

Spielhallen-Hits

**Nicht einzeln
zu remittieren**

6 Spiele-Vollprodukte - jetzt fast geschenkt!

Ausgabe 3[™]
DM 19,80
SFr 19,80
öS 158,-
Lfr 398,-
HFL 22,50

D.O.G.

FIGHT for Your Life



MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!

**Uneingeschränkte deutsche
Vollversionen auf CD-ROM!**

**2 Versionen für
Windows 95
und DOS!**

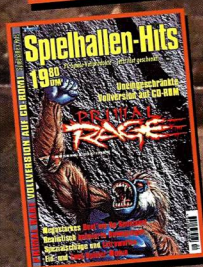
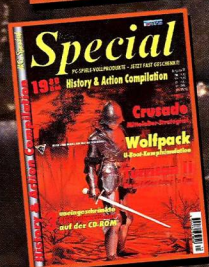
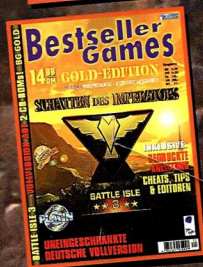


**GREYWOOD
ENTERTAINMENT**

Knallharte Shooting-Action
Kampf-Buggies und HiTech-Cars
3D-Voxelgrafik und Surround-Sound
Single- oder Multiplayer-Modus



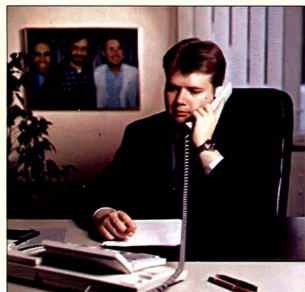
Vollversionen fast geschenkt!



DEM NÄCHSTEN
IM KIOSK!

Achten Sie auf die Goldprägung:
... denn nur wo Gold drauf ist,
ist auch Gold drin!

JETZT MAL ERNSTHAFT...



Haben Sie sich schon einmal darüber Gedanken gemacht, welchen Einfluss Computerspiele, bei denen Gewalt eine nicht ganz unbedeutende Rolle spielt, auf den Emotionshaushalt des jugendlichen Spielfreunds haben können? Vielleicht verlassen Sie sich ja auf das Walten der „Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften“ und haben das Thema damit abgehakt. Vielleicht sollten Sie besser noch einmal darüber nachdenken ...

Die besagte Institution überprüft unter anderem Computerspiele auf Inhalte, die für Jugendliche „gefährlich“ sein könnten. So wandern etwa pornographische, rechtsradikale und gewaltverherrlichende Titel auf den Index. Künftig dürfen diese so gebrandmarkten Spiele nicht mehr offen gehandelt werden und ebenso wenig

in der Presse erscheinen. Jede noch so indirekte Form der Werbung ist illegal. Keine Frage, abartige Pornographie und Neonazi-Propaganda haben auch auf dem Monitor nichts zu suchen. In diesen Bereichen lassen sich relativ eindeutige Maßstäbe setzen, an denen sich Zensor wie Käuferschaft orientieren kann. Weniger eindeutig fällt das Urteil über die fast schon pingelige Beurteilung von jenen Computerspielen aus, welche die Anwendung von virtueller Gewalt voraussetzen, um ans Ziel zu gelangen. Die Zensoren beunruhigt, daß der Jugendliche sich dabei in die Rolle eines Helden hineinversetzt und als solcher eigens seinen Gegnern den Garaus macht, und das nicht selten in niederträchtigster Weise. Letztendlich stellt sich jedoch die Frage, inwieweit die Gewaltbereitschaft bei einem Jugendlichen steigt, der Spaß daran hat, stundenlang durch wundersame Dungeons zu hetzen und die bösen Gegner mit einer Schrotflinte oder sonstigen effektiven Waffen auszuschalten.

Zugegeben, beim heutigen Stand der Technik spielt sich am Bildschirm schon gelegentlich eine wahre Splatter-Orgie ab, und es bleibt der bittere Nachgeschmack des schlechten Geschmacks. Wer seine Augen einmal öffnet, wird jedoch feststellen, daß dieser schlechte Geschmack ein integraler Bestandteil des alltäglichen Lebens ist, öffentlich zur Schau gestellt an Zeitungs-

kiosken, Litfaßsäulen und Plakatwänden; über das Fernsehen brauchen wir uns gar nicht erst zu unterhalten.

Das Instrument der Indizierung erweist sich in der Kategorie Gewalt/schlechter Geschmack als wenig effektiv, hat es doch noch nie etwas genützt, Probleme unter den Tisch zu kehren und mit dem Etikett „Verboten!“ zu versehen – ganz im Gegenteil! Ein kleines Liedchen können einige Spielehersteller davon singen, denen dieses Prädikat zu immensen Verkaufszahlen verholfen hat – zumindest bis die Indizierung des Spieles umgesetzt wurde.

Mitdenken ist hier gefordert. Gewalt ist ein Thema, das diskutiert werden muß, ob nun in den Medien, in der Schule oder in der Familie. Regeln und Verbote allein helfen nicht weiter. Nicht zuletzt sollte jeder in der Lage sein, zwischen Spielspaß und der Realität unterscheiden zu können. Ein gesundes Maß an „Bad Taste“ ist dabei durchaus akzeptabel. In diesem Sinne wünsche ich nun viel Vergnügen mit „D.O.G.“.

P.S. Keine Angst, bei „D.O.G.“ trübt kein einziges blutrotes Pixel den Bildschirm!

Ihr Carsten Borgmeier

C. 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 Willems, Jan Zummholz,
Wälfraud Schmidt

Koordination:
Mareen Lührsen

Gestaltung, Satz und Belichtung:

Style of the Arts. Graphische Medien-
Produktionsgesellschaft mbH,
Tel.: 0180-567 11 88

Art Director:

Michael H. Sichter

Layout:

Diana Whang

Heftproduktion:

Stephan Striegel, Vernon Warren

Anzeigenleitung:

Carsten Borgmeier

Anzeigenverkauf:

Erik Krankemann, Editorial Services

Druck:

Marco, Toulouse

Auflage:

60.000 Expl.

Vertrieb:

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

Außendienst:

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

Vertriebsleitung:

Reinhard Jansohn

Erscheinungsweise:

6 Ausgaben pro Jahr

Verkaufspreis:

19,80 DM

Bankverbindung:

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

Bezugsmöglichkeiten:

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

INHALTSVERZEICHNIS

Editorial/ Impressum.....3

Installation.....5

Anleitung.....7

Spielziel.....7

Spielsteuerung.....7

Das Hauptmenü.....8

Spielstart.....9

Das Spiel.....9

Tips.....13

Booklet.....16

Lizenz.....18



Installation und Programmstart der Spielhallen-Hits 3: „D.O.G.“

Systemanforderungen

Um „D.O.G.“ spielen zu können, muß Ihr Computer folgende Minimalvoraussetzungen erfüllen:

- IBM-PC oder 100 % kompatibel
- MS-DOS 6.0 oder Windows 95
- mind. Pentium 90 MHz oder 100 % kompatibel
- mind. 16 MB RAM
- mind. 450 KB freier Arbeitsspeicher
- VESA 2.0 kompatible SVGA Grafikkarte
- Festplatte mit mind. 75 MB freiem Speicherplatz
- mind. Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk
- Joystick empfohlen
- Windows-95-kompatible Soundkarte, bzw. Gravis, Soundblaster, Microsoft-Soundsystem oder 100% kompatible Soundkarte für DOS-Version
- IPX-fähiges Netzwerkprotokoll für Netzwerk-Spiel

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

Installationsprogramm unter MS-DOS starten

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

Installationsprogramm unter Windows 95 starten

Öffnen Sie den Explorer und wechseln Sie in das Hauptverzeichnis der CD-ROM. Führen Sie einen Doppelklick auf die Datei:

SETUP.PIF
aus.

