansicht
M	Fahrerdarstellung ein/aus
Q	Rennen beenden
ESC	Ende
D	Schadenpunkte anzeigen
H	Kontrollen ändern
Leertaste	Blick über die Schulter

Maus

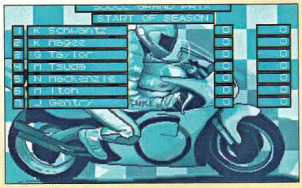
Rechte Maustaste	Umdrehungen erhöhen
Linke Maustaste	Umdrehungen verringern
Maus rechts	Motorrad rechts
Maus links	Motorrad links
STRG	Hochschalten
Shift	Runterschalten

Joystick

Joystick vor	Umdrehungen erhöhen
Joystick zurück	Umdrehungen verringern
Joystick links	Motorrad links
Joystick rechts	Motorrad rechts
Joystick hoch + Feuer	Hochschalten
Joystick runter + Feuer	Runterschalten

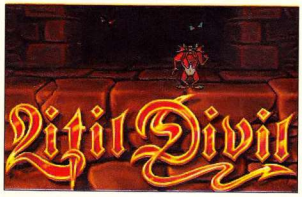
Tastatur

Z	Motorrad links
X	Motorrad rechts
L	Beschleunigen
<	Verlangsamen





Litil Divil



Die detaillierte Original-Anleitung finden Sie unter „LitDivil.PDF“ im Verzeichnis „\Handbuch“ der CD-ROM.

Mutt ist schon ein armer Teufel. Ausgerechnet er wurde dazu auserkoren, die geheimnisvolle Pizza zu holen. Eigentlich kein Problem, wäre da nicht das „Labyrinth des Chaos“, das er durchqueren muß und das bekannterweise jeden bisherigen Pizzalieferanten auf geheimnisvolle Weise verschwinden ließ.

Schummeleien

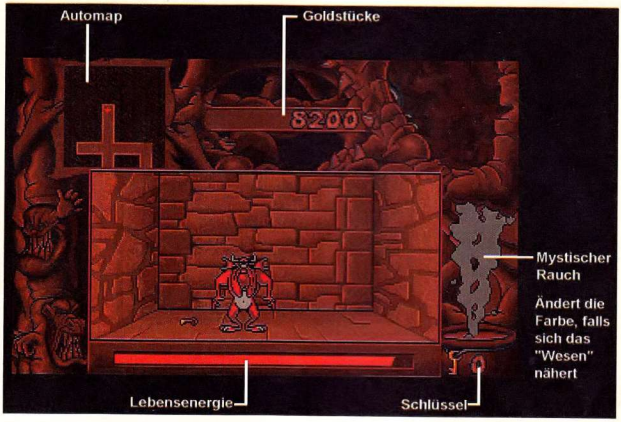
Die folgenden Cheats aktivieren Sie durch den Spielstart, gefolgt von einem Code, bei dem Sie peinlich genau die Schreibweise beachten müssen. Zum Beispiel:

```
C:\DIVIL>DIVIL
```

- DIVILKmCiNpOcKeT **[F1]** bringt Sie ans Ende des Levels
- DIVIL Nicole **[Shift]+[P]** transportiert Sie in einen anderen Raum
- DIVIL MEANING **[Shift]+[T]** füllt Mutts Lebensenergie auf
- DIVIL Donkey **[T]** stockt das Bargeld auf
- DIVIL Grumpy **[K]** besorgt einen Schlüssel

Spielziel

Ziel ist es, Mutt zur Pizza in der Oberwelt zu führen. Bahnen Sie sich Ihren Weg durch das verschlungene Tunnelsystem und vierzig Zimmer, in denen es knackige Abenteuer zu bestehen gilt. Am Ende jedes Levels trifft Mutt auf die Seelen von drei armen Teufeln, die beim Versuch, die Pizza zu holen, offensichtlich gescheitert sind. Dazu benötigt er drei Artefakte, die er in jedem Level findet.



Spielsteuerung

Verwenden Sie einen Joystick oder die Tastatur, um Mutt zu steuern. Die Tastatur können Sie zu Beginn eines jeden Spiels konfigurieren. In jedem Zimmer führt eine andere Tastenkombination zum Erfolg. Deshalb gilt: Versuch macht klug!

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

Der Optionsbildschirm

Sofern Sie bereits einen Spielstand gesichert haben, erscheint das Optionsmenü automatisch nach dem Start des Spiels. Im Spiel können Sie die Optionen mit Hilfe der Taste [F3] aufrufen – vorausgesetzt, Sie befinden sich im Tunnel. In einem Zimmer können Sie die Optionen nicht aufrufen! Hier sehen Sie Mutt in drei unterschiedlichen Aktionen.

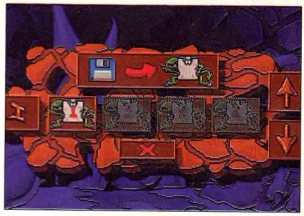


Schalten Sie mit Hilfe des Joysticks oder der Richtungstasten durch die entsprechenden Figuren, und drücken Sie dann die Feuertaste. Folgende Optionen stehen zur Verfügung:

Spielstand laden



Im Optionsbildschirm können Sie einen alten Spielstand laden. Beachten Sie, daß der Spielstand hier nicht gesichert werden kann. Das ist allein im „Speichern-Bildschirm“ möglich, zu dem Sie nur Zugang haben, wenn Sie das entsprechende Zimmer entdecken.



Zum Laden eines gesicherten Spielstands verwenden Sie die Pfeile auf der rechten Seite. Mit ihnen können Sie zwischen den Spielständen der einzelnen Levels wechseln.

Spiel wieder aufnehmen



Hier nehmen Sie das Spiel wieder auf. Sie werden dann zu dem Punkt zurückgebracht, an dem das Spiel unterbrochen wurde.



Spiel beenden
Beendet „Litl Divil" und bringt Sie zur Eingabeaufforderung zurück.

Örtlichkeiten

„Litil Divil" gliedert sich in zwei Bereiche. Zum einen gibt es das Tunnelsystem, in dem zahlreiche Gefahren in Form von Fallgruben, rechten Haken, niederträchtigen Büsten etc. lauern. Zum anderen finden sich die Zimmer, in denen Mutt eine Aufgabe zu bewältigen hat.



Das Tunnelsystem

Mutt bewegt sich in den Tunneln mit Hilfe der Richtungstasten. Drücken Sie eine Feuertaste bzw. die Tasten [x] oder [y], um zu springen. Im Tunnel finden Sie zahlreiche Elemente, die Sie zum Weiterkommen benötigen. Neben kleinen Snacks, die Mutt zu neuer Lebensenergie verhelfen, finden sich Schlüssel, mit denen der kleine Teufel eine verschlossene Tür öffnen kann.



Besonders wichtig sind Goldstücke. Sofern er über genügend Bares verfügt und ein „Goodie-Zimmer" aufspürt, kann er Ausrüstungsgegenstände kaufen, die ihm in einem der Zimmer zum Sieg verhelfen können. Ein Beispiel: Sobald Mutt im ersten Level das Insektenspray erwirbt, hat die große Spinne mit ihren kleinen Sprößlingen nicht mehr viel zu lachen!



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.

Die Zimmer

Sobald Sie zu einer Tür kommen, bewegen Sie Mutt in Richtung Tür und drücken eine Feuertaste. Daraufhin tritt Mutt die Tür ein und spaziert ins Zimmer. Dort trifft er auf ein knackiges Puzzle oder einen grauenerregenden Widersacher.

In jedem Zimmer löst eine beliebige Joystick- bzw. Tastaturoption eine andere Bewegung oder Aktion aus. Es liegt ganz bei Ihnen, herauszufinden, wie die Aufgabe lautet und wie Sie das Ziel erreichen. Einige Zimmer sind ohne vorher erworbene Ausrüstungsgegenstände nicht zu meistern. In diesem Fall gilt es, das entsprechende Zimmer aufzusuchen und später mit dem benötigten Gegenstand zurückzukehren.

Das Goodie-Zimmer

Im „Goodie-Zimmer" kann Mutt Ausrüstungsgegenstände erwerben, die er zur erfolgreichen Bewältigung eines Raums benötigt. Da auch in Computerspielen die wenigsten Dinge umsonst sind, benötigt Mutt einen gewissen Goldvorrat, den er im Tunnel zusammensuchen muß.



Zum Kauf eines Gegenstands wählen Sie den gewünschten Artikel aus und drücken die Feuertaste, um ihn zu erwerben. Hat Mutt entweder bereits alles erstanden oder aber zuwenig Geld, wählen Sie das „Tür-Symbol", um den Raum zu verlassen.

