BG GOLD

Bestseller Games

14 99 DM

GOLD-EDITION

Ausgabe 2
DM 14,99
SFR 14,90
ÖS 118,–
LFR 298,–
HFL 17,50

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE – JETZT FAST GESCHENKT!

ARMORED FIST

MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!

MIT INTEGRIERTEM MISSIONS-EDITOR!

PLAYTIME (1/95): „85%“
„DER KÄUFER ... BEKOMMT FÜR VIELE WOCHEN REICHLICH SPIELSPASS GEBOTEN.“

NOVA LOGIC™
Originalprodukt von NovaLogic™ – lizenziert von Softgold Computerspiele GmbH

UNEINGESCHRÄNKTE DEUTSCHE ORIGINAL-VERSION

ARMORED FIST: VOLLVERSION AUF DER CD!

Stell Dich den Herausforderungen!

Phantastische Welten erwarten Dich!



Teil II der Nordland-Trilogie. Tödliche Gefahr für Lowangen! Die Bedrohung durch die Orks schien schon gebannt, doch nun droht erneut Unheil für Aventuriens Norden. Die Schwarzpelze brechen in die fruchtbare Svelteebene ein und niemand kann ihren Heerwurm aufhalten. Die letzten Verteidigungsreihen sind überrannt...! Wenn keine Einigung erzielt wird, und sei es mit Hilfe der Götter, fällt das Land unter die Knechtschaft der finsteren Horden...!

29,95 DM

Unverbindliche Preisempfehlung pro CD-ROM



Du bist Mircho, Herrscher von Methlen und kehrst nach jahrelangen, erfolgreichen Reisen als mächtiger Kämpfer, zusammen mit einer handvoll Männern in Deine Heimat zurück. Das Orakel hat Dir die Macht verliehen, von der Du schon immer geträumt hast. Du mußt entsetzt feststellen, daß sich das Land verändert hat. Deine Heimat wurde überfallen - Du siehst Dein Dorf brennen. Die Einwohner sind tot. Blind vor Wut schwörst Du Rache. Eine blutige, erbarmungslose Rache all jenen, die für diese Schandtat verantwortlich sind ...! Deine Strategie entscheidet über das Schicksal von Methlen.



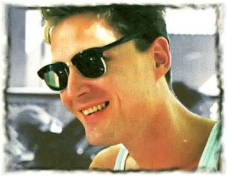
Teil I der Nordland-Trilogie. Im äußersten Nordwesten Aventuriens, einer von Fjorden durchzogenen Küstenlandschaft mit dichten Wäldern und steilen Bergketten, liegt Thorwal. Die Stadt droht, von tausenden Orks übernommen zu werden. Es beginnt die Suche nach der Schicksalsklinge, dem legendären Zyklopenschwert. Die einzige Hoffnung, die wilden Horden aufzuhalten. Thorwals Schicksal liegt in Deiner Hand!

GUTE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare

TopWare CD-Service AG • D-68259 Mannheim • Mönchhofstr. 25 • Telefon 0621/4809-0 • Telefax 0621/4809-200
artwork, digital publishing

Wachablösung



Aaachtung! Leser, herhören! Stillgestanden! Rühren! Teigkneten! Durchladen, durchstarten, durchschlafen! Links, zwo, drei, vier, five o'clock rock! Merkt Ihr was? Genau, dieser Mensch ist so untauglich, wie einer nur sein kann. Undiszipliniert, ungedient, unrasiert und allem Militärischen von Herzen abgeneigt. Nix gegen eine zünftige Bildschirmballerei oder ein bißchen Gleiterfliegen in Descent oder Fury, aber wenn Begriffe wie Marschordnung, Kommandopanzer und Einsatzplanung ins Spiel kommen, neige ich zur Befehlsverweigerung. Moment mal - noch bin ich derjenige, der hier Befehle gibt und erleichtert aufatmet! Also, ich übergebe anläßlich der sehr wirklichkeitsgetreuen Gefechtssimulation ARMORED FIST den Oberbefehl an unseren strammen Haus- und Hofmilitaristen, den Kollegen Hohage, und begebe mich mit sofortiger Wirkung in den Urlaub. Weiterhin viel Spaß! Strobel, weggetreten! Hohage! Marsch marsch (oder wie das heißt)! Zur Mutter aller Schlachten und zum Vater aller Dinge!

Peter Strobel



Jawoll, Herr Chefredakteur. Obergefreiter Hohage meldet sich mit fertig geladener Tastatur und entsichertem Joystick zum Wachwechsel. Bevor ich aber die vorübergehende Leitung des Editorialfunkkreises übernehme, verlangt die Vorschrift, daß ich mich authentisiere. Name: Hohage, Karsten; Einheit: Redaktionszug; Auftrag: Sachverständiger für Panzerfragen. Im Gegensatz zum ach so pazifistischen Herrn Chefredakteur hat der „Sachverständige" schonmal das Innere eines Kettenfahrzeugs gesehen. Zwar hatte auch ich noch nicht die Ehre, in so imposanten Gefährten wie dem M1A2 Abrams oder dem T-80 durch die Landschaft zu dröhnen, aber den Lärm und den Gestank und auch die Faszination der über 50 Tonnen schweren Ungetüme bekommt auch der eindrucksvoll vermittelt, an dem sie im Manövereinsatz vorbei gebrummt sind. Zum Glück in einem Szenario, an dem mehrere europäische Staaten in friedlicher Absicht, ohne scharfe Munition beteiligt waren. Und damit wären wir am strategisch entscheidenden Punkt, bei der Frage: Ist es notwendig, in einem Spiel Krisenszenarien zu beschwören, die tatsächlich denkbar wären oder sogar wirklich bestehen? Ist ARMORED FIST „kriegsverherrlichend"? Schauen wir uns erstmal an, wovon wir hier sprechen. ARMORED FIST ist eine Panzersimulation, und das Wort „Simulation" besagt, daß die Abläufe eines Panzergefechts realistisch dargestellt werden. Der Panzerkommandant in ARMORED FIST bekämpft Ziele aus vielen Kilometern Entfernung, den Gegner bekommt er oft gar nicht zu sehen. Soldaten an sich bleiben im ganzen Spiel unsichtbar. ARMORED FIST macht dem Strategen schnell deutlich, daß todesmutige Frontalangriffe nur zum eigenen Verderben führen, daß er Fahrzeuge opfern muß, bevor ein Auftrag erfüllt ist, daß es schwer ist, eine Mission überhaupt zu überleben. ARMORED FIST gaukelt dem Spieler nicht vor, daß ein Held, ein Gefährt allein eine Übermacht besiegen kann. Der hautnahe und doch anonyme Panzerkampf wird hervorragend dargestellt. Aspekte, die dem Spieler erspart bleiben, sind das Niedermetzeln von Infanteriesoldaten und der Aufschrei der eigenen, getroffenen Panzerbesatzungen. In dieser hochgradig faszinierenden Mischung aus Strategie und Action stoppt der Realismus also genau da, wo andere Spiele blutrünstig werden, und das nenne ich nicht „kriegsverherrlichend", sondern - wie man von einer Simulation erwarten darf - realistisch.

Karsten Hohage

Inhalt

Blitzstart 5

Titel: Armored Fist
- Einleitung: 6
- Schnelleinstieg: Installation und Programmstart 8
- Spielanleitung: 10
- Die Menüs 20
- Spieltips 28
- Der Editor 30
- Fahrzeugbeschreibungen 39
- Bildschirmübersichten 44
- Tastaturbelegung 48
- Geschichte des Streitwagens 49

Spielvorstellungen

Victory: Nachsiedler 50

Euro '96 vs. KickOff '96: Bundesbertis Mannen 51

Touché: Zieht blank! 54

Cyberia 2 – Resurrection: Kälteschlafes Bruder 55

Strike Base: Alienalarm 57

Silent Hunter: Nemos Erben 58

Afterlife: Himmel und Hölle 60

Star Trek: Klingon: qlm tera'ngan! 62

Verschiedenes

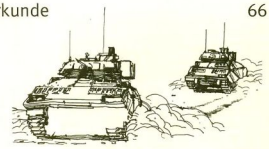
Editorial 3

CD-ROM-Cover 64

Impressum 4

Bestellschein 65

Lizenzurkunde 66



IMPRESSUM

Redaktion: Peter Strobel (verantwortlich für den Inhalt), Karsten Hohage
Mitarbeiter: Hans Hohmann (hh), Julia Kormann (jk), Patrick Meyer (prm), Michael Zolg (mz)
Redaktionsanschrift: Blochmattenstr. 4-6, 79423 Heitersheim
Compuserve: GO PEARLSUP
E-Mail: 75162.2531 @Compuserve.com
Layout, grafische Gestaltung und Satz: STYLE OF THE ARTS. Grafische Medien-Produktionsges. mbH, Telefon 07631/ 1763-0 / Egon Weisenseel, Christian Lampe
Titel: Michael H. Sichler
Verlag: TREND-Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, Am Kalischacht 4, 79426 Buggingen, Telefon: (07631) 360-270, Fax: (07631) 360-444
Disposition: Stephan Striegel
Vertrieb: TREND-Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, Michael Denzer, Am Kalischacht 4, 79426 Buggingen, Tel.: (07631) 360-113, Fax: (07631) 360-449
Vertrieb/Außendienst: Büro West, Jägerstr. 23, 46149 Oberhausen, Telefon: (0208) 644110, Fax: (0208) 644367, Leitung: Willy Laerbusch
Anzeigenleitung: Editorial Services, Carsten Borgmaier, Lange Straße 112, 27749 Delmenhorst, Telefon: (04221) 9345-0, Fax: (04221) 17789
Erscheinungsweise: bis zu 6 Ausgaben pro Jahr
Verbreitete Auflage: 300.000 Exemplare
Belichtung: SKRIPT, Freiburg
Druck: Leykam, A-Graz
Verkaufspreis: (inkl. 15% MwSt.) DM 14,99
Abo-Preis: (6 Ausgaben, inkl.Versandkosten) DM 76,90
Bankverbindung: Spar- und Kreditbank Bad Krozingen, BLZ 680 632 54, Kto. 15949.2
Bezugsmöglichkeiten:
Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland 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. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen in der BESTSELLER GAMES GOLD erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Die jeweils gültige Anzeigen-Preisliste ist zu erfragen.

Blitzstart

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *START* eingeben. Routiniers und Ungeduldige finden auf dieser Seite alles, was sie zum Schnellstart wissen müssen.

Systemanforderungen und Installation

Die technischen Voraussetzungen für ARMORED FIST sind bescheiden. Sie benötigen:

- einen AT386DX mit 4 MB RAM
- 550 KB freien Arbeitsspeicher
- etwa 2 MB Festplattenspeicher
- eine Maus
- Soundkarte und Joystick sind empfehlenswert.

ARMORED FIST läuft direkt von der CD-ROM und benötigt daher kaum Speicherplatz auf der Festplatte. Das Programm legt lediglich beim ersten Aufruf ein Verzeichnis an, in dem es Spielstände, Konfiguration und einige Programmdaten speichert. Auf Seite acht erfahren Sie alles, was Sie zum Programmstart wissen müssen. Die Demo-Programme stellen unterschiedliche Ansprüche an die Ausstattung Ihres Rechners, allgemeingültige Hinweise sind daher nicht möglich.

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie

❶ auf ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch Eingabe von „d:", falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird;

❷ an der Eingabeaufforderung INSTALL eingeben. Nach kurzer Zeit haben Sie das Auswahlmenü vor sich. Um ARMORED FIST oder eines der Demos zu starten, bewegen Sie den Auswahlbalken auf den entsprechenden Menüeintrag und drücken [RETURN].

Die Demoprogramme

Die Demos starten Sie am einfachsten aus dem Programmstarter. In einigen Fällen ist das allerdings nicht möglich, weil die Programme zuviel Arbeitsspeicher benötigen oder weil sie zuerst auf der Festplatte installiert werden müssen. Der Starter wird Sie durch einen Hinweistext darüber informieren und zugleich angeben, wie Sie das Demo von der Kommandozeile aus starten können.

Der PEARL-Gesamtkatalog

DOS-Version: Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk und geben an der Eingabeaufforderung den Befehl *doskat* ein, gefolgt von [RETURN]. Daraufhin erscheint das Katalogmenü. Alle wichtigen Funktionen werden über Funktionstasten gesteuert, deren Belegung am unteren Bildschirmrand angezeigt wird.

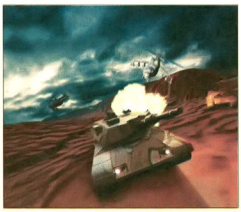
Antiviren- und Packprogramme



Thunderbyte SWAT für DOS und Windows 3.1 finden Sie im Verzeichnis \TBAV, die aktuelle Thunderbyte-Version für Windows 95 im Verzeichnis \TBWIN95.

Drei der beliebtesten Packprogramme (ARJ, PK-ZIP, LHARC) stehen im Verzeichnis \PACKER zur Auswahl.

Meist müssen die Programme zunächst installiert werden, sind also nicht direkt von der CD-ROM zu benutzen. Beachten Sie bitte die Dokumentation, die den Paketen in Form einer Textdatei beiliegt!



Kurzinfo

Jeder Artikel in diesem Heft wird von einem Kurzinfokasten abgeschlossen, der Ihnen auf einen Blick alle wesentlichen Daten des vorgestellten Spiels präsentiert. Hier steht in Stichworten, was Sie erwartet, was Sie dafür bezahlen müssen – und ob sich die Programme für Ihren Computer eignen. Unter dem Stichwort „Systemanforderungen" im Kurzinfokasten erfahren Sie, welcher Leistungsklasse Ihr PC mindestens angehören sollte, wenn Sie mit dem jeweiligen Spiel liebäugeln. In der Regel geben wir die Empfehlungen der Hersteller wieder und machen darauf aufmerksam, wenn sie gar zu unrealistisch ausfallen. Eine Maus halten wir für selbstverständliches Zubehör, sie wird daher ebensowenig gesondert aufgeführt wie eine Festplatte oder eine VGA-Grafikkarte. Wegen der besseren Speicherverwaltung sollte Ihr DOS mindestens die Versionsnummer 5.0 tragen. Eine Soundkarte hingegen ist nur selten unbedingt notwendig, erhöht aber fast immer den Spaß an der Sache beträchtlich. Dennoch finden Sie das ♫-Symbol nur, wo eine (Soundblaster-kompatible) Soundkarte entweder ausdrücklich verlangt wird oder entscheidend zum Spielspaß beiträgt – das ist bei vielen neueren Spielen mit Sprachausgabe der Fall. Ähnliches gilt für den Joystick : er taucht nur auf, wenn das Spiel ohne ihn nicht sinnvoll zu steuern ist. Das ⊙-Symbol schließlich verweist auf ein (mind. Double-Speed) CD-ROM-Laufwerk.

Ein Wort zu den Preisen: In der Regel entsprechen unsere Preisangaben den Empfehlungen der Hersteller, obwohl die Spiele fast immer deutlich billiger zu haben sind. Nur so ist die Vergleichbarkeit gewährleistet, denn wir können nicht für jedes Spiel einen realistischen Straßenpreis ermitteln.

FAUSTRECHT

Kurz vor Einbruch der Dämmerung auf Hügel 203. Ein recht anonymer Platz zum Sterben, falls es dazu kommen sollte. Sie strecken den Kopf aus der Luke des Kommandopanzers, beobachten das Tal vor Ihnen und nehmen den Hügelkamm drei Kilometer im Nordosten unter die Lupe. Der Wind dreht, und der Rauch aus den Turbinenauslässen raubt Ihnen für einige Sekunden den Atem. Die Hitze der Abgase flimmert durch Ihr Wärmebildgerät und hinterläßt einen fauligen Geschmack in Ihrem Mund. Laut Aufklärung stehen Sie einem Zug mit wenigstens vier Einheiten gegenüber. Drei T-80 und ein BMP wurden gesichtet. Der Befehl war deutlich: Vorrücken, lokalisieren und Gefecht aufnehmen!



Durch die Kombination von moderner künstlicher Intelligenz und NovaLogics patentiertem VoxelSpace-System bringt ARMORED FIST die Spannung eines modernen Panzergefechts auf Ihren Computermonitor. Obwohl es genug adrenalinfördernde Action gibt, ist ARMORED FIST kein einfaches Actionspiel. Ihr gesamtes Können an kreativer Strategie ist gefordert, um alle Probleme zu bewältigen und siegreich aus dem Gefecht hervorzugehen. In ARMORED FIST stecken Sie in der Uniform eines Kompaniechefs. In verschiedenen Feldzügen und Gefechten kommandieren Sie ein bis vier Züge, von denen jeder aus ein bis vier Fahrzeugen besteht. Ihre Kompanie kann also aus bis zu 16 Fahrzeugen bestehen, die Sie koordinieren müssen, um die gesteckten Ziele zu erreichen.

Command and Control

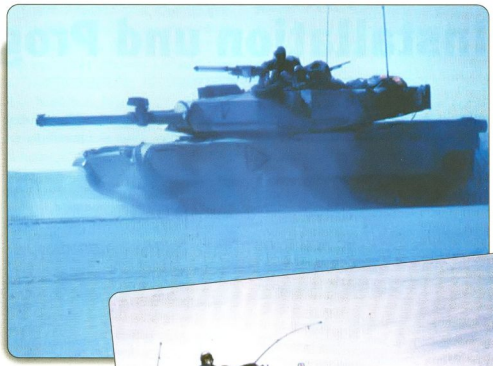
Die strategische Seite Ihrer Operation werden Sie aus Ihrem Kommandopanzer (Command and Control Vehicle - CCV) heraus beobachten. Sie können aber auch jederzeit in einen Ihrer Panzer springen und das Gefecht aus erster Hand erleben und beeinflussen. Danach haben Sie die Möglichkeit, zurück in den Kommandopanzer zu wechseln, um sich wieder einen Gesamtüberblick zu verschaffen. Es gibt zwei Einheiten, die Sie direkt einsetzen und steuern können: Kampfpanzer mit großer Feuerkraft und starker Panzerung und Schützenpanzer, die Aufklärungsaufgaben übernehmen und sich deutlich schneller als ihre schwer gepanzerten Brüder bewegen können. Zusätzlich sind Sie in der Lage, Luft- und Artillerieunterstützung anzufordern, um Ihre Aufgaben zu erfüllen.

In ARMORED FIST haben Sie die Wahl zwischen amerikanischen und russischen Geräten. Obwohl sich die geopolitische Landschaft seit dem Zusammenbruch der Sowjetunion in geradezu epischen Ausmaßen verändert hat, bleibt als Erbe des jahrzehntelangen Kalten Krieges



Bild: American MPC Research, Inc.







Bilder: American MPC Research, Inc.











die Aussicht zurück, daß sich in absehbarer Zukunft weiterhin Waffen aus amerikanischer und russischer Fabrikation gegenüberstehen werden. Die amerikanischen Truppen sind mit dem Kampfpanzer M1A2 Abrams und dem Schützenpanzer M3 Bradley ausgestattet. Wenn Sie sich für die östliche Perspektive entscheiden, arbeiten Sie mit dem Kampfpanzer T-80 und dem leichten Kampfpanzer BMP-2.

HINWEIS

Der Einfachheit halber werden der M3 und der BMP-2 im weiteren Verlauf des Handbuchs beide als Schützenpanzer oder SPz, der T-80 und der M1 als Kampfpanzer oder KPz bezeichnet.

ARMORED FIST bietet Ihnen eine Reihe von Szenarien (Feldzügen). Jedes Szenario ist in verschiedene Missionen aufgeteilt. Jede Mission besteht aus Aufgaben, die erfüllt werden müssen, um die Mission erfolgreich zu beenden. Außerdem können Sie zusätzlich zu den fertigen Szenarien mit einem hochentwickelten Editor eigene Missionen erstellen. Damit haben Sie die Möglichkeit, Strategien auszuprobieren oder „Was wäre wenn..." zu spielen.

ARMORED FIST

Installation und Programmstart

ARMORED FIST läuft unter MS DOS und im MS-DOS-Modus von Windows 95. Der Betrieb direkt unter Windows 95 oder 3.1 ist nicht möglich, OS/2 oder andere Betriebssysteme wurden weder vom Hersteller noch von uns getestet.

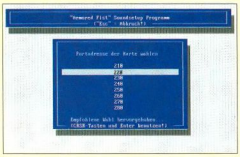
Installation und Konfiguration

❶ Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk. Geben Sie im Hauptverzeichnis *CDINSTAL* ein oder doppelklicken Sie auf die Datei *CDINSTAL.BAT*.

❷ Wählen Sie eine der vier Installationsvarianten. Die Auswahl bestimmt den Bedarf an Festplattenplatz, aber auch die Ablaufgeschwindigkeit. Nach unserer Erfahrung sind aber selbst mit der ersten Variante keine großen Einbußen verbunden.



❸ Das Konfigurationsprogramm fragt, ob Sie den Programmpfad C:\FISTCD\ akzeptieren. Wenn ja, brauchen Sie nur mit RETURN zu bestätigen, andernfalls geben Sie den gewünschten Pfad ein. Danach beginnt der Kopiervorgang.
Nun müssen Sie die Hardware für den digitalen Sound angeben. Es stehen nur die Möglichkeiten „Soundblaster/kompatible" oder PC-Lautsprecher zur Verfügung, aber praktisch alle Soundkarten können den Soundblaster emulieren. Nach Auswahl der Karte müssen Sie nacheinander die Portadresse, den Interrupt (IRQ) und den DMA-Kanal angeben. Das Programm markiert die empfohlenen Einstellungen und die bisherige Konfiguration, wenn es zum wiederholten Mal gestartet wurde.





Bringen Sie alle nötigen Angaben vor der Installation in Erfahrung! Vielen Soundkarten liegen Konfigurations- oder Diagnoseprogramme bei, die Sie dazu benutzen können. Die meisten Soundblaster-kompatiblen Karten legen die Parameter in einer Systemvariablen namens BLASTER ab. Geben Sie am DOS-Prompt *SET* ein und halten Sie Ausschau nach folgender Zeile:
BLASTER=A220 I5 D1 T4
Die Werte können bei jedem System anders ausfallen, aber auf jeden Fall folgt die Portadresse auf A, der Interrupt auf I und der DMA-Kanal auf D; alles weitere ist für ARMORED FIST ohne Bedeutung. In diesem Beispiel wäre also *Port 220*, *IRQ 5* und *DMA 1* anzugeben.



Windows 95 verwaltet die Werte im *Gerätemanager* der Systemsteuerung: Markieren Sie die Soundkarte, klicken auf *Eigenschaften* und wählen das Register *Ressourcen*!



❹ Nun wiederholt sich die Prozedur für die Musikwiedergabe. Meist sind die Einstellungen hier die gleichen wie beim Digitalsound, Sie können aber auch unterschiedliche Einstellungen für Soundeffekte und Musik wählen, sofern es die Hardware zuläßt. MIDI-Karten und Wavetable-Erweiterungen sorgen für deutlich bessere Musikwiedergabe, wenn die Option *Roland MT-32* gewählt wird. Das Programm markiert auch hier die empfohlene Vorgabe.





Auf die automatische Erkennung ist meist Verlaß. Sollten Sie dennoch sicher sein, daß sich das Programm irrt, können Sie natürlich auch eine andere Auswahl treffen.



Um die Soundkonfiguration später zu ändern, wechseln Sie ins Spielverzeichnis auf der Festplatte und rufen *SOUNDSET* auf.

Spielstart

Auch wenn sich Installation und Konfiguration ohne weiteres in einem Windows-Fenster erledigen ließen – spätestens jetzt müssen Sie Windows verlassen. Da Windows 95 beim normalen Beenden einen Systemabschluß durchführt, müssen Sie die Option *Computer im MS-DOS-Modus starten* aktivieren, bevor Sie OK drücken!

❶ Wechseln Sie in das von Ihnen angegebene Spielverzeichnis auf der Festplatte – die Vorgabe lautet hier C:\FISTCD.

❷ Geben Sie an der DOS-Eingabeaufforderung *FIST* ein.



Wenn Sie sich bei späteren Spielstarts an der Eingangssequenz sattgesehen haben, bricht ESCAPE den Vorspann ab.

Problemlösungen

Speichermangel

ARMORED FIST benötigt 550 KB freien konventionellen Arbeitsspeicher und 2,5 MB XMS-Speicher. Es startet zwar auch, wenn nur 512 KB konventioneller Speicher zur Verfügung stehen, schaltet dann aber selbsttätig auf reduzierte Grafikleistung um. Wieviel tatsächlich zur Verfügung steht, ermittelt der DOS-Befehl *MEM*. Informieren Sie sich gegebenenfalls im DOS-Handbuch, wie mehr freier Speicher zu erreichen ist. Unter MS DOS 6.x hilft dabei das Programm *MEMMAKER*. Weitere Hinweise und eine Beispielkonfiguration erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *START* eingeben.

Bei älteren Computern mit nur 4 MB RAM belegt oft der Festplattencache SMARTDRIVE oder eine RAM-Disk einen Teil des verfügbaren XMS-Speichers. Auch EMS-Speicher geht zu Lasten des XMS-Speichers. Wenn Ihr Rechner nur mit 4 MB RAM ausgerüstet ist, sollten Sie den gesamten Speicher dem Spiel zur Verfügung stellen.

Speicherkonfiguration

Wenn *MEM* ausreichend Speicher angibt und ARMORED FIST dennoch nicht starten will, liegt der Grund vermutlich in der Konfiguration des Speichers. Er wird den Programmen durch das Betriebssystem und sogenannte Speichermanager zugänglich gemacht. Die bekanntesten sind HIMEM.SYS und EMM386.EXE, die zum Lieferumfang von MS DOS und Windows gehören und in der Datei CONFIG.SYS geladen werden. Beim Start überprüft ARMORED FIST die Speicherverwaltung und warnt vor möglichen Konflikten mit einer Meldung, die folgendermaßen beginnt: *A possible memory configuration conflict has been detected...*

In diesem Fall müssen Sie die Speicherverwaltung dem Bedarf des Spiels anpassen, so daß die Datei CONFIG.SYS folgende Zeilen enthält:

