BG GOLD

COMANCHE AUF CD-ROM!

TREND

Bestseller Games

14,99 DM

GOLD-EDITION

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE – JETZT FAST GESCHENKT!

Ausgabe 5
DM 14,99
SFR 14,90
ÖS 118,–
LFR 298,–
HFL 17,50

ASM MEGAHIT

COMANCHE™

Virengeprüft durch TheDraft'93

MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!



ASM 1/93:
Sehr gut, 12 von 12 Punkten, Spiel des Monats, Megahit

PC Games 2/93: 92%, „Es stimmt einfach alles – Grafik, Steuerbarkeit und Sound."

NOVA LOGIC

Originalprodukt von NOVA LOGIC – lizenziert von Softgold Computerspiele GmbH

INKLUSIVE CHEATS, TIPS UND TRICKS!

UNEINGESCHRÄNKTE ORIGINALVERSION

4 374161 514967 05

Verrückte Abenteuer gegen Langeweile

SPIELEN SIE TOONS?

Bud Tucker in DOUBLE TROUBLE



BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE

Du übernimmst die Rolle von Bud Tucker, einem Teenager und echt coolen Typen aus Muddy Creek. Als der Professor, der Oberexzentriker dieses Städtchens, entführt und sein Duotronischer Replikator gestohlen wird, hängt es allein von Bud ab, die Welt vor dem kriminellen Genie Richard Tate zu retten! Buds einzige Spur ist ein Streichholzheftchen aus dem zwielichtigen Stripperschuppen „Big Al´s", das am Tatort gefunden wurde. Buds Abenteuer führen ihn nach Barryville, wo er bei dem Versuch, den Professor zu befreien, auf allerlei merkwürdige abgedrehte Figuren und Situationen trifft. Wird Bud es schaffen?

TEL 0621-48286-700
INFO-LINE
FAX 0621-48286-710

Unverbindliche 49,95 DM Preisempfehlung

MUTATION OF J.B.



THE MUTATION OF J.B.

Ein Professor wird von Außerirdischen entführt. Doch bevor unser Gelehrter von seinen Kidnappern erwischt wurde, beging er bei einem seit langem geplanten Experiment einen weitreichenden Fehler: Aus Versehen verwandelte er den kleinen Johnny Burger (J.B.) in ein Schwein! Diese tierische Gestalt gefällt J.B. überhaupt nicht, wollte er doch nur ein paar nette Ferientage mit seinem Cousin verbringen. Doch das Angebot, für die Aufbesserung seiner Urlaubskasse an dem wissenschaftlichen Experiment teilzunehmen, konnte er einfach nicht ausschlagen. Tja, jetzt bleibt ihm nichts anderes übrig, als sich auf die Spur des Professors zu machen. Bei seinen Abenteuern im Laboratorium, mit Verbrechern und Außerirdischen muß der unsterbliche J.B. so manches Rätsel lösen, um in sein altes Leben zurückzufinden.

Unverbindliche 49,95 DM Preisempfehlung

Compuserve: go topforum
http://www.topware.com

GUTE SOFTWARE PREISWERT!
TopWare

Streichelzoo



Nein, das ist nicht das falsche Bild. Ich bin's wieder, der allseits unglaublich beliebte, kompetente, gutaussehende, tierliebe Redaktionsmilitarist Eurer Lieblingszeitschrift, der Euch in der *BG Gold 2* zum Thema Panzerkampf erstmals beglückt hat. Aber keine Sorge, diese Seite enthält keine Fortsetzung der Betrachtungen über Sinn und Unsinn von Spielen, in denen auf irgendwen oder -was geschossen wird. Schließlich sind die Titelgrafiken der *Bestseller Games* ziemlich eindeutig, und wo Ballern draufsteht, ist eben nicht Streichelzoo drin. Also gehen wir mal davon aus, daß jeder, der dieses Heft in den Händen hält, auch Spaß an seinem Inhalt haben wird. Und damit nicht immer nur Ihr Euch vergnügen könnt, schreibe ich jetzt einfach, was mir in den Sinn kommt. Das macht nämlich auch Spaß, ist nur bedingt informativ, politisch fast völlig neutral und philosophisch gänzlich unbedeutend.

So, wir waren bei meinen vorteilhaften Eigenschaften stehen geblieben. Höre ich Widerspruch? Na gut, „kompetent" war gelogen. Eigentlich sitzen wir hier ja sowieso nur rum, veranstalten wilde Bildschirmballereien oder laufen mit irgendwelchen absurden Tierchen durch abgedrehte Phantasiewelten. Da ist man viel zu beschäftigt, um auch noch Ahnung zu haben. Aber solange die *Bestseller Games* Eure Lieblingszeitschrift bleibt, ist das ja auch völlig egal. Ist sie doch, oder zieht vielleicht jemand das *Güldene Blatt* oder die *Donner Illu* vor? Na also, hätten wir das auch geklärt. Wir, das kompetente Team von ca. 2000 Leuten, möchten natürlich alles tun, um unsere Leser auch weiterhin mit den Spielen zu versorgen, die sie haben wollen. Deswegen sind wir Euch auch schon öfter mit der Frage auf den Pelz gerückt: „Was wollt Ihr eigentlich?", um die Antworten dann zu sammeln, uns drüber totzulachen und sie komplett zu ignorieren. Das war jetzt übertrieben, aber jeden Wunsch können wir trotzdem nicht erfüllen. So gehen zum Beispiel ab und zu Wunschzettel in der Redaktion ein, auf denen alle brandneuen Superhits der letzten drei Monate verzeichnet sind - prima Idee, hätten wir auch gerne. Aber die Spielefirmen sind immer so schwer davon zu überzeugen, den Preis nach dem ersten Verkaufsmonat von hundert auf fünfzehn Mark zu senken. Komisch, was?

Unter den Spielen, die BG-Reife erlangt haben, suchen wir natürlich möglichst die besten aus. Dabei müssen auch wir allerdings gewisse Kompromisse machen, denn die Fangemeinden von COMANCHE und SAM & MAX sind beide groß, aber bestimmt nicht vollständig deckungsgleich. Meines Erachtens sollte man es weder den einen noch den anderen verübeln, daß sie nun mal unterschiedliche Vorlieben haben - sei es nun ein komisches Adventure oder eine ordentliche Ballerei, ein Streichelzoo oder ein Schlachtfeld. Laßt also untereinander Toleranz walten, denn wir machen jedes Heft nicht für uns, sondern für Euch - nur eben mal für die einen und mal für die anderen.

Darauf können wir uns hoffentlich einigen, sonst gibt's im nächsten Heft die *PacMan*-Version für Pentium Pro 200 mit 64 MB RAM, und davon hat dann keiner was - weder wir, noch die einen, noch die anderen.

Karsten Hohage



Inhalt

Blitzstart 5

Comanche

Einleitung: Indianer der Lüfte 6
Schnelleinstieg:
Installation und Programmstart 8
Spielanleitung 10
Tastenbelegung 27
Spieltips 28
Technische Daten 30
Handbuchergänzung 34
Cheats und Patches 35

Spielvorstellungen

Larry 7 – Yacht nach Liebe
Trubel auf dem Traumschiff 38
Lighthouse
Hol's der Techno-Teufel 40
Golden Gate Killer
Die Straßen von San Francisco 42
Orion Burger
Wohl bekomm's! 44
Bubble Bobble
Bubble forever 46

Verschiedenes

Editorial 3
Impressum 4
CD-ROM-Cover 48
Lizenzurkunde 50



IMPRESSUM

Redaktion: Peter Strobel (verantwortlich für den Inhalt), Karsten Hohage
Mitarbeiter: Myriam Bürkle (mb), Hans Hohmann (hh), Julia Kormann (jk), H.-J. Sütterlin (hjs)
Redaktionsanschrift: Blochmattenstr. 4-6, 79423 Heitersheim
Compuserve: GO PEARLSUP
E-Mail: 75162.2531@Compuserve.com
Layout, Satz und Belichtung:
STYLE OF THE ARTS. Grafische Medien-Produktionsges. mbH, Telefon 07634/ 5264-0 / Egon Weisenseel
Titel: Michael H. Sichler
Verlag: TREND-Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, Am Kalischacht 4, 79426 Buggingen, Telefon: (07631) 360-270, Fax: (07631) 360-444
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
Abo-Betreuung: Maria Zwania, Telefon (07631) 360 338, Fax: (07631) 360 449

Anzeigenleitung: Editorial Services, Carsten Borgmaier, Lange Straße 112, 27749 Delmenhorst, Telefon: (04221) 9345-0, Fax: (04221) 17789
Heftproduktion: Stephan Striegel
Erscheinungsweise: bis zu 6 Ausgaben pro Jahr
Verbreitete Auflage: 300.000 Exemplare
Druck: Baumann, Kulmbach
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

- 386DX33 mit 4 MB RAM
- Joystick empfohlen
- Soundkarte (für die Sprachausgabe)
- VGA-Grafikkarte

COMANCHE 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.

COMANCHE läuft nicht unter Windows; starten Sie das Spiel unter DOS oder im MS-DOS-Modus von Windows 95, indem Sie auf Ihr CD-Laufwerk wechseln und im Hauptverzeichnis COMINST eingeben. Darauf werden Programmdaten auf die Festplatte kopiert und das Soundsetup gestartet. Nach Abschluß des Setups starten Sie COMANCHE im Programmverzeichnis auf der Festplatte durch Eingabe von *C*. Nähere Angaben und Hilfe bei Schwierigkeiten finden Sie auf den Seiten 8-9 im Heft.
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 COMANCHE oder eines der Demos zu starten, bewegen Sie den Auswahlbalken auf den entsprechenden Menüeintrag und drücken [RETURN].

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.

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.

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!

CD-ROM kaputt?

Sollte Ihre Heft-CD zerkratzt sein oder sonst einen Material- oder Transportschaden aufweisen, erhalten Sie vom Verlag Ersatz. Bitte beachten Sie dazu die im Lizenzvertrag (Seite 50) unter Punkt 3 aufgeführten Umtauschbedingungen.



INDIANER DER LÜFTE

Philadelphia, Pennsylvania: seit 1985 sitzen hochdotierte Ingenieure der Firmen Boeing und Sikorsky in ihren klimatisierten Büros an der International Plaza. Sie leiten die Entwicklung des neuen amerikanischen Super-Hubschraubers RAH-66 Comanche. Erste Flugtests mit Prototypen waren für 1994 geplant, sind aber offiziell erstmals im Januar 1996 durchgeführt worden. Calabasas, California: schon 1993 erscheint NovaLogics COMANCHE. Die Grafik des „Voxel Space" setzt völlig neue Maßstäbe. NovaLogic wird über Nacht vom kleinen Fisch im großen Teich zum Namen in aller Munde.

So spielte und spielt es sich tatsächlich ab. Während der reale Comanche noch immer Zukunftsmusik ist, hat die gleichnamige Simulation schon den Rang eines Klassikers erreicht. Wo auch immer Hubschraubersimulationen das Thema sind, fällt der Name COMANCHE als erster. Und das nicht nur, weil das Spiel sich mit einem noch nicht realisierten, bis vor kurzem noch geheimnisumwitterten Projekt der US-Army beschäftigt, sondern weil NovaLogic mit der Veröffentlichung von COMANCHE die 3D-Grafik von Actionspielen revolutionierte.

Unter den Wolken

...liegen die Jagdgründe des Comanche. Jede Geländedeckung nutzend, geht es mit über dreihundert Sachen durch Canyons und Täler. Die vom Rotor nach unten gedrückte Luft dient als Gleitkissen für einen optimalen Tiefflug in wenigen Metern Höhe. Dann ein kurzes Auftauchen über einer Hügelkuppe, ein Ziel erfassen, eine Hellfire-Rakete abfeuern - schon ist der Comanche wieder verschwunden und wechselt seine Position, um eventueller Feuererwiderung und feindlichen Helikoptern zu entgehen.

COMANCHE präsentiert sich als eine der gelungensten Mischungen aus rasantem Action-Game und militärischer Flugsimulation, die je auf dem Spielemarkt erschienen sind. Als das Spiel erschien, wurde es von der Fachpresse bejubelt wie kaum ein Produkt zuvor oder danach. In den zwanzig ursprünglichen Missionen war es erstmals möglich, mit höchsten Geschwindigkeiten durch völlig realistisch wirkende Schluchten und Gebirge zu schießen, in denen es von intelligenten Gegnern nur so wimmelt. Die CD-Version wartet zudem noch mit hundert Missionen, zehn verschiedenen Gegnern zu Lande, zu Wasser und in der Luft, Wasserspiegelungen und vielem mehr auf. Einen Haken hatte die Sache allerdings, denn unter einem schnellen und damals noch sündteuren 386er lief gar nichts. Das kann die Pentium-Generation nicht mehr schockieren, sie freut sich über eine actionbetonte Hubschraubersimulation, die heute auf jedem Durchschnitts-PC hervorragend läuft und auch in neueren Beurteilungen noch unter die ersten fünf kommt. Und das nicht zuletzt wegen der ungemein schnellen Voxel-Grafik.

Voxel Space

COMANCHE war das erste Computerspiel, das sich nicht mit gewöhnlichen, zweidimensionalen Pixeln zufrieden gab, sondern „Voxel" benutzte. Zugegeben, NovaLogic hat die Voxel nicht erfunden. Die Voxel-Technologie wurde schon seit den 80er Jahren in den Naturwissenschaften eingesetzt,



COMANCHE RAH-66 – der amerikanische Super-Hubschrauber der Firmen Boeing und Sikorsky



Das Original

Das Spiel ist weiterhin als Science-Fiction zu betrachten, denn der *Boeing Sikorsky RAH-66 Comanche* wird wohl nicht vor 1998 seinen Dienst in den US-Streitkräften antreten. Der zweisitzige, zweimotorige Helikopter mit einem Kampfgewicht von fast fünf Tonnen ist ein weiterer Beitrag zum zunehmend elektronischen Schlachtfeld. Sein vorwärts abtastendes Infrarot der zweiten Generation, die automatische Zielerkennung und die stark reduzierte Radarsignatur (1/600 bisheriger Hubschrauber) machen ihn zum *Stealth* unter den Helikoptern. Der Comanche ist dank seiner Bordelektronik unter allen nur denkbaren Bedingungen einsetzbar und steht in ständiger Verbindung mit dem digitalen Netz der Streitkräfte. Seine offensiven und defensiven Eigenschaften machen ihn zu einem zentralen Punkt künftiger Operationen aller Waffengattungen der US-Streitkräfte.

Nähere Informationen finden sich im Internet auf der Comanche-Home-Page: *http://www.rah-66comanche.com/* oder sind bei Boeing Sikorsky erhältlich.

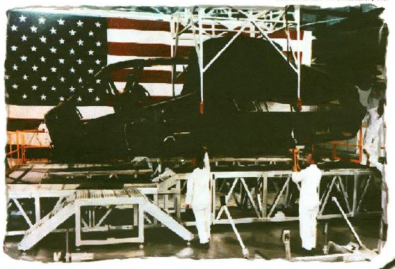


Bild: American MPC Research, Inc.

Boeing Sikorsky
Joint Program Office
International Plaza II
Suite 645
Philadelphia, PA 19113

um dreidimensionale Gebilde zu simulieren und zu begreifen. Die Technik fand vor allem in der Medizin schon früh Verwendung, wenn beispielsweise Krebsgeschwüre räumlich auf Computer-Monitoren dargestellt werden sollten. Aber auch andere Wissenschaften, die sich mit Dingen beschäftigen, auf die man nicht immer einen direkten Blick werfen kann, nutzen schon seit langem das Voxel.

Was also ist ein „Voxel"? Das Wort setzt sich zusammen aus „Volume" (*engl.* Volumen, Raum) und „Pixel" (Bildpunkt). Ein Voxel ist mit anderen Worten ein Bildpunkt, der ein Volumen besitzt. Im Voxel-Space läßt sich daher jeder Punkt des dreidimensionalen Raumes durch einen einzigen Bildpunkt bzw. ein Voxel beschreiben, während dazu mehrere konventionelle Pixel erforderlich sind. Bei Landschaftsdarstellungen wie in COMANCHE wird dies dadurch erreicht, daß jedem Bildpunkt zusätzlich zu einer X- und einer Y-Koordinate eine Höhe (Z-Koordinate) in Form einer Graustufe zugeordnet wird. Je heller der Grauton, desto höher liegt der Punkt. Das Ergebnis ist eine dreidimensionale Umgebung, die sich besonders schnell in Echtzeit berechnen läßt. Sogar so schnell, wie ein RAH-66 im Tiefflug durch die Landschaft saust.

Leser mit Internet-Zugang, die noch mehr über „Voxel" erfahren möchten, können das Wort einfach von ihrem Browser suchen lassen.





Installation und

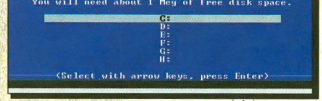
COMANCHE läuft unter MS DOS und im MS-DOS-Modus von Windows 95. Der Betrieb unter Windows 95 oder 3.1 ist nicht möglich, andere Betriebssysteme wurden nicht getestet.



Mit dem MS-DOS-Modus ist *nicht* die „MS-DOS-Eingabeaufforderung" gemeint, die per Doppelklick oder aus dem Startmenü gestartet wird. Dieses Icon öffnet nur eine sogenannte virtuelle DOS-Maschine, COMANCHE benötigt aber *reines* DOS. Sie erreichen eine echte DOS-Umgebung, indem Sie Windows 95 beenden und dabei die Option „Computer im MS-DOS-Modus starten" aktivieren. Wenn danach kein CD-ROM-Laufwerk und/oder keine Maus mehr vorhanden zu sein scheint, lesen Sie bitte auf Seite 9 unter *Problemlösungen/Windows 95* weiter.

Installation und Konfiguration

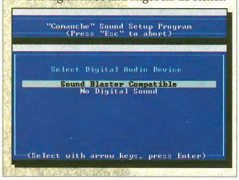
1. Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk. Geben Sie im Hauptverzeichnis *COMINST* ein.
2. Wählen Sie die Festplatte oder die Partition, auf die COMANCHE installiert werden soll. Dort wird ein Verzeichnis \COMANCHE angelegt, das Sie nach der Installation ohne weiteres verschieben können, wenn Ihnen die Vorgabe nicht zusagt.

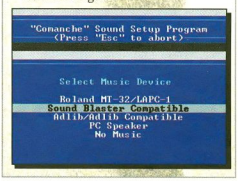


Soundkonfiguration

Nach der Installation befinden Sie sich im Comanche-Programmverzeichnis. Geben Sie dort SOUNDSET ein.

3. 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 mit den Cursortasten und der Bestätigung durch ENTER müssen Sie nacheinander die Portadresse, den Interrupt (IRQ) und den DMA-Kanal angeben.





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 COMANCHE ohne Bedeutung. In diesem Beispiel wäre also *Port 220, IRQ 5* und *DMA 1* anzugeben.

4. 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 bessere Musikwiedergabe, wenn die Option *Roland MT-32* gewählt wird. Achtung: Das Programm akzeptiert diese Einstellung nur, wenn die MIDI-Ausgabe über den Standardport 330 erfolgt, achten Sie also darauf, daß die MIDI-Erweiterung entsprechend konfiguriert ist!

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

1. Wechseln Sie ins Spielverzeichnis auf der Festplatte - die Vorgabe lautet C:\COMANCHE.
2. Geben Sie an der DOS-Eingabeaufforderung *C* ein.

Besitzer eines ThrustMaster Mark II WCS sollten Ihr Eingabegerät *vor* dem Spielstart programmieren. Dazu geben Sie bitte im COMANCHE-Verzeichnis *MARKII* ein.

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

Problemlösungen

Speichermangel und -konfiguration

COMANCHE benötigt 500 KB freien konventionellen Arbeitsspeicher und 3 MB XMS-Speicher. Wieviel tatsächlich zur Verfügung steht, ermittelt der DOS-Befehl *MEM*.

Bei älteren Computern mit nur 4 MB RAM belegt oft der Festplattencache SMARTDRIVE oder eine RAM-Disk einen Teil des verfügbaren 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 COMANCHE dennoch nicht starten will, liegt der Grund vermutlich in der Konfiguration des Speichers. Er wird den Programmen durch sogenannte Speichermanager zugänglich gemacht. Der be-

Programmstart

kannteste ist EMM386.EXE, der zum Lieferumfang von MS DOS und Windows gehört und in der Datei CONFIG.SYS geladen wird. Da COMANCHE den Zugriff auf Speicher und Prozessor selbst organisiert, verträgt es sich nicht mit Speichermanagern. Sie müssen derartige Software (weitere bekannte Produkte sind 386MAX und QUEMM) deaktivieren und die Datei CONFIG.SYS dem Bedarf des Spiels so anpassen, daß sie folgende Zeilen enthält:

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

Sollte Ihre CONFIG.SYS eine oder mehrere Zeilen enthalten, die einen Speichermanager laden, so schreiben Sie davor REM, gefolgt von einem Leerzeichen, speichern die Datei und starten den Computer neu. Benutzen Sie für Änderungen der Konfigurationsdateien nur einen ASCII-Editor, etwa EDIT von MS DOS. 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 COMANCHE herstellen. Erstellen Sie vor jeder Änderung der Startdateien Sicherungskopien, am besten auf eine bootfähige Diskette!

Soundprobleme

Wenn Sie sicher sind, genügend freien Arbeitsspeicher zu haben, sollten Sie den Fehler bei der Soundkarte suchen. Rufen Sie das Konfigurationsprogramm (SOUNDSET) 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). Zu einigen Modellen erhalten Sie weitere Informationen, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD *START* eingeben.

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 Sound 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.

