TREND

Bestseller Games

14,99 DM GOLD-EDITION

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE – JETZT FAST GESCHENKT!

Ausgabe 10
DM 14,99
SFR 14,90
ÖS 118,–
LFR 298,–
HFL 17,–

BG GOLD

CD-ROMs!

WEREWOLF VS COMANCHE 2.0

Virengeprüft durch Thunderbyte

MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!





COMANCHE VS. WEREWOLF AUF 2

DOPPELTE HELI-ACTION

EINZELN ODER GEGENEINANDER

NOVA LOGIC™

Originalprodukt von NOVA LOGIC – lizenziert von Softgold Computerspiele GmbH

2 UNEINGESCHRÄNKTE VOLLVERSIONEN

4 344161 514997 10

Produktion: STYLE OF THE ARTS. GMBH · Tel. 0180 - 567 11 08



Kleiner Umzug, großer Sack

GOLD EDITION



Eine Frage, Leser, Du unbekanntes Wesen! Wie sieht das aus - liest Du auch unsere Schwesterzeitschrift, die *Bestseller Games* ohne Gold? Und das regelmäßig, so daß ich mich darauf verlassen kann, daß Dir das Editorial der BG 17 bekannt ist? Nein? Hab' ich's mir doch gedacht. Dann beschwer Dich bitte nicht, wenn Du hier nochmal den gleichen Inhalt vorgesetzt bekommst. Schließlich wollen wir keinesfalls, daß die geschätzte Leserpost im Nirgendwo landet oder zurückgeschickt wird.

Nehmt also bitte zur Kenntnis: Wir sind umgezogen. Nicht sehr weit, zugegeben, aber wir sollten die Kreativität der Post nicht unnötig auf die Probe stellen, denn nichts währt ewig, nicht einmal ein Nachsendeauftrag. Schreibt also bitte auf Eure Briefe, Päckchen und meinetwegen auch Rechnungen in Zukunft die neue Adresse, sie steht im Impressum.

Was für die eingehende Korrespondenz gilt, betraf in den letzten Wochen leider auch die ausgehende: Sie ging nicht gerade ab wie die sprichwörtliche Post. Das können wir in diesem Fall nicht dem gleichnamigen Unternehmen in die Schuhe schieben, sondern müssen es dem Umzugsfaktor zuschreiben, um den das redaktionsübliche Chaos angewachsen ist. Eine dicke Entschuldigung geht daher an alle, deren Briefe in den letzten Wochen liegengeblieben, deren Emails nicht beantwortet und deren Rechnungen nicht bezahlt worden sind, verbunden mit dem Versprechen, daß alles besser wird, sobald ich ohne Bergsteigerausrüstung an meinen Arbeitsplatz gelange. A propos Email: Auch unsere elektronische Adresse hat sich geändert - teilt Euren Mail-Clients und Adreßbüchern bitte mit, daß wir nun unter *bgred@trendverlag.de* erreichbar sind. Sollte jemand einen der Redakteure persönlich mit Schmähungen, Liebesbeweisen oder finanziellen Zuwendungen bedenken wollen, so ersetze er *bgred* durch den jeweiligen Nachnamen. Bei der Gelegenheit: der meine lautet nicht „Strohl", auch wenn die gesudelte Unterschrift das nahelegt.

Soweit der **kleine Umzug.** Was aber hat's mit dem **großen Sack** auf sich? Nun, der gehört unserem Weihnachtsmann, dem wir dermaßen was hineingepackt haben, daß sich die Eier eines gewissen Osterhasen geradezu mickrig dagegen ausnehmen. Der nicht unbedingt geplante, aber höchst passende Anlaß dazu war, daß der Einzug in die neue Bleibe mit einem Jubiläum zusammenfällt: Mit der nächsten Ausgabe wird die *Bestseller Games* drei Jahre alt! Ist das nicht wie Weihnachten? Doch, ist es, denn obendrein wird die BG 18 auch noch unsere diesjährige Dezemberausgabe.

Das kann nicht ungefeiert bleiben, dachten wir uns, und das erste kombinierte Weihnachts- und Jubiläumsgeschenk haltet Ihr in Händen: Zwei Heft-CDs, zwei Vollversionen, doppelte, gedruckte Anleitung, und dazu eine Doppellizenz zum Netzwerkfliegen. Einfacher Preis. Und weil wir gerade dabei waren und der Weihnachtsmann noch Platz im Sack hatte, haben wir die Aktion für das Geburtstagskind einfach wiederholt. Auch die nächste *Bestseller Games* wird, zum ersten und bis auf weiteres auch einzigen Mal, mit zwei kompletten Vollversionen auf zwei CDs erscheinen. Neugierig geworden? Dann blättert mal zur Vorschau auf Seite 59, und vergeßt nicht, beim Zeitschriftenhändler vorbeizuschauen und unserem Weihnachtsmann seine Sacklast zu erleichtern.





Peter Strohl

PETER STROBEL

Inhalt

Blitzstart 5

COMANCHE 2.0 WEREWOLF

Installation und Programmstart 6

Einleitung 8

Spielanleitung - Comanche 2.0 11
- Für Ungeduldige... 11
- ...und im Detail 12
- Das Cockpit 15
- Die Menüs 21

Für beide Spiele
- Tastaturbelegung 25
- Spieltips 26
- Cheats & Patches 29
- Technische Daten 30

Spielanleitung - Werewolf 36
- Einleitung 36
- Für ungeduldige Werwölfe 37
- Das Cockpit des KA-50 im Detail 38
- Die Bewaffnung des Werewolf 42

Spielvorstellungen

Swing
- Kugeln im Kreisverkehr 49

Dark Earth
- Mehr Licht! 50

Floyd
- Held in Grün 52

Pazifik Admiral
- General im Wasser 54

Warlords 3 - Reign of Heroes
- Farewell Warlord, we shall meet again 56

Boggle
- Hast Du Worte ... 58

Vorschau auf kommende Ausgaben

Vorschau 59

Verschiedenes

Editorial 3
Impressum 4
CD-ROM-Cover 1 61
CD-ROM-Cover 2 63
Lizenzurkunde 66



IMPRESSUM

Redaktion: Peter Strobel (verantwortlich für den Inhalt), Karsten Hohage, Ingrid Holl

Mitarbeiter: Andreas Hett (ah), Hans Hohmann (hh), Henric Meyer (hm), Hans-Joachim Sütterlin (hjs), Michael Zolg (mz),

Redaktionsanschrift: 79426 Buggingen, PEARL-Straße1

Compuserve: GO PEARLSUP

Internet: www.trendverlag.de

E-Mail: bgred@trendverlag.de

Layout, Satz und Belichtung: STYLE OF THE ARTS. Grafische Medien-Produktionsges. mbH, Egon Weisenseel

Titel: Michael H. Sichler

Verlag: TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen, Telefon: (07631) 360-500, Fax: (07631) 360-599

Vertrieb: TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen, Telefon: (07631) 360-500, Fax: (07631) 360-599

Vertrieb/Außendienst: TREND Büro West, Jägerstraße 23, 46149 Oberhausen, Telefon: (0130) 723223, Fax: (0130) 644367, Vertriebsleitung: Reinhard Jansohn

Abo-Betreuung: Maria Zwania, Telefon: (07631) 360-525, Fax: (07631) 360-444

Anzeigenleitung: Editorial Services, Carsten Borgmeier, Lange Straße 112, 27749 Delmenhorst, Telefon: (04221) 9345-0, Fax: (04221) 17789

Heftproduktion: Stephan Striegel

Erscheinungsweise: bis zu 8 Ausgaben pro Jahr

Druckauflage: 250.000 Exemplare

Druck: Marco, Toulouse

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.

Die Redaktion verwendet für Screenshots von DirectX-Spielen das Programm HYPER-SNAP DX. Shareware und Info:

http://www.hyperionics.com

Blitzstart

Eine ausführliche Installationsanleitung und technische Hinweise erhalten Sie auf den Seiten 6 und 7. Routinierte Anwender und Ungeduldige finden auf dieser Seite alles, was sie zum schnellen Einstieg wissen müssen.

Systemanforderungen und Programmstart

IBM-komp. 486DX mit 8 MB RAM
SVGA

Empfohlen:
Soundblaster-kompatible Soundkarte, Joystick

WEREWOLF und COMANCHE 2.0 müssen beide zunächst auf der Festplatte installiert werden. Benutzen Sie dazu entweder den Programmstarter, oder geben Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *INSTALL* ein. Darauf werden die Programmdaten in das von Ihnen angegebene Verzeichnis der Festplatte kopiert. Um Platz zu sparen, können Sie beide Spiele ins gleiche Verzeichnis installieren. Das Sound-Setup wird automatisch aufgerufen. Lassen Sie Ihre Soundhardware vom Programm identifizieren (Auto-Detect) oder geben Sie alle Werte von Hand ein. Nach Abschluß der Installation starten Sie WEREWOLF aus dem Programmverzeichnis der Festplatte durch den Befehl *W*, COMANCHE durch den Befehl *C*.



Nähere Angaben und Hilfe bei Schwierigkeiten finden Sie auf den Seiten 6/7 im Heft.

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie

1. den Buchstaben des CD-Laufwerks, gefolgt von einem Doppelpunkt, eingeben und RETURN drücken. Bsp.: D: [RETURN];
2. an der Eingabeaufforderung *BGINSTAL* eingeben. Nach kurzer Zeit haben Sie das Auswahlmenü vor sich. Um WEREWOLF bzw. COMANCHE zu installieren oder eines der Demos zu starten, bewegen Sie den Auswahlbalken auf den entsprechenden Menüpunkt und drücken RETURN.

Die Spieledemos

Wenn möglich ergänzen wir die Artikel im Heft mit einer Demo-Version des besprochenen Spiels. Da diese Programme unterschiedliche Anforderungen an das System stellen, sind hier keine allgemeingültigen Angaben möglich; einige sind direkt spielbar, andere erfordern eine Festplatteninstallation oder müssen unter Windows gestartet werden.
Wenn Sie die Demos aus dem Programmstarter aufrufen, erhalten Sie einen kurzen Hinweistext mit allen nötigen Angaben. Beachten Sie bitte, daß wir die Demoprogramme direkt von den Herstellern übernehmen und weder eine Funktionsgarantie noch irgendeine Haftung übernehmen können.

Weitere Demos

Abhängig vom verbleibenden Speicherplatz sind auf den Heft-CDs weitere Prüfversionen verschiedener kommerzieller Programme zu finden. Nähere Angaben dazu erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis einer der Heft-CDs *BGINSTAL* eingeben und dann *Andere Programme auf der CD* wählen.

Online-Software

Die Heft-CD enthält die Zugangssoftware großer Online-Anbieter wie T-Online. Auch zu diesen Vollversionen erhalten Sie Installationsanweisungen und Anleitungen, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *BGINSTAL* eingeben und dann *Andere Programme auf der CD* wählen.

Share- und Freeware

Auf beiden CDs finden Sie im Verzeichnis \ADOBE jeweils eine 16- und eine 32-Bit-Version des Acrobat Reader. Sobald der Reader installiert ist, können Sie mit ihm PDF-Dateien öffnen und drucken. Jeweils im Verzeichnis \HANDBUCH finden Sie die Originalhandbücher der Spiele im PDF-Format. Einige beliebte Packprogramme (ARJ, PKZIP, LHARC, RAR) stehen im Verzeichnis \PACKER zur Auswahl.
Meist sind die Programme nicht direkt von der CD zu verwenden, sondern müssen installiert werden. Beachten Sie bitte die Dokumentation, die den Paketen in Form einer Textdatei beiliegt. Dort finden Sie auch die rechtlichen Voraussetzungen für die regelmäßige Nutzung der Programme sowie eine Anleitung zur Registrierung.

CD-ROM KAPUTT?

Sollte eine der Heft-CDs zerkratzt sein oder einen Material- oder Transportschaden aufweisen, erhalten Sie vom Verlag Ersatz. Beachten Sie bitte die im Lizenzvertrag (Seite 66) unter Punkt 3 aufgeführten Umtauschbedingungen, und schicken Sie die ausgefüllte Registrierung mit ein.



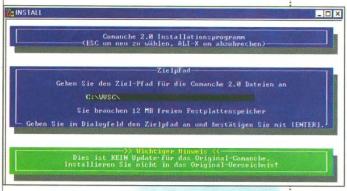
Installation und

COMANCHE vs. WEREWOLF läuft unter MS DOS ab Version 5.0 und Windows 95. Vom Betrieb unter Windows 3.11 wird abgeraten, andere Betriebssysteme wurden nicht getestet.

Installation und Konfiguration

COMANCHE vs. WEREWOLF besteht aus zwei Spielen auf zwei CD-ROMs, die Installation läuft jedoch bei beiden gleich ab. Legen Sie nacheinander beide CDs in Ihr Laufwerk und vollziehen Sie die folgenden Installationsschritte.

1. Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk. Geben Sie im Hauptverzeichnis *INSTALL* ein.
2. Wählen Sie die Festplatte und das Verzeichnis, in das COMANCHE/WEREWOLF installiert werden soll. Wenn Sie die Vorgabe nicht übernehmen wollen, müssen Sie den gesamten Pfad neu eingeben. Bestätigen Sie mit ENTER, und der Kopiervorgang beginnt.



Wenn Sie beide Spiele in das gleiche Verzeichnis installieren, sparen Sie Festplattenplatz, da viele Daten gemeinsam genutzt werden können. Geben Sie in diesem Fall beide Male den gleichen Installationspfad an, und wählen Sie aus dem folgenden Menü „Nur neuere Dateien kopieren".



HINWEIS Wenn Sie schon das ursprüngliche COMANCHE (BG Gold 5) installiert haben, sollten Sie die neue Version nicht ins gleiche Verzeichnis installieren, sondern die Vorgabe C:\WSC übernehmen.

Soundkonfiguration

Nach der Installation startet das Setup-Programm automatisch. Um die Konfiguration später zu ändern, wechseln Sie ins Spielverzeichnis auf der Festplatte und rufen *GAMESET* auf.

TIP Wenn Sie WEREWOLF und COMANCHE ins gleiche Verzeichnis installieren, sparen Sie nicht nur Speicherplatz auf der Festplatte, sondern brauchen außerdem das Setup nur einmal durchzuführen. Beide Spiele greifen auf die gleiche Konfigurationsdatei zu.

3. Nun müssen Sie die Hardware für den digitalen Sound angeben. Es stehen 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.

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

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

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!



Mehrspieler-Setup

WEREWOLF vs. COMANCHE kann auf vier verschiedene Arten zu mehreren gespielt werden. Die notwendigen Einstellungen werden in den entsprechenden Untermenüs des Setups vorgenommen. Falls Sie nur alleine spielen wollen, können Sie diese Punkte ignorieren und unter *Spielstart* weiterlesen. Sie können auch später jederzeit durch Eingabe von GAMESET geändert werden. Weitere Angaben und Tips zu den Multiplayer-Modi finden Sie ab Seite 44.

Netzwerk

Das Menü *IPX Socket Setup* erlaubt es, einen bestimmten Socket in einem IPX-kompatiblen Netzwerk anzuwählen. Alle Teilnehmer an einem Netzwerkspiel müssen denselben Socket anwählen. Verschiedene Spielgruppen müssen unterschiedliche Sockets benutzen. Die einfachste Wahl ist die des Standard-Sockets, falls dieser verfügbar ist.



Der Socket kann als der Kanal bezeichnet werden, über den die einzelnen Spiele kommunizieren. Wenn Sie also Ihre Socket-Nummer ändern, müssen Sie dafür sorgen, daß *alle* Ihre Mitspieler das gleiche tun. Wenn die Option „Socket-Nummer angeben" wählen, können Sie eine spezielle Socketnummer (in hexadezimalen Zahlen) zwischen 4100h und 7FFFh angeben. Mit der Option „Netzverbindung prüfen" können Sie Ihre Netzwerk-Hard- und -Software auf richtige Initialisierung überprüfen und feststellen, ob die angegebene Socket-Nummer verfügbar ist.