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE
NOEMS
```

Genauere Angaben und eine Beispielkonfiguration erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *START* eingeben. Dort erfahren Sie auch, wie Sie eine Bootdiskette für ARMORED FIST herstellen. Erstellen Sie vor jeder Änderung der Startdateien Sicherungskopien, am besten auf eine bootfähige Diskette!

Auf einigen Systemen, vor allem auf solchen mit sehr viel Arbeitsspeicher, hilft die beschriebene Methode nicht weiter. Hier sollten Sie in der EMM386-Zeile „NOEMS" durch „RAM" ersetzen und eine eventuell vorhandene Zahl (1024, 2048 o.ä.) löschen!

Für besonders hartnäckige Problemfälle liegt im Spielverzeichnis eine alternative Startdatei bereit. Starten Sie ARMORED FIST durch Eingabe von *FIST_ALT*, um die Speicherprüfung zu umgehen!

Soundprobleme

Viele Startprobleme hängen mit einer falschen Konfiguration der Soundkarte zusammen. Wenn Sie sicher sind, genügend freien Arbeitsspeicher zu haben, sollten Sie den Fehler bei der Soundkarte suchen. Rufen Sie das Konfigurationsprogramm erneut auf, um die Sounduntersützung versuchsweise abzuschalten! Prüfen Sie, ob die Werte für Portadressen und Interrupts in der Konfiguration mit den tatsächlichen Werten übereinstimmen! Manche Soundkarten benötigen Treiber in den Startdateien (Soundblaster), andere (Aztech, Mozart) müssen initialisiert werden, und auch Wavetable-Erweiterungen funktionieren manchmal erst, nachdem sie aktiviert wurden (Pearl Hypersound).

Aufgrund der großen Vielfalt von Soundkarten und deren Kombination mit anderen Komponenten ist die Soundkonfiguration der heikelste Schritt bei der Installation. Versuchen Sie alternative Konfigurationen, wenn Sie Musik und Sprache nicht auf Anhieb hören können. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß weder der Hersteller *Nova Logic* noch wir sämtliche denkbaren Hard- und Software-Kombinationen testen können.

Windows 95

Vor allem neuen Rechnern, die schon beim Kauf mit Windows 95 ausgestattet waren, kann ein Vorteil des Betriebssystems zum Nachteil gereichen: Windows 95 kommt völlig ohne DOS-Treiber aus, nicht einmal die Startdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT sind mehr nötig. Läßt sich allerdings ein Programm wie ARMORED FIST nicht unter Windows starten, so fehlen unter Umständen wichtige Komponenten wie Speicherverwaltung, Tastatur-, Maus- oder CD-ROM-Treiber. Hier hängt viel davon ab, ob Ihr Computerhersteller oder -händler für solche Fälle schon bei der Installation vorgesorgt hat, denn die Speicher- und Tastatureinrichtung bringt Windows 95 mit, CD- und Maustreiber liegen der Hardware bei. Sie müssen nur installiert werden.

Wurde Windows 95 dagegen als Update über ein bestehendes DOS-System installiert, bleiben die vorhandenen Treiber in der Regel erhalten und werden aktiviert, sobald Sie Win95 zum MS-DOS-Modus verlassen.

Wenn Sie im Hauptverzeichnis der Heft-CD *START* eingeben, erhalten Sie auch zu Windows 95 weitergehende Hinweise und eine Beispielkonfiguration. Da aber im ungünstigsten Fall sowohl die Maus als auch das CD-Laufwerk erst für DOS installiert und dann für Windows 95 wieder deaktiviert werden müssen, sollten Sie nötigenfalls Ihren Händler oder fachkundige Bekannte zu Rate ziehen.



Los geht's



Das Einführungsszenario führt Sie Schritt für Schritt durch die vielen Funktionen von ARMORED FIST. Obwohl es sich bei diesem Spiel um eine komplexe Gefechtssimulation handelt, werden Sie mit dem Einführungsszenario schnell lernen, wie alles funktioniert. Beim Starten von ARMORED FIST wird eine Animation gezeigt, die Sie jederzeit mit ESC abbrechen können, wie auch alle Animationen im weiteren Spielverlauf. Im Hauptmenü stehen eine Reihe von Optionen zur Auswahl. Klicken Sie mit der Maus auf die Option *Campaigns*. Daraufhin erscheint das Spielerauswahlmenü. Wenn Sie das erste Mal spielen, sollten Sie Ihren Namen eingeben und auf *OK* klicken. Wenn Sie bereits vorher gespielt haben, können Sie im Auswahlfenster

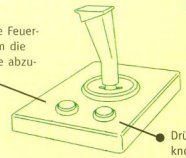




Ihren Namen anklicken und dann *OK* anklicken. Im nächsten Fenster können Sie dann ein Szenario anwählen. Eine „Kugel" weist darauf hin, daß ein Szenario abgeschlossen wurde. Wählen Sie mit der Maus *Training* an, und klicken Sie dann auf *OK*. Daraufhin wird das Menü für dieses Szenario erscheinen. Sie können mit der Maus eine der vier Möglichkeiten anwählen und dann *Accept* anklicken. Die Mission wird gestartet.

EINGABEGERÄTE

Normaler Joystick



(Nur bei automatischer Turmkontrolle: Drücken Sie Feuerknopf B nochmal, um den Turm zu zentrieren.)

Bei Joysticks mit Schubkontrolle (Throttle) dient der Schubregler zum Zoomen der taktischen Karte (ohne Abbildung).

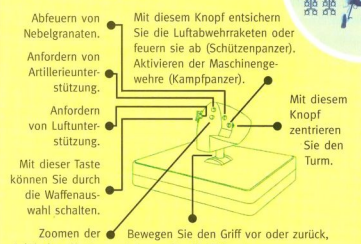
Thrustmaster FCS

Mit dem *Hutschalter* können Sie manuell zielen.





Thrustmaster WCS Mark I



Spielen mit Maus und Tastatur



Ein gute Methode, mit Tastatur und Maus zu spielen, ist, den Zeigefinger der linken Hand auf die Zielerfassung zu legen (CAPS Lock) und mit dem Daumen die Feuertaste (Leertaste) zu bedienen. Mit der rechten Hand bedienen Sie die Maus und steuern so alle anderen Funktionen des Spiels.

Für Linkshänder: RETURN fungiert ebenfalls als Zielerfassung!

EINGABEGERÄTE



Allgemeine Bedienungshinweise

Das gesamte Spiel kann mit der Maus gesteuert werden. Diese Anleitung konzentriert sich auf die Mauskommandos. Allerdings sollten Sie bedenken, daß Joystick und Tastatur mit der Maus zusammenarbeiten und in vielen Situationen alle drei Geräte benutzt werden können.

Im Test hat sich folgende Kombination der Eingabegeräte bewährt:

Joystick: Fahrzeugsteuerung, Zielerfassung, Feuern +/- Turmkontrolle, Waffen (je nach Art des Joysticks)

Maus: Turmkontrolle, Waffen, Luft- und Artillerieunterstützung, Nebelgranaten +/- Nachtsicht, CCV, Sichtfenster zoomen

Tastatur: Nachtsicht, Pause, Maschinenrauch, Einheitenwechsel, Wechsel zum CCV, Sichtfenster zoomen +/- Luft- und Artillerieunterstützung, Nebelgranaten, Waffen

Maus

An einigen Stellen werden Sie aufgefordert, etwas auf dem Bildschirm anzuklicken. Damit ist immer die linke Maustaste gemeint, wenn nichts anderes angegeben wird. Wenn Sie etwas über den Bildschirm ziehen sollen, klicken Sie auf das betreffende Bildschirmelement und halten die linke Maustaste gedrückt. Lassen Sie die Maustaste erst los, wenn Sie das Element an den gewünschten Platz gezogen haben. Gelegentlich werden Sie auch aufgefordert, die rechte Maustaste zu drücken.

Tastatur

Die Tastatur kann zusammen mit der Maus und dem Joystick benutzt werden. Eine Liste aller Hotkeys finden Sie auf Seite 48.

Joystick

Die Steuerung der Fahrzeuge und das Abfeuern der Waffen kann mit dem Joystick durchgeführt werden. Im Vergleich zur Lenkung mit Maus oder Tastatur reagieren die Panzer auf den Joystick schneller. Das ist einerseits komfortabler, andererseits natürlich etwas weniger realistisch.

Spielen von Armored Fist

Fahrzeugsteuerung und -anzeigen

Viele Waffen und Steuerungsmöglichkeiten sind in allen Fahrzeugen standardisiert, damit sich der Spieler leichter eingewöhnen kann. Obwohl die Anordnung und die Effektivität der einzelnen Elemente von Fahrzeug zu Fahrzeug variiert, werden sie alle in gleicher Weise bedient. Weitere Hinweise zu den Elementen der verschiedenen Fahrzeugtypen finden Sie bei den Bildschirmübersichten auf Seite 44.

Fahrzeuge anwählen

In vielen Kämpfen werden Sie mehrere Fahrzeuge steuern. Unter Umständen steht Ihnen eine ganze Kompanie mit vier Zügen (Platoons) und bis zu vier Fahrzeugen pro Zug zur Verfügung. Jeder Zug hat einen Zugführer. Alle anderen Zugmitglieder folgen dem Zugführer in vorherbestimmter Formation, die Sie im Kompaniestatusmenü ändern können (weitere Informationen darüber finden Sie im Abschnitt über den Kompaniestatus). Wird das Fahrzeug des Zugführers zerstört, wird automatisch eine andere Einheit Zugführer. Sie können zwischen den aktiven Fahrzeugen umschalten, indem Sie TAB drücken. Wenn Sie ALT-TAB drücken, wechseln Sie in umgekehrter Reihenfolge zwischen den Panzern. Befindet sich das derzeitige Fahrzeug unter manueller Kontrolle und ist der Abfragemodus eingeschaltet (*Prompts* im Menü *Settings* ist aktiviert), werden Sie gefragt „Do you wish to re-engage auto control?". Sie können dann *Yes* oder *No* anklicken oder nochmal die TAB-Taste betätigen, um die automatische Kontrolle wieder zu aktivieren.



ARMORED FIST setzt eine englische Tastatur voraus, auf der die Y-Taste dem deutschen Z entspricht! Wenn Sie also Abfragen im Spiel per Tastatur mit YES beantworten wollen, müssen Sie auf Z drücken!



Falls Sie sicher sind, daß Sie nicht vergessen werden, die Automatik bei Bedarf wieder einzuschalten, lassen sie *Prompts* deaktiviert. Die ständige Nachfrage kann lästig werden, wenn Sie gerade anderswo dringender gebraucht werden.



Bild: American MPC Research, Inc.

Auf in den Kampf

Kontrolle von Fahrzeugen übernehmen

Wenn Sie das Kommando über ein Fahrzeug übernehmen, wird auf die Sicht dieser Einheit umgeschaltet. Zu Beginn der Simulation befinden Sie sich im Fahrzeug des Zugführers des 1. Zuges mit eingeschalteter Automatik. Wenn Sie nichts tun, übernimmt die künstliche Intelligenz (KI) die Arbeit, und Sie müssen nur zusehen. Wenn Sie so verfahren, werden Sie aber vermutlich den Kampf verlieren. Die Missionen wurden so angelegt, daß Sie eingreifen müssen, um das gesteckte Ziel zu erreichen.



Anfangs sind alle Fahrzeuge auf Automatische Kontrolle eingestellt.

Schalten Sie am Beginn einer Mission schnell zum CCV (F10), wählen dort Pause (F1) und erledigen alles, was Sie an den CCV Einstellungen ändern möchten. Danch können Sie sich in aller Ruhe überlegen, in welches Fahrzeug Sie einsteigen möchten. Sobald Sie eins gewählt haben, endet die Pause automatisch.

Um in einem Fahrzeug selbst das Ruder zu übernehmen, können Sie zum Beispiel auf die Kontrollanzeige für manuelle oder automatische Kontrolle klicken. Wenn Sie auf einen anderen Kontrollschalter (z. B. die Zielerfassung) klicken, wird ebenfalls auf manuelle Kontrolle umgeschaltet. Wenn Sie einen Joystick benutzen, hat der Druck auf den Zielknopf denselben Effekt. Sobald Sie auf manuelle Kontrolle umgeschaltet haben, ist das Fahrzeug vollkommen in Ihrer Gewalt. Sie können bei jedem Fahrzeug beliebig zwischen manueller Kontrolle und automatischer Kontrolle hin- und herschalten. Fahrzeuge, die weiter im Automatikmodus fahren, folgen dem Zugführer, egal ob er manuell oder automatisch gesteuert wird.



Sobald Sie den Knopf für die Zielerfassung drücken oder auf die Kontrollanzeige klicken, wird auf manuelle Kontrolle umgeschaltet.

In gewissen Situationen werden Sie die Automatik nicht reaktivieren wollen, selbst wenn Sie das Fahrzeug verlassen. So können Sie in schwierigen Situationen die Fahrzeuge besser positionieren und z.B. in sicherer Entfernung vom Geschehen in Reserve halten.

Am dritten Bunker rechts ab



Unterschiedliche Anordnung der Bedienungselemente im amerikanischen Kpz M1A2 Abrams...

Wenn Sie das Kommando über ein Fahrzeug übernehmen, sollten Sie auch wissen, wie man dieses Monster fährt. Die Bewegungskontrollen der Fahrzeuge sind standardisiert, das heißt, wenn Sie einen M1 steuern können, werden Sie auch mit einem BMP-2 keine Probleme haben. Wie bereits erwähnt, kann sich die Position der einzelnen Elemente in den verschiedenen Fahrzeugen ändern, die Funktionsweise bleibt davon jedoch unberührt.



...und im russischen Spz BMP-2. Die Funktionen der Elemente bleiben die gleichen.

Antriebskontrolle



Bremse



Gas

Obwohl die Pedale in den Fahrzeugen unterschiedlich aussehen, ist das rechte Pedal immer das Gas und das linke die Bremse. Wenn Sie mit der Maus steuern, müssen Sie das Gaspedal anklicken, um die Geschwindigkeit festzusetzen. Wenn der Panzer diese Geschwindigkeit erreicht hat, hält er sie, bis ihn etwas daran hindert, wie zum Beispiel die Bremse, ein Hügel oder eine Rakete. Wenn Sie nur den Fuß vom Gas nehmen, hält Ihr Fahrzeug nicht an. Sie müssen die Bremse benutzen und mit ihr das Gefährt stoppen. Um Konflikte zwischen den einzelnen Eingabegeräten zu vermeiden, wird die Maus/Tastaturkontrolle einiger Funktionen, z.B. der Lenkung, abgeschaltet, wenn ein Joystick angewählt ist.

Die Antriebs- und Feuerkontrollen lassen sich am besten mit einem Joystick bedienen. Das Fahrzeug hält bei zentriertem Joystick automatisch an und schaltet beim Ziehen des Hebels nach hinten auch automatisch in den Rückwärtsgang.

Lenkung



Klicken Sie auf die linke oder rechte Seite der Lenkkontrolle, um das Fahrzeug in diese Richtung zu steuern.

Klicken Sie auf die gewünschte Seite der Lenkkontrollen, um das Fahrzeug in diese Richtung zu lenken und halten Sie die Maustaste solange gedrückt, bis Sie die richtige Richtung erreicht haben. Wenn Sie Ihr Manöver beendet haben, zentriert sich die Lenkung automatisch und der Panzer fährt in gerader Linie weiter – genau wie beim Auto. Allerdings wie bei einem 70 Tonnen schweren, massiv gepanzerten, feuerspuckenden Auto.

Tastaturkommando: Halten Sie die entsprechende Pfeiltaste so lange gedrückt, bis Sie in die gewünschte Richtung fahren.

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



Online um den Globus. Für nur US$ 9,95 pro Monat (ca. DM 15,90/SFR 12,50/ÖS 105) inkl. 5 Freistunden. Jede weitere Stunde US$ 2,95 (ca. DM 4,50/SFR 3,50/ ÖS 31).

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. Sie bezahlen im 1. Monat keine Mitgliedsgebühr, dazu gibt´s 10 Online-Stunden gratis. Legen Sie einfach die Titel-CD ein und rufen Sie SETUP.EXE im Verzeichnis D: \DFUE\WINCIM auf. Wenn Sie Hilfe brauchen, rufen Sie uns an. D: 01 30/114 678 CH: 155 31 79 A: 06 60/87 50.

http://www.CompuServe®.de

Getriebe



Die Getriebekontrolle hat folgende Einstellungen: Drive (=Normaler Vorwärtsgang), Low (=kleiner Vorwärtsgang), Neutral (=Leerlauf) und Reverse (=Rückwärtsgang).

Klicken Sie auf den Schaltknüppel und ziehen Sie ihn in die gewünschte Position. *Drive* ist der normale Vorwärtsgang wie in einem PKW mit Automatikgetriebe. Wenn das Fahrzeug einen Hügel hinauffährt, der zu steil ist, schaltet das Getriebe automatisch auf *Low* zurück. Wenn die Bedingungen sich wieder ändern, schaltet es selbständig auf *Drive* hoch. Die Einstellung *Neutral* trennt die Ketten vom Antrieb, das Fahrzeug bleibt stehen. In der Getriebeeinstellung *Reverse* fährt der Panzer rückwärts, wenn Sie auf das Gas treten.

Tastaturkommando: D schaltet auf *Drive*, L auf *Low*, U in den Leerlauf und R schaltet in den Rückwärtsgang.

Geschwindigkeits-, Temperatur und Tankananzeige (MPH, T und F)





Achtung! Bei überhitztem Motor bleibt Ihr Fahrzeug vorübergehend stehen, bei leerem Tank endgültig.

Wo ist bloß der Feind?

Sichtgerät



Das starr in den Turm eingebaute Sichtgerät ist Ihr Fenster zur Außenwelt. Um den Spielablauf zu vereinfachen, sind hier, im Gegensatz zu einem echten Panzer, alle Sicht- und Visiereinrichtungen vereint. Sie können das Bild vergrößern und verkleinern oder nachts das Wärmebildgerät bzw. den Restlichtverstärker zuschalten. Bedenken Sie, daß dieses Bild die Richtung des Turms wiedergibt und diese nicht unbedingt der Richtung entspricht, in die der Panzer sich bewegt.

Turmkontrolle



Ein Linksklick auf die Gradanzeige zentriert den Turm auf 0° in Fahrtrichtung. Ein Rechtsklick bringt den Turm in 180°-Stellung, also mit Blickrichtung nach hinten.

Wenn das Fahrzeug manuell gesteuert wird, können Sie mit dieser Einrichtung den Turm und damit das Sichtgerät drehen. Klicken Sie einfach auf die gewünschte Seite der Kontrolleinrichtung und halten die Maustaste gedrückt, um den Turm zu drehen. Die Kontrolle arbeitet proportional, d.h. je weiter außen Sie auf einer Seite klicken, desto schneller dreht sich der Turm. Wenn Sie den Kontrollbalken weiter innen anklicken, dreht sich der Turm langsamer. Lassen Sie die Maustaste los, wenn Sie den gewünschten Winkel erreicht haben. Den Effekt Ihrer Aktionen können Sie auf der Gradanzeige ablesen. Sie gibt den Winkel des Turms zur Längsachse des Fahrzeugs, also zur Fahrtrichtung, an. 000 heißt der Turm schaut nach vorne, 090 bedeutet, er steht im rechten Winkel nach rechts zur Fahrtrichtung usw.

Tastaturkommando: Wenn Sie ALT und eine Pfeiltaste gleichzeitig drücken, dreht sich der Turm in die entsprechende Richtung. Tastaturkommandos siehe Seite 48.

Nachts sind alle Panzer grau

Sichtgerät-Bildvergrößerung



Mit dieser Einrichtung sind Sie in der Lage, das Bild im Sichtgerät zu vergrößern oder zu verkleinern. Zur Auswahl brauchen Sie nur auf den gewünschten Wert zu klicken.

Tastaturkommandos: Mit + und - im Zahlenblock können Sie die Vergrößerung auch über die Tastatur steuern.







Die Vergößerungsstufen des Sichtfensters in der Vollbildansicht.

Nachtsichtgeräte



Amerikanische Einheiten benutzen das sogenannte Thermal Targeting System, kurz TTS genannt (Wärmebildgerät), und die Einheiten sowjetischer Abstammung das Image Intensified Targeting (Restlichtverstärker), mit IIT bezeichnet. TTS arbeitet im infraroten Bereich des Lichts und kann so sogar in absoluter Dunkelheit ein Bild erzeugen. Das sowjetische IIT verstärkt das schwach vorhandene Licht, um in der Dunkelheit sehen zu können. Die amerikanische Technik hat den Vorteil, daß sie in vollkommener Dunkelheit funktioniert und Tag und Nacht auch Ziele erfaßt, die sich mit Nebelgranaten getarnt haben. Der Nachteil dieses Systems liegt darin, daß die latente Wärme in der Optik Bewegungen verschwimmen läßt. Die sowjetische Technologie bietet ein deutlich schärferes Bild, ist allerdings nicht in der Lage, zwischen warmen Zielen (Panzern) und kalten (Felsen) zu unterscheiden.



Grau in grau mit TTS ist besser als ganz schwarz ohne Nachtsichtgerät.

Klicken Sie auf den TTS- bzw. IIT-Schalter, um die Nachtsicht an- oder auszuschalten. Tastaturkommando: Mit F5 können Sie das jeweilige Nachtsichtsystem ein- oder ausschalten.

Super-Software-Zeitschriften Jetzt GRATIS testen!

DOS TREND Magazin



Das **weltweit auflagenstärkste „Shareware-magazin mit CD-ROM bzw. Heftdiskette"!** Jede Ausgabe mit **198 Farbseiten** voll interessanter Programmvorstellungen, Programmiertips, News, Problemhilfen und vieles mehr. Wahlweise erhältlich mit **CD-ROM** (enthält ca. 300 Sharewareprogramme aus dem Heftinhalt) **oder** mit **HD-Heftdiskette** (enthält ca. 10 - 14 ausgewählte Programmhits).

Heftpreis: DM 14,80 (mit CD-ROM)
DM 9,80 (mit Diskette)

BG Collection



Diese brandneue Spielemagazin-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-Spielemagazin** für alle Highscore-Jäger und Adventurefreaks! 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 Spielelösungen** 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 Spielelösung** - gleich mitgeliefert. Diese Top-Spiele, die früher oftmals **für über DM 100,- im Handel angeboten** wurden, gibt es jetzt unfaßbar preisgünstig!

Heftpreis nur DM 9,99

fast geschenkt!

„Vormals oft viele hundert Mark - jetzt fast geschenkt!" **Kommerzielle Lizenz-Vollversionen bekannter Originalprogramme**, die zuvor im Handel für meist dreistelllige 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 noch 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 regulär**es Zeitschriften-Abo** umgewandelt. Sie genießen dann enorme Preisvorteile gegenüber dem Einzelkauf, die **Abo-Preise betragen** für die Magazine:

DOS-TREND mit Heftdiskette (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 55,90
DOS-TREND mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 75,90
fast geschenkt mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
Bestseller Games mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 55,90
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 PRINET 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 PREPAK	DM 9,99
☐	FG 009	PARADOX 4.5 f. Win.	DM 9,99
☐	FG 010	LABEL IT!	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

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 Verrechnungsscheck 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.

☐ [304] **Probeabo DOS TREND mit Heftdiskette 3,5"** 4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 19,60*

oder

☐ [310] **Probeabo DOS TREND mit CD-ROM** 4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 29,60*

☐ [222] **Probeabo FAST GESCHENKT!** 4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 25,98*

☐ [215] **Probeabo BESTSELLER GAMES** 4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 19,98*

☐ [216] **Probeabo BESTSELLER GAMES GOLD** 4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 29,98*

☐ [276] **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 regulär**es** 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.

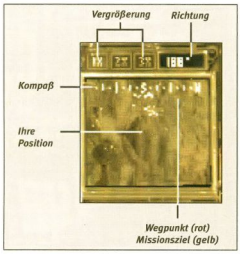
Datum _____ 2. Unterschrift _____

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:

Gibt's da keine Abkürzung?



Die taktische Karte, auch Drehkarte genannt, ist eine Ansicht der derzeitigen Einheit und der umliegenden Geländeverhältnisse. Die Karte bewegt sich mit dem Fahrzeug, so daß Ihr Fahrzeug, das als grüner Punkt markiert ist, sich immer in der Mitte der Karte befindet. Die Vorderseite des Fahrzeugs zeigt dabei immer nach oben. Zur Orientierung befindet sich oben auf der Karte ein Kompaß. Wenn Sie Ihre Fahrt am roten Dreieck ausrichten, fährt das Fahrzeug auf den nächsten Wegpunkt zu. Wenn Sie keine Wegpunkte gesetzt haben, wird das rote Dreieck durch ein gelbes ersetzt. Eine entsprechende Ausrichtung bedeutet dann, daß Sie auf das nächste Missionsziel zuhalten. Die unterschiedlichen Einheiten werden durch verschiedene Farben kenntlich gemacht:

Gegnerische Fahrzeuge und Artillerie	Rot
Eigene Fahrzeuge und Artillerie	Grün
Minen	Gelb
Missionsziele	Blinkendes Rot
Eigene Luftunterstützung	Blinkendes Grün
Gegnerische Luftunterstützung	Blinkendes Weiß
Explodierende Artillerie	Verblassendes Grau

Die taktische Karte kann, ähnlich wie der Blick durch das Sichtgerät, vergrößert werden. Klicken Sie einfach auf einen der entsprechenden Schalter.

Die Ausrichtung der Dreiecke bedeutet nicht, daß Sie dem besten Weg zum Ziel folgen. Hindernisse wie Minen oder gegnerische Patrouillen, die durch einen anderen Weg umgangen werden könnten, werden nicht in Betracht gezogen. Dabei kann nur ein sorgfältiger Blick auf die Gesamtkarte im Kommandopanzer und Ihre Erfahrung helfen.

Bedrohungsanzeige



Die Bedrohungsanzeige unterscheidet sich von der taktischen Karte dadurch, daß sie nur gegnerische Einheiten darstellt. Wie bei der taktischen Karte ist Ihre Einheit immer in der Mitte der Anzeige mit der Front nach oben. Ein Winkel zeigt die Richtung an, in die der Turm gerade weist.

Waffenauswahl



Der erleuchtete Knopf zeigt an, welche Munitionsart gerade angewählt ist und wieviel Munition noch zur Verfügung steht. Wenn Sie eine andere Waffe als die Bordkanone auswählen, wird die Standardmunition für diese Waffe benutzt. Deshalb brauchen Sie zum Beispiel für das Maschinengewehr keine Munition anzuwählen oder zu laden, da es nicht über die Bordkanone kontrolliert wird. Der Munitionswechsel findet nicht sofort statt. Die Waffenstatusanzeige gibt an, ob noch geladen wird (*Laden...*) oder ob die gewählte Waffe feuerbereit ist (*Bereit*). In der Tastaturreferenz finden Sie die Tasten zur Waffen- und Munitionsauswahl.

Kanonenfutter

Munitionsarten für die Bordkanonen der Kampfpanzer

SABOT

Diese Geschoßart ist auch als Armor Piercing Disposable Sabot (APDS - panzerbrechendes Einweggeschoß) bekannt. Sie besteht aus einem extrem schweren pfeilförmigen Uran-Geschoßkopf. Dieses Geschoß wird von einer Hülse umschlossen, die es aus dem glatten Lauf der Bordkanone des Panzers herausführt und dann abfällt, so daß das Projektil mit unglaublicher Gewalt auf das Ziel zufliegt und jede bekannte Panzerung durchschlägt. Die APDS ist die beste Möglichkeit, einen Kampfpanzer zu zerstören, allerdings zeigt sie gegen große Weichziele (Antennen, Bunker etc.) wenig Wirkung. Der beste Grund dafür, diese Munition nicht ständig zu benutzen, ist wohl, daß man sie sich für Kampfpanzer reservieren sollte.

HEAT

HEAT steht für High Explosive Anti-Tank (Hochexplosives Panzerabwehr-Geschoß). Es handelt sich um ein Hohlladungsge-



schoß, das dazu entwickelt wurde, ein vergleichsweise kleines Loch in die Panzerung zu schmelzen und dann tödliche Splitter in das Innere des Fahrzeugs zu spritzen. Diese Munition ist sehr effektiv im Einsatz gegen Schützenpanzer und bedingt effektiv gegen Kampfpanzer. Durch den geringen Explosionsradius ist diese Munition fast nutzlos gegen großflächige Ziele, wie z. B. Satellitenantennen.

HEP / HE

HEP ist die englische Abkürzung für High Explosive Plastic (hochexplosiver Plastiksprengstoff). Diese Munition des M1/T-80 kann effektiv gegen leichtgepanzerte Fahrzeuge und Missionsziele wie Artillerie, Bunker und Satellitenantennen eingesetzt werden. Das Geschoß ist in der Lage, einen Schützenpanzer zu vernichten oder einen beschädigten KPz weiter kampfunfähig zu machen.



Einen Bunker kriegen Sie entweder langsam mit dem MG klein oder schnell mit einem HEP-Geschoß.

MG

Das Bord-Maschinengewehr kann gegen eine Vielzahl von Fahrzeugen und anderen Zielen eingesetzt werden. Da das MG unabhängig von der Bordkanone arbeitet, kann es eingesetzt werden, während die Bordkanone lädt, ohne diesen Vorgang zu stören. Bei längerem Beschuß kann das Maschinengewehr auch gegen Hubschrauber sehr wirkungsvoll sein.

Munitionsarten für die Bordkanonen der Schützenpanzer

TOW und AT-6

Die Panzerabwehrraketen TOW für den M3 und AT-6 für den BMP-2 können sowohl gegen Kampfpanzer als auch gegen Schützenpanzer sehr effektiv sein. Außerdem können sie gegen alle anderen Bodenziele und, mit ein bißchen Glück, auch gegen Helikopter eingesetzt werden. Die größte Beschränkung dieser Raketen liegt in der Tatsache, daß Sie nur sehr wenige mit sich führen.

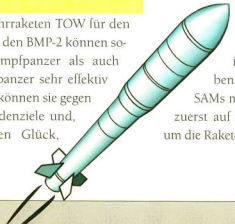




Bild: American MPC Research, Inc.

HEI

HEI steht für High Explosive Incendiaries (hochexplosive Brandgeschosse). Die Geschosse lassen sich sehr gut gegen alle Bodenziele außer Kampfpanzern einsetzen und wirken bei einem Treffer auch verheerend gegen Luftziele.