Fehlermeldungen

1. **Absturz vor dem Titelbild:** Überprüfen Sie die Speicherkonfiguration in der CONFIG.SYS – wird HIMEM.SYS geladen? Rufen Sie SOUNDSET auf und schalten Sound und Musik auf PC-Lautsprecher. Wenn das Spiel danach startet, liegt der Fehler in der Soundkonfiguration.
2. **SYS ERROR: Unable to enter 32-bit mode, processor is in virtual 8086 mode:** Vermutlich haben Sie einen Speichermanager geladen – siehe *Speicherkonfiguration*.
3. **EMM386: Nichtbehebbarer Fehler 01 bei privilegierter Anwendung:** siehe Punkt 2.
4. **00000000/06: Invalid opcode:** Vermutlich haben Sie eine Roland-Karte zur Musikausgabe gewählt, die nicht am Standardport 330 gefunden wird. Konfigurieren Sie Ihre MIDI-Hardware entsprechend, oder wählen Sie ein anderes Ausgabegerät.
5. **The file „....." has an error or is not in the default directory:** Die CD muß während des Spiels im Laufwerk liegen! Hat sich der Buchstabe des CD-Laufwerks seit der Installation geändert?

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 COMANCHE 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.

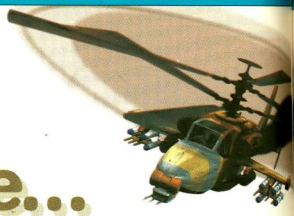


Hintergrund: Bei einem Systemabschluß zum MS-DOS-Modus arbeitet Windows 95 die Datei DOSSTART.BAT im Windows95-Verzeichnis ab. Dort ist folglich der richtige Ort für alle Programme, die Sie unter DOS, nicht aber in Windows benötigen. Die wichtigsten sind ein Maustreiber (meist MOUSE.COM) und die Microsoft CD-Erweiterung (MSCDEX).

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.







Für Ungeduldige...

Ungeduldige Spieler werden auf dieser Seite Informationen für einen schnellen Einstieg ins Spiel finden. Die Tabelle zur Tastaturbelegung befindet sich auf Seite 27. Also, kurz anlesen und ab geht's. Es sei denn, Sie möchten vor dem Start etwas mehr wissen als das Allernötigste.

Nach dem Spielaufruf bricht ein beliebiger Tastendruck den Vorspann ab. Sie gelangen in ein Menü, in dem Sie sich zunächst als Pilot eintragen können. Wählen Sie danach den Menüpunkt *Begin Mission*, suchen sich eine Operation und dann eine der Missionen aus. Bestätigen Sie mit der Eingabetaste, und schon geht's rund.

Express-Start: Drücken Sie aus dem Vorspann heraus sechs Mal RETURN – die erste Mission beginnt. Allerdings ist jetzt noch kein Joystick kalibriert oder sonst irgendeine Option eingestellt.

Steuerung

Die kollektive Rotorblattverstellung bestimmt den Grad der Neigung der Rotorblätter. Je höher die Neigung, desto höher steigt der Hubschrauber. Eine Minderung der Rotorblattneigung vermindert die Flughöhe. Sie können die kollektive Rotorblattverstellung mit der Tastatur regeln, indem Sie die Tasten [E] oder [-] im Ziffernblock drücken, um an Höhe zu gewinnen, bzw. [D] oder [+], um an Höhe zu verlieren. Falls Sie einen Joystick mit Schubregler (Throttle) besitzen, reguliert dieser die Rotorblattverstellung. Ein Thrustmaster Weapon Control System (WCS) kann ebenfalls dazu benutzt werden.



Die zyklische Kontrolle (Steuerknüppel) wird verwendet, um die Richtung des Helikopters zu bestimmen. Wird der Steuerknüppel nach vorne geschoben, bewegt sich der Comanche nach vorne, wird er nach hinten gedrückt, fliegt er rückwärts. Wenn Sie den Steuerknüppel nach links oder rechts drücken, neigt der Hubschrauber sich zur Seite und fliegt eine Kurve. Auf der Tastatur können die Pfeiltasten und der Ziffernblock die Zyklik steuern. Einen Joystick drücken Sie nach vorne oder nach hinten, um die Vorwärtsbewegung zu steuern und nach links oder rechts, um eine Kurve zu fliegen. Wollen Sie den Helikopter schweben lassen, zentrieren Sie den Joystick oder drücken die Taste [*] im Ziffernblock (also das Multiplikationszeichen). Außerdem können die Tasten EINFG und ENTF des Ziffernblocks verwendet werden, um den Helikopter auf der Stelle zu wenden. Mit diesen Tasten wird die Stellung des Heckrotors verändert.

Die Menüleiste

Ein Druck auf die ESCAPE-Taste bewirkt, daß das Spiel angehalten und ein Menü geöffnet wird. Verwenden Sie die Pfeiltasten, um zwischen den Menüpunkten und den Optionen darin auszuwählen, und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit RETURN.

Einige Optionen können auch durch Tastatureingaben aktiviert werden. Die Tastenkürzel stehen neben den jeweiligen Optionen. Mit der Menüleiste können Sie das Eingabemedium bestimmen, die





Lautstärke der Musik- und Soundeffekte verändern und die Bildschirmausgabe an Ihre Bedürfnisse anpassen. Sie können auch eine Mission abbrechen oder das Programm beenden. Wenn Sie ESCAPE ein weiteres Mal drücken, verlassen Sie die Menüleiste wieder und kehren zum Spiel zurück.



...und im Detail

Hubschrauber waren schon immer komplizierte Flugmaschinen, deren vielfältige Steuerungen und Bedieneinheiten einen erfahrenen Piloten erfordern. Denn schon das bloße Abheben und Fliegen eines Hubschraubers ist nicht einfach, ganz zu schweigen von den komplizierten Manövern bei einem Kampfeinsatz.



Die Designer des RAH-66 Comanche haben eine vereinfachte Bedienungsweise entworfen, die es dem Piloten erlaubt, sich ganz auf den eigentlichen Flug und den Kampf zu konzentrieren, während die nebensächlichen Aufgaben vom Hubschrauber selbst übernommen werden, solange er nicht beschädigt wurde. Der Kampfsimulator im Spiel Comanche ist sowohl einfach zu bedienen als auch realistisch, denn moderne Helikopter wie der Comanche sind mit der neuesten Computertechnik ausgerüstet, wodurch sich die Bedienung auf einen minimalen Aufwand reduziert. Dennoch gibt es einige Grundregeln, die Sie sich einprägen sollten, bevor Sie mit dem RAH-66 zum ersten Mal abheben.

Grundausbildung

Wenn Sie eine Mission auswählen, sollten Sie sich die Beschreibung auf dem Bildschirm gut durchlesen, um Ihre Ziele und Strategien abstecken zu können. Sobald Sie Ihre Aufgabe akzeptiert haben, wird Ihr Comanche von der Diagnoseeinheit an Bord durchgecheckt. Wenn Sie die Sprachausgabe eingeschaltet haben, erhalten Sie eine Nachricht mit der Prüfbestätigung. Bevor Sie abheben, sollten Sie die Waffenbestände kontrollieren, sie können sich von Mission zu Mission unterscheiden. Um den Comanche zu fliegen, müssen Sie zwei verschiedene Kontrollen beherrschen:

Kollektive Rotorblattverstellung

Die Kollektivkontrolle ist für den Neigungswinkel der fünf Hauptrotorblätter zuständig. Je größer der Winkel, desto mehr Luft wird vom Rotor erfaßt und nach unten weggedrückt, wodurch der Hubschrauber steigt. Wenn Sie das Kollektiv verringern, sinkt der Comanche wieder in Bodennähe oder landet sogar. Das Kollektiv kann, abhängig vom Eingabegerät, auf verschiedene Arten verändert werden. Auf der Tastatur oder im Ziffernblock bedienen Sie das Kollektiv mit den Tasten [E] oder [-], um an Höhe zu gewinnen, und [D] oder [+], um die Flughöhe zu verringern. Diese Tasten funktionieren bei Tastatur-, Joystick- und ThrustMaster-FCS-Steuerung.



Die Stellung der Hauptrotorblätter bestimmt die Flughöhe des Comanche.

Der Heckrotor kontrolliert Drehungen des Comanche.



Mit 100 Hellfires werden Sie nur selten ausgerüstet.

Zyklische Kontrolle

Um den Comanche zu drehen, benutzen Sie die Drehkontrollen. Wenn Sie den Steuerknüppel nach vorne oder nach hinten bewegen, senkt oder hebt sich die Nase des Hubschraubers, wodurch die Rotorblätter einen Vorwärts- bzw. Rückwärtsschub erzeugen. Bewegen Sie den Knüppel nach links oder rechts, dreht der Comanche seitlich ab.

Schweben

Wenn Sie den Hubschrauber auf eine geringe Flughöhe bringen wollen, drücken Sie die Taste [*] im Ziffernblock. Der Comanche wird eine niedrige Schwebeposition einnehmen. Während dieses Schwebefluges können Sie den Hubschrauber mittels der Tasten EINFG und ENTF im Ziffernblock besonders schnell um die eigene Achse drehen, ohne eine Schräglage einzunehmen.

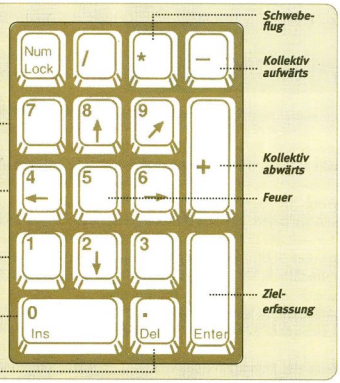
HINWEIS Die Taste [*] ist nur aktiviert, wenn das Kollektiv nicht mit dem Schubregler eines Joysticks kontrolliert wird.



Bodenwirkung

Wenn Sie dicht am Boden fliegen, erzeugt die von den Rotorblättern nach unten gedrückte Luft einen zusätzlichen Schwebeeffekt, der Bodenwirkung genannt wird. Dadurch wird der Tiefflug in Verbindung mit den Bordsystemen des Helikopters sehr einfach. Wenn Sie das Kollektiv sehr niedrig einstellen oder den Schwebeflug eingeschaltet haben, können Sie meistens ohne weitere Kollektivänderungen fliegen. Allerdings können starke Geländeerhebungen immer noch eine manuelle Änderung der Flughöhe erforderlich machen.

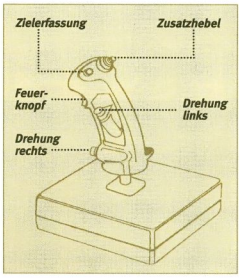
HINWEIS *Wenn Sie einen CH-Flightstick oder einen anderen Joystick mit Schubkontrolle benutzen, werden die Tasten [E], [D] und [*] deaktiviert. Das Kollektiv wird mit dem Rändelrad des Joysticks verändert.*



Joysticks

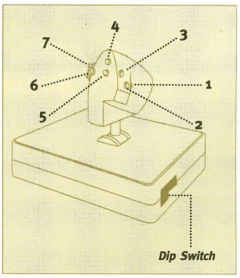
Der ThrustMaster Flight Control Stick (FCS)

Der ThrustMaster FCS wird für die Bedienung der Drehkontrollen des Hubschraubers benutzt. Der Zusatzhebel oben dient zur Auswahl der Cockpitaussicht (vorne, links, rechts, hinten). Der Knopf daneben aktiviert das Zielerfassungssystem. Der Knopf auf der Vorderseite des Steuerknüppels feuert die ausgewählte Waffe ab. Die anderen beiden Tasten dienen zum Drehen des Hubschraubers um die eigene Achse bei niedriger Geschwindigkeit.



HINWEIS Mit dem FCS können Sie nicht die Kollektivkontrolle (Höhensteuerung) bedienen oder Waffen wechseln. Dazu dient weiterhin die Tastatur.

Das ThrustMaster Waffenkontrollsystem (WCS)



Mit dem WCS kann Comanche noch realistischer gesteuert werden. Sie müssen dabei die Modusschalter auf Normalposition stellen, das heißt, der Schalter 1 ist als einziger eingeschaltet. Schlagen Sie im Handbuch des WCS nach, um nähere Informationen zu erhalten.

HINWEIS Im Gegensatz zum FCS übernimmt das WCS die kollektive Rotorblattverstellung und die Waffenauswahl, aber nicht die zyklische Kontrolle (links/rechts). Bei der Benutzung des WCS wird die Waffenauswahl per Tastatur deaktiviert.

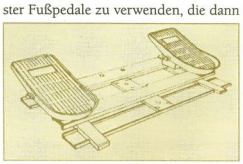
Wenn Sie den Hebel des WCS nach vorne schieben, wird die kollektive Rotorblattverstellung verringert und der Hubschrauber sinkt. Dementsprechend steigt der Hubschrauber, wenn Sie das WCS nach hinten bewegen. Der Kippschalter mit drei Schaltpositionen (Knopf 7) dient zum Zoomen der digitalen Karten. Die Waffensysteme wählen Sie mit den Knöpfen 1 bis 6.

Knopf 7	Kartenkontrolle
Knopf 6	20mm Maschinenkanone
Knopf 5	70mm Raketenwerfer
Knopf 4	Hellfire-Raketen
Knopf 3	Stinger-Raketen
Knopf 2	Artillerieunterstützung
Knopf 1	Flügelmann

HINWEIS Sollten Sie mit dem ThrustMaster Mark II WCS arbeiten, wählen Sie bitte nicht WCS oder FCS. Besser ist es, Sie wählen „FlightStick mit Schubkontrolle". Um den Mark II für Comanche zu programmieren, geben Sie MARKII ein, wenn Sie sich im Verzeichnis \COMANCHE befinden. Aus dem folgenden Menü wählen Sie FlightStick.

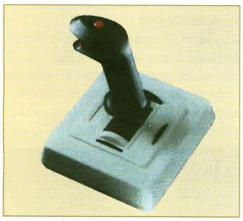
Die ThrustMaster Ruderpedale (RCS)

Es ist möglich, zusätzlich die ThrustMaster Fußpedale zu verwenden, die dann



zur Steuerung des Heckrotors eingesetzt werden. Dadurch können Sie den Hubschrauber schnell um seine eigene Achse drehen. Näheres entnehmen Sie bitte der Dokumentation Ihrer Ruderpedale.

Der CH-FlightStick



Comanche kann auch mit dem CH-FlightStick und seiner eingebauten Schubkontrolle gesteuert werden. Benutzen Sie den Knüppel zur Lenkung des Hubschraubers. Mit dem Feuerknopf 2 aktivieren Sie das TAS-Laserzielsystem, der andere Knopf dient zum Abfeuern der Waffen. Im Fuß des FlightSticks befindet sich ein Rändelrad, die sogenannte Schubkontrolle oder „Throttle", die bei Comanche zur kollektiven Rotorblattverstellungs dient.

HINWEIS Die Einstellung *Flightstick w/Throttle* im Control-Menü unterstützt auch die meisten anderen Joysticks mit Schubkontrolle.

Die Auswahl der Missionen

In jeder Operation werden Sie und Ihr Comanche in einer Serie von fiktiven, aber durchaus denkbaren Militärsituationen an verschiedenen Schauplätzen der Welt eingesetzt. Um zu beginnen, müssen Sie die Zeile *Begin Mission* mit den Cursortasten anwählen und die Eingabetaste drücken. Nun gelangen Sie zu einem Menü, aus dem Sie eine der folgenden Kampagnen auswählen können.



Comanche Training

Diese Einsätze sind so konzipiert, daß Sie sich mit dem Comanche und seiner Steuerung vertraut machen können. Sie werden alle Waffensysteme und Gegner nacheinander kennenlernen, damit Sie zum Schluß voll einsatzfähig sind. Alle Bordsysteme werden während dieser Missionen voll funktionsfähig sein; dennoch wird sich die Bewaffnung unterscheiden, damit Sie jedes Waffensystem einzeln zu bedienen lernen. Ihre Einsatzziele werden je nach Mission unterschiedlich sein. Eine Beschreibung Ihrer Aufgaben erhalten Sie auf dem Bildschirm, wenn Sie sich für eine Mission entschieden haben. Sie können die Mission dann entweder akzeptieren („Accept the Mission") oder ablehnen („Reject the Mission"), wodurch Sie zur Missionsauswahl zurückgelangen.



HINWEIS Egal, welche Kampagne Sie angewählt haben, es gilt folgende Farbkennzeichnung der Missionen:

GRÜN	Mission anwählbar, aber noch nicht erfüllt.
BLAU	Mission anwählbar und bereits erfüllt.
ROT	Mission noch nicht anwählbar.

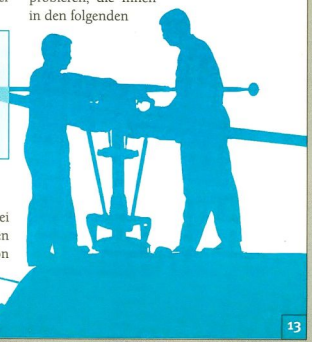
Operation White Lightning

...ist eine umfassende Kampagne, bei der Sie Einsätze in den verschiedensten Erdteilen fliegen werden. Jede Mission dient dem Erreichen von bestimmten Zielen. Wenn Sie eine Aufgabe geschafft haben, dürfen Sie sich an die schwierigeren Missionen wagen. Anders als beim Training wird der Comanche nicht immer optimal einsatzfähig sein. In den verschiedenen Einsätzen ändert sich auch die Waffenbestückung - wie in der Realität. Stets warten andere Gefahren auf Sie, wobei sich die Missionen in ihrem Schwierigkeitsgrad steigern.



Operation Overload

...besteht aus relativ einfachen Missionen. Schadenswerte und Waffencharakteristika sind zu Ihren Gunsten verändert. Wenden Sie sich dieser Kampagne zu, um sich mit dem Fliegen vertraut zu machen. Die unterschiedlichen Einsätze reichen von einer einfachen „Suche-und-Zerstöre"-Mission, bei der Sie in der Antarktis eine verlassene Basis vernichten müssen, bis hin zu einer halsbrecherischen Jagd nach einem neuen Tarnkappengerät, das vom Gegner getestet wird. Damit Ihre Missionen Erfolg haben, wird bei diesen Szenarios Ihr Comanche häufig bis an die Zähne bewaffnet ins Gefecht geschickt. Dadurch können Sie neue Strategien und Gefechtstaktiken in den verschiedenartigen Schlachtfeldern ausprobieren, die Ihnen in den folgenden







Missionen wieder begegnen werden. In dieser Kampagne stehen Ihnen alle Missionen von Beginn an offen.

Operation Restore Peace

In dieser Missionsserie werden Sie mit einer Reihe von kleineren, aber sehr effektiven Gegnern auf der ganzen Welt konfrontiert. Darunter befinden sich Drogenkartelle, fanatische Extremisten, die vom heiligen Krieg träumen, und Terroristen, die Comanche Helikopter stehlen konnten und sie für ihre Zwecke mißbrauchen. Jede Mission hat ganz besondere Angriffsziele und Aufgaben, die sie erfüllen müssen. Wie in wirklichen militärischen Operationen wird Ihre offensive und defensive Ausrüstung variieren. Es ist unbedingt notwendig, daß Sie alle zur Verfügung stehenden Mittel ausnutzen, um eine Mission zu beenden. Alle außer den schwierigsten Missionen in dieser Kampagne stehen Ihnen von Beginn an zur Verfügung. Die fortgeschrittenen Szenarien sind nur dann erreichbar, wenn Sie einige der früheren Missionen beendet haben.



Operation Clean Sweep

...ist ähnlich aufgebaut wie die Operation White Lightning. Schnelle und erbitterte Gefechte erwarten Sie, und Sie sollten schon ein Fliegeras sein, um hier heil herauszukommen. Manchmal müssen Sie schier unmögliche Gegebenheiten in Kauf nehmen, um Ihr Einsatzziel zu erfüllen. Ein kleiner Fehler zu Beginn kann zu einer Katastrophe in den letzten Augenblicken der Mission führen. In diesen schwierigen Szenarien ist die Planung und Durchführung Ihrer Strategien ebenso wichtig wie Ihre Gefechtskraft. In vielen dieser Missionen werden Sie, bevor Sie sich Ihrem eigentlichen Angriffsziel zuwenden können, mit einem Gegner konfrontiert, der



Ihnen durch seine Position und Feuerkraft überlegen ist. Einige Missionen in dieser Operation sind nur anwählbar, wenn Sie frühere Missionen der Kampagne erfolgreich beendet haben.

Operation Silver Dove

...wurde als einfachstes der vier neuen Szenarien entworfen. Schadens- und Waffenwerte wurden zugunsten des Comanche verändert. Diese Operation ist ideal, um sich mit den neuen Gegnern, Geländeformen und Eigenschaften des Comanche vertraut zu machen.

Operation Whirlwind

...ist eine Kombination von 10 hektischen Missionen, von denen einige an das Unmögliche grenzen. Mit Vorsicht und Strategie können Sie diese Operation überstehen.

Operation Over the Edge

...ist eine abgerundete Mischung aus Missionen, die sowohl Schnelligkeit als auch Übersicht erfordern. Besser Sie schießen erst und stellen dann Fragen.



Operation Terminal Velocity

...ist die schwierigste Sammlung an Missionen. Nur die besten und erfahrensten Piloten haben überhaupt eine Chance auf Erfolg. Sie werden jede einzelne Patrone, jeden Tropfen Treibstoff und absolut stahlharte Nerven brauchen, um zu überleben.

Operation Zephyr

Bei dieser Operation brauchen Sie all die Fähigkeiten, die Sie sich bis jetzt als Pilot angeeignet haben. In der umfangreichen Kampagne kommen alle Terrains und Merkmale aus den vorigen Missionen zum Einsatz. Zeigen Sie, was Sie gelernt haben!





Das Cockpit

Das Cockpit des Comanche ist mit drei Bildschirmen ausgestattet, die Ihnen helfen werden, die schwierigen Missionen zu meistern. Wie bei den Anzeigesystemen des echten Comanche können Sie die Kontrollanzeigen des Cockpits durch einfache Tastaturbefehle selbst wählen.