Modem

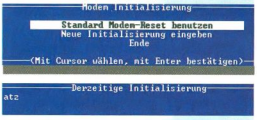
Der Zweispieler-Modus erfordert ein Modem mit einer Übertragungsrate von mindestens 9600 Baud sowie interner Datenkompression

Programmstart

und -korrektur. Alle Einstellungen müssen vorgenommen werden, ehe Sie das Spiel gegen jemand anderen beginnen. Zunächst müssen Sie dem Programm mitteilen, wo das Modem zu finden ist:



Das Programm durchsucht das System nach verfügbaren COM-Ports. Einige COM-Ports und Modems werden von GAMESET nicht erkannt. Falls GAMESET meldet, daß keine COM-Ports vorhanden sind, können Sie mit der Option „COM-Port angeben" die entsprechenden Parameter von Hand einstellen. Dazu müssen Sie die Adresse (in hexadezimalen Zahlen angeben. Informationen zu der Adresse der seriellen Schnittstelle finden Sie im Handbuch Ihrer Schnittstellenkarte oder Ihres Modems, auf vielen Systemen auch im BIOS des Rechners.
Nach Angabe der Schnittstelle wird die Initialisierung festgelegt:



Der Standard-Reset sollte die meisten Modems soweit initialisieren, daß sie für den Zweispielerbetrieb vorbereitet sind. Eine neue Initialisierung wird nur nötig, wenn das Modem unter normalen Umständen nicht reagiert. Dabei kann der eingegebene Initialisierungs-String bis zu vier Zeilen lang sein. Der derzeitig benutzte String wird unten am Bildschirmrand angezeigt. Falls Ihr Modem spezielle Initialisierungsbefehle erfordert, müssen Sie das Modemhandbuch zu Rate ziehen.

Parallel-Verbindung

Sie können den Mehrspieler-Modus mittels einer Parallelverbindung über ein LapLink-Kabel starten. Eine Verbindung über die Parallel-Schnittstelle erreicht bessere Datenübertragungsraten als die serielle Verbindung und sorgt dadurch für einen besseren Spielablauf. Sie müssen einen Parallel-Port angeben, ehe Sie das Spiel gegen jemand anderen beginnen. Die meisten Rechner verfügen nur über einen parallelen Anschluß, an dem in der Regel der Drucker angeschlossen ist.

Serielle Verbindung

Wie beim Modem-Spiel muß ein serieller Port angegeben werden, an den ein *Null-modem-Kabel* angeschlossen wird.

HINWEIS Sowohl bei der Parallel- wie bei der seriellen Verbindung werden spezielle Kabel benötigt - Verlängerungen für Drucker oder Maus funktionieren nicht, auch wenn die Anschlüsse gleich aussehen. Näheres ab Seite 44.

Spielstart

1. Wechseln Sie ins Spielverzeichnis auf der Festplatte - die Vorgabe lautet C:\WVSC.
2. Geben Sie an der DOS-Eingabeaufforderung *C* oder *W* ein, je nachdem, ob Sie den Werewolf oder den Comanche fliegen wollen.

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

Problemlösungen

Spiel läuft zu schnell auf Pentium-Rechnern

Das Menü *Details* enthält als letzten Eintrag „Geschwindigkeitsfixierung". Aktivieren Sie ihn und speichern Sie die Einstellungen im *Spiel*-Menü ab.

TIP Ein Patch fügt auch dem Ur-Comanche (BG Gold 5) diesen Menüpunkt hinzu und macht ihn Windows 95-kompatibel. Näheres auf Seite 29.

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?

Soundprobleme

Wenn Sie sicher sind, genügend freien Arbeitsspeicher zu haben, sollten Sie den Fehler bei der Soundkarte suchen. Rufen Sie das Konfigurationsprogramm (GAMESET) erneut auf, um die Sounduntersützung versuchsweise abzuschalten! Prüfen Sie, ob die Werte für Portadressen und Interrupts in der Konfiguration mit den tatsächlichen Werten übereinstimmen!

Keine Musik bei MIDI-Ausgabe

Das Programm unterstützt nur den MIDI-Standardport 330. Konfigurieren Sie Ihre MIDI-Hardware entsprechend, oder wählen Sie ein anderes Ausgabegerät.

Speichermangel und -konfiguration

Ob WEREWOLF vs. COMANCHE ausreichend Arbeitsspeicher vorfindet, hängt nicht nur davon ab, wieviele RAM-Chips im Rechner stecken, sondern auch von der richtigen Konfiguration. Die Speicherkonfiguration wird in der Datei CONFIG.SYS festgelegt, die im Hauptverzeichnis der ersten Festplatte *C:* zu finden ist, ebenso wie die AUTOEXEC.BAT. Auch sie hat wesentlichen Einfluß auf die Menge des verfügbaren Speichers. Öffnen und bearbeiten Sie diese Dateien nur mit einem ASCII-Editor, etwa EDIT von MS-DOS!

Folgende Konfiguration hat sich bewährt:

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

Diese Zeilen sollten am Anfang Ihrer CONFIG.SYS stehen. Finden Sie dort außerdem eine Zeile, die einen Speichermanager lädt, so schreiben Sie davor ein REM, gefolgt von einem Leerzeichen. Das Betriebssystem wird diese Zeile beim nächsten Start ignorieren. Um den alten Zustand wiederherzustellen, brauchen Sie nur das REM wieder zu entfernen.
Der bekannteste Speichermanager ist EMM386.EXE aus dem Lieferumfang von MS DOS und Windows, weitere verbreitete Produkte sind z.B. 386MAX und QUEMM. Eine typische Zeile könnte so aussehen:

```
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM 1024
```

Erstellen Sie vor jeder Änderung der Startdateien Sicherungskopien, am besten auf eine bootfähige Diskette!

Bootdiskette mit BOOTME



Alle, die sich nicht mit der DOS-Speicherverwaltung herumschlagen wollen oder können, sollten mal einen Blick in das Verzeichnis BOOTDISK auf der Heft-CD riskieren. Dort finden Sie ein kleines Programm namens BOOTME, das automatisch eine Bootdiskette anfertigt. Halten Sie eine leere HD-Diskette bereit, und starten Sie das Programm, indem Sie BOOTME eingeben oder auf BOOTME.EXE doppelklicken. BOOTME erstellt nicht nur einfach eine startfähige Diskette, sondern ein Menü, aus dem Sie die benötigte Speicherkonfiguration auswählen können – die richtige Wahl für WEREWOLF vs. COMACHE ist der Menüpunkt 4, DOS4GW. Außerdem berücksichtigt es Treiber, die für eine Windows-95-Konfiguration in die DOSSTART.BAT ausgelagert wurden. Eine solche Bootdisk ist fast schon ein Universalwerkzeug für problematische Spiele.

Doppelpack

Fast ein Jahr ist vergangen, seit zum ersten Mal eine Helikoptersimulation von NovaLogic den Titel einer BG Gold zierte. Jetzt ist der COMANCHE zurück – in der verbesserten Version 2.0 mit völlig neuen Missionen. Seinen russischen Widersacher hat er diesmal gleich mitgebracht – den WEREWOLF.
Mit dieser Ausgabe haben Sie nicht nur zwei Spiele auf zwei CD-ROMs erstanden, Sie können außerdem zwischen den unterschiedlichsten Spielweisen wählen: Kämpfen Sie mit dem Werewolf oder dem Comanche gegen den Computer, gegeneinander oder miteinander. Und erleben Sie atemberaubend schnelle Action in NovaLogics Voxel Space.

NovaLogics ursprünglicher Comanche präsentierte 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. WEREWOLF vs COMANCHE 2.0 erweitert das Original um einen zweiten Helikopter, Multiplayerfähigkeit und vieles mehr. In den zwanzig ursprünglichen Missionen des ersten Teils war es erstmals möglich, mit höchsten Geschwindigkeiten durch völlig realistisch wirkende Schluchten und Gebirge zu rasen, in denen es von intelligenten Gegnern nur so wimmelte. Die CD-Version wartete zudem noch mit hundert Missionen, zehn verschiedenen Gegnern zu Lande, zu Wasser und in der Luft, Wasserspiegelungen und vielem mehr auf (BG Gold 5). Einen Haken hatte die Sache zum Erscheinungszeitpunkt des Ur-Comanche allerdings, denn unter einem schnellen und damals noch sündteuren 386er lief gar nichts. Das kann die Pentium-Generation nicht mehr schokkieren, 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.





Ungleiche Gegner

WEREWOLF vs. COMANCHE 2.0 bietet alles, was der erste Teil bot und mehr. Zu den vielfältigen, vom Computer gesteuerten Gegnern gesellen sich nun menschliche Piloten in Netzwerk-, Modem- oder Direktverbindungsspielen. Der besondere Reiz ist hier der, daß Sie nicht wie in vielen anderen Multiplayer-Spielen mit der gleichen Ausrüstung gegeneinander antreten müssen, sondern sich als Werewolf-Pilot mit dem Comanche messen können. Dabei werden Sie schnell die Eigenarten beider Hubschrauber kennen und schätzen bzw. fürchten lernen.
Stürzen Sie sich mit dem schnellen, stark gepanzerten Werewolf ins offene Gefecht, oder lauern Sie mit dem leichteren, aber technisch noch ausgefeilteren Comanche hinter dem nächsten Hügel. Nutzen Sie die neu ins Gameplay integrierten Vorgeschobenen Nach-

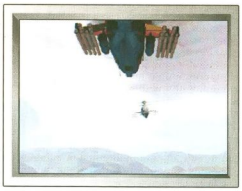


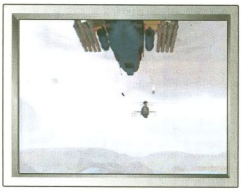
schubpunkte (VNPs), und sprechen Sie mit Ihren Kameraden Formationstaktiken und Hinterhalte ab. WEREWOLF vs COMANCHE 2.0 ist ein lang anhaltender Mehrspielerspaß, und das nicht zuletzt wegen der ungemein schnellen Voxel-Grafik, die auch bei bis zu acht Spielern im Netzwerk auf heutigen Rechnern keine Geschwindigkeitsprobleme verursacht.

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 wird schon seit den 80er Jahren in den Naturwissenschaften eingesetzt, um dreidimensionale Gebilde zu simulieren und zu begreifen. Die Technik fand vor allem in der Medizin schon früh Verwendung, wenn beispielsweise Krebsgeschwüre räumlich auf Computermonitoren dargestellt werden sollten. Aber auch andere Wissenschaften, die sich mit Dingen beschäftigen, auf die man nicht immer einen direkten Blick werfen kann, nutzen in Modellierungen 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 KA-50 Werewolf im Tiefflug durch die Landschaft saust und einen RAH-66 Comanche verfolgt.

TIP Leser mit Internet-Zugang, die noch mehr über „Voxel" erfahren möchten, können das Wort einfach von einer Internet-Suchmaschine wie z.B. Yahoo! suchen lassen.

Mit WEREWOLF vs COMANCHE 2.0 ist das Voxel natürlich noch lange nicht ausgereizt. NovaLogic hat inzwischen den Voxel Space 2 entwickelt, der in Spielen wie Comanche 3 und Armored Fist 2 zum Einsatz kommt. Die Landschaften und Objekte, die im Voxel Space so völlig anders generiert werden als bei der Polygon-Konkurrenz, können sich sehen lassen. Nur ist mit dem Voxel Space 2 das Problem des Ur-Comanche wieder aufgetaucht: für eine hohe Grafikauflösung benötigt der Spieler auch die höchste Rechnerpower, die derzeit für Geld zu haben ist. Doch das gilt, wie gesagt, zum Glück erst für den dritten Teil der Comanche-Serie.

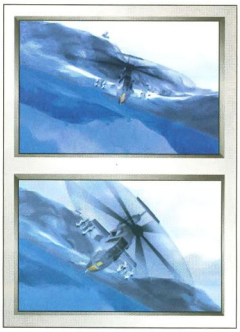
TIP Nähere Informationen zu aktuellen Entwicklungen finden sich im Internet auf NovaLogics Homepage:
http://www.novalogic.com/



Der RAH-66 Comanche

Philadelphia, Pennsylvania: seit 1985 sitzen 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 waren für 1994 geplant, sind aber offiziell erstmals im Januar 1996 durchgeführt worden.

Calabasas, California: schon 1993 erscheint der erste Teil von 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 Hubschrauber-Simulationen das Thema sind, fällt der Name COMANCHE als erster. Denn NovaLogic revolutionierte mit der Veröffentlichung des ersten Teils die 3D-Grafik, lieferte mit WEREWOLF vs. COMANCHE 2.0 ein ausgereiftes Multiplayer-Spektakel und veröffentlichte mit COMANCHE 3 eines der ersten Spiele, deren fast fotorealistische Grafik selbst auf einem Pentium 200 wie ein Diavortrag anmutet. Allen drei Teilen der COMANCHE-Serie gemein ist hingegen die gelungene Mischung aus rasanter Action und militärischer Flugsimulation.

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 Feuererwiderung und feindlichen Helikoptern zu entgehen.

Solche Einsätze im Spiel sind in der Realität 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.

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

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



Für Ungeduldige...

Ungeduldige Spieler werden auf dieser Seite Informationen für einen schnellen Einstieg ins Spiel finden. Die Tabelle zur Tastaturbelegung befindet sich auf Seite 25. 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 *Spiel starten*, 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.

Die 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.

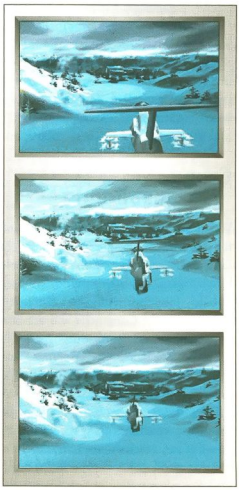


Die Menüleiste

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.



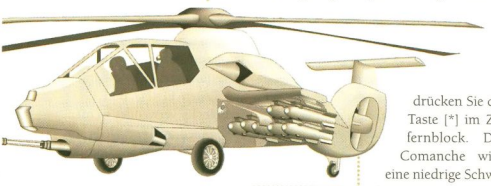
Die Designer des RAH-66 Comanche haben eine vereinfachte Bedienungsweise entworfen, die es dem Piloten erlaubt, sich ganz auf den eigentlichen Flug und den Kampf zu konzentrieren, während die nebensächlichen Aufgaben vom Hubschrauber selbst übernommen werden, solange er nicht beschädigt wurde. Der Kampfsimulator 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 Stellung der Hauptrotorblätter bestimmt die Flughöhe des Comanche.



Der Heckrotor kontrolliert Drehungen des Comanche.

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.

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

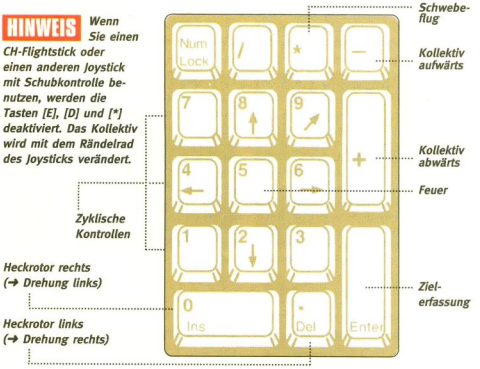
Wenn Sie den Hubschrauber auf eine geringe Flughöhe bringen wollen, drücken Sie die Taste [*] im Ziffernblock. Der Comanche wird eine niedrige Schwebeposition einnehmen. Während dieses Schwebefluges können Sie den Hubschrauber mittels der Tasten EINFG und ENTF im Ziffernblock besonders schnell um die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

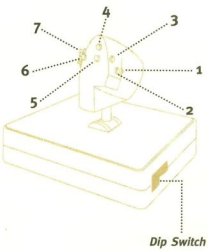
Der ThrustMaster Flight Control Stick (FCS)



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 Moduusschalter 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.

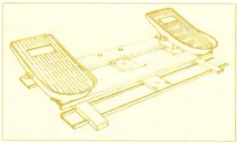
Wenn Sie den Hebel des WCS nach vorne schieben, wird die kollektive Rotorblattverstellung verringert und der Hubschrauber sinkt. Dementsprechend steigt der Hubschrauber, wenn Sie das WCS nach hinten bewegen. Der Kippschalter mit drei Schaltpositionen (Knopf 7) dient zum Zoomen der digitalen Karten. Die 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 Wenn Sie eine **programmierbare Schubkontrolle** benutzen, sollten Sie im Steuerungsmenü des Spiels *Joystick Normaler* wählen. Die Knöpfe Ihres WCS MARK II, WCS UPROM oder FLCS/TQS können Sie natürlich frei belegen. Auf der CD finden Sie aber im Verzeichnis \TM zusätzlich Standardbelegungs-Dateien (*.ADV, *.B50 etc.), die Sie in Ihr Thrustmaster-Verzeichnis kopieren können:

KCOMANCHE.* für das WCS Mk II mit FCS
QCOMANCHE.* für das FLCS/TQS
COMANCHE.* für das FLCS/WCS Mk II

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 Steuerungs-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 eingesetzt. Um zu beginnen, müssen Sie die Zeile *Spiel starten* 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 annehmen („Mission annehmen") oder ablehnen („Mission ablehnen"), 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.