AP

AP steht für „armor piercing" und ist das kleinkalibrige Gegenstück zur APDS-Munition des M1.

SAM



SAMs (Surface to Air Missile - Luftabwehrrakete) sind das beste Mittel, sich gegen Luftangriffe zu schützen. Sollten Sie einen gegnerischen Helikopter in die Zielerfassung bekommen, können Sie bei einer SAM mit einem Abschuß rechnen. Schützenpanzer, die unter automatischer Kontrolle stehen, werden sich selbständig der Luftziele annehmen und so den Zug absichern. Also passen Sie auf Ihre Schützenpanzer auf, da sie im Falle eines Luftangriffs lebenswichtig sind. Wollen Sie die SAMs manuell einsetzen, müssen Sie zuerst auf die Abzugsicherung klicken, um die Raketen scharf zu machen, dann ein Ziel erfassen und danach auf den Feuerknopf für die SAMs klicken.

Feindkontakt

Es gibt zwei verschiedene Möglichkeiten für die Ausrichtung des Turms auf ein Ziel, die bei den Spieleinstelllungen (*Settings*) ausgewählt werden können.

Automatische Turmkontrolle

Bei der automatischen Turmkontrolle wird der Turm nach der Erfassung eines Ziels automatisch hinter dem Ziel her geführt, wohin es sich auch bewegt. Der Turm zentriert sich selbsttätig, sobald die Erfassung von Ihnen unterbrochen wird oder das Ziel sich außer Sichtweite bewegt. Diese Variante empfiehlt sich besonders, wenn Sie mit einem normalen Joystick spielen. Durch einen Druck auf Knopf B des Joysticks wird das nächstgelegene Ziel erfaßt und so lange im Visier gehalten, bis Sie den Turm manuell in eine andere Richtung bewegen oder das Ziel z.B. hinter einem Hügel verschwindet.



Selbst für geübte Spieler ist die automatische Turmkontrolle zu empfehlen, denn in ARMORED FIST bekämpfen Sie oft Ziele aus so großen Entfernungen, daß Sie mit dem bloßen Auge gar nicht zielen können. Da die automatische Zielerfassung in modernen Panzern tatsächlich ähnlich funktioniert, ist dies auch keine unrealistische Hilfestellung.

Manuelle Turmkontrolle

Sobald die automatische Kontrolle für den Turm abgeschaltet ist, wird er nicht mehr vom Zielcomputer nachpositioniert. Das heißt, daß Sie selbst für die Ausrichtung des Turms verantwortlich sind. Ein Ziel kann zwar immer noch mit einem Druck auf Feuerknopf B erfaßt werden, wird aber nicht mehr automatisch im Visier gehalten. Ein zweiter Druck auf Knopf B unterbricht die Zielerfassung und der Turm wird zentriert. Diese Option ist nützlich, wenn Sie ein paar schnelle Salven während der Fahrt abgeben wollen. Allerdings erfordert diese Art des Zielens mehr Geschick und ist deshalb für den Anfänger nicht zu empfehlen.

Tastaturkommandos: Mit - fährt der Turm auf 0 Grad, mit ALT- fährt er auf 180 Grad-Position. („-" auf dem Haupttastaturblock)



Bei automatischer Turmkontrolle verlieren Sie diesen Panzer nicht mehr aus den Augen.

Einstellung der Turmkontrolle

Wenn Sie das erste Mal ARMORED FIST starten, steht die Turmkontrolle für alle Kampf- und Schützenpanzer auf Automatik (*Auto Turret Control*). Wollen Sie das ändern, müssen Sie die Option *Settings* im Hauptmenü anklicken. Sie können dieses Menü auch im Spiel durch die Tastenkombination ALT-S erreichen (Mehr über *Das Settingsmenü* gibt es im gleichnamigen Kapitel auf Seite 20).

Im *Settings*-Menü ist die Markierung der *Auto Turret Control* aus, wenn die automatische Turmkontrolle an ist.

T-80 erfaßt!

Zielerfassung

Die Zielerfassung aktiviert den Laserentfernungsmesser. Sie erfaßt und hält ein Ziel im Sichtgerät solange, wie der Sichtkontakt zu diesem Ziel nicht unterbrochen wird. Dabei paßt der Computer mittels kreiselgesteuerter Stabilisierungseinrichtung ständig die Ausrichtung des Turms und den Schußwinkel der Kanone an, wenn die automatische Turmkontrolle aktiviert ist. Sollte die Erfassung unterbrochen werden, muß das Ziel erneut erfaßt werden, um einen Treffer anzubringen.

Klicken Sie den TARGET-Schalter an, um den Laserentfernungsmesser zu aktivieren.

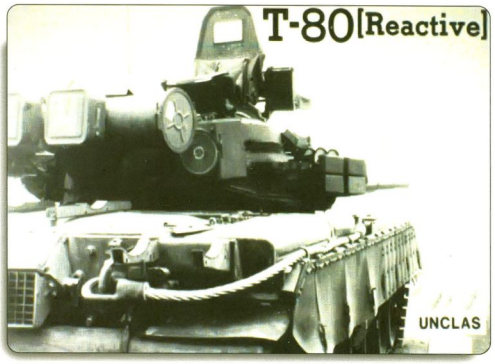


Bild: American MPC Research, Inc.

Tastaturkommando: Drücken Sie ENTER oder CAPS-Lock, um ein Ziel zu erfassen.

Manuelle Zielkontrolle

Klicken Sie über oder unter der Mitte des Sichtfensters, um den Turm nach oben oder nach unten zu fahren.



Benutzen Sie die Turmkontrolle, um den Turm zu drehen.

Wenn Sie Ihre Waffen manuell einsetzen wollen, können Sie die horizontale Ausrichtung des Zielkreuzes durch Drehen des Fahrzeugs oder des Turms durchführen. Die vertikale Position können Sie dadurch beeinflussen, daß Sie über oder unter die Bildmitte des Sichtgerätes klicken. Auch diese Bewegung läuft proportional ab, d. h. je weiter entfernt Sie von der Bildmitte klicken, desto schneller bewegt sich das Fadenkreuz. Das manuelle Zielen hat einen Nachteil: Da es schwierig ist, auf einem Monitor Entfernungen abzuschätzen, werden Sie vermutlich einige Versuche benötigen, bis Sie präzise gezielt haben. Wenn Sie auf diese Weise Artillerie lenken, um ein Minenfeld zu räumen, sollten Sie Ihre taktische Karte im Auge behalten, um zu sehen wo die Einschläge liegen und gegebenenfalls das Feuer entsprechend justieren.

Tastaturkommandos: Mit ALT und der linken oder rechten Pfeiltaste drehen Sie den Turm. Mit ALT und der oberen oder unteren Pfeiltaste heben oder senken Sie den Turm.

Das Bestreichen einer Gruppe von Treibstofftanks mit dem MG oder die Anforderung von Artillerie zur Räumung eines Minenfeldes erledigt man besser mit manueller Zielkontrolle.

HEAT bereit

Waffen abfeuern

Die Feuerknöpfe lösen die Bordkanone des Fahrzeugs aus. Prinzipiell sollten Sie ein Ziel erfaßt haben, wenn Sie feuern, sofern Sie nicht alternative Systeme einsetzen, wie das MG oder die Artillerie.

Mauskontrolle: Klicken Sie auf den Feuerknopf des Fahrzeugs.
Tastaturkommando: Drücken Sie die Leertaste, um die Waffen auszulösen.
Joystick: Drücken Sie Feuerknopf A, um die Waffe abzufeuern.



Treffer!

Motorenqualm

Beim Aktivieren des Motorenqualms (Engine Smoke - ENG SM) wird in das Abgassystem des Antriebs Treibstoff eingespritzt, was zum Ausstoß einer Qualmwolke führt, die das Fahrzeug bei Nacht schwerer zu entdecken macht. Bei Tage werden Sie durch diese Wolke besser sichtbar. Fahrzeuge, die über Nachtsichtgeräte verfügen, werden durch diese Wolke nur bedingt behindert. Wollen Sie diese Funktion aktivieren, brauchen Sie im T-80 nur den entsprechenden Schalter anzuklicken. Bei allen anderen Fahrzeugen wird diese Funktion über die Taste F7 ein- und abgeschaltet. Leuchtet die entsprechende Anzeige, ist das System aktiv.



Nebelgranaten

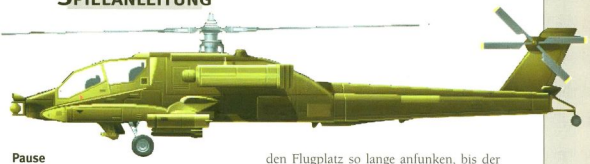
Das Abfeuern einer Nebelgranate (SG - Smoke Grenade) hat in etwa denselben Effekt wie Motorenqualm. Die Granate ist allerdings effektiver und behindert das TTS mehr. Mit einer ganzen Salve von Nebelgranaten wird es einfacher, dem Gegner zu entgehen. Nebelgranaten benötigen kein erfaßtes Ziel.



Mit der Taste 9 feuern Sie eine Nebelgranate ab.

CCV

Wenn Sie den Mauszeiger in die linke obere Ecke des Bildschirms bewegen, verwandelt er sich in das Symbol CCV. Wenn Sie jetzt die linke Maustaste drücken, wechseln Sie in den Kommandopanzer.

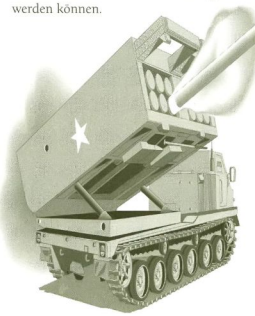


Pause

Um die Simulation vorübergehend anzuhalten, können Sie einfach F1 drücken. Wenn Sie dann weitermachen wollen, drücken Sie wieder F1.

Flieger und Bumsköppe

Luft- und Artillerieunterstützung sind zwei externe Waffensysteme, die unter Umständen zu Ihrem Vorteil eingesetzt werden können.



Luftunterstützung und...

In allen Missionen sind Flugplätze vorhanden, aber trotzdem stehen nicht immer Hubschrauber zur Verfügung. Luftunterstützung wird wie folgt angefordert:
Wenn Sie ein Ziel erfaßt haben, können Sie auf die Taste für Luftunterstützung (*AIR*) klicken oder die Taste 8 drücken. Wenn Unterstützung zur Verfügung steht, wird sie die Position anfliegen, die Sie markiert haben, und dann so lange angreifen, bis die Munition des Hubschraubers verbraucht ist. Wenn Sie Luftunterstützung anfordern, ohne vorher ein Ziel markiert zu haben, wird der Hubschrauber Ihre Position anfliegen und die Gegner in Ihrer Nähe angreifen. Die Helikopter kehren nach dem Angriff zu ihrer Basis zurück, um nachzuladen. So kann es zu Verzögerungen kommen, bis wieder Luftunterstützung zur Verfügung steht. In diesem Fall müssen Sie den Flugplatz so lange anfunken, bis der Helikopter wieder bereit ist. Natürlich können die Hubschrauber aber auch endgültig abgeschossen werden.

...das Gegenteil

Wenn Sie auf westlicher Seite spielen und plötzlich über Funk die Meldung „Hind, Hind, Hind" hören, so bedeutet das, daß ein sowjetischer Mi-24 Hind in Ihre Richtung fliegt. Wenn Sie sich gerade in einem Kampfpanzer befinden, sollten Sie eine Nebelgranate abfeuern, versuchen, den Mi-24 zu erfassen und ihn mit dem MG unter Feuer zu nehmen, bis er abdreht oder zerstört ist. Sollten Sie ihn tatsächlich abschießen, fliegt dieser Helikopter nicht wieder. Sofern die Schützenpanzer auf Automatik stehen, werden sie ebenfalls versuchen, gegnerische Helikopter aus der Luft zu holen. Wenn Sie die SPz manuell steuern, sollten Sie SAMs einsetzen.

Artillerieunterstützung



Die Artillerie ist eines der schlagkräftigsten Waffensysteme, die einem Kommandeur zur Verfügung stehen. In einer Mission können bis zu drei Artilleriebasen zur Verfügung stehen. Diese Art der Unterstützung wird ähnlich wie ein Helikopter angefordert. Suchen Sie ein Ziel und klicken Sie auf den Schalter *ART* oder drücken Sie die Taste 7. Sollte Artillerie verfügbar sein, wird Ihre Anforderung bestätigt, und bald danach schlagen die ersten Granten ein. Versichern Sie sich, daß Sie die Unterstützung nicht zu dicht an Ihre Position lenken, sonst besteht die Gefahr, daß Sie durch Freundfeuer Schaden nehmen. Auch die Artillerie kann ohne Zielerfassung dirigiert werden. Genau wie bei Helikoptern besteht auch bei der Artillerie die Gefahr, daß es zu Verzögerungen kommt. Sollte Unterstützung nicht unmittelbar verfügbar sein, versuchen Sie es später erneut. Stoßen Sie auf gegnerische Artillerie, können Sie sie vernichten und den Gegner so seiner Unterstützung berauben. Entsprechend müssen Sie natürlich Ihre eigene Artillerie vor solchen Angriffen schützen.

Das Hauptmenü

Nach der Anfangsanimation kommen Sie zum Hauptmenü. Um eine Option anzuwählen, können Sie sie anklicken oder die Hotkeys verwenden.



Select Player: Hier können Sie einen bereits existierenden Namen auswählen oder sich als neuer Spieler eintragen. Bereits eingetragene Spieler können das aktuelle Szenario ab der letzten Mission weiterführen.



Campaigns: Hier können Sie ein Szenario auswählen, bestehend aus verschiedenen Missionen, die alle miteinander verknüpft sind und alle Einfluß auf Ihren Gesamtsieg haben. Sollten Sie noch keinen Spieler ausgewählt haben, wird zuerst das Menü zur Spielerauswahl erscheinen. Nachdem Sie einen Namen gewählt haben, erscheint die Szenario-Auswahl. Sie können hier ein neues Szenario auswählen oder ein angefangenes weiterführen. Achten Sie auch darauf, daß Sie die Seite, die Sie spielen wollen, angewählt haben. Dazu müssen Sie nur auf den Schalter klicken, der mit *Side* beschriftet ist. Die ausgewählte Seite wird dann rot aufleuchten.



Battles: Eine einzelne Mission ist eine gute Möglichkeit für unerfahrene Kommandeure, sich erstmal einzugewöhnen, da hier nur eine einzelne Mission und kein ganzes Szenario gespielt wird. Sie können jede Mission laden, die sich im Verzeichnis FISTDATA befindet. Die Missionsauswahl ist auch die einzige Möglichkeit, Missionen anzuwählen, die Sie mit dem Editor erstellt haben (Siehe Editor-Modus). Außerdem können Sie hier bereits fertige Missionen laden, die Sie dann als Grundlage für Ihre eigenen Entwürfe benutzen können.



Aus diesem Untermenü können Sie die tollen BGAMES-Zusatzmissionen aufrufen, wenn Sie sie ins Verzeichnis FISTDATA auf Ihrer Festplatte kopiert haben. Sie befinden sich auf der CD im Verzeichnis \MISSION. Hier finden Sie acht Zusatzmissionen - vier aus der Redaktion und vier, die von einem Gamer via CompuServe verbreitet werden. Wir haben diese Missionen bewußt vom Rest des Spiels getrennt, da speziell die BGAMES-Missionen nicht ganz ernst zu nehmen sind. Wenn Sie die Zusatzmissionen spielen möchten, kopieren Sie alle Dateien aus dem Verzeichnis D:\MISSION nach FISTDATA, dann sind die Missionen unter *Battles* anwählbar.
Die BGAMES-Missionen sind frei erfunden und bezwecken keinerlei politische oder sonstige ernsthafte Aussage.

Review: Unter dieser Option finden sich die technischen Daten aller im Spiel vorkommenden Panzer und Helikopter.





Settings: Hier kommen Sie ins Menü der Spieleinstellungen wie z. B. Sound und Grafik.

About Fist: Diese Option enthält die Credits für ARMORED FIST.

Quit: Verlassen von ARMORED FIST zu DOS.

Das Settingsmenü

Die Settings-Optionen dienen dazu, Armored Fist Ihrem System und Ihrem persönlichen Geschmack anzupassen. Die Optionen werden per Mausklick angewählt und mit einem roten Punkt markiert, wenn Sie eingeschaltet sind.

Die *Auto Turret Control* (automatische Zielerfassung) ist standardmäßig eingeschaltet. Ein roter Punkt bedeutet hier, daß sie *ausgeschaltet* wurde.

Wenn alle Einstellungen zu Ihrer Zufriedenheit sind, können Sie *Accept* anklicken. Wollen Sie die von Ihnen gemachten Änderungen wieder rückgängig machen, können Sie *Cancel* anklicken und so ohne Modifikation der Einstellungen zum Hauptmenü zurückspringen.



Controls: In dieser Spalte können Sie Ihr Eingabegerät, wie Tastatur, Maus, Joystick usw., wählen. Klicken Sie einfach die gewünschte Option an.

No Joystick: Dies ist die Standardeinstellung bei der Installation, die eine Steuerung nur mit Maus und Tastatur ermöglicht.

STD Joystick: Für den PC-Standardjoystick mit zwei Feuerknöpfen.

Flightstick w/ Throttle: Diese Option ist besonders für den CH Flightstick mit Schubkontrolle gedacht, kann aber auch für andere Joysticks verwendet werden, die nach dem gleichen Prinzip arbeiten.

Thrustmaster FCS: Für den Flight Control Stick von Thrustmaster.

CH Flightstick Pro: Für eben diesen Joystick.

Thrustmaster WCS: Beachten Sie beim Thrustmaster WCS bitte, daß die Einstellung der DIP-Schalter auf Standard stehen muß. Dabei steht Schalter 1 auf EIN (nach oben) und alle anderen Schalter auf AUS (nach unten).

External Driver: Diese Option übergibt die Joystickabfrage an das BIOS Ihres Rechners. Die Option ist besonders für den Einsatz von Joysticks gedacht, wie sie primär an Notebooks und Laptops verwendet werden. Dabei wird der interne Joysticktreiber von ARMORED FIST abgeschaltet und der des BIOS verwendet. Standard für diese Einstellung ist „intern". Anweisungen zur Installation eines externen Treibers entnehmen Sie bitte der Dokumentation des Herstellers des verwendeten Gerätes.



Denken Sie daran, den Joystick zu kalibrieren, wenn Sie eine Änderung der Kontrollen vorgenommen haben.

Calibrate: Welchen Joystick Sie auch benutzen – Sie sollten ihn vor dem Spiel mit Hilfe der Bildschirmanweisungen dieser Option kalibrieren.

Auto Turret Control: Hier können Sie die automatische Zielerfassung abschalten.

Prompts: Wenn diese Option angeschaltet ist, wird beim Verlassen eines manuell gesteuerten Fahrzeugs nachgefragt, ob der Automatikmodus wieder aktiviert werden soll.



Display

Diese Einstellungen legen fest, wie realistisch die Darstellung von ARMORED FIST ist. Bei langsameren Rechnersystemen, die Schwierigkeiten haben, einen flüssigen Spielverlauf zu gewährleisten, empfiehlt es sich, auf einige Details zu verzichten. In diesem Fall können Sie nacheinander folgende Einstellungen ausprobieren:

Sky: Details des Himmels ausschalten.
Low, Medium, High Detail: Die Detailstufe der Gesamtdarstellung herunterschalten.
Smoke Effects :Die Raucheffekte ausschalten.





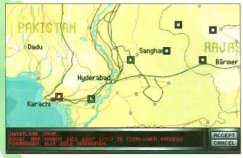
Himmel mit und ohne Details

Sound Settings

Hier finden Sie die Optionen, um die Musik an- oder auszuschalten und die Lautstärke der Soundeffekte (*Sound FX*) zu regeln.

Szenarien und Missionen

Wenn Sie ein neues Szenario anfangen oder ein altes fortführen, kommen Sie zur *Szenariokarte*. Die grünen Felder auf dieser Karte zeigen *Missionen* an, die innerhalb dieses Szenarios noch durchgeführt werden müssen. Die derzeit angewählte Mission wird als blinkendes Feld dargestellt. Sie können jede verfügbare Mission anklicken und im Textfenster unter der Karte einige Information über sie einholen. Wenn Sie sich entschieden haben, klicken Sie eine Mission an und klicken dann auf *Accept* in der rechten Ecke des Bildschirms. Je nach Szenario können Sie einige Missionen erst übernehmen, wenn Sie andere erfolgreich abgeschlossen haben.



Die Farben der Missionskästchen haben folgende Bedeutung:

Blinkend	Derzeit angewählt
Grün	Noch nicht gewonnen, aber anwählbar
Blau	Gewonnen und anwählbar
Rot	Nicht anwählbar



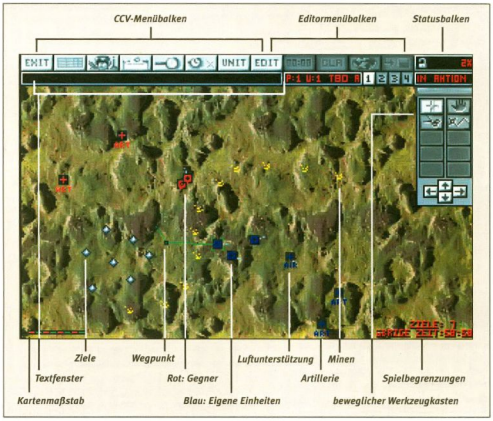
Missionsbefehle

In den Missionsbefehlen finden Sie Ihre konkreten Befehle und eventuell einige neue Aufklärungsdaten.
Wenn Sie bereit sind, klicken Sie *Accept* an, *Cancel* bringt Sie zurück zur Szenariokarte.



Der Kommandopanzer – CCV

Wenn Sie eine Mission begonnen haben, können Sie jederzeit in das *Command and Control Vehicle* wechseln, indem Sie in die linke obere Ecke des Bildschirms klicken oder ESC oder F10 drücken. Sie gelangen zur großen strategischen Karte, die als CCV-Karte bezeichnet wird.



Im Gegensatz zu den KPz und den SPz kann der Kommandopanzer nicht direkt in den Kampf eingreifen. Für den Gegner ist er trotzdem tödlich: Er versorgt die eigenen Einheiten mit den Informationen und Befehlen, die zum Erfolg der Operation führen können. Der Kommandopanzer hat zwei verschiedene Operationsarten: CCV (Kommando) und Edit (Editor). Im Kommandomodus können Sie die meisten Parameter der Missionen für Ihre Seite beeinflussen. Die Simulation läuft dabei weiter, es sei denn, Sie schalten mit F1 auf *Pause*. Auch im Pause-Modus stehen Ihnen die CCV-Funktionen zur Verfügung. Der Editor gibt Ihnen die totale Kontrolle über alle Parameter für die Einheiten beider Seiten. Der Editor wird ab Seite 30 näher erläutert.

CCV-Hilfefunktion

Da der Kommandopanzer eine ganze Reihe von Möglichkeiten bietet, steht Ihnen hier eine Hilfefunktion zur Verfügung. Wenn Sie einen Schalter im Kommandopanzer anklicken, während Sie die ALT-Taste gedrückt halten, bekommen Sie im Textfenster eine kurze Beschreibung dieser Funktion.

Strategische Karte

Die strategische Karte im Kommandopanzer ist eine große, zoombare Übersichtskarte. Die verschiedenen Elemente des Gefechtsfeldes werden auf ihr mit kleinen Symbolen dargestellt. Egal auf welcher Seite Sie spielen, eigene Einheiten werden immer blau und Gegner immer rot dargestellt.


Symbol für einen KPz oder einen SPz



Symbol für eine Hubschrauberbasis

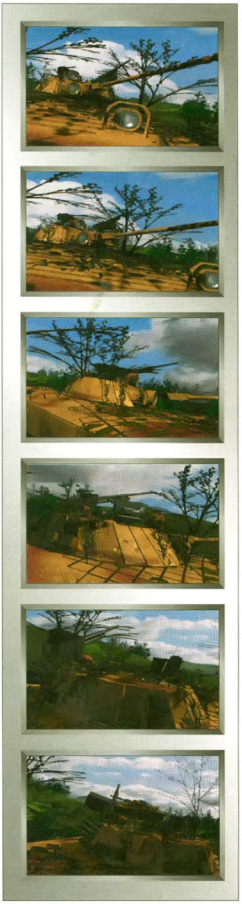


Symbol für eine Artillerieeinheit


Symbol für ein bekanntes Minenfeld (im CCV-Modus)


Symbol für gegnerische Ziele

Der Kommandopanzer macht Sie nicht allwissend, alle Daten auf den Karten basieren auf Aufklärungsarbeit. Die Aktualisierung der Karte erfolgt automatisch, aber die nötigen Informationen erhalten Sie nur durch Feindkontakt Ihrer Einheiten im Feld. Sollten Ihre Einheiten keinen Sichtkontakt haben und keine neuen Aufklärungsdaten hereinkommen, um gegnerische Positionen zu bestätigen, werden die Daten irgendwann von der Karte gelöscht. Bedauerlicherweise heißt das nicht, daß die Gegner vernichtet wurden – sie wurden nur vergessen.





Fantasy Productions GmbH - Abt. Computerspiele - Postfach 1416 - 40674 Erkrath

Telefon: 0211/9243300 (MO - FR 10.00 - 17.30) - Fax: 0211/9243310 - E-mail: software@fanpro.com

Ihr Spezialversand für Simulationen, Strategie- und Rollenspiele Direktimport aus den USA - Viele ältere Titel - Raritäten

US = US - Version, DA = deutsche Anleitung, DV = kompl. deutsche Version, DU = dt. Untertitel, EV = Engl. Version, * = bei Drucklegung nicht erschienen

Importspiele

IBM DISKETTE:
Metal & Lace US 84.00
IBM CD-ROM:
1830 US 89.00
America 1861 - 1865 Master Player Edition (d. bekannte Spiel von Empire jetzt m. besserer Graphik und neuen Szenarios u. Stratgiebuch) US 109.00
Arena Deluxe US 109.00
Blood Bowl US 49.00
Battleground Ardennes US 99.00
Battleground Gettysburg US 99.00
Battleground Waterloo US 109.00
Battleground Shiloh US 99.00
Civilization II EV 89.00
Close Combat US 99.00
Cyberdillo US 89.00
Dragonheart US 69.00
Harpoon I Classics (mit allen Battlesets, Editor, Designer) US 39.00
Harpoon II Deluxe US (enthält 2 neue Battlesets u. Editor) 99.00
Knights of Xenthar US 99.00
Lost Treasures of InfocomUS 99.00
Lost Treasures of Infocom II US99.00
New Horizons US 99.00
Offensive US 109.00
Operation Crusader US 109.00
Prince of Persia Collection US 59.00
Stalingrad US 109.00
Steel Panther Scenarios US 49.00
Power Dolls (Megatech) US 89.00
Romance of the three Kingdoms IV (von KOEI!!!) US 99.00
Wizardry Gold US (WIN 95) 89.00

Electronic Arts Doppelpacks (DA):
Wing Comm. II/Hi Octane 39.00
Fifa Soccer/PGA Tour 39.00
Space Hulk/System Shock 39.00

Knüllersammlungen

20 Wargame Classics
20 Strategiespiele von SSI, SSG und Impressions: American Civil War I - III, Gold o. t. Americas, Battlefront, Reach f. t. Stars, Warlords, Conquest of Japan, D-Day, When Two Worlds War, Battles of Napoleon, Sword of Aragon, Wargame Construction Set II, Global Domination, Carrier Strike, Pacific War, War in Russia, Clash of Steel, Conflict Corea, Conflict Middle East, Burning Steel III, Western Front. US-Version, CD-ROM nur 99.00

Aces Collection
Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Barion, Aviation Pioneers 69.00

Might & Magic Trilogy
Die Teile III - V der Fantasysaga von New World. Cd, US-Vers. 59.00

Ultramegagoldbox
9 AD&D-Spiele : Curse of the Azure Bonds, Pool of Radiance, Secret of the Silverblades, Champions-, Dark Queen- u. Death Knights of Krynn, Gateway to the-, Treasures of the Savage Frontier, Pools of Darkness. US-Version, CD-ROM nur109.00

Ultramega-Cluebookpack
Alle Cluebooks zur Ultramegagoldbox. Nachdrucke der SSI-Originale, zusammen DM 119.00

AD&D Masterpiece Collection
Dark Sun, Dark Sun II, Ravenloft, Ravenloft II, Al' Quadim und Menzoberranzan, US- Version, nur auf CD-ROM 89.00

Treasure Pack Great Naval
Great Naval Battles III & IV 49.00

Big 16 Pack
Alien Logic, Megarace, Metal Marines, Commander Blood, Ultimate Domain, Crystal Caliburn Pinball, JetFighter II, Tony Landry Strategy Football, Casino Master Multimedia, DiGeneration, Dragon Lore, Legions, Savage Warriors, Pac in Time, Puzzel Power, Psychotron. Us-Version, CD-ROM 99.00

Mega TriPack
USS Ticonderoga, Thunderscape, Cyclemania 59.00

Made in Germany
Anstoß, DSA II, Battle Isle. Mit gedruckten Anleitungsbüchern!!! 49.00

Mile High Club
Wing Commander, Wing Commander Academy, F14 Tomcat, Megafortress, MIG 29, Jetfighter II, ATAC. Heroes of the 357th. US, CD-ROM 59.00

Ishar Trilogy
Alle drei Teile der Fanatsy-Sage auf CD-ROM. DV 49.00

Eye of the Beholder Trilogy
Alle drei Teile der sagenumwobenen Fantasyserie von SSI auf CD-ROM. US-Version 59.00

Three Worlds of AD & D
Sammlung mit drei AD & D - Rollenspielen von SSI: Dark Sun, Al'Quadim, Ravenloft. US-Version, nur auf CD-ROM DM 49.00

War at Sea Collection
Sammlung mit Lost Admiral, Grandest Fleet und World War II South Pacific. CD-ROM. Dt. Anleitung 59.00

Carriers at War Collection
Carriers at War I, II und Construction Set auf CD-ROM. US-Vers. 99.00

Perfect General II Collection
Perfect General II mit Szenarioeditor auf CD-ROM. US-Vers. 79.00

V for Victory Collection
Alle vier Teile des Strategieklassikers von Three Sixty auf CD-ROM. US-Version. 79.00

Award Winners
Gesuchte, einzeln nicht mehr erhältliche Klassiker: Lemmings, Civilisation, Elite II. CD-ROM, DA 29.00

Combat Classics III
Strategiesammlung: History Line, Campaign, Gunship 2000. CD 39.00

Wizardry Tilogy II
Die Teile 5 - 7 des Rollespielklassikers von SIR-TECH. US. Diskette 89.00

Das Schwarze Auge

Die Schicksalsklinge CD-ROM 29.95
Schicksalsklinge Audio-CD 24.95
Schicksalsklinge Lösung 24.80
Schicksalsklinge T-Shirt XL 29.80
Sternenschweif Diskette 15.00
Sternenschweif CD-ROM 29.95
Sternenschweif Audio-CD 24.95
Sternenschweif Lösung 24.80
Sternenschweif T-Shirt XL 29.80
Schatten über Riva* 39.95
Schatten über Riva Lösung* 24.80
Schatten über Riva Audio-CD* 24.95
Schatten über Riva T-Shirt* 29.80

DSA-Tools Deluxe: DIE Spielehilfe für Das Schwarze Auge: Charaktergenerierung, Stufenanstieg, umfangreiche Bibliotheken aventurischer Ausrüstungsgegenstände, Monster und Personlichkeiten, Kampfsimulator, Druckoption und vieles mehr. Auf dem neuesten Regelstand. 79.95

DSA-Tools Update: Gegen Einsendung der alten DSA-Tools Originaldiskette (V1.0/1.02) erhalten Sie ein Update auf DSA-Tools Deluxe f. DM 29.95 + Porto.

Campaign Cartographer

Campaign Cartographer: Universelle Spielleiterhilfe für alle Rollenspielsysteme. CAD-System zum Erstellen wunderschöner Fantasy-Landkarten. Druckoption, umfangreiches Handbuch (auch in Farbe). Diskette, Engl. Version. 119.00

Dungeon Designer: Zusatzdisk zum Campaign Cartographer für die Erstellung von Verliesen, Gebäuden und Höhlensystemen. EV, Disk 49.00

Campaign Cartographer Fonts 1: Zusätzliche Schriften und Zeichensätze für den Campaign Cartographer, Engl. Version, Diskette 29.00

City Designer: neue Zusatzdisk zum Campaign Cartographer zum Zeichnen v. Stadtplänen. Disk, EV 79.00

SSI-Klassiker!!!

Alle SSI-Strategiespiele neu aufgelegt von der Firma Novastar Games. Leider nicht im Karton, sondern in einer Plastikdose, dafür aber ungemein preisgünstig. US-Versionen auf 3,5"-Diskettte. Bei Drucklegung waren folgende Titel lieferbar:

B 24 29.00
Conflict of Antietam 29.00
Conflict Middle East 29.00
Mech Brigade 29.00
Rebel Charge at Chickamauga 29.00
Red Lightning 29.00
Second Front 29.00
Shiloh 29.00
Sons of Liberty 29.00
Star Command 29.00
Stellar Crusade 29.00
Sword of Aragon 29.00
Typhoon of Steel 29.00
Warship 29.00
Waterloo 29.00
Western Front 29.00

Preisknaller...

... solange der Vorrat reicht!