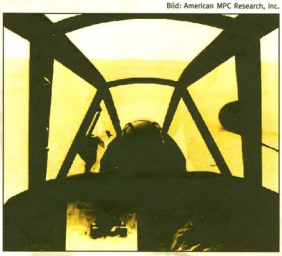


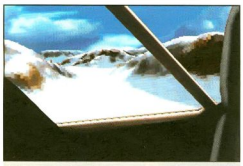
Bild: American MPC Research, Inc.

Der Fensterschirm

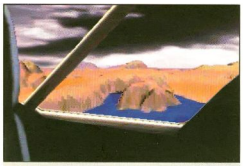
Der Comanche-Simulator bietet mehrere Cockpitaussichten, zwischen denen Sie auswählen können. Diese Aussichten wählen Sie mit den Zifferntasten im Haupttastenfeld der Tastatur.



1 Frontausblick - die normale Sicht des Piloten aus dem Cockpit des RAH-66 durch das Frontfenster. Sie ist beim Start jeder Mission eingestellt und enthält alle wichtigen Cockpitanzeigen.



2 Sie sehen aus dem linken Seitenfenster des Cockpits.



3 Sie sehen aus dem rechten Seitenfenster des Cockpits.



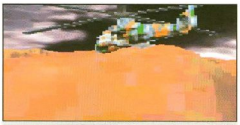
4 Ausblick nach hinten - Sie sehen Ihren Copiloten/Bordschützen und eventuelle feindliche Hubschrauber hinter Ihrem Comanche. Piloten nennen diese Sicht die „Check-Six"-Position.



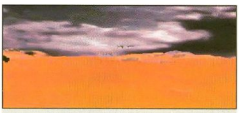
5 Panorama - eine bildschirmfüllende Anzeige ohne Cockpitgeräte. Alle Systeme sind trotzdem vollständig aktiv.



6 Verfolgersicht - Sie sehen Ihren Hubschrauber von hinten, wie aus einem verfolgenden Flugzeug. Diese Ansicht kann bei der Analyse der Effektivität Ihrer Flugmanöver helfen. Keine der HID Anzeigen ist sichtbar. Diese Perspektive bietet eine interessante Sicht auf den Comanche und abgefeuerte Waffen.



7 Abwurf einer Bodenkamera - diese Ansicht zeigt den Comanche aus der Sicht einer imaginären, zum Boden abgeworfenen Kamera, die dem Hubschrauber hinterher schwenkt. Wenn Sie eine Bodenkamera aufstellen möchten, drücken Sie einfach die Taste [7]. Eine Kamera wird abgeworfen und behält den Helikopter solange im Blick, bis Sie auf eine andere Ansicht umschalten. Wiederholen Sie diesen Abwurf, sooft Sie möchten. Es kann jedoch immer nur die zuletzt abgeworfene Kamera benutzt werden.

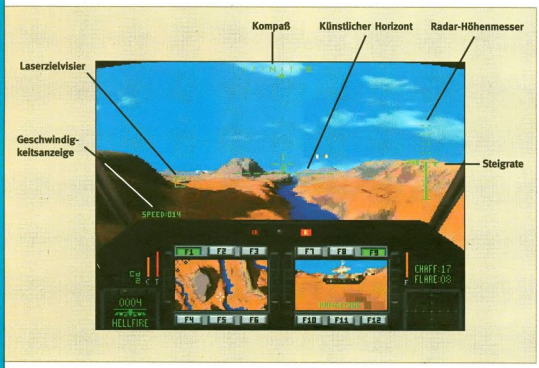


8 Vorige Bodenkamera - die Ansicht wechselt zur letzten abgeworfenen Bodenkamera, ohne daß deshalb eine neue abgeworfen wird.

HINWEIS **ThrustMaster Joystick:** Die ersten vier Ansichten können Sie sowohl über Tastatur als auch mit dem kleinen Steuerhebel oben am Joystick anwählen.

Cockpitfenster – HID Anzeigen

Der RAH-66 Comanche besitzt ein HID (Helmet Integrated Display - Integrierte Helmanzeige). Die Anzeigen werden dem Piloten ins Blickfeld des Helmes projiziert, so daß er seine Augen nie von der Steuerung des Hubschraubers abwenden muß. Anders als bei den traditionellen Head Up Displays (HUD) ist das HID nicht auf das Cockpitfenster des Hubschraubers beschränkt. Dadurch kann es passieren, daß das Laservisier aus dem Sichtfenster hinaus über die Cockpitanzeigen wandert. Mit einigen Waffen können Sie also auch zur Seite oder nach hinten zielen.



Künstlicher Horizont (Bildmitte)
Die Linie des künstlichen Horizonts zeigt Ihnen, wo sich der wirkliche Horizont befindet. Er zeigt die aktuelle Ausrichtung des Hubschraubers (ob die Nase nach oben oder unten zeigt) und seine Schräglage (nach links oder rechts).



Künstlicher Horizont, Richtungs- und Geschwindigkeitsanzeige.

Richtungs-/Geschwindigkeitsanzeige (Bildmitte)
Stellen Sie sich vor, Sie betrachten eine Karte, die an der Frontscheibe des Hubschraubers befestigt ist. Die momentane Position des Comanche wird mit dem Kreuz in der Mitte des Bildschirms markiert. Der Ort, an dem sich der Hubschrauber in einer Flugsekunde befinden wird, ist in der Mitte des kleinen Kreises zu sehen, der mit einer Linie mit dem obengenannten Kreuz verbunden ist. Wenn Sie Ihre Flugrichtung ändern, wandert auch der Kreis mit der Linie in diese Richtung. Je schneller Sie fliegen, desto länger wird die Linie, denn Sie sind dann in einer Flugsekunde weiter weg von der aktuellen Position als bei einer langsameren Fluggeschwindigkeit. Der Winkel der Linie zeigt Ihnen Ihre Richtung, die Länge der Linie die Geschwindigkeit. Keine Panik! Es klingt viel komplizierter, als es in Wirklichkeit ist. Nach einer Weile werden Sie diese Anzeige wie selbstverständlich ablesen können.

Radarhöhenanzeige (rechts)
Diese Anzeige gibt die aktuelle Flughöhe des Comanche über der Oberfläche an. Normale Höhenanzeigen zeigen im Gegensatz dazu die Höhe über Meeresspiegel an, nicht jedoch, wie hoch man sich über dem gerade überflogenen Gebiet befindet. In dieser Simulation ist die Steighöhe des Comanche auf 500 Fuß (ca. 150 m) begrenzt. Dadurch kann es passieren, daß die Höhenanzeige beim Überfliegen eines Berges auf wenige Fuß heruntergeht.



Flughöhe und Steigrate.

Steigrate (rechts)
Rechts der Höhenanzeige befindet sich die Anzeige der aktuellen Steigrate, die angibt, wie schnell der Hubschrauber gerade steigt oder sinkt.

Digitale Geschwindigkeitsanzeige (links)
SPEED=187 Diese Anzeige informiert Sie über die tatsächliche Geschwindigkeit Ihres Comanche in Knoten. Die Höchstgeschwindigkeit liegt bei 177 Knoten, also mehr als 320 km/h.

Kompaßanzeige (oben)
Der Kompaß des HID wird in die Mitte Ihres Sichtfeldes projiziert und zeigt die Richtung des Hubschraubers an.

Taktische Monitoranzeigen



Direkt unter dem Hauptcockpitfenster befinden sich zwei identische taktische MFD-Monitore (Multi Functional Display, Multifunktions-Anzeige). Beide Monitore können mit den Funktionstasten unabhängig voneinander zwischen den folgenden Anzeigen umgeschaltet werden: Digitale Karte, TAS, Nahbereichsradar, Schadensanzeige und Hilfefunktion. Dabei dienen die Tasten F1 bis F6 zur Bedienung des linken, F7 bis F12 zur Bedienung des rechten Monitors. Sie können außerdem mit den Tasten [Q] und [W] durch die Anzeigen des linken Bildschirmes schalten, mit den Tasten [A] und [S] durch die des rechten.

HINWEIS Bei der Benutzung eines ThrustMaster WCS sind die Tasten Q, W, A und S deaktiviert.

Digitale Kartenanzeige (F1/F7)
Diese digitale Karte enthält wichtige Informationen für jede Mission. Sie können auf ihr sowohl eine Aufsicht des gerade überflogenen Geländes als auch Boden-, Luft- und Missionsziele sehen. Diese Informationen erhalten Sie von hochfliegenden Aufklärungsflugzeugen (AWACS), Überwachungssatelliten und anderen Quellen.
Die von der optischen Missionsdisk geladenen Geländedaten zeigen exakt das



gerade von Ihnen überflogene Gelände und die Positionen aller entdeckten Flug- und Fahrzeuge an.
Sie können den Kartenausschnitt auch verändern. Um herauszuzoomen, benutzen Sie die Taste [,], zum Hineinzoomen dient [.]. Wenn beide Monitore die taktische Karte zeigen, betrifft die Vergrößerung/Verkleinerung beide Anzeigen zugleich. Durch den Einsatz eines „Ring Laser Gyro based Inertial"-Navigationssystems mit einem Positionssatelliten ist die digitale Karte in der Lage, die Position des Comanche bis auf wenige Meter genau einzuzeichnen. Dazu werden die Informationen des AWACS und des Satelliten über freundliche und gegnerische Stellungen und Einheiten in die Anzeige eingefügt. Es gilt folgende Farbkennzeichnung:

ROT	gegnerische Flugzeuge
GELB	gegnerische Bodenziele wie T-80 oder Geckos
WEISS	Treibstofftanks, Gebäude etc.
GRÜN	verbündete Flugzeuge
BLAU	verbündete Bodentruppen und Fahrzeuge



Seien Sie vorsichtig! Die digitale Karte ist Ihr wichtigstes Hilfsmittel, aber nicht alle Gefahren können rechtzeitig erkannt und angezeigt werden. Einige versteckte Ziele werden Sie trotz aller Technik mit dem bloßen Auge ausmachen müssen. Die taktische Karte ist beim Start einer Mission auf Ihrem linken Monitor voreingestellt. Behalten Sie diese Einstellung bei!

Nahbereichsradar (F2 / F8)



Der Comanche besitzt mehrere Sensoren zur Entdeckung von näherkommenden Raketen oder Geschossen. Diese Anzeige ist so wichtig, daß Sie auch als fest installiertes Gerät im Cockpit zu finden ist. Zusätzlich ist sie mit einem Stimmwarnsystem verbunden. Im allgemeinen werden Sie frühzeitig vor anfliegenden Raketen und Geschossen gewarnt. Die Anzeige ist sehr effektiv in der Entdeckung von radargesteuerten Raketen und etwas schlechter bei laser- und infrarotgelenkten Geschossen. Da auch ungelenkte Raketen eine IR-Signatur entwickeln, erhalten Sie teilweise ebenfalls eine Warnung.



„Incoming" lautet die Meldung des Stimmwarnsystems bei einem sich nähernden Flugkörper. Sie sollten ein sofortiges Ausweichmanöver beginnen, sobald Sie diese Warnung hören. Das Verstecken hinter einem Vorsprung kann sehr hilfreich sein. Abrupte Höhenänderungen oder Lenkmanöver verringern ebenfalls die Chance, getroffen zu werden.

TAS Kameraanzeige/Zielanzeige (F3 / F9)



Wenn Sie ein Ziel anvisiert haben, wird in dieser Anzeige ein Bild des erfaßten Zieles dargestellt, bis Sie es zerstört, verloren, ein neues Ziel gewählt oder den Monitor in einen anderen Anzeigemodus umgeschaltet haben. Sobald Sie eine gelenkte Rakete (Stinger, Hellfire) auf das Ziel abschießen, sehen Sie auf diesem Monitor den Zielanflug der Rakete aus deren Sicht. Es sei denn, Sie haben die Option *Missile CAM* ausgeschaltet.



Diese Anzeige befindet sich als Voreinstellung auf Ihrem rechten taktischen Monitor. Bleiben Sie bei dieser Einstellung! Es ist sonst oft schwer, auf große Entfernung zu erkennen, welches von mehreren benachbarten Zielen Sie gerade anvisiert haben.

Missionsstatus (F4 / F10)



Entsprechend Ihrer Aufgabe finden Sie hier Informationen über die ursprüngliche Anzahl der Missionsziele (*Mission Goals*) und die noch zu bewältigenden Ziele (*Remaining*).

Schadensreport (F5 / F11)



Mittels einer groben Skizze Ihres RAH-66 zeigt Ihnen dieser Report aktuelle Beschädigungen an den Hauptsystemen des Hubschraubers. Wenn sich der Hubschrauber nach einem Treffer seltsam verhält, können Sie im Schadensreport nachsehen, welches System beschädigt oder zerstört ist. Bei eingeschalteter Sprachausgabe bekommen Sie unmittelbar nach einem Treffer eine Schadensmeldung, gleichgültig ob die Schadensanzeige eingeschaltet ist oder nicht.

Hilfsfunktion(F6 / F12)



Diese Anzeige informiert kurz über die Möglichkeiten der Multifunktions-Bildschirme.



Fest installierte Anzeigen

Nahbereichsradar



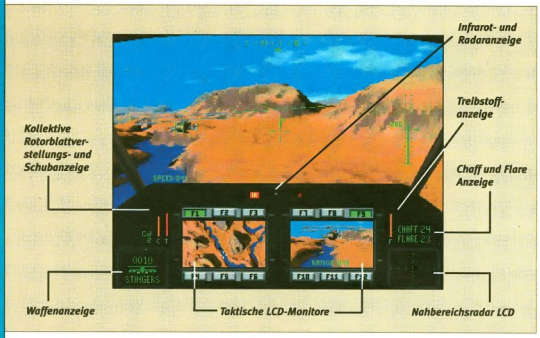
Das Nahbereichsradar ist zusätzlich zur MFD-Funktion als feste Anzeige im Cockpit eingebaut, die vor anfliegenden Projektilen warnt. Die Funktionsweise ist die gleiche wie die des Nahbereichsradars auf der MFD-Anzeige.

Da das Nahbereichsradar fest installiert ist, müssen Sie es nicht zusätzlich auf einem der taktischen Bildschirme aufrufen. Behalten Sie auf den MFDs besser die Voreinstellung bei: Digitale Karte links und TAS-Kameraanzeige rechts.

Der Comanche kann nur eine begrenzte Anzahl an Geschossen tragen. Für jede Mission steht Ihnen eine bestimmte Zahl von Raketen, Stingers, Hellfires etc. zur Verfügung. Prüfen Sie die Waffenbestände, bevor Sie sich in eine Mission stürzen, falls bei Beginn der Mission Zeit dafür ist.

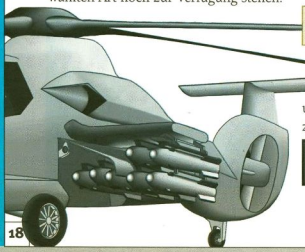
Die Bewaffnung des Comanche

Die unten aufgeführten Waffensysteme können über die Tastatur oder das WCS angewählt werden. Wenn Sie sich für eine Waffe entschieden haben, sollten Sie mit dem TAS das Ziel festlegen. Dafür müssen Sie ENTER oder den zweiten Feuerknopf Ihres Joysticks drücken. Hat das TAS ein Ziel erfaßt, erscheint ein grünes Rechteck um das angewählte Ziel, und sofern sich ein MFD im TAS-Modus (F3 / F9) befindet, wird eine Nahaufnahme des Ziels erscheinen. Dann kann die Waffe mit der *Leertaste* oder dem ersten Feuerknopf des Joysticks abgefeuert werden.



Waffenanzeige

Eine weitere wichtige Anzeige im Cockpit des Comanche ist die Waffenanzeige. Hier sehen Sie, welches Waffensystem zur Zeit aktiv ist, d.h. welche Waffe bei der Betätigung des Feuerknopfes abgefeuert wird. Es wird außerdem angezeigt, wieviele Geschosse der gerade ausgewählten Art noch zur Verfügung stehen.



20 mm Gatling Vulcan II Kanone



Die dreiläufige 20 mm-Kanone ist verdeckt eingebaut, um die Radarsilhouette des Comanche zu verringern. Die Kanone wird lediglich ausgefahren, um Boden- oder Luftgegner zu bekämpfen. Die 20 mm Vulcan-II-Kanone ist direkt mit dem Helmvisier verbunden und feuert mit einer maximalen Feuerrate von 1500 Schuß pro Minute. Die Kanone feuert so lange, wie der Feuerknopf gedrückt wird. Ihre Ausrichtung ist TAS-gesteuert, aber beim Schießen auf bewegliche Ziele müssen Sie manuell vorhalten.

70 mm Raketen



Der Comanche feuert diese hochexplosive Waffe in Salven von 1 oder 2 Raketen ab. Die kleinen, aber effektiven Raketen haben eine Reichweite von 2 km. Der Sprengkopf mit Submunition kann den Himmel im Umkreis von einem Kilometer mit Splittern übersähen und so jeden Luftgegner unschädlich machen. Die Raketen werden nur in Flugrichtung abgefeuert. Das TAS kann hier nur den Feuerazimuth (hoch oder runter) bestimmen. Nach dem Abfeuern kann kein Einfluß mehr auf die Flugbahn der Raketen genommen werden.

Auch wenn Sie gerade ein anderes Waffensystem ausgewählt haben, können Sie jederzeit eine Salve von zwei Raketen mit der Taste M abfeuern.

AGM 114A Hellfire, lasergelenkte Rakete



Die Hellfire wird durch den internen Laserentfernungsmesser des TAS gesteuert. Die Reichweite der überschallschnellen Rakete beträgt mehr als 8 Kilometer. Die Hellfire besitzt einen größeren Sprengkopf als die Stinger und ist somit auch schwerer. Sie ist die beste Waffe gegen gepanzerte Bodenziele.



HINWEIS Die Hellfire findet, im Gegensatz zur Stinger, nur ihr Ziel, wenn dieses bis zum Einschlag der Rakete vom TAS erfaßt bleibt (grünes Rähmchen). Sollte das Ziel zwischenzeitlich verloren gehen, können Sie es solange neu erfassen oder sogar ein neues aufschalten, wie sich die Hellfire noch in der Luft befindet.

AIM-92 Stinger-Raketen V



Der RAH-66 ist normalerweise mit Stinger-Luftabwehrraketen bestückt. Die Stinger arbeitet mit Infrarot-Zielerfassung und sollte aus einer Entfernung von 1 bis 2 Kilometern abgefeuert werden. Ist ein Ziel erfaßt worden, wird der Zielcomputer des TAS versuchen, das Ziel weiter zu verfolgen, selbst wenn auf ein anderes System umgeschaltet wird. Die Stinger besitzt weniger Durchschlagskraft als die AGM 114A, ist aber ein effektives „Fire-and-Forget"-Waffensystem gegen Luftziele.



HINWEIS Die Stinger verliert zwar Ihr Ziel niemals, versucht aber immer, es mehr oder weniger auf direktem Weg zu erreichen. Das hat zur Folge, daß die Raketen teilweise von Hindernissen wie Hügeln abgefangen werden, wenn ein gegnerischer Helikopter schnell und abrupt genug eine Deckung dieser Art aufsucht.



Feuerunterstützung

Es gibt zwei weitere Waffensysteme, die sicht nicht an Bord Ihres Comanche befinden, aber so gehandhabt werden, als würden Sie sie selbst abfeuern.

155mm Artillerie und MRLS B



Wird ein Ziel durch das TAS erfaßt, sind die Bordcomputer des Comanche in der Lage, die Position des Ziels zu bestimmen und an das Hauptquartier weiterzugeben. Dadurch wird der konventionellen Artillerie oder den bodengestützten MRLS (Multiple Rocket Launcher System = Mehrfachraketenwerfersystem) ein Feuerbefehl erteilt, dessen Ergebnis hin und wieder „Stahlregen" genannt wird. Sofern verfügbar, ist dies mit Abstand die schlagkräftigste Waffe in Ihrem Arsenal. Es ist ein „Fire-and-Forget"-System gegen unbewegliche oder langsame Ziele. Der größte Nachteil ist die Verzögerung zwischen dem Feuerbefehl und dem Einschlag der Geschosse. Dadurch wird das System uneffektiv gegen schnelle Ziele.

HINWEIS Sobald die Position eines anvisierten Ziels erfolgreich an die Artillerie übermittelt wurde, werden Sie bei eingeschalteter Sprachausgabe einige Meldungen über die „Firemission" hören. Gehen Sie jetzt besser in Deckung, sonst laufen Sie Gefahr, durch „Friendly Fire" vom Himmel geholt zu werden.

Flügelmann (Wingman): Hellfire-Unterstützung N



Bei manchen Missionen werden Sie von einem zweiten Comanche begleitet, der als Flügelmann agiert. Sofern vorhanden, können Sie ihn als grünen Punkt auf der Computerkarte sehen, der sich meist schräg hinter Ihnen aufhält. Prinzipiell wird Ihr Flügelmann auf Sicherheit fliegen und jede Deckung ausnutzen. Wenn Sie die Waffen Ihres Flügelmanns anwählen, wird er eine Position einnehmen, von der aus er das angewählte Ziel bekämpfen kann. Bei zahlenmäßiger Unterlegenheit kann die sorgfältige Koordination mit dem Flügelmann der einzige Weg sein, eine Mission erfolgreich zu beenden. Achten Sie darauf, den Flügelmann nicht zu lange in exponierter Position zu belassen. Es kann sonst passieren, daß die Gegner seinen Helikopter kampfunfähig schießen und seine Hellfires dadurch für Sie verloren gehen.



HINWEIS Wenn Sie *Wingman* als Waffe eingestellt haben, sollten Sie aus sicherer Entfernung ein Ziel erfassen und dann abwarten, bis Ihr Flügelmann meldet, daß er „in position" ist. Drücken Sie erst nach dieser Meldung auf den Feuerknopf, sonst wird der Wingman vermutlich sein Ziel verfehlen. Achten Sie außerdem darauf, daß Sie Ihrem Flügelmann nicht ihn selbst als Ziel angeben oder ihn im hektischen Luftkampf abschießen. Wenn Sie Ihren Wingman ein paar Sekunden anvisieren, wird er sich beschweren: „Get that laser out of my face!"