Installation von D.O.G

Zu Beginn der Installation werden Sie gefragt, wie viele der Programmdateien auf die Festplatte kopiert werden sollen. Zur Wahl stehen 17, 80, 115 MB. Besitzen Sie ein langsames CD-ROM-Laufwerk, sollten Sie hier möglichst viele Dateien auf die Festplatte kopieren lassen. Auf diese Weise können Sie die Geschwindigkeit des Spieles erhöhen.

Wählen Sie anschließend ein Laufwerk, auf das Sie „D.O.G.“ installieren möchten. Gesperrte Laufwerke wie das CD-ROM-Laufwerk werden rot dargestellt.

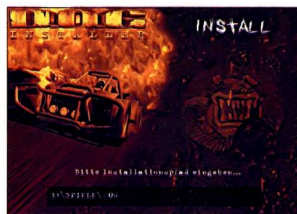
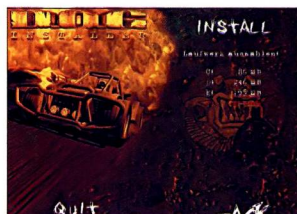
Anschließend werden Sie nach dem Installationspfad gefragt. Tragen Sie hier den gewünschten Verzeichnispfad ein und bestätigen Sie mit [Enter].

Damit ist die Installation abgeschlossen. Im folgenden Bildschirm erscheint ein Text mit einigen Hinweisen. Nehmen Sie sich die Zeit, und lesen Sie den Text durch. Mit einem Klick auf den nach unten oder nach oben zeigenden Pfeil scrollen Sie den Text in die entsprechende Richtung.

Anmerkung zur Installation unter Windows 95

Durch die Installation des mitgelieferten Direct X 3.0 kann die Geschwindigkeit von „D.O.G.“ erhöht werden.

Zur Installation starten Sie die Datei „DXSETUP.EXE“ im Verzeichnis „\DIRECTX3\DIRECTX“ auf der CD-ROM. Installieren Sie die Version 3.0 nur, wenn Sie Direct X noch nicht installiert haben oder lediglich eine älteren Version dieses Treibers auf Ihrem PC haben.





Programmstart

Start der MS-DOS-Version

Wechseln Sie in das Verzeichnis, in das Sie „D.O.G.“ installiert haben, und geben Sie

DOGD
ein.

Start der Windows 95-Version

Wechseln Sie in die Programmgruppe „D.O.G.“, und klicken Sie auf das Icon „D.O.G.“



Konfiguration des PCs

Sie brauchen lediglich den PC bei der Verwendung der MS-DOS-Version zu konfigurieren. Die Windows 95-Variante läuft ohne weiteres Zutun.

„D.O.G.“ MS-DOS-Version

„D.O.G.“ läuft mit Erweiterungsspeicher (XMS) und benötigt mindestens 450 KB freien Speicher. Um Ihre aktuelle Speicherbelegung abzufragen, gehen Sie bitte folgendermaßen vor: Geben Sie an der Eingabeaufforderung die nachstehende Zeile ein:

MEM

Hier bekommen Sie die aktuelle Speicherbelegung Ihres PCs dargestellt. In der Zeile „Maximale Größe für ausführbares Programm“ finden Sie die Größe des freien Arbeitsspeichers. Dieser Wert verrät Ihnen, ob Sie das Spiel starten können oder ob Sie Ihren Computer neu konfigurieren müssen. Beachten Sie, daß der Speichermanager „EMM386.EXE“ nicht geladen werden sollte; andernfalls kann es passieren, daß sich das Spiel „aufhängt“.

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

CD C:\

in das Hauptverzeichnis Ihrer Festplatte. Geben Sie nun

EDIT CONFIG.SYS

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

EDIT AUTOEXEC.BAT

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

CONFIG.SYS

DEVICE=C:\...\HIMEM.SYS

REM DEVICE=C:\...\EMM386.EXE NOEMS

DOS=HIGH,UMB

DEVICEHIGH=C:\...\MMCDAT.SYS

/D:MMIDE01 (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 Ein-
stellungen Ihrer Soundkarte)

SET SOUND=C:\SB

(Variable entsprechend Ihrer
Soundkarte)

LHC:\...\MSCDEX.EXE/

D:MMIDE01/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



Starten Sie unter Windows 95 nur die dafür vorgesehene Programmversion. Wollen Sie unter

Windows 95 aus irgendwelchen Gründen die MS-DOS-Version spielen, starten Sie diese nur im „MS-DOS-Modus“.

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 anschließend den Eintrag „Nur Eingabeaufforderung“ und bestätigen Sie mit der Eingabetaste. Sollte Ihnen im MS-DOS-Modus zu wenig Arbeitsspeicher zur Verfügung stehen, fertigen Sie bitte eine Startdiskette an.

Handbuch und Installation des Acrobat Readers

Im Verzeichnis \Handbuch dieser CD-ROM finden Sie das Handbuch zu „D.O.G.“ mit der Bezeichnung „HANDBUCH.PDF“. Es liegt im Adobe-Acrobat-Format vor. Falls Sie den Acrobat Reader bereits auf Ihrem System installiert haben, können Sie diese Datei 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.



Anleitung zu D.O.G

D.O.G ist die ultimative Spielhalle der Zukunft, in der die Chance auf wahren Reichtum mit einer sozialen Dienstleistung kombiniert wird. Wer die geheiligten Hallen der Computersimulation betritt, hat die Chance, ein Preisgeld in Höhe von 1 Million Credits einsacken zu können. Doch solch ein großer Gewinn verlangt auch nach Opfern. Die Strafe für ein Versagen folgt somit auf dem Fuß: sofortiges Ableben zwecks Wiederverwertung aller lebensnotwendigen Organe!

Betrifft Windows 95!

„D.O.G“ kann unter Windows 95 sowohl in einem Fenster als auch im Vollbildmodus ausgeführt werden. Mit der Tastenkombination [ALT]+[Enter] schaltet der Spieler nach Belieben zwischen den beiden Modi hin und her. Zusätz-



Die Modi unter Windows 95: Fenster- und Vollbildmodus

lich läßt sich mit [+] bzw. [-] die Größe des Bildschirms vergrößern bzw. verringern. Vor allem langsamere PCs sollten das Spiel nur im Vollbildmodus ausführen, um maximale Geschwindigkeit zu erzielen.