IBM DISKETTE:
Clash of Steel US 39.00
Carrier Strike US 39.00
Gateway II: Homeworld US 29.00
IBM CD-ROM:
11th Hour DV 69.00
1944-Across the Rhine DA 59.00
1942 Pacific Air War DA 59.00
Air Combat PowerDA 59.00
Albion DV 49.00
Alone in the Dark I DV 39.00
Apache Longbow US 69.00
Bat 2: Koshan Conspiracy 19.00
Battle Stations DA 29.00
Battles in Time 29.00
Burning Steel II EV 29.00
Burning Steel IV DA 59.00
Burntime Soundtrack Audio-CD 9.00
Colony Wars 49.00
Commander Blood 29.00
Crature Shock DV 29.00
Critical Path DA 29.00
Dark Sun II DA 39.00
Dawn Patrol DA 29.00
The Dig DA 59.00
Disciples of Steel US 39.00
Dogfight 39.00
Dominus US 39.00
Dune II DV 49.00
Dungeon Master II DV 49.00
Earth Siege II DV 79.00
Empire II US 49.00
Falcon 3.0 Gold DA 69.00
Fast Attack 79.00
Frankenstein 49.00
Gabriel Knight II DA 79.00
Grandest Fleet DA 49.00
Hammer of the Gods DV 49.00
Heroes of Might & Magic US 49.00
Die Höhlenweltsaga 29.00
In the first Degree 59.00
Inferno & TFX DA 49.00
Iron Assault 49.00
Jungle Strike 29.00
King's Quest VII DV 39.00
Little Big Adventure DV 39.00
Machiavelli 29.00
Martian Chronicles 69.00
Megarace I DA 39.00
Monty Python US 49.00
NBA Jam 39.00
No World Order US 39.00
Novastorm 39.00
Planet's Edge DA 19.00
Prisoner of Ice DV 49.00
Pure Wargame US 29.00
Ravenloft II DA 39.00
Renegade DA 29.00
Secret Weapons o.t. Luftw. 29.00
Shadow of the Comet DV 39.00
Shivers US 49.00
Shivers DA 69.00
Silent Hunter DV 79.00
Space Quest VI DV 49.00
Tank Commander DA 39.00
Teamchef DV 49.00
TFX 29.00
Theme Park DV 39.00
Top Gun DV 49.00
Transport Tycoon DV 49.00
Ultima VII: I & 2 DA 39.00
Ultima Underworld I & II 39.00
Universe DA 39.00
Veil of Darkness DV 29.00
Warcraft I DA 49.00
Whales Voyage II DV 29.00
Wing Commander III DV 49.00
Wings of Glory DV 39.00
Wolfpack 39.00

Flight Simulator

Jede Menge CD-ROMs für den FS 5

FS5 Flight Shop 99.00
Schiratti Commander (Toolpaket f. FS5, Scenery Maker sowie Szenarien Delhi und Budapest) 79.00
Apollo Aircraft Collection 1 69.00
Apollo Aircraft Collection 2 69.00
Apollo Aircraft Collection 3 79.00
Apollo Aircraft Collection 4 79.00
British Isles Scenery 79.00
Madrid Scenery 59.00
Hawaii Scenery 59.00
Flight Adventures 1 89.00

Lösungsbücher

Umfangreiche Lösungshilfen aus den USA. Alle Bücher in engl. Sprache.
Aces of the Deep 39.00
Close Combat 39.00
Earth Siege 35.00
Fantasy General 39.00
Civilisation II 39.00
Sim Life 29.00
Star Trek II 39.00
Stone Keep 39.00
Warcraft 27.00
Warcraft II 39.00
Wing Commander III 49.00
Wing Commander IV 39.00

Star Trek Specials

Deep Space 9 Mauspad 29.80
Kirk & Tribbles Mauspad 29.80
Star Trek Klingon Mauspad 19.80
Star Trek Emissary Set (Star Trek Technical Manual, Wörterbuch Klingonisch, Deep Space 9 Adventure, Video des Deep Space 9-Pilotfilms (für das amerikanische NTSC-Videosystem!!!), CD, US) 99.00
Star Trek Judgement R. DA 29.00
Star Trek Deep Space 9 DA 79.00
Star Trek Klingon DA 89.00
Star Trek Next Generation Limited Edition !!! US 59.00

Demnächst ...

Folgende Titel waren bei Drucklegung noch nicht erschienen, können aber bereits vorbestellt werden.
DSA III: Schatten ... 39.95
Dungeon Keeper* 89.00
Civil War General* 89.00
Z* 79.00

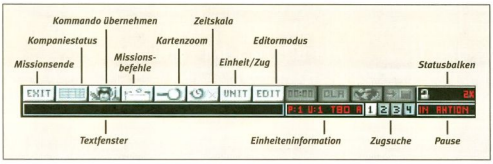
... und vieles mehr! Gratiskataloge Computerspiele & Abenteuerspiele gleich mitbestellen!

Irrtümer und Änderungen vorbehalten - Mindestbestellwert DM 30.00 - Versand gegen Nachnahme (+ DM 10.00), Vorausscheck (+ DM 8.00) oder Einzugsermächtigung (+ DM 8.00), Ausland gegen Vorkasse (+ DM 30.00)

Natürlich halten auch unsere Fantastic Shops das reichaltigs Spieleangebot für Sie bereit:

Fantastic Shop Düsseldorf - Graf-Adolf-Str. 41 ----- Fantastic Shop Köln - Habsburgerring 18-20 (Rzudolfpl.)

CCV Menü- und Statusbalken



Oben im Bildschirm des Kommandopanzers befindet sich eine Reihe von Symbolen, die zusammen den Menü- und Statusbalken bilden. Von links nach rechts haben diese Symbole folgende Funktionen:

Missionsende EXIT

Nach dem Anklicken von *Exit* erscheint ein Fenster, das Sie bittet, Ihre Entscheidung zu bestätigen. Klicken Sie auf *Yes*, um die Mission zu beenden oder auf *No*, um weiterzuspielen. Bei Beendigung der Mission gelangen Sie ins Hauptmenü, nachdem die Missionsstatistiken angezeigt worden sind.

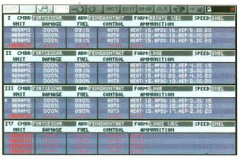


Über die Tastatur können Sie die Mission mit der Kombination ALT-Q beenden. Wegen der amerikanischen Tastaturbelegung müssen Sie die Abfrage mit Z für YES bestätigen!

Ihre Fortschritte können während einer Mission nicht gespeichert werden. Im Szenariomodus wird nach jedem erfolgreichen Gefecht gespeichert. Dadurch können Sie jederzeit ein begonnenes Szenario fortsetzen. Eine Möglichkeit, dennoch innerhalb einer Mission zu speichern, finden Sie auf der Extraseite **Spieltips.**

Kompaniestatus

Ein Klick auf dieses Symbol bringt Sie zur Kompanieübersicht. Hier können Sie die Bewaffnung überprüfen, Formationen festlegen, Geschwindigkeiten bestimmen und einige andere Verhaltensweisen der Einheiten beeinflussen. Weitere Informationen zum Kompaniestatus finden Sie auf Seite 37. Klicken Sie erneut auf das Kompaniestatus-Symbol, kommen Sie zum Kommandopanzer zurück.



Kommando übernehmen

Klicken Sie auf dieses Symbol, kommen Sie direkt in den KPz oder SPz, der auf der strategischen Karte angewählt ist. Über die Tastatur können Sie mit der Leertaste oder mit F10 das Kommando über einen Panzer übernehmen.

Missionsbefehle

Wenn Sie die Missionsbefehle nachlesen wollen, können Sie dieses Symbol anklicken. Mit der Tastatur können Sie diese Funktion über ALT-B für „Briefing" aufrufen.

Kartenzoom

Dieses Symbol läßt Sie die Karte vergrößern oder verkleinern. Ein Linksklick vergrößert die Karte, ein Rechtsklick verkleinert sie. Es gibt drei verschiedene Vergrößerungsstufen. Den aktuellen Maßstab können Sie in der linken unteren Ecke der Karte sehen. Auf der Tastatur wird mit + und - im Zahlenblock gezoomt.

Zeitskala

Dieses Symbol gibt an, mit welcher Geschwindigkeit die Simulation abläuft. *1x* bedeutet dabei Echtzeit. Freizeitkommandeure, die den Ausgang ihrer genialen Strategie nicht abwarten können, haben die Möglichkeit, die Zeit bis auf das Achtfache zu beschleunigen, um dann auf der strategischen Karte den Ablauf zu beobachten. Klicken Sie mit der linken Maustaste, wird die Zeit beschleunigt, mit der rechten wieder verlangsamt.
Auf der Tastatur erreichen Sie mit ALT + für schneller oder ALT - für langsamer denselben Effekt (+ und - wiederum im Zahlenblock).

Die unterschiedlichen Spielgeschwindigkeiten hängen stark von Ihrem System ab. Außerdem wird die Zeit auf *1x* zurückgesetzt, wenn Sie das Kommando eines Fahrzeugs übernehmen oder ein Schuß abgefeuert wird.

Einheit/Zug UNIT

Dieses Symbol schaltet zwischen dem Einheiten-Modus (Unit), in dem alle Einheiten zu sehen sind, und dem Zug-Modus (Platoon) um, bei dem nur der Zugführer angezeigt wird. Tastaturkommando: Mit ALT-P können Sie zwischen Zug- und Einheiten-Modus umschalten.

Editor-Modus EDIT

Mit diesem Symbol schalten Sie zwischen normalem CCV- und Editor-Modus um. Im CCV-Modus befinden Sie sich, wenn Sie eine Mission spielen. Im Editor-Modus haben Sie Zugriff auf dessen spezielle Funktionen. Wurde die Mission gesperrt, wird Ihnen der Zugang zum Editor verweigert. Tastaturkommando: Mit ALT-E schalten Sie zwischen CCV und Editor um.

HINWEIS Weitere Hinweise zum Editieren von Missionen finden Sie ab Seite 30.

Statusbalken

Rechts außen im Menübalken finden Sie den Statusbalken. Das Schloß informiert Sie darüber, ob diese Mission gesperrt ist. Es kann offen oder geschlossen abgebildet sein, was ein bißchen schwer zu erkennen ist. Sie können selbst eine Mission durch Anklicken des Schlosses sperren oder wieder freigeben. Wenn Sie sich im Editor befinden, können Sie eine Mission als gesperrt speichern. Die Zahl auf der rechten Seite des Statusbalkens gibt den Zeitfaktor an, mit dem die Simulation gerade abläuft.

Damit Sie wissen

was gespielt wird:

PC GAMES.



PC GAMES testet für Sie! Unsere Experten verraten Ihnen, welche PC-Spiele Ihr Geld wert sind und welche nicht.

Zusätzlich finden Sie auf der CD-ROM Monat für Monat eine umfangreiche Auswahl an aktuellen Spieledemos, die Sie mit Hilfe der ausführlichen Anleitungen im Heft antesten können.

Geniale 24 Seiten Komplettlösungen, Tips & Cheats zu brandneuen PC-Spielen gibt es außerdem. Nicht zu vergessen auch die Exklusivreportagen aus USA, die Enthüllungen und Hintergrundinfos in den PC GAMES Specials.

Der Preis? Sagenhafte DM 9,90 monatlich für Heft und CD-ROM!

COMPUTEC VERLAG Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine.

Aktuelle Ausgabe im Handel erhältlich!

Wenn eine Mission als gesperrt gespeichert ist, kann sie nicht wieder freigegeben werden.

Textfenster

Links unter dem Menübalken erhalten Sie Informationen zur angewählten Einheit, aber auch andere wichtige Nachrichten wie z. B. die Online-Hilfe im Editor.

Einheiteninformation

Das Feld zur Einheiteninformation dient der schnellen Übersicht über die angewählte Einheit. Dort finden Sie Zug- (P) und Einheitenummer (U), Fahrzeugart und den Kontrollstatus (A für Automatik und U für User bzw. manuell).

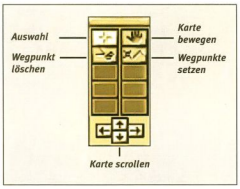
Zugsuche

Wenn Sie hier eine Nummer anklicken, wird die Karte um den Kommandanten des angewählten Zuges zentriert. Die erleuchteten Zahlen geben dabei die Zahl der verfügbaren Züge an.

Pausenanzeige

Wenn in diesem Feld *In Action* steht, läuft die Simulation normal ab. Steht dort *Pause* oder *Edit*, haben Sie den entsprechenden Modus aktiviert. In beiden Fällen wird die Simulation angehalten.

Der Werkzeugkasten im CCV-Modus



Der Werkzeugkasten bietet eine Reihe Funktionen für die Arbeit mit der strategischen Karte. Er kann auf der gesamten strategischen Karte wie ein Windows-Fenster verschoben werden. Im CCV-Modus stehen folgende Funktionen zur Verfügung.

Auswahl

Mit dieser Funktion können Sie Ihre Einheiten und andere Elemente auf der Karte auswählen. Klicken Sie auf das Auswahlsymbol und suchen Sie dann die Einheit aus, die Sie auswählen wollen. Viele Aktionen im CCV und auch im Editor gelten nur für die so ausgewählte Einheit (z.B. Fahrzeug übernehmen, Wegpunkt setzen).

Tastaturkommando: Drücken Sie die Taste U und benuzen Sie dann die Maus zur Auswahl.

Karte bewegen

Das handförmige Symbol gibt Ihnen die Möglichkeit, die Karte zu verschieben. Klicken Sie auf das Symbol im Werkzeugkasten, klicken Sie dann mit dem linken Mausknopf auf die Karte und halten Sie ihn gedrückt. So lange, wie Sie den Mausknopf gedrückt halten, können Sie die Karte mit der Maus in jede Richtung verschieben.

Tastaturkommando: Drücken Sie die Taste H und benutzen Sie dann wie oben beschrieben die Maus.

Wegpunkte setzen

Unter automatischer Kontrolle folgen die Zugführer einem Weg, der durch die Wegpunkte festgelegt wird. Bei manueller Kontrolle zeigt ein rotes Dreieck die Richtung zum nächsten Wegpunkt an. In den meisten Missionen werden Ihnen Pfade auffallen, die grüne Punkte verbinden. Diese grünen Punkte markieren die Wegpunkte. Wenn Sie die Funktion *Wegpunkte setzen* anwählen, können Sie Wegpunkte setzen, indem Sie auf den neuen Zielpunkt klicken. Damit wird der Weg automatisch bis zum neuen Wegpunkt verlängert. Der Zugführer wird im Automatik-Modus versuchen, diesen Punkt zu erreichen. Im manuellen Modus erscheint dieser neue Wegpunkt zu gegebener Zeit im Kompaß des Fahrzeugs.

Wegpunkte löschen

Klicken Sie mit links auf einen Wegpunkt, wird er gelöscht, wenn Sie mit rechts klicken, werden alle Punkte gelöscht. Sie können mit dieser Funktion und dem Setzen neuer Wegpunkte neue Wege für Ihre Fahrzeuge bestimmen und Bewegungen aufeinander abstimmen. Sie können die einzelnen Züge koordinieren, indem Sie zwischen Fahrzeugsicht und CCV-Karte hin- und herschalten. Dirigieren Sie Fahrzeuge um, indem Sie Wegpunkte löschen und neue setzen. Es ist leichter, als es sich anhört.

Im Editor-Modus können Sie mit der Löschfunktion außerdem Panzer, Ziele, Artillerie Bäume und Minenfelder löschen.

Betrachten Sie zu Beginnn einer Mission die Lage vom Kommandopanzer aus (F10 für CCV, F1 für Pause). Sie werden oft feststellen, daß vorgegebene Wege durch Minenfelder oder direkt an Gegnern vorbei führen. Setzen Sie neue Wege ein, und überlegen Sie sich, welche Fahrzeuge Sie manuell steuern möchten.



Bild: American MPC Research, Inc.

Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Call & Play Software-Versand

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen



deutsche Version
DM 74,99

CD-ROM

7th Guest	DA 19,99
5th Musketeer	DV 67,99
After Life	DA 74,99
AH - 64 Longbow	**DV 79,99**
Anvil of Dawn	DV 69,99
ATF Adv. Tactical Fighter	DV 79,99
Azarel Tears	DV 69,99
Bad Mojo	DV 79,99
Baku Baku	DA 54,99
Baphomets Fluch	DV 74,99
Batmann Forever	DA 69,99
Battle Isle 3	DV 64,99
Battle Race	DA 69,99
Bing	DV 59,99
Bleifuß	DV 49,99
Bleifuß 2	DVx59,99
Blood and Magic	DV i.V.
Bug	DV 54,99
Caesar 2	DV 74,99
Central Intelligance	DAx74,99
Civilization 2	DV 79,99
Civil War General	**DV 79,99**

CD-ROM

Manic Karts	DA 29,99
Martini Racing	**DV 24,99**
Mechwarrior 2	DV 74,99
Mechwarrior 2/Win. 95	DV 74,99
Mechwarrior 2 Data	DV 39,99
Mega Pack 5	DA 79,99
Mega Pack 6	**DV 79,99**
Mega Race 2	**DV 54,99**
MicroForce Cyberstorm	**DV 84,99**
Monopoly	DV 59,99
Monster Truck	DVx74,99
Myst	DV 64,99
NBA Live 96	DV 79,99
Need for Speed Ed.	DV 79,99
NHL Hockey 96	DV 79,99
NHL Hockey 97	DVx74,99
Normality	DV 74,99
Offensiv - HSV	**DV 59,99**
Offensiv-Bay. München	**DV 59,99**
Offensiv - Düsseldorf	**DV 59,99**
Offensiv - Schalke	**DV 59,99**

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Command & Conquer	DV 79,99
Comm. & Conq. Data	DV 24,99
Comm. & Conquer 2	**DVx89,99**
Command Aces/Win.95	DV 74,99
Conquest o.t. New World	DV 78,99
Cronicle o. t. Sword	DV 74,99
Crusader No Regret	**DV 64,99**
Cyberia 2	DV 69,99
Daggerfall	DV 74,99
Darker	DA 74,99
Das schwarze Auge 3	**DVx39,99**
Daytona USA	DVx74,99
Deadline	DV 39,99
Der Produzent	**DV 74,99**
Die große Schlacht in den Ardennen	**DV 69,99**
Die Hard Trilogy	**DVx74,99**
Die Schlümpfe	DV 69,99
Descent 2	DA 78,99
Destruction Derby	DA 84,99
Destruction Derby 2	DVx74,99
Diabolo	DVx84,99
Die Fugger 2	DV 74,99
Die Siedler 2	DV 69,50
Discworld	DV 74,99
Discworld 2	DVx74,99
Dungeon Keeper	DVx74,99
Earth Siege 2	DV 79,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV 64,99
Elisabeth 1	DV 89,99
F1 Manager	DV 69,99
Fantasy General	**DV 69,99**
Fifa Soccer 96	DV 59,99
Firefight	DA 59,99
Flottenmanöver	DVx74,99
Flugsimulator 5.1	DV 99,99
Formula One Gr.Prix 2	**DV 99,99**
Gabriel Knigt 2	DV 77,99
Gear Head	DV 49,99
Gene Maschine	**DV 69,99**
Gene Wars	DVx79,99
Golden Gate Killer	**DV 69,99**
Hard Line	DVx59,99
Heart of Darkness	DVx84,99
Heroes of Might & Magic	DV 54,99
Hind-Kampfhubschr.	**DV 74,99**
Hugo 3	DV 64,99
Hugo 4	**DVx67,99**
Hugo Screensaver	**DVx34,99**
Indy Car Racing 2	DA 74,99
Jagged Alliance 2	DV i.V.
Lands of Love 2	DAx89,99
Lemmings Paint Ball	DA 29,99
Lighthouse	**DV 84,99**
Load Star	DAx77,99

Offensiv - Bielefeld	**DVx59,99**
Offensiv - Dortmund	**DVx59,99**
Olympic Games	**DA 67,99**
Olympic Soccer	DA 67,99
Pandora Akte	DVx79,99
Panzer Dragon	DVx74,99
Pax Imperia 2	DV i.V.
PGA European Tour	DA 49,99
PGA Tour Golf 96	DA 79,99
PGA Tour Golf 96 Data	DA 34,99
Phantasmagoria	DV 79,99
Phantasmagoria 2	DV i.V.
Pole Position	DV 87,99
Powerplay Hockey	DA x59,99
Pray for Death	**DVx39,99**
Privateer 2/Darkening	DV i.V.
Pro Pinball the Web	DA 49,99
Quake	**DA 69,99**
Rebel Assault 2	DV 79,99
Return Fire WIN 95	DV 79,99
Return of Arcade	DA i.V.
Riddle of Master LU	DV 74,99
Ripper	DV 79,99
Risiko	DVx74,99
Rivers of Dawn	DA 67,99
Schlacht von Waterloo	**DV 69,99**
Schleichfahrt	DVx74,99
Sega Rallay	DVx74,99
Shannara	DV 69,99
Shell Shock	DV 59,99
Shivers	DV 74,99
Silent Hunter	DV 69,99
Silent Thunder	DV 89,99
Sonic	**DA 49,99**
Space Hulk 2	DA 79,99
Star Gate	DVx44,99
Star Trek Klingon	DA 67,99
Star Trek Tech. Manuel	**DV 69,99**
Star Wars Collection	DV 54,99
· Rebell Assault 1	
· X-Wing	
· Star Wars Screensaver	
S.T.O.R.M.	**DVx79,99**
Strike Base	DV 54,99
Syndicate 2 / Wars	**DV 79,99**
T.F.X. 2000 Eurofighter	DV 79,99
Terra Nova	**DV 69,99**
Terminator Future Shock	DV 69,99
The Dig	DV 74,99
Think X	DV 39,99
Tie Fighter SVGA	**DV 69,99**
Time Commando	**DV 74,99**
Tilt	DA 51,99
Tomb Raider	DVx69,99
Toonstruck	DVx74,99

Unsere Hit`s!

TIME COMMANDO

deutsche Version



DM 74,99

Command & Conquer 2

VORBESTELLUNG EMPFOHLEN!

"Alarmstufe Rot"

Deutsche Version

Erscheinungstermin 2. Oktober

nur DM 89,99

PRIVATEER 2 DARKENING

deutsche Version
DM 79,99

SYNDICATE 2 WARS

ET Mitte September
deutsche Version
DM 79,99

CRUSADER NO REGRET

deutsche Version
DM 64,99

GENE WARS

ET ca. 20. September
deutsche Version
DM 79,99



BAPHOMETS FLUCH

deutsche Version
74,99

Quake

Deutsche Anleitung
nur DM **69,99**

CD-ROM

To Shin Den	DV 64,99
Urban Runner	DV 69,99
Voligus	DV 54,99
Viking Conquest	DV 67,99
Virtua Fighter	**DA 74,99**
Warcraft 2	DV 74,99
Warcraft 2 Data	**DV 24,99**
Warhammer	DV 69,99
Westwood Compilation:	DV 69,99
• Kyrandia 1 - 3 • Dune 2	
• Lands of Lore	
Wing Commander 4	**DV 79,99**
Worms	DV 64,99
Worms Data	DV 34,99
Zorck Nemesis	**DVx84,99**
"Z"	**DV 74,99**

Angebote solange Vorrat reicht

Aces over Europe	DV 19,99
Albion	DV 34,99
Alone in the Dark 1	DV 24,99
Armored Fist	**DV 29,99**
Ascendancy	DV 49,99
Battle Bugs	**DV 29,99**
Battle Isle 1 + Data	DV 24,99
Battle Isle 2 + Data	DV 34,99
Betrayal at Krondor	DV 19,99
Beneath a Steel Sky	DV 19,99
Biforge	**DV 29,99**
Caesar 1	DA 19,99
Chewy ESC from F5	DV 34,99
Creature Shock	DV 19,99
Crusader No Remorse	**DVx29,99**
Daedalus Encounter	**DV 24,99**
Das schwarze Auge 1	**DV 24,99**
Das schwarze Auge 2	**DV 24,99**
Dawn Patrol	DV 24,99
Day of Tentacle	DV 34,99
Der Reeder	**DV 19,99**
Die Siedler 1	DV 34,99
Dune 2	DV 29,99
Earth Siege 1	**DV 19,99**
Elshockey Manager	**DV 19,99**
Fifa Soccer 95	**DV 29,99**
Flight o.t. Arnaz. Queen	DV 39,99
Freddy Pharkas	**DV 19,99**
Goblins Teil 1+2	DV 19,99
Goblins Teil 3	DV 19,99
History Line 14 - 18	DV 29,99
Inca 1	DV 19,99
Incredibble Maschine 1	DV 19,99
Iniana Jones 4	DV 29,99
Indy Car Racing 1	DA 19,99
Jagged Alliance	**DV 29,99**
Kings Quest 7	DV 39,99
Lands of Lore	DV 29,99
Little Big Adventure	**DV 29,99**
Load Runner	**DV 29,99**
Lost Eden	**DV 19,99**
Lost in Time	DV 19,99
Magic Carpet 1 + Data	DV 29,99
Maniac Karts	DA 29,99
Monkey Island 1	**DV 24,99**
Monkey Island 2	**DV 24,99**
NHL Hockey 95	DA 29,99
Noctropolis	DV 29,99
Outpost 1.5	**DV 34,99**
Pizza Connection	**DV 19,99**
PGA 486	**DAx29,99**
Police Quest 4	**DV 19,99**
Populus+Power Mong	DA 29,99
Privateer+Data	DA 29,99
Rebel Assault 1	DV 34,99
Return to Zorck	DV 29,99
Rüsslesheim	DV 19,99
Sam & Max	DV 29,99
Shadow of the Comet	DV 24,99
Shanghai Great Moments	DV 29,99
Sim City Enhanced	DV 24,99
Simon the Sorcerer 1	DV 29,99
SSN - 21 Seawolf	DV 29,99

Weitere Angebote

Space Hulk	DV 29,99
Space Quest 4	DA 19,99
Space Quest 6	**DV 34,99**
Star Trek 1	DV 24,99
Star Trek 2	DV 24,99
Steel Panther	DV 39,99
Strike Command. + Data	DA 29,99
Syndicate Plus	DV 29,99
System Shock	DV 29,99
Theme Park	**DV 29,99**
Ultima Underworld 1+2	DA 29,99
U.S. Navy Fighter	**DV 29,99**
Wing Armada	DA 29,99
Wing Commander 3	**DV 34,99**
X - Wing	**DV 29,99**

Wir führen über 200 Spielelösungen zum Beispiel

Battle Isle 3	14,80
Civilization 2	14,80
Command & Conquer	14,80
Command & Conquer Data	14,80
Fugger 2	14,80
Gabriel Knight 2	14,80
Prisoneer of Ice	14,80
Riddle o. Master LV	14,80
Siedler 2	14,80
Simon & Sorcerer T. 1 + 2	14,80
Space Quest 6	14,80
Star Treck Next Generation	14,80
The Dig	14,80
Warcraft 2	14,80
Wing Commander 4	14,80

Zubehör

Original Soundblaster 16 Value P&P	169,99
Original Soundblaster 32 P&P	259,99
Logitech Wingmann extr.	89,99
Micros. Sidewinder 3 D Pro	89,99
Gravis Joystick Analog Pro	49,99
Gravis Game Pad 4 Button	34,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button inclusive NHL Hockey 96 deutsch	159,99
Gravis Gripp Pads / 2 Pads je 8 Button	59,99

Thrustmaster-Lenkrad T2
incl. Gas u. Bremse 219,99

Händleranfragen erwünscht!

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.

Hotline 02 81-9 52 98 13

Versandbedingungen: Ab DM 250,- Portofrei · Vorkasse DM 6,90 pro Paket
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V = in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

Spieltips

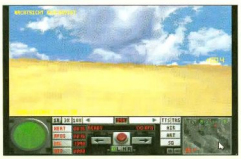
Die in ARMORED FIST enthaltenen Szenarien und Missionen sind zum Teil höllisch schwer zu bewältigen. Wenn Sie sich die folgenden Tips zu Herzen nehmen, erhöhen sich Ihre Chancen, nicht jede Mission mehrmals beginnen zu müssen.

Taktik

Ist eine Mission fertig geladen, dann beginnt sie auch sofort. Drücken Sie als erstes schnell F10 und dann gleich F1. Sie befinden sich jetzt im CCV und haben *Pause* gewählt. Kontrollieren Sie, ob im Fenster oben rechts wirklich *Pause* steht, und drücken Sie nochmals F1, falls das nicht der Fall ist.
Jetzt schauen Sie sich erst einmal in aller Ruhe die Situation an, legen die Wege Ihrer Einheiten neu (an Minen vorbei, nicht unbedingt frontal auf den Gegner zu usw.) und überlegen dann, in welches Fahrzeug Sie einsteigen. Das geht alles im *Pause*-Modus.

Sobald Sie in einen Panzer einsteigen, wirkt ARMORED FIST wie ein Actionspiel. Fallen Sie nicht darauf rein. Solange Sie die Wahl haben, sollten Sie sehr bedächtig vorgehen und Umwege in Kauf nehmen, um günstige Positionen anzufahren.

In vielen Missionen empfiehlt es sich, mindestens ein Fahrzeug abseits vom Geschehen in Reserve zu behalten. Wenn Sie alle anderen verlieren, haben Sie immer noch



Vorsichtig über die Hügekuppe schauen.



Bild: American MPC Research, Inc.

die Chance, den verbliebenen Panzer als Leitstelle für Artilleriefeuer einzusetzen und die Missionsziele zu erreichen.

Wege durch Täler und Ebenen mögen schnell und geradlinig sein, sind aber nicht unbedingt zu empfehlen. Wenn Sie wissen oder ahnen, wo der Gegner sich aufhält, dann nähern Sie sich ihm besser wie folgt:

- Bringen Sie einen Hügel oder Berg zwischen sich und den Feind, so daß kein Sichtkontakt besteht.
- Nähern Sie sich in diesem „Sichtschatten", bis Sie kurz vor dem deckenden Höhenzug stehen.
- Fahren Sie langsam bis zur Meldung „Kontakt" vor, erfassen ein Ziel, geben einen Schuß ab und verschwinden zum Nachladen wieder rückwärts hinter der Hügelkuppe.
- Bei eingegrabenen gegnerischen Panzern empfiehlt es sich, sie in die Zielerfassung zu holen, Artillerie anzufordern und dann in Deckung abzuwarten - wenn nötig mehrmals.
- Sollte kein Kontakt mit Feindpanzern zustande kommen, können Sie auch von der Hügelkuppe aus in aller Ruhe alle erreichbaren Ziele vernichten. Über die Abwesenheit von Panzern können Sie sich auf der CCV-Karte vergewissern.

Behandeln Sie auch in einem KPz feindliche SPz mit Respekt. Ein einziger Treffer mit einer Panzerabwehrrakete kann Ihr Ende sein. Wenn Sie „Rakete, Rakete" hören, sollten Sie auf jeden Fall Ihre Position oder Bewegungsrichtung ändern und wenn möglich Deckung suchen.



Wählen Sie als Formation Ihrer Züge generell *Diamant*, wenn nicht unzweifelhaft klar ist, daß eine andere Einstellung geschickter ist.

Wenn Sie am Anfang einer Mission sofort Feindkontakt haben, sollten Sie einen Kpz überneh-

men, dessen Zug in einen Kampf verstrickt ist. Schalten Sie mit ihm möglichst schnell möglichst viele Gegner aus und kümmern Sie sich zunächst nicht um Ziele wie Antennen und Bunker.

Benutzen Sie dafür nicht den Zugführer, sondern ein auf *Folgen* eingestelltes Fahrzeug. Sie können dann, wenn Sie möchten, den Zug per *Wegpunkte setzen* die Flucht ergreifen lassen, während das Fahrzeug, das Sie steuern, den Feind aufhält.

Wenn Sie einen manuell gesteuerten Panzer verlassen, sollten Sie auf Automatik umstellen, wenn:

- das Fahrzeug einem festgelegten Pfad folgen soll.
- das Fahrzeug Feindkontakt hat oder Feindpanzer in der Nähe sind.
- in letzter Zeit eine Hubschrauber-Warnung eingegangen ist.

Sie sollten nicht wieder auf Automatik schalten, wenn:

- das Fahrzeug geradlinig und stur in die Richtung weiterfahren soll, in die es sich gerade bewegt.
- Sie das Fahrzeug an einem sicheren Platz in Reserve behalten wollen.

Verlassen Sie ein manuell gesteuertes Fahrzeug, das sich im Moment des entsprechenden Tastendrucks noch bewegt, so wird es Richtung und Geschwindigkeit unbeirrt beibehalten, aber sonst nichts unternehmen.

Steuerung und Speichern

Alle Missionen aus den Szenarien sind über *Battles* auch einzeln anwählbar. Hier sind Sie oft nicht gegen das Editieren gesperrt. Mit dem Editor können Sie den Schwierigkeitsgrad etwas herabsetzen (z. B. die Kompetenz der feindlichen Zugführer ändern) oder Ihre Fortschritte innerhalb der Missionen abspeichern.



Überlegen Sie sich bei der oben beschriebenen „Hügelkuppentaktik" vorher, was Sie tun möchten. Positionieren Sie den Mauszeiger auf dem Artillerieschalter, und warten Sie, bis nachgeladen worden ist. Feindliche Raketen benötigen nur wenige Sekunden, um Sie zu erreichen!

Nutzen Sie die Taste F8 für *Panzer am Rohr ausrichten*. Sie erlaubt schnelle Richtungsänderungen und sorgt für Orientierung, wenn unterschiedliche Turm- und Fahrtrichtung verwirrend werden.

Denken Sie daran, nachts den Motorenqualm einzuschalten (F7), das bringt tatsächlich was.

Falls Ihnen die ARMORED-FIST-Missionen trotz der Tips ein bißchen zu schwierig sind, dann können Sie entweder Ihre eigenen erstellen, oder Sie schauen sich das Verzeichnis MISSION auf der CD-ROM einmal näher an. Hier finden Sie acht Zusatzmissionen - vier aus der Redaktion und vier, die von einem Gamer via Compuserve verbreitet werden. Wir haben diese Missionen bewußt vom Rest des Spiels getrennt, da speziell die BG-Missionen nicht ganz ernst zu nehmen sind. Wenn Sie die Zusatzmissionen spielen möchten, kopieren Sie alle Dateien aus dem Verzeichnis D:\MISSION nach FISTDATA, danach sind die Missionen unter *Battles* anwählbar.

Die BGAMES-Missionen sind frei erfunden und bezwecken keinerlei politische oder sonstige ernsthafte Aussage. *kh*