Sonstige Cockpitinstrumente

Kollektive Rotorblattverstellung und Motordrehzahl



Die kollektive Rotorblattverstellung, kurz Kollektiv genannt, kontrolliert den Anstellwinkel der Hauptrotorblätter, die dafür sorgen, daß der Helikopter steigt oder sinkt. In konventionellen Helikoptern bedeutet eine Änderung des Kollektivs, daß der Pilot auch die Motordrehzahl und den Heckrotor justieren muß, um den Hubschrauber unter Kontrolle zu halten. Da der Comanche über ein elektronisches Flugkontrollsystem verfügt, ist der Computer in der Lage, alle anderen Werte selbständig so anzupassen, daß der Flug stabil bleibt. Die beiden Balkenanzeigen im linken oberen Bereich der Instrumente geben Auskunft über Kollektiv (C für Collective) und Schub (T für Throttle).

Radar- und Infrarotsensoren



Der Erfolg des Comanche hängt davon ab, in gefährlichen Situationen mehr oder weniger unentdeckt zu bleiben. Hin und wieder ist das unmöglich, zum Beispiel wenn das Ziel durch ein dichtes Netz von Radar- und Laserüberwachung geschützt wird. Sollte ein Radar den Comanche ausmachen, wird das rechte Warnlicht (R) rot blinken, entdeckt der Bordcomputer die Hitzesignatur einer abgefeuerten Rakete, wird der linke Sensor (IR) dies melden.



Chaffs und Flares



Sollten Sie entdeckt werden und unter Raketenfeuer geraten, stehen Ihnen zwei automatische Abwehrsysteme zur Verfügung. Beim Anflug einer infrarot-gelenkten Rakete wirft der Comanche Magnesiumfackeln (Flares) ab, um die Rakete auf das heißere Ziel, weg von den Abgasen des Comanche, zu lenken. Im Fall einer Erfassung durch Radar werden Aluminiumstreifen (Chaffs) abgeworfen, die das Radarsignal streuen und radargelenkte Raketen verwirren. Sollen die Abwehrmaßnahmen manuell ausgelöst werden, drücken Sie [Ö], um Chaffs abzuwerfen oder [Ä], um Flares abzufeuern.

Treibstoffanzeige



Die Treibstoffanzeige zeigt den verbleibenden Treibstoff an. Da einige Missionen mit einem beschränkten Treibstoffvorrat beginnen, ist es sinnvoll, diese Anzeige im Auge zu behalten.

Schadensanzeige



Die Schadensanzeige ist nicht fest installiert, sondern läßt sich mit den Tasten F5 oder F11 auf den MFD-Bildschirmen aufrufen. Nach einem Treffer kann es passieren, daß der Helikopter ungewöhnlich reagiert. Die Schadensanzeige informiert Sie durch rotes Blinken darüber, welches System defekt ist. Es kann Folgendes passieren:



Heckrotor-Schaden:

Ein beschädigter Heckrotor kann dazu führen, daß der Helikopter schwankt und schwerer zu kontrollieren ist oder bei zentriertem Joystick um die eigene Achse rotiert. Um Schäden am Heckrotor zu vermeiden, sollten Sie nicht rückwärts fliegen. *Nachricht: „Tail rotor damaged."*



MFD-Schaden:

Wird ein Computer beschädigt, fällt auch der entsprechende Monitor aus. Glücklicherweise ist das System redundant aufgebaut, so daß der eine Monitor alle Funktionen des anderen übernehmen kann. Natürlich können Sie dann nur noch eine Funktion überwachen.





Antriebsschaden:

Ein beschädigter Antrieb beschränkt Flughöhe und Geschwindigkeit. *Nachricht: „Engine damaged."*



Schaden am TAS:

Wenn die Zielerfassung beschädigt wird, ist es schwerer, ein Ziel aufgeschaltet zu halten. Dadurch wird die Effektivität einiger Waffensysteme stark eingeschränkt. Die Hellfire benötigt zum Beispiel eine konstante Erfassung des Ziels bis zum Einschlag. Zusätzliche Beschädigung kann dazu führen, daß dieses System überhaupt nicht mehr arbeitet. *Nachricht: „TAS damaged."*



Schaden an der Waffenstation:

Die externen Waffenstationen können so beschädigt werden, daß der Einsatz von weitreichenden Waffen, wie Hellfire oder Stinger, unmöglich wird. Als erstes fallen jedoch meistens die ungelenkten 70mm-Raketen aus *Nachricht: „Weapons damaged."*



Schaden an der Bordkanone:

Falls die Bordkanone beschädigt ist, wird sie nicht mehr feuern. Um Schaden durch unkontrolliertes Feuer zu verhindern, schaltet der Bordcomputer die Kanone ab, und die Munitionsanzeige gibt Null an. *Nachricht: „Cannon damaged."*



DIE MENÜS

Sämtliche Menüs in Comanche bedienen Sie mit den Pfeiltasten, um eine Menüoption auszuwählen, der Eingabetaste, um die Auswahl zu bestätigen, oder der ESC-Taste, um ein Untermenü zum nächsthöheren zu verlassen.

Die Pilotenauswahl



Wenn Sie im Titelbild, während des Intros oder der danach startenden Demonstration eine Taste drücken, gelangen Sie in die Pilotenwahl. Sie können aus einer Anzahl vorgegebener Piloten auswählen oder auch Ihren eigenen Namen in eine der freien Zeilen einsetzen und sich für die nächsten Missionen melden. Neben dem Namen eines Piloten steht eine Zahl, die anzeigt, wie viele Missionen er erfolgreich beendet hat. Für vollständig absolvierte Operationen erscheint ein Orden.



Wenn alle Zeilen voll sind, können Sie einen Piloten löschen, indem Sie ENTF drücken, während der zu löschende Name markiert ist. Daraufhin erscheint ein Feld am unteren Bildschirmrand, in dem Sie den Namen des neuen Piloten eingeben können. Drücken Sie ENTER, wenn Sie mit dem Namen zufrieden sind. Bekommen Sie keinen Schreck: Jeder muß irgendwo anfangen, und Anfänger stehen immer ganz unten. Aber je mehr Missionen Sie mit dem Comanche fliegen, desto höher steigt Ihr Rang in der Staffel.

Das Hauptmenü

Nachdem Sie die Pilotenwahl beendet haben, gelangen Sie ins Hauptmenü. Hier haben Sie folgende Optionen:



Begin Mission: Drücken Sie ENTER, um das Menü zur Auswahl einer Kampagne aufzurufen.
Your Stats: Hier können Sie die Punktzahl und andere Statistiken einsehen, die Sie bisher erspielt haben.



Choose Another Pilot: Falls sich Ihr Pilot etwas ausgebrannt fühlt, gelangen Sie hier ins Pilotenmenü, um einen anderen zu wählen.

RAH-66 Overview: Eine animierte Übersicht über die technischen Daten des RAH-66 und seine Bewaffnung.



Demo: Der Computer zeigt eine selbstlaufende Demonstration des Comanche in Aktion.
Credits: Die Liste des Teams, das Comanche erschaffen hat.
Exit to DOS: Das Spiel beenden und zu DOS zurückkehren.

Die Menüleiste

Die ESC-Taste ist die wichtigste Taste, um die Funktionen des Spiels zu kontrollieren. Selbst mitten im Kampf können Sie auf diese Art das Spiel stoppen, Spielparameter ändern und danach mit ESC das Spiel wieder aufnehmen. Bevor Sie eine Mission beginnen, können Sie hier überprüfen, ob der Simulator auf die Konfiguration Ihres Rechners abgestimmt ist. Neben einigen Optionen, die sich unter den vier Menüpunkten finden, sind die entsprechenden



Bild: American MPC Research, Inc.

Tastenkombinationen aufgeführt. Mit diesen „Shortcuts" erzielen Sie denselben Effekt, ohne die Menüleiste zu aktivieren und die Mission zu unterbrechen.



HINWEIS Um in die Menüleiste zu gelangen, drücken Sie einfach ESC. Am oberen Bildschirmrand, über dem Cockpit des RAH-66, erscheint eine Menüleiste mit vier Menüpunkten. Mit dem Cursor und der ENTER-Taste können Sie die Menüpunkte und Optionen der vier Untermenüs auswählen, aktivieren oder deaktivieren. Um das Spiel fortzusetzen, drücken Sie abermals ESC.



GAME

About Comanche: Credits und Seriennummer des Spiels werden angezeigt.
Return to Game: Sie gelangen aus dem Menü zurück in die Hitze des Gefechts.
Save Menu Settings: Mit dieser Option speichern Sie alle Änderungen ab, die Sie seit Aufruf des Menüs gemacht haben.
Abort Mission: Mit dieser Option brechen Sie die laufende Mission ab und kehren ins Hauptmenü zurück.
Exit to DOS: Comanche zur DOS-Ebene verlassen.

HINWEIS Wenn Sie Einstellungen im Menü vorgenommen haben, die ab jetzt immer gelten sollen, wenn Sie ein Spiel starten, müssen Sie vor Verlassen der Menüleiste die Option **Save Menu Settings** wählen. Die Änderungen werden sonst bei einem neuen Spielstart wieder zurückgesetzt.



DETAIL



Die Einstellungen in diesem Menü passen die Auflösung der *Voxel Space Graphic Technology* an die Geschwindigkeit Ihres PCs an. Spätestens ab einem 486/66 oder höher wird es nicht nötig sein, die Detailgenauigkeit der Simulation zu verringern. Sollten Sie einen leistungsschwächeren Rechner benutzen, experimentieren Sie mit den fünf Einstellungen, bis Sie die Kombination gefunden haben, die am besten geeignet ist.
Detail High: Alle 3D-Details der Landschaft werden angezeigt.
Detail Medium: Niedrigere Auflösung und daher höhere Frame-Rate.
Detail Low: Niedrigste Detailstufe - Comanche läuft mit maximaler Geschwindigkeit.



Bild: American MPC Research, Inc.

Clouds: Aktivierung/Deaktivierung der Darstellung von Wolken am Himmel während des Spiels.



Small Pixels: Mit dieser Option können Sie die Pixelgröße der 3D-Landschaft bestimmen. Wenn die Option *Small Pixels* ausgeschaltet ist (leeres Optionsfeld), wird durch die größeren Pixel der Detailreichtum der Landschaft reduziert. Mit dieser Option kann der größte Geschwindigkeitsgewinn der Simulation erzielt werden. Das Abschalten der *Small Pixels* ist besonders für langsamere Rechner geeignet (386er, langsame 486er).
Haze: Das Gelände wird in einiger Entfernung getrübt dargestellt, so daß es leichter wird, Entfernungen einzuschätzen. Dieser Dunst (= Haze) benötigt Rechenzeit, sollte also nur auf schnelleren Rechnern (486/66 oder höher) benutzt werden.
Reflections: Ist diese Option eingeschaltet, können Sie die Widerspiegelung Ihres Helikopters auf Wasseroberflächen bei einigen Missionen beobachten.





HINWEIS Als Standardeinstellung ist *Detail Medium* eingestellt. Bei allen halbwegs aktuellen PCs können Sie getrost auf *Detail High* umschalten.

CONTROL



Die oberen sechs Optionen in diesem Menü dienen zur Regulierung der Lautstärke von Soundeffekten und Musik. Es stehen jeweils drei Stufen zur Auswahl, die mit den Pfeiltasten und RETURN angewählt werden. Die aktuelle Einstellung ist mit einem Pfeil markiert.

Im unteren, roten Bereich legen Sie fest, mit welchen Eingabegeräten Sie den Comanche steuern möchten. Comanche unterstützt einen Joystick in Verbindung mit der Tastatur oder nur die Tastatur für den Zugriff auf alle Simulatorfunktionen.

Thrustmaster Joystick (FCS) und **CH Flightstick Pro:** Aktivieren jeweils den entsprechenden Joystick.

Flightstick w/ Throttle: Falls Sie einen Flightstick mit Schubkontrolle benutzen, können Sie diese Option anwählen. Sie unterstützt auch die meisten anderen Joysticks, die eine unabhängige Schubkontrolle besitzen (z. B. Gravis Analog Pro).

Normal Joystick: Wenn Sie einen normalen 2-Tasten-Joystick als Steuerknüppel benutzen, wählen Sie diese Option. Dabei dient der Joystick als Steuerknüppel, Knopf 1 als Feuerknopf und Knopf 2 als TAS-Kontrolle.

Keyboard: Mit dieser Option können Sie Ihren Helikopter allein mit der Tastatur fliegen. Mit der Tastatur können alle Funktionen der Simulation kontrolliert werden.

HINWEIS Die Standardeinstellung des Spiels ist Tastatursteuerung. Wenn Sie einen Joystick benutzen möchten, müssen Sie diesen erst im Menüpunkt *Control* aktivieren. Vergessen Sie nicht, hinterher den Joystick zu kalibrieren und dann unter dem Menüpunkt *Game* die Option *Save Menu Settings* zu wählen.



Thrustmaster WCS Mark I (Weapon Control System): Falls Sie planen, ein Thrustmaster WCS in Verbindung mit dem FCS zu benutzen, sollten Sie diese Option aktivieren (lesen Sie dazu bitte auch den Abschnitt über das WCS im Kapitel *Joysticks* auf Seite 12).

HINWEIS Sollten Sie mit dem ThrustMaster Mark II WCS arbeiten, wählen Sie bitte nicht WCS oder FCS aus dem Menü. Im Control-Menü wählen Sie besser Flight-Stick mit Schubkontrolle. Um den Mark II für Comanche zu programmieren, geben Sie vor dem Spielstart *MARKII* ein, wenn Sie sich im \COMANCHE Verzeichnis befinden. Aus dem folgenden Menü wählen Sie FlightStick.

Rotor Control (Pedals): Diese Option steht Ihnen offen, falls Sie eine Karte besitzen, die die X-Achse des zweiten Joystickports als Kontrolle für den Heckrotor nutzen kann. Dadurch können Sie schnellere und präzisere Wendungen durchführen. Außerdem unterstützt diese Option die *Thrustmaster Foot Pedals* (Fußpedale) oder ähnliche Systeme.

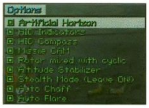
Calibrate Joystick: Sollten Sie während des Spielens von Comanche den Eindruck haben, Ihr Joystick „driftet", können Sie mit dieser Option Ihren Joystick neu kalibrieren. Sie können aber auch während des Spiels [J] drücken, ohne die Menüleiste aktiviert zu haben.



HINWEIS **Joystickkalibrierung:** Bei der Kalibrierung sollten Sie zuerst Joystick *und* Throttle in Mittelstellung bringen und dann eine beliebige Taste der Tastatur drücken. Danach bewegen Sie den Steuerknüppel mehrmals im Kreis, so daß auch die äußersten Ecken erreicht werden, und drücken erneut eine Taste. Sollten Sie den *Thrustmaster FCS* benutzen, ist der Ablauf etwas anders. Wenn Sie das Kalibrierungsprogramm starten, muß der FCS auch kreisförmig an die äußersten Positionen der jeweiligen Achsen gedrückt werden, aber *gleichzeitig* muß der „Hutschalter" nach vorne geschoben werden, um zu garantieren, daß die vier Sichten aus dem Cockpit korrekt eingestellt werden. Sollten Sie ein Schubkontrollsystem wie den *CH Flightstick* oder das *Thrustmaster WCS* benutzen, muß außerdem die Schubeinstellung kalibriert werden. Dazu sollte die Schubkontrolle zuerst zum Maximum geschoben und sofort danach zum Minimum zurückgezogen werden.



CONTROL



Mit diesem Menü werden Einstellungen für das helminterne Display (Helmet Integrated Display - HID) und die Steuerung des Comanche vorgenommen.

Artificial Horizon: Hier können Sie die Anzeige des künstlichen Horizontes in der Bildmitte an- und ausschalten.

HID Indicators: Dieser Punkt schaltet die helmintegrierten Anzeigen außer dem künstlichen Horizont an und aus.





Missile CAM: Ist diese Option aktiviert und einer der MFD-Bildschirme befindet sich im TAS-Modus, wird nach dem Abfeuern einer Rakete auf deren Sicht umgeschaltet. Sie können dann den Zielanflug auf dem entsprechenden Monitor verfolgen.

Die folgenden fünf Optionen sollten Sie nur dann deaktivieren, wenn Ihnen Comanche zu wenig Herausforderung bietet. Das Abschalten erhöht den Aufwand, der nötig ist, um den Helikopter unter Kontrolle zu halten.

Rotor mixed with cyclic: Wenn diese Option abgeschaltet wird, arbeiten Rotor und zyklische Kontrolle unabhängig über Joystick und Ruderpedale (oder Tastatur), so daß eine präzisere und realistische Flugweise möglich ist.
Im Klartext: Der Comanche muß jetzt mit dem Joystick in eine seitliche Schräglage gebracht werden und zusätzlich mit den Tasten EINFG und ENTF im Zahlenblock gedreht werden, damit er eine Kurve fliegt.

Altitude Stabilizer: Ist diese Option nicht aktiviert, so wird der Pitch (Nase hoch/runter) des Comanche nicht vom Computer stabil gehalten, was dazu führt, daß die Höhenkontrolle vom Piloten übernommen werden muß. Ist die Option eingeschaltet, hält der Helikopter automatsich einen konstanten Abstand zur Geländeoberfläche.

Stealth Mode (Leave ON): Aktiviert die Tarnsysteme des Comanche. Ist diese Option ausgeschaltet, können Sie von Ihren Gegnern schon aus größerer Entfernung entdeckt werden. Schalten Sie diese Option nur aus, wenn Sie glauben, daß die Missionen zu einfach sind.



Auto Chaff: Der Bordcomputer steuert den Abwurf der Stanniolstreifen, die das gegnerische Radar stören. Ist diese Option ausgeschaltet, müssen Sie die Chaffs manuell mit der Taste [Ö] abwerfen.

Auto Flare: Mit dieser Option wird der Abwurf von Magnesiumfackeln zur Ablenkung infrarotgesteuerter Raketen über den Bordcomputer gesteuert. Ohne die Automatik müssen Sie die Leuchtbomben mit der Taste [Ä] freisetzen.



Bild: American MPC Research, Inc.



TASTATURBELEGUNG

Comanche-Tastaturbelegung

FUNKTIONSTASTEN

- ESC Menüleiste/Menüleiste verlassen
- → Menüpunkte auswählen
- ↵ Menüoptionen aktivieren / deaktivieren
- Alt + A Mission abbrechen
- Alt + Q Spiel zur DOS-Ebene verlassen
- / Joystick zentrieren
- P Pause

ANSICHTEN

- 1 Normale Cockpitansicht (vorne)
- 2 links
- 3 rechts
- 4 hinten
- 5 Panorama
- 6 Verfolgeransicht
- 7 neue Bodenkamera
- 8 vorherige Bodenkamera

- V Stinger-Raketen
- B Artillerie-Unterstützung
- N Waffen des Flügelmanns
- M Abfeuern von zwei 70mm Raketen
- Ü Letzte Waffe
- + Vorige Waffe
- ↵ oder TAB = Ziel erfassen
- Leertaste Feuer
- Ö Chaff abwerfen
- Ä Flare abwerfen

MULTIFUNKTIONS-BILDSCHIRM

Links

- F1 Digitale Kartenanzeige
- F2 Nahbereichsradar
- F3 TAS Kameraanzeige
- F4 Missionsstatus
- F5 Schadensreport
- F6 Hilfsfunktion
- Q Vorige Anzeige
- W Nächste Anzeige

Rechts

- F7 Digitale Kartenanzeige
- F8 Nahbereichsradar
- F9 TAS Kameraanzeige
- F10 Missionsstatus
- F11 Schadensreport
- F12 Hilfsfunktion
- A Vorige Anzeige
- S Nächste Anzeige

- , Digitale Karte verkleinern (links und rechts)
- . Digitale Karte vergrößern (links und rechts)

STEUERUNG

Haupttastatur

- E Kollektiv aufwärts
- D Kollektiv abwärts

WAFFENSYSTEME UND FEUERKONTROLLE

Tastatur

- Y 20 mm Kanone
- X 70 mm Raketen
- C Hellfire-Raketen

ThrustMaster WCS

- **Knopf Nr. 6** 20mm Kanone
- **Knopf Nr. 5** 70mm Raketen
- **Knopf Nr. 4** Hellfire-Raketen
- **Knopf Nr. 3** Stinger-Raketen
- **Knopf Nr. 2** Artillerie-Unterstützung
- **Knopf Nr. 1** Waffen des Flügelmanns

HINWEIS *Wenn Sie einen CH-Flightstick oder einen anderen Joystick mit Schubkontrolle benutzen, werden die Tasten [E], [D] und [*] deaktiviert. Das Kollektiv wird mit dem Rändelrad des Joysticks verändert.*



Schwebeflug
Kollektiv aufwärts
Kollektiv abwärts
Feuer
Zielerfassung
Zyklische Kontrollen
Heckrotor rechts
Heckrotor links

Ziffernblock ----→



Learning to Fly



Da Sie schon jahrelang Helikopterpilot sind, können Sie diese Seiten überblättern und einfach losfliegen. Daß da draußen die verschiedensten Missionen, Geländetypen und Gegner auf den Comanche warten, braucht Sie nicht weiter zu interessieren, oder...?

Einstellungssache

Im Menü, das Sie vom Spiel oder vom Hauptmenü aus mit ESC aufrufen, dürfen Sie nicht vergessen, zum Abschluß *Save Menu Settings* im Untermenü *Game* zu wählen. Die Änderungen werden sonst beim Beenden des Spiels rückgängig gemacht und müssen beim nächsten Spielstart erneut vorgenommenen werden.