Spielziel

Das Spielziel läßt sich kurz und knapp in dem Satz „Sie müssen am Leben bleiben“ zusammenfassen. Einige Missionen sind obendrein mit einem Zeitlimit versehen. In diesem Fall gilt folgende Ergänzung der bestehenden Regel: „Sie müssen am Leben bleiben und sich beeilen!“ Bevor man den Gewinn verbubeln darf, müssen alle Missionen erfolgreich gemeistert werden, wobei der Zugang zur nächsten Mission erkaufte werden muß. Je höher der Level, desto teurer wird die Mission. Damit das Geld nicht frühzeitig ausgeht, gibt es für jede überstandene Mission eine Bonuszahlung. Zusätzlich können in manchen Levels einige Boni in Form von Credits eingesammelt werden. Sobald das Geld für den Erwerb einer neuen Mission nicht mehr langt, gibt es eine letzte Chance, und wer die vermasst, kommt ins Ersatzteillager.

Spielsteuerung

„D.O.G“ kann sowohl mit einem Joystick als auch mit der Tastatur gespielt werden. Zusätzlich gelten auch beim Joystick folgende Tastenbelegungen:

Spielfigur steuern

Joystick

Joystick hoch: Beschleunigen
Joystick runter: Bremsen
Joystick links: links
Joystick rechts: rechts

Tastatur

Cursortaste hoch: Beschleunigen
Cursortaste runter: Bremsen
Cursortaste links: links
Cursortaste rechts: rechts

Allgemeine Tastaturfunktionen

Fahrzeug

[Leertaste]: Bremsen

[Leertaste]+[Cursor hoch]:
Power-Slide

[Leertaste]+[Cursor links]/[Cursor rechts]:
Power-Slide

[X]: Fahrzeug verlassen

[6]: Speedbooster

Spieler zu Fuß

[Cursor hoch]: Rennen

[Cursor runter]: Rückwärts gehen

[Cursor links]/[Cursor rechts]: Drehen

[Leertaste]: Abrollen

Waffen

[1]: Projektilwaffe
[2]: Granatwerfer
[3]: Flammenwerfer
[4]: Raketenwerfer
[5]: Minenwerfer
[Enter]: Nächste Waffe
[Strg]: Feuern
[T]: Zielwahl für Lenk Waffen

Andere Funktionstasten

[Pause]: Spiel anhalten

[V]: Cockpitsicht/Außenansicht

[Bild hoch]/[Bild runter]:
Außenansicht zoomen

[Einf]/[Entf]: In der Außenansicht umsehen

[Shift]+[F1]-[F6]: Auflösung ändern

[F4]: HUD ein/aus

[F5]: Detailstufe ändern

[F11]: Helligkeit anpassen

[F12]: Screenshot machen (PCX-Format)



Das Hauptmenü

Direkt nach dem Start von „D.O.G.“ wird das Intro gespielt, das sich durch Drücken einer beliebigen Taste abbrechen läßt. Anschließend wird das Hauptmenü geladen.

Neues Spiel starten (New Game)

Diese Option startet ein neues Spiel. Anschließend braucht nur noch ein Name angegeben und ein Level ausgewählt zu werden. Bei der Vergabe eines Namens ist unbedingt zu beachten, daß gleichlautende, bereits bestehende Spielstände überschrieben werden!



Das Multiplayer-Spiel (Multiplayer)

In „D.O.G.“ können bis zu 4 Spieler in einen möglichst (un)fairen Wettstreit miteinander treten. Dabei gilt die alte Highlander-Regel: „Es kann nur einen geben!“ Jede Niederträchtigkeit ist erlaubt. Voraussetzung hierfür ist ein Netzwerk mit einem IPX-Netzwerkprotokoll.



Spiel beitreten (Join Game)

Hiermit steigt man in ein Spiel ein, das ein anderer Spieler mit „Create Game“ gestartet hat.

Um dem Spiel beizutreten, muß das entsprechende Spiel ausgewählt und die Wahl mit [Enter] bestätigt werden. Sobald sich alle Spieler angemeldet haben, wird der Level geladen und das Spiel gestartet.



Bevor es jedoch soweit ist, muß sich jeder Spieler einen Namen und eine Farbe zugewiesen haben.

Spiel leiten (Create Game)

Voraussetzung für jedes Netzwerk-Match ist ein neu gestartetes Netzwerkspiel. **Anzahl der Spieler (Nr. of Players)**

Hier ist die Zahl der Spieler einzutragen, die sich im Match ans Leder wollen. Maximal können vier Spieler gegeneinander antreten.



Level

Nun ist es an der Zeit, einen Level aus der Liste zu wählen.

Start

Alles paletti? Dann auf in die Schlacht! Sobald alle Spieler mit „Join Game“ dem Spiel beigetreten sind, wird es ernst.

Spielereinstellungen (Setup Player)



Damit auch jeder Spieler identifiziert werden kann, muß man sich einen Namen geben und eine Farbe aussuchen.

Altes Spiel fortsetzen (Continue)

Nach jedem Spiel speichert „D.O.G.“ automatisch den Spielstand. Um das alte Spiel fortzusetzen, genügt ein Klick auf „Continue“. Wurden bereits einige andere Spiele angelegt, erscheint eine Liste mit allen Spielständen. Nicht mehr benötigte Spielstände können in diesem Menü mit der Taste [Entf] gelöscht werden.



Optionen (Options)

Hier kann ein neues Spiel begonnen, ein altes fortgesetzt, oder es können die Spieloptionen verändert werden. Die Auswahl eines Menüpunktes erfolgt hier mit den Cursortasten hoch/runter. Soll eine Option geändert werden, genügt ein Druck auf [Enter].



Controls

In diesem Abschnitt wird das Eingabegerät festgelegt. Zur Wahl stehen die Steuerung per Joystick, Tastatur oder Gravis Gamepad. Mit „Configure“ lassen sich alle Steuerungsfunktionen nach eigenem Belieben neu definieren.



Sound

Die Lautstärke der Soundeffekte und der Hintergrundmusik wird hier eingestellt. Weiterhin läßt sich bestimmen, welcher Soundtrack gespielt werden soll. Bei der Einstellung „automatic“ im Menüpunkt „CD-Track“ werden die zur Verfügung stehenden Musikstücke in wahlloser Reihenfolge gespielt.

Gfx

Hier finden sich zahlreiche Optionen, mittels derer die grafische Darstellung von „D.O.G.“ beeinflussbar ist. Durch gezielte Anpassungen in diesem Abschnitt läßt sich die Geschwindigkeit des Spiels beeinflussen. Grundsätzlich gilt: Je höher die Auflösung und je detaillierter die Darstellung, desto mehr Rechenpower ist vonnöten.

Auflösung (Resolution)

Je höher die Auflösung, desto feiner werden die Spielfiguren dargestellt. Gleichzeitig erhöhen sich aber auch die Rechenanforderungen, die an den PC gestellt werden. Von daher kann es bei langsameren PCs zum stockenden Bildaufbau kommen. Die maximale Auflösung beträgt 640 mal 480 Bildpunkte. Falls diese Auflösung nicht zur Verfügung steht, ist die verwendete Grafikkarte nicht „VESA 2.0“-kompatibel. In diesem Fall muß vorher ein VESA-Treiber geladen werden.

Detail-Level

Es kann zwischen vier verschiedenen Detail-Levels gewählt werden. Je höher der Detail-Level, desto genauer wird die Landschaft dargestellt. Entsprechend erhöht sich aber auch die Rechenleistung.

Partikel Effekte

Diese Option sorgt für die richtige Stimmung. Je höher der einzelne Partikelwert

eingestellt wird, desto detaillierter sind die Trümmer, die bei einer Explosion durch die Luft fliegen.

