

Collection
AIR HAVOC CONTROLLER AUF CD-ROM!

REND

Bestseller Games Collection

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE – VORMALS OFT ÜBER DM 100,–
JETZT FAST GESCHENKT!

**19⁸⁰
DM**

Ausgabe 7

DM 19,80

SFr 19,80

öS 158,–

Lfr 480,–

HFL 25,–

AIR HAVOC CONTROLLER

Lauffähig unter
Windows 3.x,
Windows 95 und
Windows NT 3.5



MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!

► **fotorealistisch
3D-gerenderte Grafiken**

► **über 30 Minuten digitale
Video-Animationen**

► **mit 26 verschiedenen
Flugzeugtypen aus dem
militärischen und zivilen Bereich**

► **realistische Soundeffekte
in Stereoqualität**

**Uneingeschränkte
deutsche Originalversion,
direkt von CD-ROM spielbar!**

CompuServe®

SOFTWARE AUF DER CD-ROM
INKL. 10 STUNDEN GRATIS-ZUGANG


TRIMARK™
INTERACTIVE

T · · Online ·
Decoder auf der CD-ROM!

CompuServe kostenlos* testen: Titel-CD einlegen - los geht's.



GO!

GO ONLINE für US \$ 9,95/Monat (rd. DM 14,75 / rd. SFR 12,- / rd. ÖS 104,-) Jede weitere Stunde US \$ 2,95/Monat (rd. DM 4,35 / rd. SFR 3,55 / rd. ÖS 31,-) inkl. 5 Freistunden.
Abrechnung erfolgt nach Preisen in US \$. Preise in lokaler Währung basieren auf dem Umrechnungskurs vom 30.7.1996. Preisänderungen vorbehalten.

GO COMMUNICATION. Willkommen in der 40-Millionen-Gemeinde im Internet! Stöbern Sie doch mal in unseren umfangreichen Datenbanken oder jagen Sie in Sekundenschnelle E-Mails rund um den Globus: CompuServe macht's möglich. Testen Sie uns kostenlos. Wir schenken Ihnen die Mitgliedsgebühr des 1. Monats, dazu gibt's 10 Online-Stunden gratis. *Sie bezahlen also nur die Telefongebühren. Legen Sie einfach die Titel-CD ein und rufen Sie SETUP.EXE im Verzeichnis D:\DFUEWINCIM auf. Wenn Sie Hilfe brauchen rufen Sie uns an
D: 0130/114678 CH: 1553179 A: 0660/8750.

[http://www.CompuServe[®].de](http://www.CompuServe.de)

HABEN SIE SCHON EINMAL DARÜBER NACHGEDACHT?



Wer kennt ihn nicht, den geschäftigen Flughafenbetrieb. Mit Hilfe dieser verwaltungstechnischen Meisterleistung gelingt es, Hunderte von Passagieren mit einem Ticket zu versehen, in eine flügelbewehrte Blechkiste zu verfrachten und über Tausende von Kilometern ihrem Bestimmungsort zuzuführen. Dieser Vorgang ist so alltäglich, daß er schon als selbstverständlich betrachtet wird. Niemand - oder besser gesagt nur wenige machen sich Gedanken darüber, welche Organisationsmaschinerie notwendig ist, um diese „Banalität“ erst zu ermöglichen. Doch von Zeit zu Zeit erwacht die menschliche Aufmerksamkeit aus ihrem gewohnheitsbedingten Dämmerzustand. Immer dann, wenn sich die Meldung von einer Flugzeugkatastrophe wie ein Lauffeuer in der sensationshungrigen Presse verbreitet, erwachen die grauen Zellen zu neuem Leben. Fast zwanghaft suchen sie nach einem Erklärungsmuster, mit dem sich das scheinbar unerklärliche Moment dieser Situation mit logischen Argumenten erhellen läßt. Oft scheitern diese Ansätze und enden in einer Art von Fassungslosigkeit.

Wohl dem, der dieses Heft sein eigen nennen kann. Er verfügt über die wohl einmalige Gelegenheit, einen flüchtigen Blick hinter die Kulissen eines Towers zu werfen. Zugegeben, „Air Havoc Controller“ strotzt nicht gerade vor Realitätsnähe, aber wem ist mit einer Simulation gedient, bei der die Komplexität der realen Welt bis aufs i-Tüpfelchen widergespiegelt wird? Vermutlich

könnte keiner etwas damit anfangen, abgesehen von den professionellen Fluglotsen - und ob die sich privat damit beschäftigen möchten, steht in den Sternen. AHC gelingt es jedoch, mit nur wenigen Parametern aus dem Bereich der Flugsteuerung eine grobe Ahnung vom streßgeplagten Job eines Fluglotsen zu vermitteln. Die Flughöhe, die Geschwindigkeit und die Richtung einer einzelnen Maschine können, multipliziert mit der Gesamtzahl aller ankommenden Flugzeuge, zu einem Streßfaktor anwachsen, der die Blutdruckwerte in den kritischen Bereich treibt. Ein flüchtiger Moment der Unachtsamkeit, und eine BOEING 747 mit Hunderten von Passagieren rauscht in die steilen Hänge eines Gebirgszuges oder kollidiert mit einer kleinen, fast unscheinbaren Sportmaschine. AHC verdeutlicht auf unterhaltsame und zum Glück nicht so dramatische Weise das universelle Prinzip, daß kleine Ursachen oft eine große Wirkung haben können.

Ich wünsche Ihnen viel Spaß mit „Air Havoc Controller“, möge der Flugbetrieb reibungslos sein und viele glückliche Passagiere mit sich bringen.

Ihr

C. Borgmeier

Carsten Borgmeier
und das Team von Editorial Services

IMPRESSUM

Verlag:

Trend-Redaktions- und
Verlagsgesellschaft mbH
Am Kalischacht 4
79426 Buggingen
Tel: 07631/360-270
Fax: 07631/360-444

Chefredakteur:

Carsten Borgmeier

Redaktion:

Editorial Services
Lange Str. 112
27749 Delmenhorst
Tel: 04221/9345-0
Fax: 04221/17789
Claas Wolter, Frank Willms,
Katrin Järnecke

Gestaltung und Satz:

Style of the Arts. GmbH
79426 Buggingen
Tel. 07631/17 630

Art Director:

Michael H. Sichler

Layout:

Helmut Kammerer

Heftproduktion:

Stephan Striegel

Anzeigenleitung:

Christian Kaese

Belichtung:

Style of the Arts. GmbH

Druck:

Umschlag: Realgraphic, Belfort
Innenteil: Leykam Druck, Graz

Vertrieb:

Trend-Redaktions- und
Verlagsgesellschaft mbH
Michael Denzer
Am Kalischacht 4
79426 Buggingen
Tel: 07631/360-113
Fax: 07631/360-449

Außendienst:

Büro West, Jägerstraße 23,
46149 Oberhausen,
Tel: 0208/644110, Fax: 0208/644367
Leitung: Willy Laerbusch, Betreuung
Grosso/Bahnhofsbuchhandel:
Reinhard Jansohn, Christian Linke,
Rolf Krämer, Bernd Bzdok

Verkaufspreis:

19,80 DM

Abo Preis:

199,90 DM

Abo-Service:

07631/360 338

Bezugsmöglichkeiten:

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

INHALTSVERZEICHNIS

SPIELANLEITUNG AIR HAVOC CONTROLLER S.6

Hauptmenü S.6

Spielziel S.6

Spielregeln S.7

➤ Ein neues Spiel beginnen S.7

➤ Ändern der Spieleinstellungen S.7

➤ Der Spielbildschirm S.7

➤ Der Radarschirm S.8

➤ Die Landesektoren S.8

➤ Der Flugzeug-Kontrollmonitor S.8

➤ Das Kommunikationsfenster S.9

➤ Kommandos an die Flugzeuge S.9

Kommandosprache S.9

Spielende S.10

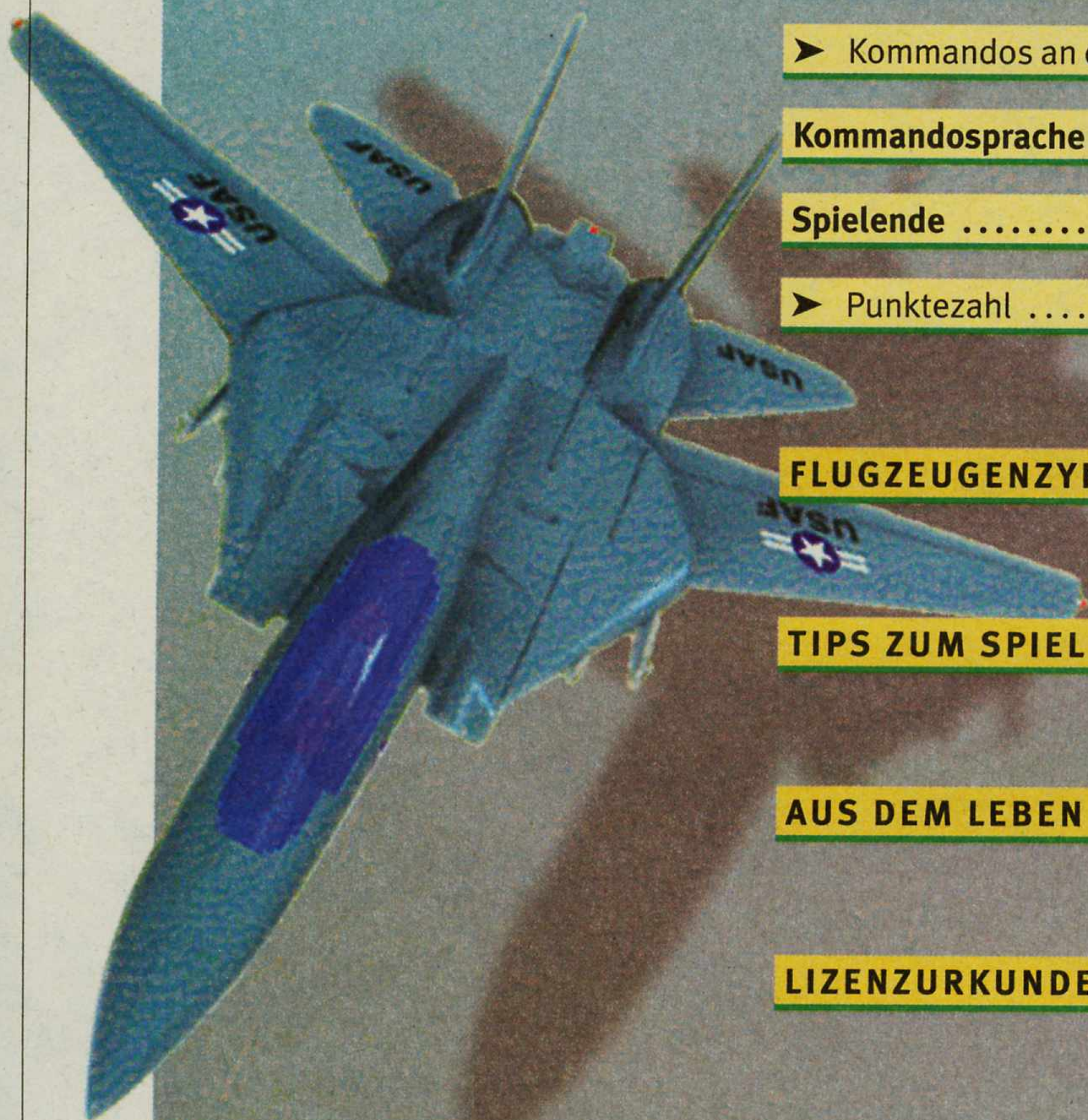
➤ Punktezahl S.10

FLUGZEUGENZYKLOPÄDIE S.11

TIPS ZUM SPIEL S.14

AUS DEM LEBEN EINES FLUGLOTSEN S.15

LIZENZURKUNDE „AIR HAVOC CONTROLLER“ .. S.18



Installation und Programmstart von „Air Havoc Controller“

Um „Air Havoc“ spielen zu können, muß Ihr Computer folgende Minimalvoraussetzungen erfüllen:

- 486er / 33MHz
- 8 MB RAM
- Festplatte mit mind. 1 MB freiem Speicherplatz
- SVGA-Grafikkarte, die eine Auflösung von 640x480 bei 256 Farben unterstützt
- Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk
- Optionale Soundkarte
- Windows 3.x oder Win 95 - auch Windows NT ab Version 3.5 wird unterstützt

Hinweise:

1. Zum Spiel wird nicht unbedingt eine Soundkarte benötigt. In diesem Fall muß aber auf die Soundausgabe verzichtet werden.

2. Die beste Bildschirmdarstellung wird bei einer Auflösung von 640x480 Bildschirmpunkten bei 256 Farben erzielt.

3. Sollte „Air Havoc Controller“ unter Windows 95 gespielt werden, empfiehlt sich ein Arbeitsspeicher von insgesamt 16 MB.

Installation

Starten Sie Windows, legen Sie die CD-ROM ins Laufwerk, und öffnen Sie den Dateimanager bzw. Explorer. Wählen Sie im Menü **DATEI** den Menüpunkt **AUSFÜHREN**. Geben Sie im Textfenster folgende Zeile ein, wenn Ihr CD-ROM-Laufwerk über die Laufwerksbezeichnung „D:“ verfügen sollte, andernfalls passen Sie bitte den entsprechenden Laufwerksbuchstaben an:

D:\SETUP.EXE

Damit wird das Installationsprogramm gestartet.

Das Installationsprogramm fragt dann nach dem Verzeichnis, in dem das Spiel installiert werden soll. Die Voreinstellung dafür lautet „C:\AIRHAVOC“.

Anmerkung:

Sollte sich SETUP.EXE nicht starten lassen, überprüfen Sie bitte, ob Ihr Rechner die minimalen Systemanforderungen erfüllt. Startet SETUP auch weiterhin nicht, obwohl Ihr Rechner korrekt eingerichtet ist, lesen Sie bitte den Abschnitt „Troubleshooting“.

Installation



Möchten Sie dieses Verzeichnis wechseln, tragen Sie bitte den Namen des von Ihnen gewünschten Verzeichnisses ein. Nach der Bestätigung durch **WEITER** beginnt die Installation. Ein Mausklick auf **ENDE** hingegen beendet sie. Nach der Bestätigung wird die Daten-Transferate des CD-ROM-Laufwerks ermittelt. Liegt diese über 250 KB/sec., werden die Programmdateien installiert.



Bei der Installation werden ca. 500 KB Daten in das Verzeichnis „WINDOWS\SYSTEM“ und ca. 150 KB Daten in das Installationsverzeichnis kopiert. Danach wird eine Programmgruppe angelegt, in der sich die Icons für das Spiel, die Online-Anleitung und eine „README.TXT“ befinden. Im Anschluß fragt das Installationsprogramm, ob die Treiber für Video für Windows installiert werden sollen.



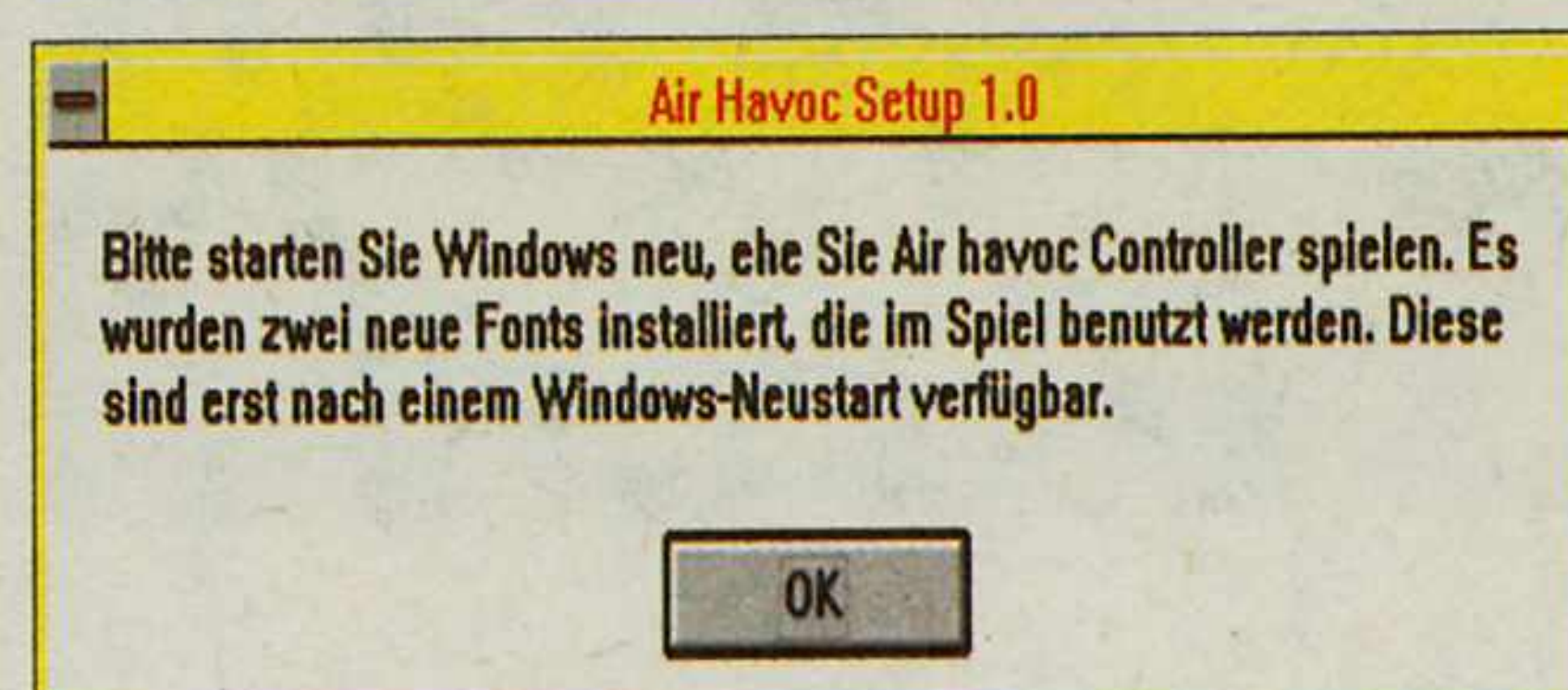
Wenn Sie sicher sind, daß die neuesten Treiber für VFW bereits installiert sind, können Sie diesen Teil der Installation überspringen. Ansonsten klicken Sie auf **JA**, damit die Treiber installiert werden.

Nachdem die Installation abgeschlossen ist, muß Windows neu gestartet werden.

Bei der Installation werden zwei Zeichensätze installiert (RADAR und VFC), die für das Spiel unerlässlich sind und erst nach einem Neustart verfügbar werden.

Weitere Informationen...

erhalten Sie durch einen doppelten Mausklick auf das Icon „Techn. Hinweise“. Des weiteren finden Sie wertvolle Hilfestellungen



in den Dateien „LIESMICH.TXT“ und „WICHTIG.COM“. Die Datei „WICHTIG“ ist eine ausführbare Datei. Sie starten diese im Dateimanager durch einen Doppelklick mit der linken Maustaste auf den Dateinamen bzw. das Programmsymbol.

Spielstart

Um „Air Havoc Controller“ zu spielen, gehen Sie bitte folgendermaßen vor:

1. Legen Sie die AHC-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk.

2. Doppelklicken Sie auf das AHC-Icon im Programm-Manager. Wenn Ihr Rechner die minimalen Systemanforderungen erfüllt, erscheint nach kurzer Zeit das Trimark-Symbol. Sollte Ihr Rechner die minimalen Systemanforderungen nicht erfüllen, erscheint eine Fehlermeldung, und es kann sein, daß das Spiel nicht startet.

Anmerkung:

Wenn Sie Windows 95 oder Windows NT 3.5 benutzen, brauchen Sie „Video für Windows“ NICHT zu installieren, da diese bereits integriert sind.





SPIELANLEITUNG: „AIR HAVOC CONTROLLER“



Das Hauptmenü

Kurs...
Höhe...
Schub...
Direkt nach:
Übergang.

Das Hauptmenü erscheint als Bild eines Computers auf dem Monitor.

