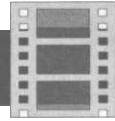


# Mad TV



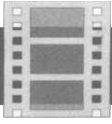
Rainbow  
★ ★ ★  
Arts

# Inhalt



Ladeanweisungen	4	Geschenke für Betty	17
Willkommen bei MadTV	4	Einkaufen für eine	
Spielstart	5	Eigenproduktion	18
Der erste Tag	6	Die Studios	18
Das eigene Büro	7	Das Archiv	19
Die Programmschablone	7	Der Makler	19
Das Controlcenter	9	Die Hinweistafel	20
Einschaltquotengraphen	9	Produktionskategorien	20
Das Sender-Image	10	Eigenproduktionen	21
Quoten	11	Die „Sammys“	22
Der Kontoauszug	11	Spielende	22
Die Landkarte - Sendetürme	12	Spielsteuerung	22
Das Wandbild - Spielstände	12	Credits	24
Der Chef	13		
Betty Botterblom	13		
Der Pförtner	14		
Der Nachrichtenraum	14		
Die Filmagentur	15		
Die Drehbuchagentur	16		
Die Werbeagentur	16		
Der Supermarkt	17		





## Ladeanweisungen

### **Amiga**

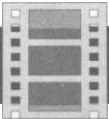
Schalten Sie Ihren Rechner bitte zunächst aus und nach zehn Sekunden wieder ein, um der Gefahr von Viren vorzubeugen. Sollten Sie einen Amiga 1000 besitzen, legen Sie nun die Kickstart-Diskette ein. Wenn auf dem Bildschirm die Workbench-Diskette angefordert wird, legen Sie die Spieldiskette 1 ein. Das Programm wird dann automatisch geladen und startet von selbst.

### **Atari ST**

Schalten Sie Ihren Rechner bitte zunächst aus und legen Sie die Spieldiskette 1 ein. Wenn Sie Ihren Rechner dann wieder einschalten, startet MadTV selbsttätig.

### **IBM PC und Kompatible**

Legen Sie die Spieldiskette 1 ein und wechseln Sie auf das Laufwerk, in dem sich die Diskette befindet. (In aller Regel entweder mit A: (Return) oder mit B: (Return)). Tippen Sie jetzt INSTALL (Return). Alle weiteren Anweisungen erscheinen nun auf dem Screen.



## Willkommen bei MadTV

Zuerst die gute Nachricht: Sie sind Programmdirektor eines führenden Fernsehsenders, haben einen netten Chef und arbeiten im gleichen Haus wie Betty Botterblom -der schönsten Frau der ganzen Stadt.

Jetzt die schlechte: Führend ist Ihr Sender nur in der Liste der am häufigsten abgeschalteten Programme Amerikas, Ihr Chef war eigentlich zum letztenmal

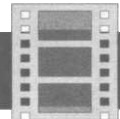
fröhlich, als er Ihrem Vorgänger Manfred L. Feinbein einen Tag vor seinem Abflug nach Hawaii den Urlaub gestrichen hat, und um von Betty ernstgenommen zu werden muß man offenbar mindestens Gewinner eines Kulturpreises sein...

Bevor Sie sich nun in den harten Kampf um Geld, Liebe und Einschaltquoten stürzen, lassen Sie uns noch einige Zeilen für eine kurze Vorbemerkung:

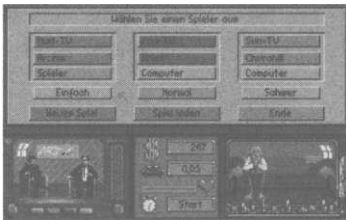
MadTV ist eine völlig neue Form von Wirtschaftssimulationen. Hier wird in Echtzeit gespielt. Während sich Handelssimulationen sonst in langen Runden von Zahleneingaben und Parametereinstellungen erschöpfen, sehen Sie hier Ihre Gegner aktiv handeln, begegnen ihnen im Gebäude und können ihnen Nachspionieren oder sie in die Irre

führen. Aus diesem Grunde gibt es in MadTV keine Mehrspieleroption für menschliche Gegner, sondern Sie spielen gegen zwei computergesteuerte Spieler. So gibt es kein langes Warten auf den nächsten Zug, sondern Sie können jede Sekunde agieren, reagieren und ... von Betty träumen.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß!



## Spielbeginn



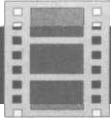
Bevor Sie den MadTV-Wolkenkratzer betreten, gelangen Sie stets in das Startup-Menü. Wenn Sie zu einem früheren Zeitpunkt einen Spielstand abgespeichert haben und diesen jetzt weiterspielen wollen, dann klicken Sie einfach auf das Feld „Spielstand laden“.

Spielen Sie zum ersten Mal oder wollen ein ganz neues Spiel beginnen, wählen Sie den Fernsehsender, den Sie leiten wollen: MadTV, FunTV oder SunTV. Alle drei Sender sind völlig gleichberechtigt und die jeweils anderen beiden Sender werden immer von zwei Computergegnern übernommen. Übrigens ist zur besseren Erkennbarkeit jedem Sender eine eigene Farbe zugeordnet.

Rot = MadTV, Grün = FunTV und Blau = SunTV.

In der Zeile unter der Senderbezeichnung können Sie jedem Spieler einen Namen geben. Wir schlagen vor: Geben Sie Ihren beiden Gegnern doch einfach den Namen Ihres alten Mathelehrers oder den Ihres neuen Chefs!

In der Zeile unter den Namens-Einstellungen können Sie noch den Schwierigkeitsgrad der Simulation einstellen. Die Voreinstellung ist „Normal“. Als Alternative können Sie zwischen „Einfach“ und „Schwer“ wählen. Damit werden Ihre beiden Computermitspieler entweder zum Anfänger oder zum Superprofi. Wenn Sie an einer vorher abgespeicherten Stelle weiterspielen wollen, klicken Sie „Spielstand laden“ an. Sie gelangen dann in das Spielstand-Menü. „Ende“ steht für das Verlassen des Spiels. Wollen Sie ein ganz neues Spiel beginnen, klicken Sie „Neues Spiel“.



## Der erste Tag

Jeden Morgen führt der erste Weg direkt zu Mister Raffers Chefbüro. Mister Raffer ist eigentlich ein netter Mensch, aber das weiß er zu verbergen wie kein Zweiter. Nachdem der Boss seine - meist ebenso skrupellosen wie harten - Anweisungen für den neuen Tag ausgegeben hat, werden Sie wieder vor die Tür gesetzt - vor Raffers Bürotür natürlich.