Horizon

Wie der Name schon erahnen läßt, regelt diese Einstellung die Detailfülle des Horizonts. Wird diese Option ausgeschaltet, erscheint der Himmel nur als eine einfarbige Fläche.

Spiel beenden (Bail Out)

Diese Option ist schnell zu erklären und läßt sich etwa mit folgenden Worten ins Neudeutsche übersetzen: „... und tschüß!“.

BAIL OUT

Spielstart

Nach der trockenen Theorie der Spieloptionen geht es jetzt um die praxisorientierte Gefechtssituation. Nach dem Start eines neuen Spieles mit „New Game“ muß zunächst ein Name angegeben werden. Dieser Name erscheint später in der Highscore-Liste – sofern genügend Punkte ergattert wurden. Der Name wird auch zur automatischen Speicherung des Spielstands benötigt.

Im folgenden Menü geht es um den Schwierigkeitsgrad. Anfänger sollten sich nicht gleich an den „Instant Death“ wagen. Die Überlebenschancen streben in diesem Fall gegen Null.

Als nächstes darf ein Level ausgewählt werden. Jeder kostet eine bestimmte Zahl Credits, die dem Barvermögen des Spielers abgezogen werden. Zu Beginn des Spiels liegen 100.000 Credits auf dem Konto. Umgerechnet ergeben sich bei einer Mission, die 40.000 Credits kostet, drei Versuche, den Level zu erfüllen. Die ersten beiden Versuche kosten demnach zusammen 80.000 Credits. Zwar reichen die verbleibenden 20.000 nicht für einen dritten Mal aus, das Spiel zeigt sich aber barmherzig und räumt in diesem Fall eine „letzte Chance“ ein.

Nach der Wahl eines Levels erscheint die Missionsbeschreibung.

Das Spiel

Missionsbeschreibung

Zu Beginn des Spiels sind nicht alle Missionen zugänglich, die schwierigeren können erst gewählt werden, wenn das

Konto hinreichend mit Credits gefüllt ist. Die letzte Mission steht erst zur Verfügung, wenn alle anderen Missionen erfüllt wurden. Der Info-Screen zu einer Mission zeigt folgende Informationen:

1. Startfahrzeug des Spielers
2. Bonuszahlung für den Sieg
3. Zeitlimit
4. Zusatzbedingungen (falls vorhanden)

Vom „Info-Screen“ aus startet der Spieler die gewählte Mission mit [Enter], wobei die Zugangskosten vom Konto abgebogen werden. Sagt ihm diese Wahl dann doch nicht zu, kann er mit [ESC] ins Spielmenü zurückkehren und eine andere Mission wählen.

Die Missionen

Jede Mission spielt sich innerhalb einer geschlossenen Arena ab, die von einem unsichtbaren Kraftfeld umgeben wird und nicht durchdrungen werden kann. In der Übersichtskarte ist dieses Kraftfeld durch einen schwarzen Rand zu erkennen. Die einzige Möglichkeit, das Spiel zu verlassen, ist der Level-Ausgang.

Der Schwierigkeitsgrad einer Mission wird, abgesehen von der Art und Menge der Gegner, die kein höheres Ziel kennen als die totale Vernichtung der Spielfigur, vom Geländetyp bestimmt. Je nachdem, ob sich ein Fahrzeug auf Asphalt, Sand, Gras, Eis, Matsch oder sonstigen Untergründen bewegt, ändert sich das Fahrverhalten. So ist bei einer scharfen Kurve auf Asphalt mit einem geringeren „Schmier-Ab-Koeffizienten“ zu rechnen als bei einem völlig vermatschten Untergrund. Sobald alle Missionsziele erfüllt wurden, öffnet sich der Level-Ausgang, und die Bonuszahlung für diesen Level wird dem Konto gutgeschrieben. Falls das Missionsziel nicht erreicht werden konnte oder die arme Spielfigur ihr digitales Leben lassen mußte, gilt die Mission als nicht erfüllt. In diesem Fall muß der Level noch einmal gespielt werden. Im „Debriefing“ stellt sich heraus, wie viele Credits erreicht wurden. Der



Der Weg zu den gelb-roten Leuchten vom Levelausgang wird im taktischen Display durch konzentrische Kreise dargestellt

entsprechende Betrag wird dem Konto gutgeschrieben. Das Spiel ist erst beendet, wenn alle Missionen erfüllt wurden.

Das HUD

Im HUD (Head Up Display) werden alle wichtigen Statusinformationen halbtransparent dargestellt. Lebensmüde Spielercharaktere können diese Anzeige jederzeit mit [F4] ausschalten, dürfen sich aber nicht über das überraschende Ableben oder die Detonation des benutzten Fahrzeugs wundern.

1. Zeit (Time)

Bei allen Missionen, in denen ein Zeitlimit besteht, wird die Zeit rückwärts gezählt. Sobald dieses Limit überschritten wird, gilt die Mission als gescheitert.

2. Credits

Hier wird der aktuelle Kontostand angezeigt. Für das Abschießen von Gegnern und das Aufammeln von Bonusgegenständen wandern zusätzliche Credits in den Spartrumpf.

3. Waffen (Weapons)

In diesem Display werden alle fünf Waffensysteme nebst zur Verfügung stehender Munition angezeigt. Die horizontalen Balken unter der Anzeige stellen die jeweilige Ausbaustufe des Waffensystems dar.

4. Taktisches Display (System)

Diese Übersichtskarte zeigt die nähere Umgebung. Gegner werden als rote Punkte, leere Fahrzeuge als blaue Punkte dargestellt. Nach erfolgreicher Missionserfüllung erscheint hier auch der Level-Ausgang in Form eines gelben Punktes.

5. Lebensenergie (Bio)

Dieser Balken zeigt an, wie es um die Gesundheit der Spielfigur bestellt ist. Je kleiner dieser Balken wird, desto näher rückt das Ableben. Sobald die Energie aufgebraucht wurde, ist es mit dem Leben vorbei.

6. Fahrzeugzustand (Sys)

Natürlich halten auch Fahrzeuge den permanenten Beschuss nicht lange aus. In dieser Anzeige spiegelt sich der

Zustand des Gefährts wider. Ist das Fahrzeug schließlich in die Luft geflogen, geht es zu Fuß weiter.

7. Geschwindigkeit (Speed)

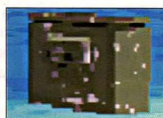
Hier wird die aktuelle Geschwindigkeit des Fahrzeugs dargestellt. Besitzt das Fahrzeug einen Speedbooster, erscheint links neben dieser Anzeige ein kleines Symbol.

8. Textmeldungen

Sobald Gegenstände aufgesammelt werden oder Gegner das Zeitliche segnen erscheint eine kurze Textinformation. Hier erfolgt auch die Benachrichtigung über die Öffnung des Level-Ausgangs.



Upgrade-Symbole und Munition:



Waffen und Munition

Das Waffensystem bietet fünf Grundarten von Waffen, die sich in jeweils zwei weiteren Stufen upgraden lassen.

Projektilwaffen

Projektilwaffen eignen sich als Nah- wie auch als Fernwaffen. Gegen Luftziele erweisen sie sich hingegen als absolut untauglich, da sie sich nicht entsprechend einstellen lassen.

Stufe 1: Gatling Gun Mk1

Trommelfeuer-Maschinengewehr - schießt Salven.

