

Simulation

BG Collection



Fehlt die CD?

Dann wenden Sie sich bitte an
Ihren Zeitschriften-Händler.

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



Original-Vollversion auf CD-ROM

Bestseller Games COLLECTION



Ausgabe 21

DM 19,80

Sfr 19,80

öS 158,-

Lfr 398,-

HFL 22,50

Mehr Infos zum
Inhalt auf der
Hefrückseite

SUBWAR 2050 in deutschsprachiger PC-Vollversion

PC GAMES AWARD

83%

„Einzigartiger
U-Boot-Simulator“

WEITERE PRESSESTIMMEN AUF DER RÜCKSEITE

Unterwasser- Kampf- simulation

Gedruckte Anleitung inkl. Tips

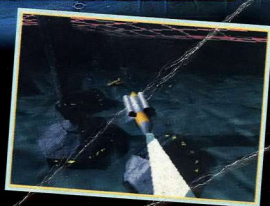
SUBWAR 2050

DIE UNTERWASSER-KAMPF-SIMULATION



MICRO PROSE

SIMULATION



SHOPPING — IM — INTERNET



www.pearl.de

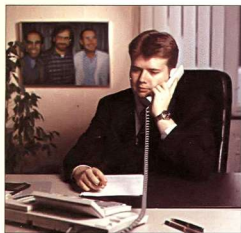
Über 6.000 Artikel!

Länderspezifische Angebote für



Der Zugang für **Endkunden** ist uneingeschränkt möglich. **Großhandelskunden** lassen sich bitte kostenlos registrieren. Sie erhalten dann Ihr Zugangs-Passwort zugestellt.
Gewerbenachweis / Behördensiegel per Fax an: +49-7631-360-444

ABENTEUER UNTER WASSER



Es ist schon sonderbar: Da gibt es hunderttausende Computerspiele, die sich den Weltraum als Spielwiese auserkoren haben. Durch Hypersprung erfolgt hier der Eintritt in eine völlig neue Dimension, angefüllt mit allerlei Fremdartigem. Dabei versteckt sich doch fast vor unserer Nase eine in weiten Bereichen nahezu unbekannte Welt, die in Spielen sträflich vernachlässigt wird, obwohl sie vermutlich ein ebenso exotisches Potential birgt wie irgendwelche fernen Galaxien: die Tiefsee.

Ob es die Spieledesigner zu profan finden, ein Programm zu entwickeln, das statt in die Tiefen des Alls lediglich in diejenigen der Weltmeere eintaucht? Ob es an einer Kundschaft liegt, die sich unter dem Andromeda-Nebel mehr vorstellen kann als unter dem Marianengraben?

Etwas mehr Phantasie zeigten da schon die alten Seeleute mit ihren vielfältigen Legenden und sogar die Meereswissenschaftler der Moderne. Während das abergläubische Seefahrervölkchen sich die Tiefsee als Brutstätte übelster Meerestiere zurechtfabulierte, versuchen die Wissenschaftler unserer Tage, ihr mit High-Tech auf den Grund zu spähen. Zugegeben, die Meldungen dieser Herren sind bei weitem nicht so spektakulär wie solche über ein ferngesteuertes Blechvehikel, das auf dem Mars ein paar Quadratmeter Sand analysiert. Dennoch sickert von Zeit zu Zeit die eine oder andere Nachricht über eigentümliche Tierarten durch, die sich den Bedingungen der Tiefsee so stark angepaßt

haben, daß sie in jedem Fantasy- oder Science-fiction-Film eine gute Figur machen würden. Auch sehen nicht nur zahlreiche Science-fiction-Autoren, sondern sogar einige Wissenschaftler im Meeresgrund einen potentiellen Lebensraum für den Menschen.

Wo bleiben nun die Kreativen aus der Computerspiele-Ecke, die sich dieses Themas einmal annehmen und eine packende Story für wochenlangen Spielspaß daraus stricken? Eines der wenigen Unterwasser-Spiele haben Sie mit dieser Ausgabe der Bestseller Games erworben, andere Möglichkeiten als die einer U-Boot-Simulation gäbe es zur Genüge.

Ich wünsche Ihnen viel Spaß beim Abtauchen, möge Poseidon mit Ihnen sein!

Ihr

C. Borgmeier

Ihr Carsten Borgmeier

IMPRESSUM

Verlag:
TREND Redaktions- und
Verlagsgesellschaft mbH,
PEARL-Straße 1
79426 Buggingen,
Tel.: 076 31 / 360 270
Fax: 076 31 / 360 444

Chefredakteur:
Carsten Borgmeier

Redaktion:
Editorial Services,
Lange Str. 112,
27749 Delmenhorst,
Tel.: 042 21 / 93 45-0,
Fax: 042 21 / 1 77 89,
Frank Willms,
Waltraud Schmidt,
Jan Zumholz

Redaktions-Koordination:
Ursula Kasubke

Gestaltung, Satz und Belichtung:
Style of the Arts,
Grafische Medien-Produktions-
gesellschaft mbH,
Tel.: 076 31 / 360 950

Art Director: Michael H. Sichter
Layout: Dieter Trompeter

Heftproduktion:
Stephan Striegel,
Vernon Warren

Anzeigenleitung:
Carsten Borgmeier

Anzeigenverkauf:
Eric Krankemann

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

Auflage: 35.000 Expl.

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

Vertriebsleitung:
Reinhard Jansohn,
PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen
Tel.: 076 31 / 360 503
Fax: 076 31 / 360 599

Erscheinungsweise:
6 Ausgaben pro Jahr

Verkaufspreis: 19,80 DM

Abo Preis: 99,95 DM
für 6 Lieferungen (inkl. Porto)

Abo-Betreuung:
Tel.: 076 31 / 360 525

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

Bezugsmöglichkeiten:

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

INHALTSVERZEICHNIS

SUBWAR 2050:

INSTALLATION UND PROGRAMMSTART 5

SPIELANLEITUNG 7

SPIELSTEUERUNG:
CONTROLLER/SELECTOR 7

SPIELSTART: 7

DIE BEFEHLSZENTRALE 7

DER EINSATZ 9

TASTATUR & CO. 45

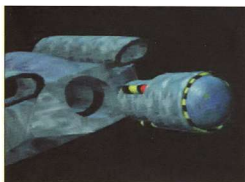
**U-BOOT-IDENTIFIZIERUNG UND
KOPIERSCHUTZ** 46

BOOKLET 49

LIZENZ 50

INSTALLATION UND PROGRAMMSTART DER BG COLLECTION 21:

„SUBWAR 2050“



SYSTEM-ANFORDERUNGEN

Um „SubWar 2050“ spielen zu können, muß Ihr Computer folgende Minimalvoraussetzungen erfüllen:

- ▶ AT386 DX 40 oder höher
- ▶ mind. 1 MB RAM
- ▶ mind. 596 KB freier Arbeitsspeicher
- ▶ MS-DOS 5.0 oder höher
- ▶ VGA-Grafikkarte
- ▶ Festplatte mit mind. 1 MB freiem Speicherplatz
- ▶ mind. Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk
- ▶ Soundblaster, Adlib, Roland LAPC-1 oder 100% kompatible Soundkarte

HINWEIS !

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

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



Nach dem Kopieren der Dateien werden Sie aufgefordert, das Programm CDSETUP zu starten. Wechseln Sie dazu in das Installationsverzeichnis und geben Sie folgende Zeile ein, falls Ihr CD-ROM-Laufwerk mit dem Laufwerksbuchstaben D: angesprochen wird und Sie die deutschsprachige Version spielen möchten:

CDSETUP D: G

Passen Sie auch hier die Parameter an, falls die Angaben von Ihrem System abweichen.

PROGRAMMSTART

Wechseln Sie in das Verzeichnis, in das Sie „SubWar“ installiert haben, und geben Sie

SUBWAR.BAT
ein.