Alle Optionen im Unterpunkt *Options* lassen Sie besser zunächst eingeschaltet. Später können Sie versuchen, Chaffs und Flares manuell abzuwerfen, aber oft sind die Missionen zu hektisch, um damit weit zu kommen.

Vor allem die Option *Rotor mixed with cyclic* lassen Sie am besten aktiviert. Seitliche Schräglage und Drehung des Comanche müssen sonst getrennt gesteuert werden, und das empfiehlt sich nur, wenn Fußpedale zur Verfügung stehen. Schalten Sie die Option aus, haben Sie die Möglichkeit, den Comanche seitlich driften zu lassen, ohne ihn zu drehen oder vorwärts zu fliegen.

Sollten Sie auf einem langsamen Rechner spielen, schalten Sie im Untermenü *Detail* als erstes *Clouds* und dann *Haze* aus, bevor Sie *Small Pixels* deaktivieren oder die Detailstufe im oberen Teil des Untermenüs herabsetzen.

Sollten Sie auf einem Pentium spielen, und das Spiel läuft Ihnen zu hektisch ab, dann schauen Sie ins Verzeichnis \ATSLOW auf der CD. Hier finden Sie ein Programm, um Ihren Rechner zu bremsen, und eine Textdatei mit der entsprechenden Bedienungsanleitung auf englisch.

Auf in den Kampf

Fangen Sie mit den Trainingsmissionen und den Operationen *Overload* und *Silver Dove* an. Sobald Sie sich an Missionen der anderen Operationen versuchen, werden Sie wissen warum ...





Machen Sie sich keine Gedanken, wenn Sie für einige Missionen mehrere Anläufe benötigen. Ab und zu ist es unmöglich, schon beim ersten Versuch die richtig Taktik für den jeweiligen Einsatz zu erkennen.

Verlassen Sie sich nicht immer auf Ihre Einsatzbefehle. „Sie sind auf sich allein gestellt" heißt z.B. nicht zwingend, daß Ihnen kein Wingman oder keine Artillerie zur Verfügung stehen.

In vielen Missionen ist Ihre Bewaffnung knapp bemessen. Heben Sie sich Ihre Hellfires für Panzer auf und setzen Sie Stingers gegen Helikopter nur ein, wenn diese nicht kurz davor sind, hinter einer Deckung zu verschwinden. Hellfires werden Luftziele häufig verfehlen, während eine Stinger oft nicht für einen Panzer ausreicht. Lernen Sie, mit der Bordkanone gegen Helikopter vorzugehen und ungelenkte Raketen gegen Bodenziele einzusetzen. Ihre Waffen werden sonst manches Mal nicht ausreichen.

Am Anfang vieler Missionen ist schnelles Handeln gefordert. Wenn Sie von Helikoptern angegriffen werden, sollten Sie auf Stingers umschalten und unmittelbare Angreifer schnell ausschalten. Halten Sie sich von Bodengegnern solange fern, bis Sie den Luftraum grob gereinigt haben. Danach sollten Sie ein ruhiges Plätzchen im Radarschatten aufsuchen, Ihre Waffenbestände überprüfen und das weitere Vorgehen planen.

„Incoming" bedeutet nicht immer, daß eine Rakete Sie auch treffen wird, wenn Sie sich in guter Deckung befinden. Überprüfen Sie auf Ihrem Nahbereichsradar, aus welcher Richtung sich die Flugkörper nähern.

Dirigieren Sie Wingman und Artillerie aus möglichst großer Entfernung. Achtung! Sie können durchaus Ihrer eigenen Artillerie oder Zusammenstößen mit dem Flügelmann zum Opfer fallen. Ihr



Wingman mag Ihnen sogar gelegentlich ziemlich dumm vorkommen, aber woher soll er auch ständig wissen, was Sie als nächstes vorhaben?

Für Stingers und Artillerie reicht es, ein Ziel einmal zu erfassen, zu feuern und dann sofort abzudrehen. Hellfires und Ihr Wingman benötigen Zielaufschaltung bis zum Einschlag.

Fliegen Sie in Bodennähe und versuchen Sie Möglichkeiten zu finden, Ziele aus größerer Entfernung aus der Deckung heraus zu bekämpfen.

Bleiben Sie nur länger in der gleichen Deckung, wenn Sie meinen, der Feind weiß derzeit nicht, wo Sie sich aufhalten. Ein gegnerischer Helikopter, der Sie im Stillstand überrascht, ist oft ein schneller Tod. Solange Sie unter Feuer stehen, müssen Sie auf jeden Fall in Bewegung bleiben.

Hat es ein feindlicher Helikopter geschafft, sich hinter Ihnen in Position zu bringen, ist er nur sehr schwer wieder loszuwerden. Eine Kurve in offenem Gelände bringt da gar nichts, Abbiegen ins nächste Seitental auch nicht immer. Eine sichere Methode ist, den Comanche gleichzeitig auf maximale Flughöhe zu bringen und Rückwärtsschub zu geben. Der Verfolger wird unter Ihnen hindurchfliegen, und Sie können sich nun an seine Fersen heften. Bei diesem Manöver machen Sie durch das Aufsteigen allerdings oft andere Gegner auf sich aufmerksam.

Panzer und andere Bodenziele verhalten sich oft trügerisch. Es kann sein, daß ein Panzer, der Sie noch nicht bemerkt hat, sekundenlang gar nicht auf Sie schießt. Lassen Sie sich davon nicht täuschen, eine Raketensalve kann plötzlich und tödlich kommen.

Machen Sie sich die Unterschiede zwischen Hügellandschaften, Gebirgen und Canyons klar und stellen Sie Ihre Taktik darauf ein. Näheres müssen Sie schon selber herausfinden (Ziele befinden sich z.B. mal in Tälern, mal auf Hochplateaus etc.).

kh



TECHNISCHE DATEN

Verbündete



Boeing Sikorsky RAH-66 Comanche

Besatzung
Cockpitbesatzung: 2

Triebwerk
Hersteller: Allison-Garrett
Typ: Zwei T800-LHT-801
Leistung: je 925 PS

Antrieb
Max. Leistung: 2054 PS

Lagerfreies Hauptrotorsystem
Rotorblätter: 5
Konstruktion: Komponentensystem
Durchmesser: 11,9 m



Bild: American MPC Research, Inc.

Fantail Heckrotorsystem
Rotorblätter: 8
Länge: 11,43 cm
Konstruktion: Komponentensystem
Profil: 17,0 cm
Durchmesser: 1,37 m

Leistung
Höchstgeschwindigkeit: über 320 km/h
Maximale Steigrate: 360 m/min
Maximale Reichweite: 2335 km
Manövrierfähigkeit: +3,5g bis -1g, Drehung um 180° in 4,6 Sekunden

Maße
Länge/Rumpf: 13,22 m
Länge mit Rotor: 14,28 m
Breite/Rumpf: 2,29 m
Breite m. Fahrwerk: 2,31 m
Höhe: 3,39 m

Gewicht
Leergewicht: (kg/lbs): 3515 kg
Kampfgewicht: (kg(lbs): 4800 kg
Volle Zuladung (kg/lbs): 7800 kg

Treibstoffkapazität
Intern: 984 Liter
Maximal: 4542 Liter

Bewaffnung

Raketen
AGM 114-A Hellfire Panzerabwehrrakete
AIM 92 Stinger Luftabwehrrakete
70 mm Raketen, ungelenkt

Bordkanone
Modell: 20 mm Gatling Vulcan II
Munition: 500 Schuß
Feuerrate: 1.500 Schuß/Minute

Zielsysteme
Focal Plane Array FLIR der 2. Generation
Restlichtverstärker-Kamera
Helmintegrierte Visier- und Instrumentenanzeige
Laser-Entfernungsmesser und -Zielbeleuchtung
Computergestütztes Zielerfassungssystem

Nachtsicht- und Schlechtwettersysteme
Focal Plane Array FLIR der 2. Generation
Restlichtverstärker Weitwinkelhelmvisier

Tarnfunktionen
Verringerte Radarreflektion
Integrierte Abgashitzeunterdrückung
Geringe akustische + optische Silhouette

Mögliche Einsatzgebiete
Bewaffnete Aufklärung
Eskorte
Bodenunterstützung
Luftkampf



Bild: American MPC Research, Inc.

M1A1 Abrams Kampfpanzer

Der Abrams wurde aus der Notwendigkeit entwickelt, einen gleichwertigen Gegner für die sowjetischen Kampfpanzer T64 und T72 zu finden. Er stellt eine deutliche Verbesserung bezüglich Geschwindigkeit und Bewaffnung gegenüber seinen Vorgängern dar.

Antrieb
Avco-Lycoming mit 1500 PS Gasturbinen

Leistung

Geschwindigkeit:	72 km/h
Reichweite:	440 km
0 auf 30 km/h:	7 Sekunden

Maße

Länge über Lauf:	9,82 m
Breite:	3,65 m
Turmhöhe:	2,37 m
Bodenfreiheit:	0,48 m

Bewaffnung

Hauptwaffe:
105 mm Kanone mit gezogenem Lauf
Koaxial: 7,62 mm
Kommandantenwaffe: M2 Kal. 50 MG



TECHNISCHE DATEN

Gegner

Kamov KA-50 Werewolf (Hokum)



Der Werewolf (NATO-Bezeichnung „Hokum") wurde Ende der achtziger Jahre von den Sowjets entwickelt und ist ein einsitziger leichter Kampfhubschrauber. Der Kamov KA-50 besitzt zwei gegenläufig drehende Rotoren, die ihm eine hohe Wendigkeit und eine Höchstgeschwindigkeit von über 350 km/h ermöglichen. Seine Bewaffnung besteht aus ungelenkten 80mm-Raketen, lasergelenkten Raketen und einer 30mm-Kanone, die wahlweise mit Explosiv- oder panzerbrechender Munition bestückt werden kann. Der KA-50 wurde entwickelt, um Bodentruppen vor Angriffen durch andere Helikopter zu schützen.

Besatzung
Cockpitbesatzung: 1

Triebwerk
Hersteller: Klimov-Werke
Typ: Zwei TV3-117K
Leistung: 2220 PS

Antrieb
Max. Leistung: 5500 PS

Koaxiales kontrarotierendes Hauptrotorsystem
Rotorblätter (2 Achsen): 3 pro Rotor
Konstruktion: Komponentensystem
Durchmesser: 14,5 m

Kein Heckrotorsystem

Leistung:
Höchstgeschwindigkeit: über 350 km/h
Maximale Steigrate: 600 m/min
Belastungsfaktor: +3g
Maximale Reichweite: 2335 km

Maße
Länge/Rumpf: 14,59 m
Länge mit Rotor: 16,10 m
Breite/Rumpf: 1,47 m
Breite mit Fahrwerk und Stummelflügeln: 7,32 m
Höhe: 4,51 m

Gewicht
Kampfgewicht (kg/lbs): 9800 kg
Volle Zuladung: 10700 kg

Treibstoffkapazität
Intern: 1.710 Liter
Maximal: 3600 Liter

Bewaffnung

Raketen
Vikhr Luft-Boden Raketen oder Spiral Luft-Boden Raketen
SA-19 Luft-Luft Raketen

Bordkanone
Typ: 30mm Turmbordkanone
Munition: 500 Schuß, wahlweise explosiv oder panzerbrechend
Feuerrate: 1.000 Schuß/Minute

Zielsysteme
FLIR Helmvisier
Laser-Entfernungsmesser und -Zielbeleuchtung
Zielerfassungssystem

Nachtsicht- und Schlechtwettersysteme
FLIR Restlichtverstärker

Tarnfunktionen
Verringerte Radarreflexion
Integrierte Abgashitzeunterdrückung
Geringe akustische und optische Silhouette

Mögliche Einsatzgebiete
Bewaffnete Aufklärung
Eskorte
Bodenunterstützung
Luftkampf

MI-24 Hind-E Kampfhubschrauber

Ein hervorragendes Beispiel für die sowjetische Luftwaffentechnologie. Für die ehemalige UdSSR war die Entwicklung dieses Helikopters so wichtig, daß er von Grund auf neu konstruiert wurde. Er basiert auf einer völlig neuartigen Konstruktion. Kein anderer Hubschrauber in den Arsenalen Ihrer Gegner kann mit den Waffen, Sensoren, Panzerung und Flugeigenschaften des MI-24 Hind-E mithalten. Er wird als der gefährlichste Kampfhubschrauber der Welt angesehen - vor der Entwicklung des Comanche.

Besatzung
Cockpitbesatzung: 2
Passagierraum: bis zu 8

Triebwerk
Hersteller: Mil
Typ: Zwei TV3-117 Turboshafts
Leistung: 2200 PS

Hauptrotorsystem
Durchmesser: 17,05 m



Bild: American MPC Research, Inc.

Leistung
Höchstgeschwindigkeit: über 350 km/h
Reisegeschwindigkeit
(bei voller Beladung): 295 km/h
Maximale Steigrate: 900 m/min
Belastungsfaktor: +3g

Bewaffnung

Raketen
AT-6 Spandrel Panzerabwehrraketen
SA-14 Gremlin Luftabwehrraketen
57 mm Raketen, ungelenkt
bis zu 1500 kg zusätzliche Raketen und FAB-250 Bomben

Bordkanone
23 mm Kanone mit 300 Schuß



TECHNISCHE DATEN

Hughes 500MD

Der Hughes 500MD ist der leistungstechnisch stark verbesserte Nachfolger des OH-6. Er wird von vielen Ländern in der ganzen Welt verwendet. Die großen Verbesserungen bezüglich Antrieb, Wendigkeit und Bewaffnung machen ihn zu einem ernstzunehmenden Gegner.

Antrieb: Alison 250-C20B

Hauptrotor
Durchmesser: 8,05 m
Rotorblätter: 5

Maße
Rumpflänge: 9,30 m
Höhe: 2,70 m

Geschwindigkeit: 226 km/h

Bewaffung:
2 - 4 Raketen
Maschinengewehr



Der sowjetische Kampfpanzer T-80

Der sowjetische T-80A hielt 1983 seinen Einzug bei der Roten Armee. Aufgrund seiner Ähnlichkeit zum T-64 und T-72 nimmt man an, daß er nur eine Weiterentwicklung ist. Die Verbesserungen bestehen aus einem Gasturbinenantrieb, der den amphibischen T-80 auf bis zu 75 Kilometer pro Stunde beschleunigt, Laseroptiken und -entfernungsmesser und einem verbesserten Turm, der in der Lage ist, sowohl Geschosse als auch Raketen abzufeuern. Der T-80 ist mit einer sehr zuverlässigen Helikopterabwehrrakete mit großer Reichweite ausgerüstet, die als „Songster" bekannt ist.



Bild: American MPC Research, Inc.

Besatzung: 3
Panzerung: Schwere Aktivpanzerung

Gewicht: 42 Tonnen
Triebwerk: 985 PS Gasturbine
Geschwindigkeit: 75 km/h

Bewaffnung

125mm Kanone mit gezogenem Lauf und 42 Schuß Hochexplosiv-, HEAT- und/oder panzerbrechenden APDS-Geschossen
7,62mm Maschinengewehr
12,7mm Flugabwehr MG

Raketen
AT Songster Panzerabwehrrakete
AT Songster Anti-Helikopter-Rakete

Der SCUD-B (SS-1) Raketenwerfer

Als Rakete, die für den taktischen Einsatz gedacht ist, wurde die von der NATO entwickelte SS-1 SCUD-B Mitte der sechziger Jahre in Betrieb genommen. Sie ist eine verbesserte Version der SCUD-A. Ohne das überholte Panzerfahrgestell früherer Modelle operiert der SCUD-B Werfer von einem 8x8 Fahrgestell aus, das über eine gute Geländegängigkeit verfügt. Als Unterstützung ihrer Frontlinien wird er von der sowjetischen Armee in Brigaden mit je drei Fahrzeugen eingesetzt. Die SCUD-B wird in allen ehemaligen Staaten des Warschauer Pakts sowie Ägypten, Iran, Libyen, Nordkorea, Südkorea und natürlich dem Irak eingesetzt.

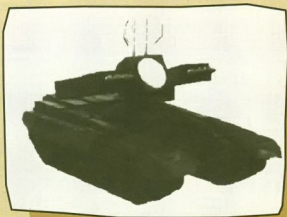


Die SCUD-B-Rakete
Reichweite: 80-280 km
Gewicht: 860 kg
Länge: 11,4 m
Durchmesser: 0,84 m

Gefechtskopfoptionen
High Explosives
Übungsmunition
chemische Kampfstoffe
taktische Nuklearwaffen

Tiefflugabwehrpanzer SA-8 Gecko

Der SA-8 Gecko ist ein Kurzstrecken-Tiefflugabwehrsystem und wurde 1974 in Dienst gestellt. Dieses unabhängige System ersetzte viele Flugabwehrkanonen, da es mobiler und zuverlässiger war. Mit einem eigenen Radar ausgestattet, ist der Gecko in der Lage, zwei Raketensalven abzufeuern, die auf verschiedenen Funkfrequenzen gelenkt werden, um Interferenz und elektronische Störmaßnahmen (ECM) des Gegners zu umgehen.



Leitsystem: Puls-Doppler Radar
Sprengkopf: 40 kg Splitter mit Aufschlag/Näherungszünder
Reichweite: bis zu 15 km
Flughöhe: bis zu 13000 m
Raketengeschwindigkeit: Mach 2



TECHNISCHE DATEN

Der sowjetische Schützenpanzer BRDM-3

Der sowjetische BRDM-3 wurde in den frühen sechziger Jahren entwickelt. Nachdem man ihn zuerst 1966 gesehen hat, wird er zur Zeit weltweit in über 45 Ländern eingesetzt. Er ist mit Infrarot-Sicht, Maschinengewehren und Spandrel Lenkraketen ausgestattet und stellt einen kleinen aber gefährlichen Gegner dar.

Besatzung: 4
Antrieb: GAZ-41 V-8, wassergekühlt, 140 PS
Leistung
Geschwindigkeit: 100 km/h
Reichweite: 750 km
Panzerung: Leichter Panzer mit 14mm Stahldicke

Bewaffnung

14,5 mm KPVT Maschinengewehr
7,62 mm PKT gegenläufiges Maschinengewehr

Raketen
5 gelenkte Spandrel Panzerabwehr-Raketen



OSA II Raketenschnellboot

Das sowjetische OSA II Raketenschnellboot ist eine größere und verbesserte Version seines Vorgängers. Es ist mit einer schlagkräftigen Mischung aus Geschützen, Raketen und Luftabwehrbewaffnung bestückt. Durch seine Wendigkeit und Schnelligkeit stellt es eine mehr als adäquate Küstenverteidigung gegen potentielle Aggressoren dar.

Besatzung: 25

Antrieb:
Dieselmotoren: 3
Maschinenleistung: 13000 PS
Schrauben: 3

Leistung:
Geschwindigkeit: 34 Knoten (62 km/h)
Reichweite: 800 Meilen (1290 km)

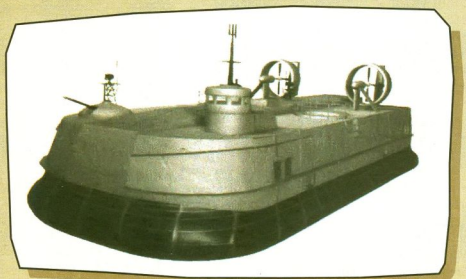


Verdrängung:
Standard: 168 t
Vollast: 203 t

Maße:
Länge: 39,25 m
Breite: 7,65 m
Tiefgang: 1,80 m

Bewaffnung

30mm Kanonen: 4
SSN 2A Raketen: 4



Lebed Luftkissenlandungsboot

Dieses riesige sowjetische Luftkissenboot ist das größte Luftkissenfahrzeug der Welt. Es ist in der Lage, viele Tonnen Fracht, Truppen und sogar Panzer zu transportieren. Für seine Größe ist es schnell und wendig. Außerdem ist es mit beachtlicher Feuerkraft ausgestattet.

Besatzung: 6

Geschwindigkeit: 70 Knoten (128 km/h)

Maße:
Länge: 24,40 m
Breite: 10,80 m
Verdrängung bei voller Zuladung: 87 t

Bewaffnung: Zwei 14mm MGs



HANDBUCHERGÄNZUNG



Der Comanche – Hintergründe, Fakten, Strategien

COMANCHE ist nicht nur ein Spiel, sondern zugleich die Simulation eines echten Kampfhubschraubers unter realistischen Einsatzbedingungen. Natürlich mußte die Bedienung eines derart komplexen Fluggeräts den Möglichkeiten eines PCs angepaßt, also stark vereinfacht werden. Der Spieler wird es dankbar registrieren, schließlich werden echte Heli-Piloten nicht umsonst jahrelang ausgebildet, und der COMANCHE ist auch in der gezähmten Ausführung eine Herausforderung für Freizeitflieger. Dennoch ist man bei NovaLogic völlig zu Recht stolz darauf, die notwendigen Vereinfachungen mit Sinn und Verstand vorgenommen und dabei das Flug- und Gefechtsgefühl erhalten zu haben. Herausgekommen ist keine Flugsimulation im engeren Sinn, sondern eine „Simulationsumgebung für den RAH-66", die zugleich die speziellen Bedingungen des Geländes, der Gegner und der typischen Gefechtssituation berücksichtigt.

Im Gegensatz zu Science-Fiction-Geräten wie einem X-Wing läßt der Comanche den Programmierern keine vollkommene Gestaltungsfreiheit; sie mußten über die Eigenschaften des Vorbilds sehr genau Bescheid wissen, wenn sie es glaubwürdig nachbilden wollten. Gefragt waren also sorgfältige Recherche und kompetente Beratung.