Comanche Operationen

Für den Comanche stehen sechs Operationen zur Auswahl. Das *Training* ist allen frischgebackenen Helikopterpiloten sehr zu empfehlen, da die anderen Operationen ziemlich schnell zur Sache kommen. In der *Operation Sudden Strike* sind die ersten drei Missionen noch recht machbar, aber danach wird es schnell hektisch. Auch in der *Operation Shatterfire* wird nicht lange gefackelt. Im Vergleich dazu kann der Comanche-Pilot sich in der *Operation Archangel* fast ausruhen, die Missionen sind hier in mäßigem Schwierigkeitsgrad gehalten. Die Operationen *Reciprocity* und *Terminal Guidance* schließlich fordern selbst Veteranen.

Werewolf Operationen

Für den Werewolf stehen drei Kampagnen zur Auswahl. Auch als Werewolf-Pilot sollten Sie besser mit dem *Training* beginnen. Die folgende *Operation Iron Aegis* ist für jeden erfüllbar, der im Training gut aufgepaßt hat und mit einem Joystick umgehen kann. In der *Operation Terminal Lock* hingegen zieht der Schwierigkeitsgrad in der zweiten Hälfte stark an, so daß für die letzten Missionen schonmal mehrere Versuche nötig werden können.



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.

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 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/ALT Diese Anzeige informiert Sie über die tatsächliche Geschwindigkeit Ihres Comanche in Knoten. Die Höchstgeschwindigkeit liegt bei 192 Knoten, also mehr als 340 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, Nahbereichsradar, Missionsstatus, TAS, 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



TIP 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.

TIP „Rakete im Anflug" 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 *Raketenkamera* ausgeschaltet.

TIP 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.

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

TIP 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

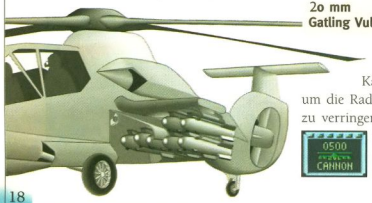
Die unten aufgeführten Waffensysteme können über die Tastatur oder das WCS angewählt werden. Wenn Sie sich für eine Waffe entschieden haben, sollten Sie mit dem TAS das Ziel festlegen. Dafür müssen Sie ENTER oder den zweiten Feuerknopf Ihres Joysticks drücken. Hat das TAS ein Ziel erfaßt, erscheint ein 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 [Y]



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 [X]



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.

TIP 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 [C]



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.

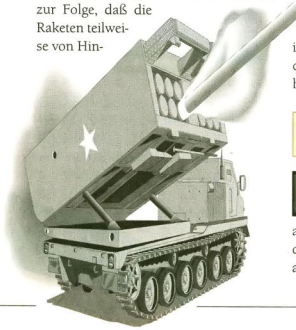
AIM-92 Stinger-Raketen



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



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 „Artillerieunterstützung" hören. Gehen Sie jetzt besser in Deckung, sonst laufen Sie Gefahr, durch „Friendly Fire" vom Himmel geholt zu werden.

Flügelmann (Wingman): Hellfire-Unterstützung

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 „Viper 37 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: „Nimm den Laser aus meinem Gesicht!"

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. Im schlimmsten Fall blinkt das (L), dann hat sie ein Laserzielsystem erfaßt





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: „Heckrotor beschädigt."*



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: „Antrieb beschädigt."*



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: „Zielcomputer beschädigt."*



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: „Waffen beschädigt."*



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: „Bordkanone beschädigt."*

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, indem sie ENTER drücken und den neuen Namen eingeben. 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:



Spiel starten: Drücken Sie ENTER, um das Menü zur Auswahl einer Kampagne aufzurufen.

Mehrspieler-Modus starten: Dazu mehr auf Seite 44.

Status: Hier können Sie die Punktzahl und andere Statistiken einsehen, die Sie bisher erspielt haben.

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

RAH-66 Übersicht: 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.

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



SPIEL



Über Comanche: Credits und Seriennummer des Spiels werden angezeigt.
Zurück zum Spiel: Sie gelangen aus dem Menü zurück in die Hitze des Gefechts.
Einstellungen abspeichern: Mit dieser Option speichern Sie alle Änderungen ab, die Sie seit Aufruf des Menüs gemacht haben.
Mission abbrechen: Mit dieser Option brechen Sie die laufende Mission ab und kehren ins Hauptmenü zurück.
Zurück ins 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 **Einstellungen abspeichern** wählen. Die Änderungen werden sonst bei einem neuen Spielstart wieder zurückgesetzt.

DETAILSTUFEN

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 Einstellungen, bis Sie die Kombination gefunden haben, die am besten geeignet ist.





Bild: American MPC Research, Inc.



Hohe Detailstufe: Alle 3D-Details der Landschaft werden angezeigt.

Mittlere Detailstufe: Niedrigere Auflösung und daher höhere Frame-Rate.

Niedrige Detailstufe: Niedrigste Detailstufe - Comanche läuft mit maximaler Geschwindigkeit.



Wolken: Aktivierung/Deaktivierung der Darstellung von Wolken am Himmel während des Spiels.
Kleine Pixels: Mit dieser Option können Sie die Pixelgröße der 3D-Landschaft bestimmen. Wenn die Option *Kleine 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 *Kleine Pixels* ist besonders für langsamere Rechner geeignet (386er, langsame 486er).



Trübung: Das Gelände wird in einiger Entfernung getrübt dargestellt, so daß es leichter wird, Entfernungen einzuschätzen. Diese Trübung benötigt Rechenzeit, sollte also nur auf schnelleren Rechnern (486/66 oder höher) benutzt werden.
Reflexionen: Ist diese Option eingeschaltet, können Sie die Widerspiegelung Ihres Helikopters auf Wasseroberflächen bei einigen Missionen beobachten.
Geschwindigkeitsfixierung: Diese Option sollten Sie markieren, wenn Sie auf einem schnellen 486er oder Pentium spielen. Die Spielgeschwindigkeit wird dadurch auf ein gewisses Maximum begrenzt.



HINWEIS Als Standardeinstellung ist *Mittlere Detailstufe* eingestellt. Bei allen halbwegs aktuellen PCs können Sie getrost auf *Hohe Detailstufe* umschalten.

STEUERUNG



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 mit Schubkontrolle: 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).

Normaler 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.



Tastatur: 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 *Steuerung* aktivieren. Vergessen Sie nicht, hinterher den Joystick zu kalibrieren und dann unter dem Menüpunkt *Spiel* die Option *Einstellungen abspeichern* 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 13).

HINWEIS Wenn Sie eine **programmierbare Schubkontrolle** benutzen, sollten Sie im Steuerungsmenü des Spiels *Joystick Normaler* wählen. Die Knöpfe Ihres WCS MARK II, WCS UPROM oder FLCS/TQS können Sie natürlich frei belegen. Auf der CD finden Sie aber im Verzeichnis \TM zusätzlich Standardbelegungs-Dateien (*.ADV, *.B50 etc.), die Sie in Ihr Thrustmaster-Verzeichnis kopieren können:

KCOMANCHE.* für das WCS Mk II mit FCS
QCOMANCHE.* für das FLCS/TQS
COMANCHE.* für das FLCS/WCS Mk II

Rotorkontrolle (Pedale): 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.

Joystick kalibrieren: Sollten Sie während des Spielens von Comanche den Eindruck haben, Ihr Joystick „driftet", könnten 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 eine beliebige Taste der Tastatur drücken. Nun bewegen Sie den Steuerknüppel mehrmals im Kreis, so daß auch die äußersten Ecken erreicht werden, und drücken eine Taste. Sollten Sie den *Thrustmaster FCS* benutzen, ist der Ablauf etwas anders. Beim Starten des Kalibrierungsprogramms muß der FCS kreisförmig an die äußersten Positionen der jeweiligen Achsen gedrückt werden, *gleichzeitig* muß der „Hutschalter" nach vorne geschoben werden, damit die vier Sichten aus dem Cockpit korrekt eingestellt werden. Sollten Sie ein Schubkontrollsystem wie den *CH Flightstick* oder das *Thrustmaster WCS* benutzen, muß die Schubeinstellung kalibriert werden. Dazu sollte die Schubkontrolle zuerst zum Maximum geschoben und danach zum Minimum zurückgezogen werden.

OPTIONEN



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

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

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

HID Kompass: Schaltet die Kompaßanzeige an und aus.



Raketenkamera: 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.

TIP 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/Cyclic koppeln: 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.

Höhenstabilisierung: 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 (Aktiv lassen): 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.

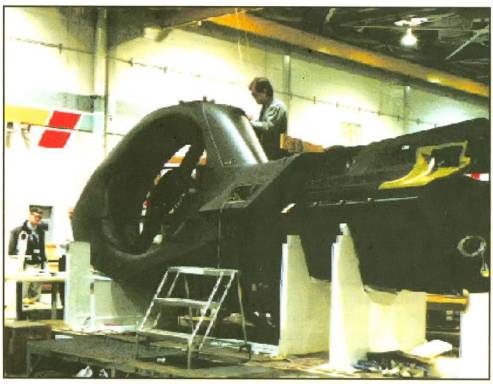


Bild: American MPC Research, Inc.

HINWEIS Eine Neuerung in COMANCHE 2.0 gegenüber dem ersten Teil sind die vorgeschobenen Nachschubpunkte (VNP), die in vielen Missionen zur Verfügung stehen. Sie bestehen aus einer Landeplattform, die mit einem Symbol für Comanche bzw. Werewolf gekennzeichnet ist. Ist ein solcher VNP vorhanden, beginnt Ihre Mission meistens dort. Steht ein VNP zur Verfügung, wird Ihnen das in der Regel im Missions-Briefing mitgeteilt. Wenn Sie auf einem VNP landen, wird Ihr Helikopter repariert und alle Waffensysteme - ausgenommen Artillerie und Wingman - werden mit neuer Munition bestückt. Der laufende Vorgang sowie sein Abschluß werden durch akustische Signale angezeigt.
Vorsicht! Auf der Landeplattform stehend sind Sie ein einfach zu treffendes Ziel für feindliche Helikopter.

Comanche-Tastaturbelegung

FUNKTIONSTASTEN

- ESC — Menüleiste/Menüleiste verlassen
- → — Menüpunkte auswählen
- ↵ — Menüoptionen aktivieren / deaktivieren
- Alt + A — Mission abbrechen
- Alt + Q — Spiel zur DOS-Ebene verlassen
- J — 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

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

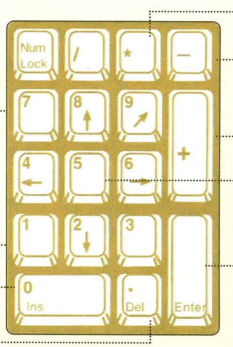
Tastatur

- Y — 20 mm Kanone
- X — 70 mm Raketen
- C — Hellfire-Raketen
- V — Stinger-Raketen
- B — Artillerie-Unterstützung
- N — Waffen des Flügelmanns
- M — Abfeuern von zwei 70mm Raketen
- Ü — Letzte Waffe
- + — Nächste Waffe
- ↵ oder TAB = Ziel erfassen
- Leertaste — Feuer
- Ö — Chaff abwerfen
- Ä — Flare abwerfen

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
Zyklische Kontrollen
Heckrotor rechts
Heckrotor links
Zielerfassung

Ziffernblock ----→

Learning to Fly

Da Sie schon jahrelang Helikopterpilot sind, können Sie diese Seiten überblättern und einfach losfliegen. Daß nicht nur zwei verschiedene Helikopter auf Sie warten, sondern auch die verschiedensten Missionen, Geländetypen und Gegner, braucht Sie nicht weiter zu interessieren, oder...?
Nun gut, falls Sie tatsächlich Besitzer der BG GOLD 5 sind und alle Operationen des ersten Teils von Comanche erfolgreich beendet haben, können wir Ihnen hier nur noch wenig Neues sagen. Alle Tips, die neu sind oder sich mit Änderungen gegenüber dem ersten Teil beschäftigen, sind farblich gekennzeichnet.

Einstellungssache

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

Alle Einstellungen im Unterpunkt *Optionen* 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/Cyclic koppeln* lassen Sie am besten aktiviert. Seitliche Schräglage und Drehung des Werewolf bzw. 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 Helikopter seitlich driften zu lassen, ohne ihn zu drehen oder vorwärts zu fliegen. Das ist zwar realistischer und kann auch sehr hilfreich sein, erhöht die Eingewöhnungszeit aber sehr.

Sollten Sie auf einem langsamen Rechner spielen, schalten Sie im Untermenü *Detailstufen* als erstes die *Wolken* und dann die *Trübung* aus, bevor Sie *Kleine Pixel* deaktivieren oder die Detailstufe im oberen Teil des Untermenüs herabsetzen.

Sollten Sie auf einem Pentium spielen, und das Spiel läuft Ihnen trotz *Geschwindigkeitsfixierung* 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.

Für Piloten beider Seiten

Fangen Sie mit den Trainingsmissionen an, und fliegen Sie sich dann am besten in der vorgesehenen Reihenfolge durch die Operationen und Missionen. Der Schwierigkeitsgrad steigt mehr oder weniger stetig an, Sie werden also die Erfahrungen aus einfacheren Missionen bei schwierigeren Aufträgen gut gebrauchen können.

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. Probieren Sie auf jeden Fall herauszufinden, wo halbwegs geschützte Flugrouten liegen und wo Sie sinnvoll die Artillerie einsetzen können, bevor Sie eine hoffnungslose Mission abbrechen.

Verlassen Sie sich nicht immer auf Ihre Einsatzbefehle. Es wird Ihnen nicht zwingend mitgeteilt, ob Artillerieunterstützung oder ein vorgeschobener Nachschubpunkt (VNP) zur Verfügung stehen. Nur wenn das Briefing ausdrücklich darauf hinweist, daß dies nicht der Fall ist, können Sie die Suche nach einem VNP von vornherein sein lassen.

In manchen Missionen ohne VNP ist Ihre Bewaffnung knapp bemessen. Heben Sie sich Ihre Hellfires/Vikhrs für Panzer auf, und setzen Sie Stingers/Archers gegen Helikopter nur ein, wenn diese nicht kurz davor sind, hinter einer Deckung zu verschwinden. Hellfires/Vikhrs werden Luftziele häufig verfehlen, während eine Stinger/Archer 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.



Falls Ihnen die Luft-Luft-Raketen ausgehen, während Sie noch Ärger mit feindlichen Helikoptern haben, ist ein geübter Pilot gefragt. Lasergelenkte Raketen sind zu schade für Helikopter und außerdem ist eine hohe Trefferwahrscheinlichkeit nur bei langsamen Hinds gegeben. Flinkere Luftgegner müssen Sie also nun mit ungelenkten Raketen oder der Bordkanone bekämpfen. Sie haben drei Möglichkeiten:

1) Sie manövrieren sich direkt hinter Ihr Ziel, um ohne Vorhalten feuern zu können. Das erfordert jedoch oft langwierige Verfolgungsjagden.
2) Sie versuchen den richtigen Vorhaltepunkt für das bewegliche Ziel zu finden und feuern in dessen Flugrichtung. Sollten Sie hierfür die Bordkanone benutzen, darf das Ziel nicht vom TAS erfaßt sein, da die Kanone sonst auf die aktuelle Position des Ziels schießt und Ihr Vorhalten ignoriert.
3) Sie legen sich hinter einem Hügel auf die Lauer und wenden sich auf der Karte sichtbaren anfliegenden Helikoptern frontal zu. Sobald diese auftauchen müssen Sie nur noch der schnellere Schütze sein...

Am Anfang vieler Missionen wird schnelles Handeln gefordert. Wenn Sie von Helikoptern angegriffen werden, sollten Sie auf Stingers/Archers umschalten und unmittelbare Angreifer schnell ausschalten. Halten Sie sich von Bodengegnern möglichst 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.

Sollte der Feind Sie zu Beginn einer Mission in Ruhe lassen, können Sie auch versuchen, Konfrontationen mit anderen Helikoptern aus dem Weg zu gehen und die Missionsziele möglichst schnell und unentdeckt zu eliminieren.

„Rakete im Anflug" 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/Archers und Artillerie reicht es, ein Ziel einmal zu erfassen, zu feuern und dann sofort abzudrehen. Hellfires/Vikhrs 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, Ihren Hubschrauber 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 bzw. gut gedeckte Positionen befinden sich z. B. mal in Tälern, mal auf Hochplateaus etc.).

Comanche ≠ Werwolf

Der Werewolf ist für den offenen Kampf ausgelegt und kann einiges mehr einstecken als der Comanche. Fast doppelt so schwer wie sein Gegenspieler ist der Werewolf trotzdem schneller - sowohl im Steigflug als auch was die horizontale Geschwindigkeit betrifft.

Der Vorteil des Comanche liegt nicht im offenen Kampf, sondern in seiner überlegenen Elektronik und seinen Stealth-Eigenschaften, durch die er für gegnerisches Radar lange unsichtbar bleibt. Im Gegensatz zum Werewolf eignet sich der Comanche daher weniger für Frontalangriffe, sondern arbeitet aus ständig wechselnden Geländedeckungen heraus.