Jetzt kann es also losgehen: Als neuer Programmdirektor steht Ihnen die Fernsehwelt offen - zuallererst aber auch wenig Geld zur Verfügung, wie Sie bald bemerken werden.

„Was bedeuten eigentlich die Anzeigen im unteren Bildschirmteil?“ werden Sie sich als erstes fragen. Nun, da ist zunächst der Fernsehschirm auf der linken Seite. Hier können Sie jeden der drei im Haus ansässigen Sender empfangen. Klicken Sie einfach auf die farblich gekennzeichneten Programmknöpfe. Wenn Sie dann mit der Maus auf die Bildschirmmitte fahren, erfahren Sie außerdem mehr über die gegenwärtigen Einschaltquoten des Senders.

Der Bildschirm auf der rechten Bildseite stellt eigentlich einen „umgekehrten“ Fernseher dar: Sie können aus dem Fernseher heraus in ein ganz normales Wohnzimmer hineinschauen. Und zwar in das der Familie Gardener. Und je nachdem, was für ein Programm sie gerade machen

und wie gut Sie es machen, werden sich immer mehr Mitglieder der Familie vor dem Schirm versammeln. Ob Ihr Programm gut ist oder nicht, erkennen Sie auch daran, wie die Gardeners Ihre Fernsehzeit verbringen: ob sie schlafen oder aufmerksam zuschauen oder sich vor dem Schirm langweilen. Manchmal schalten aber auch die Gardeners ihre Glotze ab oder schauen einen anderen Sender an. Dann sehen Sie schwarz. Wichtig zu wissen ist, daß der Geschmack der „Fernsehfamilie“ Gardener natürlich nicht repräsentativ sein muß. Die Anzeigen zwischen den beiden Bildschirmen sind ebenfalls schnell erklärt: Ganz oben können Sie Ihren Kontostand ablesen. Damit die Zahlen nicht so schnell schwindelerregend werden, sind die letzten drei Stellen der Zahl nicht dargestellt. Mit anderen Worten müssen Sie an die angezeigte Zahl nur ein „-tausend“ anhängen. Wenn Sie mit dem Mauszeiger dieses Feld überfahren, erhalten Sie noch weitere Informationen über Ihr Budget. Das zweite Feld gibt Ihnen Aufschluß über Ihre derzeitige Zuschauerzahl. Diese wird in Millionen Zuschauern dargestellt, d.h. eine 0,9 bedeutet z.B. 900.000 Zuschauer, eine 4,3 bedeutet 4.300.000 Zuschauer. Auch hier erhalten Sie zusätzliche Informationen, wenn Sie mit dem Mauszeiger das Feld überfahren. Der mit einem Herz gekennzeichnete Balken zeigt die Zuneigung an, die Betty

Botterblom gerade für Sie empfindet. Je länger der rote Balken wird, desto sicherer können Sie sich bei Betty sein. Ganz unten schließlich wird die Uhrzeit

angezeigt. Jeder Tag beginnt um 17.00 und endet um 1.00. Im Controlcenter können Sie die Geschwindigkeit einstellen, mit der die Zeit verrinnt.

## Das eigene Büro



Die wichtigste Anlaufstelle in MadTV ist - neben Bettys Raum - das eigene Büro. Von hier aus führen Sie MadTV zum Erfolg. Und wie Sie sehen, hat selbst bei MadTV

mittlerweile moderne Technik Einzug gehalten: Ein Computerterminal steht auf Ihrem Schreibtisch.

## Die Programmschablone



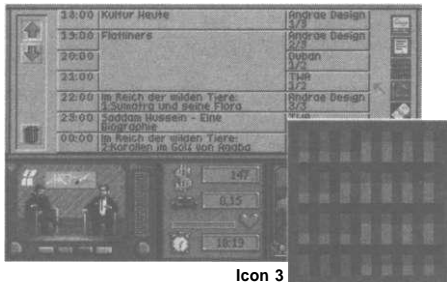
Wenn Sie den Computer anklicken, erscheint auf dem Bildschirm die Programmschablone. Diese ist stundenweise eingeteilt und reicht von 18.00 bis 00.59 Uhr. In dieses Programmschema fügen Sie Ihr tägliches

Fernsehprogramm ein sowie die Werbespots ein, die gesendet werden sollen.

Der Tagesablauf, der sich aus dieser Programmschablone ergibt, sieht so aus:

18.00	Nachrichten	18.05	Sendeblock	18.55	Werbespot
19.00	Nachrichten	19.05	Sendeblock	19.55	Werbespot
20.00	Nachrichten	20.05	Sendeblock	20.55	Werbespot
21.00	Nachrichten	21.05	Sendeblock	21.55	Werbespot
22.00	Nachrichten	22.05	Sendeblock	22.55	Werbespot
23.00	Nachrichten	23.05	Sendeblock	23.55	Werbespot
00.00	Nachrichten	00.05	Sendeblock	00.55	Werbespot
00.59	Sendeschuß				

Die Nachrichten kommen automatisch zu Beginn jeder vollen Stunde, sie können auch nicht aus dem Programm genommen werden.



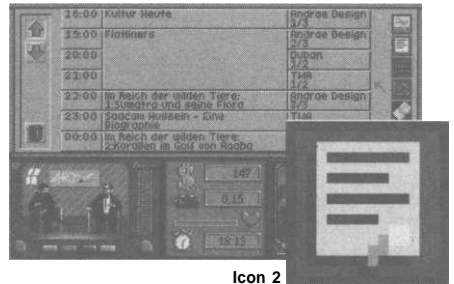
Icon 3

Um das Programm mit Sendungen zu füllen, klicken Sie Icon 3 an. Jetzt sehen Sie eine Reihe von Kategorien, die Sie wieder anklicken können. Danach werden in dem Fenster einzelne Filmsparten dargestellt. Ob eine der Sparten gefüllt ist oder leer, sehen Sie an dem Quadrat auf der linken Seite: Ist es leer, dann haben Sie keinen Eintrag in dieser Kategorie, haben Sie Einträge, füllt sich das Quadrat von links nach rechts. Sie können maximal vier Einträge pro Sparte haben. Wenn Sie eine der Sparten anklicken, werden alle Sendungen dieser Kategorie aufgelistet. Wählen Sie eine der Sendungen an. Jetzt erhalten Sie ein Programmmodul zum direkten Einsetzen in das Programmschema. Programmmodule können bis zu vier Sendeblocke lang sein. Zum Verständnis der Informationen auf den Sendungen lesen Sie bitte unter „Die Filmagentur“ nach.