Daß die Entwickler bei NovaLogic ihre Aufgabe ernst genommen haben, dokumentiert ein Kapitel im Handbuch, das über Entwicklung, Einsatzzweck und Eigenschaften des RAH-66 Comanche informiert und allgemeine Flug- und Strategietips gibt. Da diese Abhandlung zwar interessant, aber für die Beherrschung des Spiels nicht notwendig ist, haben wir auf den Abdruck im Heft verzichtet – andernfalls wäre ein Buch daraus geworden. Das heißt aber nicht, daß der Abschnitt unwichtig oder bloßes Beiwerk wäre; im Gegenteil empfehlen wir seine Lektüre dringend, denn wer mehr über sein Fluggerät weiß, wird auch besser mit ihm umgehen können. Deshalb haben wir den Abschnitt in einigen gängigen Dateiformaten mit auf die CD-ROM gebrannt. Sie finden die Dokumente im Verzeichnis \MANUAL in folgenden Formaten:

Word für Windows 6.0/7.0	MANUAL.DOC
Word für Windows 2.0	MAN_WW2.DOC
Windows Write	MANUAL.WRI
ASCII-Text	MANUAL.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 und Kopfzeilen. Das Windows-Zubehör Write oder Wordpad kann 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, oder greifen Sie auf den Microsoft-Viewer zurück:
Mit seiner Hilfe können Sie das Word-Dokument auch ohne WinWord nutzen. Sie finden ihn im Verzeichnis \WORDVIEW auf der CD-ROM, in einer 32-Bit-Version für Windows 95 oder NT und in einer 16-Bit-Version für Windows 3.1; die Unterverzeichnisse sind entsprechend benannt. Beide Versionen öffnen und drucken Word-Dateien ohne Verluste, sind kostenlos und verpflichten zu nichts – bearbeiten können Sie die Texte damit allerdings nicht. In beiden Fällen haben Sie die Wahl, den Viewer dauerhaft auf Ihrem System zu installieren oder nur einmal zu benutzen. Eine lauffähige Version finden Sie im Unterverzeichnis RUN. Dort brauchen Sie nur auf WORDVIEW.EXE doppelzuklicken und nach dem Programmstart mittels der Standard-Windowsmenüs die Datei zu öffnen.

Wundern Sie sich nicht, wenn die Datei MANUAL.DOC sehr langsam geladen wird, sie ist wegen der Titelgrafik über 3 MB groß geraten!



Hier finden Sie die verschiedenen Versionen des Word-Viewers

Wollen Sie den Viewer installieren, gehen Sie folgendermaßen vor:

Win 95 oder NT: Wechseln Sie ins Unterverzeichnis WIN95_NT\INSTALL, klikken Sie auf die Datei WD95VGER. EXE doppelt und folgen Sie den Anweisungen des Installationsprogramms!

Windows 3.1: Kopieren Sie den Inhalt des Unterverzeichnisses WIN31\INSTALL in ein beliebiges Verzeichnis Ihrer Festplatte und starten Sie dort die Datei WV.EXE. Weitere Hinweise finden Sie in der Textdatei INSTALL.TXT im gleichen Verzeichnis.

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.

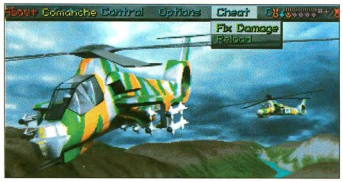
Aufwind für frustrierte Flieger

Waren wir, liebe Leser, nicht immer wie eine Mutter zu euch? Mehr als das, denn wir sorgen nicht nur für die Grundversorgung mit erstklassigen Spielen, sondern liefern auch noch Verdauungshilfen in Form von Tips und Lösungen mit, falls ein Brocken mal zu schwer im Magen liegen sollte.

COMANCHE kann durchaus so ein Brocken sein, an einigen Missionen beißen auch wir uns immer noch die Zähne aus. Also, dachten wir uns, wollen wir doch unseren Lesern ein wenig unter die Flügel, Verzeihung, Arme greifen.

Unter allen gängigen Hilfsmitteln für COMANCHE-Piloten schienen uns zwei am vielversprechendsten: ein kleiner Eingriff (Patch) in die Programmdatei (COMANCHE.EXE) und ein ebenso effektiver wie komfortabler Editor für die Pilotendatei.

Hubschraubertuning



Für unsere erste Schummelei benötigen Sie einen Hex-Editor, der direkt den Programmcode verändern kann. Diese Programme liegen vielen Utility-Sammlungen bei, der bekannteste dürfte wohl DISKEDIT aus den Norton Utilities sein. Was immer Sie benutzen: Der erste Schritt sollte immer eine Sicherungskopie der Datei sein, die manipuliert wird, in unserem Fall also COMANCHE.EXE. Das geht ganz einfach z.B. mit dem DOS-Befehl

```
COPY COMANCHE.EXE *.ORG.
```

Auf diese Kopie kann zurückgegriffen werden, wenn beim Schummeln was danebengeht. Nun können Sie die Originaldatei in den Editor laden und nach der Zeichenkette „heat" suchen. Ändern Sie das Zeichen vor dem kleinen h in ein *großes* C um, so daß „Cheat" entsteht. Speichern Sie die Datei. Nun sollte beim nächsten Aufruf von COMANCHE ein zusätzlicher Menüpunkt die Möglichkeit eröffnen, unbegrenzt nachzuladen und Schäden zu reparieren.

Pilotentuning

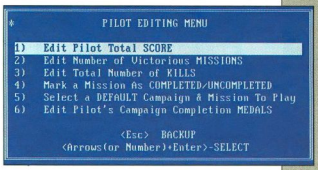
Sie wissen ja: bei COMANCHE gibt es nichts umsonst. Der Zugang zu höheren Missionen muß erspielt werden, und Orden entsprechen den Verdiensten auf dem Pixel-Schlachtfeld. Normalerweise. Es geht aber auch anders, und zwar mit Hilfe von MAXOVED (Maximum Overkill Editor). Dieses menügeführte Progrämmchen eröffnet die Möglichkeit unbegrenzten Eigenlobs. Jede Mission kann als durchgespielt markiert werden, die Punktezahl ist plötzlich veränderbar, Orden werden nach Belieben verliehen... und das alles in einer simplen, selbsterklärenden Umgebung. (Hier folgt nur eine Kurzanleitung, die ausführliche Programmbeschreibung steht als Textdatei im gleichen Verzeichnis /MAXOVED.).

Alles, was Sie zu tun haben, ist das Programm aus dem COMANCHE-Verzeichnis heraus aufzurufen und ihm dabei mitzuteilen, welche Pilotendatei geändert werden soll. Standard ist COMANCHE.NAM. Ein typischer Aufruf sähe also so aus (X steht für das CD-Laufwerk):

```
X:\MAXOVED\MAXOVED COMANCHE.NAM
```

Selbstverständlich können Sie das Programm auch auf die Festplatte oder gleich ins Comanche-Verzeichnis kopieren, das vereinfacht den Aufruf. In jedem Fall erscheint kurz darauf das Hauptmenü; Untermenüs werden mit den Cursortasten und RETURN angewählt, ESCAPE beendet das jeweilige Fenster.





Ist alles nach Ihren Wünschen eingestellt, speichern Sie die Änderungen und fliegen den COMANCHE fortan als hochdekorierter Veteran, dem auch die schwierigsten Missionen offenstehen, ins sichere Verderben... denn fliegen lernt man so natürlich nicht, nur schummeln. PS



Schnappschüsse

Ganz leicht war unsere Aufgabe nicht zu lösen, denn mit ein wenig Blättern im Heft war es nicht getan. Bildschirmfotos waren gefragt, und das bedeutet unausweichlich, sich mit dem nötigen kriminalistischen Werkzeug auseinanderzusetzen, den Screenshot-Programmen nämlich. Außerdem mußte die Stelle im jeweiligen Spiel auch gefunden werden. Alles in allem haben unsere Preisträger ihren Gewinn redlich verdient.

Die meisten Einsendungen zeigen das Totem im Büro von Indiana Jones im LETZTEN KREUZZUG, dicht gefolgt von *Max Attucks*, einem Poträt unseres Hasenfreundes aus dem TAG DES TENTAKELS - vorhersehbar war das, weil das Tentakel gerade mal zwei Ausgaben zuvor eine BG Gold geziert hat. Außerdem ist es kein größeres Problem, davon einen Screenshot zu schießen, das Programm zeigt sich wesentlich toleranter als jüngere Spiele von LucasArts. Das gleiche gilt für MONKEY ISLAND und INDIANA JONES, obwohl der Erscheinung in FATE OF ATLANTIS bis heute keiner auf die Schliche gekommen ist. Dafür haben umso mehr Leser festgestellt, daß wir das passende Foto zu INDY 3 schon in einer Bestseller Games abgedruckt hatten - ausgerechnet in der ersten! Bei den neueren Spielen wurde das Angebot vergleichsweise sehr dünn: gerade mal zehn Einsendungen für jenes indizierte Actionspiel, dessen Namen wir nicht nennen dürfen (den Preis gibt's natürlich trotzdem), und zwei für THE DIG; in VOLLGAS wurde gar nur einer fündig.

Wie versprochen, bekommt jeweils der erste Einsender von uns ein aktuelles Spiel. Da viele gleich mehrere Beiträge einschickten, haben wir uns entschlossen, jedem Teilnehmer maximal einen Preis zu verleihen. Wer also für ein Spiel (z. B. Monkey Island) einen gewonnen hatte, war für die anderen (z. B. DOTT) aus dem Rennen.

Ein herzliches Dankeschön geht an alle, die teilgenommen haben. Und hier sind sie, in der Reihenfolge, in der die Beiträge eintrafen:

Erinnern Sie sich an die Ausgabe 3 der BG Gold? Richtig, Sam & Max, ein Detektivspiel. In diesem Heft hatten wir unseren Lesern eine typische Detektivaufgabe gestellt: Sam & Max beim Fremdgehen zu erwischen und ein hieb- und stichfestes Beweisfoto zu liefern.





Indiana Jones und der Letzte Kreuzzug:
Steffen Fitz, Tobias Cayé, Arne Schmitz, Volker Pohlers, Florian Hillebrand, Nicolas Welte, Ralf Ritthaler, Carsten Gnewikow, Gunter Preuß, Jan Rennemeier, Konstantin Delles, Steffen Anton, Sylvio Graf, Timo Wolf, Thomas Christian Braun, Kai-Uwe Hannover, Jan Rennemeier, Michael Gesch, Carsten Breuer, Eckhard Denicke, Lars Großmann, Dennis Grob, Jochen Isensee, Philipp Köppe, Sebastian Porstendorfer, Daniel Schmidt, Markus Lebershausen, Florian Reinhardt, Christoph Daetz, Philip Hafner, Kai Döring, Rolf Hufnagel, Stefan Staber, Marco Zierl, Maik Taubert, Matthias Steffen, Meli Urs, Benjamin Porps, Frank Wagner, Joachim Langmook, Jan Schwarz, Christoph Wiesen, Martin Fischer, Dominik Marti, Christian Sofis, Markus Schlor, Markus Füller, Markus Kimmich, Sebastian Manz, Daniel Sperl, Andreas Krämer, Martin Hartleib, Michael Dreiseidler, Christian Dücker, Norbert Nitzschke, Stefanie Brandt, Mathias Kuhlmann, Michael Figge, Dietmar Hoff, Sven Kramer, Alexander Illes



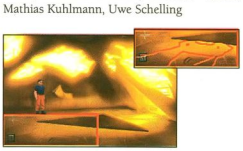
Monkey Island:
Christian Spratte, Alexander Pieper, Marco Altjohann, Marcus Jeske, Christian Groh, Sylvio Graf, Jan Rennemeier, Christoph Engelmann, Erwin Weidenhiller, Ingo Wiebusch, Robert Andre, Richard F. Jebe, Kai Döring, Georg Kleiser, Jan Schwarz, Christoph Wiesen, Sebastian Schmidt, Martin Hartleib, Stefanie Brandt



Monkey Island 2:
Marco Altjohann, Florian Hillebrand, Peter Wylenzek, Christian Groh, Sylvio Graf, Jan Rennemeier, Christoph Engelmann, Erwin Weidenhiller, Ingo Wiebusch, Markus Spiege, Richard F. Jebe, Christian Götzinger, Markus Tschentscher, Chris Rauchenwald, Kai Döring, Martin Böhme, Thorsten Metzinger, Jan Schwarz, Christoph Wiesen, Dennis Enders, Martin Hartleib, Stefanie Brandt, Dirk Kramer



Day of the Tentacle:
Adil Oyan, Steffen Fitz, Martin Neu, Mark Wielpütz, Christian Peter, Rafael Kudla, Florian Hillebrand, Marco Altjohann, Michael Neutzner, Marc Doerr, Christian Groh, Alexander Knabner, Sylvio Graf, Felix Hildebrand, Jan Rennemeier, Christian Ciuraj, Gerrit Kleinert, Björn Schwenger, Peter Henne, Christian Hennecke, Christoph Engelmann, Erwin Weidenhiller, Thomas Dehm, Ingo Wiebusch, Eckhard Denicke, Markus Spiegel, Robert Andre, Richard F. Jebe, Stefan Götze, Frank Weber, Benjamin Rhein, Kai Döring, Markus Tschentscher, Daniel Notthoff, Georg Kleiser, Matthias Steffen, Frederik Wurm, Thorsten Metzinger, Jan Schwarz, Christoph Wiesen, Dennis Enders, Christian Schröter, Christian Wenz, Andreas Krämer, Michael Thiele, Mathias Kuhlmann, Uwe Schelling



The Dig: Martin Neu, Mathias Kuhlmann

PREISAUSSCHREIBEN: DIE GEWINNER



XXXX XXXXXX (indiziert):
Florian Hillebrand, Christian Groh, Jan Rennemeier, Eckhard Denicke, Philipp Köppe, Matthias Steffen, Christoph Wiesen, Bernd Rinklake, Marcel Janczer, Uwe Schelling



Vollgas:
Marcel Mulch

Sonderpreise

Einen Sonderpreis für nicht genannte Fundstellen können wir nur einmal vergeben: an Steffen Fitz für sein Bild aus Indy 3. Herzlichen Glückwunsch! Damit wir aber nicht auf den Sachen sitzenbleiben oder den Erlös, wie angedroht, sinnlos verprassen, haben wir spontan beschlossen, drei weitere auszugeben, und zwar an Leser, von denen wir etwas lernen konnten. Sie haben zwar nicht Sam & Max in einem Spiel, aber ein weiteres, von uns nicht erwähntes Zitat in Sam & Max entdeckt. **Frank Weber**: „Die Zwischenszene, in der man in Bumpusville den Auberginenkopf mit dem Toupet vertauscht, ist identisch mit dem Intro des Films *Jäger des verlorenen Schatzes*. Hier tauscht Indiana Jones eine Skulptur gegen einen Sandsack aus." Und **Marco Müller**, der zweite Indy-Kenner, ergänzt, daß Sam folgerichtig genau wie Indy zur Strafe mit Pfeilen beschossen wird, was er mit folgender Screenshot-Serie dokumentiert:



Glückwunsch auch an diese beiden - soviel Einsatz ist uns allemal einen Sonderpreis in Form eines aktuellen Spiels wert. Über den kann sich auch **Michael Thiele** freuen, der uns auf die Gastrolle des Tentakel-Helden *Bernard* als Verkäufer in den Snuckey's-Läden hinwies - mal mit, mal ohne Bart und Brille, aber immer der gleiche alte Bernard, wie der Bildvergleich belegt:





SV 850 SL
Das Subwoofer-System, 2-Wege System / 120 Watt PMPO, Lautstärkeregler, Balance- und Klangregler, Kopfhörer- und Mikrofonbuchse, eingebautes Netzteil, Abm: 275x290x85 mm
unverb. Preisempfehlung **99,95 DM**

SV 800 SL
Das Einsteiger-Modell, integrierter Verstärker, 40 Watt PMPO, Lautstärkeregler, Tonregler, eingebautes Netzteil, Verbindungskabel Abm: 95x125x180 mm
unverb. Preisempfehlung **49,95 DM**

SV 810 SL
Der Lautsprecher mit Profiqualität, integrierter Verstärker, 70 Watt PMPO, Lautstärkeregler, Tonregler, eingebautes Netzteil
Abm: 100x130x200 mm
unverb. Preisempfehlung **59,95 DM**

SV 820 SL
Der Soundmaster, integrierter Verstärker, 2-Wege System / 120 Watt PMPO, Lautstärkeregler, Tonregler, Kopfhörerbuchse, eingebautes Netzteil
Abm: 120 x 155 x 220 mm
unverb. Preisempfehlung **89,95 DM**

Jöllenbeck
GmbH - FarEast-Import-Export
27404 Weertzen · Tel. (0 42 87) 12 51 · Fax (0 42 87) 6 07
Vertrieb nur über den Fachhandel



LEISURE SUIT LARRY:
YACHT NACH LIEBE

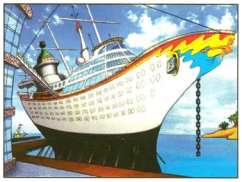
Trubel auf dem Traumschiff



Larry kann's nicht lassen: Der notorischste Schürzenjäger der Softwaregeschichte geht an Bord seines sexten Abenteuers. Und was warten dort für Damen! Von barbusigen Bibliophilen bis zu rassigen Westernladies lauert auf Schritt und Tritt die Hormonfalle für paarungswütige Singles. Da wird die Liebe unseres (Anti-) Helden zum schwachen (?) Geschlecht einer harten Prüfung unterzogen. Und das alles auf den schwankenden Planken eines turmhohen Luxusdampfers. Ob Larry da seinen Mann steht?

Knapp einem Hochhausbrand entkommen, sucht unser Held auf einem Kreuzfahrtdampfer Ruhe und Entspannung. Doch die wogenden Reize der Damenwelt an Bord der PMS Bouncy werfen Larrys gute Vorsätze um – der Dampfer ist ein Sündenpfuhl. Von den schwellenden Formen der Balustraden und Skulpturen über den kondomförmigen Cursor bis zu den überall präsenten, zwei- und dreidimensionalen Abbildungen des weiblichen Kapitäns wird schnell klar, daß es nur um eines geht: die „Yacht nach Liebe".

Leicht könnte Larrys Liebeswerben ins allzu Seichte abgleiten, doch hat sein geistiger Vater, Al Lowe, die Gratwanderung zwischen penetranter Potentzprotzerei und knackigem Adventure bravourös bestanden. Nie ist ihm ein so spannender, schwieriger und überzeugender Larry geglückt wie diesmal. Vom langweiligen Lackaffen ist der notorische Polyesterträger aus der Disco zum liebenswerten, hilfsbereiten Helden mutiert, der unter Hyänen geraten ist.





Meuterei auf der Bouncy

Kaum an Bord des Kreuzfahrers, winkt Larry Verheißungsvolles: Wenn er fünf Wettbewerbe gewinnt, darf er selig in die Arme des blonden Busenwunders Kapitän Thygh sinken. Aber wie will er so hoffnungslos schwierige Fälle wie den Liebesmeister, das Wettkegeln oder das Hufeisenwerfen lösen? Und kann Larry, der ewig Vorgestrige, jemals zum bestangezogenen Mann gekürt werden? Fragen, die nur durch intensives Studium der Wünsche und Schwächen von Larrys Mitmenschen und durch unerschrockene Beschlagnahme aller nicht niet- und nagelfesten Gegenstände beantwortet werden können.



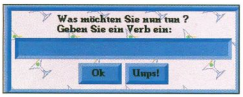
Obwohl nie unlogisch, sind einige Rätsel recht happig. Umso schöner, daß das clevere Menüsystem umständliches Hin- und Herklicken erspart. Der ganze Bildschirm dient als Spielfenster. Mit Rechtsklick erhalten Sie Zugriff auf Funktionen wie Ihr Inventar und die Karte, mit deren Hilfe Sie an alle zugänglichen Orte an Bord gelangen. Mit Linksklick rufen Sie Handlungsmöglichkeiten in Bezug auf Ihr Gegenüber auf. Neben dem Menüpunkt „Benutzen" stehen alle Gegenstände des Inventars. Das erspart viel Sucherei. Auch Gesprächsthemen werden, rechts oben



LEISURE SUIT LARRY: YACHT NACH LIEBE



im Bild, menüartig aufgeführt, sobald Sie eine Unterhaltung beginnen. Achten Sie auf neu erscheinende Themen! Übrigens ist die bei fast jedem Gespräch verfügbare Option „Anmachen" denkbar wirkungslos. Wesentlich wichtiger ist das rechte Verb zur rechten Zeit, denn erstmals seit langem muß gelegentlich eines eingegeben werden. Abgesehen von naheliegenden Themen, die mehr oder weniger pfiffige Reaktionen hervorrufen, muß Larry schon einmal herzhaft drücken, etwas zerbrechen oder nach einer Kombination fragen.

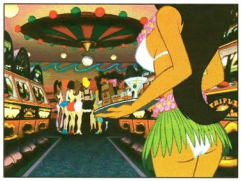


Altgediente Spielveteranen werden in der siebten Larry-Folge die Wiederkehr eines alten Gimmicks registrieren: Der Packung liegt eine Karte mit farbig markierten Duftzonen bei, die „Cyber Sniff Card 2000". Der letzte Versuch, ein Computerspiel auf diese Weise auch dem Geruchssinn zu erschließen, dürfte etwa zehn Jahre zurückliegen, aber verbessert hat sich seither wenig: die Duftnoten sind schon einzeln genossen nicht sehr verführerisch und vermischen sich bei Gebrauch rasch zu einem wenig anziehenden Gebräu.



Früh gefreit, selten gereut?