Das „Spielstand-sichern-Zimmer"

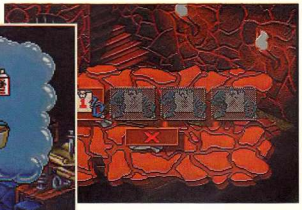
Natürlich können Sie Ihren Spielstand auch speichern, allerdings ist dies bei „Litil Divil" etwas teuflisch arrangiert: Sie müssen erst einmal den Speicherraum finden, bevor Sie Ihren Spielstand sichern können.



Dort angekommen, steuern Sie Mutt in Richtung Bett, woraufhin er ein wohlverdientes Nickerchen macht und Sie zum „Spielstand-sichern-Bildschirm" gelangen. Falls Sie aus irgendwelchen Gründen doch nicht speichern wollen, bewegen Sie den Kleinen in Richtung Tür, woraufhin er prompt das Zimmer verläßt.

Der Speichern-Bildschirm

Sie können pro Level vier Spielstände speichern. Zum Speichern suchen Sie sich einen freien Speicherplatz (grau dargestellt) und klicken auf das entsprechende Symbol. Anschließend wird der Spielstand gesichert. Mit einem Klick auf das „X" verlassen Sie den Bildschirm.









RETRIBUTION

Die detaillierte Original-Anleitung finden Sie unter „Retri.PDF“ im Verzeichnis „\Handbuch“ der CD-ROM.

Wir schreiben das Jahr 2412. Der Kontakt zu der außerirdischen Rasse der Krellaner löst auf einen Schlag die Ernährungsprobleme der Menschen und rettet damit die von Kriegen geschüttelten Erde. Die neuen Technologien verhelfen der Menschheit zu einem Quantensprung in ihrer Entwicklung, und die Dankbarkeit ist groß – bis zu einem Zwischenfall bei der Aphelion-Station. Hier offenbart sich die Absicht der Aliens, die Menschheit nur zum Zweck der eigenen Nahrsmittelversorgung überleben zu lassen. Leider werden alle Funkverbindungen gestört, und nun obliegt es der Mannschaft der Aphelion-Station, die drohende Invasion abzuwenden.

Spielsteuerung

Zur Spielsteuerung stehen folgende Kontrollen zur Verfügung, die Sie bei der Installation des Spiels festlegen:

- Nur Tastatur
- Tastatur und Maus
- Tastatur und Joystick
- Tastatur, Maus und Joystick

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

Spielsteuerung im Einsatz

Cockpitansichten

F1	Blick nach vorne (Standard)
F2	Blick nach links
F3	Blick nach rechts
F4	Blick nach hinten

Allgemeine Optionen

F9	Lautstärke erhöhen/verringern
F10	Grafik-Details erhöhen/verringern

Tastenbelegung

Leertaste	Feuert Laser, im Menü: Option wählen
Backspace	Pause
1-9	Geschwindigkeitsvorgabe
+	Geschwindigkeit steigern
-	Geschwindigkeit vermindern
M	Landkarte betrachten
Tabulator	Nachbrenner
Eingabetaste	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)
↑ ← ↓ →	Cursortasten Hiermit steuern Sie Ihr Fahrzeug

Spielstart

Sofern Sie einen Joystick angeschlossen haben, gelangen Sie nach dem Intro zur Kalibrierung. Anschließend erscheint das Startmenü mit folgenden 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 ins Aphelion-Auditorium gebracht, wo 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 einen alten Spielstand laden können.

Retire
Beendet das Spiel und kehrt zur Eingabeaufforderung zurück.

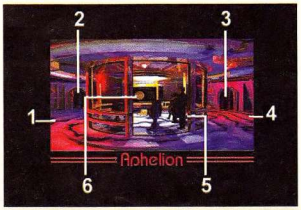
Sollten Sie während eines Einsatzes Ihr Leben verlieren, gelangen Sie wieder ins Startmenü. Deshalb ist es unerläßlich, das Spiel nach einem erfolgreichen Einsatz zu speichern.

Aphelion-Raumstation

Die Aphelion-Raumstation gliedert sich in vier Bereiche:

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.



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

Statten Sie dem Commander einen Besuch ab, um aktuelle Informationen zu bekommen. Er gibt Ihnen eine Übersicht über die Angriffe der Krellaner und ihre vermutlichen Absichten.



Der Simulator

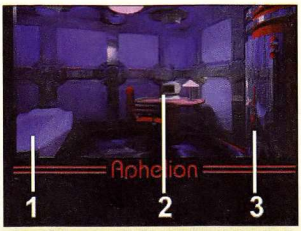
Im Flugsimulator schulen Sie Ihre Fertigkeiten als Pilot. Das Terminal bietet jeweils drei Übungsszenarien für den Fighter und den ATV: den Einsatz von Laserwaffen, Raketen oder beidem. Bevor Sie den Simulator aktivieren, stellen Sie die gewünschte Mission durch einen Klick in die entsprechende Zeile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



1. Terminal
2. Simulator
3. Ausgang zum Auditurium

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



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

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

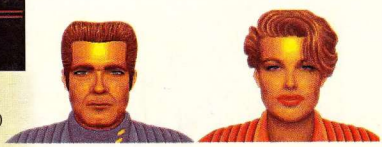
Nach einem erfolgreichen Auftrag müssen Sie das Spiel sichern. Es gibt wohl kaum etwas Ärgerlicheres, als die ersten drei Missionen einer Kampagne zu meistern und dann das Zeitliche zu segnen. Wählen Sie eine beliebige Zeile durch einen Mausklick. Daraufhin erscheint ein Textcursor. Geben Sie nun eine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

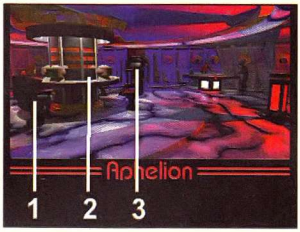


Kommandozentrale

Der Koordinator steht im Mittelpunkt des Informationskriegs gegen die Krellaner.



Seinen Anweisungen ist strikt Folge zu leisten. Er verfügt über die neuesten Informationen, weshalb Sie vor jedem Start mit ihm sprechen sollten.



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

Der Referenzcomputer

Der Referenz-Computer gibt Ihnen sowohl Informationen über die Waffen der Föderation als auch über die der Gegner, über Sternensysteme und Schiffsprotokolle. Diese Daten werden ständig aktualisiert.



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 rauhbeinige 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

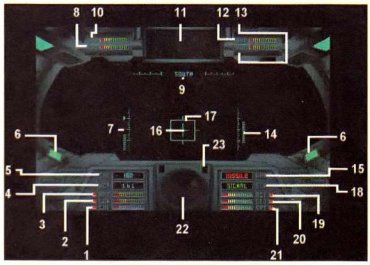
Nachdem Sie im „Coursa Drop Ship" das „Launching Pad" gewählt haben, setzt Sie das Raumschiff an Ihrem Einsatzort ab.

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 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.



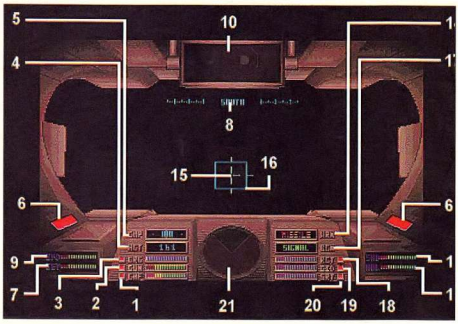
Getarnte Fahrzeuge werden, wie auf dem Radar, nicht dargestellt. Deshalb sind die Informationen der Karte bei manchen Missionen mit Vorsicht zu genießen!



Das Cockpits 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





Der 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

Die Instrumente

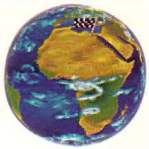
Aktuelle Geschwindigkeit
Gibt die aktuelle Geschwindigkeit an.

AL Indikator
Der AL Indikator wird verwendet, um die Höhe Ihres Fighters zu kontrollieren. Verfärbt sich das Höhenindikatordreieck rot, fliegen Sie zu tief.

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 Abschuß der Rakete muß der Gegner bis zum Aufschlag im HUD sichtbar bleiben.

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 kein Zielverfolgungssystem verfügen, müssen Sie die Rakete selbst ins Ziel steuern.

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.



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

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.

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

Festgesetzte Geschwindigkeit
Mit den Tasten [1] bis [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.

Höhenanzeige
Diese Anzeige gibt Ihnen Ihre Flughöhe 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.

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

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

Kompaßanzeige in Grad
Kompaßanzeige in 45-Grad-Schritten.

Laser
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.

Nachbrenner
Die Nachbrenner werden durch Drücken der Tabulatortaste ausgelöst. Sie geben dem Fighter eine kurzzeitige Beschleunigung.

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

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

Grün = Bodenziele
Gelb = Luftziele
Rot = Geschosse

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

Richtungsemulator
Zeigt die Richtungsbewegung des Fahrzeugs. Der Richtungsemulator bewegt sich immer entgegengesetzt zur Flugrichtung. Steuern Sie nach rechts, wandert er nach links.