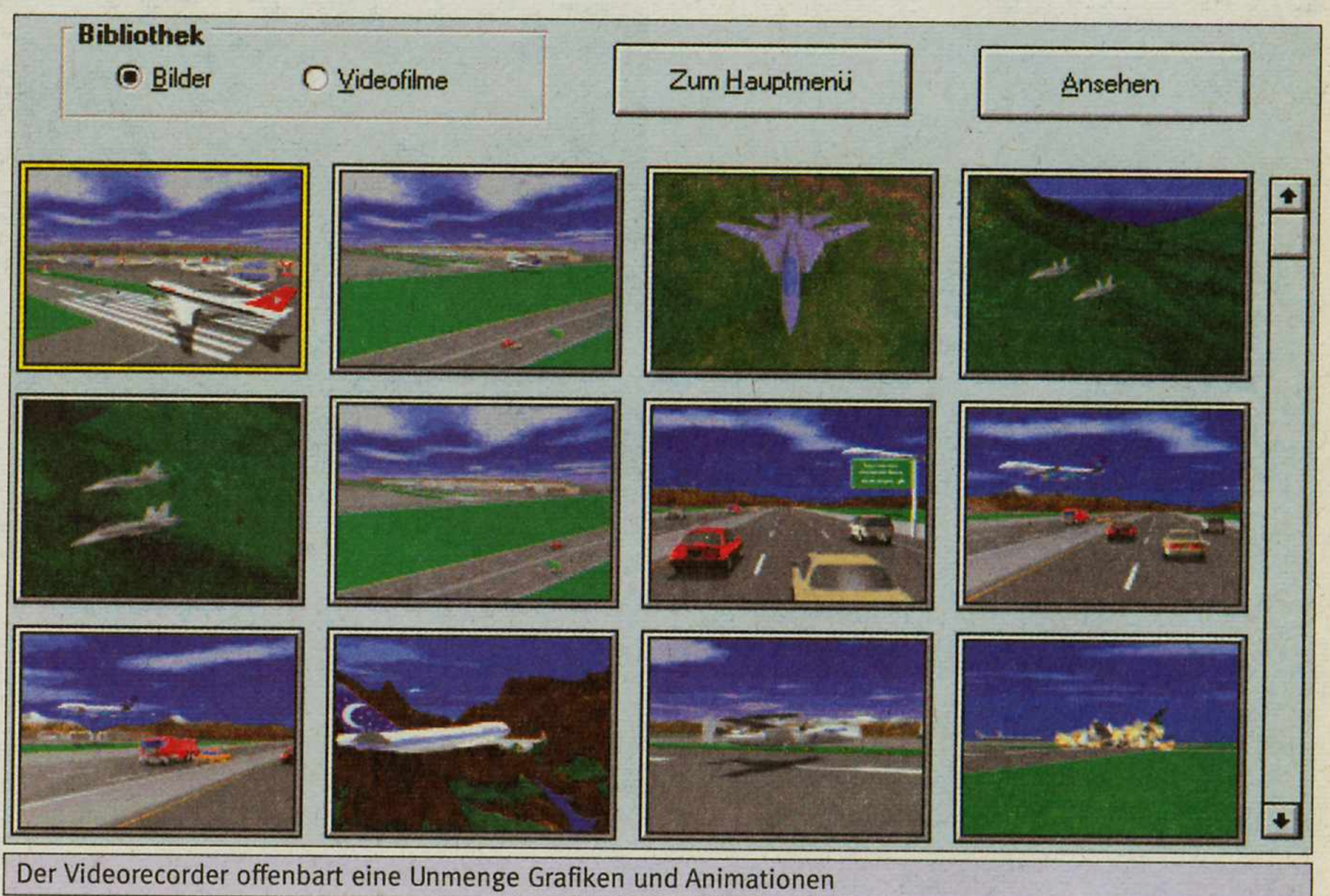
Vom Hauptmenü aus können folgende Schritte unternommen werden, indem Sie das entsprechende Element anklicken:

Monitor: Ein neues Spiel beginnen
Videorecorder: Bilder und Animationen
Rotes Buch: Flugzeug-Enzyklopädie
Schlüssel: Spielende

Hinweis

„Air Havoc“ besitzt keine Speicherfunktion, da es schwierig wäre, ein derartig komplexes Spiel wieder aufzunehmen und sich direkt zurechtzufinden!

Nach 45 Sekunden geht das Hauptmenü in den Pausenbildschirm über, in dem Animationen gezeigt werden. Wenn der Pausenbildschirm verlassen werden soll,



braucht nur eine Taste gedrückt oder das entsprechende Bild angeklickt zu werden, das gerade zu sehen ist.

Spielziel

Das Hauptziel des Spiels ist es, die auftauchenden Flugzeuge sicher durch Ihren 30 Meilen großen Luftraum zu führen. In Ihrem Luftraum befinden sich drei Flughäfen und eine Reihe von Funkfeuern, die auch als Wegpunkte bezeichnet werden. Die Flugzeuge im Luftraum können in drei Kategorien unterteilt werden:

1. Durchgang:

Die einfachste Sorte, da diese Flugzeuge im Luftraum auftauchen und ihn wieder verlassen, ohne irgendwo landen zu wollen.

2. Abflug:

Alle Flugzeuge, die auf einem der drei Flughäfen starten, fallen in den Verantwortungsbereich, sobald sie gestartet sind.

3. Landung:

Viele Flugzeuge wollen auf einem der Flughäfen landen. Sie erscheinen an einem Wegpunkt im Luftraum und wollen landen, oder sie starten auf einem Flughafen und wollen auf einem anderen landen.

Genauere Informationen zu den einzelnen Punkten sind in den folgenden Abschnitten zu finden:

- Spielregeln
- Ein neues Spiel beginnen
- Der Spielbildschirm
- Kommandos an die Flugzeuge



Nicht immer klappen Starts und Landungen reibungslos



Spielregeln

1. Sobald die Flugzeuge in Ihrem Luftraum auftauchen, melden sie sich mit Rufzeichen und Flughöhe an. Die Übernahme wird bestätigt, indem auf das Flugzeugsymbol auf dem Radarschirm oder auf den entsprechenden Eintrag in der Übernahmeli-ste doppelgeklickt wird. Sobald bestätigt wurde, erscheint der Flugzeugeintrag in der Liste für empfangsbereite Maschinen, die auf Anweisungen warten.

2. Maschinen, die starten wollen, bitten um Freigabe, sobald sie startbereit sind. Eine Startfreigabe wird durch einen Klick auf den entsprechenden Eintrag in der Übernahmeli-ste erteilt. Nach der Freigabe erscheinen die Maschinen auf dem Radarschirm, sobald sie eine Höhe von 1500 Fuß erreicht haben.

3. Zwei Flugzeuge dürfen sich einander nie weiter als bis auf zwei Meilen nähern, wenn ihre Höhe weniger als 1000 Fuß auseinanderliegt. Ein solches Ereignis wird als Abstandskonflikt bezeichnet, der zu einer Kollision führen kann. Wie Höhe, Richtung und Geschwindigkeit einer Maschine beeinflusst werden kann, ist im Abschnitt „Kommandos an die Flugzeuge“ zu erfahren.

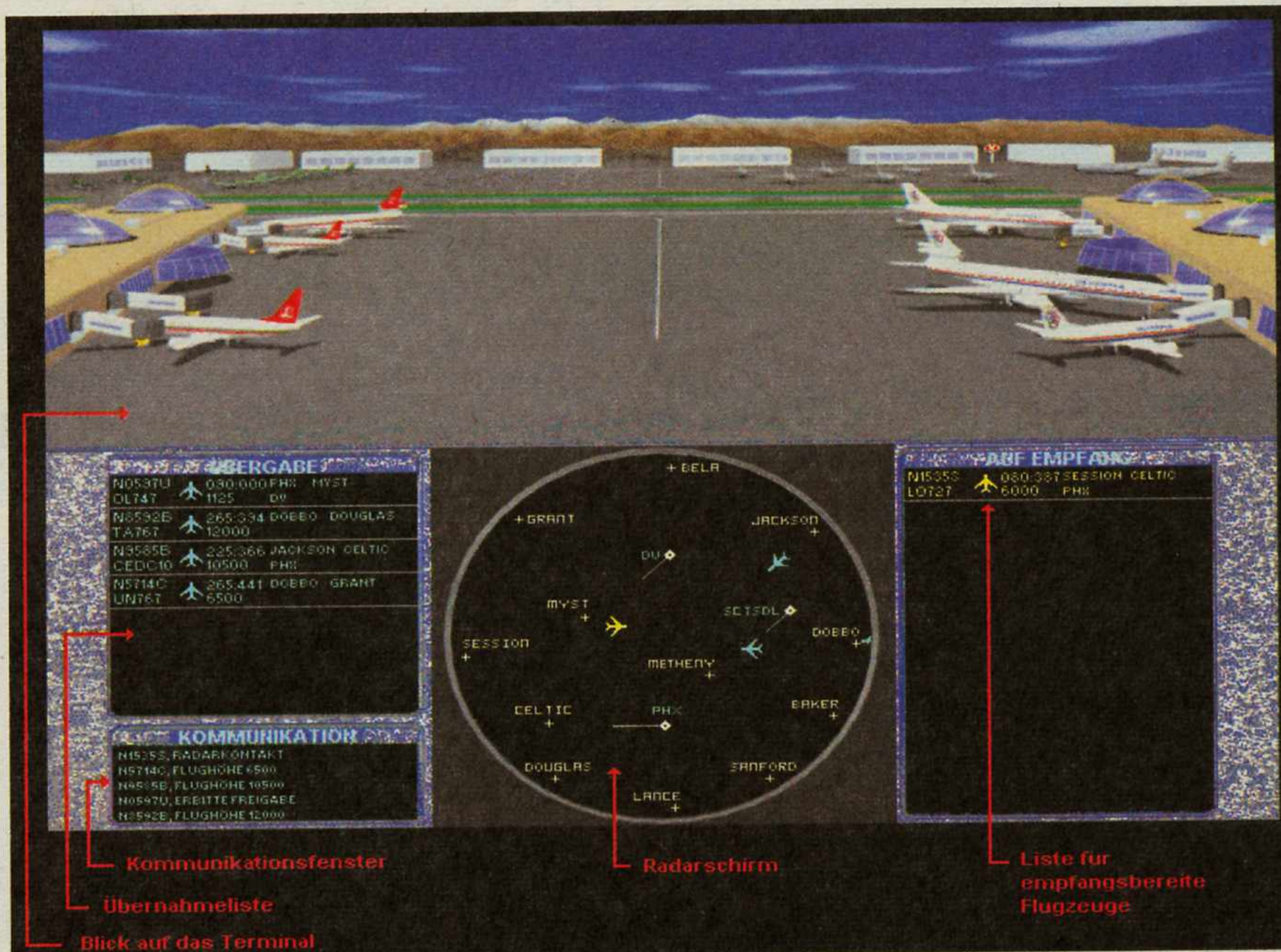
4. Flugzeugkollisionen sind unter allen Umständen zu vermeiden, da sie von der Luftfahrtbehörde streng verboten wurden und auch der Gesundheit der Passagiere nicht im entferntesten zuträglich sind (allerdings bieten sie immer wieder ein spektakuläres Schauspiel!).



Zum Glück ist es nur eine Simulation

5. Flugzeuge, die den eigenen Luftraum verlassen, müssen an den Fluglotsen des Nachbarsektors übergeben werden. Um eine Maschine übergeben zu können, müssen zwei Bedingungen erfüllt werden:

- Die Höhe der Maschine muß mindestens 5000 Fuß betragen.
- Die aktuelle Position der Maschine muß im Radius von drei Meilen zum angepeilten Zielwegpunkt liegen.



Der Spielbildschirm: Blick auf das Terminal

6. Flugzeuge, die auf einem Flughafen in Ihrem Sektor landen wollen, müssen an den Tower des Zielflughafens übergeben werden. Dazu müssen drei Bedingungen erfüllt sein:

- Die Höhe der Maschine darf höchstens 3000 Fuß betragen.
- Die aktuelle Position muß im Radius von drei Meilen zum Anflugvektor des Zielflughafens liegen.
- Der aktuelle Kurs darf nicht mehr als 30 Grad vom Anflugvektor abweichen.

Weitere Informationen zum Thema Landung und Anflugvektor sind im Abschnitt „Der Radarschirm“ zu finden.

Ein neues Spiel beginnen

Ein neues Spiel wird durch einen Klick auf dem Monitor im Hauptmenü gestartet. Daraufhin erscheint ein Dialogfenster, in dem die gewünschten Spieleinstellungen vorgenommen werden können. Ist dies geschehen, beginnt das Spiel nach einem Klick auf OK.

Ändern der Spieleinstellungen

Die für das Spiel gewünschten Parameter werden im Fenster für die Spieleinstellungen festgesetzt. Im Fenster für die Spieleinstellungen



können die gewünschten Parameter für das Spiel bestimmt werden. Nach einem Klick auf ein Feld in diesem Fenster folgt automatisch eine Erläuterung, was dieses Feld bewirkt.

Die Audio- und Video-Optionen können während des Spiels verändert werden, indem die [Esc]-Taste gedrückt wird. Die Einstellungen für die Spiellänge oder Anzahl der Flugzeuge können während des Spiels nicht verändert werden.

Spielbildschirm

Der Spielbildschirm gliedert sich grob in zwei Bereiche. Im oberen Bildschirmbereich ist das Terminal 2 des Phoenix Sky Harbour zu sehen. Alle Starts und Landungen der Flugzeuge, die in den Übernahmelisten erscheinen, sind hier irgendwann einmal zu sehen. Der untere Teil gliedert sich in mehrere Fenster:



1. Die Übernahmelist

In dieser Liste stehen alle Flugzeuge, die übernommen werden sollen. Detaillierte Angaben sind im Abschnitt „Flugzeug-Kontrollmonitore“ zu finden.

2. Kommunikationsfenster

In diesem Fenster werden alle Funksprüche zwischen dem Piloten und dem Tower angezeigt. Im Abschnitt „Das Kommunikationsfenster“ werden die einzelnen Kommandos näher erläutert.

3. Der Radarschirm

Auf dem Radarschirm werden alle Flugzeuge angezeigt, die sich im Sektor befinden. Näheres siehe im nächsten Abschnitt.

4. Liste für empfangsbereite Flugzeuge

In dieser Liste sind alle Maschinen aufgeführt, die der Kontrolle des Towers unterstehen. Weitergehende Informationen sind in den Abschnitten „Die Flugzeug-Kontrollmonitore“ und „Kommandos an die Flugzeuge“ zu finden.

Sollen die Spieleinstellungen während eines laufenden Spiels geändert werden, braucht nur die [Esc]-Taste gedrückt zu werden.

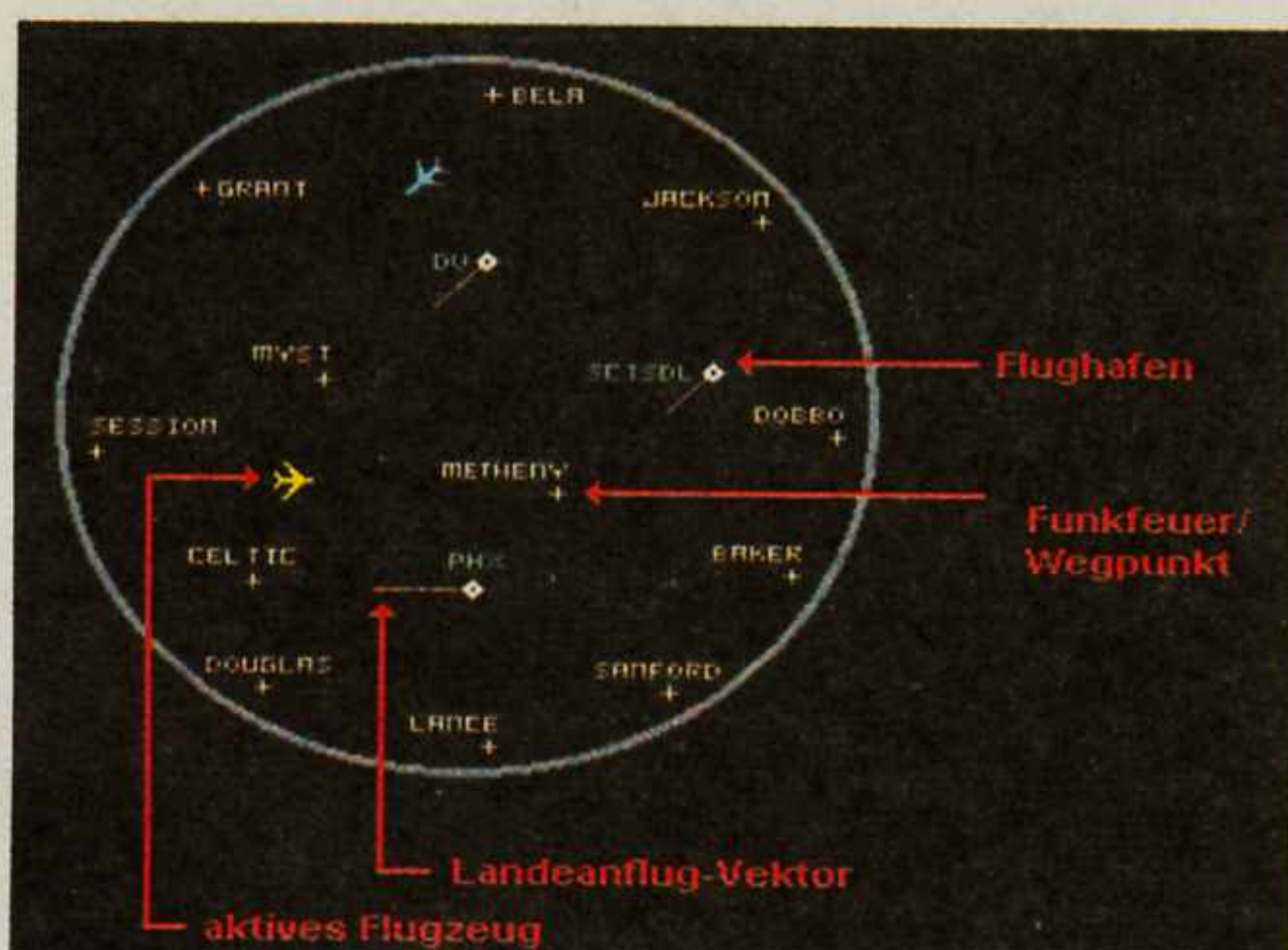
Der Radarschirm

Der Radarschirm stellt Position, Kurs und Abstand der einzelnen Flugzeuge grafisch dar.

Im Sektor befinden sich:

Drei Flughäfen - Phoenix (PHX), Deer Valley (DV) und Scottsdale (SCTSDL)

Zwölf Funkfeuer/Wegpunkte - Bela, Jackson, Dobbo, Baker, Sanford, Lance, Douglas, Session, Grant, Myst, Celtic, Metheny.



Lande-anflug-Vektoren:

Die weißen Linien, die zu jedem Flughafen gehören, zeigen den vorgeschriebenen Landeanflug-Vektor für den entsprechenden Flughafen. Der Landeanflug auf Phoenix sollte mit einem Kurs von 90 Grad erfolgen. Landungen auf Deer Valley und Scottsdale sollten mit einem Kurs von 45 Grad durchgeführt werden. Weitere Informationen dazu unter der Überschrift „Landevektoren“.

Auswahl eines Flugzeugs:

Zur Auswahl eines Flugzeugs braucht nur mit der linken Maustaste auf das entsprechende Symbol auf dem Radarschirm geklickt zu werden. Das Flugzeugsymbol und seine Bezeichnung in der Liste für empfangsbereite Flugzeuge werden daraufhin gelb.