Programmteile, die gerade gesendet werden oder schon gesendet worden sind, werden rot unterlegt dargestellt und können nicht mehr geändert werden.

Beachten Sie beim Erstellen Ihres Programms, daß zu unterschiedlichen Tageszeiten unterschiedliche Programmangebote gefragt sind. Am Vorabend ist eine Familienserie zum Beispiel nie

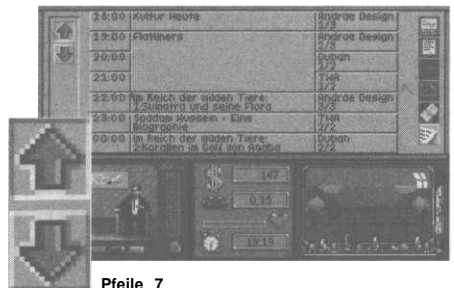
verkehrt. Außerdem sollten Sie später versuchen, Ihren Gegnern durch die Ausstrahlung eines -besseren- Kontrastprogramms Konkurrenz zu machen. Nachdem Sie Ihr Abendprogramm gestaltet haben, können Sie noch die stündlichen Werbespots einfügen.



Icon 2

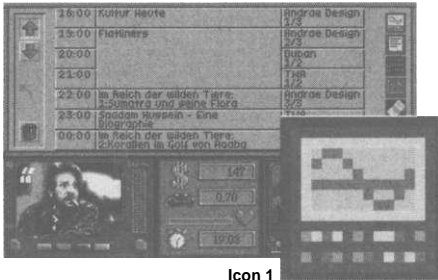
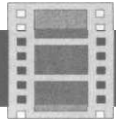
Klicken Sie Icon 2, um alle Werbeverträge zu sehen, die Sie in der Werbeagentur abgeschlossen haben. Wählen Sie einen Spot an und setzen Sie ihn in die rechte Spalte des Programmschemas. Wenn alle Felder belegt sind, ist Ihr Abendprogramm komplett und Sie müssen nur noch dafür sorgen, daß die Nachrichten stets auf dem neuesten Stand sind.

Mit den beiden Pfeilen (7) stellen Sie ein, ob Sie das Programm für heute (oben) oder für morgen (unten) editieren möchten.



Pfeile 7

# Das Controlcenter



Icon 1

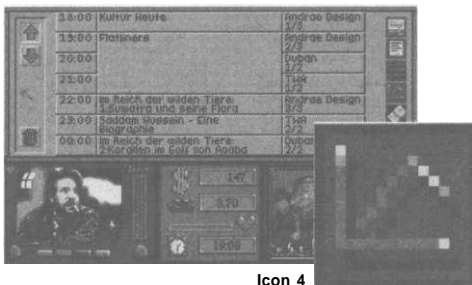
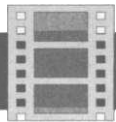
Klicken Sie Icon 1, um in das Controlcenter zu gelangen.

Da auf langsamen Rechnern das Nachladen von Graphik und Programminformationen mehr Zeit benötigt als auf schnellen, kann es sein, daß Sie auf bestimmte Informationen verzichten möchten, die insbesondere für erfahrene Spieler nicht mehr unbedingt zum Spielen von MadTV

notwendig sind. Hierzu gehören die Anzeige des aktuellen Fernsehbildes und die Darstellung der Fernsehfamilie. Diese beiden Einstellungen werden durch Anklicken der ersten zwei Zeilen vorgenommen.

Darunter stellen Sie ein, ob Sie Sound hören wollen oder nicht. Bitte beachten Sie, daß auf IBM PCs oder kompatiblen Rechnern kein Sound ausgegeben wird, wenn Sie keine AdLib- oder Soundblaster-Karte in Ihren Rechner eingebaut haben. Für optimale und sichere Soundausgabe empfehlen wir Ihnen den Einbau einer „Rainbow Arts Soundman“-PC-Steckkarte, die Sie bei Ihrem Fachhändler erhalten. Ganz unten im Control-Center regeln Sie die Geschwindigkeit, in der das Spiel ablaufen soll. Dafür stehen drei Stufen von Langsam bis Schnell zur Verfügung.

# Die Einschaltquotengraphen

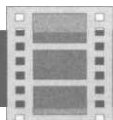


Icon 4

Wenn Sie Icon 4 anklicken, erscheint auf dem Bildschirm ein Graph über die Sehbeteiligung. Sie können sich entscheiden, ob Sie den Graph differenziert für den aktuellen Tag oder die Übersicht für die gesamte Woche sehen wollen. Klicken Sie auf den farbigen Feldern an, für welchen Sender



Sie den Graph sehen wollen. Die dicken dunklen Balken stehen für die Zuschauerzahl, die während des jeweiligen Sendeblocks erreicht wurde. Bei der differenzierten Tagesdarstellung steht der dahinterliegende hellere Balken für die Zahl der Zuschauer, die die am Anfang dieser Stunde die Nachrichten gesehen haben. Unter dem Graph befindet sich noch ein anderer wichtiger Hinweis: Jede Stunde berechnet der Computer den Sender, der



## Das Senderimage

Klicken Sie im Einschaltquotenbildschirm das Icon „Image“ an, um eine Darstellung der Imagewerte der drei Sender zu erhalten. Das Image Ihres Senders, also die Meinung der Bevölkerung, ist von großer Bedeutung bei MadTV. Insgesamt teilen sich die drei Sender 100 Imagepunkte. Zu Beginn werden alle Sender gleich bewertet. Während des Spiels müssen alle Ihre Handlungen darauf hinauslaufen, den anderen Sendern immer mehr Imagepunkte abzunehmen. Wenn ein Sender nämlich unter 20 Imagepunkte rutscht, gerät er in ernste Schwierigkeiten, die den Abwärtstrend noch weiter verstärken können. So wollen zum Beispiel Schauspieler oder Nachrichtenagenturen mit einem Sender von so schlechtem Ruf nicht mehr zusammenarbeiten. Kommt ein Sender bei 0 Imagepunkten an, ist die Pleite unausweichlich.

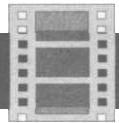
Die Umverteilung der Imagepunkte erfolgt nach jedem Sendeblock. Dabei nimmt der

die beste Einschaltquote erreicht hat. Dabei wird der beste Wert mit einem nach oben zeigenden Pfeil gekennzeichnet, der mit dem schlechtesten Ergebnis mit einem Pfeil nach unten und der in der Mitte liegende Sender mit einem Punkt.