Der Editor-Modus

Der Editor-Modus bietet viele Möglichkeiten, mit denen der Benutzer entweder bereits existierende, nicht gesperrte Missionen bearbeiten oder neue Missionen erstellen kann.

Um den Editor zu verwenden, müssen Sie sich auf der strategischen Karte des CCV befinden. Sie gelangen in den Editor-Modus, indem Sie:

a) den *Edit*-Schalter in der CCV-Menüleiste anklicken, nachdem Sie eine ungesperrte Mission geladen haben, um die bestehende Mission zu ändern.

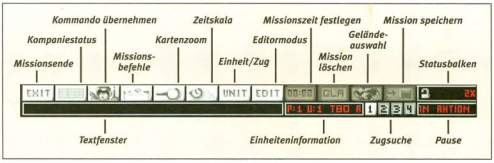
b) ein beliebiges Gefecht aus dem *Campaigns*- oder *Battles*-Menü laden und dann ALT-N drücken, um auf dem Gelände eine völlig neue Mission zu erstellen.

Es wird dann ein grüner Rahmen um die CCV-Karte erscheinen, der signalisiert, daß der Editor aktiviert ist.

Einführung

Einige grundlegende Merkmale unterscheiden den Editor-Modus vom CCV-Modus:

1. Sie können gegnerische Fahrzeuge plazieren und ihre Bewegungsrouten und Schlachtstrategien bearbeiten.
2. Sie haben die Möglichkeit, Ziele anzugeben, Luftunterstützung, Artillerie und verschiedene Baumarten zu plazieren.
3. Sie können aus verschiedenen Geländetypen auswählen und entscheiden, ob das Gefecht am Tage, während der Dämmerung oder in der Nacht stattfinden soll.



In ARMORED FIST erhält der Spieler die totale Kontrolle über die Missionserstellung. Mit dem eingebauten Editor kann man vom kleinen Szenario bis zum ausgedehnten Gefecht alles selbst erstellen.

Ihr eigenes Gefecht erstellen

Sie gelangen in ein Gefecht durch die Missions- oder Szenariosauswahl des Hauptmenüs. Wählen Sie dann sofort durch Druck auf die ESC-Taste den CCV an. Dort drücken Sie ALT-N, um alle Einheiten von der Karte verschwinden zu lassen und den Editor-Modus zu aktivieren.

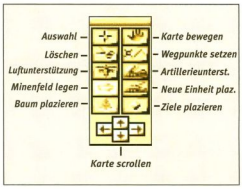
EDIT Nachdem Sie so die vorherige Mission gelöscht haben, klicken Sie auf die EDIT-Taste. Damit werden alle Editierfunktionen verfügbar.

Bereits existierende Gefechte modifizieren



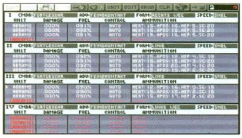
Wählen Sie eine Mission aus der Szenario- oder Missionsauswahl des Hauptmenüs an. Wählen Sie dann sofort den CCV, indem Sie die ESC-Taste drücken. Das Gefecht muß entsichert werden, um Ihnen zu ermöglichen, es zu bearbeiten. Überprüfen Sie die CCV-Statusleiste, um sicher zu sein, daß das Sicherungs-Icon (das Schloßsymbol rechts oben) geöffnet ist. Ist das Schloßsymbol geschlossen, kann das Gefecht nicht bearbeitet werden.

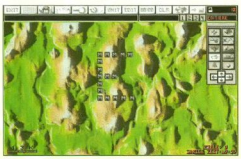
Verwenden Sie die Editierfunktionen der Menüleiste und des Werkzeugkastens, um ein Gefecht zu entwerfen.

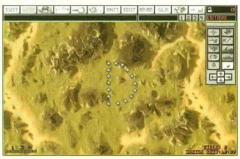


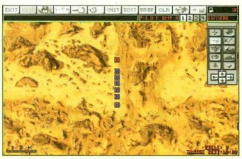
Option Kompaniestatus

Nachdem Sie alle verbündeten und gegnerischen Einheiten plaziert haben, wählen









Sie die Kompaniestatus-Übersicht, indem Sie die TAB-Taste drücken. Sie können nun die Attribute für Ihre Seite festlegen. Weitere Einzelheiten entnehmen Sie dem Abschnitt Kompaniestatus auf Seite 37.

Um die Attribute der Züge der anderen Seite zu bestimmen, drücken Sie STRG-S. Sie werden einen Piepton hören und die Zugattribute der anderen Seite sehen können. Bestimmen Sie diese nach Ihren Wünschen, und verlassen Sie den Kompaniestatus wieder.

Option Mission sichern

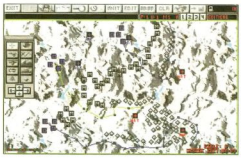
Sie können nun Ihr neues Gefecht speichern, indem Sie auf das Diskettensymbol klicken. Das Gefecht kann danach aus der Missionsauswahl des Hauptmenüs aufgerufen werden.

Sie können Ihre Mission vor dem Speichern sperren, indem Sie auf das Sicherungs-Icon klicken. Wenn Sie jetzt bei geschlossenem Vorhängeschloß speichern, können Sie die Mission allerdings nie mehr verändern.

Der Editor im Detail

Mit den erweiterten Editiermöglichkeiten können Sie der Kommandeur sein, eine unbegrenzte Anzahl Szenarien durchspielen und diese mit Ihren Freunden austauschen. Es liegt bei Ihnen, zu entscheiden, wo die Elemente auf dem Gefechtsfeld plaziert werden und wann in welcher Konstellation die Mission beginnt. Beim Erstellen der ersten eigenen Gefechte ist es ratsam, schrittweise mit den Editorfunktionen zu experimentieren und mit einer kleinen Anzahl von Elementen zu beginnen. Erstens könnten Sie sonst Missionen entwickeln, die im Spiel unübersichtlich werden, zweitens hat auch der Editor seine Grenzen.

Im Test verweigerte zwar nicht der Editor den Dienst, aber bei 16 Panzern pro Seite, 50 Bäumen, 90 Zielen, 32 Minenfeldern und maximaler Artilleriebesetzung wurde das Spiel störanfällig.



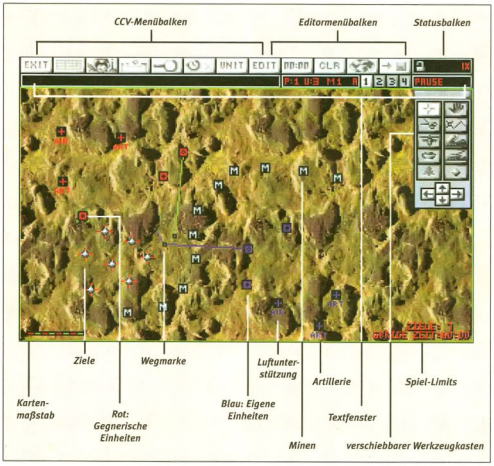
Irgendwann wird es zuviel.

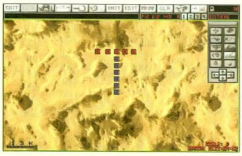
Den Editor-Modus starten

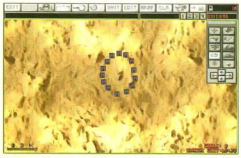
Zuerst wählen Sie entweder über die Missions- oder die Szenarioauswahl im Hauptmenü ein Gefecht aus. Schalten Sie in den CCV, indem Sie ESC oder F10 drücken. Drücken Sie F1, um das Spiel anzuhalten. Abhängig davon, ob Sie eine neue Mission erstellen oder eine bereits existierende modifizieren möchten, verfahren Sie, wie in der Einführung zum Editor-Modus beschrieben.

00:00 Mit dieser Dialogbox setzen Sie ein Zeitlimit (oder auch keines) für eine bearbeitete Mission. Ist ein Zeitlimit gesetzt, so müssen alle Missionsziele erreicht werden, bevor die Zeit abgelaufen ist.











CLR Wenn Sie ein Gefecht noch einmal ganz neu anfangen wollen, benutzen Sie die Löschtaste. Das Löschen einer Mission wird nur die gewählten Gefechtselemente, nicht das Gelände selbst löschen. Ein Mausklick auf die CLR-Taste bewirkt, daß einige oder alle Einheiten oder Gegebenheiten der momentanen Karte gelöscht werden. Eine Dialogbox wird erscheinen, in der Sie gefragt werden, welche Elemente Sie löschen



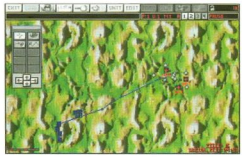
möchten. Wenn Sie fortfahren, wird das Gelände zusammen mit den nicht gelöschten Elementen auf der Karte belassen.

Tastaturkommando: ALT-C öffnet die Dialogbox zum Löschen von Elementen.

Eine Ihrer ersten Entscheidungen während der Erstellung eines Gefechtes wird sein, in welchem Gelände dieses Gefecht stattfinden soll. Wählen Sie das Gelände mit dem Geländeauswahl-Werkzeug, das sich in der Editor-Menüleiste im oberen Bereich des Bildschirms befindet.









Beim Anklicken des Geländeschalters erscheint die Liste der in ARMORED FIST integrierten Topographien, auf denen Ihre Mission basieren kann. In dieser Dialogbox verwenden Sie die Pfeile am Rand der Box, um die Karte zu finden, die sie interessiert. Sie können dann den gewünschten Geländenamen anklicken. Wenn Sie die gewünschte Karte ausgewählt haben,



klicken Sie auf OK, um sie zu laden (das dauert einen Moment). Mit dem Schalter in der rechten, oberen Ecke der Dialogbox können Sie die Tageszeit bestimmen: Tag, Nacht oder Dämmerung.

Tastaturkommando: Drücken Sie ALT M für „Map", um die Dialogbox zur Auswahl der verschiedenen Geländearten, auf denen Sie Ihre Mission aufbauen können, zu öffnen.

Dieser Schalter öffnet eine Dialogbox, mit der Sie Ihr gegenwärtiges Gefecht abspeichern können. Nachdem Sie ein Gefecht gespeichert haben, kann es wie jedes andere Gefecht aus dem Missionsmenü heraus gespielt werden. Klicken Sie auf das Diskettensymbol, und eine Dialogbox wird erscheinen. Geben Sie den Namen des Gefechts im Namensfeld ein und klicken auf Sie auf *OK*, um Ihre Mission zu speichern. Klicken Sie auf *Cancel*, um den Vorgang abzubrechen.

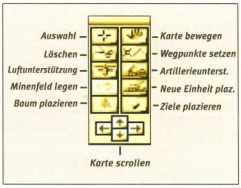


Tastatur-Kommando: Drücken Sie ALT-W, um die Dialogbox zu öffnen.



In allen Missionen, die nicht gegen das Editieren gesperrt sind, können Sie die Speicheroption auch nutzen, um Ihre Fortschritte innerhalb einer Mission abzuspeichern. Wechseln Sie dafür einfach vom CCV- in den Edit-Modus, und speichern Sie die laufende Mission unter neuem Namen ab.

Der erweiterte Werkzeugkasten im Editormodus



Der verschiebbare Werkzeugkasten verfügt im CCV-Modus nur über begrenzte Funktionen. Im Editor-Modus jedoch werden sechs neue Werkzeuge und neue Funktionen der bereits bestehenden Werkzeuge verfügbar. Die Werkzeuge, die Sie für die Erstellung eines Gefechtsszenarios benötigen, finden sich im verschiebbaren Werkzeugkasten und in der Editor-Menüleiste. Der Werkzeugkasten kann angeklickt und an jede gewünschte Stelle innerhalb der strategischen Karte gezogen werden. Um ihn zu bewegen, klicken Sie auf die Leiste, die sich oben an dem Werkzeugkasten befindet, halten die Maustaste gedrückt und ziehen den Kasten zur gewünschten Stelle. Zusätzlich zu den bereits beschriebenen Werkzeugen enthält der verschiebbare Werkzeugkasten im Editor-Modus folgende weitere Funktionen und Werkzeuge:

HINWEIS Im Editor wird für viele Optionen die rechte Maustaste benötigt (z. B. zur Unterscheidung von Freund/Feind). Lesen Sie also die Anleitung gut durch, damit Ihnen keine der vielen Möglichkeiten entgeht.

Missionsziel auswählen

Im Editor-Modus verfügt das Auswahlwerkzeug über eine weitere Funktion. Sie können damit auf jedes Fahrzeug, jede Artilleriebasis oder jedes Ziel mit gedrückter STRG-Taste klicken und das Objekt als Missionsziel festlegen. Missionsziele müssen zerstört werden, um die Mission erfolgreich beenden zu können

An einem blinkenden Kreuz über einem Objekt können Sie erkennen, ob Sie dieses Objekt als Ziel festgelegt haben. Missionsziele tauchen auch als blinkende Punkte

VOLL INFORMATIV,
VOLL ÜBERSICHTLICH,
VOLL Ok

DER ULTIMATIVE NETGUIDE FÜR SURFER

NEU



REPORTAGEN + NEWS + TESTS UND VOR ALLEM JEDE MENGE SITES FÜR JEDEN GESCHMACK MONATLICH AUF 84 SEITEN

AB 30. AUGUST FÜR NUR 5,– DM AM KIOSK!

in der taktischen Einheitenkarte und der Bedrohungsanzeige während des Spiels auf. Wenn Sie auf ein Objekt, das bereits ein Missionsziel ist, nochmals mit gedrückter STRG-Taste klicken, wird dieses Objekt nicht länger als Ziel dargestellt.



Sie müssen wenigstens ein Missionsziel festlegen, um eine gewinnbare Mission zu erhalten.

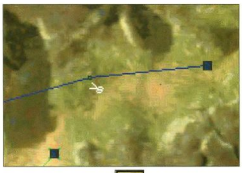
(Gegnerische) Wegmarken setzen

Im Editor-Modus arbeitet der Wegmarken-Setzen-Schalter genau wie im CCV-Modus, nun können Sie jedoch auch Wegmarken für den Gegner setzen. Klicken Sie mit dem Auswahlwerkzeug auf den gewünschten Zug und dann auf das Wegmarken-Setzen-Werkzeug. Jetzt können Sie die Wegmarken setzen und so die Fahrtrouten aller Fahrzeuge festlegen.

Ausschneiden/Löschen

Im Editor-Modus können Sie nicht nur Ihre Wegmarken ausschneiden, sondern auch die der Gegner. Jetzt ist es auch möglich, ein beliebiges Fahrzeug, ein Ziel, eine Artilleriebasis, einen Baum oder ein Minenfeld auszuschneiden.

Das Ausschneide-Werkzeug wird jedes Element ausschneiden, das sich in der Nähe des Mausklicks befindet. Wenn sich mehrere ausschneidbare Elemente nahe beieinander befinden, ist es angebracht, die Karte soweit wie möglich zu vergrößern, um ein versehentliches Ausschneiden zu vermeiden.



Flugfeldplazierung

Benutzen Sie das Symbol für die Flugfeldplazierung, um Operationsbasen für Apache oder Hind Panzerabwehrhubschrauber zu setzen. Jede Seite kann nur ein Flugfeld pro Gefecht haben. Die Plazierung kann das Ergebnis eines Gefechtes beeinflussen, da die Reaktionszeit von Lufteinheiten auf die angeforderten Koordinaten verschieden sein wird. Beachten Sie, daß der Flugfeld-Plazierung-Schalter das westliche oder östliche Flugfeld umsetzt. Es wird kein neues erstellt! Für die Positionierung westlicher Flugfelder klicken Sie auf den Flugfeldplazierungs-Schalter und dann auf die Karte, um das Flugfeld zu positionieren. Für die Positionierung östlicher Flugfelder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Karte.

Artillerieplazierung

Damit positionieren Sie eine MRLS und Anti-Panzer-Artillerieeinheit auf dem Gefechtsfeld. Jeder Seite sind bis zu drei Artilleriebasen pro Gefecht gestattet. Wenn Sie die eigene Artillerie plazieren wollen, klicken Sie auf das Artillerieplazierungs-Werkzeug und dann auf die Karte, um die Stellungen zu setzen. Zur Plazierung gegnerischer Artillerie klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Karte, um die Basen zu setzen.

Tastaturkommando: Drücken Sie A zur Aktivierung des Werkzeugs, und verwenden Sie dann die Maus wie oben beschrieben.

Minenfeld plazieren

Sie können an beliebigen Stellen auf der Karte Minenfelder legen. Obwohl Minenschäden selten einen KPz oder SPz endgültig ausschalten, werden zumindest die Ketten beschädigt. Dies wird einiges an Reparaturzeit kosten und kann auch das Ende der Einheit bedeuten, wenn sie weithin sichtbar auf offenem Gelände liegenbleibt. Die Reparatur von Kettengliedern geschieht automatisch, beansprucht jedoch eine gewisse Zeit. Klicken Sie zuerst mit der rechten Maustaste auf den Minenfeldplazierungs-Schalter, um einen der Minentypen zu wählen, den Sie in der Minen-Dialogbox auswählen können. Klicken Sie dann links auf die Karte, um ein Minenfeld des gewählten Typs zu plazieren.



Tastaturkommandos: Drücken Sie C, um das Werkzeug zu aktivieren, und benutzen Sie dann die Maus wie oben beschrieben.

Sollte Ihr letztes Fahrzeug durch einen Kettenschaden bewegungsunfähig sein, dann setzen Sie im CCV für eine Weile die Simulationszeit auf *8x* und überprüfen dann im Fahrzeug gelegentlich den Stand der Dinge. So müssen Sie weniger lang warten, bis Sie wieder mitmischen dürfen.

Tastaturkommando: Drücken Sie M, um das Werkzeug zu aktivieren, und verwenden die Maus wie oben beschrieben.

Es gibt drei Arten von Minen:



Feind
Sie können sie auf Ihrer Karte nicht sehen, aber sie explodieren, wenn Sie darüber fahren.

Bild: American MPC Research, Inc.

STYLE OF THE ARTS Medien Produktions GmbH · Tel. 0 70 31 / 7 00 0

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!

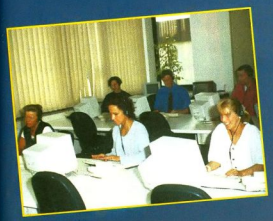
365 Tage im Jahr, Tag und Nacht: Schnell, kompetent und persönlich!

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 · Chefredakteur der Zeitschriften: INSIDER / PC HIGHSCORE / BG Collection / BG Special / Games Illu



☎ 0190-773333

DM 2,48 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.



Freund
Sie können sie sehen, und sie schaden Ihrer Seite nicht.

Betrüger
Sie können sie sehen, und sie fügen beiden Seiten Schaden zu.

Minen sind tödlich und können sehr frustrierend sein, insbesondere wenn Sie sie nicht sehen können! Wenn Sie Ihre eigenen Missionen erstellen, sollten Sie sich überlegen nur eigene oder unintelligente Minen zu verwenden. Es sei denn, Sie wollen die Mission an „gute Freunde" verschenken...

Fahrzeugplazierung

Mit diesem Werkzeug können Sie neue Einheiten auf der strategischen Karte positionieren. Klicken Sie auf das Fahrzeugplazierungs-Werkzeug und dann auf den Kartenpunkt, an dem Sie die Einheit plazieren möchten. Wenn Sie die neue Einheit auf die Karte setzen, halten Sie die Maustaste gedrückt, und ziehen Sie sie von der Einheit weg. Eine Linie wird erscheinen, die sich von der Einheit in diese Richtung zieht. Wenn die Linie in die Richtung zeigt, in die die Einheit ausgerichtet werden soll, lassen Sie die Maustaste los. Ausrichtung bedeutet nicht, daß die Einheit in diese Richtung fahren wird. Sie wird aber in dem Zug, dem sie angehört, für die Sicherung der Richtung zuständig sein, in die sie ausgerichtet wurde.

Denken Sie daran, daß M1 und M3 westliche Einheiten sind, T-80 und BMP-Einheiten östliche. Denken Sie außerdem daran, daß Sie die Ausrichtung der Fahrzeuge direkt bei der ersten Plazierung durchführen. Klicken Sie ein Fahrzeug später wieder an, können Sie nur noch seine Position, nicht seine Ausrichtung ändern.



Wenn Sie die Taste loslassen wird eine kleine Dialogbox erscheinen, die eine Auswahl an Fahrzeugtypen anbietet und abfragt, ob das Fahrzeug eingegraben sein soll oder nicht. Wählen Sie nun mit dem Zeiger aus, und das Fahrzeug wird plaziert. Sollten die Schalter abgedunkelt und nicht anwählbar sein, bedeutet das, daß diese Seite voll ist und keine weiteren Einheiten plaziert werden können.

Wenn Sie Fahrzeuge plazieren, können Sie sie in hochdefensive, eingegrabene Positionen setzen, indem Sie vorher auf das Symbol in der oberen rechten Ecke der Dialogbox klicken.

Tastaturkommando: Drücken Sie N, um das Werkzeug zu aktivieren, und verwenden Sie dann die Maus wie oben beschrieben.

Wenn Sie auf der CCV-Karte ein eingegrabenes gegnerisches Fahrzeug entdecken, ist Vorsicht geboten. Pirschen Sie sich mit einem Panzer langsam an, erfassen Sie das Ziel, rufen die Artillerie und fahren dann schnell rückwärts, bis Sie die Meldung erhalten „Kontakt verloren". Eingegrabene Fahrzeuge sind schwerer zu treffen, aber dieser Vorteil geht verloren, wenn das Fahrzeug aus seiner eingegrabenen Position herausfährt. Ein eingegrabenes Fahrzeug wird seinem Zugführer nicht folgen, bevor Sie es nicht manuell aus dem Loch herausfahren.

Bäume aufstellen

Mit diesem Werkzeug können Sie die Geländeeigenschaften mit Bäumen, Kakteen und Büschen erweitern. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbol für *Bäume aufstellen*, um das Werkzeug auszuwählen. Eine Dialogbox erscheint, und Sie können die Vegetation aus einer kleinen Liste auswählen. Klicken Sie auf die Baumart, die Sie pflanzen möchten, und plazieren Sie den Baum mit einem weiteren Klick auf der Karte.



Tastaturkommando: Drücken Sie T, um das Werkzeug zu aktivieren und benutzen dann die Maus wie oben beschrieben.

Bäume sind in ARMORED FIST nur Dekoration. Wenn man sie überrollt, knirschen Sie wunderschön, knicken um und sind kein bißchen im Weg. Aber sie belasten die Kapazität des Programms unverhältnismäßig stark, also überlegen Sie sich gut, ob Ihre eigenen Missionen nicht auch ohne Bäume auskommen können. Die Simulation könnte bei zu vielen Bäumen sonst verlangsamt oder fehlerhaft ablaufen.



Ziel plazieren

Mit diesem Werkzeug können Sie verschiedene Gefechtsfeldziele aufstellen, die entweder nur etwas Abwechslung in Ihr Szenario bringen oder als Missionsziele bestimmt werden können. Klicken Sie rechts auf das Icon für *Ziel plazieren*, um das Werkzeug auszuwählen. Eine Dialogbox erscheint, in der Sie den Zieltyp aus einer kurzen Liste wählen können.

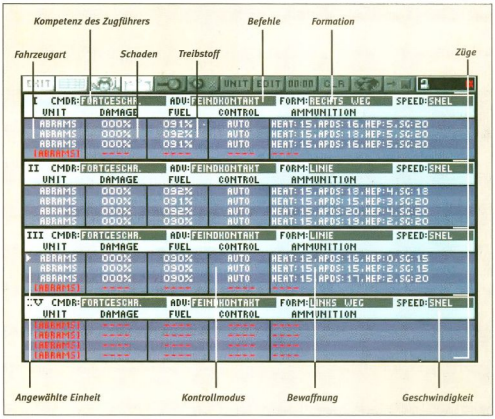




Klicken Sie auf das gewünschte Ziel und dann auf die Stelle der strategischen Karte, auf der Sie Ihr Ziel plazieren möchten.
Tastaturkommando: Drücken Sie O, um das Werkzeug zu aktivieren und verwenden dann die Maus wie oben beschrieben.



Kompaniestatus



Die Koordination im Gefechtsfeld bedeutet nicht allein, daß Sie wissen, wo Ihre Truppen und die des Gegners zu finden sind, sondern auch, daß Sie Ihren Einheiten ganz spezielle, individuell abgestimmte Befehle geben. Die Kompaniestatusanzeige gibt Ihnen nicht nur diese Möglichkeit, sondern ermöglicht es Ihnen zusätzlich, sich schnell und übersichtlich über den Zustand Ihrer Kompanie zu informieren. Einheiten, die voll einsatzfähig sind, werden in weißer Schrift dargestellt. Einheiten, die aus irgendeinem Grund eingeschränkt einsatzfähig oder gar zerstört sind, werden in roter Schrift dargestellt. Zusätzlich zu den Informationen, die Sie in dieser Übersicht finden, können Sie hier auch Formationen bestimmen, Befehle zum Vorrücken geben, Geschwindigkeiten festsetzen und sogar die Kompetenz Ihrer Zugführer festlegen.

Kompetenz des Zugführers (CMDR)

I CMDR:FORTGESCHR.

Hier können Sie sich zwischen vier Möglichkeiten entscheiden. *Fortgeschritten, Standard, Anfänger* und *Keine Aktion* stehen zur Auswahl. Diese Einstellung bestimmt, wie sich Ihre Zugführer im Gefecht verhalten. Durch die hier getroffene Auswahl wird die Effektivität Ihrer Einheiten stark beeinflußt. Ein Anfänger wird die Zielerfassung nicht so gut bedienen wie ein erfahrener Kommandant; ein Schützenpanzer, der von einem erfahrenen Zugführer kommandiert wird, arbeitet effektiver gegen Luftziele usw. Prinzipiell ist ein erfahrener Kommandant auch risikofreudiger. Er wird eher ein Fahrzeug seines Zuges aussetzen lassen, um einen Gegner zu jagen, als ein Anfänger, der versucht, seinen Zug so eng wie möglich zusammenzuhalten.

Klicken Sie so lange auf das Feld mit der Beschriftung *CMDR*, bis die gewünschte Einstellung erscheint.

Die Einstellung *Keine Aktion* ist eine gute Methode, eine Einheit in Warte- oder Reservestellung zu setzen, da ein Zugführer mit diesem Befehl absolut nichts unternimmt. Es handelt sich allerdings auch um eine gute Methode, dem Gegner Material für Schießübungen zu bieten.

Befehle (ADV)

ADV:FEINDKONTAKT

In diesem Feld geben Sie Ihren Zügen die grundsätzlichen Marschbefehle. Vier Einstellungen sind verfügbar:

Straßenmarsch: Die Einheiten folgen ihren vorgegebenen Wegen zu Wegpunkten, ohne Ziele anzugreifen.

Feindkontakt: Die Einheiten rücken zu den Wegpunkten vor, aber verfolgen auftauchende Ziele. Sind die Ziele eliminiert, kehren die Einheiten zum ursprünglichen Weg zurück.

Gelegenheit: Diese Einheiten greifen auftauchende Ziele an, aber verfolgen den Gegner nicht. Eine gute Einstellung für eingegrabene Einheiten.

Patrouille: Die Einheiten verfolgen ihren vorgegebenen Weg in einer Schleife. Diese Einstellung unterscheidet sich von den drei anderen darin, daß die Einheiten die Wegpunkte immer wieder in einer Schleife durchlaufen. Sie empfiehlt sich für defensive Missionen, um so mit einer Einheit einen bestimmten Bereich zu sichern.

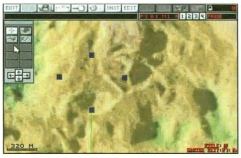


Bild: American MPC Research, Inc.

Formation (FORM)

FORM:RECHTS WEG

Mit dieser Option befehlen Sie dem Zug, welche taktische Formation er beim Vorrücken einnehmen soll. Es stehen sechs Formationen zur Verfügung, die in verschiedenen Situationen ihre Anwendung finden.



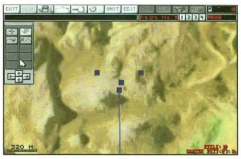
Diamant (Raute): Die Raute ist die traditionelle Allzweckformation. Beim Vorrücken haben alle vier Einheiten einen gleichmäßigen Quadranten als Schußfeld. In ARMORED FIST kann diese Formation dazu benutzt werden, die SPz bei der Luftabwehr zu schützen. Nimmt einer der SPz die hintere Mittelposition ein, kann er allen anderen Einheiten Luftdeckung geben.



Linie: In der *Linie* bewegen sich die Fahrzeuge nebeneinander vorwärts. Diese Formation wird benutzt, wenn man flaches Gelände zu verteidigen hat, und die Hauptachse des gegnerischen Angriffs bekannt ist. So kann man die Feuerkraft des Zugs optimal auf den Gegner verteilen.



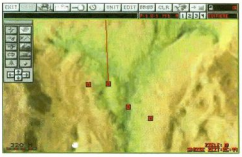
Reihe: In der *Reihe* bewegen sich die Panzer im „Gänsemarsch" hintereinander. Diese Formation wird eingesetzt, wenn man sich durch militärisches Sperrgebiet bewegt, wie z. B. Minenfelder oder Gebirgspässe. Sie erlaubt allerdings nur sehr eingeschränkte offensive Aktionen und erhöht die Gefahr von Verlusten durch Freundfeuer. Es ist also nicht die beste Formation für Kämpfe, aber eine, die sich gut eignet, um schnell Truppen zu verlegen.



Keil: Ähnlich wie bei der *Linie* kann man in dieser Formation vorrücken, wenn man die Hauptachse des gegnerischen Angriffs kennt. Der Keil erlaubt eine sehr gute Verteidigung der eigenen Flanken, ohne die Feuerkraft nach vorne einzuschränken.



Rechts weg/Links weg: Hierbei handelt es sich um eine Abwandlung der klassischen Keilformation. Die Flankenverteidigung ist noch effektiver, die frontale Feuerkraft ist immer noch gut.



Klicken Sie so lange auf das Feld mit der Beschriftung *FORM*, bis die gewünschte Einstellung erscheint.

Geschwindigkeit (SPEED)

SPEED:SNEL

Mit dieser Option stellen Sie die Geschwindigkeit ein, mit der der Zug vorrückt - oder sich zurückzieht. Die vier Einstellungen reichen von *Min* (minimal) bis *Max* (maximal).

Klicken Sie so lange auf das Feld mit der Beschriftung *SPEED*, bis die gewünschte Einstellung erscheint.

Die Parameter des Gegners

Wenn Sie Missionen mit dem Editor erstellen oder verändern, erreichen Sie von Ihrem eigenen Kompaniestatus-Menü aus mit STRG-S die Parameter der gegnerischen Kompanie. Sie werden einen kurzen Piepton hören, und danach erscheinen die Daten der anderen Seite. Auch hier haben Sie dann, wie bei Ihren eigenen Einheiten, freie Hand, Änderungen vorzunehmen.



Bild: American MPC Research, Inc.

Fahrzeugbeschreibungen

Kampfpanzer M1A2 Abrams


Kampfpanzer M1A2 Abrams

Bild: American MPC Research, Inc.

Der Abrams wurde nach Creighton Williams Abrams (1914-74) benannt, dem stellvertretenden Oberkommandeur der Truppen in Vietnam und Oberkommandierenden der US-Streitkräfte von 1972-74. Der Abrams war der erste Panzer, der mit einer Turbine angetrieben wurde. Er ist mit moderner Chobham-Keramikpanzerung ausgestattet, die ihn gegenüber Infanterie-HEAT-Waffen undurchdringlich macht. Der A2 bekam anstatt der 105mm Bordkanone des A1 eine 120mm Kanone. Außerdem wurden einige weitere Verbesserungen vorgenommen. Der M1A2 wird als der beste Panzer angesehen, den die US-Armee je in Dienst stellte, und ist einer der besten Panzer der Welt.

Der schnelle, wendige Abrams ist hauptsächlich das, was man einen Panzerjäger nennt. In Armored Fist ist es am besten, ihn primär gegen den T-80 einzusetzen und die BMPs für den M3 übrig zu lassen.

Bewaffnung des M1A2

- 120mm Bordkanone mit gezogenem Lauf, Laserentfernungsmesser und kreiselgesteuerter Zielstabilisierungseinrichtung
- 18 Schuß panzerbrechende SABOT-Munition für die Bordkanone
- 22 Schuß HEAT Explosiv-Munition für die Bordkanone
- Nebelwurfbecher (Nur für defensive Zwecke)
- MG Kaliber 50 mit 2000 Schuß

Kampfpanzer T-80

Der T-80 ist das Ergebnis der Bemühungen der ehemaligen Sowjetunion, als Antwort auf die amerikanischen Neuentwicklungen technisch hochwertige Einheiten anstelle von Massenprodukten ins Feld zu schicken. Der T-80 verfügt genau wie der Abrams über eine verbesserte Panzerung und einen Turbinenantrieb. Der T-80 besitzt ebenfalls einen Laserentfernungsmesser und eine stabilisierte Zieleinrichtung, die das Feuern aus voller Fahrt möglich macht. Der Vorgänger des T-80, der T-72, mußte stehen bleiben, um ein Ziel erfassen und bekämpfen zu können. Ein katastrophaler Nachteil, wie sich im Golfkrieg herausstellte, wo das erste Mal moderne Panzer der USA und der ehemaligen Sowjetunion aufeinandertrafen.

Für die Kommandeure der russischen Seite gilt dasselbe wie für die der amerikanischen: Benutzen Sie den T-80, um den Abrams zu bekämpfen, und überlassen Sie die M3s den BMPs.