KONFIGURATION DES PCs

„SubWar“ läuft mit Expansionspeicher (EMS) und benötigt mindestens 596 KB freien Speicher. Um Ihre aktuelle Speicherbelegung abzufragen, gehen Sie bitte folgendermaßen vor: Geben Sie an der Eingabeaufforderung die nachstehende Zeile ein:

MEM

INSTALLATION

Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk, und wechseln Sie durch die Eingabe des entsprechenden Laufwerksbuchstabens (z.B. D, gefolgt von einem Doppelpunkt) ins Hauptverzeichnis der CD. Geben Sie an der Eingabeaufforderung folgende Zeile ein, falls Sie das Spiel im Unterverzeichnis \SUBWAR auf Ihrer Festplatte mit dem Laufwerksbuchstaben C: installieren wollen:

INSTALL C:\SUBWAR

Möchten Sie „SubWar“ auf einem anderen Laufwerk oder in einem anderen Verzeichnis installieren, passen Sie die Angaben entsprechend an.



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

Zur Bearbeitung der Startdateien gehen Sie folgendermaßen vor:

Wechseln Sie durch die Eingabe von

C:
CD\

in das Hauptverzeichnis Ihrer Festplatte. Geben Sie nun

EDIT CONFIG.SYS

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

EDIT AUTOEXEC.BAT

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

CONFIG.SYS

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

AUTOEXEC.BAT

```
ET BLASTER=A220 I5 D1 T4
(Übernehmen Sie hier die Einstellungen Ihrer Soundkarte)
SET SOUND=C:\SB
(Variable entsprechend Ihrer Soundkarte)
LH C:\...\MSCDEX.EXE
/D:MTMIDE01/M:10
(MSCDEX-Werte entsprechend Ihres CD-ROM-Laufwerks)
LH C:\...\MOUSE.COM
(falls Ihr Maustreiber mit .COM endet)
REM LH C:\...\KEYB.COM
GR,,C:\...\KEYBOARD.SYS
PROMPT $P$G
PATH = C:\WINDOWS;C:\DOS
```

BETR.: WINDOW 95



„SubWar“ kann aufgrund der hohen Speicheranforderungen unter Windows 95 zu Problemen führen. Starten Sie das Spiel deshalb im MS-DOS-Modus!

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

HANDBUCH UND INSTALLATION DES ADOBE READER

Im Verzeichnis \HANDBUCH dieser CD-ROM finden Sie die Handbücher zu „SubWar 2050“.

HANDBUCH.PDF - Komplettes Handbuch in Deutsch
INSTALL.PDF - Begleiteth zur Installation
TECHNIK.PDF - Technisches Hintergrundwissen

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

WICHTIGER HINWEIS !

Die Tastensteuerung von „SubWar“ ist für die englische Tastatur ausgelegt, die sich von der deutschen unterscheidet. Aufgrund der ohnehin hohen Speicheranforderungen empfehlen wir, folgende Zeilen in den Startdateien mit Hilfe von „REM“ aus dem Ladevorgang auszuschließen:

```
COUNTRY=049,437,
C:\...\COUNTRY.SYS - onfig.sys
C:\...\KEYB.COM GR,,C:\...\
KEYBOARD.SYS - Autoexec.bat
```

Eine Abbildung der englischen Tastatur finden Sie im Abschnitt „Tasten & Co.“. Falls Sie über ausreichend freien Arbeitsspeicher verfügen, können Sie auch vor Spielstart auf die englische Tastatur umschalten. Geben Sie dazu an der Eingabeaufforderung folgende Zeile ein:

KEYB UK

Nach Beendigung des Spieles können Sie mit

KEYB GR
wieder zur deutschen
Tastatur wechseln.



KONFIGURATIONS-DATEIEN

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



ANLEITUNG SUBWAR 2050

SUBWAR 2050

SPIELSTEUERUNG

DER CONTROLLER

Sie können „SubWar 2050“ mit einer Kombination aus Tastatur, Maus und Joystick spielen. Für die Steuerung der U-Boote empfehlen wir Ihnen die Benutzung eines Joysticks, für die Menüwahl ist jedoch eine Maus besser geeignet. In der Anleitung, die für alle Computersysteme gilt, werden diese drei verschiedenen Steuergeräte kurz als „Controller“ bezeichnet.

DER SELECTOR

Während des Spiels werden Sie mitunter aufgefordert, eine Option aus einer Liste zu wählen. Dazu können Sie entweder Return/Enter auf der Tastatur, den linken Mausknopf (LMK) oder den Feuerknopf des Joysticks verwenden. Diese Steuerungen werden als „Selector“ bezeichnet.

SPIELSTART



BETRIFFT: KOPIERSCHUTZ

Nach dem Start des Spiels erscheint der Kopierschutz, in dem ein Detail zu einer der angegebenen U-Boot-Klassen abgefragt wird. Suchen Sie sich die entsprechende Angabe im Abschnitt „U-Boot-Identifizierung und Kopierschutz“ in



diesem Heft heraus. Sollten Sie die Fragen nicht oder falsch beantworten, können Sie das Spiel zwar beginnen, werden aber nach kurzer Zeit hinausbefördert.

DIE BEFEHLSZENTRALE

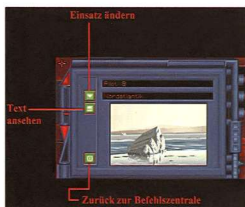
Die Befehlszentrale ist der Ausgangspunkt aller Operationen auf Ihrem U-Boot-Träger. Der Bildschirm der Befehlszentrale enthält eine Reihe von Optionen, auf die Sie zugreifen, indem Sie den Cursor auf das „aktive“ Gebiet auf dem Bildschirm ziehen und den Selector betätigen. Bewegen Sie den Cursor über ein „aktives“ Gebiet in der Befehlszentrale, wird die entsprechende Funktion in einem Kasten oben in der Mitte des Bildschirms beschrieben.

NEUES UNTERNEHMEN

Durch die Wahl der Option „Neues Unternehmen“ beginnen Sie einen neuen Einsatz. Sie können aus verschiedenen Gebieten auswählen:



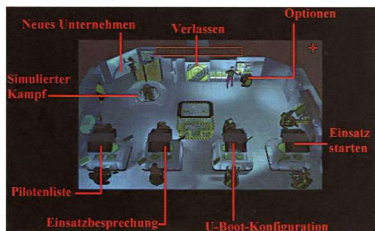
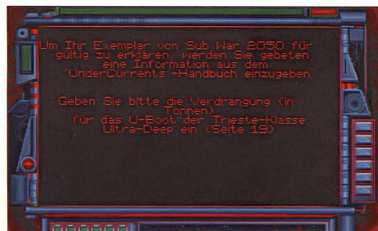
- 1 Nordpazifik - Übungseinsatz
- 2 Antarktis
- 3 Nordatlantik
- 4 Südchinesisches Meer
- 5 Nordpazifik/Japanisches Meer
- 6 Nordkap
- 7 Mittelmeer
- 8 Bermuda-Dreieck



Anfängern unter den U-Boot-Piloten sei der Übungseinsatz empfohlen. Die anderen vier Szenarios bieten spezifische Herausforderungen und können in beliebiger Reihenfolge gespielt werden. Der zuvor in einem Einsatz erreichte Spielstand wird automatisch gesichert.

VERLASSEN

Wählen Sie „Verlassen“, um das Spiel „SubWar 2050“ abzubrechen und zum Betriebssystem Ihres Computers zurückzukehren.





SPIELOPTIONEN

Wählen Sie „Spieloptionen“, um Änderungen in der Spielkonfiguration vorzunehmen.

Joystick kalibrieren

Diese Option ermöglicht es, einen Analogjoystick zu kalibrieren.

Steuermodus - Maus/Joystick/Tastatur

Wählen Sie diese Option, um den Steuermodus des U-Boots zu ändern.

Geländedarstellung - Strukturiert/Einfach/Umriss

Wählen Sie diese Option, um den 3D-Darstellungsmodus für das Gelände zu ändern. Ein voll strukturiertes Gelände kann die Abspielgeschwindigkeit deutlich verringern, besonders auf langsameren Computern.

Objektdarstellung - Strukturiert/Einfach/Umriss

Mit dieser Option können Sie den 3D-Darstellungsmodus für die Objekte ändern.

Kollisionen - Ein/Aus

Wählen Sie „Kollisionen Aus“, um zu verhindern, daß Ihr U-Boot beschädigt wird, wenn es mit dem Meeresgrund oder einem anderen U-Boot zusammenstößt. Das Spielen mit „Kollisionen Ein“ ist komplizierter, bringt Ihnen jedoch einen höheren Punktestand am Ende des Einsatzes.