Diese Darstellung der Einschaltquote ist sehr wichtig, da sie unmittelbar mit dem Image Ihres Senders zusammenhängt, und dies wiederum von spielentscheidender Wichtigkeit ist.

Sender, der in der vergangenen Stunde die höchste Einschaltquote hatte, dem Sender mit der niedrigsten Quote einen Imagepunkt ab. Eine zweite Möglichkeit, an Imagepunkte zu kommen ist der Gewinn eines „Sammys“. Ein Sammy für Nachrichten bringt acht Imagepunkte und einer für selbstproduzierte Shows oder Serien sechs. Ein Kultur-Sammy bringt Ihnen immer noch vier Imagepunkte ein. Die Punkte werden den anderen beiden Spielern zu gleichen Teilen abgezogen. Merken Sie sich also: Sie haben erst dann keine Konkurrenz mehr zu fürchten, wenn Sie alle 100 Imagepunkte auf sich vereinigt haben. Und auch Betty wird Sie erst wollen, wenn Sie wirklich der GRÖSSTE sind: Ihr Image bei Betty kann niemals größer sein als Ihr Senderimage! Also müssen Sie Ihr Senderimage maximieren, um dann schließlich bei Betty auf 100 Punkte zu rutschen, Sie vor den Traualtar führen, und damit das Spiel zu gewinnen.

# Quoten



Zwei wichtige Begriffe werden Ihnen beim MadTV-spielen immer wieder begegnen: Zuschauerzahlen und Einschaltquoten. Um bei MadTV erfolgreich zu sein sollten Sie wissen, was sich genau hinter diesen Worten verbirgt und wie sie miteinander in Verbindung stehen:

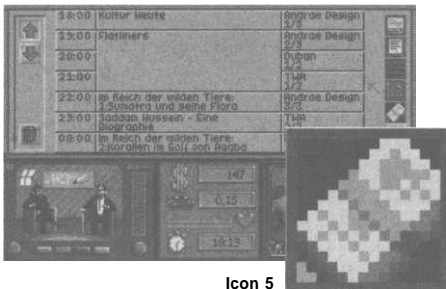
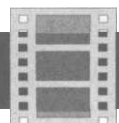
Die Zuschauerzahl wird in Millionen Zuschauern gemessen und gibt an, wieviele Zuschauer sich eine Sendung angesehen haben.

Bei der Ermittlung der Einschaltquote spielt die Zahl der maximal erreichbaren Zuschauer eine Rolle. Diese hängt vom Sendegebiet ab, also davon, wieviele Sendetürme ein Spieler schon hat. Die Einschaltquote besagt, wieviel Prozent der Zuschauer, die den Sender überhaupt

empfangen können, eine Sendung gesehen haben. Können Sie also zwei Millionen Zuschauer erreichen und 200.000 sehen sich Ihre Sendung an, so haben Sie eine Einschaltquote von 10%.

Der entscheidende Wert bei MadTV ist häufig die Zuschauerzahl, da sich nur hiermit die Sender wirklich vergleichen lassen. So könnte ein kleiner Sender mit nur wenigen Zuschauern eine höhere Einschaltquote erreichen als ein sehr großer Sender mit viel mehr Zuschauern. Gerade bei den Werbeverträgen kommt es aber darauf an, daß möglichst viele Zuschauer die Sendung wirklich sehen. Die Einschaltquote ist allerdings entscheidend bei der Bewertung des Senderimages, und darauf kommt es letztlich an.

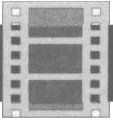
# Der Kontoauszug



Icon 5

Wenn Sie Icon 5 drücken, erhalten Sie eine Tagesabrechnung sowie eine Übersicht über Ihren Kontostand. In der Abrechnung sind alle Umsätze berücksichtigt, die bis jetzt erreicht wurden, das heißt, daß sich der Auszug im Laufe des Tages noch weiter verändern wird.

Sie haben außerdem die Möglichkeit, sich die Tagesabrechnung von gestern zeigen zu lassen.

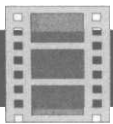


## *Die Landkarte - Sendetürme*

Klicken Sie einfach die Landkarte rechts in Ihrem Büro an, um Sendetürme und Fernsehsatelliten zu kaufen oder zu verkaufen. Die verschiedenen Farbabstufungen auf der Landkarte stellen die unterschiedlichen Bevölkerungsdichten der einzelnen Gebiete dar. Dabei bedeutet grau eine sehr geringe Bevölkerungsdichte, hellrot eine städtische Bevölkerungsdichte und die Ballungszentren sind dunkelrot dargestellt.

Auf dieser Landkarte können Sie Sender beliebig plazieren. Dabei sollten Sie darauf achten, einen möglichst guten Kompromiß zwischen Senderkosten und gewonnenen Zuschauerzahlen zu erreichen. Wenn Sie über sehr viel Geld verfügen, können Sie auch je einen Satelliten für den Westen und den Osten der USA kaufen.

Seien Sie aber vorsichtig beim Kauf neuer Sender: Jeden Tag zahlen Sie 20% des Anschaffungspreises zur Deckung der Betriebskosten!



## *Das Wandbild*

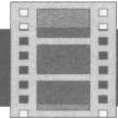
### **- Speichern und Laden von Spielständen**

Wenn Sie einen Spielstand speichern oder laden möchten, klicken Sie einfach das Wandbild an, daß neben der Tür Ihres Büros hängt. Sie können maximal 10 Spielstände speichern.

Wenn Sie von Diskette spielen, werden Sie aufgefordert, Ihre „SAVEDISK“ einzulegen. Diese erhalten Sie, indem Sie vor dem

ersten Abspeichern eine Diskette formatieren. Schlagen Sie hierzu bitte im Anleitungsbuch Ihres Rechners nach. Sollten Sie auf einem IBM PC oder kompatiblen Rechner mit Festplatte spielen, dann benötigen Sie keine Savedisk. Ihr Spielstand wird dann direkt auf der Festplatte abgelegt.

## Der Chef



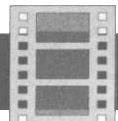
Wie Sie schon bemerkt haben dürften, ist Mr. Raffer kein sehr umgänglicher Zeitgenosse. Mr. Raffer entscheidet sowohl über Ihr weiteres Verbleiben im Sender („Rauuus hier!!!“), als auch über weitere Finanzspritzen. Da Sie also völlig von ihm abhängig sind, sollten Sie seine Launen umso ernster nehmen. Wenn Sie heute einen Sammy verliehen bekommen haben, ist Mr. Raffer bestimmt gnädiger gestimmt ist

als sonst, wenn es um eine neue Kreditvergabe geht.