Auf seinem Multifunktions-Display stehen dem Werewolf nur Karte (F1), Missionsstatus (F2) und Schadensreport (F3) zur Verfügung. Die Waffenkamera ist fest installiert, und das Nahbereichsradar des Comanche wird durch die Bedrohungsanzeige im Cockpit des Werewolf ersetzt.

In Nachtmissionen ist der Werwolf besonders heikel. Sein Restlichtverstärker produziert ein sehr unscharfes Bild, das Sie außerdem nur durch die Frontscheibe genießen können. Stellen Sie sich also möglichst schnell auf den eingeschränkten Blickwinkel ein, und versuchen Sie außerdem ständig, Ziele zu erfassen - Sie könnten sonst im Grau-in-Grau des Nachtsichtgerätes Ziele, die sich direkt vor Ihrer Nase befinden, übersehen.

KH

Aufrüsten

Obwohl NovaLogic einiges getan hat, um die Stabilität und Zuverlässigkeit ihrer Hubschrauber-Simulation im Vergleich zum Vorgänger zu steigern, sind auch für WEREWOLF vs. COMANCHE Updates erhältlich – bei uns wie immer schon im Lieferumfang.
Den Rang des Spielers hingegen verbessert der Piloteneditor, und als Bonbon für treue Leser findet sich auch noch ein Patch für den Ur-Comanche auf der Heft-CD, auf den Besitzer schneller Pentiums schon lange gewartet haben.

Die Patches

Am WEREWOLF bzw. COMANCHE 2.0 gab es nicht mehr viel zu verbessern- wer nicht gerade über Modem spielt und dabei Probleme hat, kann die Updates getrost ignorieren. Wer sie braucht oder ausprobieren möchte, findet sie in den Verzeichnissen

\PATCHES\WER_101
und
\PATCHES\COM_201

der ersten Heft-CD.
Zur Installation ist nichts weiter zu tun, als den gesamten Inhalt ins jeweilige Spielverzeichnis zu kopieren und dabei die Originaldateien zu überschreiben.

HINWEIS Da die Updates nur für die englischen Versionen erhältlich sind, sitzt der Heli-Pilot nach ihrer Installation vor englischen Menüs.

HINWEIS Falls die Installation der Patches rückgängig gemacht werden soll, brauchen Sie nur das Original neu ins gleiche Verzeichnis zu installieren. Spielstände und Piloten bleiben erhalten. **Achtung!** Die Patchdateien sind schreibgeschützt. Vor der Neuinstallation müssen Sie ins Spielverzeichnis wechseln und den Schreibschutz mit dem DOS-Befehl `attrib *.* -r` entfernen.

Piloten-tuning

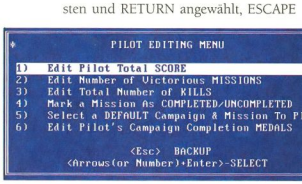
Leser der BG Gold 5 kennen ihn bereits: den Piloteneditor. Glücklicherweise funktioniert er auch mit COMANCHE 2.0 und WEREWOLF, wenn auch eingeschränkt, denn die neuen Missionen können nicht verändert werden. Nach wie vor aber ist die Punktezahl der Spieler manipulierbar, und Orden werden nach Belieben verliehen... und das in einer simplen, selbsterklärenden Umgebung.
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 bzw. WEREWOLF.NAM. Ein typischer Aufruf sähe also so aus (X steht für das CD-Laufwerk):

`X:\MAXOVED\MAXOVED COMANCHE.NAM`

Kurz darauf erscheint 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... ins sichere Verderben, denn fliegen lernt man so natürlich nicht, nur schummeln. PS



Leserservice: Patch für Comanche CD (BG Gold 5)

Aus dem gleichen Grund, aus dem das erste COMANCHE-Spiel, unsere Ausgabe 5, die Spieler bei Erscheinen begeisterte, trieb es sie zwei Jahre danach zur Verzweiflung: Die Grafik-Engine war so gut, daß selbst auf 386ern schnelle Luftkämpfe möglich waren. Auf modernen Pentiums dagegen raste der Heli fast unbeherrschbar gegen Felswände und in Gegner. Wir hatten damals ein Bremsprogramm beigelegt, inzwischen aber gibt es Besseres: einen Patch von NovaLogic, der dem „Detail"-Menü den Punkt *Speedlock* hinzufügt und den Hubschrauber auf beherrschbares Tempo abbremst. Als Nebeneffekt wird COMANCHE unter Windows 95 spielbar, genau wie sein Nachfolger. Zur Installation brauchen Sie nur den Inhalt des Verzeichnisses \PATCHES\COMAN_1 von der Heft-CD 1 in Ihr Comanche-Spielverzeichnis zu kopieren und dabei die alten Dateien zu überschreiben. Anschließend muß das Sound-Setup neu durchgeführt werden – fertig.





US-Streitkräfte

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: 3515 kg
Kampfgewicht: 4800 kg
Volle Zuladung: 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

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



Bild: American MPC Research, Inc.

Russische Truppen

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): 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

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



Bild: American MPC Research, Inc.

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

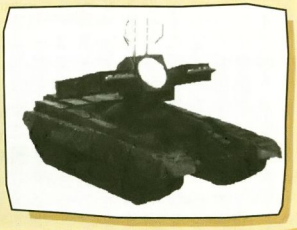
Gefechtskopfoptionen
High Explosives
Übungsmunition
chemische Kampfstoffe
taktische Nuklearwaffen



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



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)

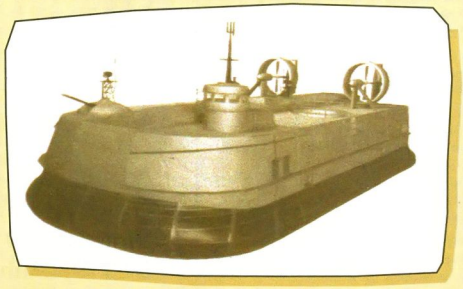


Verdrängung:
Standard: 168 t
Vollast: 203 t

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

Der KA-50 Werewolf

Bei der Erstveröffentlichung von *Comanche – Operation White Lightning* tauchte der KA-50 zum ersten Mal als Gegner des Comanche auf. Seitdem hat der realexistente Werewolf Kampfmissionen geflogen und wurde auch im Westen auf Flugshows vorgestellt. Westliche Streitkräfte hatten die Möglichkeit, diesen Hubschrauber zu testen, und *NovaLogic* hatte das Glück, den Werewolf-Testpiloten Simon Bradley als technischen Berater für ihr Produkt zu gewinnen.

Der KA-50 ist ein beeindruckendes Luftfahrzeug. Die gegenläufigen Rotoren geben ihm eine enorme Stabilität und eine ganz andere Flugdynamik, als sie der Comanche hat. Der Werewolf schafft höhere Geschwindigkeiten, Steigraten und Horizontalbeschleunigungen als der Comanche, obwohl er wesentlich stärker gepanzert und fast doppelt so schwer ist.

NovaLogic hat sich viel Mühe gegeben, das Cockpit und die Eigenschaften des KA-50 Werewolf genauso originalgetreu wiederzugeben wie bei seinem westlichen Gegenspieler. Sie werden beim Vergleich mit dem Comanche ein neues HID (Helmet Integrated Display) und einige zusätzliche, aber auch einige fehlende Informationsquellen bemerken. Wenn Sie sich im Cockpit des KA-50 einmal umdrehen, werden Sie bemerken, daß hinter Ihnen etwas sehr wichtiges fehlt: Sie haben keinen Co-Piloten. Sobald Sie in den Werewolf steigen, sind Sie völlig auf sich allein gestellt. Inzwischen existiert zwar eine KA-52-Version des Werewolfs, die für zwei Piloten nebeneinander Platz bietet, aber selbst NovaLogic kann schließlich nicht alles vorausahnen, was Jelzins Helikopterdesigner aushecken.



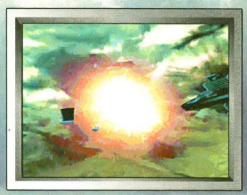
Durch die Vordertür

...kommt der Werewolf am liebsten. In den 80er Jahren entwickelt, sind die Hauptaufgaben des KA-50 vorgeschobene Angriffsmissionen und der Geleitschutz von Bodentruppen. Direkte Konfrontationen mit feindlichen Helikoptern sind bei diesen Einsatzgebieten an der Tagesordnung. Im Gegensatz zum Comanche baut der *Hokum*, so die NATO-Bezeichnung für den Werewolf, dabei nicht so sehr auf Radartarnung, ausgefeilte Elektronik und Einzelkampf aus dem Hinterhalt. Zwar wurde auch seine Radarsilhouette möglichst reduziert und sein Cockpit mit moderner Elektronik ausgestattet, aber die Stärke des Werewolfs liegt in seiner schwereren Panzerung und trotzdem höheren Beweglichkeit. Mit seinem gegenläufig rotierenden, koaxialen Doppelrotor ist seine Spitzengeschwindigkeit mit fast 360 km/h um 30 km/h höher als die des Comanche, im Steigflug ist er fast doppelt so schnell, und er bleibt in wesentlich extremeren Schräglagen stabil. Außerdem benötigt er keinen empfindlichen zusätzlichen Heckrotor. All dies macht den Werewolf nicht nur zu einem gefährlichen Panzerknacker, sondern auch zu einem tödlichen Gegner im Luftkampf Helikopter gegen Helikopter.

TIP Nähere Informationen, Bilder und Links finden sich im Internet z. B. auf der inoffiziellen Hokum-Web-Seite:
http://soliton.physics.arizona.edu/~savin/ram/ka-50.html









Für ungeduldige Werwölfe

Ungeduldige angehende Werewolf-Piloten werden auf dieser Seite Informationen für einen schnellen Start mit dem russischen Heli finden. Die Tastaturbelegung für den KA-50 entspricht der auf Seite 25. Also, kurz anlesen und dann „Tschüss, Comanche". Es sei denn, Sie möchten vor Ihrem ersten Flug schon lernen, was „Wirbelwind" auf russisch heißt – dann sollten Sie nämlich noch ein bißchen weiter lesen.

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 *Spiel starten*, 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.

Die Steuerung

...ist prinzipiell genauso aufgebaut, wie die des Comanche. 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.

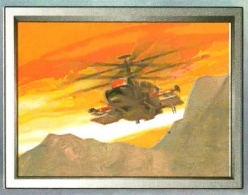
Die zyklische Kontrolle (Steuerknüppel) wird verwendet, um die Richtung des Helikopters zu bestimmen. Wird der Steuerknüppel nach vorne geschoben, bewegt sich der Comanche nach vorne, wird er nach hinten gedrückt, fliegt er rückwärts. Wenn Sie also den Steuerknüppel nach links oder rechts drücken, neigt 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.

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.





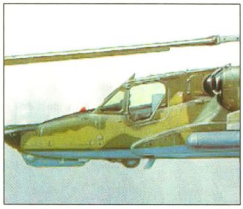


Das Cockpit des KA-50 im Detail

An dieser Stelle blättern Sie bitte zunächst auf die Seiten 12 bis 14 der Comanche-Anleitung zurück. Hier erfahren Sie einige allgemeine Dinge über Steuerung und Spielstart, die für Werewolf gleichermaßen gelten. Sollten Sie es genau nehmen, müssen Sie dort nur im Geist „Comanche" durch „Werewolf", „Hellfire" durch „Vikhr" und „Stinger" durch „Archer" ersetzen, sowie sämtliche Erwähnungen des Heckrotors ignorieren.

Der Fensterschirm

Auch der Werewolf-Simulator bietet verschiedene Cockpitaus- und -ansichten. Benutzen Sie die Zifferntasten der Haupttastatur, um die Ansicht zu ändern.





1 Frontausblick - die normale Sicht des Piloten aus dem Cockpit des KA-50 durch das Frontfenster. Sie ist beim Start jeder Mission eingestellt und enthält alle wichtigen Cockpitanzeigen.



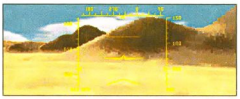
2 Sie sehen aus dem linken Seitenfenster des Cockpits.



3 Sie sehen aus dem rechten Seitenfenster des Cockpits.



4 Ausblick nach hinten - Sie sehen feindliche Hubschrauber hinter sich. Im Gegensatz zum Comanche werden Sie im Werewolf keinen Copiloten auf dem Rücksitz vorfinden.



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



6 Verfolgerperspektive - 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 Werewolf und abgefeuerte Waffen.



7 Abwurf einer Bodenkamera - diese Ansicht zeigt den KA-50 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 eine neue abgeworfen wird.

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

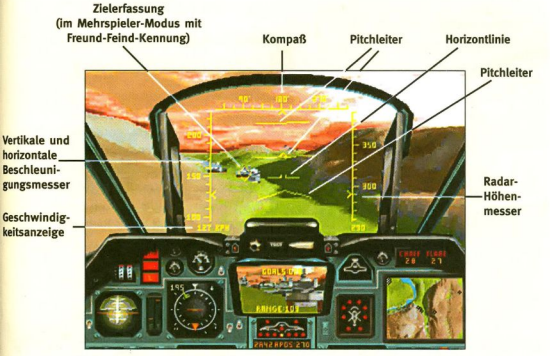
Cockpitfenster: HUD- und HID-Anzeigen

Der Werewolf benutzt eine Kombination aus HUD (Heads Up Display) und HID (Helmet Integrated Display), um dem Piloten die nötigen Daten zu übermitteln. Das HUD besteht aus einer Plexiglasscheibe über dem Instrumentenpanel, auf die die Flugdaten projiziert werden, so daß der Pilot sie sehen kann, ohne nach unten sehen zu müssen. Die Zielerfassung ist mit dem Pilotenhelm verbunden und wird auf einem kleinen, durchsichtigen „Monokel" dargestellt, das ein Auge des Piloten bedeckt. Diese Technik ähnelt dem HUD, hat aber den Vorteil, daß die Zielinformationen immer angezeigt werden, egal wohin der Blick des Piloten gerichtet ist. Daher kann man Ziele erfassen und bekämpfen, indem man einfach den Kopf dreht. Da diese Anzeige die Daten immer in Blickrichtung anzeigt, kann es vorkommen, daß die Daten das Instrumentenpanel überlagern.

Aus Übersichtsgründen fassen wir die Beschreibung von HUD- und HID-Anzeigen zusammen.



Neigungsleiter: In der Mitte des HUD befindet sich die Pitchleiter, die aus einer Reihe paralleler horizontaler Linien besteht. Jede Linie steht für fünf Grad Neigung, wie man auch an den Zahlen neben den Linien sehen kann. Gerade Linien zeigen eine positive, also über Horizont, Neigung an und Linien, die wie ein umgedrehtes „V" aussehen, eine negative, also unter Horizont. Die Pitchleiter bewegt sich mit jeder Neigungsänderung der Nase. Die Linie in der Mitte des HUD gibt an, wohin die Nase des Helikopters gerade zeigt. Befindet sich z.B. die -5-Linie in der Mitte, zeigt die Nase fünf Grad nach unten.





Radar-Höhenmesser: Der Höhenmesser befindet sich rechts im HID und gibt die Höhe über dem Boden an. Im Gegensatz zur Höhenangabe über Normal-Null, gibt die Höhe über dem Boden die tatsächliche Entfernung zur Erdoberfläche an. Wenn Sie also 200 Fuß über einem Berg von 10.000 Fuß fliegen, haben Sie eine Höhe von 10.200 Fuß über Normal-Null, aber der der Höhenmesser zeigt eine Höhe von 200 Fuß.



Vertikale und horizontale Beschleunigungsmesser: Oben rechts und links befinden sich die Anzeigen für vertikale und horizontale Beschleunigung. Dabei bewegt sich eine Laufleiste über und unter einem Anzeiger, um Geschwindigkeitsänderungen anzuzeigen.



Digitale Geschwindigkeitsanzeige: Diese digitale Anzeige informiert Sie über die echte Geschwindigkeit Ihres Werewolf in Knoten. Dabei ist ein Knoten ca. 1,8 Kilometer pro Stunde.



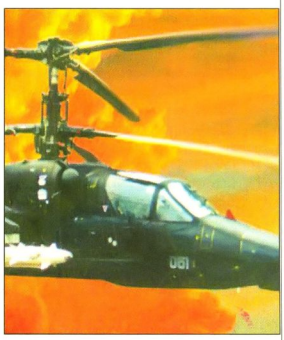
Kompass: Oben im HID finden Sie den Kompaß, der Ihnen mittels der Zahl in der Mitte anzeigt, welchen Kurs in Grad Sie gerade fliegen. Dabei sind 000 Grad Norden, 090 Osten, 180 Süden und 270 Westen.