Sonareinstellung - Realistisch/Vereinfacht

In echten Unterwasserkämpfen können Sie einen stillstehenden Gegner nur entdecken, indem Sie aktives Sonar einsetzen. Dies hat jedoch den Nachteil, daß Ihr Gegner sofort Ihre Position ausmachen kann. Mit der Sonareinstellung „Vereinfacht“ können Sie alle U-Boote sehen, die sich in einem Umkreis von etwa 1 km von Ihrem U-Boot befinden. Dies ist völlig unrealistisch, erleichtert jedoch das Spiel. In dieser Einstellung können Sie den Gegner zwar sehen, doch Sie können erst auf ihn zielen, wenn er von Ihrem aktiven bzw. passiven Sonar entdeckt wurde. In der Sonarein-

stellung „Realistisch“ werden nur die U-Boote angezeigt, die von Ihrem aktiven bzw. passiven Sonar entdeckt wurden. Das Spiel ist dadurch schwieriger, bringt Ihnen jedoch am Ende des Einsatzes mehr Punkte ein.

Geschwindigkeit des Gegners - Hoch/Mittel/Niedrig

Die Geschwindigkeitseinstellung hat Einfluß auf die Intelligenz, die Aggressivität und die Anzahl der Gegner in einem Einsatz. Ein Gegner mit hoher Geschwindigkeit bringt Ihnen am Ende des Einsatzes eine höhere Punktzahl.

Bildschirm-Zoom - Ein/Aus

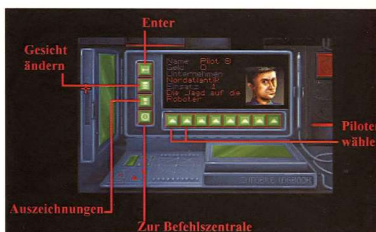
Wählen Sie „Bildschirm-Zoom Aus“, um den Zoom-Effekt zwischen den Bildschirmen auszuschalten.

DER SIMULIERTE KAMPF

Die Wahl von „Simulierter Kampf“ versetzt Sie in einen Kampf-U-Boot-Simulator, mitten in ein Unterwassergefecht zwischen mehreren U-Booten. Mit dieser Option können Sie Ihre Kampftechniken verbessern, ohne Ihr Leben in Gefahr zu bringen. Die Punktzahl, die Ihnen am Ende des simulierten Kampfs gutgeschrieben wird, hängt von mehreren Faktoren ab, unter anderem davon, wie viele gegnerische U-Boote Sie zerstört und wie viele Waffen Sie dafür benötigt haben.

PILOTENLISTE

Der Bildschirm mit der Pilotenliste ermöglicht es Ihnen, einen Piloten zu wählen oder einen neuen Piloten zu schaffen. Wollen Sie einen anderen Piloten wählen, klicken Sie eines der acht Icons am unteren Rand der Pilotenstatusanzeige an. Steht der Pilot nicht für Einsätze zur Verfügung, dann erscheint er entweder als „Gefallen“, „Vermißt“ oder „Gefangen“. Der erste Einsatz für einen neuen Piloten ist standardmäßig der „Übungseinsatz“. Kehren Sie zur Befehlszentrale zurück, und rufen Sie den Bildschirm „Neues Unternehmen“ auf, wenn Sie einen anderen Einsatz wünschen.



EINSATZBESPRECHUNG

Haben Sie den gewünschten Piloten gewählt und sich für einen Einsatz entschieden, dann gehen Sie zur Einsatzbesprechung über. Diese bietet drei Bildschirme:

- 1 Befehle
- 2 Einsatzkarte
- 3 3D-Besprechung

Die Befehle

Der Befehlsbildschirm enthält eine kurze Beschreibung der Einsatzziele, die Kampfregeln und Informationen des Geheimdienstes über die Aktivitäten des Gegners.

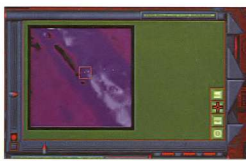
Die Einsatzkarte

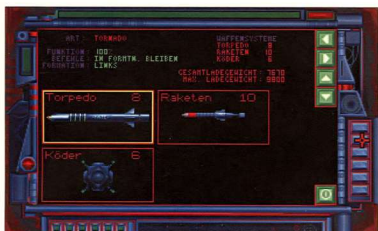
Die Einsatzkarte präsentiert eine Sicht von oben auf das Einsatzgebiet. Sie können eine Einsatzkarte auch aufrufen, wenn Sie sich im Cockpit Ihres U-Boots befinden.



Die 3D-Besprechung

Die 3D-Besprechung verbessert die Aussagekraft der Einsatzkarte, indem sie eine 3D-Darstellung des Einsatzgebiets zeigt. Auf diesem Bildschirm werden zusätzliche Daten bereitgestellt, die die Tiefe der Wegmarken unter der Wasseroberfläche betreffen. Die 3D-Sicht kann mit Hilfe der zehn Icons oben rechts am dem 3D-Besprechungsbildschirm manipuliert werden:





KONFIGURATION DER U-BOOTE

Haben Sie die Einsatzbesprechung abgeschlossen, gehen Sie zum Bildschirm für die „U-Boot-Konfiguration“ über. Dieser besteht aus zwei Anzeigen:

- 1 Konfigurationsbildschirm
- 2 Bewaffnungsbildschirm

Der Konfigurationsbildschirm

Dies ist der erste Abschnitt des U-Boot-Konfigurationsbildschirms. Er enthält eine 3D-Darstellung der U-Boote, die Sie in diesem Einsatz in den Kampf schicken, sowie deren Nutzlast, die entsprechenden Befehle, den Typ und die Position in der Formation.

Der Bewaffnungsbildschirm

Auf diesem Bildschirm können Sie die Nutzlast Ihres U-Boots festlegen, so daß es entsprechend Ihrer Taktik oder Ihrem Geschicklichkeitsgrad optimal für den Kampf vorbereitet ist. Ein Beispiel: Sind Sie bereits ein erfahrener U-Boot-Pilot, dann wollen Sie vielleicht lieber Raketen anstelle von Torpedos an Bord nehmen.

DER EINSATZBEGINN

Haben Sie Ihre U-Boote konfiguriert, klicken Sie den Monitor rechts unten an, um den Einsatz zu beginnen.

DER EINSATZ

STEUERUNG DES U-BOOTS

Eine detaillierte Auflistung aller Tastenbelegungen finden Sie im Abschnitt „Tasten & Co.“

Primärsteuerungen

Die Steuereinrichtungen der U-Boote sind in drei Gruppen aufgeteilt:

- 1 Richtungssteuerung, mit der Sie wenden, aufsteigen und abtauchen.
- 2 Triebwerksteuerung, mit der Sie Ihre Geschwindigkeit regulieren.
- 3 Ballasttank-Steuerung, die Ihnen zusätzliche Kontrolle über die Tauchtiefe gibt. Diese Steuerung können Sie auch einsetzen, wenn Sie still im Wasser liegen und sich vor passivem Sonar verstecken.

DIE 3D-ANZEIGE

In Tiefen unter 200 Fuß ist es zu dunkel, um ein U-Boot visuell zu steuern. Aus diesem Grund wird eine aus den Abtastwerten des Meeresbodens gewonnene 3D-Ansicht der Umgebung auf die Innenseite Ihres Cockpits projiziert. Diese „Virtuelle-Welt“-Anzeige wird auch dazu verwendet, die U-Boote Ihrer Gegner in durch das aktive Sonar gewonnenen Abbildungen zu zeigen.

DAS HEAD-UP-DISPLAY (HUD)

Das HUD überlagert die 3D-Anzeige und zeigt die folgenden Informationen:

Künstlicher Horizont

Sofern Ihr U-Boot nicht mit dem Bug sehr steil nach oben oder unten fährt, können Sie die Leiste des künstlichen Horizonts sehen. Sie ist als kurze rote Linie auf dem HUD abgebildet, damit Sie überprüfen können, ob sich Ihr U-Boot in einer waagerechten Lage befindet.