Kommandos an ein Flugzeug geben:

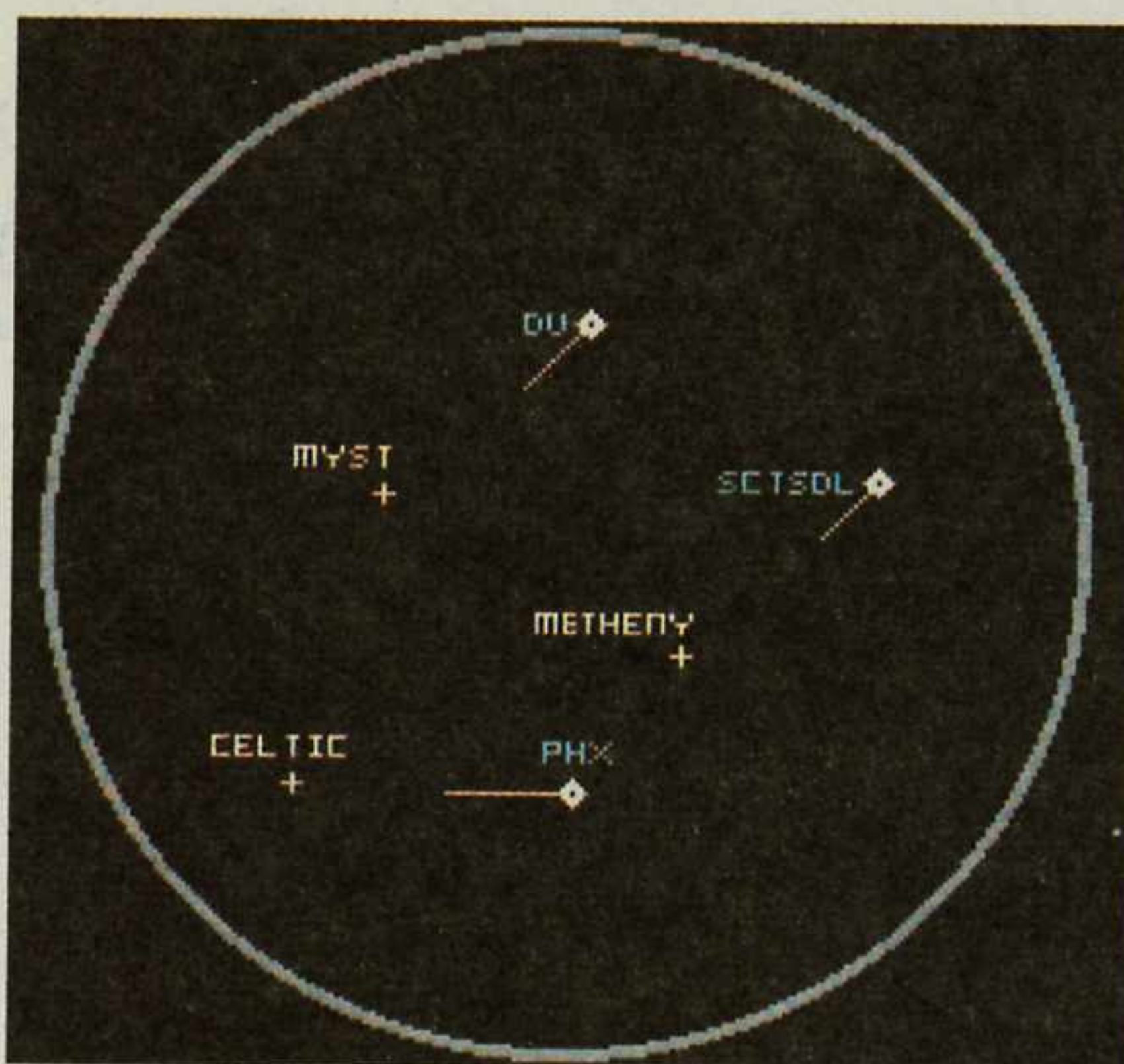
Wird mit der rechten Maustaste auf ein Flugzeugsymbol geklickt, erscheint ein Menü, mit dem der Maschine Anweisungen gegeben werden können. Weitere Informationen dazu sind im Abschnitt „Kommandos an die Flugzeuge“ zu finden.

Radarbeschränkungen:

Maschinen, die unterhalb von 1500 Fuß fliegen, werden nicht vom Radar erfasst.

Landevektoren

Der Landevektor gibt die Richtung an, aus der ein Flugzeug kommen muß, um vor-schriftsmäßig zu landen. Auf dem Radar werden Landevektoren für drei Flughäfen angezeigt: PHX, DV, und SCTSDL.



Diese weiße Linie, die beispielsweise zum Flughafen Phoenix gehört, gibt den Landevektor für PHX an.

PHX:

Maschinen, die auf dem Flughafen Phoenix landen wollen, sollten aus Westen mit einem Kurs von 90 Grad anfliegen.

DV:

Maschinen, die auf dem Flughafen Deer Valley landen wollen, sollten aus Südwesten mit einem Kurs von 45 Grad anfliegen.

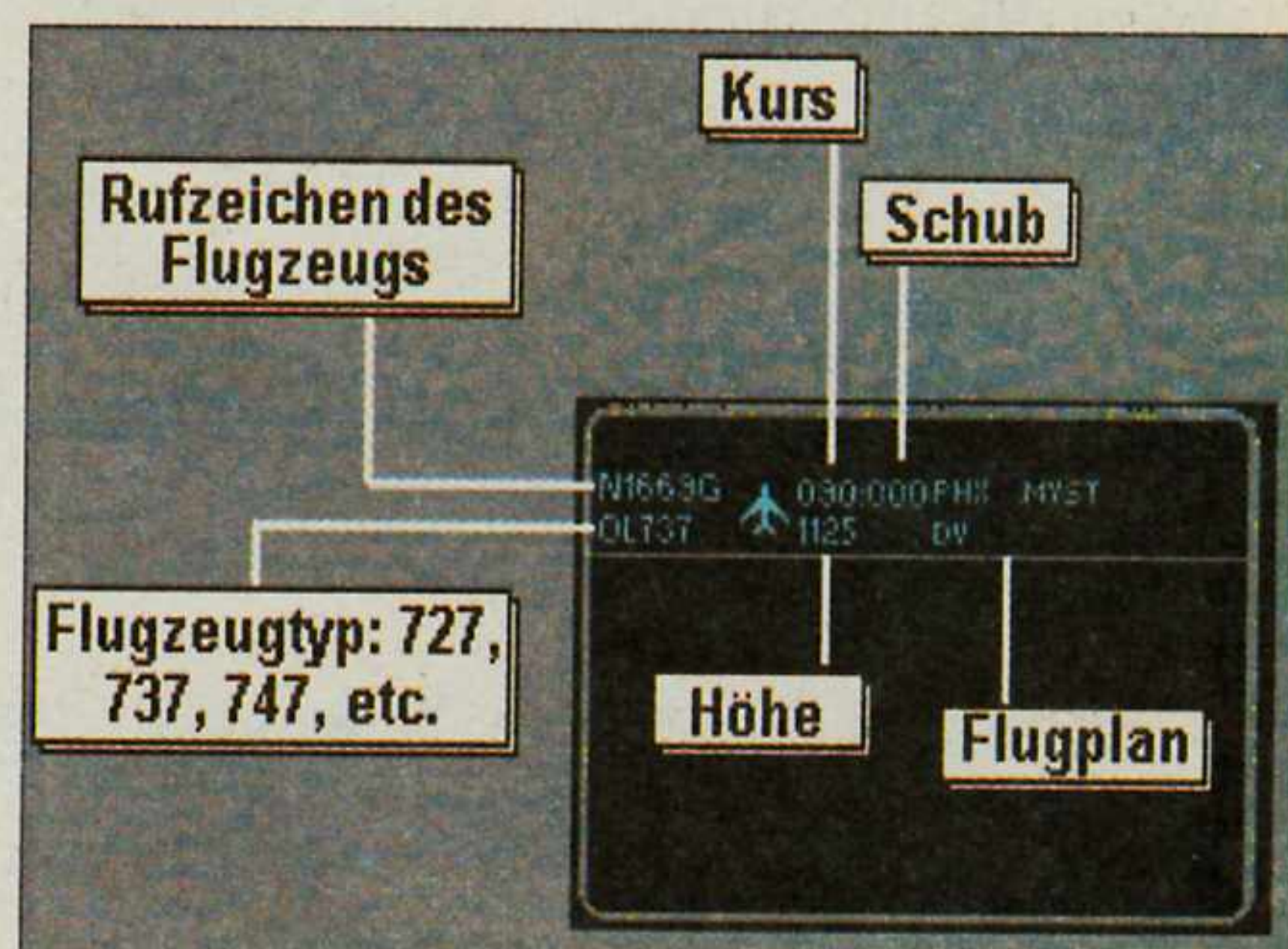
SCTSDL:

Maschinen, die auf dem Flughafen Scottsdale landen wollen, sollten aus Südwesten mit einem Kurs von 45 Grad anfliegen.

Der Einfachheit halber hat jeder Flughafen einen eigenen Anflugwegpunkt. Für Phoenix ist das der Wegpunkt Celtic, für Deer Valley gibt es Myst und für Scottsdale den Wegpunkt Metheny.

Die Flugzeug-Kontrollmonitore

Auf den Kontrollmonitoren sind alle Informationen zu finden, die benötigt werden, um die Maschinen sicher durch Ihren Luftraum zu führen.



Die folgenden Beispiele zeigen Ihnen, wie die Einträge zu lesen sind.



Beispiel 1:

Das Flugzeug mit dem Rufzeichen 5082-Mike ist eine DC-10 der Fluggesellschaft Olympia. Ihr derzeitiger Kurs ist 90 Grad bei einer Geschwindigkeit von 133 Meilen/Stunde in einer Höhe von 7134 Fuß. Laut Flugplan startet sie von Phoenix (PHX) und will den Luftraum über den Wegpunkt Grant verlassen.

Beispiel 2:

Das Flugzeug mit dem Rufzeichen 9336-Yankee ist eine 727 der Fluggesellschaft Tiger Air. Ihr derzeitiger Kurs ist 225 Grad bei einer Geschwindigkeit von 372 Meilen/Stunde in einer Höhe von 8500 Fuß. Laut Flugplan kommt sie über den Wegpunkt Jackson in Ihren Luftraum und will über Celtic auf Phoenix landen.

Beispiel 3:

Das Flugzeug mit dem Rufzeichen 6400-X-Ray ist eine 737 der Fluggesellschaft Olympia. Ihr derzeitiger Kurs ist 35 Grad bei einer



Geschwindigkeit von 361 Meilen/Stunde in einer Höhe von 6500 Fuß. Laut Flugplan kommt sie über den Wegpunkt Douglas in den Luftraum und will ihn über Grant wieder verlassen.

Flugpläne:

Flugzeuge, die auf einem der drei Flughäfen landen wollen, haben einen dreiteiligen Flugplan. Maschinen, die den Luftraum nur passieren, haben nur zwei Punkte auf dem Plan.

Weitere Informationen finden Sie im Kapitel „Landevektoren“.

Das Kommunikationsfenster

Im Kommunikationsfenster werden alle Funksprüche des Fluglotsen und der Piloten aufgelistet. Dabei spielen die Audio-Einstellungen keine Rolle.



Das war knapp: Das Leben ist voller Mißverständnisse!

Die Kommandosprache

Flughöhe/Level At:

Piloten, die im Sektor neu ankommen, melden sich mit ihrem Rufzeichen und ihrer Flughöhe. So kann im Kommunikationsfenster z.B. der Eintrag „N3609K, Flughöhe 7000“ zu sehen sein, während der Funkspruch „3-6-0-9 Kilo, level at 7000 feet“ zu hören ist.

Radarkontakt/Radar Contact:

Die Fluglotsen bestätigen so die Anmeldung der Piloten.

Übergabe/Contact Center:

Damit wird der Pilot angewiesen, wenn er den Sektor verläßt oder landet, Kontakt zum nächsten Fluglotsen aufzunehmen.

Roger. Danke/Roger. Thanks. Good Day:

Mit diesem Satz melden die Piloten eine erfolgreiche Übergabe an den nächsten Fluglotsen oder die Bodenkontrolle.

Negativ, kein Kontakt/Negative, Center Can't See Me:

Diese Meldung kommt, wenn die Maschine noch nicht zur Übergabe an den nächsten Sektor bereit ist.

Negativ, falscher Kurs/Negative, Not Lined Up:

Damit meldet der Pilot, daß die Übergabe an die Bodenkontrolle nicht durchgeführt werden kann, da die Maschine den Landevektor nicht einhält.

Falsche Höhe/Request Lower Altitude:

Diese Meldung erfolgt, wenn eine Maschine, die höher als 3000 Fuß fliegt, an die Bodenkontrolle übergeben wird.

Erbitte Freigabe/Request Release:

Mit diesem Funkspruch bitten die Piloten um Startfreigabe.

Freigabe/Released:

Hiermit wird die erbetene Startfreigabe bestätigt.

Neuer Kurs: 123/ Turn To: 123:

Dieses Kommando weist den Piloten zur Kursänderung an.

Drehe Auf: 123/Turning To: 123:

Mit diesem Funkspruch bestätigt der Pilot die Kursänderung.

Sinken(bzw. Steigen) Auf/Descend (bzw. Climb) To:

Mit diesen beiden Kommandos wird der Pilot zur Änderung seiner Flughöhe angewiesen.

Sinke (bzw. Steige) Auf/Descending (bzw. Climbing) To:

Der Pilot bestätigt mit diesem Funkspruch die Höhenänderung.

Verlangsamen (bzw. Beschleunigen) Auf/Slow Down (bzw. Speed Up) To:

Mit dieser Anweisung kann der Pilot zur Geschwindigkeitsänderung bewogen werden.

Verlangsame (bzw. Beschleunige) Auf/Slowing Down (bzw. Speeding Up) To:

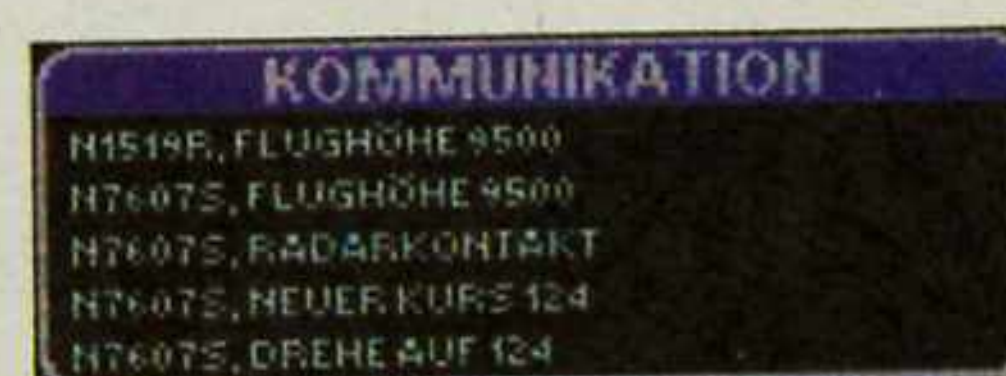
Dieser Funkspruch bestätigt die Geschwindigkeitsänderung.

Direkt Nach/Go Direct To:

Damit wird einer Maschine ein Wegpunkt zugewiesen.

Fliege Direkt Nach/Going Direct To:

Mit diesem Satz quittiert der Pilot die Zuweisung eines Wegpunkts



Informationen zum Ändern der Audio-Einstellungen stehen im Abschnitt „Ändern der Spieleinstellungen“. Im Kapitel „Kommandos an die Flugzeuge“ sind Angaben zu finden, wie die Maschinen geführt werden.

hen im Abschnitt „Ändern der Spieleinstellungen“. Im Kapitel „Kommandos an die Flugzeuge“ sind Angaben zu finden, wie die Maschinen geführt werden.



Im folgenden sind alle Funksprüche (Schrift/Sprache) und ihre Bedeutung aufgelistet. Aus Gründen der Realität wurde darauf verzichtet, die Sprachausgabe dieser Funksprüche einzudeutschen, da im Flugverkehr ausschließlich Englisch verwendet wird und eine Übersetzung eine deutliche Einschränkung des Realismus bedeutet hätte, die dem Spielgefühl abträglich gewesen wäre. Im Kommunikationsfenster werden die Funksprüche auf deutsch angezeigt.

Kommandos an die Flugzeuge

Flugzeug anwählen:

Soll ein bestimmtes Flugzeug angewählt werden, ist dies durch einen Klick auf das entsprechende Symbol auf dem Radarschirm oder auf den Eintrag in den beiden Listen links und rechts vom Radar möglich. Die angewählte Maschine erscheint in Gelb.





Die Aufgabe: Flugzeug übernehmen und sicher ins Ziel bringen

Übernahmebereite Flugzeuge:

Maschinen, die im Übernahmefenster aufgelistet sind, warten darauf, übernommen zu werden. Um ein Flugzeug zu übernehmen, genügt ein Doppelklick auf den Eintrag im Übernahmefenster.

Empfangsbereite Flugzeuge:

Es gibt mehrere Möglichkeiten, die Maschinen, die als empfangsbereit aufgelistet sind, zu kontrollieren.

Methode 1:

Ein Klick mit der rechten Maustaste auf das entsprechende Symbol auf dem Radar oder den Eintrag in der Liste.

Kurs...
Höhe...
Schub...
Direkt nach:
Übergabe.

Danach kann mit der linken Taste das gewünschte Kommando gewählt oder die entsprechende Taste gedrückt werden. Weitere Informationen zu den einzelnen Kommandos sind weiter unter zu finden.

Methode 2:

Zunächst muß ein Flugzeug mit der linken Maustaste ausgewählt werden. Danach stehen folgende Tastaturbefehle zur Auswahl:

H für Höhenänderung
G für Geschwindigkeitsänderung
D für direkte Zuweisung
B für Übergabe
K für Kursänderung

Die Taste [?] zeigt den aktuellen Punktestand.

Methode 3:

Beim Anklicken eines Flugzeugs die [Shift]-, [Strg]- oder [Alt]-Taste gedrückt halten, um direkt in die Dialogfenster für Geschwindigkeit, Höhe oder Kurs zu kommen.

[Shift]-Taste u. Klicken = Geschwindigkeitskontrolle

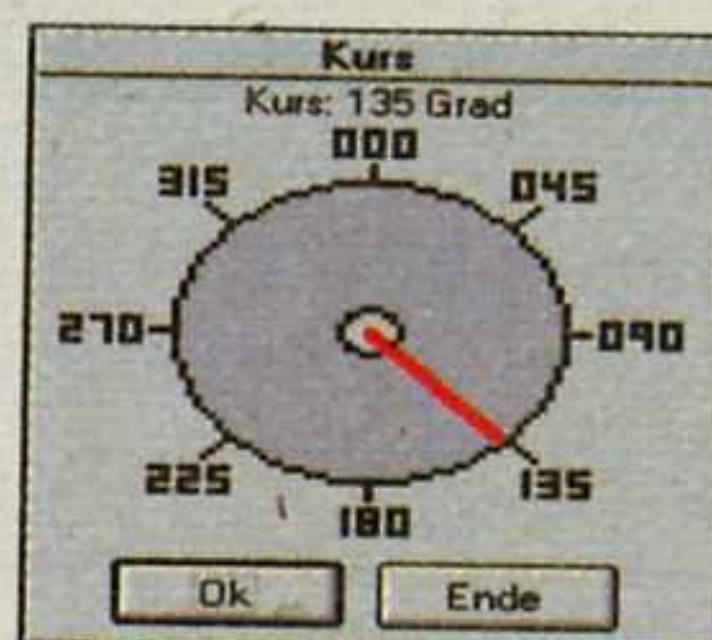
[Strg]-Taste und Klicken = Kurskontrolle

[Alt]-Taste und Klicken = Höhenkontrolle

Die Kommandos

Kursänderung:

Die Kompaßnadel wird mit der linken Maustaste angeklickt. Diese Taste wird gedrückt gehalten. Damit kann der Kurs eingestellt werden, den das Flugzeug einschlagen soll.



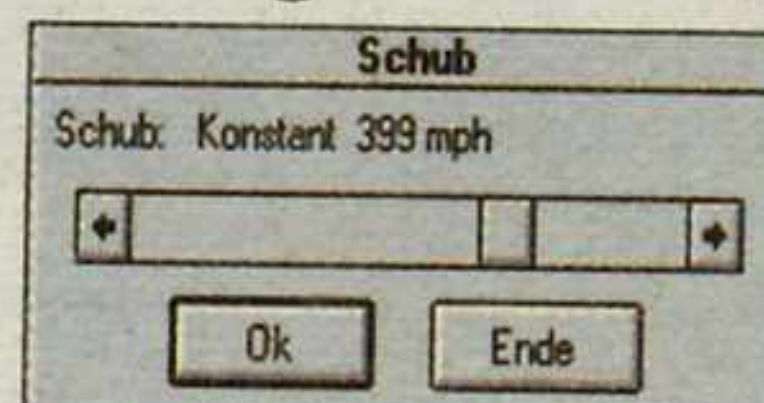
Höhenänderung:



Den Höhenregler mit der linken Maustaste anklicken und diese gedrückt halten. Durch eine Links- oder Rechtsbewegung wird die neue Höhe festgesetzt.

Geschwindigkeitsänderung:

Linker Mausklick auf den Geschwindigkeitsregler und Maustaste gedrückt halten. Wird die Maus nach rechts oder links bewegt, kann die neue Geschwindigkeit der Maschine festgelegt werden. Informationen zu der Leistungsfähigkeit der einzelnen Flugzeuge sind der „Flugzeug-Enzyklopädie“ zu entnehmen.