Nehmen Sie Kredit nur in der Höhe in Anspruch, die Sie wirklich benötigen, die Zinsen sind horrend!

Da Mr. Raffer im Grunde seines Wesens nur am Geld interessiert ist, wird er Sie aber in Frieden lassen, wenn Sie nur dafür sorgen, daß sich sein Geld vermehrt und nicht verflüchtigt.

## Betty Botterblom



Man mag von ihrem Charakter halten was man will, aber sie ist die zentrale Figur dieses Spiels: Erst wenn Sie Betty vor den Traualtar ziehen, haben Sie gewonnen. Und das ist gar nicht einfach.

Heiraten werden Sie Betty erst können, wenn Sie alle 100 Betty-Sympathiepunkte gewonnen haben, also der mit dem Herz gekennzeichnete Balken gefüllt ist. Sympathiepunkte lassen sich vornehmlich durch Geschenke erreichen, die Sie vorher im Supermarkt einkaufen. Sehr wichtig ist, daß der Sympathiewert, den Sie bei Betty erreichen, niemals den „Senderimage“-Wert übersteigen kann. Es nützt also nichts, Betty mit Geschenken zu überhäufen, wenn Sie nicht gleichzeitig Ihr Senderimage aufbauen.

Das Senden von Bettys Kultursendung kann ebenfalls Ihr Image bei Betty aufpolieren. Allerdings sollte man diese nicht auf den besten Sendeplätzen einsetzen, denn sie erweist sich allzuoft als regelrechter „Einschaltquotenkiller“.

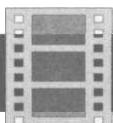
Betty für sich einzunehmen kann Ihnen auch in anderer Hinsicht Vorteile bringen: So besitzt Betty erstaunlicherweise die Schlüssel den Generalschlüssel für die meisten Räume Ihrer Gegner, und wenn Sie sie von sich überzeugen können, werden Sie ihn vielleicht irgendwann einmal in Ihrer Tasche haben!

Natürlich interessieren sich Ihre beiden Gegner genauso für Betty wie Sie. Wenn Betty ein Bild von Ihnen in ihrem Büro aufhängt, können Sie sich eigentlich schon



was darauf einbilden. Wenn Ihr Bild dann auch noch am höchsten an der Wand hängt, kann die Hochzeit nicht mehr weit sein...

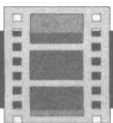
Übrigens: Betty ist Mitglied der Jury zur Vergabe der „Sammys“. Wie Ihre Chancen, den nächsten Sammy zu erhalten, im Moment stehen, sehen Sie auf der Schautafel, die an Bettys Bürowand hängt.



## Der Pförtner

Es kann niemals schaden, wenn Sie den Pförtner hin und wieder besuchen. Er weiß meist am besten, welche Besucher sich für

den kommenden Tag angesagt haben, und wen sie „heimsuchen“ werden!



## Der Nachrichtenraum

Hier werden die News zusammengestellt, die zu Beginn jeder Stunde gesendet werden. Ihnen stehen drei Nachrichtenagenturen zur Verfügung, die Sie abonnieren können: Politiknews, Showbiznews und Verschiedenes. Die Agenturen liefern Ihnen Filmberichte zu den aktuellen Ereignissen. Am Anfang des Spiels haben Sie lediglich die Politiknews abonniert. An den drei Symbolen im linken Teil des Bildes können Sie die Agenturen an- und abwählen. Beachten Sie aber, daß für jede Agentur eine tägliche Grundgebühr erhoben wird.

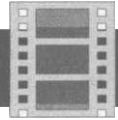
Im nun erscheinenden Overlay können Sie die neu eingehenden Filmbeiträge (links) in die Nachrichtenschablone (rechts) einfügen. Der Preis und die Aktualität des Filmbeitrags sind jeweils auf der Nachricht vermerkt.

Wenn Sie den Nachrichtenraum verlassen, wird sofort eine neue Nachrichtensendung produziert und so lange jede Stunde gesendet, bis Sie die Nachrichtenauswahl erneut aktualisieren.

Versuchen Sie, die Nachrichten so oft wie möglich zu aktualisieren, denn eine veraltete Newssendung senkt natürlich auch die Einschaltquoten für den nachfolgenden Film!

Um die Nachrichten neu zusammenzustellen, klicken Sie auf den Fernschreiber.

# Die Filmagentur



Hier holen Sie sich die „Software“ für Ihren Sender. Es gibt zwei Möglichkeiten, zu Filmen zu kommen. Die einfachere ist der direkte Kauf von Filmen: Suchen Sie sich aus den Kassetten, die auf dem Schreibtisch stehen, einfach die aus, die Sie haben möchten. Die Filme werden dann in Ihr Archiv gebracht und können gesendet werden.

Die zweite Möglichkeit zum Filmkauf ist die Ersteigerung. Um das Filmangebot zu sehen klicken Sie Mr. Jabble an. Der Preis, der jedem Film zugeordnet ist, stellt das Mindestgebot für den Film dar. Klicken Sie einen Film an, so wird Ihr Name vorgemerkt und die Mindestgebotssumme um einen bestimmten Betrag erhöht.

Außerdem wird Ihnen der Preis bereits jetzt von Ihrem Konto abgebogen. Wenn jetzt einer Ihrer Gegner den gleichen Film anklickt, wird sein Name eingetragen und er ist der Höchstbietende. Bei Programmschluß (01.00 Uhr) wird der Film demjenigen zugeschlagen, dessen Name neben dem Film dann vermerkt ist.

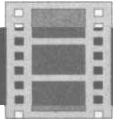
Bekommen Sie den Film am Ende nicht, wird Ihnen der bereits gezahlte Betrag selbstverständlich wieder gutgeschrieben.

Wenn Sie Filme an die Filmagentur verkaufen wollen, gehen Sie vor Ihrem Besuch in der Filmagentur in Ihr Archiv und lassen sich die Filme aushändigen. Nehmen Sie in der Filmagentur dann den Film aus dem grünen Fenster und geben Sie ihn Mr. Jabble. Sie bekommen den

Zeitwert Ihres Filmes dann sofort gutgeschrieben.