Stufe 2: Power Gat Mk2

Verfügt über eine höhere Durchschlagskraft als das Grundmodell.

Judge Mk3

Verschießt Sprengprojekteile.

Granatwerfer

Granatwerfer verschießen Sprengprojekteile, die sofort explodieren, wenn sie mit irgendetwas kollidieren. Beim Einsatz dieser Waffen ist es dringend angeraten, nicht zu schießen, sofern sich etwas unmittelbar vor der Nase der Spielfigur befindet. Andernfalls kann die Wucht der Detonation zum Eigentor führen. Granatwerfer eignen sich auch zum Angriff auf niedrig fliegende Luftziele.

Stufe 1: Gun Mk1

Einfacher Granatwerfer.

Stufe 2: Twin Gun Mk2

Feuert zwei Granaten gleichzeitig ab.

Tri Gun Mk3

Dauerfeuer-Ausrüstung, mit deren Hilfe sich ein ganzer Granathagel erzeugen lässt.



Flammenwerfer

Diese Nahkampfwaffe leistet besonders im Nahkampf gegen Droiden wertvolle Dienste. Natürlich läßt sich diese Waffe auch gegen Fahrzeuge einsetzen, allerdings setzt dies eine gehörige Portion Erfahrung voraus.

Stufe 1: Flamer Mk1

Geringe Reichweite, aber äußerst effektiv gegen alles, was auf zwei Beinen steht.

Stufe 2: Inferno Mk2

Diese Stufe verfügt zwar über eine größere Reichweite, ist aber dennoch überwiegend für den Nahkampf konzipiert.

Stufe 3: Diabolo Mk3

Dieser High-End-Grill verschießt zusätzlich Feuerbälle, die den Boden in Brand setzen. Damit lassen sich auch weiter entfernte Ziele bekämpfen.

Raketenerwerfer

Zielgruppe für jede Form von Raketen sind alle gepanzerten Fahrzeuge. In den höheren Ausbaustufen verfügen die Raketen über eine Zielerfassung, mit der sich auch Luftziele ausschalten lassen. Der Beschuß von Gegnern, die sich in unmittelbarer Nähe befinden, sollte auch hier besser unterlassen werden.

Stufe 1: Dumbfire Mk1

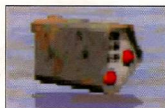
Einfache Rakete, die schnurstracks geradeaus fliegt.

Stufe 2: Seeking Mk2

Automatische Zielerfassung, aber begrenzte Flugzeit.

Stufe 3: Nuke Mk3

Diese Rakete verfügt ebenfalls über eine automatische Zielerfassung, kann aber zusätzlich mit einem gewaltigen Zerstörungspotential aufwarten.



Upgrade-Symbol und Munition



Upgrade-Symbol und Munition

Minenwerfer

Der Minenwerfer stellt das einzige defensive Waffensystem dar. Minen eignen sich vorzüglich, um Verfolger in ihre finalen Schranken zu weisen. Auch hier gilt es, einen gewissen Sicherheitsabstand zu wahren. Konnte der Feind bereits sehr dicht aufschließen, kann es passieren, daß auch das eigene Fahrzeug in Mitleidschaft gezogen wird.

Stufe 1: Mine Mk 1

Kontaktmine, die bei Berührung explodiert.

Stufe 2: Detonator Mk2

Diese Mine wird durch Erschütterungen in ihrer Nähe ausgelöst und besitzt einen größeren Wirkungsradius.

Stufe 3: Terminator Mk3

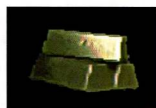
Hier gilt: Mine abwerfen und die Flucht antreten!

Gegenstände

Innerhalb der einzelnen Levels verstecken sich zahlreiche Gegenstände, die nur darauf warten, aufgesammelt zu werden. Diese Boni erhöhen zum einen die Wahrscheinlichkeit, den Level lebend zu verlassen, zum anderen mögen sie für ein zusätzliches Taschengeld sorgen.

Gesundheit

Die gegnerischen Bemühungen, der eigenen Spielfigur den Garaus zu machen, gehen natürlich nicht spurlos an ihr vorbei. Um hier Abhilfe zu leisten, sind gelegentlich Boni zu finden, die mit einem markanten roten Kreuz gekennzeichnet sind. Gesundheits-Boni gibt es in drei Größenordnungen. Die kleine Medizinflasche stellt die Gesundheit um 10% wieder her,



die Verbandstasche um 30%. Besonders erfreulich ist der Fund einer Verbandskiste, mit der sich die Gesundheit um 100% regeneriert.

Reparatur

Besonders ärgerlich ist es, wenn ein kostbares Fahrzeug vom Gegner in seine Bestandteile zerlegt wird und die Spielfigur sich auf Schusters Rappen durchschlagen muß. In diesem Fall helfen die Reparatur-Boni weiter.

Wie auch bei der Gesundheit, gibt es bei der Reparatur drei Größenordnungen. Der einfache Schraubenschlüssel repariert das Fahrzeug um 10%, die Werkzeugtasche hingegen um 30%. Eine vollständige Reparatur des Einsatzfahrzeuges bietet der Werkzeugkoffer.

Speedbooster

Der Speedbooster ist das ideale Tool für Situationen, in denen es brenzlich wird. Er beschleunigt das Fahrzeug für kurze Zeit und erhöht die Höchstgeschwindigkeit.

Zeitbonus +30 Sekunden

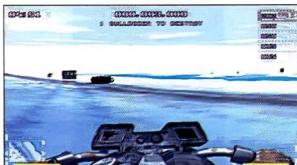
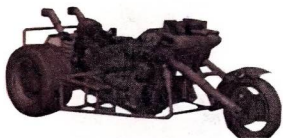
Gerade bei Missionen, in denen das Zeitlimit arges Kopfzerbrechen bereitet, ist dieser Bonus äußerst willkommen. Er setzt den Countdown um eine halbe Minute zurück.

Credits

Credits kann man immer gebrauchen, zumal der Erwerb der nächsten Mission eine kostspielige Angelegenheit darstellt. Nach dem Aufsammeln dieser Goldbarren erhöht sich der Kontostand um 1000 Credits.

Spezielle Objekte

In einigen Missionen müssen spezielle Objekte gefunden werden, um das Missionsziel zu erreichen.



Das Trike und der Blick aus dem Cockpit



Der Buggy und der Blick aus dem Cockpit



Der Skullwing und der Blick aus dem Cockpit

Spielerfahrzeuge

Die Spielfigur kann zur Bewältigung der Mission zu Fuß durch die Gegend stampfen oder drei verschiedene Fahrzeuge nutzen.

Der Vorteil liegt in der besseren Panzerung und schnelleren Fortbewegung. Gelegentlich findet sich ein vereinsamtes Vehikel. In diesem Fall marschiert der Held einfach auf das Fahrzeug zu und steigt automatisch in das Fahrzeug ein. Eine aggressivere Methode wäre das Kapern fremder Fahrzeuge. Hier muß die Figur den Vorbesitzer erst einmal aus den „Sattel“ schießen, bevor man es übernehmen kann.

Trike

Das Trike ist sehr wendig und eignet sich hervorragend für Spritztouren in verwinkelten Tälern. Allerdings ist es nur schwach bewaffnet und leicht gepanzert.