Direkte Zuweisung:

Wurde dieser Punkt gewählt, braucht nur noch der Wegpunkt angeklickt zu werden, der dem Flugzeug zugewiesen werden soll. Hinweis: Bei dieser Zuweisung sollte nicht der Name des Wegpunkts angeklickt werden, sondern das „+“-Symbol, das zu dem Namen gehört.

Übergabe:

Diese Option ist zu wählen, wenn ein Flugzeug an einen anderen Sektor übergeben werden soll oder ein Landeanflug einzuleiten ist. Zur Übergabe an den nächsten Sektor muß das Flugzeug höher als 5000 Fuß fliegen und sich im Radius von drei Meilen um den Zielwegpunkt befinden. Um den Landeanflug beginnen zu können, muß das Flugzeug tiefer als 3000 Fuß und im entsprechenden Landevektor fliegen. Außerdem muß es sich im Radius von drei Meilen um den Landevektor befinden. Weitere Informationen zum Thema Landung sind im Abschnitt „Landevektoren“ zu finden.



Spielende

Nach Ablauf der vorgegebenen Spielzeit oder der erfolgreichen Eliminierung aller Flugzeuge im Sektor ist das Spiel beendet. Ob und inwieweit ein Spielziel erreicht wurde, läßt sich anhand der erreichten Punktzahl einschätzen.

Die Punktzahl

Eine Punktzahl von 1000 wird nur erreicht, wenn eine absolut perfekte Schicht abgeschlossen wurde. Eine schlechte Runde kann dagegen zu einem negativen Punktekonto führen.

Die Punktzahl hängt von vier Faktoren ab. Diese Faktoren sind:

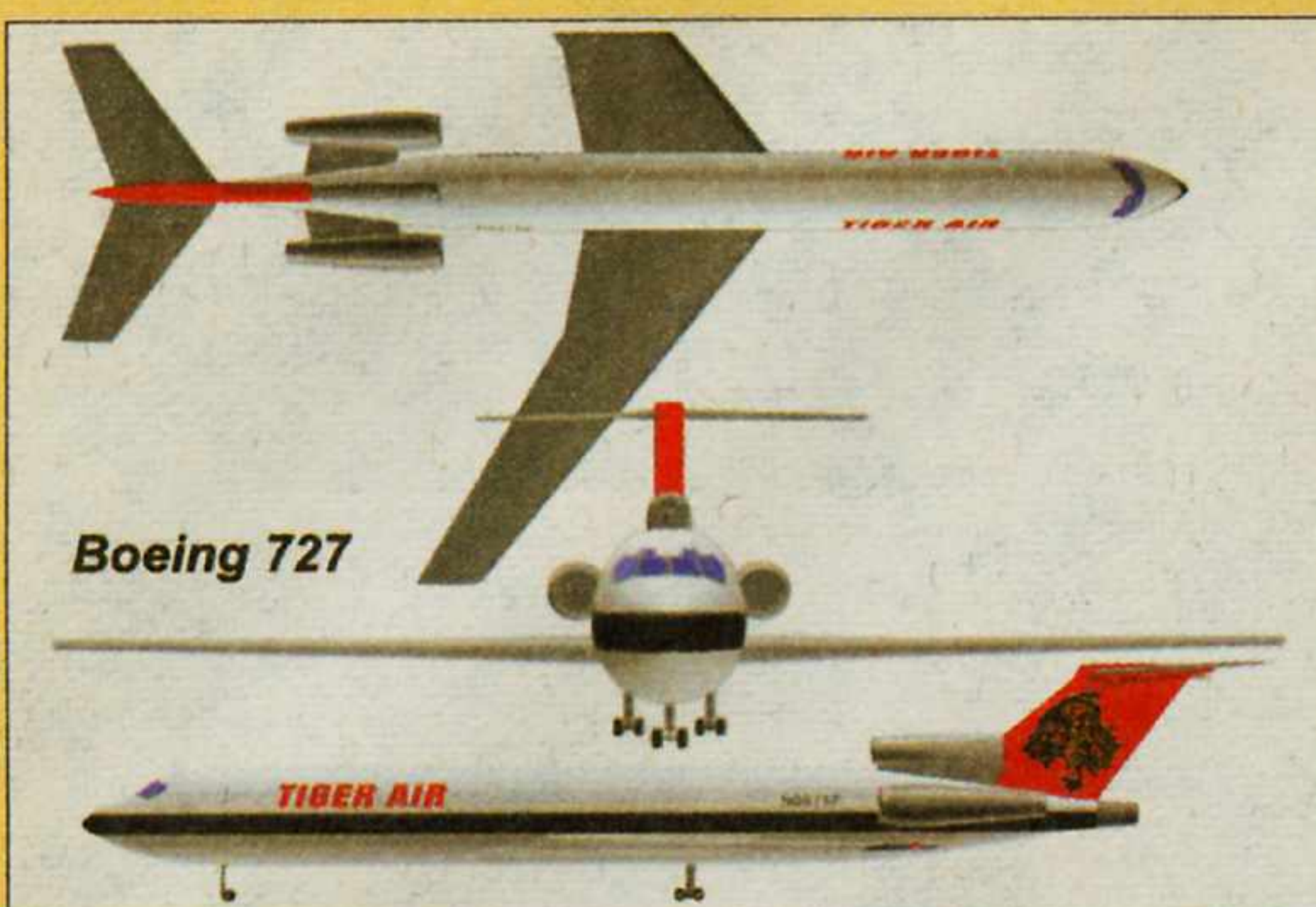
- 1) Wie schnell wurden die Maschinen übernommen?
- 2) Wie gut wurden die räumlichen Abstände zwischen den Maschinen gewählt?
- 3) Wie effektiv war die Flugroute im Vergleich zum Flugplan, haben die Maschinen kreisen müssen?
- 4) Ist jemand in der Schicht zu Schaden gekommen?

Hinweis

Die Spieldauer und die Anzahl der Flugzeuge haben einen großen Einfluß auf den Schwierigkeitsgrad. Mit 10 Flugzeugen 800 Punkte in 20 Minuten zu machen, ist nicht gerade beeindruckend, 800 Punkte mit 25 Flugzeugen dagegen schon.



DIE FLUGZEUG- ENZYKLOPÄDIE



Boeing 727

Boeing 727

Typ: Mittelstrecken-Passagierflugzeug, Crew: 3, Kabinenpersonal: 4; bis zu 189 Passagiere
 Triebwerk: 3 Pratt & Whitney JT8D Turbinen mit 16.000 lbs. Schub

Maße:

Spannweite: 36 m
 Länge: 51 m
 Tragfläche: 183,5 qm
Leistung:
 Geschwindigkeit: 954 km/h
 Reichweite: 8.700 km;
 Gipfelhöhe: 12.300 m
 Zuladung: 18.500 kg



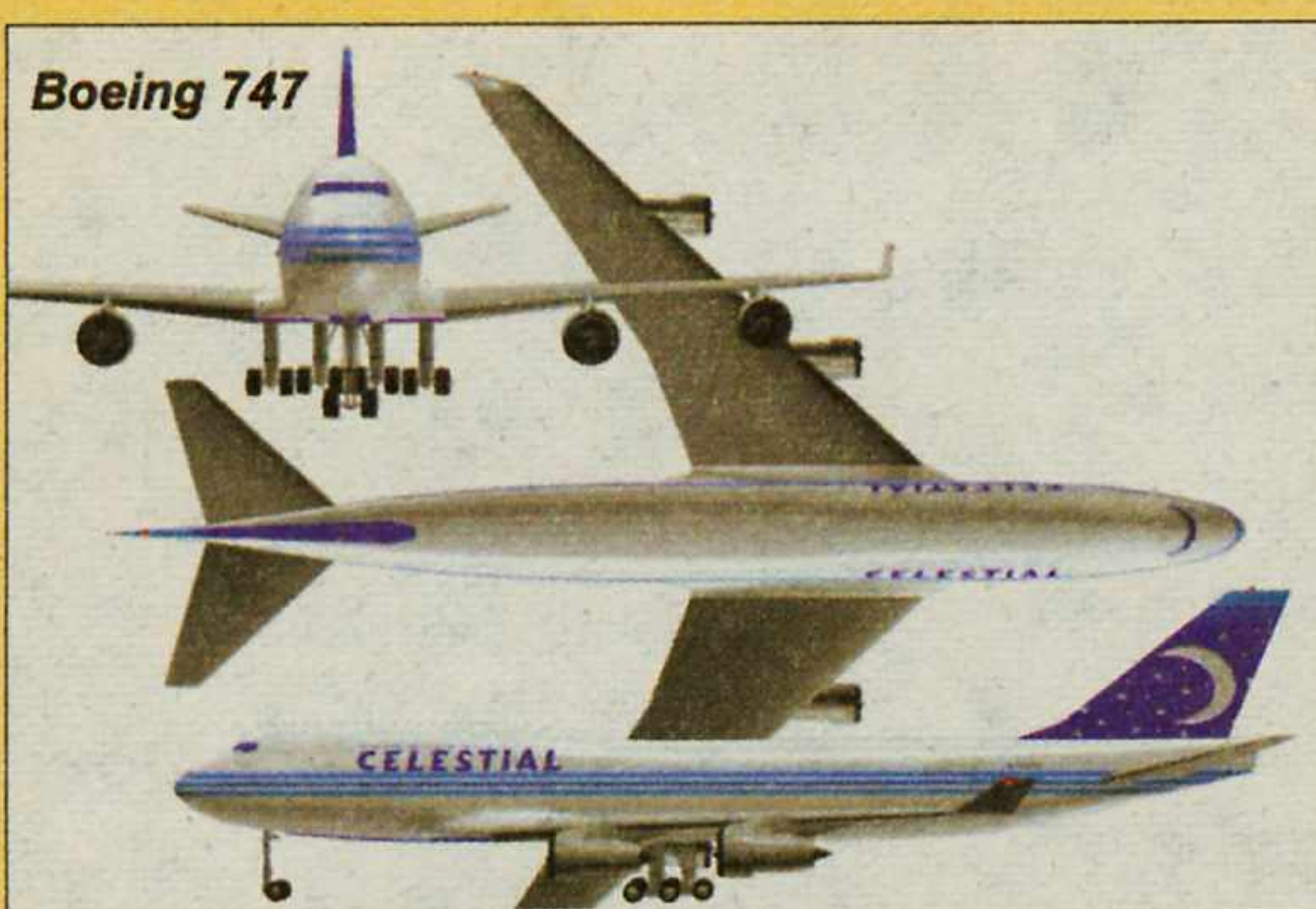
Boeing 737

Boeing 737

Typ: Mittelstrecken-Passagierflugzeug, Crew: 2; Kabinenpersonal 4; bis zu 149 Passagiere
 Triebwerk: 2 General Electric CMF 56-3 Turbinen mit 20.000 lbs. Schub

Maße:

Spannweite: 32 m
 Länge: 37 m
 Tragfläche: 110 qm
Leistung:
 Geschwindigkeit: 884 km/h
 Reichweite: 2.850 km
 Gipfelhöhe: 12.300 m
 Zuladung: 15.900 kg



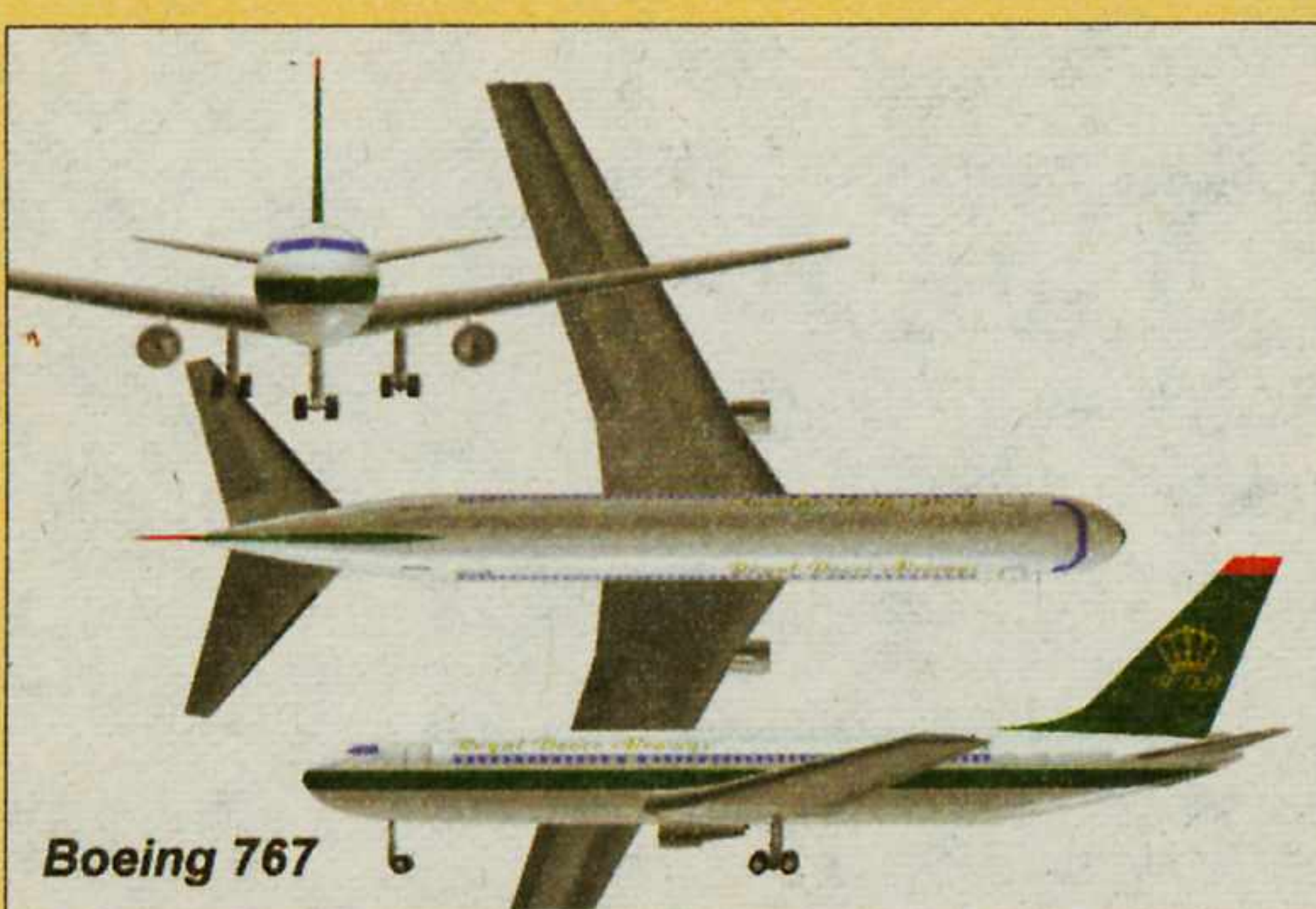
Boeing 747

Boeing 747

Typ: Langstrecken-Passagier- und Frachtflugzeug, Crew: 2; bis zu 412 Passagiere + Kabinenpersonal
 Triebwerk: 4 General Electric CF6-80 C2 Turbinen mit 57.900 lbs. Schub

Maße:

Spannweite: 71 m
 Länge: 77 m
 Tragfläche: 628 qm
Leistung:
 Geschwindigkeit: 913 km/h
 Reichweite: 13.250 km
 Gipfelhöhe: 14.200 m
 Zuladung: 64.700 kg



Boeing 767

Boeing 767

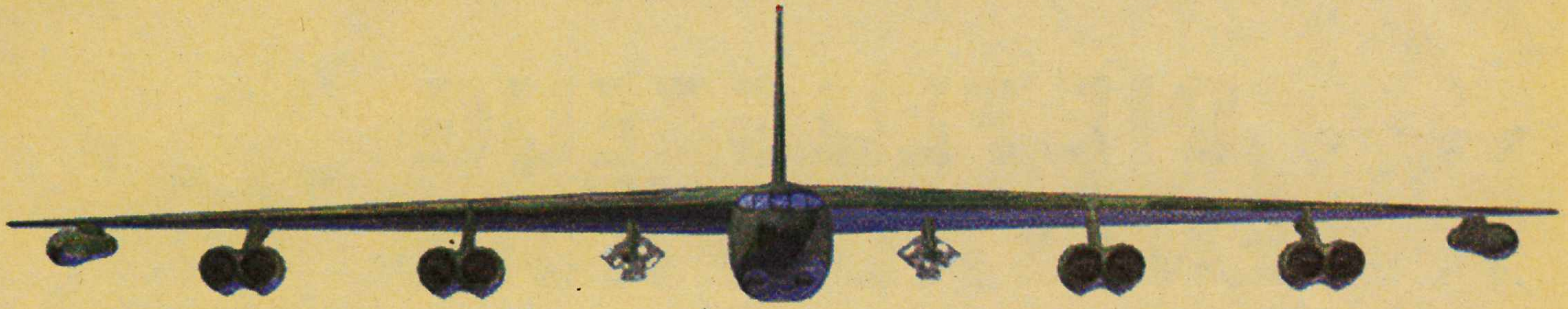
Typ: Mittelstrecken-Passagierflugzeug, Crew: 2 oder 3; Kabinenpersonal: 6; bis zu 280 Passagiere
 Triebwerk: 2 General Electric CF6-80C2B2 Turbinen mit 52.500 lbs. Schub

Maße:

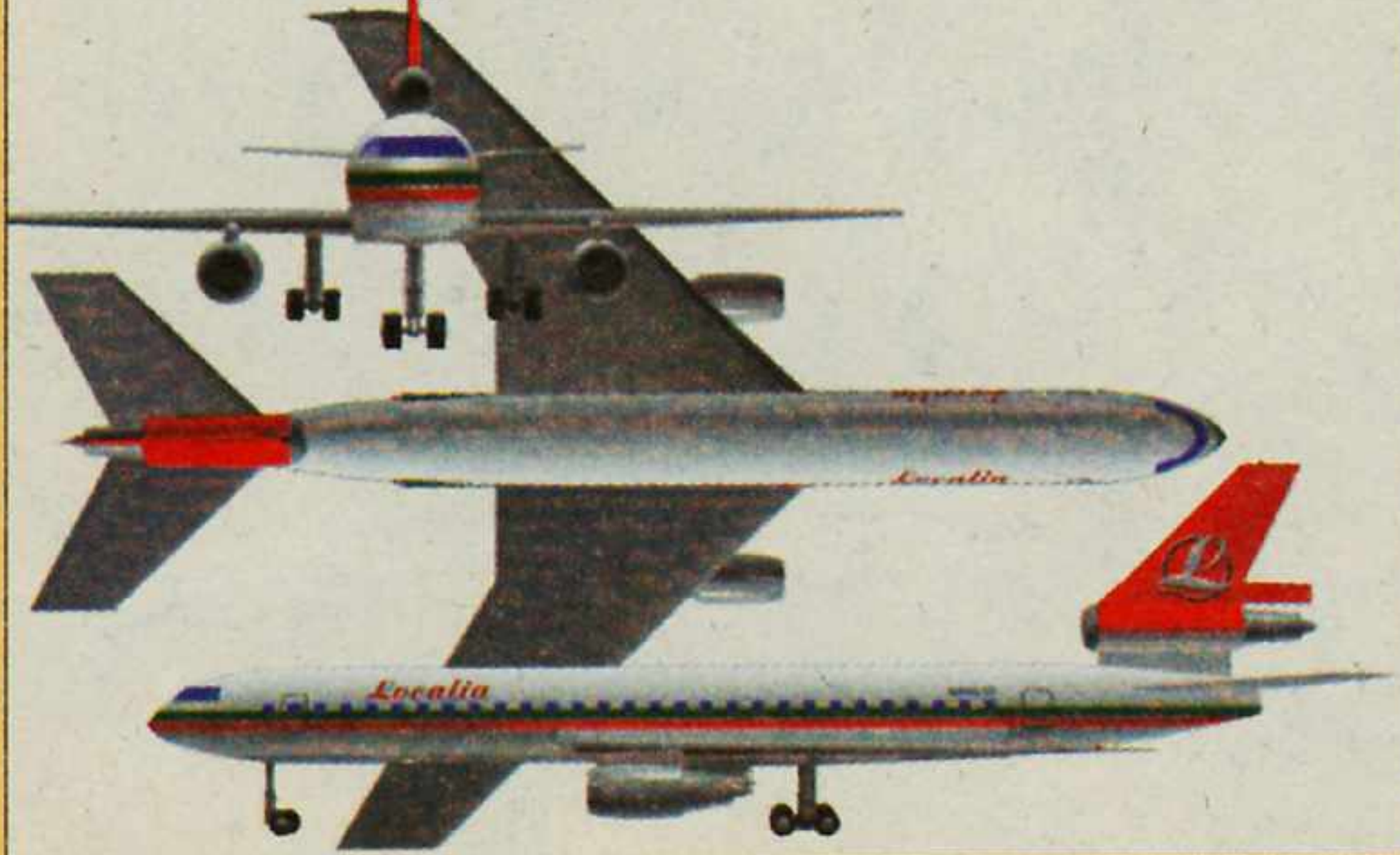
Spannweite: 52 m
 Länge: 60 m
 Tragfläche: 339 qm
Leistung:
 Geschwindigkeit: 880 km/h
 Reichweite: 5.796 km
 Gipfelhöhe: 14.200 m
 Zuladung: 38.800 kg