Richtungskompaß
Zeigt die Richtung an, in der Sie gegenwärtig reisen.

Schildstärke
Zeigt Ihnen den Status des Schutzschilds. Der Schild regeneriert sich im Lauf der Zeit.

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 in der Nähe ist.

Torpedos
Torpedos können Sie nur über dem Wasser abwerfen.

Visuelle Laserwaffen-Statusanzeige
Parallel zum Verblassen der Farben sinkt die Intensität des Lasers.

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.

Zustand der Schiffshülle
Hier wird der Zustand der Schiffshülle dargestellt. Sobald der Schild aufgebraucht ist, richtet jeder Treffer Schäden an der Hülle an.



SLIPSTREAM 5000





Die detaillierte Original-Anleitung finden Sie unter „Slip.PDF“ im Verzeichnis „\Handbuch“ der CD-ROM.

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

Schummeleien

Es gibt einen Cheat, der Geld und freie Streckenwahl verschafft. Nach erfolgreicher Eingabe 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** ein. Beachten Sie, daß bei der amerikanischen Tastatur das „y“ auf der deutschen „z“-Taste zu finden ist.

Hauptmenü

Nachdem Sie Slipstream 5000 geladen haben, erscheint nach der Einleitung das Hauptmenü.



Konfiguration

Bevor Sie einen Spiel-Modus wählen, gehen sie im Hauptmenü auf „Konfiguration“. Dieser Menübildschirm erlaubt Ihnen, Umgebung, Sound, Steuerungsweise und Schwierigkeitsgrad Ihres Rennens zu verändern.





Verschiedenes

Sicht nach hinten

Schalten Sie den hinteren Monitor auf „an“, um die hintere Kamera zu aktivieren: Hierdurch sehen Sie die Gegner hinter Ihnen im Kamerabild auf dem Schirm. Außerdem sind Sie so in der Lage, Ausweichmanöver zu starten, wenn Sie sich in bedrohlicher Reichweite feindlicher Waffen befinden.

Waffenmonitor

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

Sprache

Treffen Sie unter den zur Verfügung stehenden Sprachen Ihre Wahl durch 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.

Geschwindigkeit

Stellen Sie die Geschwindigkeitsanzeige von Mph auf km/h.

Details

Dieses Menü läßt Sie das Ausmaß der Details verändern, die Sie auf dem Bildschirm sehen. Die Details können Sie 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 per Tastatur, Joystick oder Maus spielen.



Steuerung Spieler 1 und 2

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

Wenn Sie Ihre Geschwindigkeit verlangsamen wollen, müssen Sie die Drosselklappe lösen. Um die Standardsteuerung zu ändern, wählen Sie die Spielersteuerungsmethode, indem Sie entweder „Steuerung Spieler 1" oder „Steuerung Spieler 2" wählen.

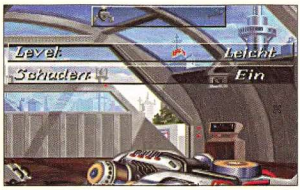
Joystick 1 (2) kalibrieren
Wenn Sie einen Joystick als Hauptsteuerung benutzen, muß dieser kalibriert werden, bevor Sie ins Rennen gehen. Klicken Sie „Kalibrierung Joystick" 1 oder 2 an, und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.



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 haben.

Schwierigkeit
Klicken Sie auf „Schwierigkeit", um den Schwierigkeitsgrad zu ändern.





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" toben Sie sich auf allen zehn aus.

Schaden
Klicken Sie auf diese Option, um die Schäden an- und auszuschalten. Wenn „Schaden" ausgeschaltet ist, verlangsamt sich Ihr Vehikel zwar, wenn es von einer Waffe getroffen wurde oder wenn Sie einen Unfall haben. Beschädigt wird es jedoch nicht.

Renn-Modi

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.

Training
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. Im Training bietet sich allerdings vorerst nur Arizona an; benutzen Sie deshalb den Einzelrennen-Modus, um auf die anderen Strecken zu gelangen. Hierzu müssen Sie unter die ersten vier auf der ersten Strecke kommen. Ist dies geschafft, öffnet Chicago seine Tore. Haben Sie hier wiederum Ihr Können bewiesen, öffnet sich die Amazonas-Strecke usw.

Einzelrennen
Solorennen auf einer der Strecken gegen alle anderen neun Slipstreamer.

Die Meisterschaft
Wählen Sie diese Option vom Hauptmenü für einen Zehn-Rennen-Wettkampf. Sie werden automatisch über alle verfügbaren Strecken geführt.

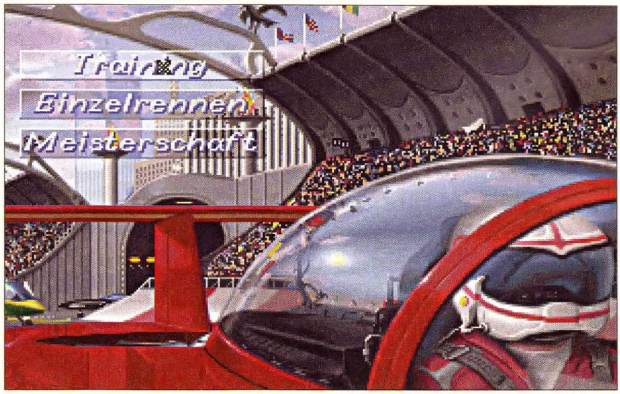
Wahl des Fahrzeugs

Nach dem Rennen-Modus folgt nun die Wahl von Fahrer und Fahrzeug.



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





Ein Klick auf diesen Schirm zeigt Ihnen ein kurzes Porträt des Piloten und dessen Luftfahrzeug, das in 3D rotiert. Klicken Sie auf „Accept", wenn Sie mit Ihrer Wahl zufrieden sind, und auf „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 eine Strecke für Ihr Rennen wählen. Im „Ein-Spieler"-Modus haben Sie Zugang zur ersten Strecke im Einzelrennen-Modus. Die anderen Strecken öffnen sich, wenn Sie jeweils unter die ersten Vier kommen.



Fahren Sie in dieser Weise fort, bis Ihnen alle Strecken offenstehen. Im Zwei-Spieler-Modus stehen Ihnen alle Strecken zur Verfügung, im Meisterschaft-Modus werden Sie automatisch durch alle verfügbaren Strecken geführt.

Der Hangar

Es ist Zeit, Ihr Fahrzeug auszurüsten – vorausgesetzt, Sie haben das nötige Kleingeld. Zu Beginn des ersten Rennens verfügen Sie über 750 Dollar; allzuviel können Sie sich dafür noch nicht kaufen. Es stehen außerdem fünf Turbos sowie drei Zielsysteme zur Auswahl. Verwenden Sie Ihren Gewinn mit Bedacht; „je größer, je besser" stimmt nicht immer. Probieren Sie verschiedene Kombinationen aus, um die größtmögliche Wirkung zu erzielen.

Wenn Sie den Einzelrennen-Modus gewählt haben, besitzen Sie nicht nur lediglich 750 Dollar, Sie haben auch nicht auf alle Waffen, Turbos oder Systeme Zugriff. Im Meisterschaft-Modus beginnen Sie zwar mit der gleichen Summe, aber während Sie Ihre zehn Strecken absolvieren, können Sie Ihre



Barschaft aufbessern: etwa durch Sammelpunkte auf der Strecke oder indem Sie als einer der ersten sechs ins Ziel schießen.

Ausrüstungsgegenstände

Ausrüstungsgegenstände verbessern Ihre Chancen im Rennen, kosten aber auch einiges. Wenn Sie den Mauszeiger über ein Objekt führen, erscheint sein Preis – in Grün, wenn Sie über die nötigen finanziellen Mittel verfügen, ansonsten in Rot.

Waffen

Als Grundausrüstung verfügt Ihr Slipstream-Fahrzeug über einen Standard-Blaster.

Blaster
Der Blaster verursacht 1% Schaden an Motor und Steuerung und verlangsamt das getroffene Schiff für kurze Zeit. Er hat die doppelte Wirkung, wenn im „Schwer"-Modus gespielt wird.

Disrupter
Umkehrung des Joystickbetriebs der getroffenen Schiffe sowie 1% Schaden an Motor und Steuerung.

Frag
Verursacht 2% Motorschaden und 15% Steuerungsschaden.

Super-Frag
Verursacht 4% Motorschaden und 25% Steuerungsschaden.

Seeker
Verursacht 15% Motorschaden und 2% Steuerungsschaden beim Aufprall.

Super-Seeker
Verursacht 25% Motorschaden und 4% Steuerungsschaden.

Ambler
Stoppt kurzfristig den Motor des Zielobjekts und verursacht 1% Motor- und Steuerungsschaden.