Kampfpanzer T80

Bild: American MPC Research, Inc.

HEISSE PREISE!

Fast geschenkt!

Campaign
Grand Prix Circuit
Special Forces
Super Tetris
Team Yankee
War in the Gulf

Jedes Spiel jeweils inclusive fünf weiterer Titel auf einer CD-ROM zum absoluten Hammerpreis!

je nur **9,99**

Zwei brandheiße Adventure-Tips:

Hardline
dt., CD-ROM *
69,99

Lighthouse
dt., CD-ROM *
89,99

Unser Tip des Monats:

"Z"

Was lange währt ...
Wir präsentieren die langersehnte Echtzeit-Strategiesimulation der Bitmap Brothers!

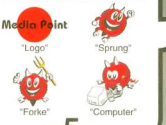
CD-ROM
69,99

Anton der Preisteufel empfiehlt:

Pizza Connection dt., CD-ROM **19,99**	**Höhlenwelt Saga** dt., CD-ROM **19,99**
Kolumbus dt., CD-ROM **19,99**	**Der Reeder** dt., CD-ROM **19,99**

Media Point Pins

Unseren Anton gibt's jetzt für alle Fans zum Sammeln als Anstecker!



je **5,–**

Wir machen Spitzen-software preiswert!

Slipstream 5000
dt., CD-ROM
19,99

Crusade
dt., CD-ROM
19,99

Missionforce: Cyberstorm

Dynamix' neueste MetalTech-Simulation ist ein Muß für jeden Strategie-Fan!

dt., CD-ROM * **79,99**

Time Commando
dt., CD-ROM *
75,99

Kreditkarten ...

der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung: Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.



Ab 04.10.96 endlich auch in Dortmund!

Media Point
Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: in Vorbereitung!
Straßenbahn 404
Heinrichstraße



Media Point
Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10



Media Point
.... to be continued.
Demnächst auch in Ihrer Nähe!

?

Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199
Telefonische Bestellannahme:
(030) 794 72 111
Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr
Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Nachnahme: 9,99 DM + 3,– Post-NN-Gebühr – Kreditkarte: 9,99 DM
Vorkasse: 6,99 DM – ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei!
Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM

PC-Games

	CD
Abuse (dt.)	69,99
Addams Family Pinball *	79,99
Afterlife	74,99
AH-64D Longbow (dt.)	89,99
Air-Bud Longbow Mission Disk *	39,99
Airbus 2 (Win95, dt.) *	79,99
Alien Incident (dt.) *	59,99
Alien Trilogy *	89,99
Alone in the Dark Trilogy (dt.)	69,99
Ancient Empires (dt.)	79,99
Anvil of Dawn (dt.)	79,99
Ascendancy (dt.)	59,99
A.T.F. (dt.)	89,99
A.T.F. Mission Disk (dt.) *	39,99
Atropolis 2097 (dt.) *	69,99
Azrael's Tears (dt.) *	79,99
Bad Mojo (dt.)	69,99
Baku Baku Animal (dt.)	59,99
Baldies (dt.) *	69,99
Baphomets Fluch (dt.) *	89,99
Battle Arena Toshinden (dt.)	69,99
Battle Cruiser 3000 AD (dt.) *	69,99
Battle Isle 3 (dt.)	79,95
Bazooka Sue *	89,99
Bilngi (dt.) *	69,99
Blackjack 2 *	69,99
Bug! *	59,99
Capitalism (dt.)	79,99
Chaos Overlords (Win95, dt.) *	79,99
Chartbreaker (dt.) *	69,99
Chessmaster 5000 (dt.) *	79,99
Chronicles of the Sword	79,99
Civil War General (dt.) *	79,99
Civilization 2 (dt.)	79,99
Clandestiny (dt.) *	79,99
Comm & Conquer 1 (dt.)	79,99
Comm & Conquer 1 (SVGA, dt.) *	89,99
Comm & Conquer 2 (dt.) *	89,99
Comm & Conquer Mission Disk (dt.)	25,99
Complete Onside Soccer	99,99
Conquest of the New World (dt.)	79,99
Crusader – No Regret (dt.) *	89,99
Cyberia 2 (dt.) *	89,99
Cyber Gladiators (dt.) *	69,99
Cyberstorm (dt.) *	79,99
Dagger Fall – Elder Scrolls 2 (dt.) *	99,99
Deadline	39,99
Deadly Skies *	79,99
Death Gate *	79,99
Demonworld *	89,99
Der Planer 2 (dt.) *	79,99
Der Produzent (dt.) *	79,99
Descent 2 incl. limit. 3D-Mauspad	79,99
Destruction Derby	69,99
Diablo (dt.) *	79,99
Die gr. Schlacht in den Ardennen *	69,99
Die Fugger 2 (dt.) *	79,99
Die Hard Trilogy (dt.) *	79,99
Die Schlümpfe (dt.)	69,99
Die Siedler 2 (dt.)	69,99
Discworld (dt.)	89,95
Doppelkopf (dt.)	39,00
Down in the Dumps (dt.) *	79,99
Dungeon Keeper (dt.) *	69,99
Earthsiege 2: Skyforce (dt.)	79,99
Earthworm Jim 2 incl. 1 (dt.)	69,99
Elisabeth I. (dt.)	89,99
Elk Moon Murder *	79,99
F1 Manager '96 (dt.) *	79,99
Fantasy General (dt.)	69,99
Fast Attack (dt.)	69,99
FIFA Soccer '96 (dt.) AKTION!	59,99
Flying Corps (dt.) *	89,99
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,99
FPS Baseball '96	69,99

PC-Games

	CD
Fritz 4 (Schach)	139,99
FS Flugsimulator 5.1 (dt.)	119,95
FS Scenery Europe 2	69,99
Gabriel Knight 2 (dt.)	89,99
Gearheads (dt.)	49,99
Gender Wars	79,99
Genie Machine *	69,99
Gene Wars (dt.) *	89,99
Golden Gate Killer (dt.) *	69,99
Gothic Machines *	69,99
Grand Prix Manager (dt.)	59,99
Guts 'N' Garters (dt.) *	89,99
Hanse *	39,99
Hardline (dt.) *	69,99
Harpoon MM Admiral's Pack *	79,99
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	69,99
Hattrick Wm! (Ikarion)	79,99
Heart of Darkness *	69,99
Hexagon Kartell (dt.) *	89,99
Holiday Islands (dt.) *	89,99
Holmes 2: Rose Tatoo (dt.) *	89,99
Hugo	69,99
Into the Void (dt.) *	79,99
Lands of Lore 2 (dt.) *	99,99
Lighthouse (dt.) *	89,99
Madden Football '97 *	89,99
Mad TV 2 (dt.) *	79,99
Magic the Gathering *	89,99
Manic Karts *	39,99
Martini Racing	25,99
Master of Orion 2 (dt.) *	89,99
Maxx (dt.) *	79,99
McLaren at LeMans (dt.) *	89,99
Mechwarrior 2: Mercenaries (dt.) *	89,99
Mechwarrior 2 Expansion Pack	39,99
Megarace 2 (dt.) *	59,99
Monopoly	69,99
Moto X *	79,99
Mutation of J.B. (dt.) *	79,99
Myst (dt.)	69,95
NBA Live 96	89,99
Need for Speed Special Ed. (dt.)	89,99
NHL Hockey '97 *	89,99
Normality Inc. (dt.)	79,99
Nuke It	49,99
Olympic Games	69,99
Olympic Soccer *	69,99
Orion Burger *	69,99
Paranoia Ares (dt.) *	79,99
PBA Bowling	59,99
Petko (dt.) *	69,99
Phantasmagoria (dt.) *	89,99
Pinball Time Bomb *	59,99
Pole Position (dt.)	89,99
Police Quest SWAT	79,99
Powerplay Hockey *	69,99
Privateer – The Darkening (dt.) *	89,99
Project Paradise	89,99
Pro Pinball – The Web	49,99
Quest for Glory Collection	69,99
Rebel Assault 2 (dt.)	89,99
Return Fire (dt.)	79,99
Riddle of Master Lu (dt.)	89,99
Ridge Racer *	79,99
Ripper (dt.) *	79,99
Road Rash *	69,99
Safecracker *	79,99
Schatten über Riva (DSA 3, dt.) *	39,99
Schleichfahrt (dt.) *	89,99
Scorched Planet *	69,99
Sens. World of Socer Euro Ed.	59,99
Shamara (dt.)	79,99
Shell Shock (dt.)	79,99
Silencer (dt.) *	79,99
Silent Hunter (dt.)	79,99
Silent Thunder (dt.)	79,99
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95
Sonic CD *	59,99
Space Academy *	79,99
Space Bucks (dt.) *	69,99
Space Hulk – The Blood Angels	89,99
Speed Haste	59,99
Speed Rage	69,99
Spud (dt.)	89,99
StarCraft (dt.) *	89,99
Starfighter 3000	89,99
Star Trader (dt.) *	79,99
Star Wars Collection: *Rebel Assault, X-Wing, Star Wars Screen Saver*	59,99
Stefan Effenbergs: Der Coach *	79,99
S.T.O.R.M. (dt.) *	89,99
Syndicate Wars (dt.) *	89,99
Terminator: Future Shock	79,99
Terra Nova	79,99
Terror Trax *	39,99

PC-Games

	CD
TFX EF 2000 Special Edition (dt.) *	69,99
The Dig (dt.) *	79,99
The Hind *	69,99
Theme Hospital (dt.) *	79,99
The Muppets Inside *	69,99
The Simpsons *	59,99
This Means War! (dt.)	79,99
Thunderhawk 2	79,99
Tie Fighter (dt.)	79,99
Time Commando (dt.) *	75,99
Tiny Troops *	79,99
T-Mek (dt.) *	79,99
Toonstruck *	79,99
Total Control (dt.) *	49,99
Touché – 5th Musketeer (dt.)	69,99
Tunnel B1 (dt.) *	89,99
Ultimate Domain *	69,99
Viking – Strategy of Ultim. Conqu. *	69,99
Virtua Fighter	75,99
Virtual Snooker	79,99
Vollgas – Full Throttle (dt.)	59,99
WarCraft 2: Tides of Darkness (dt.)	79,99
WarCraft 2 Expansion Pack	39,99
Westwood Comp.: *Lands of Lore Legend of Kyrandia 1-3, Dune 2*	79,95
White Lines: IndyCar 1 + Track Pack	89,99
Wing Commander 4 (dt.)	89,99
WinSkat (dt.)	39,99
Worms	69,99
Worms Data-CD: Reinforcements	39,99
X-Car *	79,99
Z (dt.)	69,99
Zoiks – Cartoon Network (dt.) *	89,99
Zork Nemesis	79,99

PC-Preishits (solange Vorrat)

	CD
1942 – Pacific Air War	39,99
7th Guest	19,95
Aces Collection: *Aces over Europe Aces of the Pacific, Red Baron*	49,95
Aces of the Deep (dt.)	49,99
Aces over Europe	19,99
Albion (dt.)	29,99
Alone in the Dark 1 (dt.)	29,99
Arcade Amerika (dt.) AKTION!	49,99
Armored Fist (dt.)	39,99
Aufschwung Ost (dt.)	29,99
Battle Bugs (dt.)	29,99
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan (dt.)	29,99
Beneath A Steel Sky	19,95
Bestyall at Kondor	19,99
Bioforge (dt.)	29,99
Bonaparte ("Risiko"-Spiel)	19,99
Burning Steel 4	39,99
Caesar 1	19,99
Caesar 2 (dt.) AKTIONSPREIS!	49,99
Career Strike Force & Dawn Patrol	39,99
Chewy – Esc von F5 (dt.)	29,99
Civilization	39,95
Commanche incl. Missions (dt.)	39,99
Creature Shock (dt.)	19,99
Crusade (dt.)	19,99
Cyberia	39,99
Daedalus Encounter (dt.)	29,99
Das Amt (dt.)	19,99
Das Schwarze Auge 1, 2 (dt.) je	29,95
Der Druidenzirkel (dt.)	39,99
Der Patrizier (dt.)	39,99
Der Reeder (dt.)	19,99
Desert & Jungle Strike komplett	19,99
Detroit (dt.)	29,99
Dune 2 (dt.)	39,95
Dungeon Master 2 (dt.)	29,99
EarthSiege 1 (dt.) *	19,99
Even More Incredible Machine (dt.)	19,99
Evolution – Humans 3 (dt.)	29,99
FIFA Soccer	29,99
Flight of the Amazon Queen (dt.)	39,99
Freddy Pharkas (dt.) *	19,99
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99
Goblins 3	19,99
Hexen AKTIONSPREIS	49,99
Heroes Mission Disk	29,99
History Line 1914-1918 (dt.)	29,99
Höhlenwelt Saga (dt.)	19,99
Hollywood Pictures	29,99
Indiana Jones 4 (dt.)	29,99
Indiana Jones Desktop Adv. (dt.) *	29,99
IndyCar Racing	19,95
Inferno + T.F.X. (dt.) komplett	39,99
Jagged Alliance (dt.)	29,99
Kingdom: The Far Reaches	9,99
Kings Quest 6	19,99
Kings Quest 7 (dt.)	39,99

PC-Preishits (solange Vorrat)

	CD
Klik & Play (dt.)	29,99
Knights of Xentar (dt.)	69,99
Kolumbus (dt.)	19,99
Lands of Lore (dt.)	29,95
Larry 5 (dt.) *	19,99
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99
Lemmings 3 (All New World)	29,99
Lemmings Bundle (Win 95)	29,99
Little Big Adventure (dt.)	29,99
Lone Runner (dt.) *	19,99
Lost Eden *	19,99
Made in Germany: *Anstoss, Battle Isle 2, Stemenschwarf*	39,99
Magic Carpet Plus (dt.)	29,99
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95
Master of Magic (dt.)	29,99
Maximum Road Race	29,99
Megapak Vol.5 (10 Top-Spiele!!!)	69,99
Mega-Tri-Pak: *DSS Ticonderoga, Cyclemania, Thunderscape*	29,99
Nascar Racing	29,99
NHL Hockey 95 (dt.)	29,99
North & South	9,95
Novastorm	29,99
Oldtimer (dt.)	19,99
Panzer General 2	39,99
PGA Tour Golf 486 (dt.) *	29,99
Pitfall – Mayan Adventure (dt.) *	29,99
Pizza Connection (dt.)	19,99
Pole Position (dt.) nur PC 3,5"	39,99
Police Quest 4 (dt.)	19,99
Populous 2 & Powermonger	29,95
Prisoner of Ice (dt., incl. Lösung)	29,99
Privateer	29,95
Rebel Assault (engl., dt.Ut.)	29,95
Russelsheim (dt.)	19,99
Sam & Max (dt.)	29,95
Shanghai – Great Moments (dt.)	29,99
Sim City Enhanced (dt.)	19,95
Simon the Sorcerer 1 (dt.) *	19,99
Simon the Sorcerer 2 (dt.) *	29,99
Simon 1+2 Power Edition (dt.) *	49,99
Slipstream 5000 (dt.)	19,99
Space Quest 5 (dt.) *	19,99
Space Quest 6 (dt.)	35,99
Star Trek: 25th Anniversary	29,95
Star Trek: Judgement Rites	29,99
Steel Panthers incl. Panzer-Bausatz	39,99
Strike Commander	29,95
Super Street Fighter 2 Turbo	29,99
Syndicate Plus (dt.)	29,95
System Shock (dt.)	29,99
Teamchef (dt.)	39,99
T.F.X.	29,99
Theme Park (dt.)	29,99
Top Gun – Fire At Will (dt.)	39,99
US Navy Fighters (dt.)	29,99
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95
Under A Killing Moon (engl.)	29,99
Wing Commander 2	29,99
Wing Commander 3 (dt.)	35,99
Woodruff & Schnibble of Az. (dt.)	39,99
X-Wing (mit allen Zusatzdisks, dt.)	39,99

Software der anderen Art

	CD
10.000 Color Clips	59,99
Alfred Bioleks – Meine Rezepte	59,99
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95
D-Info 3.0	49,95
D-Route	29,95
Dogz – der Pausenhund	29,99
Dr. Ludwigs Geschichte der Zeit	89,95
Formel 1-Lexikon	39,99
Lexikon des ex. Films (dt.)	119,99
M. Python: Ritter der Kokosnuß *	69,99
Organic Art – Screensaver	59,99
PC-Fahrschule	39,95
Print Artist (dt.)	39,99
Quest for Fame – Aerosmith	89,99
Route 66	69,99
RTL Samstag Nacht	49,99
Star Trek: Warrior (dt.) *	69,99
Telekom: Telefonbuch	29,50
Telekom: Gelbe Seiten	69,00
Ultrapack Vol 2 (NEU!!!)	79,99

Lernsoftware

	CD
ADI Lernsoftware	je 79,99
König der Löwen: Malen+Spielen *	79,99
König der Löwen: Zeichentrickfilm	79,99
Poesiehontas: Zeichentrickfilm *	79,99
Ronny im Erdbeer-Zauberland	39,99
Tom & Jerry (dt.)	59,99
Tuneland (dt.)	79,95

Multimedia-Zubehör

CD Box mit Schloß, stapelbar	29,99
CD-ROM, 8fach, IDE	199,99
Lautsprecher (2x12 Watt)	29,99
Lautsprecher (2x24 Watt, Netzteil)	59,99
Lautsprecher (2x80 Watt, Netzteil)	99,99
Soltchten-Subwoofer-System	299,99
Soundblaster 16 Value IDE	179,99
Soundblaster 32 PNP	269,99
Yamaha DB 50 XG Wavetable	219,99
Yamaha YST M15-Lautsprecher	129,99
3,5" MF 2HD (1/der Pack)	5,99

Joysticks

Alfa Twin – Joystickweiche	39,99
CH Flightstick Pro	129,95
CH Pro Throttle	199,99
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad	39,95
Gravis Grip Pads (2er Pack)	69,99
Gravis Grip Set (Multiport+Pads)	99,99
Gravis Joystick Analog Pro Clear	49,99
Gravis Joystick "Firebird 2"	139,99
Gravis Joystick "Thunderbird"	89,99
Log Thunderpad	39,95
Log WingMan Ultrastream 5000	79,95
Log WingMan Extreme	99,95
Log WingMan Warrior	i.V.
MS Sidewinder Pro Joystick	89,99
Spaceball Avenger	229,99
Thrustm. Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Gamecard PC (2 Ports)	39,95

Mäuse / Trackballs

Log MouseMan 96	79,99
Log MouseMan Cordless	119,99
Log Pilot Mouse	49,95
Log TrackMan Marble	99,99
Log TrackMan Vista	99,99
Yakumo Mouse	14,99

Lösungsbücher

Komplettlösungen zu fast allen Games	
Gabriel Knight 2 Hier nur eine kleine Auswahl	
Civilization 2	14,80
Command & Conquer Mission Disk	14,80
Creature Shock	19,95
Das ultimative Adventure-Buch	34,80
Das ultimative Lucas Arts-Buch	29,80
Das ultimative Sierra-Buch	39,80
Die Fugger 2	14,80
Dungeon Master 2	19,95
Gabriel Knight 2	14,80
Riddle of Master Lu	14,80
Schummeln bei PC-Spielen	39,80
System Shock	19,95
The Dig	14,80
Urban Runner	19,95
WarCraft 2	14,80
Wing Commander 4	14,80
Zork Nemesis	19,95

Video CD's für MPEG / CD

James Bond Coll. (6 Titel+Buch)	219,99
Mr. Bean – Final Collection	39,99
Star Trek – Treffen der Gen.	49,95
CDI-Grundgerät	ab 699,95

Sony Playstation

Ascii-Pad incl. Control Pad	399,99
Andretti Racing *	89,99
Flyerz	89,99
Formel 1 *	89,99
Gunship 2000 (engl.)	89,99
Myst *	89,99
Olympic Games	89,99
Resident Evil	89,99
Ridge Racer Revolution	99,99
Tekken 2 *	109,99

Trading Cards: Magic the Gathering

Starter Pack	4. Edition	60 K. dt. 16,99
Booster Pack	4. Edition	15 K. dt. 5,49
Booster Pack	Eiszeit	15 K. dt. 5,49
Allianzen		12 K. dt. 4,99
Chronicles		12 K. dt. 4,99
Fallen Empires		8 K. e. 2,99
Renaissance		8 K. dt. 3,99
Heimatländer		8 K. dt. 3,99
Homelands		8 K. e. 2,99

Fan-Shop

Anstecker "Logo: Media Point"	5,00
Anstecker "Teufel: Computer"	5,00
Anstecker "Teufel: Forke"	5,00
Anstecker "Teufel: Sprung"	5,00



Wo Sie uns finden: Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111

Media Point

Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144



Media Point

Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182



Media Point

Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rh. Friedr.hain
Tram 20, 21 Bersarinplatz



Media Point

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204



Media Point

Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222



Media Point

Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102



Media Point

Bremen
Hanseatenhof 9 / Loydhof
Tel.: (0421) 16 80 80
Straßenbahn 2,3 Am Brill
am Parkhaus Am Brill



Bewaffnung des T-80

- 125mm Bordkanone mit Laserentfernungsmessser und stabilisierter Zieleinrichtung
- 10 Schuß panzerbrechende Munition für die Bordkanone
- 13 Schuß HEAT-Munition für die Bordkanone
- 13 Schuß Explosiv-Munition für die Bordkanone
- MG 12,7mm mit 300 Schuß

Schützenpanzer Bradley

Der SPz Bradley wurde ursprünglich dazu entwickelt, Truppen schnell und sicher ins Gefecht zu bringen. Außerdem sollte das System extrem anpassungsfähig sein und wurde deshalb in den zwei Varianten M2 und M3 gebaut. Der M3 wird als Aufklärer eingesetzt und versorgt seine Infanteriegruppe mit 10 zusätzlichen Ladungen für die TOW-2, eine schwere Panzerabwehrrakete. Die Bradleys in ARMORED FIST gehören zur Klasse M3 mit Standardbewaffnung zur Panzerabwehr. Wenn möglich sollten Sie sie in eine Position bringen, aus der sie ihre TOW-2 einsetzen können. Aber bedenken Sie immer, daß die Bradleys nicht dafür entwickelt wurden, sich lange mit Kampfpanzern auseinandersetzen zu müssen. Obwohl die beiden TOW-2 Werfer auch mit schweren Panzern fertig werden, bietet es sich an, mit den M3s Aufklärung zu betreiben. Außerdem ist es klug, mit den Bradleys Weichziele zu bekämpfen, um die M1 für den Kampf gegen T-80 und BMP-2 freizuhalten.

Bewaffnung des Bradley

- 25mm BMK mit 900 Schuß, aufgeteilt in HEI und APDS
- TOW Raketenwerfer mit 2 feuerbereiten Raketen und 10 Ladungen
- 400 Schuß panzerbrechende Munition (AP)
- 500 Schuß Explosiv-Munition (HEI)
- MG Kaliber 50 mit 2000 Schuß
- IR-Luftabwehr-Raketen Stinger mit 2 Schuß (SAM)



Schützenpanzer BMP-1 (Vorgänger des BMP-2)

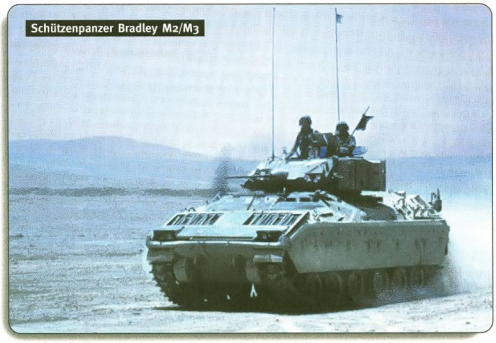
Bild: American MPC Research, Inc.

Schützenpanzer BMP-2

Der sowjetische BMP-2 ist ein weltweit anerkannter Schützenpanzer, der ein gutes Gegenstück zum amerikanischen Bradley darstellt. In für die sowjetische Doktrin des kalten Kriegs typischer Weise wurden die BMPs in Massen produziert. Dabei sollten jedem Bradley mindestens 10 BMPs gegenüberstehen. Wenn Sie sich in ARMORED FIST also zahlenmäßig deutlich überlegenen Gegnern gegenüber sehen, haben Sie sich wohl für die westliche Seite entschieden. Für den BMP gilt die selbe Taktik wie für den Bradley: Setzen Sie Ihre T-80 zum Kampf gegen Panzer ein, und überlassen Sie dem BMP die leichteren Aufgaben. Spielen Sie nicht den Helden... der BMP ist ein gefundenes Fressen für den Abrams!

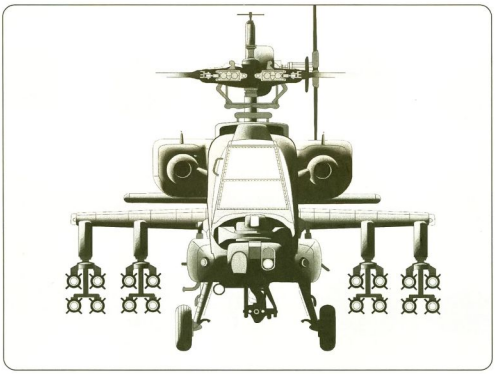
Bewaffnung des BMP-2

- Ein Spandrel-Raketenwerfer mit 10 Panzerabwehrraketen (AT-6)
- 30mm BMK mit 300 Schuß panzerbrechender (AP) und 400 Schuß Explosiv-Munition (HEI)
- MG 12,7mm mit 2000 Schuß
- 2 SA-14 Gremlin Luftabwehrraketen



Schützenpanzer Bradley M2/M3

Bild: American MPC Research, Inc.



AH-64A Apache

Die amerikanischen Entwickler machten sich nach den schlechten Erfahrungen mit den zu Waffenplattformen umgebauten Transporthubschraubern in Vietnam sehr lange Gedanken. Das Ergebnis war der AH-1 Cobra, der in einer modernisierten Version bis heute seinen Dienst versieht. Die Mission eines Kampfhubschraubers besteht aus bewaffneter Aufklärung, Infanterieunterstützung und primär Panzerjagd oder Panzerabwehr. Der Apache hat sehr viel von seinem Vorgänger übernommen. Ein schmaler Rumpf mit einer Kanone, kurze Flügel, die vor allem als Waffenstationen dienen, und eine Crew, bei der der Pilot über dem Bordschützen sitzt. Allerdings wurden beim Apache noch einige Verbesserungen vorgenommen: Doppelturbinenantrieb mit IR-Signaturunterdrückung, Wärmebildgerät, Laserzieleinrichtungen, verbessertes Navigationssystem, FLIR (Forward Looking InfraRed - Vorwärts gerichtetes IR-Sichtgerät) für den Piloten und verstärkte Panzerung. Außerdem wurde der Schutz der Crew bei einem Absturz verbessert, so daß heute die Besatzung einen Absturz bei höheren Geschwindigkeiten überleben kann.

Bewaffnung des AH-64A Apache

- 30mm Maschinenkanone mit 1200 Schuß
- 70mm FFAR-Raketen Hydra-2 oder 4 Werfer mit 7 oder 19 Schuß pro Werfer
- AGM-114A Hellfire Panzerabwehrraketen - 4 Raketen pro Werfer, bis zu vier Werfer
- AIM-92 Stinger Luftabwehrraketen - bis zu 4 an den Flügelenden

Mi-24 Hind

Die ehemalige Sowjetunion hatte lange bei der Helikopterentwicklung die Nase vorn. Ihre Helikopter waren größer und konnten mehr transportieren als ihre westlichen Gegenstücke. Die Entwickler des Ostens studierten ebenfalls die Erkenntnisse aus Vietnam und entwarfen den Mi-24, der seit seiner ersten Indienststellung eine ganze Reihe von Modifikationen durchlief. Dieser Helikopter ist mehr ein fliegender Panzer als alles andere und wird schon deshalb von drei Crewmitgliedern geflogen. Zusätzlich kann er bis zu acht voll ausgerüstete Soldaten tranportieren. Er ist gegenüber leichtem Infanteriefeuer vollkommen unverwundbar, und selbst mit einem Kaliber 50-MG ist er nur schwer zu beschädigen. Allerdings hat sich in Afghanistan gezeigt, daß er gegenüber Luftabwehrraketen wie der Stinger und der englischen Blowpipe sehr anfällig ist.
Wenn Sie die Warnung „HIND, HIND!" im Funk hören, dann können Sie nur eins tun: Eine Nebelgranate abfeuern, Position wechseln und den Himmel nach der Hind absuchen. Wenn ein Bradley in der Nähe ist, haben Sie Glück, da der mit Luftabwehrraketen bestückt ist. Auch für den Bradley gilt: Nebelgranate raus, Positionwechsel und gleichzeitig den Helikopter suchen und abwehren!



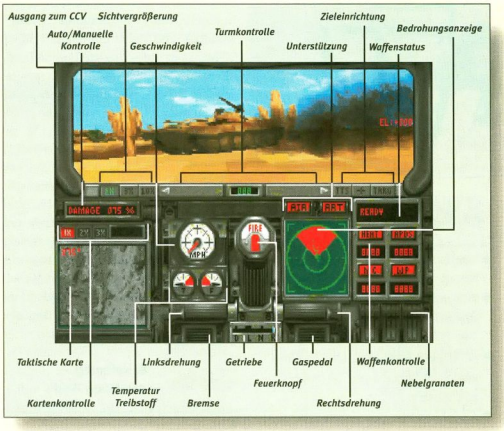
Bewaffnung des Mi-24 Hind

- 23mm Kanone mit 300 Schuß
- 57mm Raketen, ähnlich den Hydra, in Werfern mit 16 oder 32 Schuß
- Verschiedene Kombinationen von 240mm, 210mm, 160mm Raketen und FAB-250 Bomben - Maximale externe Waffenzuladung: 1500Kg
- 4 oder 8 AT-6 Spandrel Panzerabwehrraketen
- SA-14 Gremlin Luftabwehrraketen



Bild: American MPC Research, Inc.

Übersicht der einzelnen Ansichten



M1A2 Kontrollen

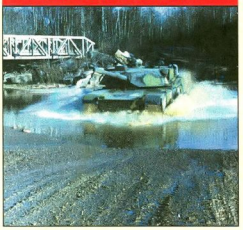


Bild: American MPC Research, Inc.





T80 Kontrollen

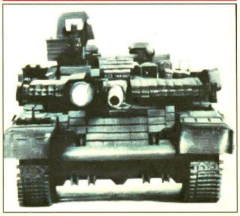
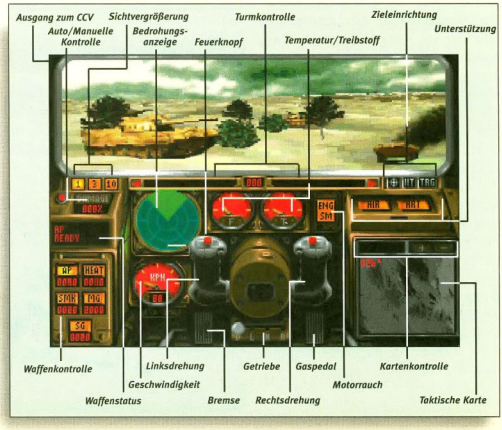


Bild: American MPC Research, Inc.

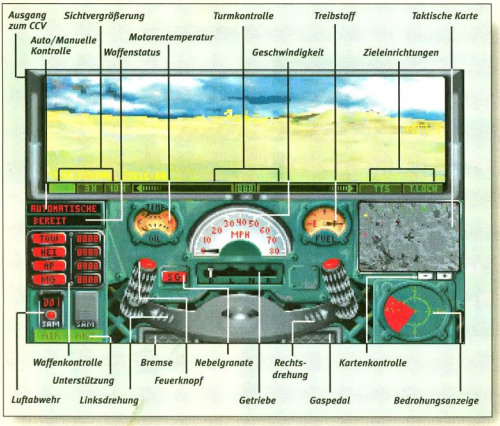




Bildschirmübersichten







M3 Kontrollen

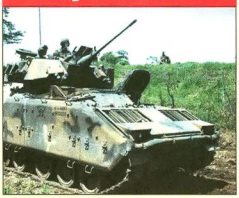
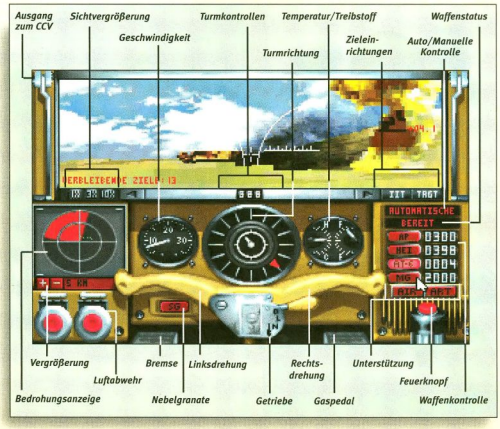


Bild: American MPC Research, Inc.







BMP-2 Kontrollen

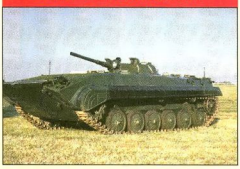


Bild: American MPC Research, Inc.

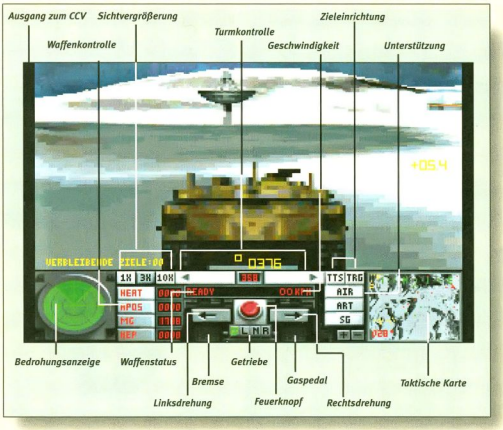
Bildschirmübersichten











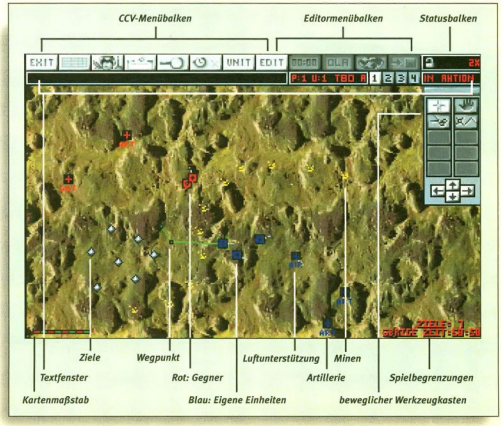
Externe Ansicht



Bild: American MPC Research, Inc.





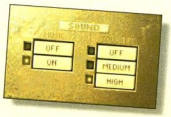


CCV Karte

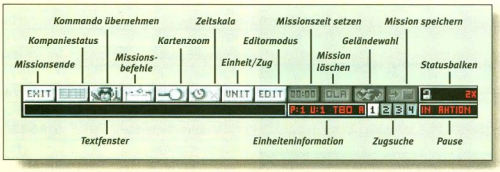


Bildschirmübersichten





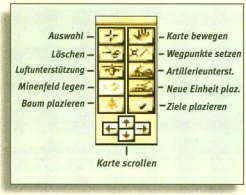




Der Menü- und Statusbalken



Bild: American MPC Research, Inc.



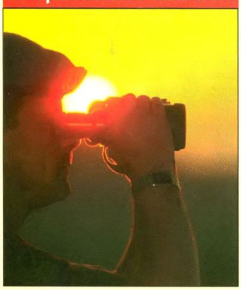
Der Werkzeugkasten

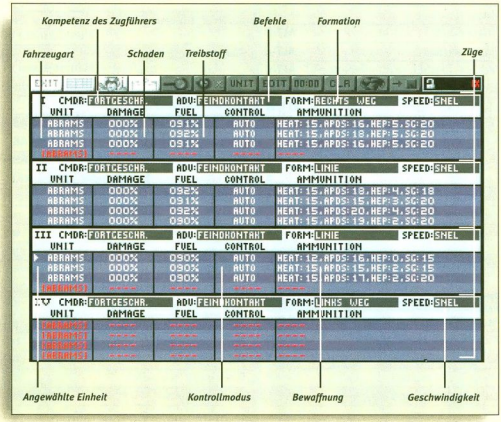


Bild: American MPC Research, Inc.



Kompaniestatus-Übersicht





Tastaturkommandos

Hauptmenü	
Spieleranwahl	P
Szenarionmenü	C
Missionsmenü	B
Einheitenansicht	R
Einstellungen	S
Informationen über AF	A
Spielende	Q

Szenario-Karte	
Angewähltes Gefecht spielen	ENTER
Nächsten Kampf anwählen	TAB
Zurück zum Hauptmenü	ESC

CCV	
Missionsende	ALT-Q
Kompaniestatus an/aus	TAB
Kommando übernehmen	Leertaste oder F10
Missionsbefehle	ALT-B
Karte vergrößern (im Zahlenblock)	+
Karte verkleinern (im Zahlenblock)	–
Zeitskala vergrößern (im Zahlenblock)	ALT +
Zeitskala verkleinern (im Zahlenblock)	ALT –
Pause	F1
Zug/Einheit	ALT-P
Editor an/aus	ALT-E
Mission löschen (Editorfunktion)	ALT-C
Karte wählen (Editorfunktion)	ALT-M
Mission speichern (Editorfunktion)	ALT-W
Karte zentrieren auf:	
Zugführer 1	1
Zugführer 2	2
Zugführer 3	3
Zugführer 4	4
angewählte Einheit (im Zahlenblock)	x
Settingsmenü	ALT-S

Werkzeugkasten	
Auswahlwerkzeug (Kreuz)	U
Karte verschieben (Hand)	H
Löschen (Schere)	X
Wegpunkte setzen	P
Luftunterstützung	C
Artillerie plazieren	A
Minenfeld plazieren	M
Einheit einfügen	N
Baum setzen	T
Ziele setzen	O
Karte scrollen (Zahlenblock oder Haupttastatur)	Pfeiltasten

Kompaniestatus	
Seite wechseln (Gegnereinstellungen)	Strg-S
Zurück zum CCV	TAB

Fahrzeugkontrolle	
Geschwindigkeit und Lenkung	Pfeiltasten
Getriebekontrolle:	
Normaler Gang	D
Kleiner Gang	L
Neutral	N
Rückwärts	R
Turmkontrolle:	
nach links	ALT ← (oder Y)
nach rechts	ALT → (oder X)
nach oben	ALT ↑ (oder Seite hoch)
schnell nach oben	ALT + Seite hoch
nach unten	ALT ↓ (oder Seite runter)
schnell nach unten	ALT + Seite runter
Zentrieren (Haupttastatur)	*
Sichtvergrößerung (Haupttastatur)	+
Sichtverkleinerung (Haupttastatur)	–
Kartenvergrößerung	.
Kartenverkleinerung	,
Nächste Einheit	TAB
Vorherige Einheit	ALT-TAB
Nächste Einheit ohne Nachfrage	STRG-TAB
Ziel erfassen	ENTER (oder CAPS-Lock)
Waffenkontrolle:	
1. Waffe	1
2. Waffe	2
3. Waffe	3
4. Waffe	4
Luftabwehr entsichern (M3/BMP)	5
Luftabwehr abfeuern (M3/BMP)	6
Artillerieunterstützung	7
Luftunterstützung	8
Nebelgranate	9
Waffen durchschalten	W
Waffe abfeuern	Leertaste
Auto Kontrolle an/aus	ALT-A
Eigenes Fahrzeug identifizieren	I
Pause	F1
Normale Ansicht (cockpit)	F2
Vollbildschirm	F3
Folgekamera	F4
Nachtsicht an/aus	F5
Zielkreuz an/aus	F6
Motorrauch an/aus	F7
Panzer an Turm ausrichten	F8
CCV	F10 (oder ESC)
CCV ohne Nachfrage	STRG-ESC
Kompaniestatus	F11
Settingsmenü	F12 (oder ALT-S)







Die Geschichte des gepanzerten Streitwagens

ARMORED FIST zeichnet sich durch außergewöhnliche Realitätsnähe aus - die Fahrzeuge und Waffen reagieren weitgehend so, wie das auch ihre Vorbilder im wirklichen Leben tun. Das kommt natürlich nicht von ungefähr, sondern ist sorgfältiger Recherche und kompetenter Beratung zu verdanken. Einer der Ratgeber, der dafür gesorgt hat, daß Sie sich beim Spielen wie ein echter Panzerkommandant fühlen, ist selber einer: Oberst Marvin Leibstone.

Er hat nicht nur den Programmentwicklern zur Seite gestanden, sondern auch für das Handbuch von ARMORED FIST einen kurzen historischen Abriß verfaßt über die Entwicklung der Stahlungetüme, die schließlich in Maschinen wie dem M1 Abrams oder dem T-80 ihren einstweiligen Höhepunkt fand. Da diese Abhandlung zwar interessant, aber für die Beherrschung des Spiels nicht notwendig ist, haben wir auf den Abdruck im Heft verzichtet - sie hätte endgültig ein Buch daraus gemacht. Dennoch sollen unsere Leser nicht auf die Zusatzinformation verzichten müssen, deshalb haben wir sie in einigen gängigen Dateiformaten mit auf die CD-ROM gebrannt. Sie finden das Kapitel im Verzeichnis \STRWAGEN in folgenden Formaten:

Word für Windows 6.0/7.0
STRWAGEN.DOC

Word für Windows 2.0
STRW_WW2.DOC



Bild: American MPC Research, Inc.

Windows Write	**STRWAGEN.WRI**
ASCII-Text	**STRWAGEN.TXT**