Air Havoc Controller



McDonnell Douglas DC-10

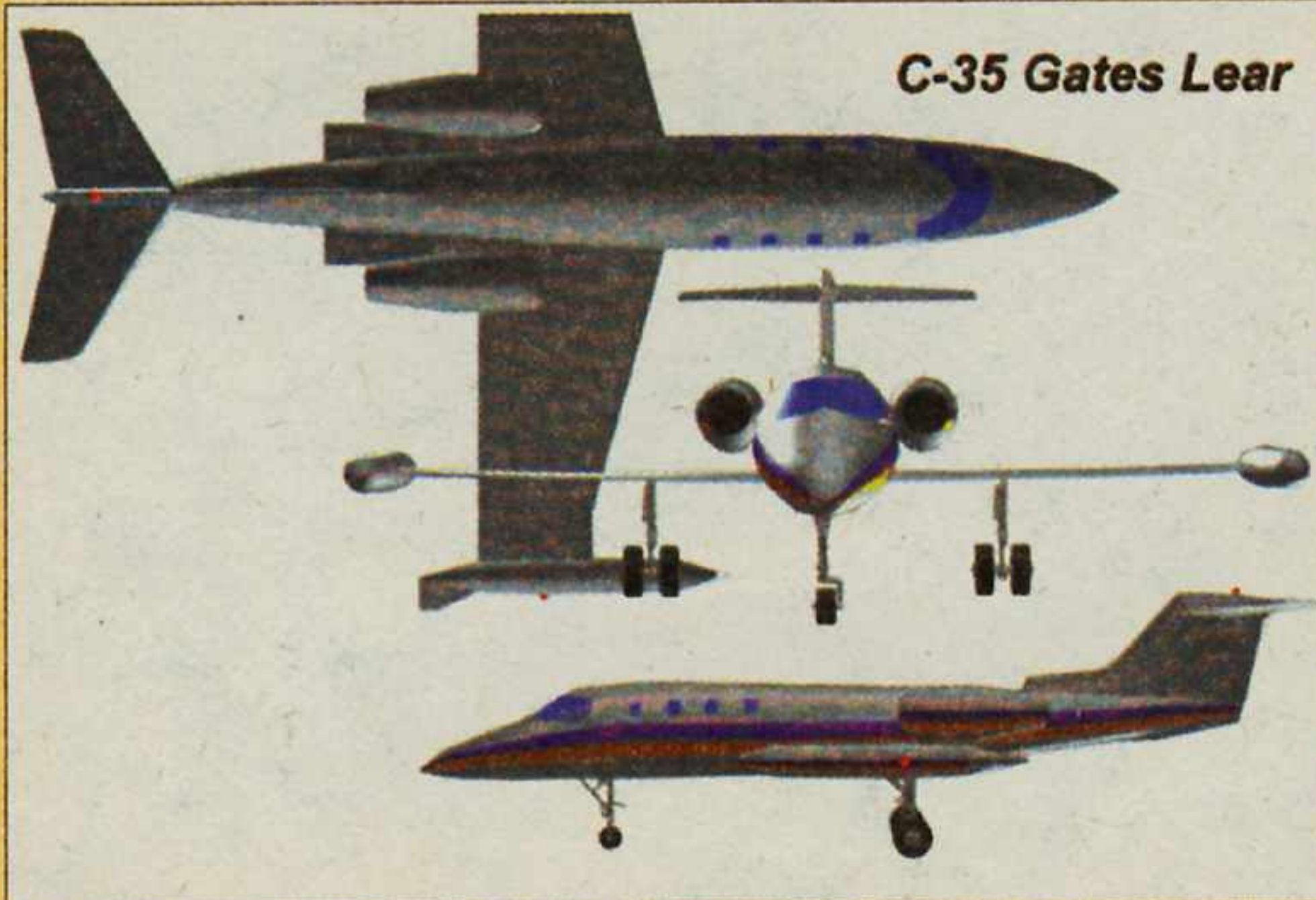


McDonnell Douglas DC-10

Typ: Mittelstrecken-Passagier- und Frachtflugzeug, Crew: 2; Kabinenpersonal: 8; bis zu 323 Passagiere;
 Triebwerk: 3 General Electric CF6-80 C2-D2F Turbinen mit 61.500 lbs. Schub
Maße:
 Spannweite: 57 m
 Länge: 67 m
 Tragfläche: 410 qm
Leistung:
 Geschwindigkeit: 850 km/h
 Reichweite: 9.000 km
 Gipfelhöhe: 14.000 m
 Zuladung: 69.525 kg



C-35 Gates Lear

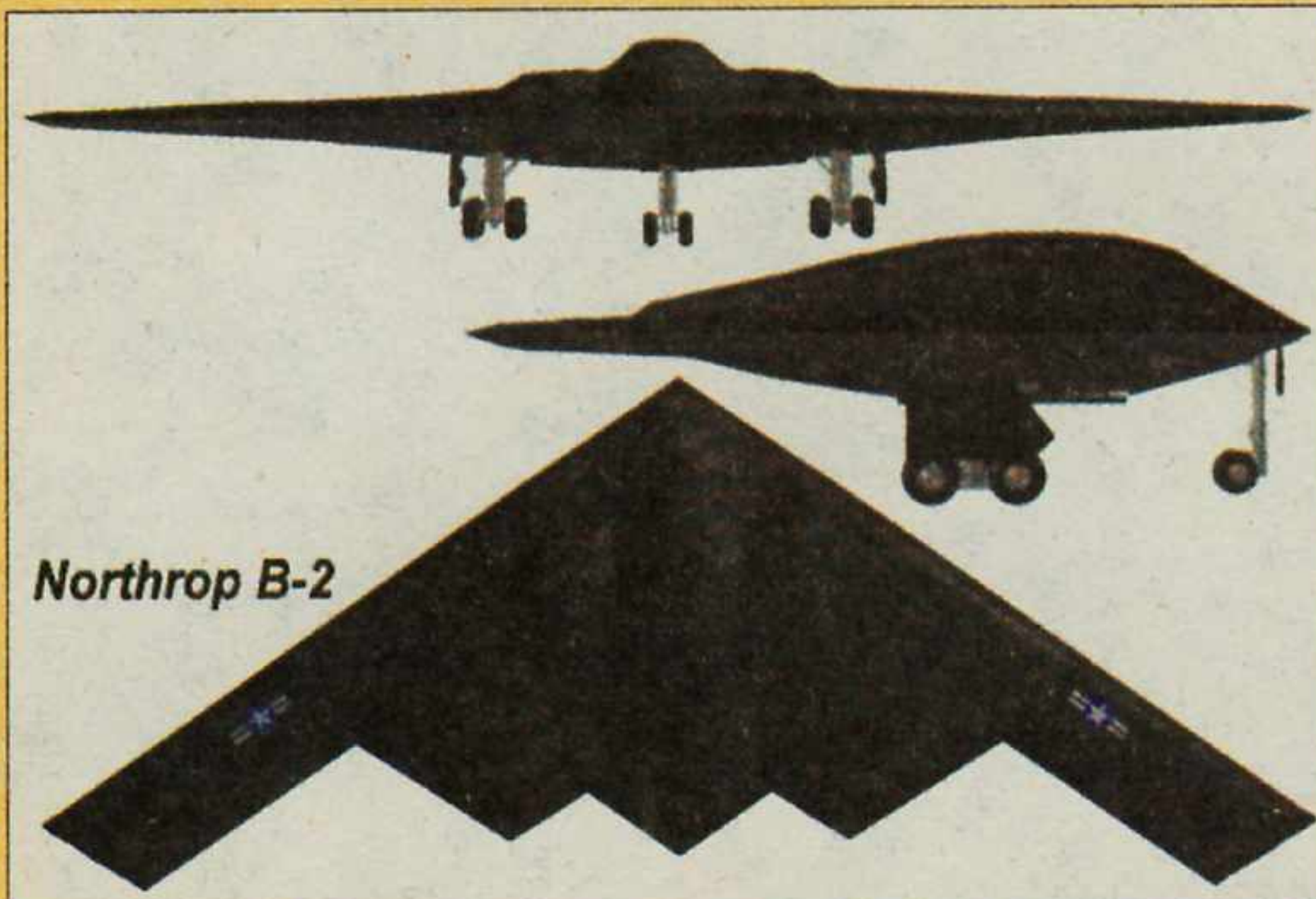


C-35 Gates Lear

Typ: Luxus-Passagierflugzeug
 Crew: 2; bis zu 10 Passagiere
 Triebwerk: 2 Garrett AiResearch TFE731-3-2B Turbinen mit 3.500 lbs. Schub
Maße:
 Spannweite: 13 m
 Länge: 16 m
 Tragfläche: 28 qm
Leistung:
 Geschwindigkeit: 835 km/h
 Reichweite: 4.140 km
 Gipfelhöhe: 15.000 m
 Zuladung: 1.642 kg

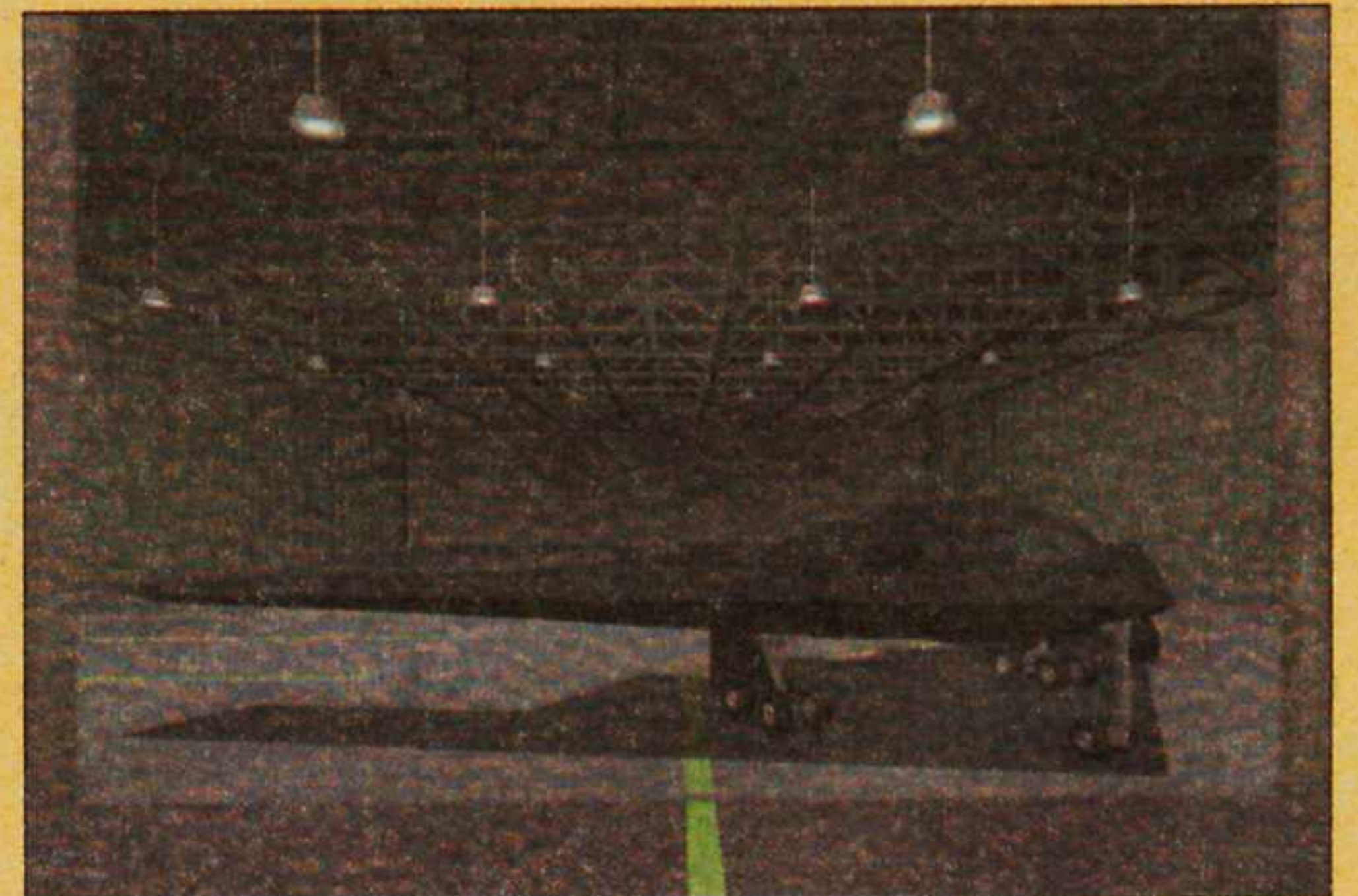


Northrop B-2

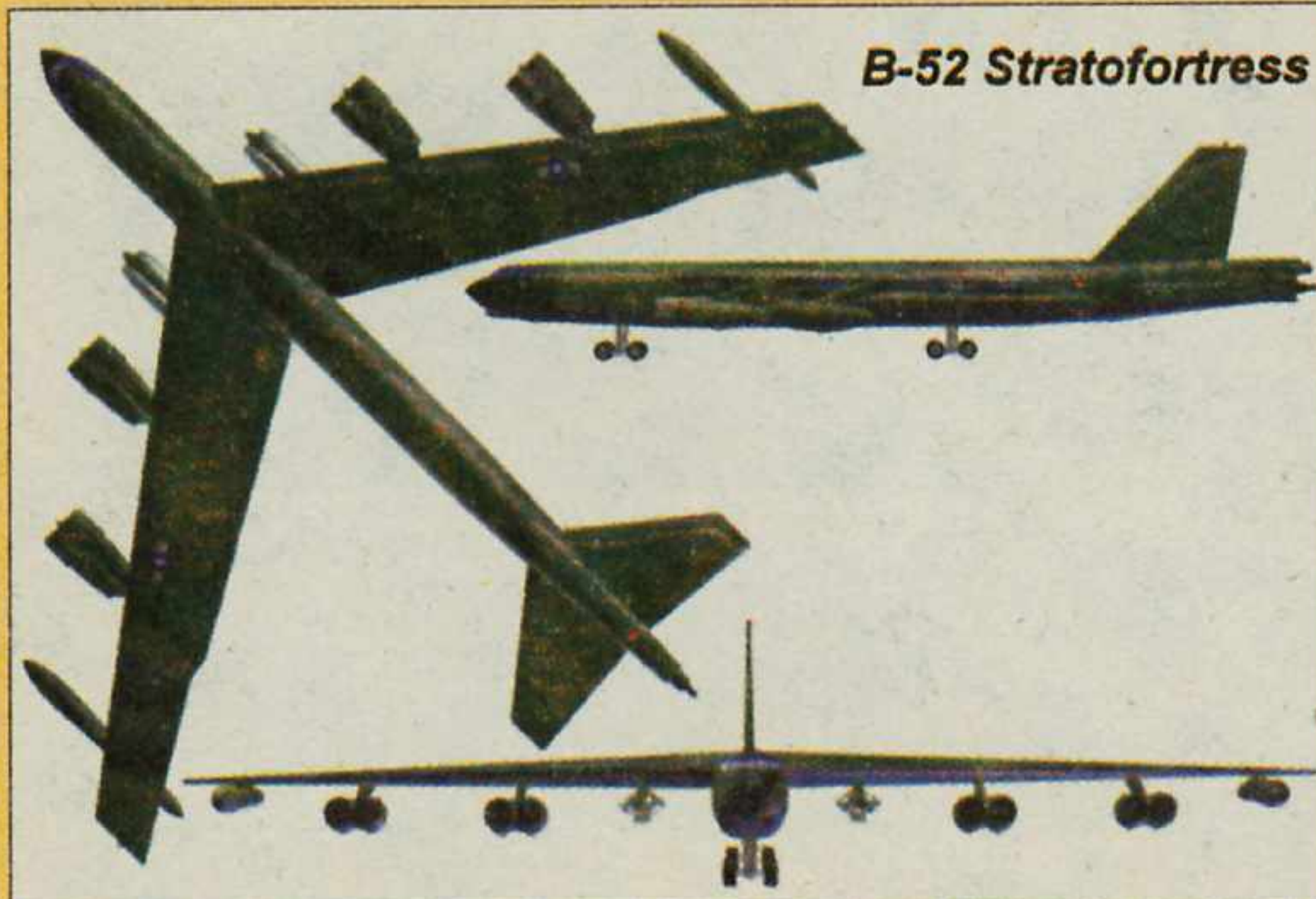


Northrop B-2

Typ: Langstrecken-Tarnkappen-Bomber, Crew: 2 oder 3
 Triebwerk: 4 General Electric F118-GE-100 Turbinen mit 19.000 lbs. Schub
Maße:
 Spannweite: 64 m
 Länge: 13 m
Leistung:
 Geschwindigkeit: 938 km/h
 Reichweite: 10.800 km
 Gipfelhöhe: geheim
 Zuladung: geheim
 bis zu 16 Bomben



B-52 Stratofortress

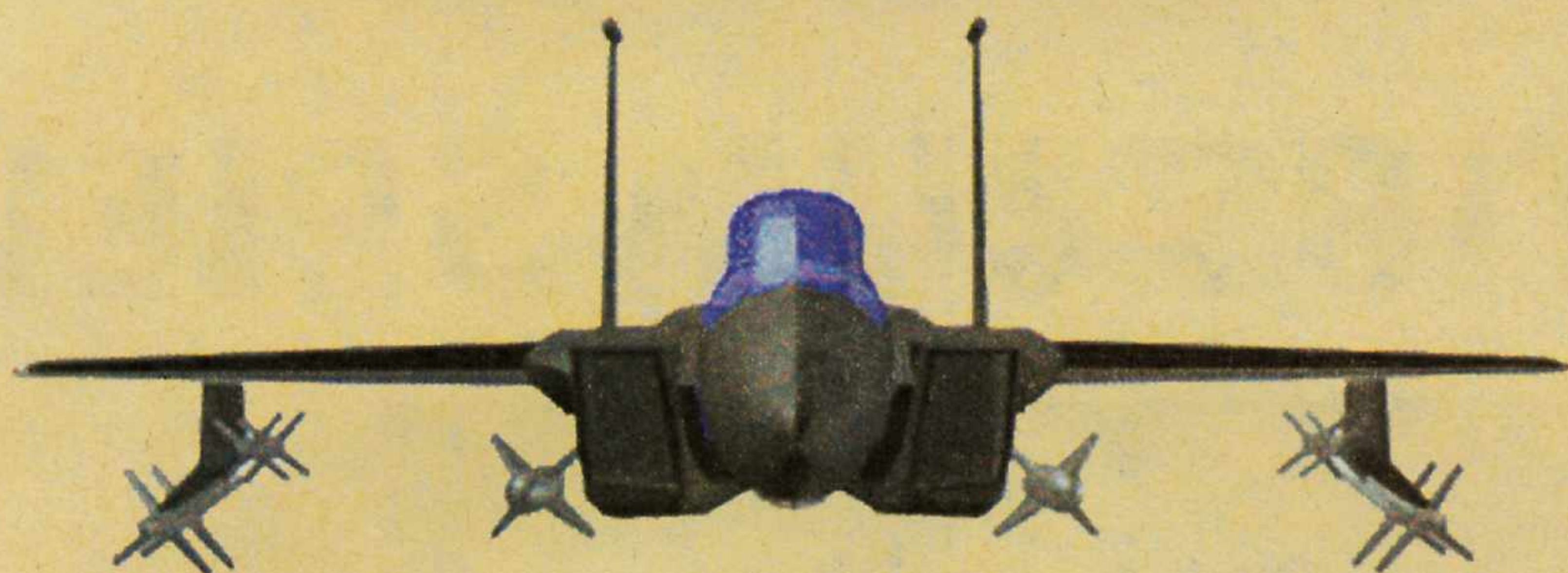


B-52 Stratofortress

Typ: Langstreckenbomber
 Crew: 6
 Triebwerk: 8 Pratt & Whitney TF33-P-3 Turbinen mit 17.000 lbs. Schub
Maße:
 Spannweite: 62 m
 Länge: 52 m
 Tragfläche: 666 qm
Leistung:
 Geschwindigkeit: 1.135 km/h
 Reichweite: 7.830 km
 Gipfelhöhe: 15.900 m
 Zuladung: 16.200 kg (in Bomben)