Zielerfassung: Wenn Sie ein Ziel erfassen, wird es im HID markiert. Unterschiedliche Ziele werden dabei mit verschiedenen Farben markiert:

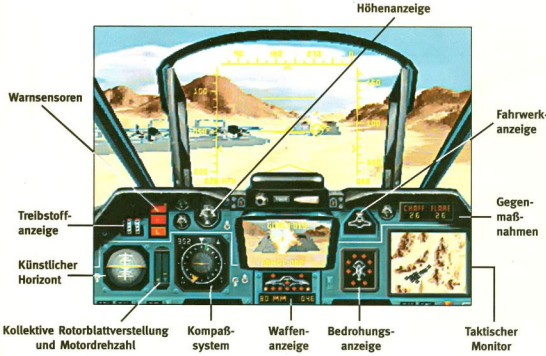
Grün	= Eigene Lufteinheit
Grau	= Neutrales Ziel
Rot	= Gegnerisches Luftziel
Gelb	= Gegnerische Bodeneinheit
Blinkend	= Missionsziel

Freund-Feind-Kennung:
Im Mehrspieler-Modus werden Ihre menschlichen Mit- und Gegenspieler mit einem Dreieck markiert. Dabei werden gegnerische Helikopter mit einem roten Dreieck überlegt und verbündete Hubschrauber mit einem umgedrehten, grünen Dreieck.



Das Instrumentenpanel

Unter dem HUD befindet sich das Instrumentenpanel mit den taktischen Monitoren und einigen weiteren Informationen, die für den Werewolf-Piloten wichtig sind. Im Gegensatz zum Comanche mit seinen zwei frei umschaltbaren MFDs hat der Werewolf einen fest installierten Gefechtscomputer, ein MFD (Multifunctional Display) mit drei Optionen und eine fest installierte Bedrohungsanzeige.





Waffenanzeige: Die Anzeige unten im Panel gibt an, welche Waffe gerade aktiv ist und wieviel Munition dafür noch zur Verfügung steht.



Bedrohungsanzeige: Die Bedrohungsanzeige macht genau das, was ihr Name andeutet: sie zeigt Bedrohungen für Ihren Helikopter an. Die Anzeige hat ein Symbol für Ihren Helikopter in der Mitte und darum einen Ring von Lichtern, die entsprechend der Bedrohungsrichtung aufleuchten. Im allgemeinen werden Sie frühzeitig vor anfliegenden Raketen und Geschossen gewarnt, die auf Sie gezielt sind. 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.



Gegenmaßnahmen: Sollten Sie entdeckt werden und unter Raketenfeuer stehen, verlieren Sie nicht die Übersicht! Der Werewolf besitzt zwei automatische Abwehrsysteme, die zur Verfügung stehen, um Sie zu unterstützen. Sollten die internen Sensoren feststellen, daß der Helikopter von einer infrarotgelenkten Rakete verfolgt wird, wirft der Werewolf Magnesiumfackeln (Flares) ab, um die Rakete auf das heißere Ziel, weg von den Abgasen des Werewolf, zu lenken. Im Falle einer Erfassung durch Radar, werden reflektierende Aluminiumstreifen, Chaffs genannt, abgeworfen, die das Radarsignal streuen und somit die Rakete verwirren. Sollen die Abwehrmaßnahmen manuell ausgelöst werden, drücken Sie einfach [Ö], um Chaffs abzuwerfen oder die [Ä]-Taste, um Flares abzufeuern. Den Abwurf der jeweiligen Maßnahme können Sie beobachten, wenn Sie die Verfolgerperspektive (6) wählen.



Kollektive Rotorblattverstellung und Motordrehzahl: Da der Werewolf über ein elektronisches Flugkontrollsystem verfügt, ist der Computer in der Lage, wenn die Einstellung des Collective verändert wird, alle anderen Werte so anzupassen, daß der Flug stabilisiert wird. Die beiden Balkenanzeigen links vom Gefechtscomputer geben Auskunft, welche Werte der Computer ausgewählt hat, damit der Helikopter das macht, was Sie wollen.



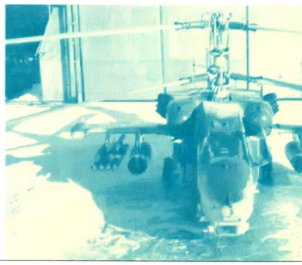
Treibstoffanzeige: Die Treibstoffanzeige links oben auf dem Instrumentenpanel zeigt den verbleibenden Treibstoff an. Da einige Missionen mit einem beschränkten Treibstoffvorrat beginnen, ist es sinnvoll, diese Anzeige im Auge zu behalten.



Warnsensoren: Die Warnsensoren arbeiten in Verbindung mit der Bedrohungsanzeige. Sollte ein Radar den Werewolf ausmachen oder der Bordcomputer die Hitzesignatur einer abgefeuerten Rakete entdecken, werden die entsprechenden Leuchtanzeigen der Sensoren rot blinken. Dabei steht IR für Infrarot, L für Laser und R für Radar. Auf der Bedrohungsanzeige können Sie dann die Richtung der Bedrohung feststellen.



Gefechtscomputer: Wenn Sie ein Ziel anvisieren, wird in dieser Anzeige ein Bild des Zieles dargestellt, das von Ihrem TAS erkannt worden ist. Wenn kein Ziel erfaßt ist, wird der Blick direkt nach vorn angezeigt. Ist die Raketenkamera eingeschaltet (Menüleiste: Optionen), wird beim Abfeuern einer Rakete auf die Sicht des fliegenden Geschosses umgeschaltet. Der Gefechtscomputer blendet außerdem die Entfernung des anvisierten Ziels (Range) und die verbleibende Anzahl der Missionsziele (Goals) ein.







Fahrwerkanzeige: Über der Bedrohungsanzeige ist die Fahrwerkanzeige, die den Status des Fahrwerks angibt.



Höhenanzeige: Neben den Warnanzeigen befindet sich eine Anzeige für die Höhe über dem Meeresspiegel.



Kompass-System: Das KS ist nicht nur eine Richtungsanzeige, sondern auch eine Navigationshilfe. Der Kreis ist der Kompaß, bei dem Norden oben liegt. Der grüne Pfeil zeigt die Richtung zur nächsten Basis und der rote Pfeil Ihren derzeitigen Kurs. Wenn sich der rote und der grüne Pfeil decken, fliegen Sie genau auf Ihre Basis zu. Rechts oben im KS ist zusätzlich noch eine Anzeige, ob sich die Basis vor oder hinter Ihnen befindet. Die Zahl oben links gibt dabei die Entfernung in Meilen an.



Künstlicher Horizont: Der künstliche Horizont gibt die Fluglage des Helikopters an und arbeitet genau wie die Neigungsleiter. Der dunkle Abschnitt markiert den Bereich unterhalb des Horizonts, der helle den über dem Horizont. Die horizontalen Linien bleiben jederzeit am echten Horizont ausgerichtet.

Der taktische Monitor

Auf der rechten Seite des Instrumentenpanels befindet sich der taktische Monitor, auf dem je nach Modus unterschiedliche Informationen angezeigt werden. Beim Werewolf können Sie hier nur zwischen drei, nicht sechs, verschiedenen Anzeigemodi wählen. Über dem Monitor werden die verbleibenden Chaffs und Flares angezeigt.

Digitale Kartenanzeige (F1)



Die digitale Karte zeigt exakt das gerade von Ihnen überflogene Gelände und die Positionen aller entdeckten Flug- und Fahrzeuge an. Sie können ihren Kartenausschnitt auch verändern. Um die Karte zu vergrößern („rein zoomen") oder zu verkleinern („raus zoomen"), müssen Sie die Tasten [.]und [,] benutzen, wobei [.] zum Vergrößern und [,] zum Verkleinern dient. Wenn Sie die digitale Karte aufrufen, zeigt sie Ihnen alle bekannten Ziele durch verschiedenfarbige Punkte auf der zur Zeit sichtbaren Karte an. Rote Punkte zeigen gegnerische Flugzeuge. Gelbe Punkte stehen für gegnerische Bodenziele. Weiße Punkte repräsentieren unbewaffnete Einrichtungen, wie z. B. Treibstofftanks. Grüne Punkte stehen für verbündete Flugzeuge und blaue Punkte für verbündete Bodentruppen und Fahrzeuge. Die Karte wird durch die Sensoren Ihres Werewolf immer auf den aktuellen Stand gebracht. Ziele, die Sie nicht entdecken können, werden demnach nicht angezeigt.

TIP Lesen Sie sich die Missions-Briefings immer gut durch! In manchen Fällen werden Sie darauf hingewiesen, daß die Missionsziele nicht vom Lasererfassungssystem markiert sind. Im Klartext heißt das, daß die Missionsziele weder auf der Karte auftauchen, noch von Ihrem Zielcomputer erfaßt werden können. Sie müssen sie also mit dem bloßen Auge suchen und „von Hand" zerstören.

Anzeige des Missionsstatus (F2)



Wenn Sie diese Anzeige auf dem Monitor einstellen, können Sie den aktuellen Status Ihres Einsatzes ablesen. Entsprechend Ihrer Aufgabe finden Sie Informationen über die Gesamtzahl und die noch zu bewältigenden Ziele. Die erste Zeile (Mission Goals) teilt Ihnen mit, wieviele Ziele Sie insgesamt erreichen müssen, während die zweite Zeile (Remaining) die noch verbleibenden Ziele angibt.



Schadensreport (F3)



Mit Hilfe einer Grundzeichnung, die Ihren Werewolf darstellt, zeigt Ihnen dieser Report aktuelle Beschädigungen an den Hauptsystemen des Hubschraubers während der Mission. Wenn Sie eine Soundkarte besitzen, wird Ihnen der Schaden außerdem sofort akustisch gemeldet, wenn er entstanden ist.

Tail: Ein beschädigter Rotor führt zu einer instabilen Fluglage, die es schwieriger macht den Helikopter zu kontrollieren. Die Bezeichnung „Tail" haben die Programmierer wohl vom Comanche übernommen, dessen empfindlichste Stelle im Rotorsystem der Heckrotor (engl.: *tail rotor*) ist. Der Werewolf besitzt zwar keinen Heckrotor, ein Schaden, der zu begrenzter Steuerbarkeit führt, ist aber dennoch möglich.

Engine: Ein beschädigter Antrieb limitiert die Flughöhe und -geschwindigkeit.

T.A.S.: Wenn die Zielerfassung beschädigt ist, kommt es zu Störungen in der Zielverfolgung. Damit wird der Einsatz von Lenkwaffen, wie z. B. der Vikhr, eingeschränkt. Bei weiterer Beschädigung des TAS besteht die Gefahr, daß es komplett ausfällt.

Mounts: Wenn die Außenstationen beschädigt sind, können Sie Ihre Langstreckenwaffen, wie z. B. die Vikhr, Archer oder die 80mm Raketen, nicht mehr einsetzen. Meistens sind die ungelenkten Raketen am schnellsten zerschossen.

Cannon: Wenn die Bordkanone Schaden nimmt, wird sie abgeschaltet, um

weiteren Schaden durch Fehlfunktionen zu verhindern. Also steht sie Ihnen dann nicht mehr zur Verfügung.

Monitor: Der Monitor fällt aus. Eine weitere Schadensmöglichkeit, die aber nicht vom Schadensreport erfaßt wird.

Zusammenfassung der MFD-Tastaturkommandos:

F1	Digitale Karte
F2	Missionsstatus
F3	Schadensreport
A	Vorige Anzeige
S	Nächste Anzeige
,	Digitale Karte verkleinern
.	Digitale Karte vergrößern

Die Bewaffnung des Werewolf



Der Werewolf ist in der Lage, ein vielseitiges Arsenal an Waffen mit sich zu tragen. Neben der Vielzahl unterschiedlicher Raketen hat der Werewolf durch die 30mm-Kanone auch auf kurze Distanz einen kräftigen Biß.

30mm 2A42 II Maschinenkanone

Y 

Die 30mm-Kanone hat zwei Munitionszuführungen mit 250 Schuß, aus denen separat panzerbrechende und explosive Geschosse verfeuert werden können. Die Kanone ist auch unter staubigen Bedingungen, die im Tiefflug herrschen können, wenig störungsanfällig. Sie befindet sich außen am Rumpf, in der Nähe des Helikopter-Schwerpunkts und kann elektrohydraulisch seitlich um 30 Grad und 15 Grad in der Höhe geschwenkt werden. Die 30mm-Geschosse durchschlagen mühelos nahezu jede Panzerung.
Die Kanone ist mit der Zielerfassung gekoppelt und folgt dem angewählten Ziel. Als Alternative zu der 2A42-Munition ist eine hochexplosive Brandmunition (HEI) verfügbar, die gegen Panzer und Bunker besonders effektiv ist. Beide Munitionstypen werden aus derselben Kanone verfeuert. Wenn Sie die Kanone erneut anwählen, also ein zweites Mal [Y] drücken, wenn sie schon aktiv ist, wird der Munitionstyp gewechselt.

80mm Raketen

X 

Der Werewolf feuert die schweren 80mm-Raketen einzeln oder in Paaren [M] ab. Die Waffe an sich ist ungelenkt, daher bestimmt der Abschußwinkel, wie weit sie fliegt. Der Gefechtscomputer setzt beim Erfassen automatisch den Abschußwinkel fest. Mit dieser Waffe können Sie einen großen Bereich abdecken, wenn Sie kontinuierlich feuern und dabei langsam den Helikopter drehen. Außerdem kann man die Raketen auch wie Artillerie über einen Hügel „heben" oder durch einen engen Pass dirigieren, ohne sich dem gegnerischen Feuer auszusetzen. Mit der Taste [M] können Sie jederzeit ein Raketenpaar abfeuern, selbst wenn Sie gerade eine andere Waffe gewählt haben.

AT-9 VIKHR lasergelenkte Raketen

C 

Die Vikhr, zu deutsch Wirbelwind, ist die Hauptwaffe des Werewolf. Sie ist in der Lage, 900mm Aktivpanzerung (Panzerung, die explodiert, um die Rakete vom Panzer wegzuschleudern) zu durchschlagen. Ihre Reichweite übertrifft die der meisten Luftabwehrsysteme, und daher kann sie aus sicherer Entfernung abgefeuert werden.
Die Rakete braucht während ihrer ganzen Flugzeit eine konstante Zielerfassung durch das Laserzielsystem. Aus diesem Grund müssen Sie aus Ihrer Deckung kommen, das Ziel erfassen, feuern und auf den Einschlag Ihrer Rakete warten. Glücklicherweise folgt die Vikhr immer dem Laser, auch wenn der das Ziel wechselt. Sie können auch mit einigen Sekunden Verzögerung mehrere Raketen abfeuern und nach jedem Treffer ein neues Ziel aufschalten. Mit dieser Taktik können Sie die anderen Raketen auf das erste Ziel fliegen lassen, wenn die erste Vikhr nicht getroffen hat oder die Raketen im Flug umdirigieren. Da alle Raketen gleichzeitig unterwegs sind, wird die Angriffsdauer deutlich reduziert, und Sie setzen sich weniger lang dem gegnerischen Feuer aus. Vergessen Sie bei Zieländerungen aber nicht, daß die Raketen sehr schnell sind. Eventuell sind sie schon am neuen Ziel vorbeigeflogen oder können ihren Kurs nicht mehr rechtzeitig ändern. Wählen Sie zuerst nahegelegene Ziele, und schalten Sie dann für die späteren Raketen entferntere Ziele auf.





R-73 ARCHER Luft-Luft-Raketen

V 

Der Werewolf kann mit bis zu vier (im Spiel bekommen Sie manchmal ein paar mehr) der hitzesuchenden R-73 Raketen bestückt werden. Dieselbe Rakete wird auch von der MiG-29 benutzt und ist ein echtes





Fire-and-Forget-System (wörtlich: Abfeuern und Vergessen), das heißt, wenn ein Ziel erfaßt und die Rakete abgefeuert wurde, lenkt sie sich selbständig ohne weitere Eingaben ins Ziel. Verschwindet das Ziel hinter einem Hügel, versucht die R-73 das Ziel weiter zu verfolgen, bis sie trifft, ihr der Treibstoff ausgeht oder die Sicht zum Ziel vollkommen versperrt ist.

Fremdwaffen (Hand-off-weapons)

Es gibt zwei weitere Waffenoptionen, die von Ihnen ausgewählt werden können. Diese Waffen befinden sich nicht an Bord Ihres Werewolf, werden aber genauso gehandhabt.