Um Ihnen eine Entscheidungshilfe beim Filmeinkauf zu geben, erscheint zu jeder Produktion ein Infofenster, wenn Sie den Mauszeiger einfach über die Filmkassette bewegen. Dies gilt auch für das Archiv und die Programmschablone in Ihrem Computer. Dieses Infofenster enthält zunächst den Namen des Films, und darunter häufig einige Erläuterungen und Hintergrundinformationen sowie den Preis. Außerdem sind bei Spielfilmen Herstellungsland und Herstellungsjahr vermerkt. Damit Sie den möglichen Sendeerfolg Ihrer Neuerwerbung besser absehen können, werden Informationen wie Pressekritik, Kassenerfolg oder Bettys Meinung zu Kultursendungen als Balkendiagramm dargestellt. Wichtig ist auch die Aktualitätsanzeige, die Aufschluß darüber gibt, wie oft der Film in der letzten Zeit schon im Fernsehen gelaufen ist, wie „verbraucht“ er also ist.

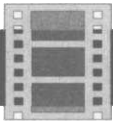
In jedem Fall sollten Sie aber die FSK- („Freiwillige Selbst Kontrolle der Filmwirtschaft“) Markierung beachten. Wenn der Hinweis „FSK18“ auftaucht, so heißt das, daß der Film nur für Zuschauer freigegeben ist, die schon 18 Jahre alt sind. Wenn Sie einen solchen Film vor 21 Uhr senden, könnten Sie Probleme mit dem „Komitee für ein sauberes Amerika“ bekommen!



## Die Drehbuchagentur

Hier können Sie Ideen für Shows oder Serien einkaufen, die Sie selbst produzieren wollen. Selbstproduzierte Sendungen haben verschiedene Vorteile: Zum einen sind sie häufig billiger als gekaufte, zum zweiten wird eine gut gemachte Sendung gute Einschaltquoten erzielen und zum dritten können Sie Ihre eigene „Ware“

nachher auch immer noch verkaufen. Wählen Sie einen der Ordner im Regal an, suchen Sie sich Ihre Sendung aus und gehen Sie mit dem Mausfeil auf das entsprechende Drehbuch. Klicken Sie jetzt, um das Drehbuch zu kaufen. Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie im Abschnitt „Eigenproduktionen“.



## Die Werbeagentur

Ohne diesen Raum wären Sie bald pleite! Hier machen Sie die Verträge über die Werbespots, die Sie später am Ende jeder Stunde senden. Auf dem Schreibtisch stehen in Ordnern alle Verträge bereit, die Sie unterschreiben können. Gehen Sie mit dem Mausfeil einmal über alle Angebote hinweg, um die Konditionen zu vergleichen. Die Fenster, die sich nun öffnen, haben folgenden Inhalt:

- Den Namen der Firma, die werben will.
- Den Werbespruch, der verwendet wird.
- Den Preis, der gezahlt wird, wenn der Vertrag erfüllt ist.
- Die Konventionalstrafe, die Sie zahlen müssen, wenn Sie den Vertrag nicht erfüllen.

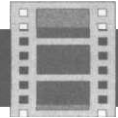
- Eine Vorgabe, wie häufig der Spot innerhalb wie vieler Tage gesendet werden muß.
- Eine Vorgabe, wie viele Zuschauer jede einzelne Ausstrahlung erreichen muß. Diese Zahl ist in Millionen Zuschauern angegeben. Damit Sie sich leichter orientieren können, ist in Klammern daneben angegeben, wieviel Prozent Einschaltquote das im Moment für Sie wären. Das bedeutet, daß die erforderliche Einschaltquote sich für Sie verringert, wenn Sie noch weitere Sendetürme dazukaufen, da dann mit einer geringeren Einschaltquote die gleiche absolute Zahl von Zuschauern erreicht wird. Aus diesem Grund können an dieser Stelle auch Einschaltquoten von

über 100% errechnet werden, die Sie natürlich nicht erreichen können. Häufig stellt der Auftraggeber Ihnen auch noch eine Bedingung, nach welchen Arten von Sendungen er den Spot ausgestrahlt sehen möchte oder nach welchen nicht. Diese Bedingung sollten Sie in jedem Fall beachten.

Um einen Werbevertrag abzuschließen, klicken Sie einen Aktenordner auf dem Schreibtisch an und übernehmen ihn in das grüne Feld. Wenn Sie dann den Raum verlassen, sind die abgeschlossenen Verträge gültig.

Wie Sie die Verträge in Ihr Programm-schemata übernehmen, entnehmen Sie bitte dem Abschnitt „Das eigene Büro“.

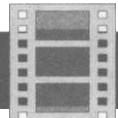
## Der Supermarkt



Ein sehr wichtiger Raum für Sie! Denn hier kaufen Sie die Geschenke, die Sie benötigen, um Betty bei Laune zu halten! Klicken Sie Junk an, der links im Bild auf

Sie wartet. Jetzt können Sie entscheiden, ob Sie sich für eine eigene Produktion eindecken wollen, oder ob Sie Betty eine Freude machen wollen.

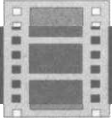
## Ein Geschenk für Betty



Nicht weniger als zehn verschiedene Geschenke aller Preisklassen stehen zur Auswahl.

Wenn Sie den Mauszeiger auf eines der Geschenke bewegen, sehen Sie den Preis für das Geschenk. Außerdem erhalten Sie die Information, wie häufig Betty das Geschenk schon bekommen hat. Mit jedem Mal, daß sie das Geschenk wieder bekommt, nimmt natürlich der Nutzeffekt ab. Schenken Sie also Sachen, die vor Ihnen noch niemand Betty zum Geschenk gemacht hat.





## Einkaufen

### für eine eigene Produktion

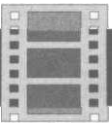
Was Sie tun müssen, um eine Einkaufsliste für eigene Produktionen zu bekommen, entnehmen Sie bitte dem Kapitel „Eigenproduktionen“.

Klicken Sie Junk an und sagen Sie ihm, daß Sie für eine Produktion einkaufen wollen. Wenn Sie schon mehrere Einkaufslisten bei sich haben, wählen Sie dann aus, für welche Produktion Sie einkaufen wollen. Nun erscheint im unteren Teil des Bildes ein Ausschnitt Ihrer Einkaufsliste, den Sie mit den beiden Pfeilen nach oben oder unten verschieben können. Alle Elemente, die Sie für die Produktion brauchen, sind hier als schwarz-weiße Schablonen vorhanden. Sie werden Schauspieler, Showmaster, Sänger, Kulissen und Spezialeffekte brauchen. Klicken Sie jetzt z. B. auf eine Schauspieler-Schablone, werden im oberen Bildschirmteil alle Schauspieler

gezeigt, die Sie anwählen können. Diese Schauspieler haben verschiedene Eigenschaften und verlangen unterschiedliche Gagen. Bei Showmastern, Gaststars und Sängern ist es genauso. Bei Spezialeffekten und Kulissen können Sie aus drei Kategorien wählen.