Nur selten kommt der recht knuddelig gezeichnete und liebevoll animierte Retter der Witwen und Waisen so zum



Zuge, wie er es sich wünscht. Viel öfter wird er von der gar nicht so holden, langbeinigen Weiblichkeit um das eine oder andere sicher geglaubte Schäferstündchen gebracht. Dabei hat sich Al Lowe mächtig ins Zeug gelegt: Von der psychedelischen Explosion eines Liebespulvers bis zur Situationskomik einer von Larry gründlich mißverstandenen Verschwörung gegen greisenhafte Erblasser hat das Grafikadventure filmreife Züge. Witzige Schnitte und Running Gags wie Larrys unfreiwillige Nudistenbegegnungen im Gang peppen das ohnehin gehaltvolle Abenteuer auf.

Satte 1000 Punkte kann der Spieler sammeln - und als Bonbon noch 32 rotweiß geringelte, bebrillte Würstchen. Frei nach dem amerikanischen Kindersuchspiel „Wo ist Waldo?" treiben sich die quicklebendigen Kerlchen („Wo ist Dildo?") in den diversen Szenen herum und tanzen, wenn angeklickt, mit einem satten Jingle und ohrenerschütterndem „Yeah, Baby!" davon. Überhaupt sind Sounds und Stimmen hervorragend gelungen. Vom beleidigten Purser bis zur piepsenden Selbstzensur der pockigen Piratenputzfrau sind alle Charaktere überzeugend. Am meisten Spaß hatte hörbar der Ezähler, der Larry hemmungslos die Schau stiehlt.



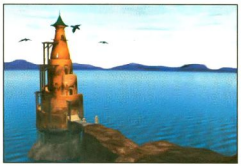
Obwohl unser Held weder an Erschöpfung noch an sonstigen Folgen verwegener Vorstöße ableben kann, werden die 20 Speicherplätze für Ihre Spielstände auch gebraucht. Zwar gibt es kein Zeitlimit, aber eine optimale Abfolge aller Handlungen - und schließlich sollte man sich weder die witzigen Dialoge mit Gästen und Besatzung noch die frechen Würstchen (siehe oben) entgehen lassen. Natürlich gibt's auch einen etwas stubenreineren Spielmodus, doch den Grundtenor des Adventures ändert der natürlich nicht. Wen die ewigen Anspielungen nicht stören, der sollte sich auf das blitzgescheite, knifflige Adventure der Extraklasse stürzen. HH

KURZINFO

Name:	**Leisure Suit Larry: Yacht nach Liebe**
Inhalt:	**Hormonbestimmtes Adventure**
Preis:	**109,95 DM**
Hersteller:	**Sierra**
Systemvoraussetzungen:	**486 DX/66 MHz, 8 MB (unter Win 3.1 oder Win 95 12 MB), CD**

Hol's der Techno-Teufel

Sind Sie ein unschlagbarer Rätselchampion? Lassen Sie sich auch durch höchste Schwierigkeitsgrade nicht aus der Ruhe bringen? Sind Sie sicher, daß Sie Ihren Freund, den treuen Computer, unter keinen Umständen aus dem Fenster werfen würden? Dann ist LIGHTHOUSE genau das Richtige für Sie. Aber informieren Sie vorsichtshalber dennoch Ihre Freunde und Nachbarn, daß Sie für einige Zeit abwesend sein werden.



Es fängt alles ganz harmlos an. Sie haben endlich eine Wohnung gefunden und hoffen, in der Abgeschiedenheit, irgendwo an der Küste von Oregon, endlich Ihr Buch schreiben zu können. Nur ein einsamer Leuchtturm in der Nähe sorgt für sozialen Kontakt, doch seine einzigen Bewohner sind ein Baby namens Amanda und ein sonderbarer Professor mit ominösen Experimenten. Er hat ein Portal zu einer Parallelwelt geöffnet und wird von einem gefährlichen Besucher aus dem anderen Universum heimgesucht, der ihn schließlich entführt. Im Leuchtturm finden Sie nur noch das verlassene Baby, das allerdings kurz darauf ebenfalls von dem furchteinflößenden Gast abgeholt wird. Je nachdem, ob Sie dem fremden Wesen gleich durch sein Portal folgen, oder ob Sie im Labor des Professors selbst eins öffnen, variiert der Spielverlauf, doch wofür Sie sich auch entscheiden, es entgeht Ihnen keins der kniffligen Rätsel.



Der Techno-Teufel

Durch eins der Portale gelangt der Spieler ins andere Universum. Hier treffen Sie Lyril, die Hüterin des heiligen Tempels. Die Parallelwelt ist der unseren weit voraus: Hier hatten die Menschen die Welt schon zu Tode technisiert, bevor sie sich eines Besseren besannen und die Kräfte der Natur zu nutzen lernten. Zur Mahnung und Erbauung hat man einen Techniktempel eingerichtet, den Lyril, die Dame in der Maschine, bewachen soll. Ein tätowierter Teufel jedoch hat sich der alten Techniken bedient und tyrannisiert









nun die Parallelwelt. Ihre Aufgabe ist es, dort wieder für Ordnung zu sorgen. Dafür finden Sie im Techno-Tempel allerlei hochtechnisiertes Gefährt, mit dem Sie zu Lande, zu Wasser und in der Luft nach den Teilen einer verschwundenen Wunderwaffe suchen können; sogar das Beamen haben die drüben schon erfunden. Im Tempel begegnen sie auch den Handlangern der Techno-Mafia, Vogel-Mensch-Maschinen, gegen die sie sich nur mit ebenfalls technisiertem Geflügel wehren können. Überwinden Sie das Monsterreptil, finden Sie ein Wrack, graben Sie sich durch einen Vulkan, um die Teile der Wunderwaffe zu bergen und nebenbei noch das Baby und den Professor zu befreien, dann dürfen Sie mit dem Techno-Geist in der Flasche wieder in Ihre Welt zurückkehren - falls Sie so weit kommen.

Denn das Spiel ist Ihnen keine große Hilfe. Sie haben zwar eine Unmenge von technischem Zeug in Ihrem Inventar, aber kein Menü verrät Ihnen, was Sie da alles gesammelt haben. Zudem gleicht die Suche nach den weiterführenden Pfeilen häufig der nach Ostereiern, und weiter geht es erst, wenn ein Rätsel vollständig gelöst wurde, was Sie oft nur



daran merken, daß es eben irgendwo weitergeht. Und hüten Sie sich davor, die falschen Knöpfe zu drücken, das kann in eine Sackgasse führen - häufiges Speichern ist dringend anzuraten.

LIGHTHOUSE hinterläßt einen etwas zwiespältigen Eindruck. Es erwarten Sie sehr schöne und aufwendig gerenderte 3D-Animationen, die zwar keine faszinierende Atmosphäre à la Zork Nemesis oder Myst entwickeln, aber immerhin sehenswert sind. Bei der Animation der halb- und ganz mechanischen Wesen kamen moderne Motion-Capture-Verfahren zum Einsatz, was für realistische Bewegungen der Phantasiegestalten sorgt. Die surrealen Landschaften und Gebäude sind ebenso wie die pseudowissenschaftliche Technologie durchaus geeignet, den Spieler tatsächlich an ein Paralleluniversum zu fesseln, an das des Spiels nämlich, in dem er mit all den merkwürdigen Maschinen und Werkzeugen umgehen und sogar einen mechanischen Vogel steuern muß. Leider ist das Gameplay nicht ganz auf dem selben hohen Stand wie die Technik. Die Handlung bleibt fast durchgängig streng linear, der Spieler kann praktisch keinen Einfluß auf den vorgegebenen Verlauf nehmen, sondern hat die Puzzles in der Reihenfolge zu lösen, wie sie ihm vorgesetzt werden. Obendrein sind einige der Rätsel schlicht unlogisch - teuflisch knifflig sind sie ohnehin alle. Wer sich von modernen Multimedia-Adventures häufig unterfordert fühlt und Spaß an gut gemachter Computergrafik hat, trifft mit LIGHTHOUSE bestimmt keine schlechte Wahl. JK

Auf der Heft-CD finden Sie einen Patch von Sierra, der einige Fehler behebt. Die Datei, ein selbstentpackendes Archiv, heißt LHPAT.EXE und befindet sich im Verzeichnis \PATCH\LITEHOUS. Kopieren Sie sie in ein Verzeichnis auf der Festplatte und lesen Sie nach dem Entpacken die Readme-Datei.



KURZINFO

Name:	**Lighthouse**
Inhalt:	**Adventure**
Hersteller:	**Sierra**
Preis:	**ca. 100 DM**
System:	**486/66, 12 MB, MS-DOS 5.0/Win 3.1/Win 95, SVGA, CD, Sound**
Empfohlen:	**Pentium, 16 MB RAM**

Die Straßen von San Francisco



die passende Schublade geht auf: Eine weitere Software-Firma versucht sich am „interaktiven Film", einem Genre, das trotz seiner Jugend schon reichlich abgenutzt erscheint und angesichts vieler mißratener Vertreter nicht gerade zu frohen Erwartungen Anlaß gibt.

Echte Schauspieler als Adventurehelden, gefilmte Schauplätze, verzweigende Handlung, selbstverständlich mit Sprachausgabe – ein Blick genügt, und

forstet, schließlich kann ein gewisser Charles Rice von seinem Sohn identifiziert werden. Aus dessen Befragung ergeben sich weitere Anhaltspunkte, in der Wohnung des Opfers lassen sich wichtige Beweisstücke finden.

Stop: Schublade wieder auf! GOLDEN GATE KILLER ist in vielem anders - und besser. Das fängt schon damit an, daß hier die Filmtechnik nicht um ihrer selbst willen eingesetzt wird, sondern bestens zur zweiten Besonderheit paßt: Sowohl den Killer als auch seinen Jäger, Detective Falzon, gibt es wirklich, das Adventure rekonstruiert einen authentischen Fall des San Francisco Police Departements (SFPD).

Eine Wasserleiche zum Frühstück

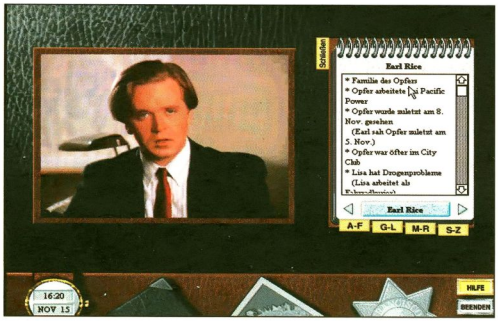
Dein erster Arbeitstag im SFPD. Du meldest dich bei deinem Partner Mike Manserro zum Dienst und wirst sofort zu Pier 91 geschickt, dort hat ein Fischer eine Wasserleiche aus der Bucht gezogen. Bei deinem Eintreffen sind der Zeuge, die Fotografin, der Gerichtsmediziner und die Spurensicherung anwesend, du kannst also sofort mit der Befragung beginnen und Beweismittel einsammeln. Die Polizeiroutine nimmt ihren Lauf.
Zurück im Büro: Zuerst wird der Computer nach vermißten Personen durch-

Die üblichen Verdächtigen

Nach mehreren Zeugenbefragungen muß Detective Falzon feststellen, daß Charles Rice ein prächtiges Opfer abgibt. Weder an Verdächtigen noch an Motiven herrscht Mangel. So hatte Rice gerne und oft Affären mit Frauen, auch verheirateten. Seine letzte Liebschaft ist mit dem eifersüchtigen Dave verheiratet, der obendrein auch noch wegen Körperverletzung vorbestraft ist. Des weiteren frönte Rice dem Glücksspiel und hatte Schulden bei seinem Buchmacher. Die mit Zement beschwerte und in der Bay versenkte Leiche weist ja auch deutlich auf einen Täter aus dem Gangstermilieu hin. Aber auch der etwas debile Mickey Lamar hat Morddrohungen gegen ihn ausgestoßen, und schließlich verlängern seine beiden mißratenen Kinder die Liste der Verdächtigen. Sowohl die drogenabhängige Lisa als auch Earl, der noch recht erfolglose Immobilienmakler, profitieren von einer Lebensversicherung über 100000 Dollar. Im Laufe der Ermittlungen können ihnen zudem noch kleinere Kreditkarten- und Scheckbetrügereien nachgewiesen werden.
Bei Befragungen empfiehlt es sich, hartnäckig zu sein und solange zu bohren, bis der Zeuge nichts mehr zu berichten hat. Auch sollte man andere Zeugenaussagen hinzuziehen, vielleicht platzt ein Alibi, oder es eröffnet sich eine neue Spur.



golden gate killer



Alle Aussagen, Beweismittel und Schriftstücke werden in einem Wochenplaner gesammelt. Wenn Falzon glaubt, gegen eine Person ausreichend Beweise gefunden zu haben, kann er eine Akte eröffnen, in die das belastende Material eingefügt wird. Eventuell vorhandene Vorstrafen oder Verkehrsdelikte machen sich dort ganz hervorragend. Anschließend wird man versuchen, den Verdächtigen zu verhören oder eine Hausdurchsuchung zu beantragen, um noch mehr Beweise zu sammeln.

Wie im richtigen Leben

... hat die Polizeiarbeit so ihre Tücken. Den Dienstschluß, zum Beispiel - Verhöre werden ganz unamerikanisch gegen halb zwölf rigoros beendet. Auch tüftelt natürlich kein Polizist ewig an einem Fall herum; haben Sie ihn binnen zweier Wochen nicht gelöst, wird er Ihnen entzogen, so einfach ist das. Überhaupt ist mit dem Kollegen Manserro nicht immer gut Kirschen essen, weshalb z.B. Hausdurchsuchungen wohlbegründet sein



sollten, denn falls ein Verdacht mehr auf Intuition als auf Fakten beruht, wird Manserro die Anträge gnadenlos abschmettern. Personalnot, Streß, Schlamperei - alles keine Fremdworte im SFPD, das Labor etwa ist rasch überlastet, und unter Umständen wartet Falzon dann drei Tage auf einen wichtigen Bericht. Im Zweifelsfall sollte man also einige Spuren nur sammeln und zu einem späteren Zeitpunkt analysieren lassen. Und selbst wenn solche Hürden übersprungen sind, muß der Fall für die Staatsanwältin noch einmal gründlich überarbeitet werden, um ein Debakel vor Gericht zu vermeiden.

Doch zum Glück verzichtet das Spiel in einem Punkt auf Authentizität, denn die äußerst nützliche Online-Hilfe hätte sich der echte Falzon vermutlich auch gewünscht, ganz zu schweigen vom Kollegen im Videofenster, der mit wichtigen Tips aufwartet, wenn das Spiel eine neue Phase erreicht.

GOLDEN GATE KILLER bereitet viel und vor allem lange Freude, da die Handlung nicht linear, sondern vielschichtig und mit reichlich Verknüpfungen und Verzweigungen aufgebaut ist. So kann der Spieler den verschiedensten Spuren folgen, um genügend Beweise zur Verurteilung des Mörders zu finden. Wenn man allerdings nicht ständig wieder die Leiche aus dem Wasser ziehen will, sollte man den Spielstand an einer interessanten Stelle speichern, um spannende Varianten ohne lästige Wiederholungen durchspielen zu können. Realistische Methoden wie die Untersuchung der Beweismittel auf Fingerabdrücke und Blutspuren oder eine Handschriftenanalyse machen das Spiel glaubwürdig. Glücklicherweise halten die deutsche Übersetzung und die Synchronisation das hohe Niveau. Umso erfreulicher, daß die Hardwareanforderungen sich dennoch im Rahmen halten; GOLDEN GATE KILLER ist schon auf einem schnellen 486er sinnvoll spielbar und jedem uneingeschränkt zu empfehlen, der sich für interaktive Krimi-Adventures erwärmen kann. *mb/ps*



KURZINFO

Name:	**Golden Gate Killer**
Inhalt:	**Adventure**
Hersteller:	**Grolier Interactive**
Preis:	**99,95 DM**
Systemvoraussetzungen:	**486/33Mhz, 8 MB RAM, SVGA-Karte, 🔊, Windows 3.1 oder 95**

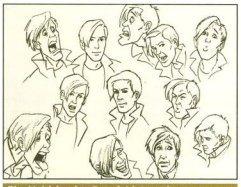




Wohl bekomm's!

Saftige Tentakelburger, prickelnde Sternraupenbrötchen und nicht zuletzt die zarten Fingerfritten lassen jedem Galakto-Gourmand die Säure über die Mandibeln laufen. Und es kommt noch besser: Orion Burger, die größte Fast-Food-Kette der Galaxis, hat das Menü erweitert. Demnächst wird das Beste vom Menschen serviert – selbstverständlich haar-, haut- und knorpelfrei. Denn Orion Burger serviert nur erntefrische, beste Zutaten aus garantiert intelligenzfreien Wesen.

Da dreht sich der gesamten entrüsteten Menschheit der Magen um. Wer möchte schon als Galakto-Hack zwischen zwei Brötchenhälften enden? Wilbur Wafflemeyer bestimmt nicht. Und da er der einzige ist, der unsere kollektiven Proteine vor der nimmersatten Orion Burger Corporation retten kann, greifen wir ihm in diesem schrägen SF-Adventure tatkräftig unter die Arme. Aber wie hat alles angefangen?

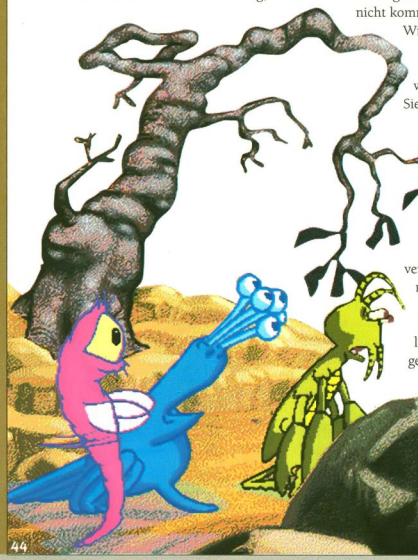


Ein Held in der Entwicklungsphase

Drohend schwebt ein Raumschiff wie eine lila Warze über der Erde: Zlarg, erfolgreichster Proteinbeschaffer der Orion Burger Corporation, ist da. Das grüne Tentakeltier hat unsere Welt im Visier – ein ideales Erntegebiet voll freilaufender, intelligenzloser Zweibeiner. Doch die galaktische Charta erlaubt leider keine sofortige Proteinsammlung. Um zu gewährleisten, daß denkendes Leben geschützt wird und nur Dummes auf den Tisch kommt, muß Zlarg die Erdbewohner zunächst auf ihre Intelligenz testen.

Sorglos machen er und sein Gehilfe Flumix sich an die ungeliebte Arbeit. Wie vorgeschrieben, entführen sie ein Versuchsexemplar von der Erde. Es muß fünf komplexe Standardtests durchlaufen. Wie stark feuern die Synapsen? Hat das Versuchsobjekt ein gewisses Sprachverständnis? Und wie sieht es mit seinem logischen Denkvermögen aus? Fällt der Erdling wie erwartet mit Pauken und Trompeten durch, steht der Ernte nichts mehr im Weg. So weit dürfen wir es nicht kommen lassen.

Wilbur, ein schlaksiger Jüngling, ist zum Testobjekt erkoren worden. Ihn steuern Sie durch das außerordentlich liebevoll gezeichnete und animierte Adventure. Mit Hilfe diverser Gegenstände aus seiner vertrauten Umgebung muß er die Aufgaben lösen – teils auf der Erde, teils in künstlichen, von Flumix geschaffenen Räumen.



So muß Wilbur etwa dafür sorgen, daß ihm die Haare zu Berge stehen oder daß ein Happen widerlicher Orion Burger gefunden wird. Er muß sich, zu Mausgröße



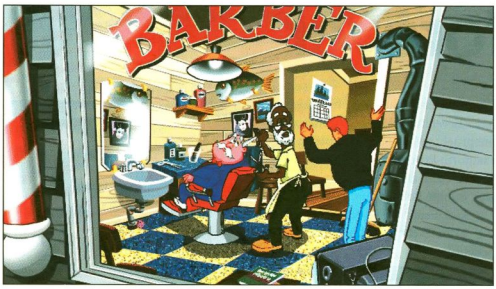
geschrumpft, mutierter Killernager erwehren und jedem seiner Freunde aus Boonsville eine Freude bereiten.



Frisch von der Leber weg...

... ist das wörtlich zu nehmende Motto der Fast-Food-Kette. Denn nur frisch Geerntetes darf in die Hamburger. Umso





wichtiger, daß Wilbur sich rasch in der Spielumgebung zurechtfindet. In klassischer, übersichtlicher Genremanier nimmt Wilburs Welt gut drei Viertel des Bildschirms ein. Am unteren Rand ist eine Leiste mit Inventar, Zugang zum Dateimenü und Icons zum Betrachten, Nehmen und Benutzen angelegt. Fahren Sie mit dem Cursor im Bild auf eine Person, erscheint außerdem ein Mund-Icon, und Sie können im Multiple-Choice-Verfahren anregende Gespräche führen. Hier heißt es aufpassen! Denn im Gegensatz zu anderen Adventures sprechen die (teils kombinierbaren) Objekte nicht unbedingt für sich. Wer nicht mitbekommt, wie sehr Karottensaft die Augen stärkt oder wie gut der Sheriff bei Countrymusik schläft, kommt bei manchen Aufgaben kaum weiter.

So weit, so gut und klassisch - wäre da nicht das Entführ-O-Mat-Icon rechts unten im Bild. Es bezeichnet das Besondere am Spiel. Anstatt nach einem gescheiterten Versuch als eßbarer Proteinhaufen in Zlargs Vorratskammer zu enden, darf unser Held aus jedem Fehler lernen. Er hat für jeden Test eine gewisse Zeit zur Verfügung, danach holt ihn Flumix per Entführ-O-Mat an Bord des Raumschiffs. Fällt Wilbur durch die Prüfung, kann er sie immer wieder von vorne beginnen.