Wegmarken

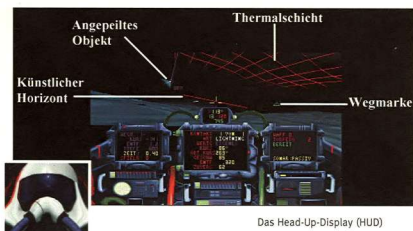
Wenn Sie eine Wegmarke erreichen, wird diese als grünes Dreieck auf Ihrem HUD abgebildet. Sobald Sie durch dieses Dreieck hindurchfahren, schaltet das Navigationssystem Ihres U-Boots automatisch auf die nächste Wegmarke in diesem Einsatz um.

Thermalschichten

Thermalschichten sind Grenzen zwischen warmem und kälterem Wasser, die durch Meeresströmungen entstehen. Sie sind deswegen für U-Boot-Piloten so wichtig, weil sie Sonar reflektieren, aber ein Spiegel das Licht reflektiert. Wenn Sie also Ihr U-Boot so positionieren, daß sich eine Thermalschicht zwischen Ihnen und Ihrem Gegner befindet, sind sie für dessen Sonar unsichtbar. Es gibt zwei Arten von Grenzen zwischen Thermalschichten:

- 1 Von warmem zu kaltem Wasser: auf dem HUD als grünes Gitter abgebildet.
- 1 Von kaltem zu warmem Wasser: auf Ihrem HUD als rotes Gitter abgebildet.

Thermalschichten sind aber auch für die Orientierung nützlich. Schwimmen Sie



Das Head-Up-Display (HUD)

zum Beispiel auf dem Kopf, dann sehen Sie die roten Thermalschichten unter sich.

Zielerfassung

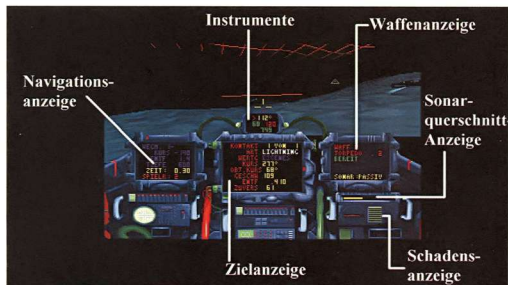
Wenn Ihr Sonar ein Objekt entdeckt, markiert es dieses durch ein Kästchen auf dem HUD. Das momentan angepeilte Objekt wird durch ein rhombenförmiges Kästchen markiert, alle anderen durch rechteckige Kästchen. Die HUD-Zielerfassung zeigt außerdem die folgenden Informationen an:

- 1 Die Entfernung des Objekts von der nächsten Thermalschicht. Sie wird durch eine Linie dargestellt, die senkrecht vom Sonarkontakt zur Thermalschicht gezogen wird. Gibt es in der Nähe keine Thermalschicht, ist auch keine Linie zu sehen.
- 2 Art des Ziels, und zwar eine der folgenden:
 - UBO: U-Boot
 - BIO: Lebensform im Meer
 - SCH: Schiff
 - HUB: Düsenhubschrauber
 - TRP: Torpedo oder Rakete
 - MNE: Mine oder Unterwasserbombe
 - TRN: Transponder
 - K(tm)D: Köder
 - GEB: Gebäude, z.B. Unterwasserstützpunkt
 - TRM: Unterwasser-Trümmer
 - UNB: unbekannt
- 2 Einschätzung des Ziels, angezeigt durch die Farbe des Zielkästchens:
 - Blau: Objekt der eigenen Seite
 - Rot: Gegnerisches Objekt
 - Grün: Neutrales oder unbekanntes Objekt

DIE COCKPITANZEIGEN

Die Cockpitanzeigen bestehen aus vier großen Bildschirmen, die die 3D-Anzeige und das HUD ergänzen. Außerdem gibt es noch zwei kleine Anzeigen zur raschen Einschätzung Ihrer Sichtbarkeit für den Gegner und zu Schäden an Ihrem U-Boot.





Navigationsanzeige

Die Navigationsanzeige hat zwei Modi: Wegmarke und Karte. Drücken Sie die Taste M, um zwischen diesen Modi umzuschalten. Im Wegmarken-Modus listet die Navigationsanzeige folgende Informationen auf:

- **WEGMK:** die Wegmarke, die das Navigationssystem momentan anpeilt
- **KURS:** die Richtung, in die Sie fahren müssen, um die Wegmarke zu erreichen
- **ENTF:** die Entfernung zur Wegmarke
- **TIEFE:** die Wassertiefe, in der sich die Wegmarke befindet
- **ZEIT:** die bisher in diesem Einsatz abgelaufene Zeit (in der Vorbesprechung erfahren Sie, ob Sie den Einsatz innerhalb einer bestimmten Zeit abschließen müssen)
- **SPIELER:** der Spielraum zwischen Ihrem U-Boot und dem Meeresboden. Wenn Sie sich dem Meeresboden bis auf 100 Fuß nähern, wechselt diese Anzeige von Gelb zu Rot.

Im Karten-Modus zeigt die Navigationsanzeige eine Karte des Geländes in der unmittelbaren Umgebung mit Ihrem U-Boot in der Mitte. Wie auf dem HUD sind auch hier alle Objekte farblich codiert:

Gelb: Ihr U-Boot

Blau: Objekt der eigenen Seite

Rot: Gegnerisches Objekt

Grün: Neutrales oder unbekanntes Objekt

Instrumente

Die Instrumente bestehen aus drei Zahlenreihen: In der oberen Reihe wird Ihr momentaner Kurs in Grad angegeben. Auch die Richtung, die Sie einhalten müssen, um die nächste Wegmarke zu erreichen, ist als Pfeil neben der Kursangabe zu sehen. Die zweite Zeile zeigt die Geschwindigkeit Ihres U-Boots in Knoten, gefolgt von Ihrer Schubeinstellung (zwischen 0 und 120). In der letzten Reihe erscheint Ihre momentane Tauchtiefe in Fuß.

Ziellanzeige

Die Ziellanzeige gibt Daten über das augenblicklich vom Sonar angepeilte Objekt aus. Um zu einem anderen Objekt zu wechseln, drücken Sie die [Enter]-Taste.

- **KONTAKT:** die Nummer des momentan vom Sonar angepeilten Objekts, gefolgt von der Gesamtzahl der Sonarkontakte
- **ART:** die Art des erfaßten Objekts (z.B. UBO = ein U-Boot). Diese Anzeige kann sich ändern, wenn Sie sich dem Objekt nähern und es genauer identifiziert werden kann
- **WERTG:** die Wertung des Ziels (eigene Seite, gegnerisch, unbekannt)
- **KURS:** der Kurs, den Sie verfolgen müssen, um auf das erfaßte Objekt zu treffen
- **OBJ.KURS:** der Kurs des erfaßten Objekts
- **GESCHW:** die Geschwindigkeit des erfaßten Objekts
- **ENTF:** die Entfernung zwischen Ihrem U-Boot und dem erfaßten Objekt in Seemeilen
- **ZUVERS:** der Wahrscheinlichkeitsfaktor, mit dem die Waffensysteme Ihres U-Boots das angepeilte Objekt mit einem Torpedo mit Zielerfassung treffen. Der Zuversichtsfaktor hängt von

vielen unterschiedlichen Bedingungen ab. Dazu gehören der Zeitraum, über den das Objekt verfolgt wurde, und die Geräuschmenge, die es ausstößt. Ein Zuversichtsfaktor über 100 garantiert einen Treffer.

Hinweis: Wird ein Torpedo auf Sie abgefeuert, wird er automatisch angepeilt, um Ihnen eine möglichst große Ausweichchance zu geben. Durch maximalen Einsatz der Außensichten sollten Sie in der Lage sein, die Bewegungen des Torpedos vorauszusehen und ihn auszumänuvriren.