Scrambler
Kann sein Zielobjekt um Ecken herum aufspüren. Beim Aufprall verursacht er 25% Motor- und Steuerungsschaden.

Hyper-Neuro
Zerstört die Richtungskontrolle. Alle Joystickbewegungen werden hyper-empfindlich, und bei Motor und Steuerung wird ein Schaden von 1% verursacht.

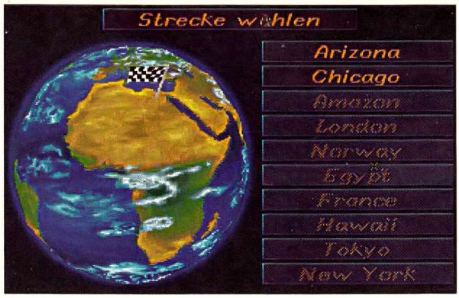
Smoker
Wirft hinter Ihrem Fahrzeug eine Nebelwand auf.

Bomber
Blockiert den Beschleuniger des Zielobjekts für kurze Zeit und verursacht 1% Motor-und Steuerungsschaden.

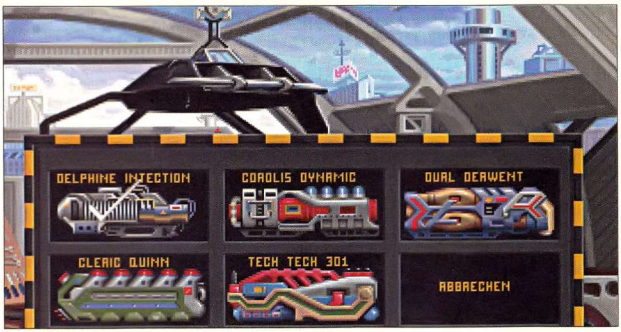
Mini-Mines
Kleine Abwehr-Luftminen. Sie verursachen 10% Schaden an Motor und Steuerung.

Turbo

Zu Beginn des Rennens haben Sie nur den Turbo mit der geringsten Leistung, die „Delphine Injection". Turbos sind nützlich, wenn Sie 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 er auch in den Nachladeboxen aufgeladen werden.

Delphine Injection TM

Leistungssteigerung	+10%
Dauer	4 Sekunden

Corolis Dynamic TM

Leistungssteigerung	+15%
Dauer	5 Sekunden

Dual Derwent TM

Leistungssteigerung	+20%
Dauer	6 Sekunden

Cleric Quinn TM

Leistungssteigerung	+25%
Dauer	8 Sekunden

Tech Tech 301TM

Leistungssteigerung	+30%
Dauer	16 Sekunden

Systeme

Als Anfänger 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.

Charger
Erhöht die Nachladegeschwindigkeit Ihres Blasters und ermöglicht es, ihn 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.

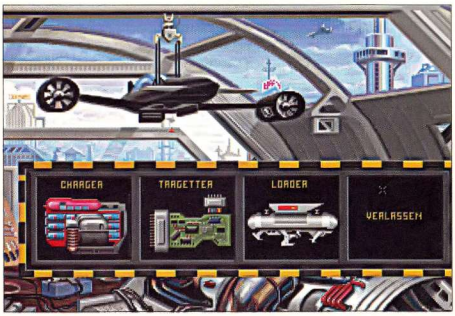
Nachdem Sie Ihren Flitzer ausgestattet haben, wählen Sie „Exit", um zum Hangarmenü zurückzukehren.

Rennstart

Wählen Sie „Rennstart", sobald ihr Fahrzeug ausgerüstet ist. Es ist Zeit, sich zur Rennstrecke zu begeben.
Sehen wir uns zuvor aber noch die Optionen für „Zwei Spieler" und jene in „Gesichertes Spiel" und „Beste Fahrer" im Hauptmenü an.

Zwei Spieler

Der Zwei-Spieler-Modus erlaubt Ihnen, gegen einen zweiten Spieler am selben Computer anzutreten oder zwei Computer zu benutzen, die über ein Netz, Modem oder serielles Kabel verbunden sind. Bevor Sie „Zwei Spieler" im Hauptmenü wählen, gehen Sie in „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 Steuerungsarten 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
Wählen Sie diese Option für zwei Spieler, die denselben Computer benutzen.

Seriell
Verbinden Sie die beiden Computer mit einem Nullmodemkabel. Wählen Sie den COM-Port, und geben Sie den Adreßbereich sowie den verwendeten Interrupt an. Ein Spieler wählt „Call", der andere „Answer".



Modem
Um „Slipstream" über Modem zu spielen, müssen Sie den Com-Port angeben, an dem Ihr Modem angeschlossen ist. Weiterhin benötigen Sie den Adreßbereich und den verwendeten Interrupt. Nun wählen Sie die Baudrate durch Anklicken von „Rate", dann die Anwahlmethode: Wenn Sie an die digitale Vermittlung 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 enthalten, 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" eintippen muß.





Netzwerk

Wählen Sie „Netzwerk" auf dem Menü und ferner ein IPX-Socket für das Spiel. Falls 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.

Einzelrennen

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

Wählen Sie Ihr Fahrzeug

Dies funktioniert genauso wie im „Ein-Spieler"-Modus; Spieler eins wählt zuerst, dann Spieler zwei.

Strecke wählen

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

Im Hangar

Der Hangar funktioniert ebenfalls 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.

Gesichertes Spiel

„Gesichertes Spiel" ist nur verfügbar, wenn Sie im Meisterschafts-Modus spielen. Einzelrennen brauchen nicht gespeichert zu 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, die Sie sich verdient haben, stehen Ihnen auch beim nächsten Spiel wieder offen.

Im Meisterschafts-Modus erhalten Sie nach jeder Strecke die Gelegenheit, das Spiel zu speichern; wählen Sie dazu einen von sechs verfügbaren Plätzen. Klicken Sie Ihren bevorzugten Platz an; dann geben Sie den Namen des zu speichernden Spiels ein und drücken die Eingabetaste. 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 Rundenrekord auf einer der zehn Strecken brechen, haben Sie die Gelegenheit, Ihren Namen auf der Liste der besten Fahrer zu verewigen. Benutzen Sie < >, um durch alle Strecken zu schalten, und drücken Sie OK, wenn Sie Ihren Namen eingetragen oder alle Rekorde gesehen haben.

Das Rennen

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 Gegner 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 dargestellt. Indem Sie von den Nachladeboxen Gebrauch machen und auf der Strecke liegende Reparaturboni aufnehmen, können Sie die Kondition Ihres Schiffs auf hohem Niveau halten. 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 unterwegs sind, können Sie sechs verschiedene Arten von Streckenpunkten einsammeln.

Antrieb



Sammeln Sie diese Punkte für einen sofortigen Geschwindigkeitsantrieb. Er ist so stark wie der Turbo in Ihrem Fahrzeug. Je stärker der Turbo, desto stärker der Antrieb.

Bargeld



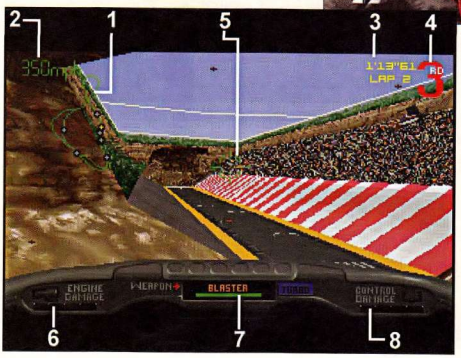
Sammeln Sie diese Boni, bessern Sie Ihren Kontostand um 50 Dollar auf.

Reparatur



Es gibt zwei Sorten von Reparaturboni; der erste ist für Motorschäden zuständig, der zweite repariert die Steuerung. Sammeln Sie sie, damit Sie nicht die *Reparaturzone auf der Rennstrecke* benutzen müssen.





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

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

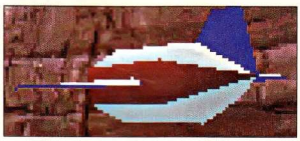


Unterbrecher
Nehmen Sie einen von diesen Punkten auf, kehrt er die gesamte Steuerung ins Gegenteil um und befördert Sie für gewöhnlich im Sturzflug gegen die nächste Felswand.



Nachladebox
Haben Sie ein wachsames Auge auf das Ausmaß der Schäden, die Ihrem Schiff zugefügt wurden. Ein beschädigter Motor verlangsamt es, mit einer beschädigten Steuerung läßt es sich schwieriger manövrieren. Auf jeder Strecke läßt sich eine Nachladebox finden, die leicht an den blauen und weißen Lichtern oberhalb oder unterhalb der Tunneleingänge zu erkennen ist. Es ist essentiell, sie clever zu nutzen, um das Schiff in Topform zu halten.