Wer Word für Windows besitzt, sollte eins der Dokumente im zugehörigen Format öffnen, dann kommt er in den Genuß der vollständigen Formatierung, einschließlich Titelgrafik, Seitenzählung, Kopf- und Fußzeilen. Das Windows-Zubehör Write oder WordPad kann leider einen Großteil dieser Formatierung nicht darstellen, und die ASCII-Version schließlich kann zwar mit jeder Textverarbeitung geöffnet werden, enthält aber nur den reinen Text ohne jede Formatierung. Deshalb sollten Sie darauf nur zurückgreifen, wenn Sie wirklich keine andere Möglichkeit haben. Viele Textverarbeitungen können das WinWord- oder wenigstens das Write-Format importieren - nutzen Sie diese Möglichkeit!

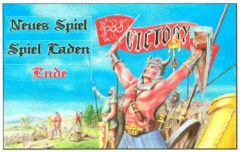
Windows95-Anwender können das Word6.0-Dokument auch ohne das Programm nutzen, denn sie finden im gleichen Verzeichnis einen 32-Bit-Viewer von Microsoft, der Word-Dateien ohne Verluste öffnet und druckt. Klicken Sie auf die Datei WD95VGER.EXE doppelt und folgen Sie den Anweisungen des Installationsprogramms! Der Viewer funktioniert selbstverständlich auch mit jeder anderen Word-Datei, ist kostenlos und verpflichtet zu nichts.

Noch einmal zur Beruhigung: wer die Datei nicht ansehen will oder kann, verpaßt nichts, was zum Spiel gehört! Sie gehört nicht zur eigentlichen Spielanleitung, die komplett im Heft abgedruckt ist.



Nachsiedler

Kleine Männlein bevölkern ihr kleines Reich im Hauptspeicher eines PCs, bauen Hütten und Dörfer, gedeihen und vermehren sich, sofern es der böse Nachbar zuläßt und der Weltenlenker vor dem Bildschirm für die richtigen Bedingungen sorgt.



Klingt vertraut? Spätestens seit Blue Bytes Siedlern ist diese Variante des Strategiespiels wohlbekannt und, vor allem in Deutschland, sehr erfolgreich. Grundsätzlich ist auch gar nichts dagegen einzuwenden, daß gelungene Programme nachgebaut und variiert werden, schließlich entsteht nicht jede Woche eine grundlegend neue Spielidee. Das Verfahren ist daher branchenüblich und bringt dem Spieler nur Vorteile, denn erstens belebt Konkurrenz das Geschäft, zweitens bemühen sich die Epigonen in der Regel, den Pionier zu übertreffen –







das Gameplay zu erweitern, Mängel abzustellen oder die Technik zu erneuern. Und die Spielergemeinde erfreut sich am Fortschritt und an der Vielfalt.

Ob sie sich allerdings auch an Topwares VICTORY erfreut, ist sehr fraglich. Was es den Siedlern hinzufügt, beschränkt sich auf eine kriegerische Komponente, denn die Dörfer sind von Feinden umgeben. Leider werden ausschließlich Vernichtungskriege geführt, die Eroberung und Nutzung gegnerischer Gebäude ist nicht vorgesehen. Die einzige Ressource ist Milch, weshalb der Spieler vor allem ein guter Cowboy sein und seine Kühe vor Überfällen schützen muß. Ist genug Milch da, kann er Häuser bauen, in denen dann neue Krieger, Bauern oder Magier entstehen, in Ställen materialisieren sich auch Kühe. In der Milchwirtschaft erschöpft sich auch schon der ökonomische Teil der Simulation, und der kriegerische ist nicht viel komplexer. Dafür sorgt schon die lausige Gegnerintelligenz. Doch die eigenen Geschöpfe sind auch nicht klüger und rennen, sich selbst überlassen, so blind ins Verderben, daß das Ganze manchmal an einen anderen Klassiker erinnert: die Lemminge.

Sein Ziel und einen von drei Schwierigkeitsgraden wählt der Spieler aus einer Landkarte aus. Danach sollte er zunächst Späher ausschicken, denn sichtbar sind nur bereits



begangene Flächen, was die Feinde nicht hindert, unvermutet aus dem Hinterhalt zuzuschlagen. Der sichtbare Ausschnitt läßt sich mit der Maus auf einer kleinen Übersichtskarte verschieben, die sonstigen Bedienelemente beschränken sich auf wenige Buttons.

Der Sound trägt wenig dazu bei, das unerfreuliche Bild aufzuhellen, und die Klötzchengrafik in Draufsicht ist für einen 96er Jahrgang inakzeptabel. Immerhin verdankt sich dieser grafischen Schlichtheit die Spielbarkeit im Win95-Fenster, EMS-Speicher vorausgesetzt. Erfreulich ist außerdem der niedrige Preis, andererseits aber ist für einen Zehner mehr inzwischen auch das Original von Blue Byte zu haben, und dieses Scheinchen wäre wirklich gut angelegt, von „echten" Strategiesimulationen wie Battle Isle ganz zu schweigen. **ps**



KURZINFO

Name:	**Victory**
Genre:	**Strategiesimulation**
Hersteller:	**Topware, Mannheim**
Preis:	**29,95 DM**
Systemvoraussetzungen:	**486/25, 8 MB,**

Bundesbertis Mannen

Im denkwürdigen Jahr 1996, in dem der Fußball zweimal nach Hause zurückkehrte – erst nach England, dann nach Deutschland – dürfen ein paar Fußballsimulationen natürlich nicht fehlen. Aus dem anläßlich der EM besonders reichhaltigen Angebot haben wir zwei actionbetonte Vertreter unter die Lupe genommen, bei denen es nicht um Spielereinkauf und geschicktes Wirtschaften geht, sondern um die Führung von Spielern und Ball auf dem Spielfeld.

Euro '96 – Konkurrenz für FIFA

Seit den 80er Jahren versucht Gremlin Interactive auf dem Markt der Sportspiele Fuß zu fassen, der seit geraumer Zeit von EA Sports beherrscht wird. Von Littis Hotshot für den C-64 bis RAN-Soccer im letzten Jahr klappte der Durchbruch nicht ganz. Mit EURO '96 sollte sich das ändern, denn das neue Gremlin-Produkt ist ernstzunehmende Konkurrenz für FIFA Soccer '96 von EA. Euro '96 ist eine Umsetzung des Geschehens auf der britischen Insel, wie sie realistischer wohl kaum machbar ist. Alle sechzehn Mannschaften stehen in Originalbesetzung zur Verfügung und zwar als Möller, Köpke, Eilts usw., nicht etwa als entstellte Mollers und Kopkens. Das gilt für alle Teams, Schiris und die acht Stadien, die Authentizität des Szenarios ist also lückenlos. Die Umsetzung ist dementsprechend. Grafik, Spielbarkeit und -geschwindigkeit, Sound, Musik und Sprachausgabe lassen kaum Wünsche offen.

Kunz oder Klinsmann?

Bevor die Mannschaften einlaufen, wartet das Aufwärmtraining in Form von unzähligen Spieloptionen und Einstellungen, die fast schon ungeduldig machen können. Das fängt beim Spielmodus



(Training, Freundschaftsspiel, EM...) an und geht über Stadion- und Schiedsrichterwahl, Art der Steuerung und Grafikauflösung bis hin zur Aufstellung der eigenen Mannschaft. Oliver Bierhoff fehlt zwar, aber abgesehen davon kann man über Bertis Jungs – oder die aus 15 anderen Nationen – frei verfügen. Wenn die vorgegebene Aufstellung geändert wird, heißt es allerdings vorsichtig sein, denn Kunz in die Abwehr oder Babbel in den Sturm zu stellen, sollte man sich besser verkneifen. Alle Spieler haben, wenn sie von der künstlichen Intelligenz gesteuert werden, ihre charakteristischen Stärken und Schwächen. Dank des für die Animation der Spieler eingesetzten Motion Capturings meint man sogar zu erkennen, daß ein Sammer sich tatsächlich bewegt wie ein Sammer. Sei das nun Einbildung oder nicht, die Grafik und die Bewegungsabläufe der Fußballer sind sehr gelungen.



Ab in die Kabine

Auch die Herren mit der Pfeife verhalten sich genau wie bei der echten EM: Elfmeter, gelbe und rote Karten werden reichlich verteilt. Hat man sich also bei den Spieleinstellungen entschieden, nicht die ganze Mannschaft, sondern nur einen Spieler zu steuern, sollte man die Blutgrätsche sparsam verwenden. Fliegt der gesteuerte Spieler vom Platz, muß man beim Rest des laufenden Spiels zuschauen und kann das Spiel nicht vorzeitig beenden, ohne gleich das ganze laufende Turnier abzubrechen. Gespeichert wird nur zwischen den Spielen. Wenn man mal richtig zutreten will, läßt



Euro '96 vs. KickOff '96



sich die Ahndung durch den Unparteiischen aber auch abschalten. Das empfiehlt sich anfangs auch für faire Naturen, denn schnell hat man aus Versehen ein Foul begangen, und die Karten in der Tasche des Schiris sitzen wirklich sehr locker - wie bei der EM eben.

Tief fliegende Schwalben

Neben authentischem Hintergrund, Grafik und den Bewegungen der Spieler sind die Kommentare des Sprechers ein weiterer Pluspunkt. Natürlich wiederholen sie sich irgendwann, aber sie sind dem Spielfeldgeschehen meist gut angepaßt, und es gibt manchen lustigen Spruch à la Rubenbauer und Co. zu hören - von „tief fliegenden Schwalben" über „Abschlüsse fürs Familienalbum" bis zu „schön eingesprungenen Pirouetten". Die unangenehmsten Schwächen des Vorgängers RAN-Soccer wurden eliminiert. Der Torwart verteilt keine Flanken mehr an den Gegner, und der aktive Spieler läßt sich manuell wechseln, wenn man im Autospieler-Modus die ganze Mannschaft kontrolliert. Die Steuerung der Fußballhelden beschränkt sich auf einen Joystick mit zwei belegten Knöpfen bzw. entsprechende Tastatur- oder Mauseinstellungen, dabei ändert sich die Funktion der Knöpfe mit der Spielsituation. Für Einsteiger ist das anfangs etwas verwirrend, aber nach einer nicht allzu langen Trainingsphase entpuppt sich Euro '96 als gut spielbare Fußballsimulation, bei der man seine Spieler tatsächlich unter Kontrolle hat. Machen Sie sich also beim ersten 0:13 gegen Rumänien keine Sorgen, schon bald hält man in Wembley das erste Mal den Pokal in der Hand, und Spaß macht's auch danach noch.





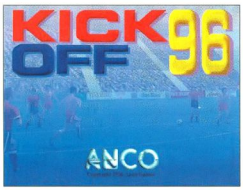
Kurzinfo

Name:	Euro '96
Inhalt:	Fußballsimulation (Action)
Hersteller:	Gremlin Interactive
Vertrieb:	Softgold, Kaarst
Preis:	DM 99,95
Systemvoraussetzungen:	486/66, 8 MB RAM,
empfohlen:	Pentium, 16 MB RAM, SVGA,

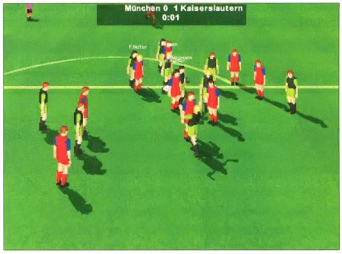
Im Vergleich	Euro 96	KickOff 96
Spielbarkeit	gut, einfache Steuerung, automatischer oder manueller Spielerwechsel	mangelhaft, verspringender Ball
Grafik	sehr gut, verschiedene Detailoptionen	befriedigend, eher simpel und comic-artig
Spieleranimation	sehr gut, Motion Capturing	befriedigend, wie Grafik
Sound	gut, 3D-Blaster-kompatibel	ausreichend, keine Kommentare, plumpe Sounds
Kommentare	gut, oft lustig	keine
Mannschaften	16 Nationalteams	49 National-, 750 Clubmannschaften
Authentizität	100%	gering, viele Spieler mit abgeänderten Namen
Preis	99,95 DM	49,95 DM



Budget-Bolzerei – KickOff 96



Auch der Erscheinungstermin von KickOff 96 wurde ins zeitliche Umfeld der EM gelegt, aber es belastet das Budget gerade mal halb so stark wie Euro '96. Dafür muß man allerdings auch einige Mängel in Kauf nehmen. Als erstes fällt auf, daß die Grafik nicht mithalten kann, und auch die Spieleranimation ist eher puppenhaft. Das Spiel fährt zwar zum Ausgleich eine beeindruckende Zahl von Mannschaften und Spielern auf (750 Vereine, 49 Nationalmannschaften) und bietet die unterschiedlichsten Spielmodi, aber das wenigste dieser Vielfalt stammt aus dem richtigen Leben. Der Stürmer der Nation läuft hier unter „Klunsmann", und da in der Bundesliga die Stadt München zweimal auftaucht, muß halt einer der Einträge „München 89" lauten. Trotzdem scheint das Spiel für Profis konzipiert worden zu sein, denn auf dem Spielfeld wird man ziemlich gefordert, wenn nicht überfordert. Mit einem Abschlag einen eigenen Mann zu erreichen, scheint fast unmöglich zu sein, und wenn es doch gelingen sollte, geht's erst richtig los. Der Ball muß hier nämlich bewußt am Fuß gehalten werden. Das heißt, man kann nicht einfach die Laufrichtung wechseln und erwarten, in Ballbesitz zu bleiben. Ist der Richtungswechsel zu abrupt, was schnell der Fall ist, bleibt der Ball einfach liegen. Diese Ballführung ohne Ballkontakt macht das Spiel fast unspielbar. Es ist also nur denen zu empfehlen, die gerne das Unmögliche vollbringen.



Sanitöter!

Abgesehen vom zu hohen Anspruch auf dem Spielfeld hat KickOff 96 auch ein paar nette Gimmicks und Optionen zu bieten. So können zum Beispiel verschiedene Platzverhältnisse eingestellt werden, die das Ballverhalten und die Bewegungen der Spieler beeinflussen. Bei einem bösen Foul treffen sich beide Mannschaften erstmal am Tatort, um dort wild gestikulierend zu diskutieren. Leider passiert das in einer Art betontem Murmeln, das sich nicht gerade Sprachausgabe nennen läßt. Wurde die Notbremse allzu heftig gezogen, kommen sogar die Sanitäter mit der Bahre auf den Platz. Das alles sind nette Ideen, die aber davon überschattet werden, daß zumindest im Test nicht ersichtlich wurde, wie man spielerisch in KickOff 96 ein Bein auf die Erde bekommen bzw. den Ball am Fuß behalten soll.

kh







KURZINFO

Name:	KickOff 96
Inhalt:	Fußballsimulation, Action
Hersteller:	Anco Games
Vertrieb:	Softgold, Kaarst
Preis:	DM 49.95
Systemvoraussetzungen:	486/66, 8 MB RAM,
empfohlen:	Pentium, 16 MB RAM,



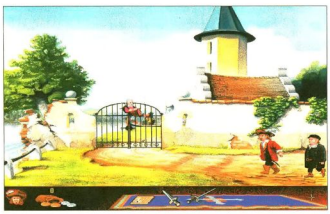


Zieht blank!



Er ist faul, fett und gefräßig – und wenn er nicht gerade schläft, ist er einmalig vorlaut. Nein, nicht Kater Garfield, sondern Henri, der Welt frechster Kammerdiener! Was sein Herr wider Willen, der junge Musketier Geoffroi Le Brun, mit Henri erlebt, glaubt einem niemand außer Computerspielern, und so nimmt das nicht ganz ernst gemeinte Adventure seinen Lauf...

Obwohl Henri ihm oft die Schau stiehlt, bestimmt Tollpatsch Geoff meist, wo es langgeht. Immerhin gilt es, eine ungeheure Veschwörung gegen Frankreich aufzudecken, einen Mord zu rächen und das eiskalte Herz der schönen Juliette zu erobern. Kreuz und quer durch das Nordfrankreich des 16. Jahrhunderts führt die Reise. Rouen, Amiens, St. Quentin und natürlich der Nabel der Welt, Paris, sind Stationen auf der Jagd nach dem Glück und dem Meuchler.



En Garde!

Auf ihrer Irrfahrt begegnen unsere beiden Helden Räubern, Edelmännern und Wahrsagerinnen. Sie tauchen in finstere Spielhöllen ab und bei leichten Mädchen unter - doch keine Angst: So herzzerreißend dämlich ist Geoff zuweilen, daß Touché garantiert jugendfrei bleibt. Die Charaktere bewegen sich durch klassische, jeweils neu nachgeladene Adventure-Bildschirme mit überzeugend gestalteten Hintergründen. Dagegen fällt die nicht ganz so gut gelungene Animation der Figuren etwas ab, während die Mausteuerung sehr komfortabel ausgefallen ist. Die pfiffige deutsche Übersetzung der Dialoge erscheint auf Wunsch als Untertitel, läßt sich aber, wie auch die Musik, zugunsten der englischen Sprachausgabe ausblenden. Man bedenke hierbei: Musketiere reden gern und viel und auch Englisch natürlich mit französischem Akzent.





Nimm das, Schurke!

Hart, aber herzlich geht's in dem liebevoll gezeichneten Abenteuer zu, und selbst der größte Bösewicht versteht es, am Ende Mitleid zu erregen. Die vielen Rätsel und Aufgaben sind schön durchdacht, die Verwendung mancher Objekte allerdings putzig. Oder kämen Sie gleich darauf, daß ein Plakat samt abgebrochenem Leiterstück ein Paddel ergibt? Dennoch: Richtig unfair wird's nie. Zahlreiche „Filmszenen" lockern das Heldendasein auf und treiben die Geschichte voran. Geoffs und Henris Aktionsradius wächst im Laufe der Zeit: Sind bestimmte Aufgaben gelöst, werden weitere Zielorte zugänglich. Alle Reiseziele sind per Mausklick auf der Landkarte schnell anzusteuern - vor langwierigen Kutschfahrten haben die Programmierer uns bewahrt! Wer Helden mit Mantel und Degen liebt und eine Pause von den mechanisierten Überhelden der neuen Actionwelle braucht, dem sei Touché wärmstens ans Herz gelegt. Feines Fechten und viel Humor entführen den Spieler in eine andere Welt.

Allons-y! - **hh**



AUF DER HEFT-CD DEMO

KURZINFO

Name:	**Touché – Die Abenteuer des fünften Musketiers**
Genre:	**Adventure**
Hersteller:	**U.S. Gold**
Vertrieb:	**Avalon, Aschaffenburg**
Preis:	**89,95 DM**
Systemvoraussetzungen:	**386/33, 8 MB RAM,**
empfohlen:	**486/66,**



Kälteschlafes Bruder



Vor etwa anderthalb Jahren landete Xatrix mit seinem 3D-Renderspektakel CYBERIA einen satten Actionhit. Nun liegt der Nachfolger CYBERIA 2 vor – leider nur recycled und wie der Protagonist Zak mal schnell aus der Gefriertruhe aufgetaut.

Das Handlungsende des Vorgängerspiels suggerierte schon allzu deutlich, daß ein zweiter Teil zu erwarten war. In froher Hoffnung, einen weiteren Knüller ins Laufwerk zu schieben und damit spannende Stunden zu verbringen, öffnen wir die Verpackung - und sehen uns leider bald enttäuscht. Denn CYBERIA 2 entpuppt sich als biedere Fortsetzung des ersten Teils, ohne grafisch oder spieltechnisch etwas Neues zu bieten. Das ist in Zeiten von Rebel Assault 2 (auch ein Nachfolgewerk, das allerdings zeigt, wie's gemacht wird) leider zuwenig, der Standard, den CYBERIA einst etablierte, ist heute schon wieder überholt. Da reicht es nicht mehr, nach Hollywood-Manier nochmal aufs selbe Pferd zu setzen, eine „2" hinter den Erfolgstitel zu knallen und sich ansonsten auf seinen Lorbeeren auszuruhen ...

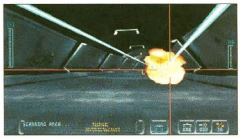
Kopf und Bauch

Immerhin beschert uns CYBERIA 2 eine gelungene Mischung aus rasanten Ballerszenen und kitzligen Rätseln. Damit ist die Handlung auch schon klar umrissen: Zak wird reaktiviert, um den Erzschuft Corbin und seine FWA (Free World Alliance) auszuschalten, da der



wieder ein neues Mittel ersonnen hat, um die Menschheit zu bedrohen. Es versteht sich von selbst, daß Zak im Verlauf des Spiels mit Unmengen von Gegnern konfrontiert wird, die schnellstmöglich per Laser unschädlich gemacht werden müssen. Nicht nur während der Flugmissionen, auch zu Fuß muß Zak reaktionsschnelle Treffsicherheit beweisen. Die Actionszenen werden immer wieder durch logische Puzzles aufgelockert, in denen es vor allem darum geht, Kombinationen von Türschlössern und Computercodes zu knacken. Aber Vorsicht, ungenügende Gehirnakrobatik führt unweigerlich zu Zaks Tod. Doch die Autosave-Funktion, die nach jedem erfolgreich absolvierten Level den Spielstand speichert, schützt vor aufkommendem Frust. Leider ist die deutsche Sprachausgabe äußerst mäßig, denn der dramatische Output der Sprechstimmen bewegt sich etwa auf Schultheater-Niveau. Auch der Sound kann dem Spiel im Vergleich zum Erstling keine neuen Glanzlichter aufsetzen.





Immerhin verhält sich CYBERIA 2 einigermaßen hardwarefreundlich und präsentiert sich dank der guten Mischung aus Ballerei und Puzzles immer noch als überdurchschnittliches Actionspiel, mit dem man durchaus seinen Spaß hat. Und an der Rendergrafik gibt es an sich nichts auszusetzen, wenn man CYBERIA 2 zum Beispiel mit The Hive vergleicht und Rebel Assault 2 einfach mal beiseite läßt.

MZ



AUF DER HEFT-CD
DEMO

KURZINFO

Name:	**CYBERIA 2 – Resurrection**
Inhalt:	**Actionspiel**
Hersteller:	**Xatrix**
Vertrieb:	**Virgin**
Preis:	**ca. 100,– DM**
Systemvoraussetzungen:	**486DX/50, 8 MB RAM,**

FÜR JEDEN DAS RICHTIGE!



PC-ENTERTAINMENT

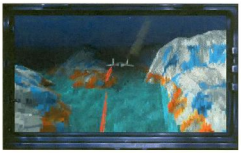
FÜR JEDEN GESCHMACK UND GELDBEUTEL

MONATLICH NEU AM KIOSK

Alienalarm

Das interessanteste am strategischen Actionspiel STRIKE BASE ist wohl seine Herkunft. Amerika, England, Japan oder Deutschland? Nein, das Endzeit-Voxel-Drama stammt aus dem idyllischen Österreich von einer Programmierertruppe namens Max Design.

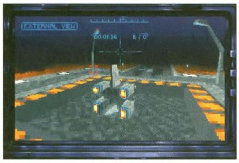
Hinter dem angepriesenen „genreübergreifenden Spiel mit neuartiger Grafikmischung" verbirgt sich ein Actionspiel mit strategischen Elementen, in dem Bitmaps, Voxel-Landschaften und Vektorgrafiken verwendet werden. Leider läuft das Grafikpotpourri mit einer maximalen Auflösung von 320 x 400 Punkten, und da will das Gefühl der „Neuartigkeit" einfach nicht aufkommen.



Im Castor-Quadrant

...wird nicht etwa der galaktische Atommüll gelagert. In diesem Sektor konzentriert der Feind seine Kräfte. Wer der Feind ist und warum er der Feind ist, wird zwar nicht ganz klar, aber er schickt dem Spieler eine Menge Gleiter, Bomber und Panzer entgegen. Diese gilt es zu zerstören und gleichzeitig die eigene Basis zu schützen. In manchen Missionen wartet auch noch eine Zusatzaufgabe, etwa die Rettung eines abgestürzten Piloten. Die Basis macht den Unterschied zu Actionspielen wie Descent oder Terminal Velocity aus. Sie muß beschützt werden, denn gelegentlich muß man dort seine Schilde aufladen oder neue Bomben an Bord nehmen. Bis zu vier verschiedene Gefährte stehen dem Kommandanten zur Verfügung, zwei Gleiter- und zwei Panzertypen, die alle unterschiedliche Eigenschaften haben. Die Eigenarten machen sich im Kampfgeschehen tatsächlich stark bemerkbar - ein Bomber ist träge und schwer bewaffnet, ein kleiner Gleiter wendig und nur mit Lasern ausgestattet.







Blindflug

Von der Basis aus können die Fahrzeuge mit Wegpunkten auf einer taktischen Karte zu ihren Zielen dirigiert werden.



Vom Autopilot gesteuerte Einheiten werden allerdings im Handumdrehen vernichtet; es empfiehlt sich also kaum, mehr als einen Piloten gleichzeitig nach draußen zu schicken. Ob computergesteuerte eigene Gleiter und Panzer überhaupt in den Kampf eingreifen oder nur ihren Weg verfolgen, ist im Spiel kaum ersichtlich. Da der sinnvolle Einsatz von mehreren Fahrzeugen gleichzeitig nicht möglich ist, beschränkt sich der strategische Teil des Spiels auf den Schutz der Basis und die Planung der Waffenlogistik. Übrig bleibt ein mausgesteuertes Actionspiel, das unangenehmerweise keinen Joystick unterstützt und grafisch mit der aktuellen Konkurrenz nicht mithalten kann. **kh**



AUF DER HEFT-CD DEMO

KURZINFO

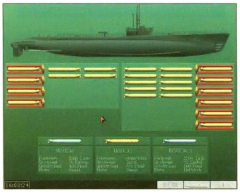
Name:	**Strike Base**
Inhalt:	**Strategisches Actionspiel**
Hersteller:	**Max Design**
Vertrieb:	**Bomico, Kelsterbach**
Preis:	**79,95 DM**
Systemvoraussetzungen:	**486/33 MHz, 8 MB RAM,**

Nemos Erben



Wenn leise das „Ping" des Sonars ertönt, die Torpedorohre wieder einmal geputzt werden müssen und die Fenster besser nicht zum Lüften geöffnet werden, liegt die Vermutung nahe, daß wir uns unter Wasser befinden. Um genauer zu sein, in einem U-Boot, das auf der Suche nach japanischen Schiffen in den Tiefen des Pazifik kreuzt.

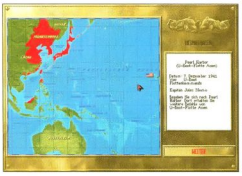
Nach dem Angriff auf Pearl Harbor war der Großteil der amerikanischen Seestreitkräfte damit beschäftigt, die Japaner kreuz und quer durch den pazifischen Ozean zu jagen. Nicht zuletzt durch U-Boote und deren Besatzungen wurde dieser Teil des 2. Weltkrieges zu Gunsten der U.S. Navy entschieden. Wie gewohnt hat SSI versucht, diesen Schauplatz wichtiger Schlachten so genau wie möglich darzustellen. Die Entwickler haben sich dabei an historischen Begebenheiten und verbrieften Heldentaten orientiert und mit jeder Menge Hintergrundmaterial ein exaktes Bild dieses Kriegsabschnitts geschaffen. Als technischen Berater holte man sich William „Bud" Gruner, einen der letzten U-Boot Kapitäne jener Zeit, die noch am Leben sind. Auch wenn Kritiker dieser „kriegsverherrlichenden" Simulationen es nicht verstehen können: Der Spieler wird von der Authentizität des Szenarios fasziniert sein.

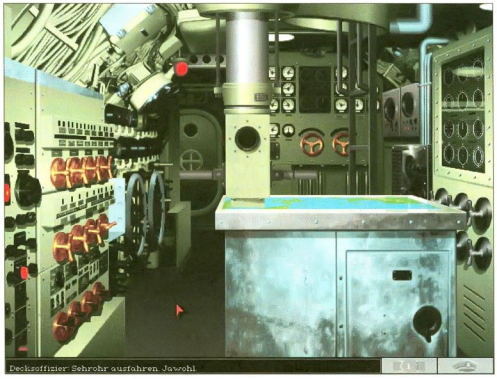


Rohr frei zum Gefecht!

Häufig bekamen U-Boot-Kapitäne im 2. Weltkrieg Orden verliehen, leider jedoch allzu oft posthum. Damit es dem Spieler nicht genauso ergeht, sollte sich auch der erfahrene Unterwassersportler zuerst mit den Einzelmissionen und dem Handbuch beschäftigen. Gerade was die mathematischen Vorgänge eines Abschusses angeht, hat sich Silent Hunter im Vergleich zu früheren Spielen weiterentwickelt. Der „Torpedodatencomputer" nimmt dem Befehlshaber viele Aufgaben ab. Ist er auf ein Ziel ausgerichtet, programmiert die bisher beste Umsetzung eines TDC die Torpedos selbst, damit diese den idealen Winkel erwischen. Da der Spieler während eines Gefechts auch Kurs, Tiefe und Geschwindigkeit im Auge behalten muß, ist das eine Erleichterung für alle, die nur am taktischen Teil der Simulation interessiert sind. Wer sich auch noch um die Feuerleitproblematik selbst kümmern will, kann den TDC auf manuelle Bedienung einstellen. Dazu ist unbedingt die Lektüre des Handbuchs zu empfehlen, das auch Beispielberechnungen liefert.

Die Navigation durch die Weiten des Meeres ist ebenfalls hervorragend gelöst. Mit der Kartenfunktion kann man problemlos durch das Zielgebiet kreuzen und nach den Gegnern Ausschau halten. Per einfachem Mausklick ist ein neuer Kurs gesetzt. Die Zoom-Funktion stellt zuerst ein Lupenfenster auf der Karte zur Verfügung, das beliebig bewegt werden kann. Mit einem weiteren Klick wird der





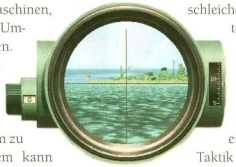
Silent Hunter







ausgewählte Bereich dann vergrößert. Somit sind japanische Konvois und Geschwader schnell ausgemacht, und es darf zur Jagd geblasen werden. Ebenfalls lobende Erwähnung findet das Radar (das jedoch nicht bei allen Schiffsklassen zur Verfügung steht). Es eignet sich zur Vorbereitung eines Angriffs und leistet vor allem nachts gute Dienste. Alle Elemente der Steuerung des Bootes, auch die Antriebsmaschinen, sind ohne große Umstände zu bedienen. Gleiches gilt für die Spielsteuerung. Alle Stationen des U-Bootes sind über den Kommandoraum zu erreichen. Außerdem kann von wichtigen Punkten per Mausklick an andere Leitstellen gesprungen werden, ohne daß dabei die aktuelle Station zuvor wieder verlassen werden muß.





Ruhm und Ehre

Für den ehrgeizigen Marineoffizier gibt es keine Alternative: Er muß Karriere machen. Anfangs darf der Jungspund noch einigermaßen einfache Patrouillen fahren, bevor er dann gezielt zuschlagen soll. Als Belohnung winken der Dank von Onkel Sam in Form von Orden und natürlich die Beförderung. Für die Karriere muß einiges an Zeit investiert werden. Auch wenn man den Fluß der Geschehnisse beschleunigen kann (bis zu einem Faktor von 256), verlangt die Echtzeit-Simulation einige Geduld. Die Laufbahn ist schnell beendet, wenn der Kapitän einfach auf die Feinde draufhält und aus allen Rohren schießt, denn die künstliche Intelligenz der Gegner ist hoch und darf nicht unterschätzt werden. Die Schiffe reagieren (je nach Schwierigkeitsgrad) schnell und präzise. Hier kommen die Liebhaber des Strategiespiels zu ihrem Spaß. Schließlich werden U-Boote gebaut, um sich still und heimlich an die großen Dampfer anzuschleichen. Nur mit einer exakten Aufstellung und der sorgfältigen Auswahl des primären Ziels sind Sie der mächtigen japanischen Flotte gewachsen. Am Ende entscheidet die richtige Taktik über Sieg oder Niederlage, nicht die Anzahl der Torpedos. Anfänger können auch hierzu viele Tips aus dem Handbuch oder den Videodokumenten entnehmen, wenn der Veteran Bud Gruner aus dem Nähkästchen plaudert.



SSI hat es also wieder einmal geschafft, eine überzeugende Simulation zu liefern, mit einer herrlichen Grafik, Originaldokumenten und der richtigen Atmosphäre. Das wars dann aber auch schon, Innovationen sind nirgends zu finden. Die Steuerung ist zwar gut, aber immer noch nicht ausgereift. Gerade Neulingen im Strategie-Genre fehlt etwas der leichte Einstieg in die Materie. Die vielen kleinen Verbesserungen gegenüber den Vorgängern