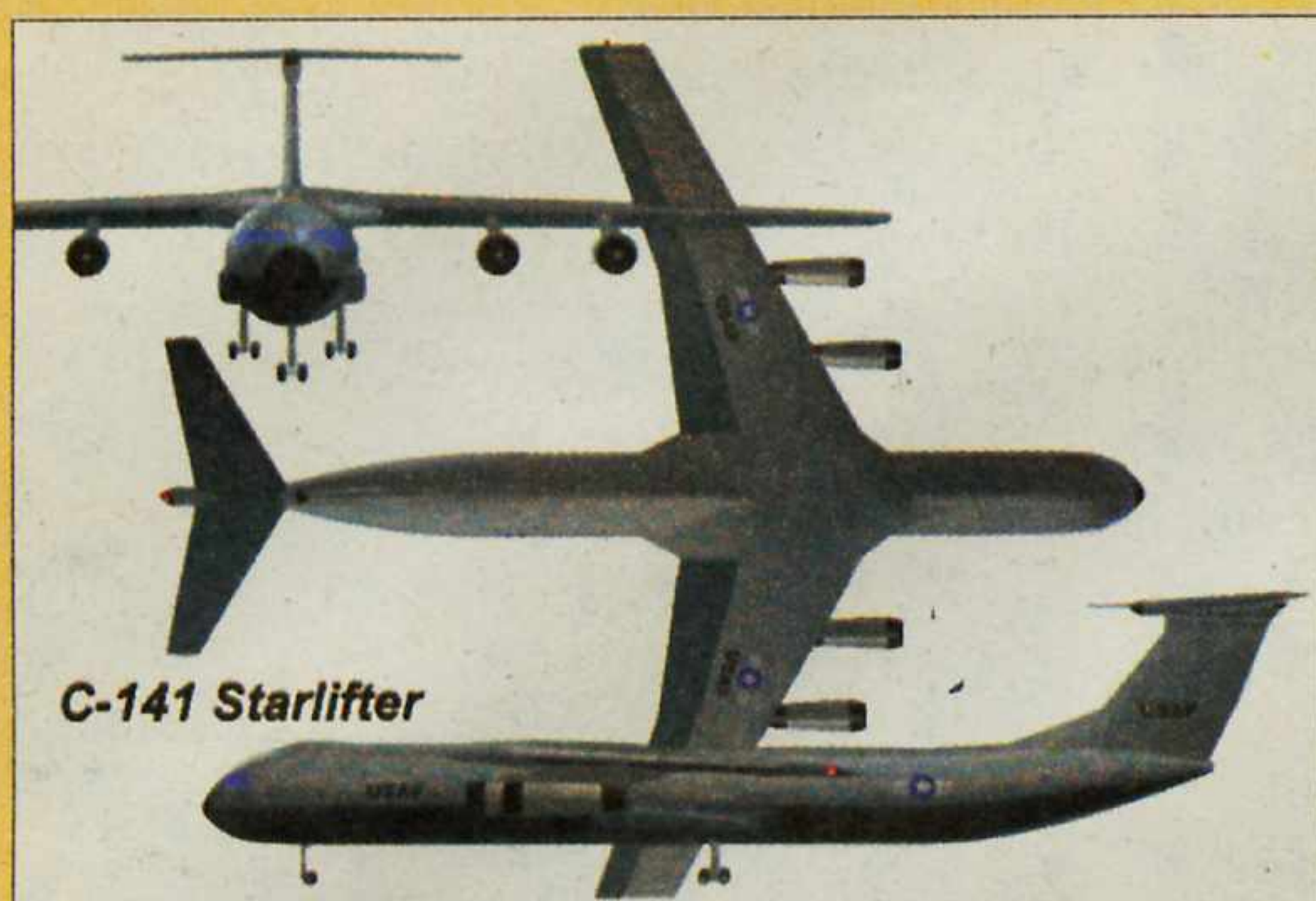


Air Havoc Controller



Hinweis:

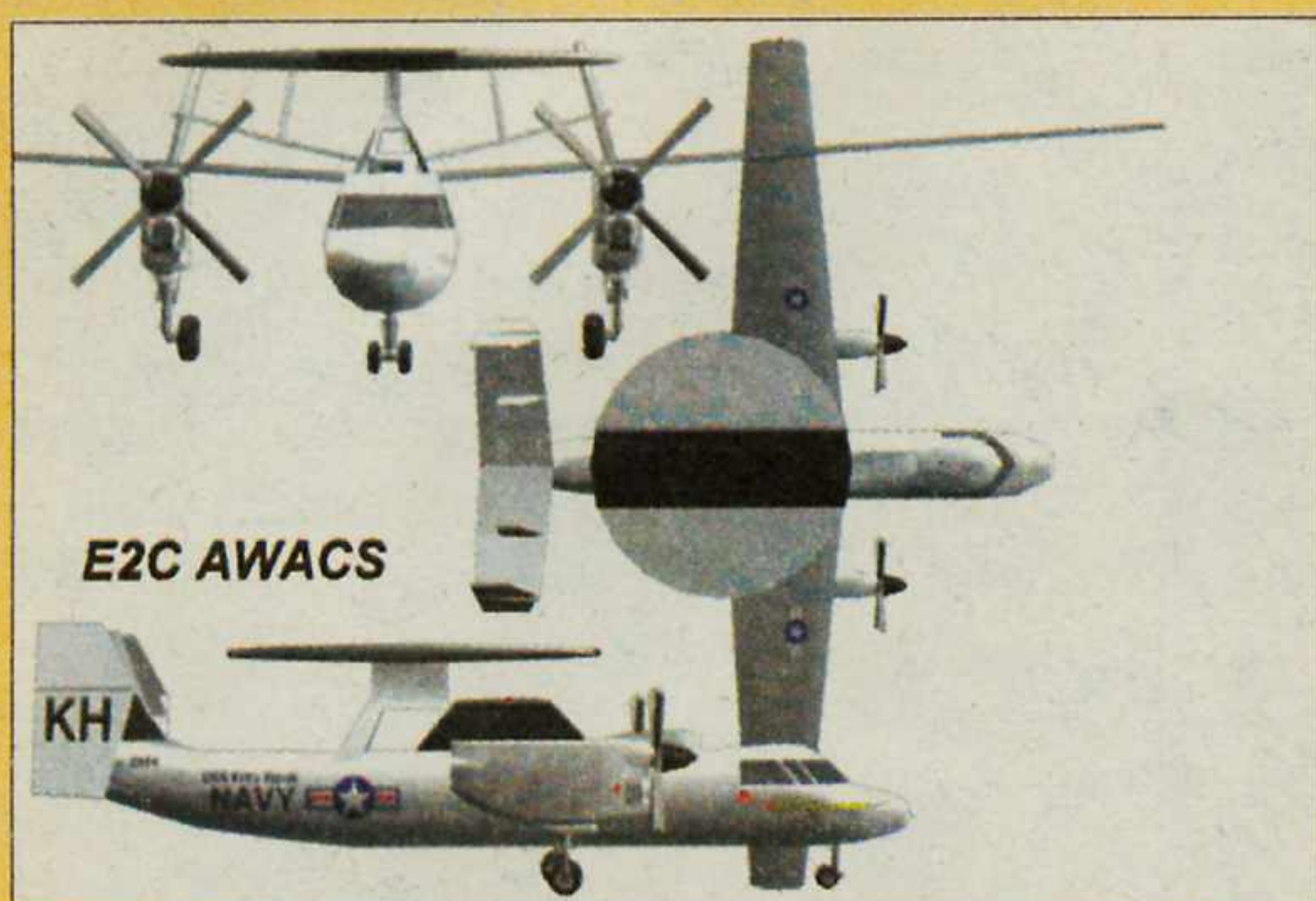
Die Enzyklopädie im Spiel enthält noch einen weiteren, sehr phantasievollen Flieger. Lassen Sie sich überraschen, und schauen Sie sich das letzte Flugzeug einmal an!



C-141 Starlifter

C-141 Starlifter

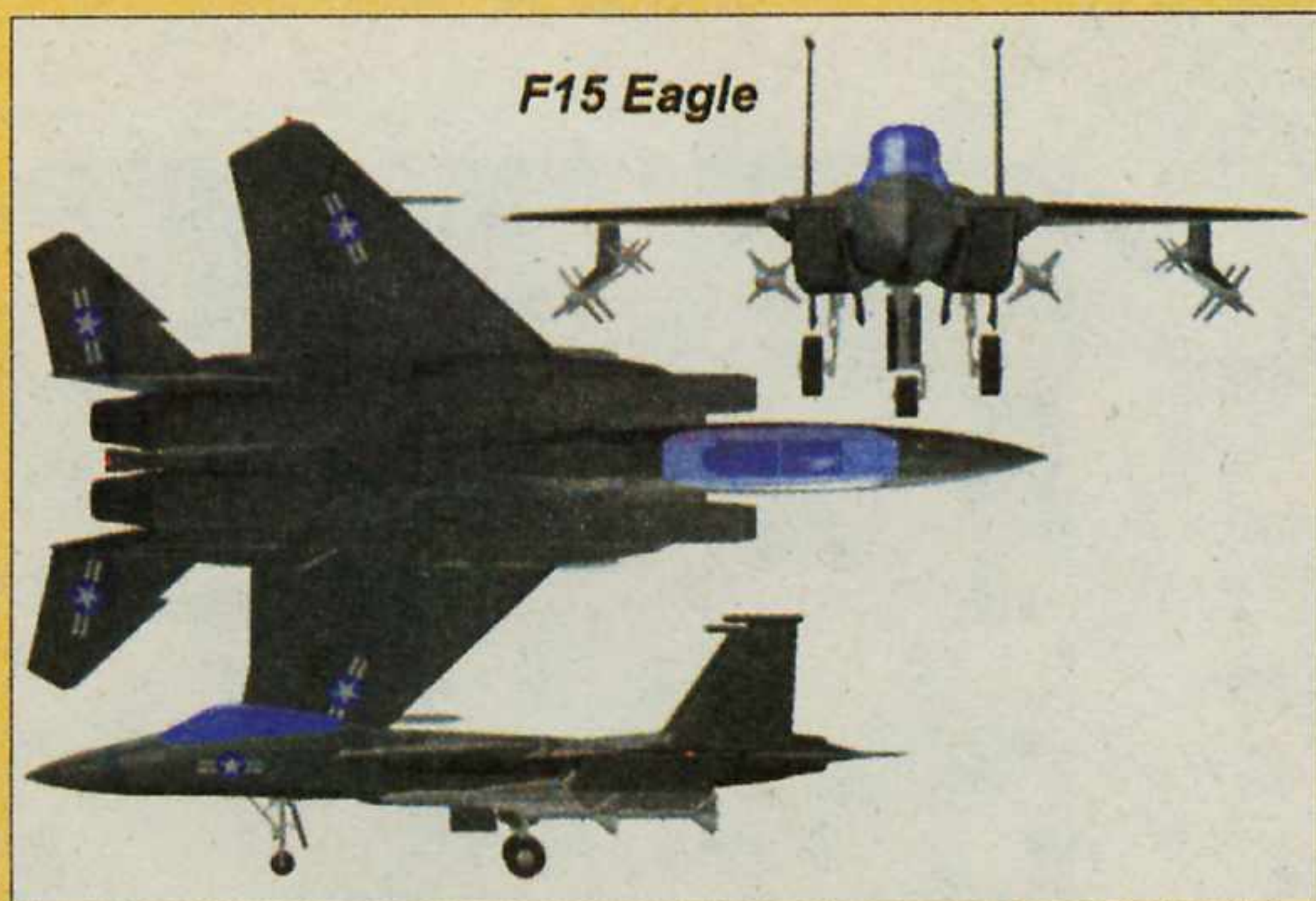
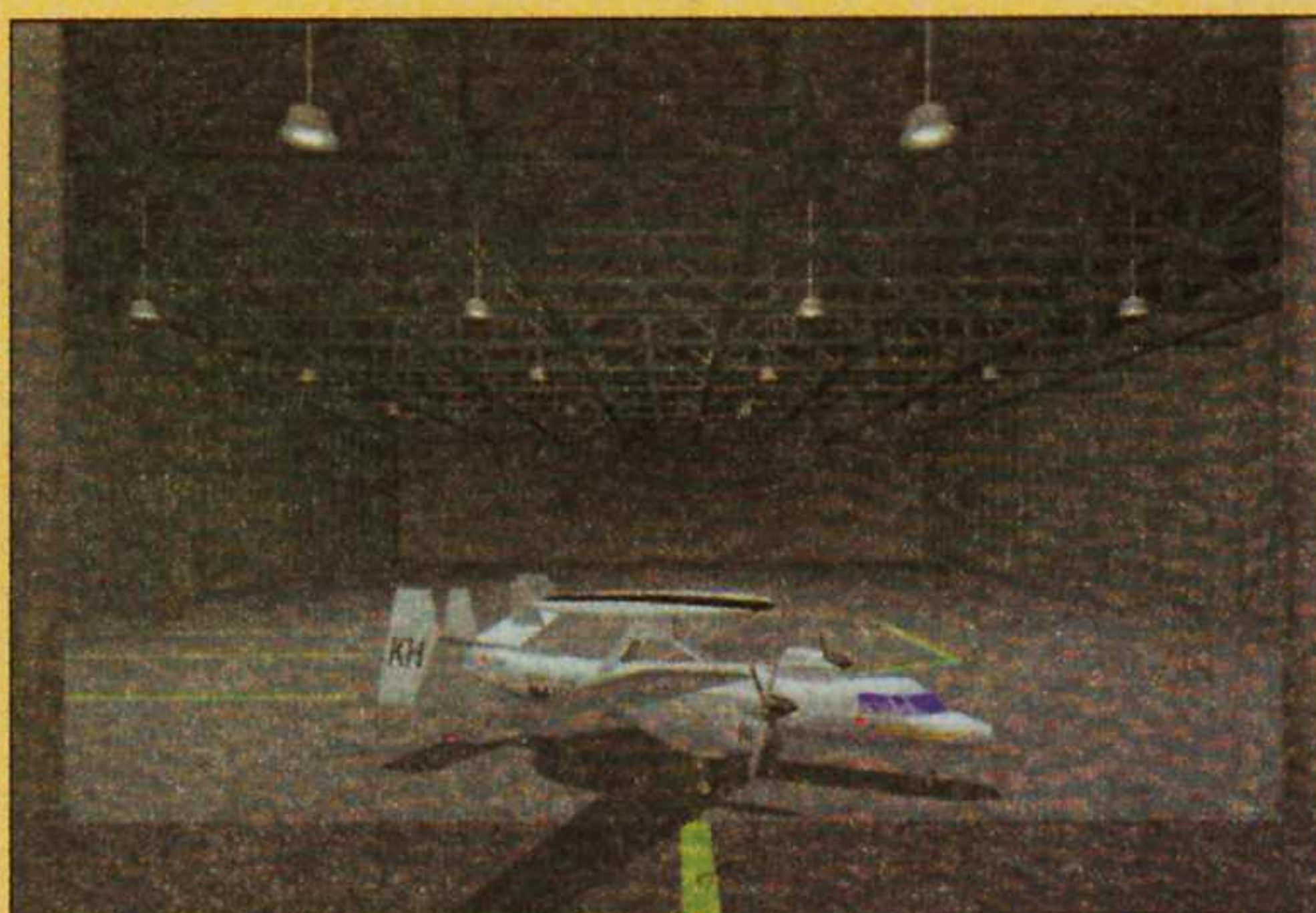
Typ: Langstrecken-Militärtransporter; Crew: 5; bis zu 138 Soldaten
 Triebwerk: 4 Pratt & Whitney TF 33-P-7 Turbinen mit 21.000 lbs. Schub
Maße:
 Spannweite: 53 m
 Länge: 56 m
 Tragfläche: 358,5 qm
Leistung:
 Geschwindigkeit: 7.478 km/h
 Reichweite: 5.000 km
 Gipfelhöhe: 17.200 m
 Zuladung: 26.600 kg



E2C AWACS

E2C Awacs

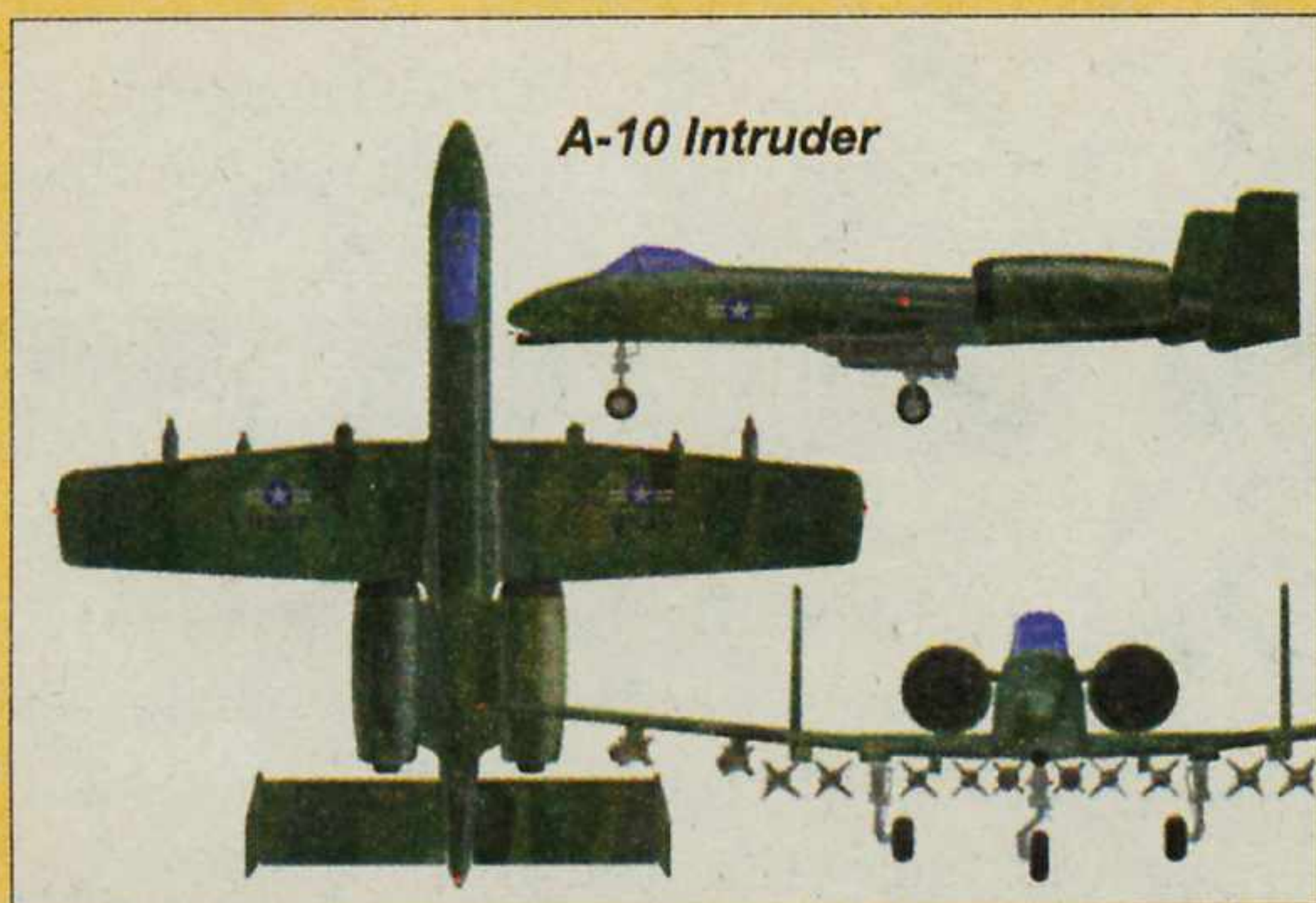
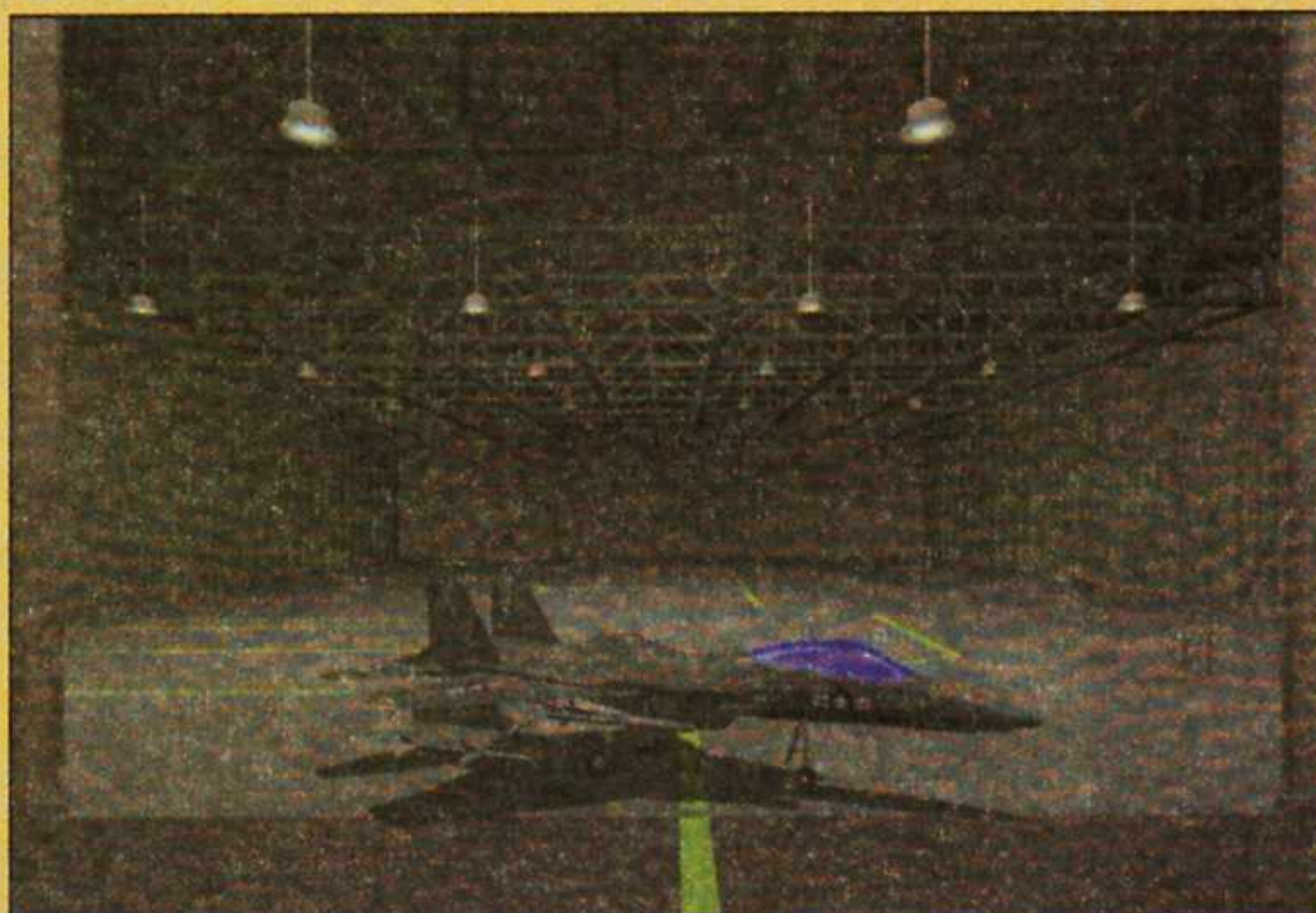
Typ: Trägergestütztes Radarüberwachungsflugzeug
 Crew: 5
 Triebwerk: 2 General Electric T56A-425 Turboprops mit 4.910 PS
Maße:
 Spannweite: 27 m
 Länge: 19 m
 Tragfläche: 78 qm
Leistung:
 Geschwindigkeit: 585 km/h
 Maximale Flugzeit: 61h
 Gipfelhöhe: 10.200 m
 Zuladung: keine