Drohnen-Schiffe
Es gibt Drohnen-Schiffe, die gesprengt werden können, um einen Streckenbonus zu erhalten. Benutzen Sie keine Missiles, da deren Feuerkraft auch den Bonus zerstören würde.



Das „Im-Spiel-Menü"
Zu jedem beliebigen Zeitpunkt im Rennen können Sie ESC drücken, um zum „Im-Spiel-Menü" zu gelangen. 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. Wenn Sie im „Ein-Spieler"-Modus spielen, wählen Sie „Weiter", um zum Hauptmenü zurückzukehren.
Spielen Sie im Meisterschafts-Modus, 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 betrachten können.

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	➨	Hintere Kamera an/aus
F7	➨	Waffenkamera an/aus

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

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





Wenn Sie die F2-Jagdkameraeinstellung benutzen und nochmals F2 drücken, bleibt die Kamera in dieser Position, und Sie können sich selbst davonfliegen sehen. Drücken Sie wiederum 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: Sie bewegen die Kamera, indem Sie die Tasten Ins, Del, PgUp, PgDn, Plus und Minus auf Ihrer Zifferntastatur verwenden.

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:

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

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



Zool 2

Die detaillierte Original-Anleitung finden Sie unter „Zool2.PDF“ im Verzeichnis „\Handbuch“ der CD-ROM.

Sie hüpfen wieder! Wie schon im ersten Teil dieses Klassikers der Jump'n'Run-Spiele gilt es, binnen kürzester Zeit alle Gefahren zu meistern und ordentlich Boni zu sammeln. Wahlweise darf entweder allein oder mit einem zweiten Spieler gehüpft werden, ferner kann man sich zwischen dem männlichen Vertreter „Zool“ und seiner Kollegin „Zoos“ entscheiden.



Steuerung

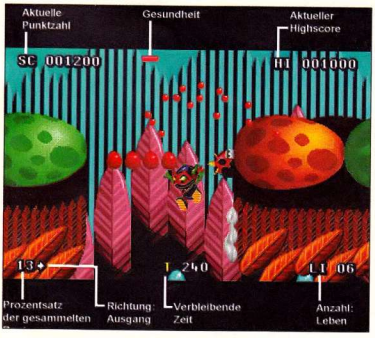
Gesteuert wird das Spiel wahlweise mit Tastatur oder Joystick.

Schummeleien
Wenn im Startbildschirm die Meldung „Press Fire to Start – ESC to Configure“ erscheint, drücken Sie die Taste ESC. Es erscheint das Optionsmenü. Geben Sie nun PHONEBOOK ein, und beenden Sie wiederum mit [ESC]. Folgende Funktionen stehen nun im Spiel bereit:

3	➡ Bonuslevel anwählen
0	➡ nächsten Level anwählen
STRG	➡ Super-Sprung

Allgemeine Tastenbelegungen

ESC	➡ Hauptmenü
P	➡ Pause



Tastatur (numerischer Ziffernblock)

Oben	➡ 8
Unten	➡ 2
Links	➡ 4
Rechts	➡ 6
Feuer	➡ Enter
„Smart Bomb“	➡ Leertaste

Joystick

1	➡ Hochklettern, vertikaler Sprung
2	➡ Diagonaler Sprung nach rechts
3	➡ Rechts laufen
4	➡ „Slide“ nach rechts
5	➡ Runterklettern, Hocke
6	➡ „Slide“ links
7	➡ Links laufen
8	➡ Diagonaler Sprung nach links



Feuertaste	➡ Schießen
Flip	➡ Drücken Sie die Feuertaste, und laufen Sie auf eine Wand zu.

Hauptmenü

Drücken Sie [ESC], um vom Spiel aus ins Hauptmenü zu gelangen.

F1	➡ Sound ein/aus
F2	➡ Musik oder Soundeffekte wählen
F3	➡ Hintergrund ein/aus
F4	➡ Kontrollmethode im Spiel: Tastatur oder Joystick
F5	➡ Steuerungstasten definieren.
F6	➡ Joystick kalibrieren
F8	➡ Bildschirmgröße
F12	➡ Beenden und zu DOS zurückkehren

Boni und sonstige Features

Startpunkte

In jedem Abschnitt findet sich ein Tool das, sobald Sie es passieren, als neuer Startpunkt gilt, falls Sie Ihr Leben verlieren. Es handelt sich um einen grünen Lutscher, der sich bei Berührung rot färbt.



Bonus-Herzen

Einige Gegner hauchen ihre Lebensenergie in Form von kleinen flügelbehafteten Herzen aus. Wenn es Ihnen gelingt, ein solches Herz einzusammeln, regeneriert sich Zools Lebensenergie um einen Punkt.





Zool-Boni

Brechen Sie das „Chupa Chups-Symbol“ auf, um die darin versteckten Boni zu sammeln.

Bombe
Die Smart-Bombe eignet sich hervorragend zum Streßabbau. Nach der Detonation lösen sich alle Gegner im aktuellen Bildschirm in Rauch auf.

Two Zools
Es ist eine altbekannte Tatsache, daß zwei Zools mehr schaffen als einer. Falls Sie auf diesen Bonus treffen, tummeln sich eine Zeitlang zwei Maskenwesen auf dem Bildschirm.

Zeit-Bonus
Schreibt Ihnen einige Sekunden gut.

1Up
Ein sehr schöner Bonus: Schenkt Zool ein Extraleben.

Schild
Der Schild macht Zool über eine gewisse Zeitspanne unsichtbar.

Super Shot
Mit Hilfe dieser Rakete zähmen Sie auch den wildesten Gegner.

Chupa Chups
Regenerieren Zools Lebensenergie auf 100%.

Zoon
Falls es Ihnen gelingt, drei „Zoons“ zu sammeln, erwartet Sie am Ende des Levels ein Bonus-Level. Wenn Sie in einem Level nur einen zu fassen bekommen, ist das nicht weiter tragisch. Ihre gesammelten „Zoons“ nehmen Sie mit in den nächsten Level.



SPACE CRUSADE

Die detaillierte Original-Anleitung finden Sie unter „Spacrusa.PDF“ im Verzeichnis „\Handbuch“ der CD-ROM.

„Space Crusade“ erfordert Ihr ganzes taktisches Geschick. Mit bis zu drei Teams machen Sie oder wahlweise Ihre Mitspieler sich auf den Weg, um schweißtreibende Spezialaufträge auszuführen, in denen Sie einer Armee unterschiedlicher Aliens gegenüberstehen.

Spielziel

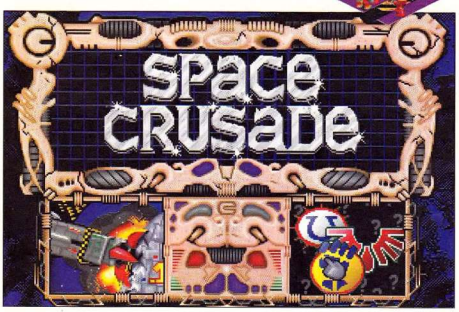
Ziel ist es, den jeweiligen Auftrag mit Hilfe eines fünfköpfigen Teams zu bewältigen. Jede Einheit verfügt über individuelle Waffenausstattung und Bewegungsreichweite. Die taktische Meisterleistung besteht darin, die jeweiligen Fähigkeiten der Mannschaftsmitglieder so einzusetzen, daß sie der Alienplage Herr werden.

Spielstart

Prinzipiell bietet „Space Crusade“ drei Spielern die Möglichkeit, auf Alienjagd zu gehen, da in dem rundenbasierenden Spiel die Marine-Einheiten nacheinander zum Zug kommen. Man kann die Einheiten aber auch als Solo-Spieler kommandieren.

Auf dem Startbildschirm bietet sich die Möglichkeit, eine Mission und eine von drei Marine-Einheiten auszusuchen. Zur Wahl stehen die „Blood Angels“, die „Imperial Fist“ und die „Ultra Marines“.

Jede Einheit besitzt spezielle Fähigkeiten und Nachteile, die Sie konfigurieren können. Wählen Sie hierzu eine Einheit, und klicken Sie auf das Truppensymbol oberhalb der Abbildung. Jetzt dürfen Sie Informationen einholen, Ihre Truppe ausrüsten oder das Spiel sichern bzw. laden.





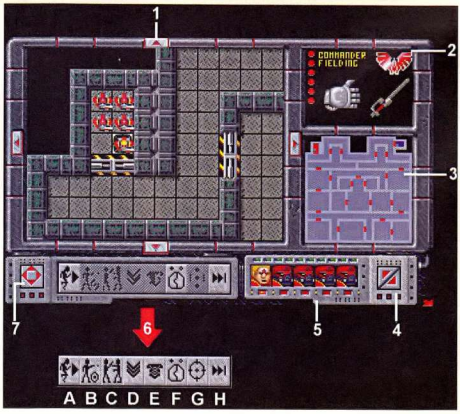
Sind Mission und Einheit gewählt, erscheint ein weiteres Icon. Nach einem Klick darauf startet das Spiel.