1. Artillerie



Die Bordcomputer des Werewolf können jederzeit die exakte Position des Helikopters bestimmen. Wird ein Ziel durch das TAS erfaßt, sind die Computer ebenfalls in der Lage, die Position des Ziels zu bestimmen und an das Netzwerk des Hauptquartiers weiterzugeben. Dadurch wird der Artillerie 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, also machen Sie sich nach Erteilung eines Feuerbefehls aus dem Staub, sonst laufen Sie Gefahr, Bekanntschaft mit der Wirkung von „friendly fire" zu machen. Der größte Nachteil der Artillerie ist der zeitliche Abstand zwischen dem Feuerbefehl und seiner Wirkung. Dadurch wird das System ineffektiv gegen schnelle Ziele.

2. Flügelmann



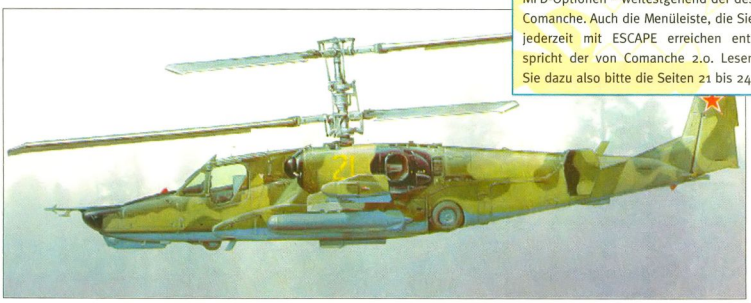
Bei manchen Missionen wird Ihr Werewolf von einem zweiten Werewolf begleitet, der als Flügelmann agiert. Sofern vorhanden, können Sie ihn meist als grünen Punkt auf der Computerkarte in Ihrer Nähe sehen. Prinzipiell wird Ihr Flügelmann auf Sicherheit fliegen und jegliche Deckung ausnutzen. Wenn Sie die 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 lassen. Es kann sonst passieren, daß die Gegner das Feuer auf ihn konzentrieren und den Helikopter kampfunfähig schießen. Dadurch erlischt diese Waffenoption.

HINWEIS Flügelmänner sind im Mehrspieler-Modus generell nicht verfügbar.

Zusammenfassung der Waffensystemanwahl:

-	Vorherige Waffe
+	Nächste Waffe
Y	30 mm Kanone
X	80 mm Raketen
C	Vikhr-Raketen
V	Archer-Raketen
B	Artillerie-Unterstützung
N	Waffen des Flügelmannes
M	Sofortiger Abschuß von 2 Raketen

Wie Sie sehen, entspricht die Steuerung des Werewolfs – abgesehen vom Munitionswechsel der Kanone und fehlenden MFD-Optionen – weitestgehend der des Comanche. Auch die Menüleiste, die Sie jederzeit mit ESCAPE erreichen entspricht der von Comanche 2.0. Lesen Sie dazu also bitte die Seiten 21 bis 24.



Luftkampf inklusive

Da Sie sich dieses Heft gekauft haben, dürfen wir wohl davon ausgehen, daß Sie einen ausreichend schnellen Computer besitzen und ein Spieler sind, der an Hubschrauber-Action seinen Spaß hat. Hören Sie auf uns: Besorgen Sie sich von beidem ein zweites Exemplar, zwei CDs haben ja Sie bereits. Sie werden es nicht bereuen...

Verbindung aufnehmen

Vier Möglichkeiten stehen zur Verfügung, um den Luftraum mit menschlichen Gegnern zu bevölkern:

- Im IPX-Netzwerk
- Per Modem
- Über eine serielle oder
- Über eine Parallelverbindung

Netzwerk

Ein Netzwerk ist die schnellste Verbindung zweier Computer und schon deshalb die beste Wahl für alle, die über die technischen Voraussetzungen verfügen. Zugleich erlaubt ein Netzwerkspiel bis zu acht Mitspieler, während alle anderen Verbindungen auf zwei beschränkt sind. Beachten Sie, daß jeder Mitspieler eine eigene CD benötigt, ein Heft also nur für zwei Piloten ausreicht.

WEREWOLF vs. COMANCHE setzt ein IPX-Netzwerk voraus, was ursprünglich gleichbedeutend war mit Novell Netware. Das hat sich geändert, sowohl Windows 95 als auch NT oder OS/2 unterstützen das IPX-Protokoll.

TIP Wer sich privat ein Spiele-Netzwerk aufbauen will, dem sei Windows 95 als Betriebssystem empfohlen. Es hat zwar klare Nachteile bei Leistung und Sicherheit, ist aber relativ leicht zu konfigurieren, die Netzwerkfähigkeit ist bereits eingebaut, und kein Treiber belastet den knappen konventionellen Arbeitsspeicher. Das IPX-Protokoll wird anstandslos unterstützt, und der typische Windows-Rechner (Pentium) bietet genügend Leistungsreserven für die Heli-Simulation. An zusätzlichen Kosten fallen somit nur eine Netzwerkkarte pro Rechner und die Verbindungskabel an.

Das schwächste Glied...

Im Mehrspieler-Modus bestimmt der langsamste Rechner den gesamten Spielfluß. Alle Rechner, die miteinander verbunden sind, laufen mit der Geschwindigkeit des langsamsten Systems. Wenn zum Beispiel sieben Pentiums und ein 486/33 im Netz miteinander verbunden sind, laufen die Pentiums mit der Framerate des 486/33. Es ist ratsam, daß alle Spieler ihre Detailstufe so einstellen, daß die maximale Framerate erreicht wird, damit die anderen Rechner im Netz nicht darunter leiden. Im Falle unseres Beispiels würde das heißen, daß der 486 die Detailstufe reduziert. Sobald der 486/33 „mithalten" kann, können die Pentiums maximale Detailstufe einstellen, ohne daß die Framerate reduziert wird. Sollte also das Spiel im Netzwerk ungewöhnlich langsam sein, liegt das eventuell an der Leistungsfähigkeit eines der beteiligten Rechner.



Modemverbindung

Die preiswerteste Lösung, wenn beide Spielpartner schon ein Modem besitzen. Meist auch die einzige, wenn sich die Spieler weit voneinander entfernt aufhalten. Achtung, bei Fern- oder gar Auslandsgesprächen kann ein Luftkampf ganz schön ins Geld gehen!

Direktverbindung

Diese Variante ist zweifellos die billigste, ein sogenanntes *Nullmodemkabel* ist für wenige Mark im PC-Fachhandel erhältlich. Achten Sie beim Kauf darauf, daß

- es sich wirklich um ein Nullmodemkabel handelt, serielle Verlängerungen für Maus oder Modem nützen nichts;
- das Kabel lang genug ist und den Abstand zwischen den beiden zu verbindenden Rechnern überbrückt;
- die richtigen Anschlüsse vorhanden sind. Serielle Anschlüsse am PC können 9- oder 25-polig ausgeführt sein, das gleiche gilt für die Stecker. Häufig ist COM1 ein 9-poliger Anschluß und mit der Maus belegt, und COM2 ist 25-polig. An ihm kann z. B. ein Modem angeschlossen sein. Sollten Stecker und Anschluß nicht zusammenpassen, hilft ein Adapter weiter.

Haben Sie das Kabel besorgt, ist die schwerste Hürde bereits genommen, denn der Anschluß ist kinderleicht. Achten Sie darauf, daß beide Rechner abgeschaltet sind, wenn das Kabel ein- oder später wieder ausgestöpselt wird!

Parallelverbindung

Die Alternative zum Nullmodemkabel: Besserer Datendurchsatz sorgt für schnelleren Spielablauf. Die meisten PCs haben nur eine parallele Schnittstelle eingebaut, an die im Normalfall ein Drucker angeschlossen ist. Auch hier benötigen Sie ein spezielles Kabel, wie es z. B. zum Anschluß eines Notebooks benutzt wird - ein Druckerkabel funktioniert nicht, auch wenn es genauso aussieht! Achten Sie beim Kauf darauf, daß das Kabel *LapLink*™-kompatibel ist!
Haben Sie sich für eine Art der Verbindung entschieden, muß diese konfiguriert werden. Lesen Sie dazu bitte die Installationsseiten 6-7.

Spiel-start



Netzwerkspiel



Wählen Sie im Hauptmenü *Mehrspieler-Modus starten* und dann die Option „Netzwerk". COMANCHE/WEREWOLF sucht dann das Netz nach verfügbaren Spielern ab. Dabei können Spieler beliebig ein- und aussteigen, bis das Limit von acht erreicht ist oder einer der aktiven Spieler die Leertaste oder ENTER drückt. Sobald einer der Spieler die Leertaste oder ENTER gedrückt hat, wird das nächste Menü geöffnet.



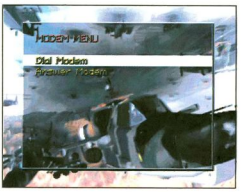
Serielle (Nullmodem-) Verbindung

Wählen Sie im Hauptmenü *Mehrspieler-Modus starten* und dann die Option „Zwei Spieler-Seriell". Wenn die Verbindung steht, wird eine entsprechende Bestätigung auf dem Monitor angezeigt. Danach kann einer der beiden Spieler die Leertaste oder ENTER drücken, um das eigentliche Spiel zu starten.

Parallel-Verbindung

Wählen Sie im Hauptmenü *Mehrspieler-Modus starten* und dann die Option „Zwei Spieler-Parallel". Wenn die Verbindung steht, wird eine entsprechende Bestätigung auf dem Monitor angezeigt. Danach kann einer der beiden Spieler die Leertaste oder ENTER drücken, um das eigentliche Spiel zu starten.

Modem



Wenn an beiden Rechner ein Modem angeschlossen ist, können Sie im Hauptmenü *Mehrspieler-Modus starten* und dann die Option „Zwei Spieler-Modem" anwählen. Ein Spieler übernimmt dabei den Part des „Anrufers" und wählt die Nummer des Partners. Der andere Spieler wählt die Option „Antworten". Wenn die Verbindung steht, kann einer der beiden Spieler die Leertaste oder ENTER drücken, um das eigentliche Spiel zu starten.

Kabeltips

Passende parallele und serielle Kabel sowie einen 9/25-Adapter für die serielle Schnittstelle finden Sie auf dem Pearl-Bestellschein auf Seite 65.

Wer mit einem Lötkolben umgehen kann und bereit ist, ein wenig zu basteln, spart Geld mit Hilfe der Belegungstabellen auf Seite 48. Sowohl ein Kabel für die serielle wie für die parallele Verbindung können eigenhändig hergestellt werden, die Stecker und Kabel sind Standardware und im Elektronikfachhandel erhältlich.

Durchführung einer Mehrspieler-Mission

Sobald eine Verbindung zustande gekommen ist, müssen eine Operation und eine Mission ausgewählt werden. Es bietet sich an, daß einer der beiden Spieler als „Leiter" agiert, der das Auswählen übernimmt.

1. Operation auswählen

Sobald die Verbindung steht und die Spieler feststehen, erscheint das Menü zur Operationswahl. Der erste Spieler, der ENTER drückt, aktiviert die derzeitig markierte Operation. Es bietet sich an, vorher zu bestimmen, wer die Auswahl vornimmt, um „Unfälle" zu vermeiden.

2. Mission auswählen

Das Verfahren zur Missionswahl ist dasselbe wie bei der Operationswahl. Die Auswahlliste erscheint auf allen Monitoren, und ein beliebiger Spieler kann die zu spielende Mission bestimmen. Auch hier ist es sinnvoll, vorher zu bestimmen, wer die Wahl trifft. Sobald ein Spieler eine Mission akzeptiert hat, wird das eigentliche Spiel gestartet.

3. Spiel verlassen

Wird ein Rechner abgeschaltet, hat das keinen Einfluß auf die restlichen Spieler. Wenn ein Spieler allerdings die Mission abbricht, werden auch alle anderen Spieler aus der Mission geholt und kommen wieder in das Menü zur Missionsauswahl. Dabei bleibt die Netzwerkverbindung bestehen, und Sie können zusammen eine neue Mission fliegen. Drückt ein Spieler in der Missionsauswahl ESCAPE, kommen alle Spieler in die Operationsauswahl. Die Netzwerkverbindung bleibt dabei aber bestehen. Wird in der Operationsauswahl ESCAPE gedrückt, so wird die Verbindung abgebrochen. Jeder Spieler kann dann nur noch für sich eine Auswahl treffen. Der Mehrspieler-Modus kann aber durch die oben beschriebenen Schritte wieder aktiviert werden.

HINWEIS Der „Pilotenname", den Sie im Hauptmenü eingeben, wird im Mehrspieler-Modus an die anderen Rechner weitergegeben, wenn der Mehrspieler-Modus initiiert wird.

Missionstypen

Es gibt vier verschiedene Arten des Mehrspieler-Modus:

1. Bis zu acht Spieler im Netzwerk.
2. Zwei Spieler über parallele Verbindung.
3. Zwei Spieler über direkte serielle Verbindung.
4. Zwei Spieler über Modem (mind. 9600 Baud).

In allen Fällen kann ein Spieler den Comanche fliegen oder einen Ka-50 steuern. Bei einer Zweispieler-Verbindung können zwei RAH-66 zusammen fliegen oder ein RAH-66 gegen einen Ka-50 antreten. Im Netz können bis zu acht Spieler in beliebiger Kombination mit- und gegeneinander antreten. Die Missionen wurden anhand der Spielerzahl darauf ausgerichtet, eine Herausforderung zu sein. Deswegen gibt es, neben den Einzelspielermissionen, zwei verschiedene Gruppen von Mehrspieler-Missionen: eine Gruppe für kooperatives Spiel und eine Gruppe für das Spiel gegeneinander. Jeder Operationstyp ist an die Zahl Spieler und ihre Hubschrauber angepaßt.

Einzelspieler

Die Operationen sind verfügbar, wenn Sie im Hauptmenü einfach „Spiel starten" anwählen.

Mehrpieler/kooperativ

Diese Operationen sind nur verfügbar, wenn der Mehrspieler-Modus mit gleichen Helikoptern gestartet wird.

Mehrspieler/gegeneinander

Diese Operationen sind nur verfügbar, wenn der Mehrspieler-Modus mit verschiedenen Helikoptern gestartet wird, also einige Spieler den RAH-66 und andere Spieler den Ka-50 fliegen.

Die Operationsauswahl wird automatisch durchgeführt. Jeder Operationstyp besteht aus mehreren Operationen, die sich wiederum aus unterschiedlichen Missionen zusammensetzen.

Mehrspieler-Taktiken

Selbstverständlich gelten alle Tips und Hinweise für den Einzelflug, die Sie bisher schon gelesen haben, auch im Mehrspieler-Modus. Aber wenn Sie mit anderen zusammenspielen, stehen Ihnen weitaus mehr taktische Möglichkeiten zur Verfügung. Die folgenden Beschreibungen beziehen sich auf ein Team aus zwei Hubschraubern. Natürlich kann man diese Taktiken für mehr Hubschrauber erweitern oder mehrere Zweierteams einsetzen.

1. In Hinterhalt locken

Beim Locken wird dem Gegner ein derart lohnendes Ziel präsentiert, daß er nicht widerstehen kann, es anzugreifen. Dabei ist der Lockvogel allerdings mit einem Hinterhalt verbunden. Bei dieser Taktik befindet sich ein Helikopter in Deckung, und ein zweiter fliegt direkt auf die gegnerischen Positionen zu, bis er auf den genau umgekehrten Kurs abdreht. In den meisten Fällen, vor allem gegen menschliche Gegner, wird die Verfolgung aufgenommen. Diese Verfolgung führt direkt an dem ersten Helikopter vorbei, der dann aus dem Hinterhalt das Feuer eröffnen kann. Der Hinterhalt erfordert präzises Timing, da der Lockvogel während der ganzen Verfolgung dem gegnerischen Feuer ausgesetzt ist. Je länger die Verfolgung dauert, desto höher wird die Wahrscheinlichkeit, daß der Lockvogel selbst zum Opfer wird.

2. In Hinterhalt ziehen

Diese Taktik funktioniert genauso wie die erste, nur dreht der Lockvogel nicht ab, sondern erlaubt durch einen Überflug dem Gegner, sich hinter ihn zu setzen. Der zweite Helikopter wartet dann wieder entlang des Kurses in einem sicheren Versteck.

3. Kreuzfeuer

Beim Kreuzfeuer wird der Gegner von zwei Seiten gleichzeitig beschossen. Dazu sind Präzision und ständige Kommunikation erforderlich, damit sichergestellt wird, daß beide Helikopter zur selben Zeit an ihren Positionen eintreffen.

4. Staffel-Flug

Der Staffel-Flug funktioniert am besten, wenn die Formation einen Sektor anfliegt, der kurz zuvor von Artillerie beschossen wurde. Die Helikopter fliegen in dichter Formation, und jeder überwacht einen bestimmten Sichtbereich. Dabei greift jeder Helikopter auch nur Ziele an, die in seinem zugeteilten Bereich auftauchen. Diese Taktik setzt die Gruppe gegnerischem Beschuß aus und sollte nur in leicht bewachten Gebieten oder Sektoren, die von Artillerie bestrichen wurden, eingesetzt werden.