Die Auswahl der Komponenten ist für die Qualität Ihrer Produktionen entscheidend! Ein teurer Schauspieler muß aber nicht immer für Ihre Produktion geeignet sein! Beachten Sie auch die Tips, die Junk Ihnen zum Einkauf gibt.

Wenn Sie Ihre Liste komplett haben, können Sie den Supermarkt verlassen und zurück in das Studio gehen, in dem Ihre Sendung produziert werden soll. Starten Sie dort die Produktion und hoffen Sie, daß Sie richtig gewählt haben!



## Die Studios

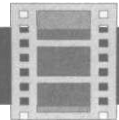
Studios gibt es in drei Größen: klein, mittel und groß. Zu Beginn besitzen Sie nur ein kleines Studio. Neue Studios können Sie hinzugewinnen, indem Sie weitere Räume anmieten. Generell gilt, daß ein Studio umso größer ist, je weiter rechts es sich im Hochhaus befindet. Wenn Sie in der Drehbuchagentur ein Drehbuch erworben

haben, gehen Sie in ein entsprechend großes Studio und legen das Drehbuch auf dem Tisch ab. Dann klicken Sie den Regisseur an. Er gibt Ihnen Hinweise zur Produktion sowie eine Einkaufsliste, mit der Sie dann zum Supermarkt gehen, um die benötigten Dinge einzukaufen. Anschließend gehen Sie zum Studio

zurück, um die Produktion zu starten. Wenn Sie wollen, fragen Sie den Regisseur nach seiner Meinung über den Erfolg der Produktion. Danach brauchen Sie eigentlich nur noch abzuwarten, bis Sie die Meldung erhalten,

daß die Produktion abgeschlossen ist und die Kassetten in Ihr Archiv gebracht worden sind. Bitte beachten Sie zu diesem Thema auch die Abschnitte „Der Supermarkt“, „Eigenproduktionen“ sowie „Der Makler“.

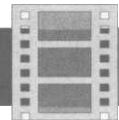
## Das Archiv



Hier werden alle Filme, Shows und Serien, die sich in Ihrem Besitz befinden, aufbewahrt. Wenn Sie also Sendungen aus Ihrem Bestand verkaufen wollen, gehen Sie in Ihr Archiv, klicken Sie den Lagerverwalter an und wählen Sie die Kategorie, aus der Sie einen Film entnehmen möchten. Mit dem entnommenen Film können Sie

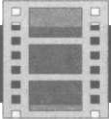
jetzt in die Filmagentur gehen und ihn zum Verkauf anbieten. Filme, die sich im aktuellen Programm befinden, können Sie nicht entnehmen. Wenn Sie nicht aufpassen, sind auch der Sittenwächter und der Gerichtsvollzieher häufige Gäste in Ihrem Archiv.

## Der Makler



Klicken Sie die Wandtafel an, um einen Überblick darüber zu bekommen, wer gerade welche Räume angemietet hat. Wollen Sie einen Raum anmieten, klicken Sie ihn an. Sie bekommen dann mitgeteilt, ob der Raum zur Vermietung steht oder nicht. Beachten Sie, daß Sie nur leere Räume als Studios anmieten können. Um einen derzeit noch von einer anderen Firma belegten Raum „freizumachen“, müssen Sie

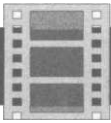
sich aber schon etwas einfallen lassen! Wenn Ihre Phantasie Sie bei derart bösen Intrigen im Stich läßt, dann lesen Sie doch einmal unter „Die Hinweistafel“ nach! Bei jedem Mieterwechsel erhöht der Makler allerdings kräftig die Miete und verlangt außerdem eine Provision von drei Tagesmieten.



## Die Hinweistafel

Alle Besucher des Hochhauses orientieren sich an der Hinweistafel gleich neben dem Eingang. Sind die Beschriftungen für die Räume vertauscht, kann das zu folgenreichen Verwechslungen führen!  
Auch die Computergegner sind nicht

zögerlich, wenn es darum geht, Ihnen einen arabischen Terroristen oder den Gerichtsvollzieher auf den Hals zu hetzen!  
Ein Tip: Die beiden ungebetenen Gäste lassen sich sehr gut einsetzen, um ein durch eine Firma blockiertes Studio zu „räumen“!



## Produktionskategorien

Im Archiv sowie in Ihrem Computerterminal ist das vorhandene Sendematerial immer in die gleichen Kategorien aufgeteilt: Lovestories - klassische und neue Liebesfilme, die das Abendpublikum immer honoriert.

**Actionfilme** - werden von allen Publikumskreisen beachtet, berücksichtigen Sie aber auf die FSK-Klassifizierung!

**Monumentalfilme** - ob „Ben Hur“ oder „Vom Winde verweht“, das Publikum will die alten Schinken immer wieder sehen.

**Komödien** - stärken Ihre Publikumsbindung in allen Altersgruppen.

**Krimis** - ein gepflegter Krimi darf in keinem guten Programm fehlen! Achten Sie auch hier auf das FSK-Zeichen!

**Kultursendungen** - will fast keiner sehen, können aber Kultur-Sammys und damit Imagepunkte einbringen!

**Live-Übertragungen** - bescheren Ihnen meist traumhafte Einschaltquoten (insbesondere bei der Übertragung von Sportveranstaltungen), haben aber ihren Preis und sind natürlich sendeplatzgebunden.

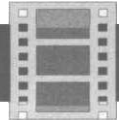
**Shows** - ein fester Bestandteil jedes Fernsehsenders mit meist erstaunlicher Zuschauerbeteiligung. Shows können fertig gekauft oder selbst produziert werden.

**Science Fiction** - spannende Unterhaltung für alle Zuschauerkreise.

**Sonstiges** - hier werden Spielfilme und Sendungen untergebracht, die sich sonst keiner Sparte zuordnen lassen.

**Serien** - gibt es in großer Bandbreite: von der Familienserie über die Westernserie bis zur Serie über berühmte Maler kann alles erworben oder selbst produziert werden.