Waffenanzeige

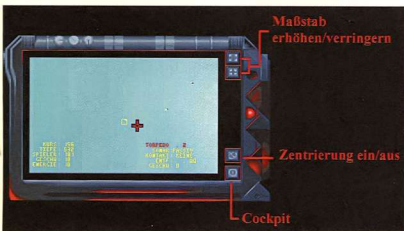
Auf der Waffenanzeige können Sie sehen, welche Waffen Sie gewählt haben und wie viele noch übrig sind. In der oberen Zeile der Anzeige wird angegeben, welcher Waffenschacht auserkoren wurde. Um einen anderen Schacht auszuwählen, drücken Sie die [Rücktaste]. Die zweite Zeile der Anzeige gibt die im gewählten Schacht steckende Waffe und die Anzahl der von diesem Typ noch vorhandenen Waffen an. Um eine Waffe abzufeuern, drücken Sie die [Leertaste]. In der dritten Zeile der Anzeige sehen Sie den Waffenstatus. Es gibt die folgenden Kategorien:

- **BEREIT:** Die gewählte Waffe ist zum Abschuß bereit
- **LADEN:** Die gewählte Waffe wurde soeben gestartet und lädt sich gerade auf
- **LEER:** Der gewählte Waffenschacht ist leer
- **SCHADEN:** Die Waffensysteme sind beschädigt.

In der letzten Zeile der Waffenanzeige wird der Sonarstatus angegeben. Drücken Sie die Taste S, um den Sonar-Modus Ihres U-Boots zu ändern. Sie können wählen zwischen:

- **AUS:** Sonarsysteme aus
- **PASSIV:** Passives (lauschendes) Sonar an
- **AKTIV:** Aktives Sonar (Echolot) an





Wird ein gegnerischer Torpedo auf Sie gelenkt, dann drücken Sie D, um einen Köder abzuschießen, und wenden Sie scharf. Auf diese Weise sollten Sie ungeschoren davonkommen.

Sonarquerschnitt-Anzeige (SCS)

Die SCS-Anzeige ist eine waagerechte Leiste, die den augenblicklichen Geräuschpegel Ihres U-Boots angibt. Ist die Anzeige schwarz, sind Sie vollkommen still. Ist sie gelb, geben Sie Töne von sich, die vom Gegner aufgefangen werden könnten. Wird sie schließlich rot, kann Ihre Position von jedem Gegner in Ihrer Nähe entdeckt werden. Um den Geräuschpegel möglichst niedrig zu halten, sollten Sie langsam fahren und das aktive Sonar nur mit äußerster Vorsicht benutzen.

Schadensanzeige

Die acht Leisten unterhalb der SCS-Anzeige beschreiben den Zustand der Hauptsysteme Ihres U-Boots. Die gesamte Leiste ist grün, wenn ein System voll funktionsfähig ist, gelb, wenn es teilweise beschädigt wurde, rot bei schweren Schäden und schwarz, wenn das System zerstört ist. Siehe „Schadensanzeigebildschirm“ im nächsten Abschnitt für weitere Einzelheiten.



GROSSFORMATIGE BILDSCHIRMANZEIGEN

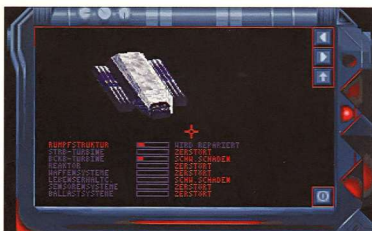
Kartenbildschirm

Drücken Sie die Taste 1, um zur Einsatzkarte zu gelangen. Sie gleicht der Einsatzkarte in der Befehlszentrale, weist jedoch einige zusätzliche Funktionen auf.

Schadensanzeigebildschirm

Ihr U-Boot ist mit einem umfangreichen Netz von Schadensbewertungs- und automatischen Reparatursystemen ausgestattet. Drücken Sie die Taste 2, um in den Bildschirm mit der Steuerung für diese Systeme, den Schadensanzeigebildschirm, zu gelangen. Auf dem Schadensanzeigebildschirm können Sie sehen, welche Schäden Ihr U-Boot zur Zeit hat, und die automatischen Reparatursysteme Ihres U-Boots so modifizieren, daß sie wichtigere Systeme zuerst reparieren. Ganz unten auf dem Schadensanzeigebildschirm finden Sie eine Liste der Hauptsysteme Ihres U-Boots. Dazu gehören zum Beispiel die Rumpfstruktur, die Waffensysteme und Sensorensysteme. Für jedes der Hauptsysteme gibt es eine Anzeige mit den folgenden Informationen von links nach rechts:

- 1 Der Name des Systems
- 2 Eine Leiste, die den Grad der Beschädigung angibt. Die Leiste ist grün, wenn das System voll einsatzfähig ist, gelb, wenn es teilweise beschädigt wurde, rot, um schwere Schäden anzuzeigen, und schwarz, wenn das System zerstört ist.



- 3 Eine kurze Beschreibung des Reparaturstatus. Es gibt folgende Möglichkeiten:

- **EINSATZFÄHIG:**
Das System ist voll einsatzfähig
- **WIRD REPARIERT:**
Das System wird repariert
- **LEICHT. SCHAD:**
Das System ist leicht beschädigt
- **SCHW. SCHAD:**
Das System ist schwer beschädigt
- **ZERST (tm) RT:**
Das System ist irreparabel zerstört

Um ein bestimmtes Schadenssystem zu wählen, klicken Sie das Icon mit dem Pfeil nach rechts oder links an. Um einem System Vorrang bei der Reparatur zu geben, klicken Sie das Icon mit dem Pfeil nach oben an. Damit wird dieses System vor allen anderen repariert.

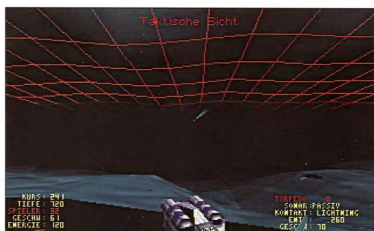
Flügelmann-Befehlsbildschirm

Sie müssen während der Einsätze Ihren Flügelmännern Befehle geben. Der Flügelmann-Befehlsbildschirm besteht aus einer 3D-Anzeige der U-Boote (oder des U-Boots) Ihres Einsatzes sowie deren Typ, Schadenszustand, Befehle und Position in der Formation.

Objektverzeichnis-Bildschirm

Drücken Sie die Taste 4, um zum Objektverzeichnis zu gelangen, einer Bibliothek mit 3D-Abbildungen. Vielleicht möchten Sie sich dort die Umrisse der gegnerischen Fahrzeuge noch einmal ansehen, bevor Sie in den Kampf ziehen.





SICHTEN

„Subwar 2050“ bietet zahlreiche Perspektiven, die sich im Kampf als sehr nützlich erweisen können. Neben der vorgegebenen Cockpitsicht helfen die Außenansichten bei manchen taktischen Problemen weiter.

Vorbeiflug-Kamerasicht

Eine feststehende Kamera folgt Ihrem U-Boot, während es an ihr vorbeifährt.

Verfolgungskamerasicht

Eine Sicht aus einer Position kurz hinter Ihrem U-Boot, bei der Sie gleichzeitig die gesamte Umgebung sehen. Diese Sicht ist nützlich, wenn Sie auf engem Raum manövrieren.

Waffenkamerasicht

Der Blick aus der letzten abgefeuerten Waffe heraus nach vorn.

Taktische Sicht

Verfolgt das momentanen vom Sonar angepeilte Objekt im Hintergrund, mit Ihrem U-Boot im Vordergrund, und ist sehr nützlich für Zweikämpfe unter Wasser.



Umgekehrte taktische Sicht

Verfolgt Ihr U-Boot im Hintergrund mit dem momentanen vom Sonar angepeilten Objekt im Vordergrund. Besonders nützlich, um beim Zweikampf unter Wasser festzustellen, was der Gegner tut.

Kontaktsicht

Ein Blick durch den Bug des momentanen vom Sonar angepeilten Objekts, damit Sie sehen können, ob es auf Sie ausgerichtet ist. Dieser Blickwinkel ist besonders nützlich, wenn Sie einen gegnerischen Torpedo erfasst haben.