Der Einsatz

Ihr Einsatz beginnt in einem Raum innerhalb des Einsatzgebiets. Dieser Bereich ist sowohl Ausgangspunkt als auch Ziel. Sie müssen also zur erfolgreichen Bewältigung der Mission hierher zurückkehren.

1 ➨ **Bildschirm scrollen**
2 ➨ **Name, Rang und Bewaffnung der aktiven Einheit**
3 ➨ **Übersichtskarte**
4 ➨ **3D-Darstellung ein/aus**
5 ➨ **Iconleiste Marines**
6 ➨ **Aktionen**
7 ➨ **Freies Scrolling**

A ➨ **Bewegen**
B ➨ **Schießen**
C ➨ **Nahkampf**
D ➨ **Sonderbefehle**
E ➨ **Sonderausstattung einsetzen**
F ➨ **Tür öffnen/schließen**
G ➨ **Bereich scannen**
H ➨ **Zug beenden**



Bildschirm scrollen

Klicken Sie auf einen der vier Richtungspfeile, um den Bildschirm in die gewünschte Richtung zu scrollen.

Name, Rang und Bewaffnung der aktiven Einheit

Hier finden sich nähere Informationen zur aktiven Einheit. Nimmt ein Marine einen Gegenstand auf, wird dieser ebenfalls hier dargestellt. Zu Beginn eines neuen Spielzugs erfahren Sie hier die noch verbleibende Rundenzahl.

Übersichtskarte

Die Übersichtskarte zeigt das komplette Einsatzgebiet mitsamt den Missionszielen. Wollen Sie ein bestimmtes Gebiet angezeigt bekommen, klicken Sie mit dem Mauszeiger auf den gewünschten Abschnitt innerhalb der Übersichtskarte.

Klicken Sie im Spielfeld ein Alien oder ein Missionsziel an, erhalten Sie hier eine



Darstellung des Objekts. Weiterhin erscheinen in diesem Fenster ausgewählte Sonderausstattungen der Marines.

3D-Darstellung ein/aus

Die 3D-Darstellung ist eher schmückendes Beiwerk als eine wirkliche Funktion. In diesem Modus können Sie den Marines keine Befehle geben. Während eines Kampfs schaltet das Spiel automatisch in die 3D-Darstellung um. Mögen Sie innerhalb der Kampfsequenz kein 3D, können Sie es mit Hilfe der Taste [F9] ausschalten. Eine Bestätigung erfolgt nicht.

Iconleiste Marines

Mit Hilfe der Iconleiste können Sie schnell einzelne Marines anwählen. Alternativ stehen Ihnen auch die Tasten [F1] bis [F5] zur Verfügung.

Aktionen

Beachten Sie bei der Ausführung der Sonderbefehle, daß Sie der Einsatz eine Spielrunde kostet. Die Befehle werden erst in der darauffolgenden Runde ausgeführt.

Bewegen

Jeder Marine verfügt über eine individuelle Reichweite. Es besteht die Möglichkeit, ihn vor oder nach einem Schuß zu bewegen, wobei sich die Reichweite durch den Einsatz einer Waffe nicht verringert. Alle Felder außerhalb der Bewegungsreichweite werden als dunkelgraue Quadrate angezeigt.

Schießen

Aktiviert den gezielten Schuß, wobei das Schußfeld in Form von gelben Quadraten dargestellt wird. Wie effektiv der Gebrauch der Waffe ist, hängt davon ab, um welchen Waffentyp es sich handelt.

Aufgrund der sehr unterschiedlichen Eigenschaften der Waffen empfiehlt es sich, einige Übungsrunden zu drehen, damit aus dem Ernstfall kein Reinfall wird.

Nahkampf

Marines mit Nahkampfwaffen zeigen sich oft erstaunlich effektiv, wenn sie „Mann gegen Mann" den Aliens auf den Pelz rücken. Allerdings hat dieser Modus auch einen gewaltigen Nachteil. Im Gegensatz zum Einsatz mit Schußwaffen können sich die Aliens auch wehren. Falls die Verteidigungspunkte höher ausfallen als die Angriffspunkte, haucht der Angreifer meist sein Leben aus.

Anweisung an die Truppe

Hier können Sie der ganzen Gruppe einen Feuerbefehl erteilen. Diese Option ist nur zu Beginn eines Zugs möglich. Sobald Sie einen Marine anwählen, verschwindet diese Möglichkeit.

Sonderausstattung einsetzen

Einige Marines besitzen Sonderausstattungen wie Erste-Hilfe-Taschen, Blendgranaten etc. In diesem Fall erscheint nach der Wahl des Icons eine Inventarliste an der Stelle, an der sich die Übersichtskarte befindet. Wollen Sie diesen Ausrüstungsgegenstand verwenden, klicken Sie auf die entsprechende Abbildung.

Tür öffnen/schließen

Nach der Wahl dieses Icons öffnet oder schließt die aktive Einheit eine Tür.

Bereich scannen

Diese sehr nützliche Funktion bietet Ihnen die Möglichkeit, im Spielzug die nähere Umgebung zu scannen. Befinden sich Aliens innerhalb dieses Bereichs, werden sie als Symbol gekennzeichnet. Welche außerirdische Rasse sich dahinter verbirgt, erkennen Sie allerdings erst bei Sichtkontakt. Doch Vorsicht: Es gibt Missionen, in denen Sie Ihrem Scanner nicht blindlings vertrauen dürfen!

Zug beenden

Sobald Sie alle Aktionen durchgeführt haben, beenden Sie hierdurch Ihren Zug. Falls Sie mit einem Trupp spielen, sind die Aliens am Zug, andernfalls kommt die nächste Gruppe an die Reihe.

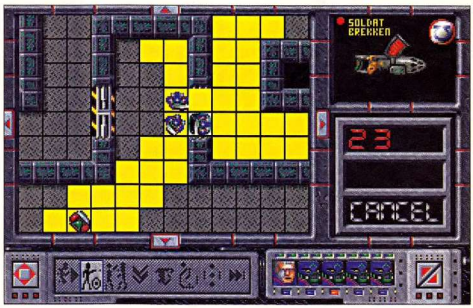
Freies Scrolling

Dieser Modus ist ideal, um schnell einen Überblick über die Situation zu gewinnen. Nach einem Klick auf das Icon scrollt der Bildschirm in die Richtung, in die Sie die Maus bewegen.

Die Kampf-Sequenz

Sobald ein Alien in Sichtweite kommt, haben Sie die Möglichkeit, das Feuer zu eröffnen. Die Stärke Ihres Treffers wird per „Würfel" ermittelt.
Erreichen Sie eine ausreichend hohe Punktzahl, gehört das Alien der Geschichte an. Haben Sie einen Marine im vorherigen Spielzug nicht bewegt, dürfen Sie, falls Sie mit dem „Würfelergebnis" unzufrieden sind, ein zweitesmal würfeln. Klicken Sie dazu auf die Augenzahl. Wollen Sie keinen weiteren Wurf, klicken Sie auf „Cancel".





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

BESTSELLER GAMES SPECIAL 16 · GREMLIN Hit-Compilation

BEST SELLER GAMES SPECIAL 16

GREMLIN HIT-COMPILATION

Desert Strike
Jungle Strike
Litil Divil
Premier Manager 2
Premier Manager 3
Retribution
Slipstream 5000
Space Crusade
Team Suzuki
Utopia
Zool 2

BESTSELLER GAMES SPECIAL 16 · GREMLIN Hit-Compilation

GREMLIN HIT-COMPILATION

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie im zugehörigen Heft auf den Seiten 5-6

Leertaste, um zum Installationsmenü zu gelangen. Zur Installation des gewünschten Spiels wählen Sie die entsprechende Ziffer bzw. den entsprechenden Buchstaben.

Systemanforderungen

Um alle Spiele der „Bestseller Games Special 16" starten zu können, müssen mindestens folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

- AT 486 mit 33 MHz oder höher
- mind. 8 MB RAM
- mind. 580 KB freier Arbeitsspeicher
- MS-DOS 5.0 oder höher
- Windows 3.1x oder Windows 95
- VGA-Grafikkarte
- Festplatte mit mind. 10 MB freiem Speicherplatz
- mind. Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk
- Adlib, Roland oder 100% kompatible Soundkarte
- Microsoft-kompatible Maus

Installation

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

HANDBUCH

Lesen Sie die Installationshinweise zum Adobe-Acrobat-Reader, und drücken Sie die

CD-Inhalt

Vollversionen:

- Desert Strike
- Jungle Strike
- Litil Divil
- Premier Manager 2
- Premier Manager 3
- Retribution
- Slipstream 5000
- Space Crusade
- Team Suzuki
- Utopia
- Zool 2

Sonstige Programme

- Adobe-Acrobat Reader für Windows 3.x und Windows 95
- Handbücher zu den Spielen im Adobe-Acrobat-Format
- Konfigurationstool „BOOTME"
- Packprogramme ARJ, PKZIP, RAR, LHA und WINZIP
- Thunderbyte Anti-Virus-Utilities

BEST SELLER GAMES SPECIAL 16

BESTSELLER GAMES SPECIAL 16 · GREMLIN Hit-Compilation

PC-Softwaremagazine

jetzt einfach und kostengünstig nachbestellen!