5. Ablenkung

Das Ablenkungsmanöver ist der älteste Trick, der beim Militär Verwendung findet. Das Prinzip ist einfach: ein Helikopter kommt aus der Deckung, lenkt die Aufmerksamkeit auf sich und verschwindet wieder. In der Zwischenzeit setzt sich ein zweiter Helikopter hinter den Gegner und greift von hinten an.

Strategien im Mehrspieler-Modus

Der Mehrspieler-Modus bringt Sie noch näher an die Realität. Der Kampf gegen die computergelenkten Gegner ist anspruchsvoll, aber der Erfolg hängt allein von Ihnen ab. In der Wirklichkeit arbeiten viele als Team zusammen. Der Erfolg hängt dann davon ab, wie gut die einzelnen Elemente zur Erfüllung der Mission koordiniert werden. Wenn man als Team fliegt, ist es wichtig, daß die Planung stimmt, daß jeder seinen Teil des Plans präzise erfüllt und daß jeder schnell reagiert, wenn der Plan unvermeidlicherweise durchkreuzt wird. Ein alter Lehrsatz der Militärs besagt: Kein Plan überlebt den Kontakt mit dem Gegner. Teamarbeit erfordert Präzision und Koordination. Während des Golfkriegs mußten die Helikopter der US Army mit einer Genauigkeit von 10 Sekunden an ihren vorgegebenen Positionen sein. Wenn der Befehl lautete „um 01:50:00 auf Position sein", war es besser, spätestens um 01:50:10 in Feuerposition zu sein. Warum? Weil jedes Element des Angriffs sich darauf verlassen muß, daß alle anderen ihren Teil der Mission erfüllen. Nehmen wir mal an, daß Sie mit vier Helikoptern einen Angriff gegen ein schwer bewachtes Treibstofflager fliegen. Ein Helikopter soll die Luftabwehr im Norden übernehmen, einer die im Süden, während Sie mit dem vierten Helikopter die eigentlichen Ziele angreifen. Die ersten zwei Helikopter sollen dreißig Sekunden früher eintreffen und die Luftabwehr ausschalten. Sie kommen pünktlich an Ihrem Ziel an und erwarten, daß Ihre Kameraden die Gegner schon dezimiert haben. Sie fliegen über einen Hügel und landen in einem Hagel aus Flak und Luftabwehrraketen, nur weil Ihre beiden Kameraden nicht pünktlich waren. Jetzt wird die Sache wirklich schwierig. Versuchen Sie die Mission zu retten, indem Sie Ihre Ziele trotzdem angreifen, oder brechen Sie ab und riskieren damit das Leben anderer Kameraden, die sich auf Sie verlassen? Das nennt man den „Schleier des Kriegs". Dieser Schleier ist die Verwirrung und das Chaos, das entsteht, wenn ein Plan nicht so aufgeht, wie man es sich vorgestellt hat. Das unerwartete Auftauchen von Gegnern, Verstärkung, die nicht rechtzeitig eintrifft, Fehlschüsse und plötzliche Schäden sind alles Faktoren, die einen Plan ruinieren können. Bei einer Einzelmission müssen Sie reagieren und handeln. Dieselbe Situation im Mehrspieler-Modus bedeutet, daß man neue Befehle durchgeben muß, diese verstanden werden müssen und die verfügbaren Einheiten neu eingesetzt werden, ohne daß jemand abgeschossen wird. Es gibt keine größere Leistung, als sieben andere Helikopter in den Einsatz zu führen und ohne Verluste siegreich zurückzukommen. Abgesehen von der Echtzeit-Interaktion mit anderen unter Gefechtsbedingungen, fördern die Mehrspieler-Missionen auch das Leistungsbewußtsein. Einen Ka-50 vom Heck des Freundes zu holen, macht die Freude über den Abschuß noch größer. Umgekehrt ist es auch erfreulich, in einer vollkommen aussichtslosen Situation von einem Freund gerettet zu werden, denn so hat man die Möglichkeit, Missionen zu beenden, die im Einzelspielermodus vorbei gewesen wären. Außerdem kann man mit dem Schwesterprodukt „Werewolf" auch noch gegeneinander fliegen. Die Herausforderung eines menschlichen Gegners ist eben doch größer als die, gegen Horden von Computergegnern anzutreten.

Der Mehrspieler-Modus, besonders im Netzwerk, hat noch ein weiteres Missions-Element: die Einheitenverteilung. Sie haben nur beschränkte Einheiten zur Verfügung, mit denen Sie folgendes durchführen müssen:

a. Das Missionsziel erreichen.
b. Die angreifenden Einheiten decken.
c. Die eigene Basis vor dem Gegner schützen.

Überdenken Sie die Verteilung der Einheiten sorgfältig und verteilen Sie sie nicht zu weit voneinander entfernt. Wenn Sie zahlenmäßig deutlich überlegen sind, ist es am besten, alle Einheiten zu schnellen Schlägen gegen die Ziele zu schicken. Wenn Sie nur wenig überlegen sind, sollten Sie sich eine „Reserve" zurückbehalten und nur die freien Einheiten einsetzen. Die Reserve bleibt in der Nähe VNP und schützt ihn. Wenn die erste Angriffswelle zurückkehrt, fliegt die Reserve los und formt die zweite Angriffswelle, während die erste die Rolle der Reserve übernimmt. Wenn die zweite Welle zurückkommt, sind die ersten wieder einsatzbereit und können losfliegen. Sollten Sie unterlegen sein, bietet es sich an, eine defensive Position einzunehmen und nur einzelne Helikopter auf „Kommandoeinsätze" zu schicken. Wenn Sie nicht deutlich überlegen sind, sollten Sie Ihre Basen nie unbewacht lassen. Der Verlust eines Nachschubpunkts macht den Vorteil simultaner Angriffe schnell zunichte. Die Aufteilung in zwei Gruppen, die abwechselnd angreifen und verteidigen, wie sie oben beschrieben wird, verzögert die zwar die Offensive, bietet aber größere Sicherheit.

Probleme im Mehrspieler-Modus

Wenn die Netzwerk-Option angewählt wird, kommt die Meldung „IPX Treiber nicht gefunden".

Sie müssen für Ihr Netzwerk einen IPX-Treiber laden. Versuchen Sie einen Spielstart, wenn Sie im Netzwerk angemeldet sind, da die meisten Netzwerke mit IPX-



Treibern arbeiten. Die Prüfroutine im GAMESET-Programm kann dann die Kompatibilität Ihrer Treiber testen.

Sie sind im Netzwerk angemeldet und bekommen immer noch die Meldung "IPX Treiber nicht gefunden".

Einige Netzwerksysteme benutzen kein IPX. Sie müssen entsprechende Treiber für Ihre Karte finden und installieren. Eventuell kann Ihr Netzwerkverwalter Ihnen dabei helfen.

Wenn Sie ein Netzwerkspiel starten wollen, stimmen die Pilotenlisten nicht überein, und Sie können keine Mission starten.

Der Grund dafür kann sein, daß mehr als acht Spieler miteinander verbunden sind. Einige Spieler müssen dann mittels GAMESET ein separates Spiel auf einem anderen Socket starten. Weitere Informationen dazu finden Sie auf den Installationsseiten sechs und sieben. Ein weiterer Grund kann sein, daß einige Spieler über einen Router mit Ihnen verbunden sind. Überprüfen Sie, ob sich zwischen den einzelnen Spielern ein Router befindet. Alle Spieler müssen im gleichen Netzwerk und ohne Router verbunden sein. Der dritte Grund für dieses Problem kann eine schlechte Netzwerkverbindung durch z.B. ein minderwertiges Kabel sein. In diesem Fall haben Sie allerdings öfter Probleme mit dem Netzwerk. Weitere Informationen dazu bekommen Sie von Ihrem Netzwerkverwalter.

Bei starkem Netzwerkbetrieb bleiben einige Spieler in der Pilotenliste hängen und kommen nicht in die Operationsauswahl.

IPX-Transfers sind wie Stinger-Raketen: sie werden verschossen und dann vergessen, so daß Pakete bei starkem Betrieb eventuell nicht ankommen. Das ist normal. Wenn Sie bei geringerem Betrieb spielen, ist das Problem gelöst, und außerdem ist es rücksichtsvoller gegenüber den anderen Netzwerkbenutzern.

Sie bekommen über den Parallel-Port keine Verbindung zum anderen Rechner.

Stellen Sie sicher, daß Sie das richtige Kabel verwenden- siehe unten. Überprüfen Sie, ob das Kabel am richtigen Port angeschlossen ist. Hinweis: Wenn Sie einen SCSI-Adapter benutzen, müssen Sie besonders aufmerksam sein, da einige externe SCSI-Stecker wie Parallel-Ports aussehen!

Wenn über Modem gespielt wird, ist die FrameRate sehr niedrig, und das Spiel bleibt manchmal stehen.

Vielleicht ist die Telefonleitung schlecht. Wenn Sie die Verbindung abbrechen und erneut aufbauen, bekommen Sie vermutlich eine bessere Leitung.

Das Spiel läuft mit mehreren Spielern deutlich langsamer, als wenn man allein spielt.

Das Spiel ist immer nur so schnell wie der langsamste der verbundenen Rechner. Sollte ein System langsamer als die restlichen sein, muß die Detailstufe auf diesem Rechner reduziert werden, damit er mit den anderen mithalten kann.

Kabel für den Zweispieler-Modus

Wenn Sie über eine parallele oder eine serielle Verbindung ein Zweispieler-Spiel starten wollen, brauchen Sie ein Kabel, um die beiden Rechner miteinander zu verbinden. Diese Kabel finden Sie bei jedem Fachhändler, aber wenn Sie ein wenig abenteuerlustig und ein geschickter Löter sind, können Sie auch anhand der folgenden Beschreibung selber ein Kabel bauen.

ACHTUNG: Ein falsch verdrahtetes Kabel kann Ihren Rechner beschädigen!

Paralleles LapLink((tm))-Kabel:

COMANCHE und WEREWOLF können über die parallelen Schnittstellen der Rechner verbunden werden. Dazu brauchen Sie ein LapLink-kompatibles Kabel. Viele Fachhändler verkaufen dieses Kabel an Leute, die oft Daten zwischen Laptops und Desktops transferieren.

ANHANG A: KABEL FÜR DEN ZWEISPIELER-MODUS

Serielles Nullmodem-Kabel

Nullmodem-Kabel sind eine weitverbreitete Art der Rechnerverbindung. Es gibt sie nahezu überall im Fachhandel zu kaufen. Je nach Art der seriellen Schnittstellen der Rechner, die Sie verbinden wollen, brauchen Sie ein 9Pin-9Pin-, ein 9Pin-25Pin- oder ein 25Pin-25Pin-Kabel.

Belegung für ein Parallel-Kabel

DB25 männlich Abschirmung		DB25 männlich Abschirmung
2		15
3		13
4		12
5	*	10
6	*	11
10	*	5
11	*	6
12		4
13		3
15		2
25		25

*Hinweis:
Diese Leitungen sind vertauscht

Belegung für ein Nullmodem-Kabel

RECHNER A DB9 ODER DB25		RECHNER B DB25 ODER DB9	
Abschirmung	Abschirmung	Abschirmung	Abschirmung
2	3	2	3
3	2	3	2
4	20	6	6
5	7	7	5
6	6	20	4
7	4	5	8
8	5	4	7

Kugeln im Kreuzverkehr



Bildschirm frei für runde Sachen: Nach Super Turbo Puzzle Fighter II und Marble Drop schlägt der Kugelkoller ein drittes Mal zu. „Swing" läßt die Kugeln kullern, die Köpfe rauchen und die Tasten glühen.

Es klingt ganz einfach: Farbige Kugeln so vom oberen Bildschirmrand abwerfen, daß sie gleichfarbige Dreierreihen bilden und verschwinden. Alle benachbarten gleichfarbigen Kugeln lösen sich ebenfalls punktebringend auf. Stapeln sich die Kullern bis ganz oben, ist die Runde vorbei. Simpel, nicht?

Von wegen. Die Kugeln unterscheiden sich nicht nur nach Farbe, sondern auch nach Gewicht. Und das verschiebt bei jedem Abwurf die Höhe der acht Waagschalen auf vier Wippen, von denen die Murmeln aufgefangen werden. Wenn Sie etwa eine Kugel mit einer Gewichtseinheit auf eine leere Waagschale werfen, senkt sie sich, und die andere Schale der Wippe schwingt nach oben. Lassen Sie nun auf die noch leere Schale eine Kugel von drei Einheiten fallen, senkt sich die plötzlich schwerere Schale, und die leichtere Kugel in der anderen Schale wird zwei Waagschalen weiter geschleudert. Dadurch ändert sich dort das Gewichtsverhältnis, und die bis zu 8 Kugeln hohen Stapel verschieben sich erneut gegeneinander. Zudem verschmelzen Murmeln gleicher Farbe, wenn fünf von ihnen übereinanderliegen.

Nicht mehr ganz so simpel? Dabei haben wir die gut 30 Sonderkugeln noch gar nicht erwähnt. Die gesichtslosen, animierten Sphären stellen je nach Natur feine Extras oder fiese Fallen dar. Bomben, Fräsen und diverse Zapper tragen Kugeln ab. Andere färben sie nach verschiedenen Regeln um, blockieren oder füllen Reihen oder setzen das Gewicht ganzer Stapel auf Null. Nach Abschluß jeder der 45 Spielstufen gibt's zur Belohnung einen Silberstern. Gelingt es Ihnen, drei Silberlinge nebeneinander anzuordnen, wird das ganze Bild abgeräumt. Wer die Schikanen kennt und gezielt einsetzt, kann seinen Gegnern im Mehrspieler-Modus das Bildschirmleben herzlich vergällen. Zwei Spieler können sich an einem PC die Kugel geben; bis zu acht Freunde können im Netzwerk ihre Gewichte in die Waagschale werfen. Im Wettbewerbsmodus geht's um die höchste Punktzahl, während der taktisch angehauchte Arcade-Modus von demjenigen gewonnen wird, der länger als die Mitspieler „überlebt". Genetisch unfairer Weise sind einige Prozent der männlichen Bevölkerung im Wettkampf leider benachteiligt. Eine Sehschwäche im Rot-Grün-Bereich erschwert die Unterscheidung mancher Kugeln nämlich ganz ungemein. Also testen Sie lieber anhand des Demos auf der Heft-CD noch mal, ob Sie nicht unter dieser exklusiven Männerkrankheit leiden, bevor Sie sich auf einen Wettbewerb einlassen.



Wer lieber alleine grübelt, kommt allemal auf seine Kosten. Die vielen Feinheiten von Swing sind im Handbuch vorbildlich beschrieben, die Sonderkugeln auf einer getrennten Karte erklärt. Da könnte so manche Nacht zum Tag werden ... HH





KURZINFO

AUF DER HEFT-CD DEMO

Name:	Swing
Inhalt:	Denkspiel
Hersteller:	Software 2000
Preis:	ca. 50 DM
System:	486/66, 8 MB RAM, CD-ROM für die DOS-Version Pentium 90, 16 MB RAM für die Windows95-Version

DARK EARTH

Mehr Licht

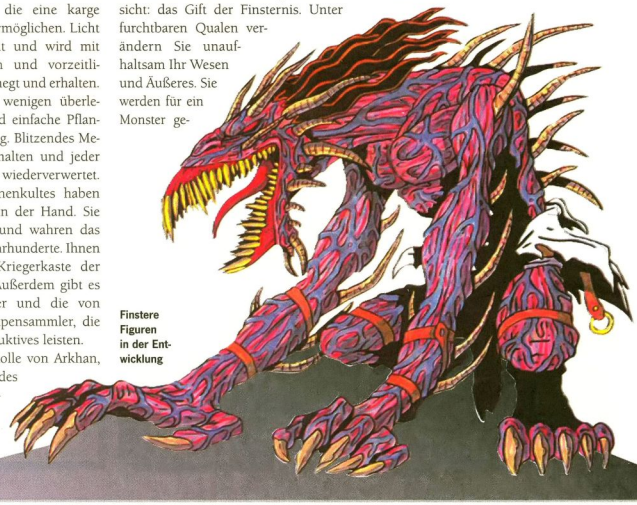


Die Erde im 24. Jahrhundert: Kein lichtdurchflutetes Utopia, sondern eine düstere, kaum noch bewohnbare Hölle. Ungeheure Meteoriteneinschläge verwüsteten das Land, wirbelten undurchdringliche Staubschichten auf und vergifteten die Atmosphäre. Kaum jemand oder etwas lebt jetzt noch im Ödland, und wer sich den Giften und der Finsternis angepaßt hat, ist meist noch gefährlicher, als er aussieht. Nur in wenigen Städten hat sich halbwegs normales Leben gehalten.