Buggy

Die nächste Stufe bildet der Buggy. Seine gute Panzerung und ansehnliche Bewaffnung machen diesen Pistenflitzer zum guten Allrounder. Er ist jedoch nicht so wendig wie das Trike.

Skullwing

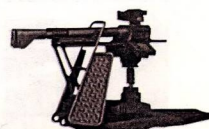
Der Wunschtraum eines jeden Spielers, Alptraum des Gegners. Dieser stark gepanzerte Rennschlitten verfügt über ein umfangreiches Waffenarsenal. Trotz seines großen Gewichtes bringt es diese „fahrende Festung“ zu Spitzengeschwindigkeiten.

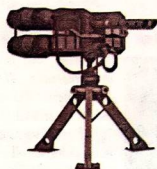
Gegner

In „D.O.G.“ tummeln sich Gegner verschiedenster Art. Egal, ob sie zu Fuß, per Auto oder aus der Luft kommen, sie wollen nur das eine: den erfolgreichen Missionsabschluß verhindern. Jede Einheit verfügt über ganz spezielle Fähigkeiten und Waffensysteme.

Kampfdroid XS-09b

Diese Droiden existieren in verschiedenen Varianten, die entweder mit einer MG, einem Flammenwerfer oder einem Raketenwerfer ausgerüstet sind. Glücklicherweise sind sie schlecht gepanzert, reaktionsträge und besitzen die Intelligenz eines Nutella-Brotens.





Augenblicke später wieder verschwunden. Zu allem Übel besitzt dieses Geschloß noch zwei schwere Gatlings von Typ Power Gat Mk2.

Helikopter

Alarmstufe Rot ist beim Anblick dieses Flugobjektes angesagt. Seine gute Panzerung und die Power Gat MK2 machen diesen Helikopter zu einem sehr unangenehmen Zeitgenossen.

Air Scout

Höchste Zeit für einen panischen Anfall ist es beim Anblick dieses Fliegers. Fast unbemerkt steigen diese Flugzeuge auf und machen sich noch durch das zischende Geräusch einer herannahenden Seeking bemerkbar.

Cannon Turret

Glücklich ist derjenige, dem es gelingt, eine dieser durchschlagskräftigen Waffen in Besitz zu nehmen und damit den Gegnern den Tag zu verderben. Die Tri Gun Mk3 und die massiven Panzerplatten sorgen für beeindruckende Schäden bei gleichzeitig gutem Personenschutz.

Automatic Flamer

Diese vollautomatische Grillstation besitzt zum Glück nur eine geringe Reichweite und ist auf die Bekämpfung von Fußtruppen spezialisiert. Wer mit offenem Auge durch das Gelände marschiert, kann diesen Störenfried schnell ausschalten.

Automatic Gatling

Auf schnellstem Wege sollte diese Selbstschußanlage zerstört werden. Sie nimmt die Fahrzeuge unter konstanten Beschuß und richtet so beachtliche Schäden an.

Sonstige Gegner

Natürlich ist das noch nicht alles. Es kann durchaus vorkommen, daß plötzlich ein Gegner auf der Spielfläche erscheint, der hier nicht erwähnt wurde!



Unterschiedliche Geländeformen erfordern zum Teil fahrtechnische Meisterleistungen

- Trikes ausgiebig studiert werden. Ohne vorherige „Fahrstunde“ gestalten sich die Missionen recht schwierig, zumal die Gegner recht flink sind.
- Unbedachte Ausflüge quer durch das Missionsgebiet erwecken das Interesse von unnötig vielen Gegnern. In den meisten Fällen ist es besser, die Gegner nacheinander auszuschalten.
- Manchmal ist eine Flucht die bessere Alternative. Das gilt insbesondere für Hinterhalte oder beim Kontakt mit einem zahlenmäßig überlegenen Gegner.
- Größere Ansammlungen von Droiden lassen sich gut mit dem „Bowling-Effekt“ reduzieren. Gas geben und darauf zu halten.
- Das Einsammeln von Boni hat (sofern kein Zeitlimit gesetzt wurde) höchste Priorität.
- Zu Fuß hat die Spielfigur kaum eine Chance, deshalb sollte bei Bedarf schleunigst ein neues Fahrzeug besorgt werden.



Oberste Regel: So schnell wie möglich ein Fahrzeug ergattern

- Es ist nicht immer notwendig, alle Gegner ins Jenseits zu befördern. Anstatt sich völlig seinem Zerstörungsdrang hinzugeben, sollte man sich besser auf die Erfüllung der Missionsziele konzentrieren.

Pickup

Dieser häufig anzutreffende Transporter ist lediglich mit einer Gatling Mk1 ausgerüstet. Er läßt sich schnell umfahren und sehr leicht knacken.

Warrior

Eine gute Panzerung und ein Mk-1-Flammenwerfer machen diesen Buggy zu einem unangenehmen Gegner, der besser aus der Distanz erledigt werden sollte. Wenn es schon zu einem Nahkampf kommen muß, empfiehlt sich ein Angriff von hinten.

Raider

Der Raider ist mit einem Granatwerfer ausgestattet, der beachtliche Krater im Boden hinterläßt. Auch diesen Gegner nimmt man möglichst von hinten.

Bandit

Diese Buggy-Variante zählt wohl zu den unangenehmsten Vertretern der Buggy-Serie. Mit seinem Raketenwerfer Dumpfire Mk1 entwickelt sich dieses Gefährt zum tödlichen Gegner. Beim Kontakt gibt es nur eine Möglichkeit, diese Begegnung zu überleben: sofort ausschalten!

Wild Boar

Mit einem großen Grill in Form eines Flammenwerfers Typ Inferno Mk2 wartet dieses Vehikel auf. Sofern vorhanden, ist es höchste Zeit, eine Rakete ins Ziel zu schicken.

Bulter

Blitzschnell startet dieser Vertreter seine Angriffe. Im Eiltempo führt er seinen Angriff durch und ist schon wenige

Tips

Abschließend noch ein paar Tips, mit denen sich die Missionen leichter bewerkstelligen lassen.

- Die erste Mission, mit der Bezeichnung „Die Fahrprüfung“, eignet sich hervorragend als Trainingsparcours. Hier kann das Fahrverhalten eines



Sport- und Strategiespiele

CYBERIA:



Die Welt von morgen ist schon Schnee von gestern... Machen Sie sich bereit für ein atemberaubendes **Zukunftsbenteuer** mit unglaublich realistischen Action-Sequenzen und „lebensechten“ Schauspielern. Die Zukunft wird von weltweit operierenden Terroristen beherrscht, und die Menschheit steht am Rande des Untergangs. Unter dem Codenamen „Cyberia“ droht eine furchtbare Vernichtungswaffe, alles Leben auf der Erde auszulöschen... (D/CD)

Best.-Nr. TGG-07

nur DM
14,99

TORNADO & MISSION DISK

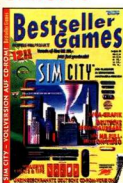


Nehmen Sie Platz im Cockpit – als Pilot oder Navigator und Waffenoffizier – und erleben Sie selbst, was es heißt, den hochmodernen Jagdbomber der Royal Air Force zu fliegen. Diese umfassende, absolut realitätsnahe, hochdetail. Flug- und Kampfsimulation bietet Ihnen Optionen vom Simulatortraining über Einzelkämpfe bis hin zu Kampfmissionen mit mehreren Maschinen. Sie ebenfalls auf der CD-ROM enthaltene **Mission Disk** läßt Sie die Kampfeinsätze im Golfkrieg 1992 hautnah im Cockpit „live“ miterleben. (DA/CD)