Alle hier aufgeführten **PC-Softwaremagazine mit CD-ROM** erhalten Sie direkt bei PEARL im Versand. **Ihr Vorteil:** Auch bei Einzelheften oder Kleinmengen bezahlen Sie **keinen Mindermengen-Zuschlag.** Es fällt lediglich eine **sehr geringe Versandkostenpauschale** an.

Bestseller Games

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-1009	9: Leisure Suit Larry 5	9,99
UZ-1012	12: Leisure Suit Larry 6	12,99
UZ-1014	14: Sim City Enhanced	12,99
UZ-1016	16: Dungeon Master 2	12,99
UZ-1017	17: Warcraft 1	12,99
UZ-1018	18 Das schwarze Auge 1 & 2 (2 CDs)	12,99
UZ-1019	19: Albion	12,99
UZ-1020	20: Pirates! Gold	12,99
UZ-1021	21: Space Marines	12,99
UZ-1022	22: Frankenstein	12,99
UZ-1023	23: Earthworm Jim 1+2 (2 CDs)	12,99
UZ-1024	24: Normality	12,99

Bestseller Games Gold

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-1106	6: Die Siedler 1	14,99
UZ-1107	7: Cyberia 1	14,99
UZ-1108	8: Descent 1	14,99
UZ-1109	9: Pole Position – Formel 1 Teamchef	14,99
UZ-1110	10: Werewolf & Comanche 2.0	14,99
UZ-1111	11: Jagged Alliance 1	14,99
UZ-1112	12: Battle Isle 3: Schatten d. Imperators	14,99
UZ-1113	13: Grand Prix – Formula One	14,99
UZ-1114	14: Kingdom O'Magic (2 CDs)	14,99
UZ-1115	15: Stonekeep	14,99
UZ-1116	16: Rallye Racing 97	14,99
UZ-1117	17: G-Nome	14,99

BG Collection

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-1213	13: Shattered Steel: Liberat. of Lanios	19,80
UZ-1215	15: Buzz Aldrin's Race into Space	19,80
UZ-1216	16: Castles II – Siege & Conquest	19,80
UZ-1217	17: B17 – Flying Fortress	19,80
UZ-1218	18: Gunship 2000	19,80
UZ-1219	19: Dragonsphere	19,80
UZ-1220	20: Die Höhlenwelt Saga	19,80

BG Special

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-1307	7: Battle Chess 1 / 2 / Enhanced	19,80
UZ-1308	8: Maniac Mansion / Loom / Zak Mc. K.	19,80
UZ-1309	9: 3 Classic Flight Simulations	19,80
UZ-1310	10: Litil Divil/ Slipstream/ Retribution	19,80
UZ-1311	11: Crusade / Wolfpack / Turrican 2	19,80
UZ-1312	12: Dark Universe/ Whales Voyage 1&2	19,80
UZ-1313	13: Der Planer / Kaiser / Traders	19,80
UZ-1314	14: Hanse / Patrizier / Winzer Deluxe	19,80

Spielhallen Hits

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-1401	1: Battle Race	19,80
UZ-1402	2: Primal Rage	19,80
UZ-1403	3: D.O.G. – Fight For Your Life	19,80
UZ-1404	4: Fatal Racing	19,80
UZ-1405	5: Battle Arena Toshinden	19,80

CD Top

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-1502	2: Time Almanac of the 20th Century	12,99
UZ-1503	3: Leonardo – The Inventor	12,99
UZ-1504	4: PhotoFinish 3.0	12,99
UZ-1505	5: Land Designer (Gartenplaner)	12,99
UZ-1506	6: Infopedia 2.0	12,99
UZ-1507	7: A.R.N.O.L.D. Mix H'it f. Win95	12,99
UZ-1508	8: Print Artist 3.0 SE plus	12,99
UZ-1509	9: TopWare Gold II (43 Vollversionen)	12,99
UZ-1510	10: Micrografx Simply 3D	12,99
UZ-1511	11: Marco Polo Travel Center 2.2	12,99
UZ-1512	12: Battles of the World	12,99
UZ-1513	13: Länder-Magazin (2 CDs)	12,99
UZ-1514	14: Der farbige Brehm	12,99

Fast geschenkt

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-1603	3: Press International & DesignWorks	9,99
UZ-1608	8: Media Mania 1.2 Private Edition	9,99
UZ-1609	9: Borland Paradox 4.5 f. Win.	9,99
UZ-1610	10: Labels Unlimited	9,99
UZ-1611	11: Norton Commander 4.0 CL Edition	12,99
UZ-1612	12: Calendar Creator Plus 2.0	12,99
UZ-1615	15: Image Pals 1.2	12,99
UZ-1616	16: Astro Star 5.0	12,99
UZ-1617	17: Übung macht d. Meister – Englisch	12,99
UZ-1618	18: Bodyworks 5.0	12,99
UZ-1619	19: WinDelete 2.0	12,99
UZ-1620	20: dBASE 5.0 für Windows	12,99
UZ-1621	21: 3D-Weltatlas	12,99
UZ-1622	22: TurboCAD Designer 2D/3D	12,99

Fast geschenkt Gold

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-1701	1: CA SuperCalc	19,80
UZ-1704	4: CA Clipper 5.2 & Clipper Tools 3	19,80
UZ-1705	5: PTS BootManager 2.6	19,80
UZ-1706	6: CA Realizer 2.0 / CA dBFast 2.0	19,80
UZ-1707	7: Micrografx ABC FlowCharter	19,80
UZ-1708	8: Führerschein-Training	19,80
UZ-1709	9: RGH Profan 4.5 für Windows	19,80

Vollversion

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-3007	7: Lotus AmiPro 3.1	19,80
UZ-3008	8: ClarisWorks 3.0	19,80
UZ-3009	9: Reflections 4.0	19,80
UZ-3010	10: KHK PC Freiberufler 2.04	19,80
UZ-3011	11: Lotus Approach 3.02	19,80
UZ-3012	12: IMSI FormTool Gold (Win 3.1)	19,80
UZ-3013	13: Micrografx PhotoMagic 1.0	19,80
UZ-3014	14: Instant 3D 1.0	19,95

PC Schulung

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-3101	1: WinWord 7.0 Training	19,80
UZ-3102	2: CorelDRAW 6 Training	19,80
UZ-3103	3: Excel 97 Training	19,80
UZ-3104	4: Word 97 Training	19,80
UZ-3105	5: Access 97 Training	19,80
UZ-3106	6: PC Einsteigerkurs Windows 95	19,80
UZ-3107	7: Bildbearbeitung Lernkurs	19,80

PC Lösungen

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-3201	1: 222 Excel 5 Lösungen	19,80
UZ-3202	2:Access Top-Lösungen	19,80
UZ-3203	3: 333 CorelDRAW Lösungen (V3-6)	19,80
UZ-3205	5: 555 MS-Office 7.0 Lösungen	19,80
UZ-3206	6: 200 Excel Lösungen & Makros	19,80
UZ-3207	7: Die besten Access Lösungen	19,80
UZ-3209	9:333 CorelDRAW Lösungen (V 6/7)	19,80
UZ-3210	10: Finanzen im Griff mit Excel	19,80
UZ-3211	11: 111 Profi-Lösungen f. Access	19,80
UZ-3212	12: 333 CorelDRAW Drucksachen	19,80

Win Word Lösungen

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-3307	7: 444 Lösungen für Heim und Büro	19,80
UZ-3308	8: 222 Formulare und Etiketten	19,80
UZ-3309	9: Zeitschriften selbst gemacht	19,80
UZ-3310	10: 333 Vorlagen für Weihnachten	19,80
UZ-3311	11: 444 Vorlagen f. Fasching & Ostern	19,80

Bestell-Coupon für PC-Softwaremagazine

Hiermit bestelle ich folgende Vollversions-Magazine mit CD-ROM:

Menge	Bestell-Nr.	Kurztitel	Menge	Bestell-Nr	Kurztitel
	UZ-			UZ-	
	UZ-			UZ-	
	UZ-			UZ-	
	UZ-			UZ-	

Liefern Sie bitte per ❑ **Bankeinzug** (+ DM 2,95) ❑ **Nachnahme** (+ DM 5,95)
❑ **Vorkasse** (+ DM 2,95), Scheck über DM _____ liegt bei!