F15 Eagle

F15 Eagle

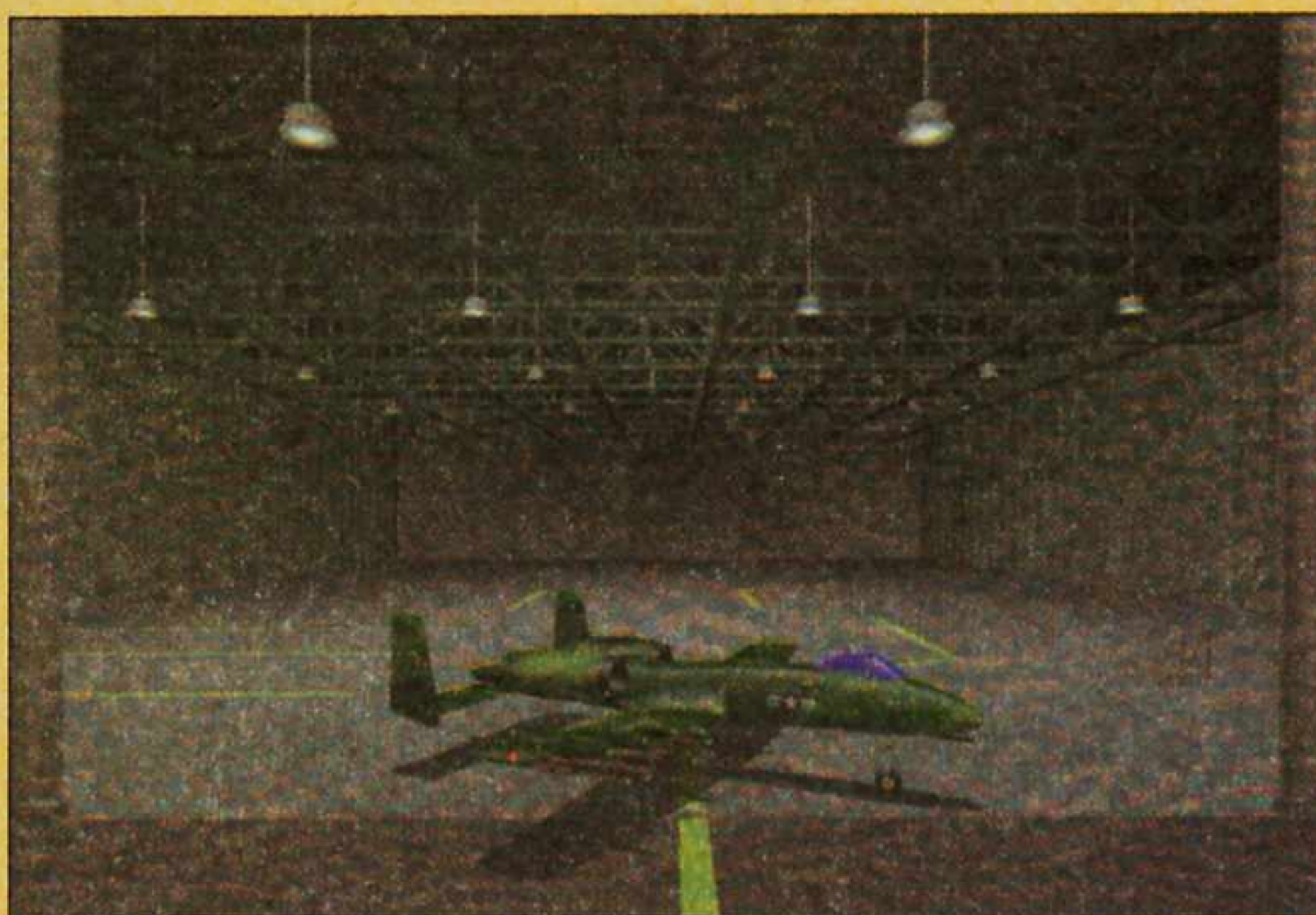
Typ: All Wetter Kampfflugzeug
 Crew: 2
 Triebwerk: 2 Pratt & Whitney F100 Nachbrenner-Turbinen mit 23.450 lbs. Schub
Maße:
 Spannweite: 14 m
 Länge: 21 m
 Tragfläche: 67,5 qm
Leistung:
 Geschwindigkeit: 2.621 km/h
 Reichweite: 1.206 km
 Gipfelhöhe: 20.000 m
 Zuladung: 10.575 kg (in Waffen)



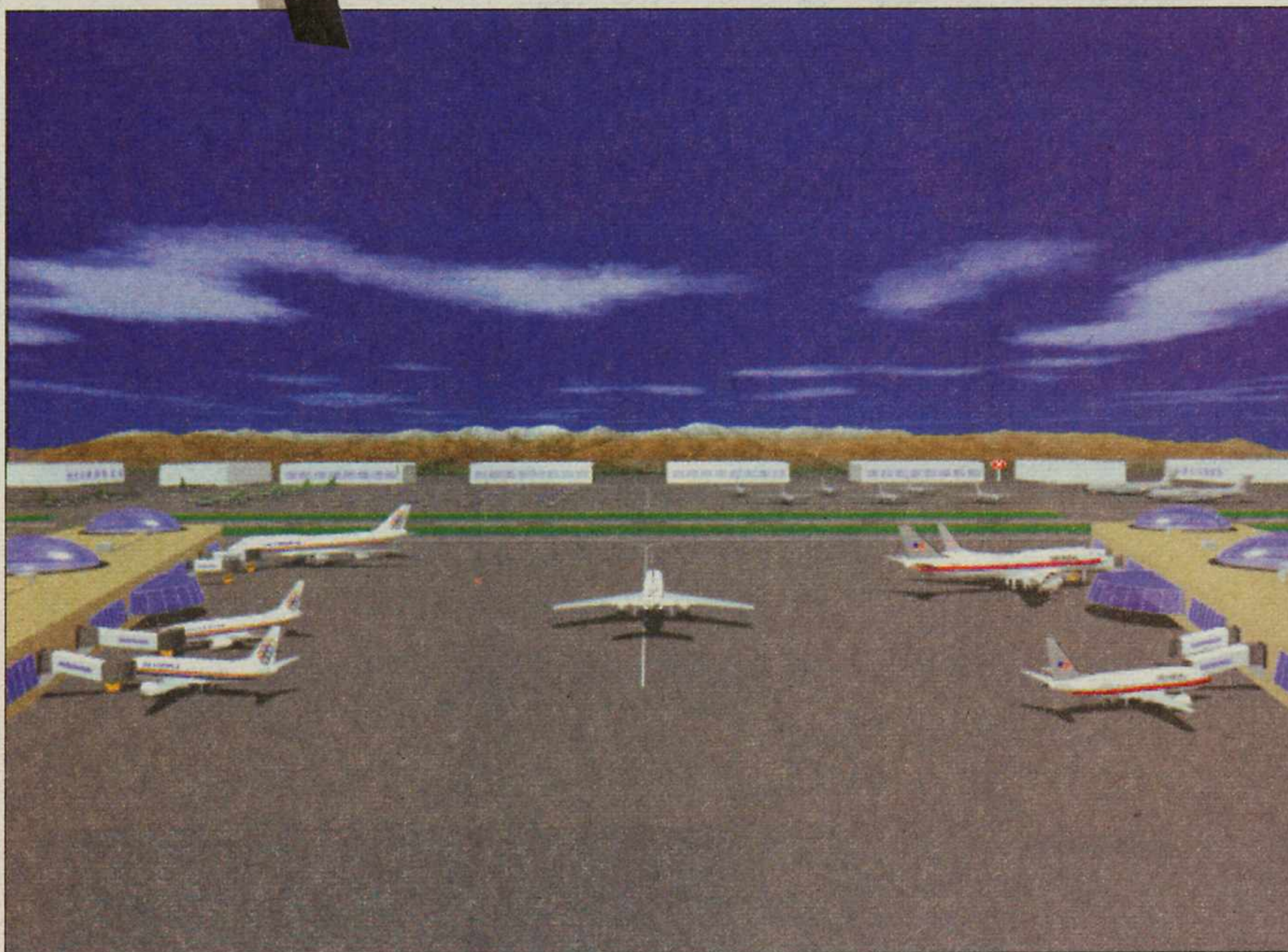
A-10 Intruder

A-10 Intruder

Typ: Luftnahunterstützungs- und Panzerabwehrflugzeug; Crew: 1
 Triebwerk: 2 General Electric TF35-GE-100 Turbinen mit 9.065 lbs. Schub
Maße:
 Spannweite: 19 m
 Länge: 17 m
 Tragfläche: 56 qm
Leistung:
 Geschwindigkeit: 779 km/h
 Reichweite: 1.089 km
 Gipfelhöhe: 11.600 m
 Zuladung: 7.200 kg (in Waffen)



TIPS ZUM SPIEL



Das Leben eines Fluglotsen muß nicht unbedingt schwer sein.

Eine Komplettlösung kann bei Simulationen leider nie angeboten werden. Da sich die Spielsituationen permanent ändern, ist es schlichtweg unmöglich, alle Varianten zu berücksichtigen. Selbst wenn man dies täte, so entstünde ein derart trockenes Mammutwerk, daß kein Mensch mehr lesen wollte. Es ist wesentlich sinnvoller, einige Tips zu geben, die dem genervten Spieler wertvolle Schützenhilfe leisten können. Er kann diese Ratschläge beherzigen und zum Einsatz bringen, sobald es die Situation erfordert. Ansonsten gilt bei Simulationen die goldene Schulweisheit: üben, üben und nochmals üben!

1. Flugzeuge, die landen wollen, sollten sobald wie möglich mit dem Sinkflug beginnen.

2. Flugzeuge, die mit hoher Geschwindigkeit fliegen, haben einen großen Wendekreis.



Mit diesen Tips gelingen saubere Starts...



...und butterweiche Landungen.

3. Behalten Sie die Höhen im Kopf. Maschinen, die Ihren Luftraum nur passieren, sollen Sie in Schritten von 1000 Fuß zwischen 5.000 und 12.000 Fuß verteilen. Maschinen, die landen wollen, können Sie in entsprechender Weise unter 5000 Fuß verteilen.

4. Frisch gestartete Maschinen sollten auf höhere Geschwindigkeit gesetzt werden, nachdem sie auf dem Radar auftauchen.

5. Benutzen Sie die Tastaturabkürzungen, die im Absatz 'Kommandos an die Flugzeuge' beschrieben wurden.

6. Flugzeuge, die landen wollen, sollten auf eine niedrige Geschwindigkeit gesetzt werden, um eine sichere Landung zu garantieren.



Es werden Mißverständnisse...

7. Wenn Sie mit der rechten Maustaste ein Flugzeug anklicken, brauchen Sie nicht zu warten, bis das Menü erscheint, sondern können sofort die gewünschte Tastaturabkürzung nehmen. Selbst wenn Sie dann das Menü nicht mehr sehen, kommen Sie sofort dorthin, wo Sie wollen.

8. Maschinen, die nur Ihren Luftraum passieren, sollten Sie kurz nach der Übernahme einen Wegpunkt zuweisen. Selbst wenn Sie die Maschine eine Weile vergessen, fliegt sie auf jeden Fall schon mal in die richtige Richtung.



...und Katastrophen vermieden.

9. HÖHE, HÖHE, HÖHE! Überprüfen Sie immer wieder die Flughöhen der einzelnen Maschinen.

Ein kleiner Hinweis:

Für alle Spieler, die im Wortsalat der Fachbegriffe die Übersicht verloren haben, werden die wichtigsten Begriffe im Glossar noch einmal kurz erläutert.

Super-Software-Zeitschriften Jetzt **GRATIS** testen!

CD TOP



In jeder CD-TOP-Ausgabe finden Sie ein besonders attraktives, kommerzielles Originalprogramm, das kurz zuvor im Softwarehandel für ein Vielfaches des Magazinpreises angeboten wurde. Schwerpunktartig widmet sich die CD-TOP-Reihe den bekannten und oftmals preisgekrönten Multimedia-Anwendungen: Hier finden Sie solch ausgezeichnete Spitzenprogramme wie „BODYWORKS und TIME ALMANAC.

Heftpreis nur DM 12,99

BG Collection



Diese brandneue Spielmagazin-Serie erscheint monatlich und bietet allen Spielefans erstklassige, aktuelle und bestens bekannte Top-Spiele – jetzt so unglaublich günstig wie nie zuvor! Jede Ausgabe umfaßt jeweils ein Originalprogramm auf CD-ROM inkl. Anleitung und Lösungshilfen – ein Muß für jede Spiele-Sammlung!

Heftpreis nur DM 19,80

PC Highscore



Das Insider-Spielmagazin für alle Highscore-Jäger und Adventurefans! Auf ca. 100 Seiten enthält jede Ausgabe hunderte von Cheats, Levelcodes, Tips und Tricks – teilweise sogar direkt von den jeweiligen Spieledesignern – sowie ca. 20 bis 30 komplette, bebilderte Spielösungen zu topaktuellen Spielhits!

Heftpreis nur DM 9,80

Bestseller Games Gold



Wie in der Reihe „Bestseller Games“ erhalten Sie auch hier einen kommerziellen Original-Spielehit auf CD-ROM inkl. kompletter Anleitung und Lösungshilfen. Diese „GOLD“-Edition präsentiert jeweils besonders attraktive, aktuelle Topseller, die allen Spielefans bestens bekannt sind. Die Erstausgabe erscheint im Juli 1996.

Heftpreis nur DM 14,99



Bestseller Games

Das Magazin für alle Spielefans: Jede Ausgabe mit einem bekannten, erstklassigen Spielehit als komplettes kommerzielles Originalprogramm auf CD-ROM in deutscher VGA-Version! Im Heft wird die komplette Anleitung – und meist auch die vollständige Spielösung – gleich mitgeliefert. Diese Top-Spiele, die früher oftmals für über DM 100,- im Handel angeboten wurden, gibt es jetzt unfaßbar preisgünstig!

Heftpreis nur DM 12,99



fast geschenkt!

„Vormals oft viele hundert Mark – jetzt fast geschenkt!“ Kommerzielle Lizenz-Vollversionen bekannter Originalprogramme, die zuvor im Handel für meist dreistellige Beträge angeboten wurden, gibt es jetzt in dieser Heftreihe zum unglaublich günstigen Preis. Jede Ausgabe jeweils inkl. Heft-CD-ROM, ausführlicher Anleitung, Lizenz-Urkunde und Update-Berechtigung!

Heftpreis nur DM 12,99

KOSTENLOSE PROBE-ABOS – JETZT KENNENLERNEN!

In Zusammenarbeit mit dem TREND-Verlag bietet Ihnen PEARL jetzt die Möglichkeit, jedes der hier aufgeführten PC-Magazine im Probe-Abo kostenlos kennenzulernen! Sie erhalten die jeweils aktuellsten zwei Ausgaben völlig kostenfrei zugesandt! Kreuzen Sie einfach die gewünschten Probe-Abos auf dem untenstehenden ABO-COUPON an – und überzeugen Sie sich dann gratis selbst von den Vorzügen dieser Software-Magazine! Wenn Sie nach Erhalt Ihrer Probeabo-Heftausgaben keinen weiteren Bezug wünschen, teilen Sie uns

dies einfach kurz und formlos innerhalb 2 Wochen nach Erhalt Ihrer zweiten Lieferung schriftlich mit – und die Belieferung wird eingestellt. Ansonsten wird Ihr Probe-Abo in ein reguläres Zeitschriften-Abo umgewandelt. Sie genießen dann enorme Preisvorteile gegenüber dem Einzelkauf, die Abo-Preise betragen für die Magazine:
fast geschenkt mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
CD TOP mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
Bestseller Games mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90

B.G. Collection mit CD-ROM (12 Ausg. / 1 Jahr) DM 199,90
Bestseller G. GOLD mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 76,90
PC Highscore (6 Ausgaben / 18 Monate) nur DM 55,90

Sämtliche Versandkosten sind bereits mit inbegriffen! Diese Zeitschriften-Abos verlängern sich um jeweils ein weiteres Bezugsjahr (PC Highscore: 18 Monate), wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Die Bezahlung ist nur per Bankeinzug möglich. Dieses Probeabo-Angebot gilt nur für Kunden innerhalb Deutschlands, die bisher noch nicht Abonnent der betreffenden Zeitschrift waren oder sind. In Österreich und der Schweiz haben Sie die Möglichkeit, die regulären Jahresabos dieser Zeitschriften in entsprechender Landeswährung bei Ihrer jeweiligen PEARL-Niederlassung zu bestellen. Der Versand von kostenlosen Probeabos ist für diese Länder (CH / AU) aus rechtlichen Gründen leider nicht möglich.

NACHBESTELL-COUPON

Hiermit bestelle ich folgende ältere Zeitschriften nach:

FAST GESCHENKT!