RÜCKKEHR ZUM U-BOOT-TRÄGER

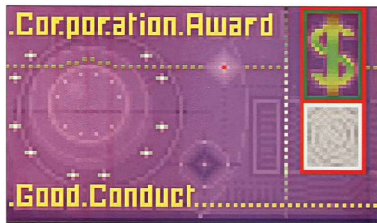
Wenn Sie wieder an Bord des U-Boot-Trägers landen wollen, müssen Sie Ihr U-Boot in eine Position unmittelbar unterhalb des Trägers-Hangars bringen. Das automatische Docking-System des U-Boot-Trägers holt dann Ihr U-Boot an seinen Hangarplatz. Drücken Sie [Shift]+[Q], um den Einsatz zu beenden.

EINSATZBESPRECHUNG

Wenn Sie Ihren Einsatz abgeschlossen haben, werden Sie zum Einsatzbesprechungsbildschirm gebracht. Bei der Besprechung erhalten Sie eine Übersicht über den Ablauf des Einsatzes und werden entsprechend Ihrer Leistung bezahlt.

Erreichen Sie bei Ihrem Einsatz ein außergewöhnliches Ergebnis, haben Sie sich einen Orden der Söldnervereinigung oder der Gesellschaft verdient, für die Sie im Moment arbeiten. Um eine Söldnerauszeichnung zu erhalten, müssen Sie lediglich eine hohe Punktzahl bei Ihrem Einsatz erreichen. Um den begehrteren Korporationsorden zu erhalten, müssen Sie dem Gegner bei der Ausführung des Einsatzes möglichst hohen Schaden zufügen, während die eigenen Truppen ohne größere Blessuren davonkommen.

Gleichzeitig sollten Sie so wenig Waffen (und damit Geld) wie möglich verbraucht haben. Sie können sich einen Überblick über Ihre Orden und Auszeichnungen verschaffen, indem Sie in der Befehlszentrale die Pilotenliste wählen.



TASTATUR & CO

DIE TASTENBELEGUNG VON SUBWAR 2050



← HINWEIS →

Die Steuerung von „Subwar 2050“ ist für die englische Tastatur konzipiert, die sich von der deutschen unterscheidet. Geben Sie vor dem Spielstart an der Eingabe folgende Zeile ein, um auf die englische Tastenbelegung umzuschalten:

KEYB UK
und bestätigen Sie mit der Taste [Enter]

Die unten abgebildete Grafik zeigt Ihnen, wo Sie welche Tasten finden.

Nach Beendigung des Spiels können Sie durch die Eingabe von

KEYB GR
wieder auf die deutsche Tastatur umschalten.



SUBWAR 2050

TASTATURÜBERSICHT FÜR DIE U-BOOT-STEUERUNG AUF IBM-PC-KOMPATIBLEN GERÄTEN

Primärsteuerungen

- [L] Modus zum Manövrieren auf einer Ebene ein/aus

Tastatursteuerung

- [A] Abtauchen
[U] Aufsteigen
[N] Nach links rollen/gieren
[M] Nach rechts rollen/gieren

Joystick-Steuerung

- Joystick nach vorn Abtauchen
Joystick nach hinten Aufsteigen
Joystick nach links Nach links rollen/gieren
Joystick nach rechts Nach rechts rollen/gieren
Feuerknopf 1 Gewählte Waffe abfeuern
Feuerknopf 2 Waffe wählen

Maussteuerung

- Maus nach vorn Abtauchen
Maus nach hinten Aufsteigen
Maus nach links Nach links rollen/gieren
Maus nach rechts Nach rechts rollen/gieren
Linker Mausknopf Gewählte Waffe abfeuern
Rechter Mausknopf Waffe wählen

Triebwerksteuerung

- [S] Schub verstärken
[C] Schub verringern
[H] Schub auf Höchstleistung stellen
[I] Schub auf 2/3 der Leistung stellen
[L] Schub auf 1/3 der Leistung stellen
[M] Schub auf Mindestleistung stellen

Ballasttank-Steuerung

- [B] Ballasttanks fluten
[D] Ballasttanks für augenblickliche Tauchtiefe fluten/leeren
Ballasttanks leeren

Sonarsysteme

- [S] Sonarmodus - Aus/Passiv/Aktiv
[Enter] Nächsten Sonarkontakt anpeilen

Waffensysteme

- [Rücktaste] Waffe wählen
[Leertaste] Gewählte Waffe abfeuern
[D] Köder abschießen

Cockpitanzeigen

- [H] HUD ein/aus
[M] Navigationsanzeige - Wegmarke/Karte

Großformatige Bildschirmanzeigen

- [1] Einsatzkarte
[2] Schadensanzeige
[3] Flügelmann-Befehle
[4] Objektverzeichnis

Sichten

Cockpitsichten

- [F1] Cockpitsicht
[F2] oder [V] 3D-Sicht auf dem gesamten Bildschirm
[C] j Sicht nach links
[I] Sicht nach rechts
[Z] Cockpitsicht zentrieren
[N] Blickwinkel nach oben/unten verschieben

Außensichten

- [F3] Vorbeiflug-Kamerasicht
[F4] Verfolgungskamerasicht
[F5] Waffenkamerasicht
[F6] Taktische Sicht
[F7] Umgekehrte taktische Sicht
[F8] Kontaktsicht

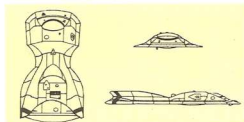
Spielsteuerung

- [P] Spiel unterbrechen
[Shift] [A] Zeitraffer ein/aus
[Shift] [D] Spiel abbrechen/beenden
[Shift] [E] Schleuderkapsel aktivieren
[Esc] Spieloptionenbildschirm aufrufen



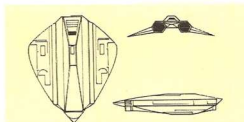
U-BOOT-IDENTIFIZIERUNG UND KOPIERSCHUTZ

THUNDERBOLT-KLASSE



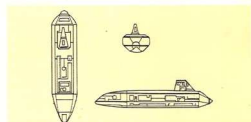
Typ: Aufklärungs-U-Boot
Preis: 29 Mill. Dollar
Im Dienst seit: 2045
Verdrängung: 330 Tonnen
Länge: 147 Fuß
Antrieb: Gasturbinen-/Elektroantrieb mit Mantelimpeller
Höchstgeschwindigkeit: 40 Knoten
Max. Tauchtiefe: 2.200 Fuß
Bewaffnung: → Keine
Verteidigungs- und Sensorensysteme:
→ Störeinrichtung
→ Köder
→ Flächenecholot
→ Aktives und passives Sonar
→ Oberflächenradar
→ Oberflächen-RWR
→ Unterwasserdrohnen MK 96

LIGHTNING-KLASSE



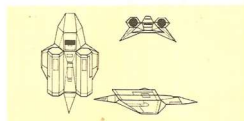
Typ: Leichtes Kampf-U-Boot
Preis: 38 Mill. Dollar
Im Dienst seit: 2043
Verdrängung: 120 Tonnen
Länge: 65 Fuß
Antrieb: Thermonukleargetriebe mit elektromagnetischem/Mantelimpeller-Antrieb
Höchstgeschwindigkeit: 100 Knoten
Max. Tauchtiefe: 2.500 Fuß
Bewaffnung: → 2 Torpedorohre
Verteidigungs- und Sensorensysteme:
→ Störeinrichtungen
→ Köder
→ Aktives und passives Sonar
→ Flächenecholot

REVENGE-KLASSE



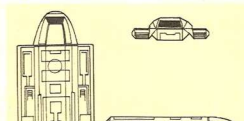
Typ: Schwere Raketen-U-Boot
Preis: 1.549 Mill. Dollar
Im Dienst seit: 2038
Verdrängung: 15.000 Tonnen
Länge: 574 Fuß
Antrieb: Atomgetriebe mit Mantelimpeller
Höchstgeschwindigkeit: 40 Knoten
Max. Tauchtiefe: 2.000 Fuß
Bewaffnung:
→ 6 Torpedorohre
→ 24 ballistische Raketen
Verteidigungs- und Sensorensysteme:
→ Köder
→ Aktives und passives Sonar
→ Flächenecholot