Best.-Nr. TBC-112

nur DM
19,80

SIMCITY



Die „Mutter“ aller SIM-Spiele – millionenfach verkauft und absolute „Pflicht“ für jede anspruchsvolle Spielesammlung! In dieser einzigartigen **Städtebau-Simulation** errichten und verwalten Sie Ihre eigene **virtuelle Traumstadt**: Sie bauen Wohnhäuser, Geschäfte, Fabriken, Kraftwerke und Verkehrswege, kümmern sich um Finanzen und Steuern, Bevölkerung und Kriminalitätsrate, Verkehr und Umwelt. Ab und zu erleben Sie auch Naturkatastrophen wie Erdbeben, Überflutungen oder Feuersbrünste... In dieser erweiterten, „Enhanced-Version“ mit brillanter SVGA-Grafik (VESA) agieren **echte Hollywood-Schauspieler in Full-Motion-Videos** mit Sprachausgabe. (D/CD)

Best.-Nr. TBG-14

nur DM
28,80



Erleben Sie die grandiose Endzeitschlacht der Orks gegen die Menschen mit ihrem Feuerwerk superfeiner Animationen und ihren packenden Feldzügen. Elfen, Gnome, Trolle, Kobolde und sogar Drachen, Gefechte zu Wasser und in der Luft, sowie zahlreiche Zaubersprüche und Kriegsgeräte halten Sie als Feldherren in

WARCRAFT II - TIDES OF DARKNESS

Atem. Phantastische Sounds in HiFi-Qualität, SuperVGA-Auflösung und 3D-generierte Gebäude und Einheiten, 28 Level in zwei Feldzügen für Orks oder Menschen. Im Netzwerk können bis zu sechs Spieler an einem Gefecht teilnehmen. Der Echtzeit-Strategie-Hammer jetzt bei uns **absoluten** Superpreis. (D/CD)

Bestell-Nr. RK-099

nur DM
28,80

HARPOON CLASSIC



Die wohl **beste neuzeitliche Marine-Simulation** mit bisher unerreichtem Realitätsgrad, gleichzeitig die wohl vollständige Datenbank zur modernen Marinetechnik auf CD, entstanden unter Mitarbeit von Tom Clancy und amerikanischen Marine-Institutionen, auf einer Hybrid-CD für Macintosh und PC-Windows mit allen vier Battle-Sets, drei Designer Series und 48 neuen Szenarien, insgesamt mehr als 200 Szenarien plus Szenarien-Editor. Diese CD enthält das gesamte offiziell herausgegebene Material zu Harpoon, erstmals nur für mehr als DM 250 einzeln erhältlich, jetzt zum unglaublich günstigen Preis im Jewelcase. Alle Original-Handbücher im Acrobat-Format auf CD. Für Windows und Mac! (DA/CD)

Best.-Nr. PK-125

nur DM
18,80

ABSOLUTE ZERO



Im 24. Jh. stößt eine Bergbaukolonne auf dem Eismond des Jupiters auf eine entsetzliche ausserirdische Macht – und die Geschehnisse, die nun folgen, verwandeln den Mond in eine grauenvolle Hölle! Setzen Sie Ihre Bergbau-Maschinen als Waffen ein und retten Sie die Menschheit vor dem drohenden Untergang! In diesem **actiongeladenen Sci-Fi-Epos** mit 30 Missionen stehen Ihnen 7 Fahrzeugtypen und 15 Waffensysteme zur Verfügung. (D/CD)

Bestell-Nr. RG-588

nur DM
28,80

MADE IN GERMANY

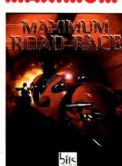


Drei absolute Kultspiele – für viele Spielefans die „Creme de la Creme“ unter den deutschen Mega-Spielehits der letzten 2 Jahre: **BATTLE ISLE 2**: Das überwältigende Strategiespiel von BlueByte! PC Games Award, PC Player 84%! **STERNENSCHWEIF**: Das wohl erfolgreichste deutsche Rollenspiel aus der Serie „Das schwarze Auge“ – mit nat. und internat. Preisen und als „Bestes Spiel des Jahres“ ausgezeichnet! **ANSTOSS**: Die totale Fußball-Simulation, PC Player 85%! CD-Sampler inkl. 3 Original-Handbüchern u. Karten! (D/CD)

Bestell-Nr. RG-550

nur DM
28,80

MAXIMUM ROAD RACE

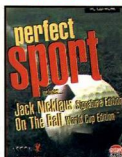


Willkommen beim härtesten **Motorradrennen des 21. Jahrhunderts**: Wer brems, verliert! Wer zurückzieht, auch! Da heißt es Aug um Auge, Stiefel um Stiefel, Auspuff um Auspuff! Acht individuell frisierbare Maschinen für das entspannte Feierabend-Inferno, 10 hindernde Rennkurse, Netzwerk- und 2-Player-Option. Pures Adrenalin für Biker-Freaks! (DA/CD)

Best.-Nr. RG-560

nur DM
28,80

PERFECT SPORT

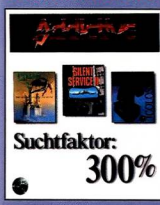


Zwei perfekte Sportsimulationen von Accolade: **JACK NICKLAUS GOLF** – Signature Edition vom Meister des Golfsports mit brillanter Grafik und Design-Modus. So schön wie auf dem richtigen Golfplatz! **ANSTOSS – WORLD CUP EDITION**: Komplett deutsche Version der detaillierten Fußball-Managementsimulation mit zusätzlichem WM-Turniermodus, PC Player 86%! (DA/D/CD)

Best.-Nr. RG-554

nur DM
18,80

SUCHTFAKTOR 300%, VOL. 1



CD-Sampler mit drei ultimativsten Top-Spielen: **SILENT SERVICE 2**: Die U-Boot-Simulation, die Maßstäbe gesetzt hat! Jagen Sie die Yamato als Kommandant im Pazifik. **ISHAR 3**: Brillantes Rollenspiel-Grafikbenteuer, das Monate in Atem hält. **COLLUSUS COLLECTION**: 30-Schach, Dame, Backgammon und Bridge! (D/CD)

Best.-Nr. RG-544

SUCHTFAKTOR 300%, VOL. 2

CD-Sampler mit drei bekannten Top-Games: **INTERNET SPORTS CHALLENGE**: Realist. Sportsimulation mit Tauchen, Schießen, Schwimmen, Reiten, Radfahren usw. **CAMPAIGN 2**: Hottotatza Military Simulation mit über 150 milit. Fahrzeugen. **SHADOWLANDS**: Faszinierendes Rollenspiel-Abenteuer in einer düsteren Welt voll faszinierender grafischer Effekte. (D/CD)

Best.-Nr. RG-545

SUCHTFAKTOR 300%, VOL. 3

CD-Sampler mit drei Bestsellern: **PACIFIC ISLANDS**: Erleben Sie mit einer Panzerbrigade das Varna-Atoll zurück! Ein spektakuläres, supergutes Echtzeit-Strategiespiel! **EMPIRE SOCCER 94**: Fußball total – 32 Teams, 3 Spielmodi. Videoshow von **ROBINSON'S REQUIEM**: Fesselndes Grafik-Abenteuer – überleben Sie einsam auf einem Gefangnisinsel! (D/CD)

Best.-Nr. RG-546

jedes Spiel nur DM
28,80

Benutzen Sie bitte den gegenüberliegenden Bestellschein für Ihre Bestellungen.