- | | | | |
|--------------------------|--------|--------------------------|----------|
| ☐ | FG 001 | DESIGNWORKS | DM 9,99 |
| ☐ | FG 002 | ORGANICE PRIVAT 1.5 PLUS | DM 9,99 |
| ☐ | FG 003 | PRESS International | DM 9,99 |
| ☐ | FG 004 | PACKRAT | DM 9,99 |
| ☐ | FG 005 | VIRTUS Walkthrough | DM 9,99 |
| ☐ | FG 006 | CLARIS WORKS | DM 9,99 |
| ☐ | FG 007 | DBASE IV | DM 9,99 |
| ☐ | FG 008 | MEDIA-MANIA 1.2 PRIVAT | DM 9,99 |
| ☐ | FG 009 | PARADOX 4.5 f. Win. | DM 9,99 |
| ☐ | FG 010 | LABEL IT! | DM 12,99 |
| ☐ | FG 011 | NORTON COMMANDER | DM 12,99 |

BESTSELLER GAMES

- | | | | |
|--------------------------|--------|----------------------|---------|
| ☐ | TBG 01 | INDIANA JONES 3 | DM 9,99 |
| ☐ | TBG 02 | MONKEY ISLAND 1 | DM 9,99 |
| ☐ | TBG 03 | MIGHT & MAGIC 3 | DM 9,99 |
| ☐ | TBG 04 | INDIANA JONES 4 | DM 9,99 |
| ☐ | TBG 05 | BATTLE ISLE | DM 9,99 |
| ☐ | TBG 06 | MIGHT & MAGIC 4 | DM 9,99 |
| ☐ | TBG 07 | MONKEY ISLAND 2 | DM 9,99 |
| ☐ | TBG 08 | MIGHT & MAGIC 5 | DM 9,99 |
| ☐ | TBG 09 | LEISURE SUIT LARRY 5 | DM 9,99 |
| ☐ | TBG 10 | ERBEN DER ERDE | DM 9,99 |
| ☐ | TBG 11 | MAD NEWS | DM 9,99 |

Bitte Adress-Feld ausfüllen, gewünschte Zeitschriften ankreuzen und Coupon an nebenstehende Adresse senden. Für Nachbestellungen berechnen wir Porto + Verpackung: bei Bankeinzug DM 6,90 / per Vorkaufsanweisung DM 7,90 / per Post-Nachnahme DM 9,90

GRATIS-ABO-COUPON

Ja, ich möchte Ihr spezielles Kennenlern-Angebot nutzen und bestelle hiermit ab der nächst erreichbaren Ausgabe folgende(s) Probe-Abo(s) mit jeweils zwei Lieferungen. Ich bin bzw. war bisher noch nicht Abonnent der betreffenden Zeitschrift.

- | | | | |
|--------------------------|-------|--------------------------------------|---|
| ☐ | [212] | Probeabo FAST GESCHENKT! | 4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 25,98* |
| ☐ | [211] | Probeabo CD TOP | 4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 25,98* |
| ☐ | [213] | Probeabo BESTSELLER GAMES | 4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 25,98* |
| ☐ | [214] | Probeabo BESTSELLER GAMES GOLD | 4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 29,98* |
| ☐ | [216] | Probeabo BESTSELLER GAMES COLLECTION | 2 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 39,60* |
| ☐ | [217] | Probeabo PC HIGHSCORE | 6 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 19,60* |

*Summe der Einzelverkaufspreise

Wenn ich keinen weiteren Bezug mehr wünsche, werde ich Ihnen dies spätestens 14 Tage nach Erhalt meiner 2. Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probe-Abos in ein reguläres Bezugsabo mit jeweils 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben). Dieses Abo verlängert sich jeweils um weitere 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben), wenn nicht 2 Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Bitte in jedem Falle Ihre Bankverbindung angeben (auch bei Gratis-Probeabo-Bestellung). Andernfalls ist aus techn. Gründen keine Auftragsbearbeitung möglich.

Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber: _____

Bank _____ Ort _____

BLZ _____ Kto. _____

Lieferanschrift:

Name _____

Vorname _____

Straße _____

Plz./Ort _____

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) _____

Datum _____ Unterschrift _____

Hiermit bestätige ich mit meiner 2. Unterschrift, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen bei der Pearl Agency GmbH, Am Kalischacht 4, D-79426 Buggingen widerrufen zu können. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum _____ 2. Unterschrift _____

Abo-Hotline Österreich: 0 22 74 / 73 04
Abo-Hotline Schweiz: 084 / 888 77 88

PEARL Agency - Am Kalischacht 4 - D-79426 Buggingen
Telefon: 07631/360-0 - Telefax: 07631/360-444
Bitte ausschneiden und einsenden an:

LIZENZURKUNDE

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

Air Havoc Controller

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

Air Havoc Controller ist ein kommerzielles Lizenzprodukt der Firma *Softgold Computerspiele GmbH*, lizenziert an Pearl Agency zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Es unterliegt damit – im Gegensatz zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

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

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

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

. . **1 9**

Unterschrift



REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **Air Havoc Controller** mit dem Kauf der Zeitschrift „**Bestseller Games Collection**“ erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zu Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

Bitte ausfüllen

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

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

Vor- und Zuname

Geburtsdatum

Straße

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die umseitige Adresse:

PEARL

(Passend für Fensterbriefumschlag)

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

**Bestseller Games
Collection 7**

HELP 24h CENTER

BORGMEIER's SPIELE-HOTLINE

Sie kommen bei einem Spiel nicht mehr weiter?
Ihnen fehlt das Codewort zum nächsten Level?
Sie möchten ein wenig „schummeln“?

SOFORTHILFE GARANTIERT!

Wir haben weit über 1.000 Spiele komplett
gelöst und halten die passenden Tips und Tricks
für Sie parat. Rufen Sie an, wir helfen sofort!

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



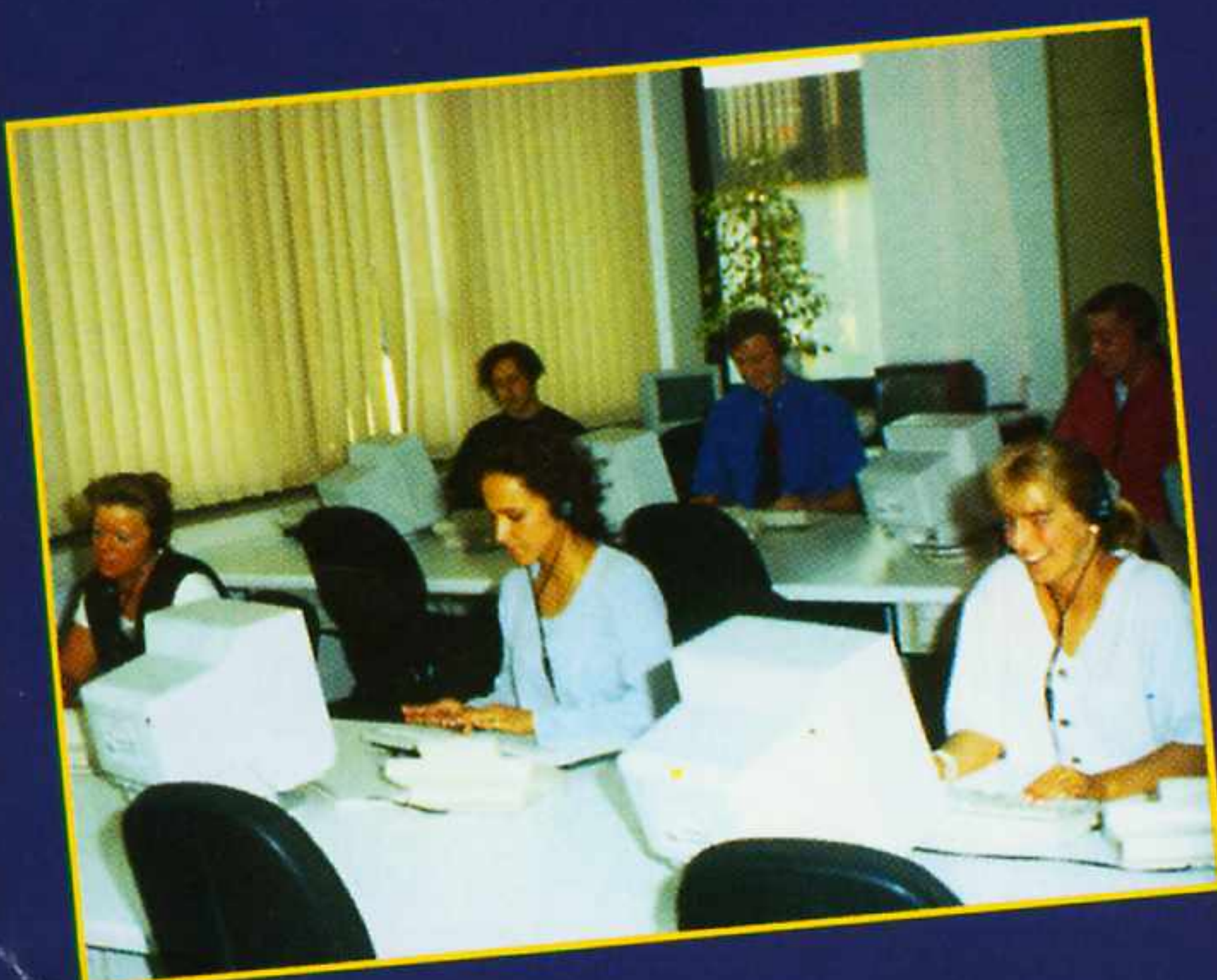
Carsten Borgmeier

Prominenter Spiele-Kritiker und Computer-Journalist · Autor von über 50 Lösungsbüchern · Redaktion und Produktion von mehr als 180 TV-Computer-Sendungen · Über 10.000 Artikel in namhaften Fachmagazinen veröffentlicht · Chef-redakteur der Zeitschriften: INSIDER / PC HIGH-SCORE / BG Collection / BG Special / Games Illu



0190-77 3333

DM 2,40 pro Minute · Ein Service von IN + OUT in Kooperation mit PEARL

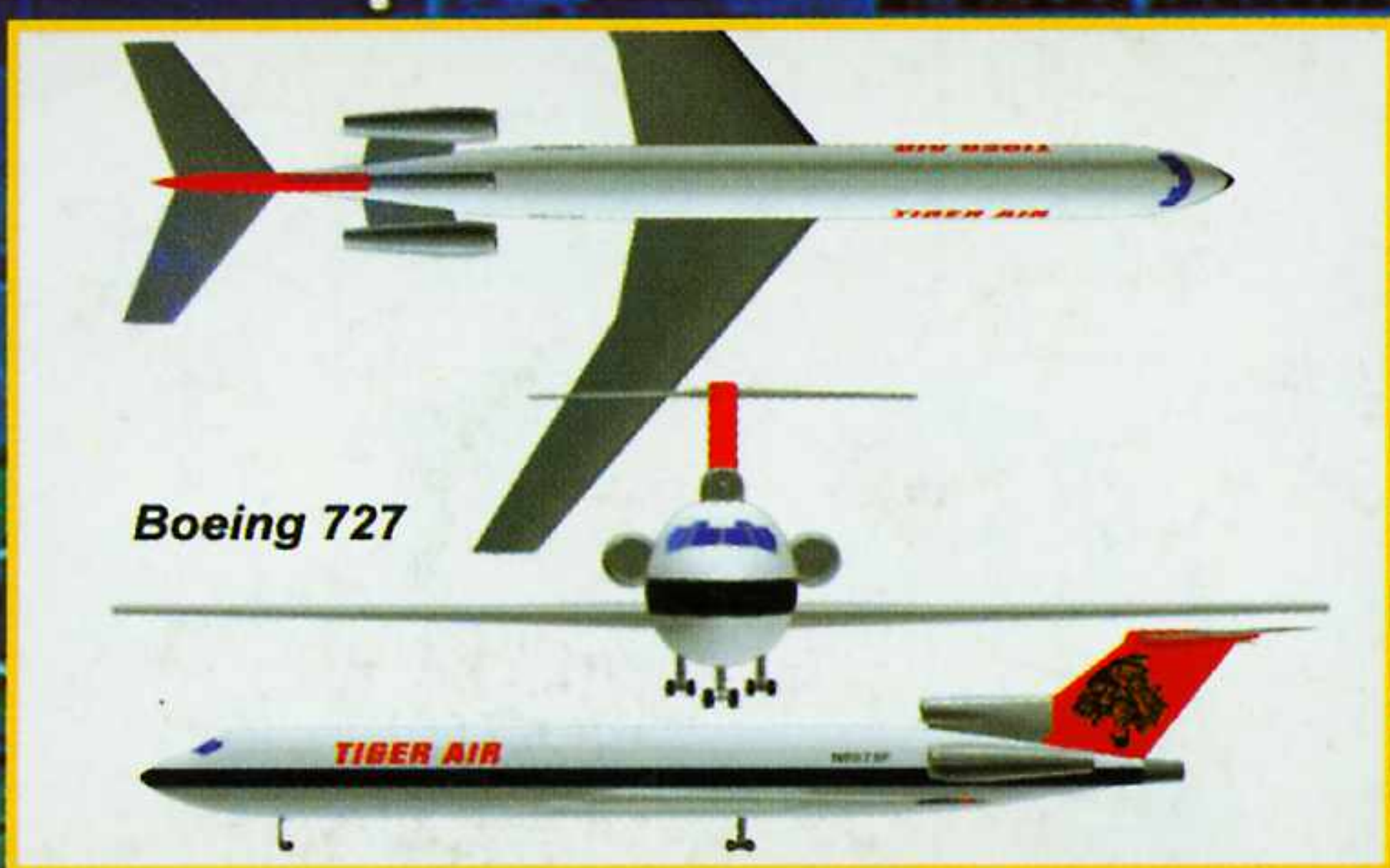


Über **90 Mitarbeiter** im Telefonservice-Bereich sorgen für einen reibungslosen und zügigen Ablauf. In einer umfassenden **Experten-Datenbank** halten wir **tausende** Tips, Tricks, Cheats, Level-Codes und Komplett-Lösungen zu weit über **1.000 Spielen** für Sie bereit. **Neuerscheinungen** nach kürzester Zeit verfügbar.

AIR HAVOC CONTROLLER

Lizenzierte deutsche
Vollversion
auf der
Heft-CD!

Erleben Sie hautnah den Streß und die Verantwortung eines Fluglotsen auf dem „Sky Harbour“ in Phoenix, Arizona! Der Luftraum ist voll mit Flugzeugen - und Sie sitzen im Kontroll-Tower und müssen dafür sorgen, daß hunderte von Passagieren heil auf die Erde gelangen. Rücksichtslose Kampfpiloten, technisches Versagen oder falsch instruierte Piloten machen Ihnen das Leben zur Hölle. Ein kleiner Fehler, und Sie haben viele Menschenleben auf dem Gewissen! Werden Sie es schaffen, auch in extrem kritischen Situationen die Nerven zu behalten? *Air Havoc Controller* ist eine unglaublich realistische 3D-Simulation, die sich längst nicht nur am Radarschirm abspielt!

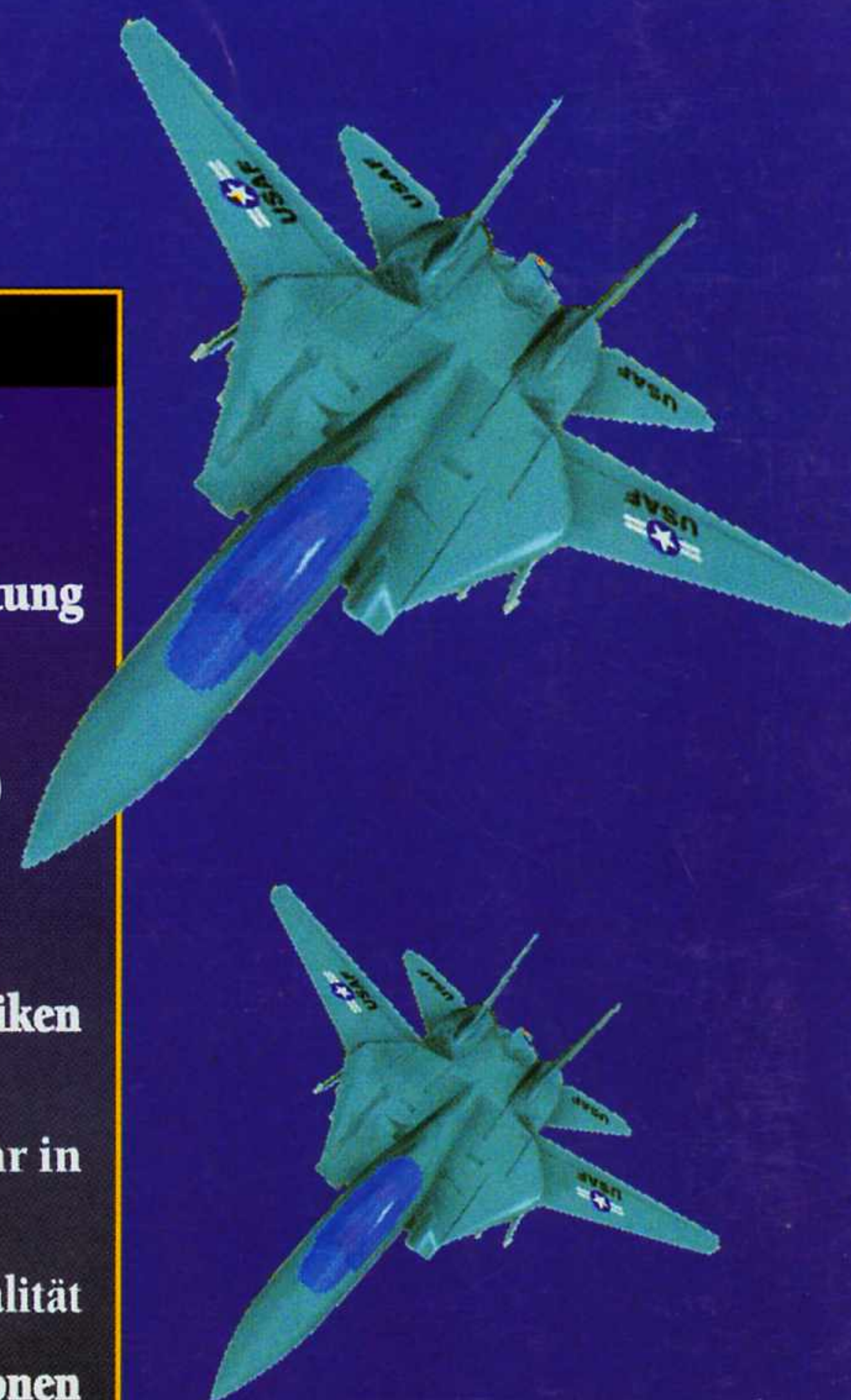


FEATURES

- Lizenzierte deutsche Vollversion (für Windows) auf CD-ROM
- Ausführliche bebilderte Spielanleitung im Heft
- Direkt von CD-ROM spielbar (nur 1 MB auf Festplatte erforderlich)
- Sehr leicht zu bedienendes Benutzer-Interface
- Fotorealistische, gerenderte 3D-Grafiken (256 Farben)
- Echte Sprachausgabe, Funkverkehr in Englisch
- Realistische Sound-Effekte in Stereoqualität
- Über 30 Min. digitale Video-Animationen
- Echte Schauplätze und Flugzeuge
- 16 mögliche Unfall-Arten
- 26 verschiedene Flugzeugtypen - militärisch und zivil
- Inkl. Flugzeug-Enzyklopädie mit techn. Leistungsdaten

Systemanforderungen:

Mind. PC 486DX-33,
8 MB RAM, SVGA, Maus,
ca. 1 MB freier Speicherplatz
auf der Festplatte,
CD-ROM-Laufwerk (ab 2x-Speed),
Windows-kompatible Soundkarte.
Erfordert MS-Windows 3.1 / 3.11
oder Windows 95 /
Windows NT ab 3.5



PRESSESTIMMEN
„...wer sich an die höheren Szenarien wagt, wird schnell über zu wenig Augen, Arme und Finger fluchen, um dem Chaos im Luftraum Herr zu werden.“ (PC Joker 9/95)
„Air Havoc Controller ist zwar nur eine Simulation, aber selbst bei 10 Pixel-Flugzeugen im simulierten Luftraum, angezeigt auf dem Radar, standen mir die Haare zu Berge - und das real.“ (PC Spiel 10/95)