oder der Konkurrenz fallen nur dem Hardcore-Strategen auf, allen anderen wird spannende Unterhaltung geboten, die eine vergangene Zeit wieder aufleben läßt, ohne sie jedoch zu kommentieren. Wer sich an der Simulation erfreuen will, sollte sich dabei hin und wieder vor Augen halten, welches Leid „uneingeschränkter U-Boot-Krieg" eigentlich bedeutet.

prm



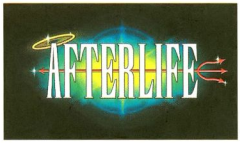


Kurzinfo

Name:	**Silent Hunter**
Inhalt:	**U-Boot-Simulation**
Hersteller:	**SSI**
Vertrieb:	**Mindscape**
Preis:	**99,95 DM**
Systemvoraussetzungen:	**486/33 MHz, 8 MB RAM, (Win95: 12 MB) MS-DOS ab 5.0 oder Win95, 22 MB freien Festplattenspeicher, SVGA-Grafikkarte,**



Himmel und Hölle



Finsternis. Samtene Schwärze umfing den Beobachter, die Stille umkräuselte ihn fühlbar. Er schwebte im Nichts. Plötzlich ein Aufschrei: „Cool, Mann – hier ist ja noch ein ganzer Rechner frei. An den Strand, Jungs!" Und die vier Surfer des Apocalypso schnappten ihre Bretter, ritten die Welle wie Tod und Teufel und zogen den nichtsahnenden Spieler in ein furioses Inferno. Von Dämonen gepiesackt, von himmlischer Inspiration geleitet, mußte der arme Mensch unversehens ganze Heerscharen von Seelen in Himmel und Hölle heimisch werden lassen und für größte Qualen oder schönstes Entzücken sorgen.

Fern von seinen bewährten Actiontiteln und Adventures hat sich LucasArts auf neues Terrain gewagt und gleich ordentlich ausgetobt. Wie eine frische Brise wirbelt Afterlife lauter verrückte Versatzstücke durcheinander und liefert eine Herausforderung für alle „Simulanten". Panisch, psychedelisch und fast (zu) perfekt gestylt kommt Afterlife daher: Die schräge Wirtschafts- und Stadtplanungssimulation läßt dem Spieler kaum einen Moment Ruhe.

Doch zuerst einmal willkommen im Jenseits! Sie sind mit sofortiger Wirkung für die Verwaltung Ihres eigenen, isometrisch dargestellten Abschnitts von Himmel und Hölle verantwortlich. Teilen Sie ewige Belohnungen und Strafen zu, und sorgen Sie für das



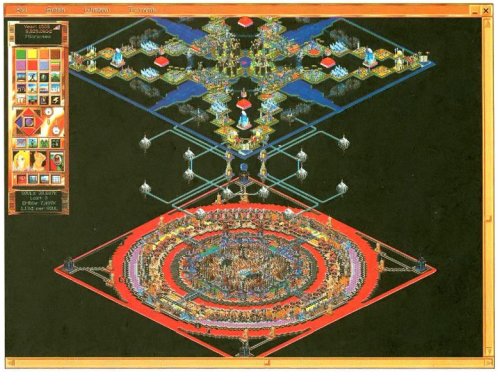


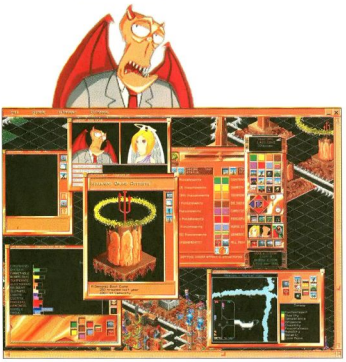
Wohlbefinden Ihrer himmlischen sowie die ersehnten Qualen der höllischen Bewohner. Ihr höchstes Ziel: Effizienz, und zwar höchst irdisch definiert. Machen Sie Ihr Jenseits zum Publikumsmagneten und versuchen Sie, soviele wandernde Seelen wie möglich für eine dauerhafte Existenz in Ihrer Privathölle oder Ihrem Privathimmel zu begeistern. Jede Seele zählt - und nicht nur das: sie bringt auch dringend benötigtes Bargeld mit sich. Ohne das „Kopfgeld" für jeden Verstorbenen, der durch Ihre Tore einwandert, lassen sich die kostspieligen Vergnügungen der Seelen nicht bezahlen.



Engel wie angehende Teufel wollen wohnen, ausgebildet werden und sich ausbreiten. Tore und Häfen, Seelensauger und Banken (nicht miteinander verwandt) wollen angelegt sein, und auch Karmastrecken müssen im Budget eingeplant werden. Sie verankern Himmel und Hölle aneinander. Richten Sie in



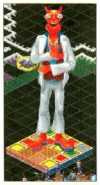




Landschaften, die sich bei jedem Neustart verändern, Zonen für die zuwandernden Seelen ein, und bauen Sie eine möglichst reibungslos funktionierende Infrastruktur auf. Wenn die Erfolge in den Himmel wachsen, wird der örtliche Amtsleiter - der Spieler - mit besonderen Gebäuden belohnt. Eine nette Geste: Da Sie im Jenseits keine Steuern einnehmen dürfen (warum eigentlich nicht in der Hölle?), müssen Sie erwirtschafteten Überschuß regelmäßig schlechter entwickelten Gegenden zukommen lassen. Der Ausgleichsfonds ist ärgerlich, wenn Investitionen anstehen, stärkt aber das jenseitige Gleichgewicht.

Teuflische Tricks

Damit nicht gleich jeder seine Milliardenquote an Seelen erfüllen und riesige Haßkuppeln oder Liebesdome als Großlebensraum kaufen kann, haben die Programmiermächte auch deftige Katastrophen eingebaut. Zufallsbestimmt verwüstet hier ein himmlischer Blues ganze Landstriche oder ebnet da der tanzende Disco-Dämon unversehens blühende Höllenstädte ein. Weitere Nettigkeiten: Rollende Würfel eines kosmischen Spiels planieren die Welt, oder Schwärme von Paradiesvögeln verätzen sie mit ihren Hinterlassenschaften...







Wer sich's noch schwerer machen möchte, spielt die vier mitgelieferten Szenarien weiter. Ob Dantes Sitcom, eine völlig fehlgeschlagene Hölle, oder das extrem ungleich entwickelte Splitville: die ohnehin schon große Herausforderung von Afterlife potenziert sich hier. Denn zur Faktorenvielfalt und der schon überladenen Detailfülle im Bild gesellt sich hier noch großer Zeitdruck hinzu.

Himmlische Hilfen

Keine Sorge, auch ein Weltenlenker wird mit seinen vielen Aufgaben nicht alleine gelassen. Neben dem einstellbaren Schwierigkeitsgrad und einem umfassenden Lernkapitel im Spiel stehen Ihnen zwei übernatürliche Helfer mit Rat zur Seite. Der weibliche Engel Aria und ein Dämon namens Jasper geben auf Wunsch jederzeit Auskunft über die Lage und Anregungen zu deren Verbesserung. Zudem erklärt das liebevoll gestaltete Handbuch Farben, Formen und Funktionen im Spiel - wenngleich es vor der grafischen Vielfalt im Programm selbst (es gibt mehr als 300 verschiedene Gebäude und Landschaftsteile) kapitulieren muß.

Mit seiner schrägen Geschichte wird Afterlife viele Neu-Simulanten gewinnen. Schon die übersprühende und grafisch wunderbar umgesetzte Ideenvielfalt lohnt einen zweiten Blick. Am meisten haben jedoch glückliche Besitzer eines großen Bildschirms vom Spiel, denn AFTERLIFE läuft nicht nur problemlos als Windows-95-Anwendung, es präsentiert sich auch windows-like mit unzähligen Status- und anderen Fenstern. Spielbar ist es zweifellos auch auf kleineren Monitoren, doch erst ab einem 17-Zöller und einer entsprechend hohen Auflösung erschließen sich die zahllosen grafischen Finessen der teuflischen Himmelsstürmerei. Dann surft das Apocalypso-Quartett zum nächsten Revier und hinterläßt einen weiteren glücklichen Verwalter des schrägen Jenseits.



Wer sich ernsthaft auf Afterlife einlassen will, sei gewarnt mit den Worten eines sehr prominenten Fachmanns für höllische Angelegenheiten: Der italienische Dichter Dante Alighieri, in Afterlife durch eines der Szenarien verewigt, überschrieb die dritte Hölle seiner *Göttlichen Komödie* schon vor gut 650 Jahren mit den Worten: *Die ihr eintretet, laßt alle Hoffnung fahren!* Alle Hoffnung, so bald wieder mit dem Spielen aufhören zu können, möchten wir hinzufügen.



Dante Alighieri (Federzeichnung von Raffael)

hh/ps





AUF DER HEFT-CD

DEMO

KURZINFO

Name:	Afterlife – Chaos im Jenseits
Inhalt:	Wirtschafts-/ Städtebausimulation
Hersteller:	LucasArts
Vertrieb:	Funsoft, Kaarst
Preis:	89,95 DM
Systemvoraussetzungen:	486/66, 8 MB RAM, CD, MS-DOS 6.x oder Windows 95



qlm tera'ngan!



„Wenn Sie diese Hologramm-Sequenz absolvieren, sind Sie ein Krieger, und es wird mir eine Ehre sein, Sie zu töten."
(Gowron)

Wer das neue holographische Trainingsprogramm der Sternenflotte überstehen will, sollte gut englisch und ein bißchen klingonisch sprechen. Dafür wird ihm eventuell die Ehre zuteil, von Gowron getötet zu werden, jedenfalls aber wird er auf 3 CDs belohnt mit 90 Minuten Star-Trek-Video. Regie führte Jonathan Frakes alias William Riker an Bord der USS Enterprise, die Hauptrolle spielt Robert O'Reilly, den treue Trekkies als Gowron kennen, Führer des Hohen Klingonischen Rates und Captain der BortaS, eines Schiffs der Raubvogelklasse.



Der Spieler schlüpft in die Rolle von Pok, dem Sprößling einer reichen Klingonen-Familie. Es ist der Abend vor seiner Aufnahme in den Kreis der Krieger. Die Klingonen haben sich zum Fest versammelt - da richtet sich eine ferngesteuerte Waffe auf Gowron, den Freund der Familie. Poks Vater wirft sich schützend vor ihn und erliegt dem heimtückischen Anschlag. Mit dem erfahrenen Gowron geht Pok auf einen Rachefeldzug, der für den jungen Krieger zugleich Bewährungsprobe und Unterricht ist. Ein wahrer Krieger wird man erst, wenn man nicht nur Tapferkeit bewiesen hat und Freunde von Feinden unterscheiden kann, sondern auch seinen Rang in der klingonischen Hierarchie einnimmt, und das ist bei den Rauhbeinen nicht einfach.

Viel falsch machen kann man nicht auf dem Holodeck. Die Handlung ist festgelegt, der Spieler kann sie zwar verzögern, nicht aber variieren. Einige Kenntnisse der klingonischen Mythologie, der Rituale und Waffen, mit denen diese heroische Bruderschaft hantiert, gewinnt man durch genaues Beobachten des klingonischen Hausstandes. Per Mausklick kann der Film jederzeit unterbrochen werden, das Symbol des klingonischen Imperiums weist auf die „Information Points", und eine Stimme aus dem Off gibt Nachhilfe in klingonischer Kultur. Die erworbenen Kenntnisse über klingonische Lebensart haben jedoch eher unterhaltsamen Wert, für die Aufgaben sind sie nicht unbedingt erforderlich, denn die meisten sind mit der Trial-and-Error-Methode zu bewältigen. An den „Decision Points" zeigt ein Dolch an, daß der Spieler handeln muß; manchmal ist es freilich besser, nicht zu handeln. Wer zögert oder zu lange nachdenkt, muß klingonische Ermahnungen über sich ergehen lassen oder fliegt raus. Wer falsche Entscheidungen trifft, macht sich entweder lächerlich oder fliegt raus. Doch keine Sorge: Die Tötungssperre auf dem Holodeck ist aktiviert. Selbst nach dem Holo-Tod muß man nicht von vorn anfangen, sondern steigt wieder ein bei der Filmsequenz, in der man gescheitert ist.





Bei Klingons unterm Sofa

Bei den Klingonen geht's zu wie im Bierzelt. Man schlägt sich auf die Schenkel, singt die traditionellen Lieder, hält seinen Freunden die Treue und verachtet seine Feinde. Die Familie ist heilig, historische Heldentaten werden ständig zitiert, und selbstverständlich fehlt kein klingonischer



Star Trek: Klingon



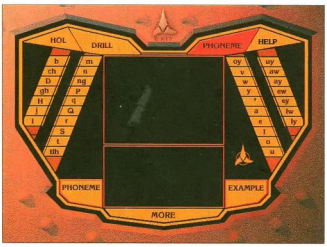


Nippes. Wenn's um die Ehre geht, fließt lila Blut in Strömen. Bis der Mörder gefunden ist, spielen sich einige imposante Kampfszenen in der Ich-Perspektive ab, nebst ausführlichem Geständnis des Böse-wichts (unklingonisch) und blutrünstiger Rache (sehr klingonisch). Als Adventure lebt STAR TREK: KLINGON trotzdem eher vom Star-Trek-Bonus als von anspruchsvollen Rätseln. Leider stimmt auch die Sprachausgabe im englischen Original selbst im „Enhanced Audio"-Modus oft nicht mit den Mundbewegungen der Schauspieler überein – wir dürfen uns auf die Synchronisation freuen. Aber wen stören solche Feinheiten! 90 Minuten Video mit wunderschönen Klingonenschädeln und grimmigem Zähnefletschen, blutrünstigen Kampfszenen und hinterlistiger Durchtriebenheit lassen jedes Trekkie-Herz höher schlagen und imponieren auch dem, der noch nicht vom Star-Trek-Virus infiziert ist. Was „Raumschiff Enterprise" wirklich ausmacht, ist auch in diesem Spiel zu finden: die Idee von der Koexistenz der Rassen in extraterrestrischen Dimensionen, die natürlich nicht ohne Schablonen auskommt, aber zuletzt doch die humanoide Seite selbst der kriegerischen Klingonen hervorkehrt. Damit das Ganze funktioniert, hat Marc Okrand, der Erfinder der klingonischen Sprache, eine ganze CD für den kulturellen Hintergrund des klingonischen Reichs reserviert. Hier erfährt man alles über die archaische Mythologie der Klingonen und wird von der Stimme Michael Dorns, des Alibi-Klingonen an Bord der Enterprise, umfassend in die klingonische Sprache eingewiesen. Im Sprachlabor darf man sich mit entsprechender Soundkarte auch selbst ans Mikro setzen und die richtige Aussprache des Klingonischen pauken. Auch wenn das Spiel ohne diese Informationen zu bewältigen ist, sollte man sich die CD in keinem Fall entgehen lassen.

Qapla! JK







Star-Trek-Schnickschnack

Auf die Heft-CD haben wir ins Verzeichnis \STARTREK zwei Truetype-Schriftsätze gepackt: die Next-Generation-Schrift und eine klingonische Schrift samt Tastenbelegungstabelle (KLI_TABE.GIF). Wer's ganz genau wissen und sich auf die Klingon-CDs vorbereiten will, lese die (englische) Abhandlung über die klingonische Sprache: KLINGLAN.TXT. Sie ist im ASCII-Text-Format gespeichert.

Die klingonische Uhr für Windows sagt in einstellbaren Intervallen die Zeit an – selbstverständlich auf klingonisch! Doppelklicken Sie einfach auf KKLOCK.EXE im Unterverzeichnis KKLOCK!



Kurzinfo

Name:	Star Trek: Klingon
Inhalt:	Interaktiver Film, Actionspiel + Sprachlabor
Hersteller:	Simon & Schuster Interactive
Vertrieb:	Viacom New Media
Preis:	ca. 100,– DM
Systemvoraussetzungen:	486/66, 8 MB RAM, CD, Soundblaster, Windows 3.1 oder höher

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

Sie können die passenden Boxen gleich mitbestellen – Bestellschein auf Seite 65

BESTSELLER GAMES GOLD 2 · Armored Fist ·

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *START* eingeben. Routiniers und Ungeduldige können stattdessen den Schnellstart wählen:

Systemanforderungen

- einen AT386 mit 4 MB RAM
- 550 KB freien Arbeitsspeicher und 2,5 MB XMS
- etwa 2 MB Speicherplatz auf der Festplatte
- eine Maus, Joystick empfohlen
- Eine Soundkarte für die Sprachausgabe ist empfehlenswert.

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie

❶ auf Ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch Eingabe von „d:“, falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird;

❷ an der Eingabeaufforderung *INSTALL* eingeben.

Die Demoprogramme

Die Demos starten Sie am einfachsten aus dem Programmstarter. Wenn die Programme zuviel Arbeitsspeicher benötigen oder auf der Festplatte installiert werden müssen, wird Sie der Starter durch einen Hinweistext darüber informieren und zugleich angeben, wie Sie das Demo von der Kommandozeile aus starten können.

Der PEARL-Gesamtkatalog

Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk und geben an der Eingabeaufforderung den Befehl *doskat* ein.

Larry Pops Up

Larry Pops Up ist ein kleines Windowsprogramm, das unseren Freund in regelmäßigen Intervallen auf den Desktop zaubert, wo er beispielsweise fragt, ob hier irgendjemand für sein Nichtstun auch noch bezahlt wird. Larry erscheint, wenn eine bestimmte Zeit weder Tastatur noch Maus angefaßt wurden.

Installation: Kopieren Sie das gesamte Verzeichnis auf Ihre Festplatte. Danach reicht ein Doppelklick auf LARPOPUP.EXE. Weitere Hilfe finden Sie in der Datei USRGUDE.WRI.

CD-Inhalt

Vollversion: Armored Fist
Spielbare Demos: Alfentife, Strike Base, Cyberia 2, Touché, Zork-Nemesis, Bad Mojo, Rätsel des Master Lu, Kick Off 96
Freeware: Larry Pops Up
Shareware: Virensoftware von Thunderbyte, Packprogramme
Vollversion: WinCim 2.01 D incl. Netbrowser Software

BESTSELLER GAMES GOLD 2 · Armored Fist ·

Soundkarten

Nähere Informationen hierzu finden Sie in unserem **Katalog** (Heftmitte) auf Seite 11.

PEARL Hypersound 16 PnP



NEU

Jetzt full duplex!
Ideal für Internet!

Brandneu und zukunftsweisend: **Plug-and-Play-Technik** und **Fullduplex-Support, durch optionale Zusatzmodule** erweiterbar auf Wavetable- und 3D-Sound!

Abb. mit optionalem Wavetable-Modul

Best.-Nr. PE-641, nur

78,80 DM

KORG-Wavetable-Modul 4MB

Optimaler Klangeindruck mit **4 MB ROM-Samples des bekannten Markenherstellers KORG!** Geeignet für alle Soundblaster-kompatiblen **16-Bit-Soundkarte mit Wavetable-Upgrade-Stecker** (26 pol. Stecker)! Einfach auf Soundkarte aufstecken!

Bestell-Nr. PE-649, nur

188,80 DM

SRS™ 3D Sound-Modul

Erweiterungsmodul für alle **neuen PEARL HyperSound PnP Karten** (nur für Modelle mit SRS 3D-Sound-Connector) ▶ Erzeugt aus herkömmlichen Stereo-Signalen (Wave, Midi, CD-Audio usw.) durch **SRS™-Soundprozessor** einen voluminösen **räumlichen 3D-Sound!** Wird einfach auf die Soundkarte aufgesteckt. 3D-Sound-Funktion schaltbar.

Bestell-Nr. PE-650, nur

28,80 DM

Spielehit

Nähere Informationen hierzu finden Sie in unserem **Katalog** (Heftmitte) auf Seite 25.

WARCRAFT II Levels



◆ **WARCRAFT II Levels & Add-Ons** Die brandneue Ergänzung für alle **Warcraft II**-Fans: 111 neue Szenarien mit Mehrspieler- und Netzwerk/ Modemoptionen! Eigenes Menüsystem zur Voransicht und Auswahl der Zusatzlevels mit Kartenvorschau und Angabe von Spielerzahl, Gelände und Schwierigkeitsgrad. Erfordert das Originalspiel WARCRAFT II (wird nicht mitgeliefert)! ICD

Bestell-Nr. PK-126, nur

19,80 DM

Lautsprecher

Nähere Informationen hierzu finden Sie in unserem **Katalog** (Heftmitte) auf Seite 11.

PEARL MEGA-SUBWOOFER



Für PC, Car-Hifi und Heim-Stereo-Anlagen: 220 V und 12 V-Betrieb!

Aktiver Subwoofer für abgrundtiefe **Power-Baßwiedergabe** – ein Muß für alle Musikfreaks, die ihre Spiele oder Audio-CDs voll „bass-aktiv" erleben wollen! Resonanzarmes, wuchtiges **Röhren-Gehäuse** mit kraftvollem **200 mm-Doppelschwingspulen-Baßlautsprecher**. Betrieb sowohl **stationär** (220V-Netzteil integriert) als **auch im PKW** (12 Volt-Anschluß) möglich.

Best.-Nr. PE-680, nur

Preis-Tip!

198,80 DM

SURROUND-POWER-SYSTEM 320



Das totale Klangerlebnis am PC! Modulares System mit **2 High-Power-Aktivboxen (3-Wege-Baßreflexsystem, 2x 160 Watt Musikleistung)** spezielle Lautsprecheranordnung für direkte Klangabstrahlung nach vorne und nach oben! Integr. Netzteil.

Inkl. **2 separat aufstellbaren Mid-Range-Satelliten-boxen** für raumfüllenden **Surround-Sound plus 1 Subwoofer-Aktivbox.**

Best.-Nr. PE-674, komplett nur

298,80 DM

PEARL Dynamic Booster 120 Watt



Stereo-Aktivboxen mit vollen **120 W Musik-Spitzenpower!** Auch zur Nachrüstung für „schwachbrüstige" Stereoanlagen geeignet. **Getrennte Regler für Lautstärke, Baß und Höhen. LED-Betriebsanzeige**

Fetziger Sound mit **voluminösen Bässen** durch **2-Weg-System und Baßreflexöffnung. Kräftiger Schalldruck!** Magnetische **Abschirmung** gegen Monitor-Störungen. Stromanschl. 220V, Netzteil integriert.

Best.-Nr. PE-671, Paarpreis

68,80 DM

Archivsysteme

Nähere Informationen hierzu finden Sie in unserem **Katalog** (Heftmitte) auf Seite 7.

CD-L'Case 12



Edles **CD-Etui aus echtem Leder** mit **12 Einlagefächern. Bereits bestückt** mit einer **Programm-CD** nach unserer Wahl!

Bestell-Nr. KS-215, nur

19,80 DM

CD JUMBO-CASE 60



Transportcase aus schwarzem Kunstleder mit **einzeln herausnehmbaren Einlagefächern** für bis zu **60 CDs**! Eingenähter Aufsteller zum bequemen Durchblättern wie in einer Hartbox. (Lieferung ohne CDs!)

Bestell-Nr. PE-957, nur

28,80 DM

10 CD-Leerboxen



Zur staubsicheren Aufbewahrung Ihrer CDs. **High-Quality-Leerboxen** aus durchsichtigem Hart-Kunststoff (wie bei Ihren Musik-CDs).

Packung mit 10 Stück.

Bestell-Nr. PE-961, nur

9,80 DM

CD-Archiv-Hüllen



Packung m. 40 Archivhüllen
Bestell-Nr. PE-962 nur

4,80 DM

Die ideale **Archivierungs-lösung** für ihre wertvollen CDs.

o. Abb.: mit transp. Sichtfenster
Packung mit 20 Archivhüllen

Bestell-Nr. PE-963 nur

4,80 DM

100 CD-Archiv-Drehturm

Übersichtlich, platzsparend und perfekt organisiert. CD-Beschriftungen im **drehbaren Rack** gut lesbar. Stabile Konstruktion aus Kunststoff mit Metallachsen.

Für 100 CD-Boxen.



Bestell-Nr. PE-840, nur

68,80 DM

60 CD- Archiv-Drehturm

Ausführung wie oben, jedoch für **60 CD-Boxen.**

Bestell-Nr. PE-841, nur

38,80 DM

Bestellschein

Ja, *ich möchte Ihr Angebot nutzen und bestelle hiermit:*

Kunden-Nr. (falls vorhanden)

Anzahl	Produkt	Best.-Nr.	je DM
	PEARL Hypersound 16 PnP	PE-641	78,80
	KORG-Wavetable-Modul 4MB	PE-649	188,80
	SRS™ 3D Sound-Modul	PE-650	28,80
	WARCRAFT II Levels	PK-126	19,80
	PEARL MEGA-SUBWOOVER	PE-680	198,80
	SURROUND-POWER-SYSTEM 320	PE-674	298,80
	PEARL Dynamic Booster 120 Watt	PE-671	68,80
	CD-L'Case	KS-215	19,80
	CD JUMBO-CASE 60	PE-957	28,80
	10 CD-Leerboxen	PE-961	9,80
	CD-Archiv-Hüllen (40 Archiv-Hüllen/Beschriftungsfelder)	PE-962	4,80
	CD-Archiv-Hüllen (20 Archiv-Hüllen/transp. Sichtfenster)	PE-963	4,80
	100 CD-Archiv-Drehturm	PE-840	68,80
	60 CD-Archiv-Drehturm	PE-841	38,80

LIEFERN SIE MIR GEGEN (Versandkosten in Klammern)

- ☐ **Bankeinzug** (+ DM 6,90)
- ☐ **Scheck liegt bei** (+ DM 7,90)
- ☐ **Nachnahme** (+ DM 9,90)
- ☐ **Rechnung** (+ DM 11,90)

▲(Nur Großfirmen /öffentl. Institutionen mit offiz. Bestellung)

Bitte geben Sie hier Ihre Bankverbindung an!

BLZ Kto.

Name der Bank

Absender

Vorname Nachname

Straße / Hausnummer

Land / neue PLZ Ort

Datum Unterschrift

PEARL Schweiz GmbH
Isteig Straße 2
CH-4001 Basel
Tel: +41-84-888 77 88
Fax: +41-61-225 44 10

PEARL Österreich
Hauptstraße 6
A-2411 Baumgarten
Tel: +43-6 60-52 14
Fax: +43-22 74-7 37 15

PEARL
Agency Allgemeine Vermittlungsgesellschaft mbH
Am Kalischacht 4
D-79426 Buggingen

Bestellannahme: 0180-55582
Telefax: (076 31) 360-444 **BTX** *pearl# **CompuServe:** GO PEARL

Persönliche Bestellannahme: Rund um die Uhr ★ An allen Tagen

Auf Bestellungen unter einem Auftragswert von DM 30,– erheben wir einen Mindermengenzuschlag von DM 4,–. Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung. Genlieferfähige Änderungen des Lieferumfangs oder des Produkt Designs behalten wir uns vor!

LIZENZURKUNDE

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

Armored Fist

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

Armored Fist 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 ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Orginal-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installationen auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
3. **Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit einem frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an die umseitige Adresse. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
4. **Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender von **Armored Fist** werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheins ein.
Abgesendet am: ☐☐.☐☐.19☐☐ _____ **Unterschrift**

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **Armored Fist** mit dem Kauf der Zeitschrift **„Bestseller Games Gold"** 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 _____

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

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die umseitige Adresse:

PEARL

(Passend für Fensterbriefumschlag)

Bestseller Games 2
GOLD EDITION

Wir sichern Ihre Daten auf CD-ROM



...und zwar von:

CD-ROM	AMIGA/PC/MAC	**60,– DM**
Externer SCSI-Festplatte	PC/MAC	**90,– DM**
SyQuest-Medien (max. 3)*	PC/MAC	**130,– DM**
DAT-Band*	PC/MAC	**100,– DM**

Abschnitt ausschneiden und einsenden an:

Prolit Studio GmbH
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

Tel: 089/4606106
Fax: 089/4603215

Hiermit beauftrage ich die Prolit-Studio GmbH, die auf folgendem Datenträger enthaltenen Daten ❍ Ext. SCSI-Harddisk ❍ SyQuest-Wechsel-HD* ❍ DAT-Band* ❍ CD-ROM ❍ anderes Medium*:_____
auf eine Gold-CD (WORM mit 640 MB) zu sichern und versichere, daß ich rechtmäßiger Nutzer/Eigentümer der eingesandten Daten/Programme bin und die CD nur zu Sicherungszwecken verwenden werde.
Die Rücksendung erfolgt per Nachnahme zzgl. NN-Gebühr oder Verrechnungsscheck, plus Versandkosten 9,50 DM

Name: _____

Straße: _____

PLZ und Ort: _____

_____

Ort/Datum/Unterschrift

Die Prolit Studio GmbH kann keine Gewähr für die 100% Kompatibilität aller angelieferten Datenträger mit unserem Duplikationssystem übernehmen und folglich eine erfolgreiche Kopie nicht garantieren.

*in diesem Fall sowie bei nicht IBM-PC- oder MAC-Formaten bitten wir vorab um telefonische Rücksprache

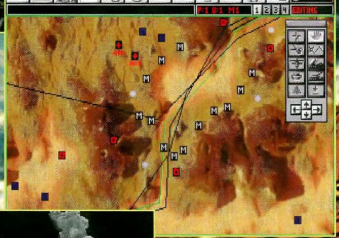
ARMORED FIST

ERKUNDEN SIE DAS GELÄNDE! POSITIONIEREN SIE IHRE EINHEITEN!

UND ENTFESSELN SIE EINEN FEUERSTURM!







Willkommen auf dem virtuellen Gefechtsfeld der Zukunft. 70 Tonnen kampfbereiter Stahl stehen unter Ihrem Kommando. Erleben Sie ARMORED FIST, eine aufsehenerregende, verblüffend realistische Bodengefechtssimulation in der einzigartigen Voxel-Space-Welt von NovaLogic™. Wählen Sie zwischen Fahrzeugen aus amerikanischen und russischen Beständen, und kommandieren Sie bis zu 16 moderne Kampfpanzer. Die realitätsnahe Ausstattung mit verschiedenen Waffen und Projektilen, Raketen und Nachtsichtgeräten sorgt für das richtige Panzerfeeling. Auf welcher der beiden Seiten Sie auch kämpfen, Sie werden sich immer vor der kompletten Simulation eines echten Tanks wiederfinden: M1A2 Abrams, M3 Bradley, T-80 und BMP-Schützenpanzer erwarten Ihren Einsatz. Die Gefechtssituationen überschauen und planen Sie auf dem taktischen Bildschirm eines CCV-Kommandofahrzeugs, bis hin zur Luft- und Artillerie-Unterstützung entspricht jedes Detail einem echten Gefechtseinsatz. Lassen Sie sich in der virtuellen Voxel-Space-Welt Gefechte rekonstruieren – oder erstellen Sie mit dem Szenarien-Editor eigene Missionen.

Obwohl das Hauptgewicht bei ARMORED FIST auf der richtigen Strategie liegt, enthält das Spiel etliche Action-Elemente wie Fahren, Zielen und Feuern; als Zugführer können Sie auf dem Fahrersitz jedes Ihrer Panzer Platz nehmen. Doch durch noch so gekonntes Ballern allein wird kaum eine Schlacht gewonnen werden, ohne daß die Taktik stimmt: Wo setze ich welche Einheiten ein? Wie lasse ich sie vorrücken? Wie verteidige ich meine Stellungen, wo liegen die Schwachpunkte des Gegners? Wie kann ich die Geländegegebenheiten optimal nutzen? Nach kurzer Eingewöhnung sind dem Freizeitstrategen viele Stunden Spielvergnügen garantiert, und wer alle Missionen bewältigt hat, kann sich mit dem Editor eigene erstellen.

PC GAMES (1/95) vergab 82 % Spielspaß und meinte: „...eine äußerst attraktive Panzersimulation." „NovaLogic hat ... die besten Ideen und Techniken zusammengetragen."

USK-Altersempfehlung: ab 16 Jahre.

- Systemanforderungen: 386/40, 4 MB RAM, VGA, CD-ROM-Laufwerk, DOS ab 3.3 oder Win95, ca. 2 MB auf Festplatte. Unterstützt AdLib, SoundBlaster, Roland u. PC-Speaker



- Deutsche Originalversion von Nova Logic, lizenziert von SOFTGOLD
- CD-Version mit Sprachausgabe
- ARMORED FIST läuft unter MS-DOS ab V. 3.3 oder im MS-DOS-Modus von Windows 95
- Multi-Channel-Soundeffekte mit Sprachausgabe, Motorengeräusch usw.
- Steuerung wahlweise per Tastatur, Maus, Joystick, Flightstick, Fußpedale.
- Ca. 40 Missionen auf verschiedenen Schauplätzen
- Szenarien-Editor für eigene Missionen

NOVA LOGIC™