24 Stunden / 365 Tage
Bestellannahme

0180/555 82

Fax: 07631/360-444

https://www.pearl.de

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden



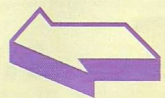
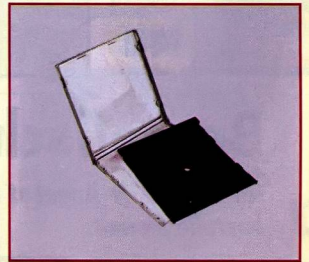
Vorderseite

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



Spielhallenhits 3 · D.O.G

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise finden Sie im Abschnitt „Wichtige Infos zu allen Spielen“ des Installationsprogramms.

Systemanforderungen

Um D.O.G. spielen zu können, müssen mindestens folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

- IBM-PC oder 100 % kompatibel
- MS-DOS 6.0 oder Windows 95
- mind. Pentium 90 MHz oder 100 % kompatibel
- mind. 16 MB RAM
- mind. 450 KB freier Arbeitsspeicher
- VESA 2.0 kompatible SVGA Grafikkarte
- Festplatte mit mind. 75 MB freiem Speicherplatz
- mind. Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk
- Joystick empfohlen
- Windows-95-kompatible Soundkarte bzw. Grafik-, Soundblaster, Microsoft-Soundsystem oder 100% kompatible Soundkarte für DOS-Version
- PX-fähiges Netzwerkprotokoll für Netzwerk-Spiel

Installation

Installation unter MS-DOS:

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

INSTALL.BAT

Installation unter Windows 95:

Öffnen Sie den Explorer, wechseln Sie in das Hauptverzeichnis der CD-ROM und führen Sie einen Doppelklick auf die Datei **SETUP.PIF** aus

Programmstart

Falls Sie die MS-DOS-Version installiert haben, wechseln Sie in das Installationsverzeichnis des Spieles und geben Sie „DOOG“ ein. Sofern Sie sich für die Windows-95-Version entschieden haben, wechseln Sie in die Programmgruppe „D.O.G.“ und führen Sie einen Klick auf das Icon „D.O.G.“ aus.

CD-Inhalt

Volversion: D.O.G

- Adobe-Acrobat Reader für Windows 3.x und Windows 95
- Handbuch zu „D.O.G.“ im Adobe-Acrobat-Reader-Format
- Direct X 3.0

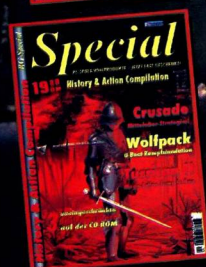
Spielhallenhits 3 · D.O.G

Spielhallen-Hits 3



3
NR.

Vollversionen fast geschenkt!



DEM NÄCHSTEN
AM KIOSK!

Achten Sie auf die Goldprägung:

... denn nur wo Gold drauf ist,
ist auch Gold drin!

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Spielhallen-Hits 3“ und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm

D.O.G

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

Das oben genannte Spiel ist kommerzielles Lizenzprodukt der Firma **The Art Department**, lizenziert zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Es unterliegt damit – im Gegensatz zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

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

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

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

Abgesandt am:

☐☐.☐☐.☐☐.19☐☐

Unterschrift

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe die Lizenzversionen des Programmes **D.O.G** mit dem Kauf der Zeitschrift „**Spielhallen-Hits 3**“ erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zu Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

Bitte ausfüllen

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

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

Vor- und Zuname

Geburtsdatum

Straße

Bitte senden Sie diesen
Registrierungsschein an die
folgende Adresse:
PEARL Agency
PEARL-Str. 1
D-79426 Buggingen

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

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

REKLAMATIONSSCHEIN

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

Spielhallen-Hits 3
Trend Redaktions- und Verlagsgesellschaft
PEARL-Str. 1
79426 Buggingen

Vor- und Zuname

Geburtsdatum

Straße

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

(Telefon – Angabe freigestellt)

Spielhallen-Hits 3

Nichts wird mehr so sein, wie es einmal war!

NEU!



ab 9. April '98 im Zeitschriftenhandel

Deutsche
Vollversion
auf der
Heft-CD!

2 Versionen:
Windows-95-
und
DOS-Version!

D.O.G.

FIGHT for Your Life

Sie haben nur ein Ziel vor Augen – das nackte Überleben! Durch ein Szenario gefährlicher 3D-Landschaften werden Sie von unerbittlichen Gegner gejagt, die einzig darauf aus sind, Sie aufzuspüren und zu eliminieren. Auf der Suche nach dem Ausgang aus dieser Hölle sind Sie ganz auf sich allein gestellt. Ein Off-Road-Fahrzeug, ein dickes Waffenarsenal und Ihre Fahrkünste sind alles, was Sie den angreifenden Helikoptern, Buggies, Trikes, Killer-Trucks, Robotern oder Droiden entgegenzusetzen haben. Wenn Sie sich erfolgreich durchkämpfen, winkt eine Million als Preisgeld. Wenn Sie jedoch versagen, gibt es nur eine Konsequenz: Terminierung! **D.O.G. ist Spielhallen-Action pur – ein knallhartes, adrenalin-puschendes Shooting-Spektakel!**

So urteilt die
Fachpresse:

„Mal hektische
Schußwechsel, mal
vorsichtiges Heranschleichen:
Abwechslung ist
garantiert.“

(PC PLAYER 9/97:
drei Sterne)

FEATURES

- **Uneingeschränkte deutsche Lizenz-Vollversion** auf CD-ROM, lizenziert von The Art Department
- Ausführliche, **bebilderte Spielanleitung** im Heft
- **Zwei getrennte Versionen für Windows 95 und DOS**
- **49 knallharte Levels und Missionen**
- **Alle Objekte sind zerstörbar** – vom Busch bis zum Gegnerfahrzeug
- **20 verschiedene Ggnerertypen**
- **15 unterschiedlich starke Waffen** wie MG, Granatwerfer, Flammenwerfer, Minen und Raketen
- **3 Fahrzeugtypen** zur Auswahl: Trike, Kampf-Buggy und HiTech-Car
- **Detaillierte 3D-Voxelgrafik** in SVGA bis zu 640 x 480
- **Cockpit-View oder Außenansicht** mit dynamischer Kameraführung
- **3D-Stereo-Surround-Sound**: Sie hören, aus welcher Richtung der Gegner naht!
- **Mitreibende Audio-Tracks** auf CD
- **Single-Player- oder Multiplayer-Modus** für 4 Spieler über IPX-Netzwerk – jeder gegen jeden!
- **Unterstützt MMX-Prozessoren**



Systemanforderungen: Mind. Pentium®-PC ab 90 MHz, 16 MB RAM, SVGA (256 Farben, VESA-kompatibel), Festplatte, CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte, wahlweise DOS ab 5.0 oder Windows 95. Optional: Joystick oder Gamepad, IPX-Netzwerk, MMX-Prozessor wird unterstützt