Kunden-Nr. (falls vorhanden)

Vor- u. Zuname:

Straße / Haus-Nr.

PLZ / Ort:

❑ **Bankeinzugsermächtigung liegt Ihnen vor**

Name u. Ort der Bank:

BLZ: Konto-Nr.

Datum: Unterschrift:
(Bei Minderjährigen ist die Unterschrift eines Elternteils erforderlich!)

So bestellen Sie:

Senden Sie uns den Bestellcoupon per **Brief oder Fax** zu oder bestellen Sie rund um die Uhr telefonisch unter **Telefon 0180-555 82** oder per **Internet unter www.pearl.de.** Innerhalb **Deutschland** bezahlen Sie für Ihre Zeitschriften-Lieferung lediglich eine geringe **Versandkostenpauschale von DM 2,95** bei Bankeinzug oder Vorauskasse per Scheck bzw. DM 5,95 bei Zahlung per Nachnahme. Diese vergünstigten Versandpauschalen gelten **nur für die hier aufgeführten Softwaremagazine** mit UZ-....-Bestellnummern!

Kunden in der Schweiz und Österreich bestellen bitte bei Ihrer Landesniederlassung (Anschrift und Versandbedingungen siehe PEARL-Katalog in der Heftmitte).

PEARL Agency GmbH
PEARL-Straße 1
D-79426 Buggingen

Tel. 0180-555 82
Fax 07631/360-444

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games Special 16" und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, die Programme

Desert Strike · Jungle Strike · Litil Divil
Premier Manager 2 + 3 · Retribution · Slipstream 5000
Space Crusade · Team Suzuki · Utopia · Zool 2

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

Die oben genannten Spiele sind kommerzielle Lizenzprodukte, lizenziert 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:

1. **Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages ist die Nutzung der auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogramme und der Programmbeschreibungen. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
2. **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 Installationen auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
3. **Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit einem frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an folgende Adresse: **Pearl Agency, BG Special 15, PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen**. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
4. **Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungscheines 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: ☐☐.☐☐.19☐☐ _____ **Unterschrift**

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe eine Lizenzversion der Programme **Desert Strike · Jungle Strike · Litil Divil · Premier Manager 2 · Premier Manager 3 · Retribution · Slipstream 5000 · Space Crusade · Team Suzuki · Utopia · Zool 2** mit dem Kauf der Zeitschrift **„Bestseller Games Special 16"** erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zur Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

Bitte ausfüllen

Computer:	❑ 486	❑ Pentium	❑ Pentium II od. höher
Speicher:	❑ 8 MB	❑ 16 MB	❑ 32 MB (oder mehr)
Betriebssystem:	❑ DOS	❑ Win 3.1	❑ Win 95 ❑ andere
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 16

REKLAMATIONSSCHEIN

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

Pearl Agency, BG Special 16,
PEARL-Str. 1
79426 Buggingen

Vor- und Zuname _____ Geburtsdatum _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum und Unterschrift _____

(Telefon — Angabe freigestellt) _____

Neues Titelkonzept beim TREND-Verlag

Achten Sie auf folgende Titel im Zeitschriften-Handel:



TREND Verlag · D-79426 Buggingen
Tel. 07631/360-500 · Fax 07631/360-599

Unsere Vollversions-Serien jetzt in neuem Look!

Hier am Beispiel der BG GOLD 16:



Schnell und leicht erfaßbarer Preis

Farbreitersystem mit Genre-Zuordnung

Neues, eingängiges Magazin-Logo in Leuchtgelb statt Goldprägung

Wiederholung des Magazin-Titels

Optimale Befestigung der CD -ROM mit zusätzlichem Folienschutz

Vollversions-Titel

Wesentliche Leistungs-merkmale der Software oder besondere Nutzwerte des Magazins

Titelseite

Rallye Racing 97 ab 6. August 1998 im Zeitschriften-handel!

Ausführliche Beschreibung der Heft-Vollversion

Abbildung der Originalverpackung + Original-Screens

Rückseite



Wiederholung des Heft-Logos

Wiederholung des Namens der Vollversion auf der Heft-CD-ROM

Nutzwert und ergänzende Features der Vollversion

Pressezitate zur Magazin-Vollversion

Systemvoraus-setzungen

Im Zeitschriftenhandel können Sie ab sofort auch ältere, ausverkaufte Ausgaben portofrei nachbestellen.

(Hinweis für den Zeitschriftenhandel: Ein Service in Zusammenarbeit mit LOGOPRESS)

GREMLIN Hit-Compilation

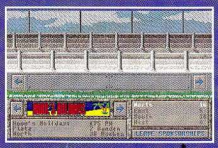
Das megastarke Spielepaket von GREMLIN mit heißen Action-Hits, rasanten Jump-'n-Runs und erstklassigen Simulationen: Maximaler Spielspaß zum minimalen Preis!



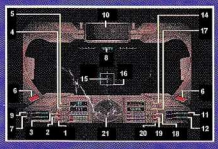
Desert Strike & Jungle Strike
Zwei actiongeladene Military-Shoot-'em-Up-Games: Retten Sie mit dem Apache-Helikopter abgestürzte Piloten und legen Sie feindliche Stellungen in Schutt und Asche!



Litil Divil
Ein im wahrlich „verteufeltes" Arcade-Jump'n-Run mit Cartoon-Grafik, gespickt mit ausgefuchsten Levels voller Tunnels, Fallen, Monstern und Überraschungen.



Premier Manager 2 & 3
Zwei der meistverkauften und erfolgreichsten Fußball-Management-Simulationen: realistisch und detailliert. Bringen Sie Ihren Verein in die Spitzengruppe!



Retribution
„Rache!" In über 50 Missionen fliegen Sie mit Ihrem Raumschiff Vergeltungsschläge gegen kannibalische Aliens. Ein 3D-Shoot-'em-Up mit „Action pur"!



Slipstream 5000
Im 21. Jh. erleben Sie atemberaubende Straßenrennen im Cockpit eines bewaffneten Raketenflitzers. Totaler Spielspaß dank 3D-Rendering-Grafik und Multiplayer-Modus.



Space Crusade
Die Umsetzung des bekannten Brettspiels - ein gelungener Genre-Mix aus Weltraum-Taktik und Rollenspiel. Rüsten Sie Ihre Spezialtruppe aus und meistern Sie knifflige Missionen.



Team Suzuki
Rasante Motorradrennen am PC - wer bremst, verliert! Fahren Sie Ihre „Traum-Suzi" mit 500, 250 oder 125 Kubik und zeigen Sie Ihren Verfolgern den Auspuff!



Utopia
In dieser Strategie- und Wirtschafts-Simulation liegt das Schicksal einer Planetenkolonie in Ihrer Hand: Investieren Sie in Handel, Forschung und Militär.



Zool 2
Schrill, abgedreht und süchtig machend: „Die rasanteste PC-Plattform-Action aller Zeiten!" lobte PlayTime. Hier wird gehüpft und gebombt, was das Zeug hält.

Bestseller Games SPECIAL

Inhalt von Heft und CD

GREMLIN Hit-Compilation

11 Originalspiele in PC-Vollversionen auf der Heft-CD

- **Shoot-'em-Up-Action**
- **Jump-'n-Run & Arcade-Fun**
- **Sport-Simulationen**
- **Science-Fiction-Games**
- **Taktik & Strategie**

- **11 Original-Vollversionen von GREMLIN**
- **Bebilderte Kurzanleitungen im Heft**
- **Original-Anleitungen zusätzlich auf der CD-ROM**
- **Cheats und Tips zu vielen Spielen dieser Sammlung**

So urteilt die Fachpresse:

Desert Strike	Video Games: 82%, „Super"
Jungle Strike	Amiga Joker: 87%, „Spannend"
Litil Divil	PC Joker: 76%, „Höllisches Actionadventure mit himmlisch viel Abwechslung." Playtime: Fun 80%
Retribution	Playtime: Grafik 82%, Fun 70%
Slipstream 5000	PowerPlay: 81%, „GUT", „...tolles Rennspiel..." PC Player: 76%, „...reines Rennspiel ...packend"
Team Suzuki	Amiga Joker: 74%
Utopia	Video Games: 77%, „Super" ASM: HIT, Wertung: „Prima!"
Zool 2	PlayTime: „...die rasanteste PC-Plattform-Action aller Zeiten!" Amiga Joker: 80%, „Flotter Hüpfer" ASM: Wertung: „GUT!"

Systemanforderungen:

Mind. PC 486DX/33 mit 8 MB RAM, VGA, Maus, CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte, Festplatte (ca. 10 MB freier Speicherplatz), MS-DOS ab 5.0 und Windows 3.1/3.11 oder Windows 95