TORNADO-KLASSE



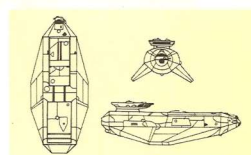
Typ: Schweres Kampf-U-Boot
Preis: 62 Mill. Dollar
Im Dienst seit: 2050
Verdrängung: 220 Tonnen
Länge: 86 Fuß
Antrieb: Thermonukleargetriebe mit elektromagnetischem/Mantelimpeller-Antrieb
Höchstgeschwindigkeit: 80 Knoten
Max. Tauchtiefe: 3.000 Fuß
Bewaffnung:
→ 4 Torpedorohre
→ Teilchenstrahl-Raketensystem
→ Einrichtungen zum Minenlegen
Verteidigungs- und Sensorensysteme:
→ Störeinrichtungen
→ Köder
→ Aktives und passives Sonar
→ Flächenecholot

POWERS-KLASSE



Typ: Aufklärungs-U-Boot
Preis: 31 Mill. Dollar
Im Dienst seit: 2047
Verdrängung: 400 Tonnen
Länge: 160 Fuß
Antrieb: Gasturbinen-/Elektroantrieb mit Impeller
Höchstgeschwindigkeit: 40 Knoten
Max. Tauchtiefe: 2.500 Fuß
Bewaffnung: → Keine
Verteidigungs- und Sensorensysteme:
→ Störeinrichtungen
→ Köder
→ Aktives und passives Sonar
→ Flächenecholot
→ Oberflächenradar
→ Oberflächen-RWR

Typ-25-KLASSE



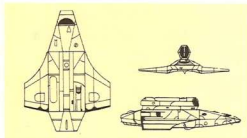
Typ: Transport-U-Boot
Preis: 331 Mill. Dollar
Im Dienst seit: 2044
Verdrängung: 38.000 Tonnen
Länge: 750 Fuß
Antrieb: Gasturbinen-/Elektroantrieb mit konventioneller Verschiebungsschraube
Höchstgeschwindigkeit: 26 Knoten
Max. Tauchtiefe: 1.800 Fuß
Bewaffnung: → Keine
Verteidigungs- und Sensorensysteme:
→ Aktives und passives Sonar



SubWar 2050



HURRICANE-KLASSE



Typ: Leichtes Kampf-U-Boot

Preis: 36 Mill. Dollar

Im Dienst seit: 2044

Verdrängung: 140 Tonnen

Länge: 69 Fuß

Antrieb: Thermonukleargetrieben mit elektromagnetischem/Mantelimpeller-Antrieb

Höchstgeschwindigkeit: 90 Knoten

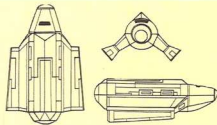
Max. Tauchtiefe: 2.600 Fuß

Bewaffnung: → 3 Torpedorohre

Verteidigungs- und Sensorensysteme:

- Störeinrichtungen
- Köder
- Aktives und passives Sonar
- Flächenecholot

TRIESTE-KLASSE



Typ: Ultratiefen-U-Boot

Preis: 230 Mill. Dollar

Im Dienst seit: 2042

Verdrängung: 1.400 Tonnen

Länge: 251 Fuß

Antrieb: Gasturbinen-/Elektroantrieb mit Mantelimpeller

Höchstgeschwindigkeit: unbekannt

Max. Tauchtiefe: 12.500 Fuß

Bewaffnung: → 2 Torpedorohre

Verteidigungs- und Sensorensysteme:

- Störeinrichtungen
- Köder
- Aktives und passives Sonar
- Flächenecholot

Höchstgeschwindigkeit: 20 Knoten

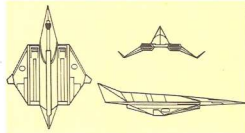
Max. Tauchtiefe: 11.000 Fuß

Bewaffnung: → 4 Torpedorohre

Verteidigungs- und Sensorensysteme:

- Störeinrichtungen
- Köder
- Aktives und passives Sonar
- Flächenecholot

TYPHOON-KLASSE



Typ: Schweres Kampf-U-Boot

Preis: 45 Mill. Dollar

Im Dienst seit: 2048

Verdrängung: 210 Tonnen

Länge: 92 Fuß

Antrieb: Thermonukleargetrieben mit elektromagnetischem/Mantelimpeller-Antrieb

Höchstgeschwindigkeit: 85 Knoten

Max. Tauchtiefe: 2.700 Fuß

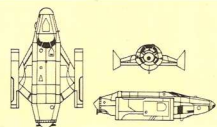
Bewaffnung:

- 4 Torpedorohre
- Einrichtungen zum Minenlegen

Verteidigungs- und Sensorensysteme:

- Störeinrichtungen
- Köder
- Aktives und passives Sonar
- Flächenecholot

WHIRLWIND-KLASSE



Typ: Ultratiefen-U-Boot

Preis: 198 Mill. Dollar

Im Dienst seit: 2039

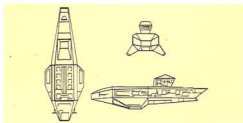
Verdrängung: 1.200 Tonnen

Länge: 287 Fuß

Antrieb: Gasturbinen-/Elektroantrieb mit konventioneller Verschiebungsschraube



JUMBO-KLASSE



Typ: Transport-U-Boot
Preis: 314 Mill. Dollar
Im Dienst seit: 2037
Verdrängung: 32.000 Tonnen
Länge: 652 Fuß

Antrieb: Gasturbinen-/Elektroantrieb mit konventioneller Verschiebungsschraube

Höchstgeschwindigkeit: 20 Knoten

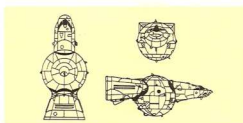
Max. Tauchtiefe: 1.500 Fuß

Bewaffnung: → Keine

Verteidigungs- und Sensorensysteme:

→ Aktives und passives Sonar

FURY-KLASSE



Typ: Truppen-U-Boot-Träger

Preis: 27 Mill. Dollar

Im Dienst seit: 2046

Verdrängung: 150 Tonnen

Länge: 101 Fuß

Antrieb: Gasturbinen-/Elektroantrieb mit konventioneller Verschiebungsschraube

Höchstgeschwindigkeit: 25 Knoten

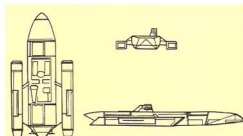
Max. Tauchtiefe: 4.500 Fuß

Bewaffnung: → 30 Truppen

Verteidigungs- und Sensorensysteme:

→ Aktives und passives Sonar

ENTERPRISE-KLASSE



Typ: U-Boot-Träger

Preis: 2.360 Mill. Dollar

Im Dienst seit: 2039

Verdrängung: 60.000 Tonnen (leer)

Länge: 742 Fuß

Antrieb: Atomtrieb mit konventioneller Verschiebungsschraube

Höchstgeschwindigkeit: 35 Knoten

Max. Tauchtiefe: 2.000 Fuß

Bewaffnung:

→ 10 Kampf-U-Boote

→ 20 Cruise Missiles

→ Torpedorohre

Verteidigungs- und Sensorensysteme:

→ Störeinrichtungen

→ Köder

→ Aktives und passives Sonar

→ Flächenecholot

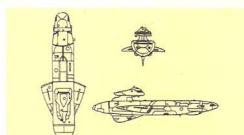
→ Oberflächenradar

→ Oberflächen-RWR

→ Luftgestützte Drohnen QV-82

→ Unterwasserdrohnen Mk96

TSUNAMI-KLASSE



Typ: U-Boot-Träger

Preis: 2.170 Mill. Dollar

Im Dienst seit: 2042

Verdrängung: 55.000 Tonnen (leer)

Länge: 649 Fuß

Antrieb: Atomgetrieben mit elektromagnetischem/Mantelimpeller-Antrieb

Höchstgeschwindigkeit: 37 Knoten

Max. Tauchtiefe: 1.800 Fuß

Bewaffnung:

→ 8 Kampf-U-Boote

→ 10 Cruise Missiles

→ 6 Torpedorohre

Verteidigungs- und Sensorensysteme:

→ Störeinrichtungen

→ Köder

→ Aktives und passives Sonar

→ Flächenecholot

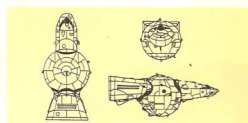
→ Oberflächenradar

→ Oberflächen-RWR

→ Luftgestützte Drohnen QV-82

→ Unterwasserdrohnen Mk96

ENDURANCE-KLASSE



Typ: Tank-U-Boot

Preis: 285 Mill. Dollar

Im Dienst seit: 2040

Verdrängung: 12.000 Tonnen

Länge: 566 Fuß

Antrieb: Gasturbinen-/Elektroantrieb mit konventioneller Verschiebungsschraube

Höchstgeschwindigkeit: 25 Knoten

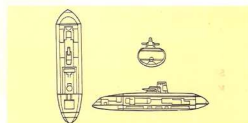
Max. Tauchtiefe: 1.000 Fuß

Bewaffnung: → Keine

Verteidigungs- und Sensorensysteme:

→ Aktives und passives Sonar

TEMPEST-KLASSE



Typ: Schweres Raketen-U-Boot

Preis: 1384 Mill. Dollar

Im Dienst seit: 2034

Verdrängung: 18.000 Tonnen

Länge: 610 Fuß

Antrieb: Atomgetrieben mit Mantelimpeller

Höchstgeschwindigkeit: 35 Knoten

Max. Tauchtiefe: 1.600 Fuß

Bewaffnung:

→ 4 Torpedorohre

→ 28 Ballistische Raketen

Verteidigungs- und Sensorensysteme:

→ Störeinrichtungen

→ Köder

→ Aktives und passives Sonar

→ Flächenecholot



Ihr CD-Cover zum Ausschneiden



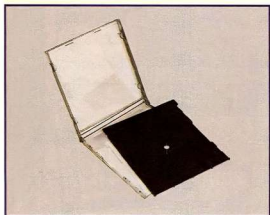
Vorderseite

Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.

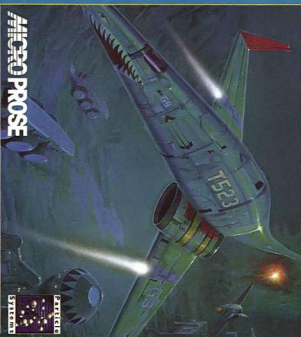
Und so geht's:

- ◆ Schneiden Sie die Vorder- und Rückseite entlang der Ränder aus
- ◆ Knicken Sie die Rückseite an den gestrichelten Linien
- ◆ Öffnen Sie die CD-Box, indem Sie die Einlage vorsichtig heraushebeln
- ◆ Vorder und Rückseite einlegen – fertig!



Rückseite

HYPERPROSE
SIMULATION



**SUBWAR
2050**
DIE UNTERWASSER-KAMPFSIMULATION

**BESTSELLER
GAMES
COLLECTION
21**

BESTSELLER GAMES COLLECTION 21 • SUBWAR 2050

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

Systemanforderungen:

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

- **AT386 DX 40 oder höher**
- **mind. 1 MB RAM**
- **mind. 596 KB freier Arbeitsspeicher**
- **MS-DOS 5.0 oder höher**
- **VGA-Grafikkarte**
- **Festplatte mit mind. 1 MB freiem Speicherplatz**
- **mind. Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk**
- **Soundblaster, AdLib, Roland LAPC-1 oder 100% kompatible Soundkarte**

Installation

Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk, und wechseln Sie durch die Eingabe des entsprechenden Laufwerksbuchstaben (z.B. D:), gefolgt von einem Doppelpunkt) ins Hauptverzeichnis der CD. Geben Sie an der Eingabeaufforderung folgende Zeile ein, falls Sie das Spiel im Unterverzeichnis SUBWAR auf Ihrer Festplatte mit dem Laufwerksbuchstaben G: installieren wollen:

INSTALL C:\SUBWAR

Möchten Sie „SubWar“ auf einem anderen Laufwerk, oder in einem anderen Verzeichnis installieren, passen Sie die Angaben entsprechend an.

Nach dem Kopieren der Dateien werden Sie aufgefordert, das Programm CDSETUP zu starten. Weichen Sie dazu in das Installationsverzeichnis und geben Sie folgende Zeile ein, falls Ihr CD-ROM-Laufwerk mit dem Laufwerksbuchstaben D: angesprochen wird, und Sie die deutschsprachige Version spielen möchten:

CDSETUP D: G

Passen Sie auch hier die Parameter an, falls die Angaben von Ihrem System abweichen.

Programmstart

Wechseln Sie in das Installationsverzeichnis des Spieles, und geben Sie

„SUBWAR.BAT“ ein.

CD-Inhalt

Vollversion: „Subwar 2050“

- Handbücher im Adobe-Acrobat-Format
- Adobe-Acrobat Reader für Windows 3.x und Windows 95
- Konfigurationstool „BOOTME“
- Packprogramme ABL, PCLZIP, RAR, LHA und WINZIP
- Thunderbyte Anti-Virus-Utilities

BESTSELLER GAMES COLLECTION 21 • SUBWAR 2050

Neues Titelkonzept beim TREND-Verlag

Achten Sie auf folgende Titel im Zeitschriften-Handel:

Unsere Vollversions-Serien jetzt in neuem Look!

Hier am Beispiel der BG GOLD 16:

Schnell und leicht erfassbarer Preis
Farbreitersystem mit Genre-Zuordnung
Neues, eingängiges Magazin-Logo in Leuchtgelb statt Goldprägung

Wiederholung des Magazin-Titels

Optimale Befestigung der CD-ROM mit zusätzlichem Folienschutz

Vollversions-Titel

Wesentliche Leistungsmerkmale der Software oder besondere Nutzwerte des Magazins

Ausführliche Beschreibung der Heft-Vollversion

Titelseite

Abbildung der Originalverpackung + Original-Screens

Rückseite

Wiederholung des Heft-Logos

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

Nutzwert und ergänzende Features der Vollversion

Pressezitate zur Magazin-Vollversion

Systemvoraussetzungen



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

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

SUBWAR 2050

Wir schreiben das Jahr 2050: Die Ozeane sind inzwischen zum wichtigsten Rohstoff-Lieferant für Nahrung und Energie geworden. Riesige Konzerne leben vom Reichtum der Meere und betreiben deren Erforschung und Ausbeutung. Doch leider ist es kein leichtes Unterfangen, die eigenen Territorien abzustocken und vor feindlichen Übergriffen zu sichern - und das in einer Umgebung, die für heimliche Sabotage wie geschaffen ist!



Als **Pilot einer Unterwasser-Einheit** müssen Sie das Gebiet und die Flotte Ihrer Auftraggeber mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln verteidigen und dabei feindliche Anlagen und Boote zerstören. Mit 120 Knoten pro Stunde jagen Sie mit Ihrem **hypermodernen U-Boot** über den Meeresgrund und werden in **atemberaubende Echtzeit-Kämpfe** mit tückischen, unerbittlichen Gegnern verwickelt. Taktik, Reaktion und Feuerkraft entscheiden über Ihr Leben...

Systemanforderungen:

PC ab 386DX, mind. 4 MB RAM, VGA, Maus, Festplatte, CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte, MS-DOS ab 5.0 oder Windows 95

Bestseller Games COLLECTION

**Inhalt von
Heft und CD**

SUBWAR 2050

Vollversion auf der Heft-CD

- **Deutsche Original-Vollversion** von MICROPROSE
- Ausführliche **bebilderte Spielanleitung** im Heft
- 4 verschiedene **Schiffstypen**
- 7 umfassende **Kampagnen**
- Jede Mission ist Teil der **durchgängigen Gesamt-Handlung**
- **Komplexes Trainings-Szenario**
- **Exakt kartografierte Meeres-Landschaften**
- **Verblüffend echt wirkende Unterwasser-Grafik**
- **Gerenderte Echtzeit-Animationen**
- **Realistische Sound-Effekte**
- **Umfangreiches Optionsmenü**
- **Steuerung per Joystick, Maus oder Tastatur**

So urteilt die Fachpresse:

PC Games AWARD, 83%: „Einzigartiger U-Boot-Simulator“ „...genau das, was man sich schon lange gewünscht hat. Die Action eines Flugsimulators gepaart mit der beklemmenden Stimmung in einem U-Boot...“

PC Joker, 79%: „Futuristische U-Boot-Simulation erster Kajüte.“ „Fazit: Leinen los und volle Fahrt voraus zum nächsten Software-Händler“