Hilfe aus dem All

Obwohl Sie sich rund um Boonsville frei bewegen und schier unendlich viel ausprobieren können, sind zum Bestehen der eigentlichen Prüfungen relativ wenige „richtige" Handlungen nötig. Die abzuleiten ist aber kein Kinderspiel. Um etwa eine Insel freizulegen und damit das richtige Grundstück zu erwerben, muß Wilbur den Wasserspiegel des örtlichen Sees senken. Da wäre etwas Supersaugfähiges gerade richtig... wenn man es denn vom rechten Weg abbringen könnte. An derlei Lösungen um viele Ecken könnte sich mancher Jungabenteurer die Zähne ausbeißen. Doch damit die Menschheit nicht sich selbst überlassen bleibt, haben die Spieleväter eine Hilfsfunktion eingebaut. Von Zlarg und Flumix unbemerkt, hat sich eine Aktivistin für Alienrechte an Bord geschlichen. Ihrer Sabotage ist es zu verdanken, daß Wilbur unendlich viele Versuche hat. Astral, so heißt die junge Dame, hat sich im Lüftungsschacht der Arrestzelle versteckt - der richtige Ort für ein ungestörtes Rendezvous zum Austausch von Tips und Tricks. Um Ihnen den Spielspaß nicht zu nehmen, gibt Astral schrittweise immer präzisere Erklärungen. Nur ganz Verzweifelte brauchen sie also bis ins Detail zu befragen.



Trotz oder vielleicht wegen der herrlich charakterisierten Typen ist Orion Burger keine brüllend komische SF-Parodie. Dazu sind die Bewohner des Städtchens viel zu echt, ihre Wünsche und Nöte viel zu bekannt. Umso mehr möchte man diese kleine Insel Menschlichkeit mit all ihren Schwächen vor dem herrlich abscheulichen Zlarg retten. Von der verrückten Tante Polly bis zu Zlargs stimmgewaltigem Chef sind die deutschen Synchronstimmen hinreißend gelungen. Schon um die vielen Charaktere kennenzulernen und alle schrägen Sounds so richtig mitzubekommen, sollten Sie sich für Orion Burger viel Zeit nehmen. Und dank der 99 Speicherplätze für Spielstände dürfte auch das Überleben der Menschheit doch eigentlich gesichert sein... *HH*



KURZINFO

Name:	**Orion Burger**
Inhalt:	**Adventure (vollständig auf Deutsch)**
Hersteller:	**Eidos**
Vertrieb:	**Avalon**
Preis:	**ca. 100 DM**
Systemanforderungen:	**486/33, 8 MB RAM, ◎**
Empfohlen:	**Pentium, 16 MB RAM**

Bubble forever

Die Umsetzung der erstklassigen alten Jump'n Runs von Amiga und Atari auf IBM PCs sorgte bisher nur für Gelächter der Konsolenprofis. Mittlerweile ist die PC-Peripherie so weit optimiert, daß Action-Spielspaß in Konsolenqualität durchaus möglich ist, und schon sind auch Bubble Bobble und Rainbow Island wieder da, zwei Kultspiele in einer Kombi-Box.



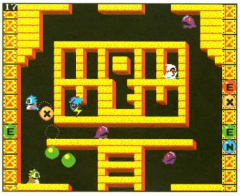


Jedem Atari-Grufti, der einst mit seinem besten Kumpel Nächte durchzockte, um die beiden niedlichen Saurier Bubby und Bobby durch 100 Level bis zu Ihren entführten Saurierdamen zu führen, werden schon beim Anblick des altvertrauten Titelbilds die Tränen kommen. Einsteigern allerdings auch, denn Acclaim hat seit Mitte der achtziger Jahre nichts an der Grafik verbessert, lediglich *Rainbow Island enhanced* wurde aufgepeppt.

Time of the Bubble

Das Spielprinzip von Bubble Bobble ist einfach aber genial. Allein oder zu zweit müssen 100 Levels ohne Speicher-Option bewältigt werden. Beide Spieler müssen zusammenarbeiten, die Leistung wird jedoch individuell gewertet, was die Koordination nicht immer ganz leicht macht. Die Steuerung im Zwei-Spieler-Modus ist kein Problem, da jeder Level nur eine Bildschirmgröße beansprucht. Von Standardspielen nach Plattform-Prinzip mit Bonuslevels, Extraleben und anderen Belohnungen hebt sich Bubble Bobble durch die „Bobbles" ab. Statt Feuer zu speien, produzieren die Minidrachen Bubby und Bobby Seifenblasen.





Wird ein Gegner von einer Blase eingehüllt, entschwebt er nach oben, platzt unter der Decke und verwandelt sich in ein Bonusteil, das eingesammelt werden muß. Lassen sich größere Sprünge nicht bewältigen, können die Seifenblasen angetürmt und durch geschickte Sprungtechnik erklettert werden. Was leicht klingt, entpuppt sich spätestens im letzten Drittel des Spiels mit wirklich gemeinen Gegnern und komplexen Levelkonstruktionen als echte Herausforderung.

Die mitgelieferten Solo-Spiele *Rainbow Island* und *Rainbow Island enhanced* sind dagegen eine leichte Enttäuschung. Trotz interessanter Grundidee, durch den Bau von „Regenbogenbrücken" die Plattformen zu bezwingen, fehlt dem Spiel die Dauermotivation der Saurierhatz mit ihrer Mischung aus Konkurrenz und Kooperation.



Let's bubble again

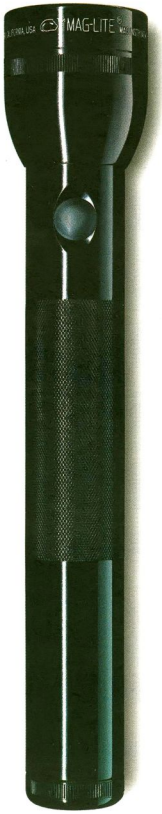
Bubble Bobble hat trotz des grafischen Stillstands nichts von seiner Attraktivität verloren. Für zwei Spieler ist es immer noch ein Garant für viele herausfordernde Abende am Computer. Für Einzelspieler gibt es inzwischen Besseres, zumal viele Level im Alleingang nahezu unlösbar sind und der Reiz der Kombination aus Kooperationszwang und Einzelwertung fehlt. Ärgerlich ist die Vollpreispolitik für einen derartigen Oldtimer. Für den halben Preis hätte man von einem guten Preis-Leistungs-Verhältnis sprechen können, den ganzen Hunnie werden wohl nur echte Arcade-Junkies locker machen. HJS



KURZINFO

Name:	**Bubble Bobble**
Inhalt:	**Arcade-Action**
Hersteller:	**Taito**
Vertrieb:	**Acclaim, München**
Preis:	**ca. 100 DM**
System:	**486/33, 8 MB,**
empfohlen:	**Gamepad,**

AMERICAN. STYLE.





Mag-Lite®, Mini Maglite® and Solitaire® flashlights.
American made. American style.

MAG-LITE®

Made in the U.S.A.

Generalimporteur Fa. VICTOR WINKLER, Solingen - Tel: 0212/46038 Fax: 0212/49282

©1996 MAG INSTRUMENT, INC. 1635 South Sacramento Ave., Ontario, CA 91761 (909)947-1006

The distinctive shapes, styles and overall appearances of Mag Instrument's flashlights are proprietary to Mag Instrument, as is the circumferential inscription around the face cap of every Mag Instrument flashlight.

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 49

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *START* eingeben.

Systemanforderungen

- 386DX33 mit 4 MB RAM
- VGA-Grafikkarte
- 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.

CD-Inhalt

Vollversion: Comanche

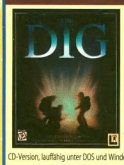
Spielbare Demos: Larry 7, Battlegrounds – Ardennen, Gene Machine, Nihilist, Orion Burger, Syndicate Wars, Alone In The Dark 2

Shareware: Virensoftware von Thunderbyte, Packprogramme

Vollversion: WinCim 2.01 D incl. Netbrowser Software, T-Online-Decoder

Spielehit

The Dig



◆ Nach der Kollision mit einem Asteroiden finden sich 3 Überlebende auf einer lebensfeindlichen Einöde wieder. Nur Zusammenhalten kann das Überleben sichern, doch bald schon droht eine ungeheure Entdeckung alles ins Chaos zu reißen. Das **aufwendigste und größte Adventure von LucasArts seit Indiana Jones!** Ein Science-Fiction-Abenteuer, das Sie einen ganzen Winter fesseln kann!

49,90 DM

CD-Version, lauffähig unter DOS und Windows 95 (E/DA)

Bestell-Nr. RS-164, nur

Rebel Assault II

The Hidden Empire



◆ Die **atemberaubende Fortsetzung des Action-Arcade-Superhits**. 15 Level mit völlig neuer Storyline, **hochauflösenden Fullscreen-Videos** in erstklassiger Qualität mit brillanter Sprach- und Soundausgabe. Führen Sie mit Rookie One und Nu Murleen den Kampf gegen das Imperium um die Macht im Dreighton-Nebel, sei es im X-Wing, auf dem Speeder-Bike, zu Fuß oder an Bord des Millenium Falcon. Erleben Sie die wohl **atemberaubendste Raumschlacht**, die Sie in dieser Galaxis jemals gesehen haben! CD-Version, lauffähig unter DOS und Windows 95 (E/DA),

49,90 DM

Bestell-Nr. RS-163, nur

Tie Fighter Collection



◆ Dienen Sie dem Imperator! Retten Sie die Galaxis vor den subversiven Rebellen, die die Grundmauern des Imperiums erschüttern! Erleben Sie den Kampf um die Macht endlich einmal hautnah aus der Sicht eines treuen Tie-Piloten mit: **Super-Grafik, über 100 Missionen, zahlreiche Zusatzmissionen** mit einstellbarem Schwierigkeitsgrad, **7 Kampfschiffe zur Auswahl**, erstklassige Story mit zahlreichen möglichen Karrieren und dazu der sensationelle Soundtrack nach John Williams

49,90 DM

Originalmusik zeichnen dieses **ausgereifteste und fesselndste Sequel der X-Wing-Reihe** aus. CD-Version, lauffähig unter DOS und Windows 95 (E/DA),

Bestell-Nr. RS-165 nur

Begrenzte Stückzahl, sofort zugreifen!

Soundkarten

Nähere Informationen hierzu finden Sie in unserem **Katalog** (Heftmitte) auf Seite 9.

PEARL Hypersound 16 PnP



Plug-and-Play-Technik und **Fullduplex-Support, durch optionale Zusatzmodule** erweiterbar auf Wavetable-Sound!

BRANDNEU UND ZUKUNFTSWEISEND

58,80 DM

Best.-Nr. PE-641, nur

Hypersound PnP 32/1 Wave



Profi-Soundkarte mit **allen technischen Features wie Modell PEARL HyperSound 16 PnP (PE-641)**, zusätzlich **1 MB ROM Wavetable-Modul und SRS™ 3D-Soundmodul!** Ideal geeignet für Spiele und Midi-Anwendungen, da 128 Instrumente im ROM-gespeichert.

98,80 DM

Bestell-Nr. PE-640, nur

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 volumiösen **räumlichen 3D-Sound!** Wird einfach auf die Soundkarte aufgesteckt. 3D-Sound-Funktion schaltbar.

28,80 DM

Bestell-Nr. PE-650, nur

Lautsprecher

Nähere Informationen hierzu finden Sie in unserem **Katalog** (Heftmitte) auf Seite 9.

SURROUND-POWER-SYSTEM 320



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

Integr. Netzteil. Inkl. **2 separat aufstellbaren Mid-Range-Satellitenboxen** für raumfüllenden **Surround-Sound plus 1 Subwoofer-Aktivbox.**

298,80 DM

Best.-Nr. PE-674, komplett nur

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.

68,80 DM

Best.-Nr. PE-671, Paarpreis

Archivsysteme

Nähere Informationen hierzu finden Sie in unserem **Katalog** (Heftmitte) auf Seite 12.

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!)

28,80 DM

Bestell-Nr. PE-957, nur

10 CD-Leerboxen



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

Packung mit 10 Stück.

9,80 DM

Bestell-Nr. PE-961, nur

CD-Archiv-Hüllen



Packung m. 40 Archivhüllen

Bestell-Nr. PE-962 nur

4,80 DM

Die ideale **Archivierungslösung** für ihre wertvollen CDs.

o. Abb.: mit transp. Sichtfenster

Packung mit 20 Archivhüllen

4,80 DM

Bestell-Nr. PE-963 nur

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
	The Dig	RS-164	49,90
	Rebel Assault II: The Hidden Empire	RS-163	49,90
	Tie Fighter Collection	RS-165	49,90
	PEARL Hypersound 16 PnP	PE-641	58,80
	PEARL Hypersound PnP 32/1 Wave	PE-640	98,80
	SRS™ 3D Sound-Modul	PE-650	28,80
	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

☐ **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
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. Geringfügige Änderungen des Lieferumfangs oder des Produkt Designs behalten wir uns vor!

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

PEARL Österreich
Hauptstraße 6
A-3041 Baumgarten
Tel.+43-6 60-32 14
Fax:+43-22 74-7 37 15

LIZENZURKUNDE

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

COMANCHE

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

COMANCHE 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 Original-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 Registrierungsscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender von **COMANCHE** werden.

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

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **COMANCHE** 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 _____

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die umseitige Adresse:

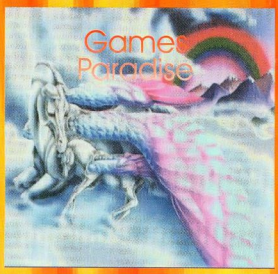
PEARL

(Passend für Fensterbriefumschlag)

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

Bestseller Games 5 GOLD EDITION

Endlich !!! Top-Angebote zu coolen Preisen !!!



Über 700 Shareware-Spiele für DOS mit ausführlichen Beschreibungen und komfortablem deutschen Menü. Fast alle Spiele direkt von der CD spielbar ! Sortiert nach Bereichen, so finden Sie in Sekunden Ihr Lieblingsspiel ! Hier einige Auszüge aus dem Inhalt: ACTIONSPIELE: Bloodsport, Corridor 7, One Must Fall, Major Stryker, Zone 66. ADVENTURES: Biffi 1&2, Victor Loomes, Skyworker, Das Telekommando 1&2. DENKSPIELE: 3D-Chess, Bloxit, Chexo, Go, Magic Cube. FLIPPERSPIELE: Silverball, Rain, Spider Pinball. GESCHICKLICHKEITSSPIELE: Aquanoid, Bananoid, Floatris. GLÜCKSSPIELE: Gold Star, Monster Carlo, Scoot Along. HANDELSSPIELE: Druglord, Kaiser, Wall Street Raider. JUMP & RUN SPIELE: Colgate, Hocus Pokus, Tony + Friends, Bio Menace, Ninja Rabbit. KARTENSPIELE: Memory, Blackjack, MauMau, Gin Rummy. KRIEGSSPIELE: Armies of Steel, Battle of Atlantis, Tankwars. QUIZSPIELE: Conjecture, Europa, Scrommle. ROLLENSPIELE: Gor, Nethack, Escape from Hagor, The Land. SIMULATIONEN: Chopper Commando, Sim City, Sim Space. STARTREK SPIELE: Trek Trivia, Simtrek, Typetrek. TEXT-ADVENTURES: Hotel, Skyland´s Star. Zusätzlich viele Demos zu kommerziellen Spielen, Spiele Utilities, Lösungen, Magazine und 3 Bonus Audio Tracks !

Superpreis: 19,-- DM



Help Wanted ?

Wissen Sie bei einem Adventure nicht weiter? Oder wollen Sie ein Adventure komplett mit Lösung spielen? Was auch immer - auf jeden Fall kann Ihnen Adventure Lösungen weiterhelfen! Adventure-Lösungen hat eine komfortable Oberfläche, mit der man sich die Lösungen auf dem Bildschirm anzeigen oder auf dem Drucker ausdrucken lassen kann. Außerdem gibt es noch ein Handbuch, in dem alle wichtigen Karten zu den Adventures abgedruckt sind. Jede der Lösungen wurde von mehreren Personen auf Fehler überprüft ! Deshalb mit Erfolgsgarantie !

Adventure-Lösungen 1 beinhaltet Lösungen zu:
Captain Zins, Day of the Tentacle, Dunkle Schatten, Eco Quest, Freddy Pharkas, Gabriel Knight, Heart of China, Indiana Jones 3, King´s Quest 1, 5, 6 und 7, Larry 1, 3, 5 und 6, Legend of Kyrandia 2, Loom, Maniac Mansion, Monkey Island 2, Telekommando 2.

Adventure-Lösungen 2 beinhaltet Lösungen zu:
The Dig, Simon the Sorcerer 1 und 2, Chewy Escape from F5, Kyrandia 3, Space Quest 1, 5 und 6, Larry 2, King´s Quest 4, Monkey Island 1, Woodruff and the Schnibble of Azimuth, Legend of Kyrandia 1, Vollgas, Phantasmagoria, Torin´s Passage, Monkey Island 2, Police Quest 1, Höhlenwelt-Saga.

Adventure-Lösungen 3 beinhaltet Lösungen zu:
Touché - Die Abenteuer des 5. Musketiers, Gabriel Knight 2, Urban Runner, Orion Burger, Sherlock Holmes 2, Baphomet s Fluch, Bad Mojo, Zork Nemesis, Golden Gate Killer, Buried in Time, Das Rätsel des Master Lu, Ringworld.

Adventure-Lösungen 1, 2 oder 3 jeweils nur 19,95 DM, alle zusammen nur 55,90 DM !

Weitere Top-Angebote:

Jewel Cases (CD-Leerhüllen) 10er Pack, schwarz
nur 6,69 DM

Überraschungs CD-ROM
nur 2,99 DM

Überraschungs Spiele CD-ROM (mit einer Vollversion)
nur 4,90 DM

Jewel-Cases 10er Pack, rot
nur 7,99 DM

Winware 8
nur 4,90 DM

Achtung: Jetzt auch CD-ROM Brennservice - Wir brennen Ihre Daten auf CD ! :Achtung
Bei Anlieferung der Daten auf Festplatte oder CD nur 39,00 DM ! Formate: CD-ROM, CD-Audio, Mixed-Mode.

Bestellen Sie noch heute ! Versandkosten bei Vorkasse/ Bankeinzug nur 5 DM, bei Nachnahme 7 DM (+3 DM Zahlkartengebühr) ! Bei Bestellungen ab 250,-- DM Versandkostenfrei ! Gesamtkatalog auf Diskette kostenlos ! Bei jeder Bestellung gelten unsere AGB, die auf Verlangen kostenlos zugesandt werden.

WALLOSOFT CD-ROM Versand
Martin Wallbruch
Auf der Gewann 1
61276 Weilrod

Ihr Partner in Sachen CD-ROM !

Tel. & Fax: 06083-940453

VOLLVERSION

COMANCHE CD

Die komplette COMANCHE-Trilogie auf einer CD-ROM: Comanche Maximum Overkill, Mission Disk 1 und Comanche Over The Edge, plus 10 Bonusmissionen.









Sie fliegen und kämpfen meist aus der Deckung, wenn der Gegner Sie nicht erwartet und Ihre Überlebenschancen am größten sind. Sie bleiben tief und langsam, um unter gegnerischem Radar durchzuschlüpfen, und suchen sich dann Ihre Ziele. Sie fliegen über ein Schlachtfeld, das reich an Zielen und Bedrohungen ist. Sie sind Teil einer Kampfgruppe, die massive Feuerkraft dahin schickt, wo Sie es wünschen. Sie sind das Glanzstück der U.S. Army. Sie fliegen den RAH-66 Comanche.

Erfahren Sie, was es heißt, einen der modernsten Kampfhubschrauber der Welt zu fliegen. Comanche bietet atemberaubende Action in einer hyperrealen Umgebung, die lange nur auf teuren Großrechnern machbar war. Die grandiose Mischung aus Hubschraubersimulation, Strategiespiel und rasanter Flug-Action wird Sie in ihren Bann ziehen – garantiert.

- Originalversion von NovaLogic, lizenziert von SOFTGOLD
- 100 Missionen in 10 verschiedenen Einsatzgebieten mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad
- 12 Voxel-Space-Umgebungen
- Schnelle Erfolge dank der einfachen Ziel- und Feuereinrichtung, dauerhafte Herausforderung durch steigenden Schwierigkeitsgrad der Missionen
- Erweiterte, realistischere Simulation des RAH-66 Comanche
- Ultrarealistische Landschaften durch das patentierte Voxel-Space-Grafiksystem
- Simulierte Wetterlagen und Reflexionen auf den Wasseroberflächen in der Hälfte der Kampagnen
- Multikanal-Digitalsound (mit Soundblaster™ oder kompatiblen Soundkarten)
- Inklusive Cheat und Piloteneditor auf der Heft-CD
- Ausführliche, bebilderte Spielanleitung im Heft
- Pentium™-kompatibel

NOVA LOGIC

Außerdem auf der CD-ROM:
Demo-Versionen aktueller Spielehits, Larry Pops Up mit neuen Sprüchen, Pack- und Antivirenprogramme aus der Shareware, Compuserve-Zugangssoftware inkl. Online-Guthaben und Netbrowser, T-Online-Dekoder und weitere Demo-Software

So urteilt die Fachpresse

ASM 1/93: Sehr gut, 12 von 12 Punkten, Spiel des Monats, Megahit, „Technisch und optisch ist das Game ein Quantensprung."

PC Player 1/93: 86%, „Noch nie war das Hubschrauber-Fluggefühl so gut."

PC Games 2/93: 92%, „Es stimmt einfach alles – Grafik, Steuerbarkeit und Sound."

Systemanforderungen: IBM-PC kompatibler 386DX, 4MB RAM, MS-DOS 3.3 oder höher, VGA Grafikkarte
Empfohlen: 486 oder Pentium, 8 MB RAM, Joystick, Soundkarte
Unterstützt: Soundblaster™ oder kompatibel (Sprache und Sound), Roland, Adlib (Musik); Steuergeräte: Standard-Joystick, Joystick mit Schubregler, Fußpedale, Thrustmaster™ Flight Control System, Thrustmaster™ Weapons Control System, CH Flightstick Pro™