# Eigenproduktionen



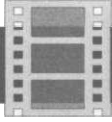
Gegenüber dem gekauften und ersteigerten Filmmaterial haben selbstproduzierte Serien und Shows den Vorteil, daß sie häufig höhere Einschaltquoten erreichen und das Material später noch mit Gewinn verkauft werden kann (Shows können nur einmal gesendet und nicht verkauft werden) Um eine Eigenproduktion zu starten, beginnen Sie in der Drehbuchagentur. Hier kaufen Sie ein Drehbuch, von dem Sie sich Erfolg versprechen.

Mit diesem Drehbuch suchen Sie dann eines Ihrer Studios auf. Achten Sie darauf, daß das Studio groß genug ist, um die Sendung zu produzieren. Als Faustregel gilt: Je weiter rechts ein Studio sich im Hochhaus befindet, desto größer ist es. Wie groß das Studio sein muß, entnehmen Sie der Drehbuchinformation.

Wenn Sie sich dann in einem passenden Studio befinden, stellen Sie das Drehbuch auf dem Tisch rechts ab und klicken dann den Regisseur an. Fragen Sie ihn nach einer Einkaufsliste. Wenn alles glattläuft, erhalten Sie nun eine Liste, mit der Sie zum Supermarkt gehen, um die benötigten Requesiten, Schauspieler und Kulissen einzukaufen. Danach gehen Sie zurück zum Studio und starten die Produktion. Nach einer Zeit von mehreren Stunden bis zu einigen Tagen erhalten Sie die Nachricht, daß die Sendung fertiggestellt ist und sich im Archiv befindet. Jetzt können

Sie die Produktion nach Belieben senden, verkaufen oder erst einmal einlagern. Eine ganz besondere Eigenproduktion ist übrigens „Im Trend“. Wenn Sie diese Show mit Zuschauerbeteiligung senden, bekommen Sie einen genauen Aufschluß darüber, welche besonderen Vorlieben das Fernsehpublikum heute und in den kommenden Tagen hat. Sie sollten dieses Instrument der Zuschauerforschung unbedingt nutzen! Das Ergebnis können Sie nach der Sendung in Ihrem Computer abrufen.

Weitere Informationen zur Herstellung einer Eigenproduktion finden Sie in den Abschnitten „Die Drehbuchagentur“, „Die Studios“ und „Der Supermarkt“.

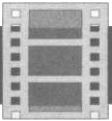


## Die „Sammys“

Die Sammys sind bei MadTV das, was im Filmgeschäft Oscars sind. Sie werden hin und wieder vergeben, um den Sender mit den besten Nachrichten, dem besten Filmangebot oder dem höchsten kulturellen Engagement zu belohnen. Ein Sammy bedeutet einen enormen Popularitätsschub für Sie und läßt Ihr Image um bis zu acht Punkte in die Höhe schnellen. Außerdem ist der Gewinn eines Sammys eines der

wenigen Ereignisse, die Mr. Ruffers dunkle Laune wenigstens ein bißchen aufhellt: Wenn Sie also einen neuen Kredit wollen, versuchen Sie vorher den Sammy zu bekommen!

Wann ein neuer Sammy-Wettbewerb gestartet wird, erfahren Sie von Mr. Raffer. Wie der Wettbewerb gerade steht, sehen Sie an der Rückwand von Bettys Büro.



## Spielende

Gewonnen haben Sie bei MadTV erst, wenn es Ihnen gelingt, Betty Botterblom, die Schöne aus dem dreizehnten Stock, vor den Traualtar zu führen.

Das ist allerdings leichter gesagt als getan: Betty ist zum einen sehr anspruchsvoll, was die Geschenke angeht, die sie von Ihnen erwartet, und zum anderen wird sie Sie erst

wollen, wenn Sie Ihre Mitkonkurrenten in die Wüste geschickt haben. Sie sehen also, bei MadTV geht es zu wie im richtigen Leben. Ach ja: Um Betty endgültig rumzukriegen, sollten Sie nicht versäumen, Ihr als Hochzeitsgeschenk die Traumreise zu schenken!



## Spielsteuerung

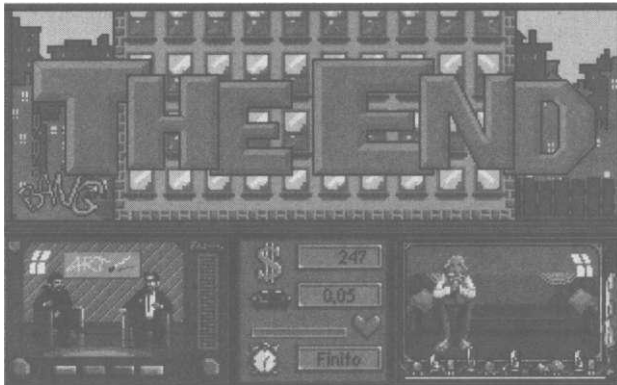
Die Steuerung von MadTV ist einfach: Auf den Hochhausgängen bewegen Sie den Mauspfel über eine Tür und drücken dann die linke Maustaste. Die Spielfigur ruft dann

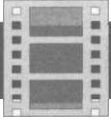
automatisch den Aufzug und betritt dann den Raum. Wollen Sie in einen Raum gelangen, der im Moment nicht auf dem Bildschirm zu sehen ist, dann klicken Sie

einfach auf den Aufzug. Sie können dann auf der großen Tafel den Raum anwählen, den Sie betreten möchten.

Um einen Raum, ein Menü oder eine Graphik verlassen zu können, drücken Sie grundsätzlich die rechte Maustaste. Merken Sie sich einfach folgende Grundregel: Hinein linke Maustaste, heraus rechte Maustaste.

Besitzen Sie einen IBM PC oder kompatiblen Rechner ohne Maus, dann läßt sich der Mausfeil auch mit den Cursortasten und dem Zehnerblock bewegen. Ein Druck auf die Eingabetaste ersetzt das Tippen der linken Maustaste, Drücken der Escape-Taste ersetzt den rechten Mausklick.





# Credits

**Project Manager****Idea**

Ralph Stock

**Graphics**

Thomas Andrae

**Programming****Original PC Version**

Stefan Hoffmann

**Additional Programming**

Christian Krämer

**Programming Amiga Version****Programming ST Version**

Heiko Schröder

**Sound Amiga Version****Sound ST Version**

Rudolf Stember

**Sound PC Version**

Jochen Heß

**Additional Graphics**

Michael Hoffmann

**Testing**

Bastian Bongertz

Andreas Königsdorff

**Manual and Cover-Design**

„schaff' MEISTER...!“, Düsseldorf

**Artwork**

International Top Artists, Dollnstein

**English translation**

Donald Maple

**French translation**

Nathalie Cagossi