Die Siedlungen werden von unerklärlichen, senkrecht einfallenden Sonnenstrahlen beschienen, die eine karge Subsistenzwirtschaft ermöglichen. Licht ist das kostbarste Gut und wird mit Spiegeln, Brennbarem und vorzeitlicher Elektrotechnik gehegt und erhalten. Wirbellose Tiere, die wenigen überlebenden Vierbeiner und einfache Pflanzen dienen als Nahrung. Blitzendes Metall wird in Ehren gehalten und jeder Splitter, jeder Fetzen wiederverwertet. Die Priester des Sonnenkultes haben sämtliche Städte fest in der Hand. Sie herrschen, verwalten und wahren das Wissen vergangener Jahrhunderte. Ihnen zur Seite steht die Kriegerkaste der Wächter des Feuers. Außerdem gibt es die Erbauer, Ernährer und die von allen verachteten Lumpensammler, die als einzige nichts Produktives leisten.

Sie schlüpfen in die Rolle von Arkhan, eines stolzen Wächters des Feuers. Wachgänge, Training und eine normale Schicht in der Stadt Sparta stehen an. Doch als der Routinetag durch Mord und Totschlag erschüttert wird, gerät Ihre Welt aus den Fugen. Attentäter morden im Sitzungssaal der Priester und schütten Arkhan eine ätzende Flüssigkeit ins Gesicht: das Gift der Finsternis. Unter furchtbaren Qualen verändern Sie unaufhaltsam Ihr Wesen und Äußeres. Sie werden für ein Monster gehalten und erbarmungslos gejagt; ein Wettlauf mit der Zeit beginnt. Sie müssen nicht nur ein Heilmittel finden, sondern den Verrat an der ganzen Stadt verhindern und die Mächte der Finsternis aufhalten.



Finstere Figuren in der Entwicklung

DARK EARTH

Licht- und Schattenspiele

Dark Earth spielt in skurril-schönen städtischen Räumen, finsteren Gängen und bedrückenden Landschaften der weltumspannenden Ödnis. Denn Gerüchten zufolge sollen nicht nur Geschöpfe des Dunkeln sowie die mit allem handelnden Wanderer durch die ewige Nacht streifen. Vielleicht gibt es sogar Festungen der Finsternis...

Sie bewegen sich mit eingängiger Tastensteuerung durch eine fein gerenderte 3D-Welt voll bizarrer Architektur, monströser Gegner und interessanter Gesprächspartner. Die vielschichtigen Charaktere offenbaren ihre Geheimnisse erst im Laufe des intrigenschwangeren, immer wieder mit Wendungen überraschenden Spiels. Eine leichtgeschürzte Dame vertritt nicht nur das horizontale Gewerbe, ein alter Freund offenbart Abgründe, und ein Priester entdeckt das schreckliche Geheimnis hinter der Finsternis auf Erden. Immer wieder wird die Handlung durch Filmszenen vorangetrieben. Ihr Inventar ist unbegrenzt und leicht zugänglich. Es hilft Arkhan nicht nur bei den (fast immer mit Logik zu lösenden) Rätseln weiter, sondern dient auch Tauschzwecken: Geld ist auf der dunklen Erde kein Zahlungsmittel mehr.

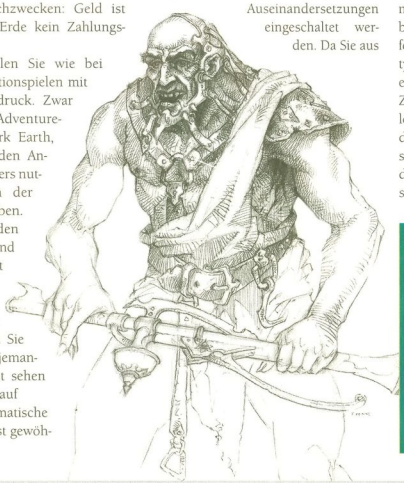
Ihre Waffen wählen Sie wie bei klassischen 3D-Actionspielen mit einfachem Tastendruck. Zwar überwiegen die Adventure-Elemente von Dark Earth, doch sollten Sie den Anfang Ihres Abenteuers nutzen, um sich in der Kampfkunst zu üben. Die Gegner werden immer mächtiger, und der Umgang mit den festgelegten Kamerawinkeln kann knifflig sein: Allzu oft kämpfen Sie gegen etwas oder jemanden, den Sie nicht sehen können! Auch die auf Wunsch halbautomatische Kampfsteuerung ist gewöhnungsbedürftig.



Krieg und Frieden

Im Laufe des Spiels müssen Sie immer wieder zwischen den drei möglichen Verhaltensweisen Ihres Helden umschalten. Im normalen, freundlichen Modus kann er sich zivilisiert mit anderen Charakteren unterhalten und geht gemäßigt vor. Im dunklen Modus gewinnt Arkhans verändertes, tierisches Wesen die Oberhand. Er wird ruppiger und durchwühlt auf der Suche nach brauchbaren Gegenständen hemmungslos Räume - ein probates Mittel auch bei Verhören. Der Kampfmodus muß bei kriegerischen Auseinandersetzungen eingeschaltet werden. Da Sie aus ihnen nicht immer siegreich hervorgehen, sind an zahlreichen Stellen Symbole des Sonnengottes angebracht, an denen Sie Ihren Spielfortschritt speichern können. Bis zu neun Spielstände lassen sich so ablegen. Netterweise bauten die Spielväter auch kleine Nebenstränge in die Handlung ein, damit nicht nur der kürzeste Weg zum Erfolg führt. Ein Großteil der Stimmung rührt aus solchen Ausflügen und Erkundungsgängen ins Unbekannte. Trotz leichter Längen ist das Abenteuer dicht genug, um Adventure-Fans zu erfreuen. Was der Geschichte gegenüber denen reinrassiger Adventures an Komplexität mangelt, das macht sie durch die gelungene Kombination mit Action-Elementen wett. Der feine, in seiner blühenden Ornamentik typisch französische Stil der Grafik webt eine ganz eigentümliche Atmosphäre. Zusammen mit den ausführlichen Dialogen (in die Sie nicht eingreifen können, die aber jederzeit wieder abrufbar sind) wird eine filmreife Welt lebendig, die Sie nicht so bald wieder in den sonnigen Alltag entläßt.

HH



AUF DER HEFT-CD DEMO

KURZINFO

Name:	Dark Earth
Inhalt:	Action-Adventure
Hersteller:	Kalisto
Vertrieb:	Microprose
Preis:	ca. 100 DM
System:	Pentium 75, 16 MB RAM, SVGA, CD-ROM, Win 95
Empfohlen:	Pentium 133, 32 MB RAM

FLOYD
Es gibt noch Helden

HELD IN GRÜN



Spannung, Spaß und Abenteuer sind garantiert, wenn der etwas tolpatschige, giftgrüne außerirdische Floyd sein Debüt bei uns unterentwickelten Erdlingen geben wird. Schließlich handelt es sich um niemand geringeren als den würdigen Nachfolger von Simon the Sorcerer, jenem vorlauten Zauberlehrling mit der Vorliebe für respektlose Kommentare.



Seit Simon stehen die Namen Mike und Simon Woodroffe für Adventures der besonders komischen Art: Windschiefer britischer Humor, witzige Dialoge, etwas trottelige Helden und abgedrehte Stories sorgen bei den Fans für helle Begeisterung. Nach zwei Jahren des Wartens wird Floyd, der kleine Alien mit dem immer etwas erstaunten Gesichtsausdruck, die Herzen der Spieler ebenfalls im Sturm erobern. Uns standen zum Test zwar nur die englische Originalfassung (The Feeble Files) und eine deutsche Beta zur Verfügung, doch darf man darauf bauen, daß keiner der unzähligen Gags bei der Übersetzung verloren gehen wird. Ganz im Gegenteil, schon die ersten deutschsprachigen Demos zeigen, daß mit derselben liebevollen Sorgfalt wie bei den Simon-Abenteuern englische Witze ihre deutsche Entsprechung gefunden haben - überzeugen Sie sich selbst, die Vorschau ist auf der zweiten Heft-CD zu finden. Außerdem hat man weder die Mühe noch die Kosten gescheut, die deutschen Synchronsprecher von Brad Pitt und Whoopy Goldberg für die Stimmen von Floyd und seiner Gefährtin Delores zu gewinnen, denn bei den unzähligen köstlichen Dialogen voller trockenem Humor und witzigen Kommentaren ist eine gelungene Übersetzung und Sprachausgabe beileibe keine Nebensächlichkeit. Schließlich bietet das Spiel rund 15 Stunden gesprochenen Text!

FLOYD'S WORLD

Floyd ist kein Alleskönner-Superheld, sondern ein etwas schüchterner und trotteliger kleiner Angestellter im Ministerium für galaktische Unsicherheit, zuständig für Kornkreise (damit ist das Rätsel um die ominösen Kreise in den Getreidefeldern ja wohl gelüftet). In Floyds Welt, einer Orwellschen Gesellschaftsordnung irgendwo in der Milchstraße, wacht ein überall präsentes Superhirn namens Omni-Brain über jede Regung seiner Bürger. Prompt steckt Floyd in tiefen Schwierigkeiten, nachdem er nach einem kleinen Schabernack auf der Erde mit seinem UFO aus Versehen eine Voyager-Sonde rammt, die dann aus der Bahn gerät und eine Einrichtung seines Ministeriums beschädigt. Er wird natürlich für den Schaden haftbar gemacht und in eine Strafkolonie gesteckt, aus der es normalerweise kein Entrinnen mehr gibt. Doch dort trifft er auf die Rebellin Delores, die dem bislang harm-



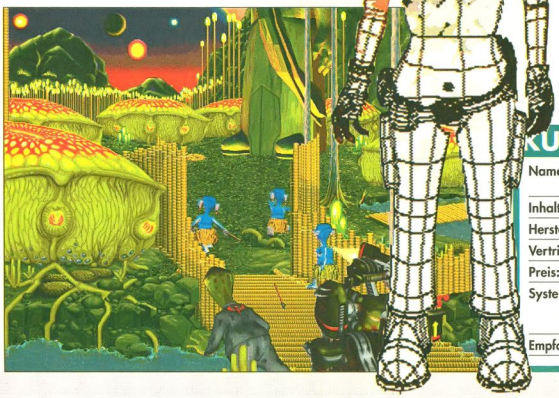
losen und gesetzestreuen Bürger Floyd die Augen über OmniBrain und dessen totalitäres Regime öffnet: Es basiert auf ständiger Kontrolle, dem Konsum von Glückspillen und Gehirnwäsche. Zusammen mit dem leicht durchgeknallten Kampfroboter SAM („Bitte lassen Sie mich ihm wehtun, Sir!") gelingt ihnen die Flucht. Nun beginnt das Abenteuer erst recht, denn bis OmniBrain erledigt ist, hat das Trio noch einiges durchzustehen.

KLEINE GRÜNE MÄNNCHEN

Zugegeben, eine Story à la „1984" weckt nicht unbedingt die Erwartung, die Lachmuskeln übermäßig zu strapazieren. Doch keine Angst, dafür sorgen neben den schon erwähnten komischen Dialogen die 100 liebevoll gestalteten Charaktere. Griesgrämige Beamte, zwielichtige Handelspiloten, tentakelarmige Barkeeper und gemeingefährliche Roboter bieten eine äußerst witzige Artenvielfalt in Floyds Heimat. Die individuell modellierten und kolorierten Figuren tummeln sich auf einer Vielzahl von nicht minder verrückten und phantasievoll gestalteten Schauplätzen in fast komplett gerenderter 3D-Grafik. Die Charaktere bewegen sich sehr plastisch und individuell durch diese kunterbunten Locations mit schöner räumlicher Tiefenschärfe, in denen man auch nach mehrmaligem Durchklicken noch auf neue, witzige Details stößt. Zudem kann man sich über die Geräuschkulisse in OmniBrains Herrschaftsbereich köstlich amüsieren – schon allein die diversen Motorengeräusche sind ein Ohrenschmaus.



Das Inventar wird nicht in einer herkömmlichen Icon-Leiste gehortet, sondern von Floyd per Knopfdruck in seinen Minicomputer namens Oracle gebeamt. Dort lassen sich auch nützliche Informationen abrufen oder Spielstände laden und speichern. Außerdem kann sich Floyd von Oracle die nächstliegenden Spielziele anzeigen lassen, was bei den zum Teil recht komplizierten Rätseln sehr hilfreich ist. Die Lösung der vielen Puzzles erschließt sich auch einem hartgesottenen Gehirnakrobaten nicht immer ohne weiteres. Geduld, Humor und Sinn für Nonsense sind gefragt – wer Simon the Sorcerer, Sam & Max und Day of the Tentacle kennt, ist auf dem richtigen Weg. Floyd bietet nicht nur aufgrund seiner Rätsel langen und unterhaltsamen Spielspaß. Die Handlung erstreckt sich über ganze vier CDs und bietet dementsprechend eine Vielzahl an witzig animierten Zwischenszenen (siehe Heft-CD). Natürlich dürfen auch Spiele im Spiel nicht fehlen, und zur Abwechslung muß auch mal SAM gesteuert werden. Trotz der anspruchsvollen Fullscreen-Grafik in SVGA sind die Hardware-Anforderungen erfreulich moderat geblieben.



Floyds liebenswerter Charakter und sein skurriler Witz werden die Fans restlos begeistern – ohnehin hat sich schon allein der prachtvollen Grafik wegen das lange Warten auf den Simon-Nachfolger gelohnt. Und wer Floyds Travolta-Parodie nach Einnahme einer „charm pill" nicht kennt, riskiert ernsthaft seine Lizenz zum Spielen. Der typische schräge Humor verleiht dem in jedem Bereich herausragenden Spiel die ganz besondere Note und garantiert ihm in der Jahreshitliste einen der vordersten Plätze. MZ

KURZINFO

Name:	Floyd – es gibt noch Helden
Inhalt:	Adventure
Hersteller:	Adventure Soft
Vertrieb:	Bomico
Preis:	ca. 100 DM
System:	Minimum: Pentium, 4x CD-ROM, 16 MB RAM, Soundkarte, Win 95
Empfohlen:	Pentium 90, 6x CD-ROM

PAZIFIK ADMIRAL

GENERAL IM WASSER



Die legendäre Five-Star-Reihe, die mit *Panzer General, Allied General, Fantasy General* und *Star General* nahezu alle Schlachtfelder von der Ostfront bis zu den entferntesten Weiten des Universums thematisierte, wagt sich mit Ihrem letzten Teil erstmals aufs Wasser und übt sich im Island Hopping, das Amerikaner und Japaner im Pazifischen Krieg 1941-45 praktizierten. Doch Wasser hat keine Balken, und Riffe lauern an manch unerwarteter Stelle. Sehen wir also, ob es dem General gelingt, als neuernannter Admiral über Wasser zu bleiben.





Pazifik Admiral installiert sich problemlos und arbeitet auch bei voll zugeschalteten Animationen mit der Minimal-Hardware schnell genug. Der Einstieg ins Spiel wird durch zwei Lernszenarien für Land- und See-/Luftgefechte erleichtert, den tieferen Einblick ermöglicht ein sehr gutes Handbuch, das sich auch als bitter nötig erweist, denn die meisten Untermenüs des Admirals sind hoffnungslos überladen. Die Vielfalt an Wahlmöglichkeiten und Statistiken, die hier in ein einziges Fenster gepreßt wurden, überfordert jeden Spieler. Immerhin stehen nicht nur ca. 40 Waffengattungen mit bis zu 16 Entwicklungsstufen, sondern auf Seiten der Alliierten auch Dutzende Nationen von der australischen Miliz bis zur Doppeldeckerstaffel aus Niederländisch-Westindien zur Verfügung. Da die Five-Star-Spiele ohnehin keine exakten Simulationen sind, wäre weniger hier eindeutig mehr gewesen.





Das typische Hex-Schlachtfeld

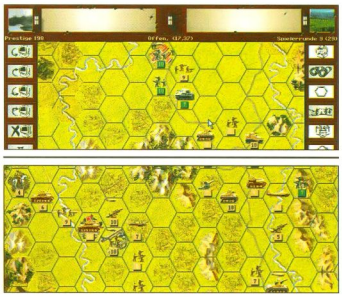
SPRUNG INS KALTE WASSER

Pazifik Admiral ermöglicht Szenarien und Feldzüge im gesamten indischen und pazifischen Raum aus den Jahren 1937-45, das heißt von den realen Kriegsschauplätzen von China und den pazifischen Inseln bis zu den Endzielen der japanischen Expansionsstrategie mit der Landung an der amerikanischen Westküste und der Eroberung Indiens. Positiv ist die Ausgewogenheit der Kommentare, die je nach

PAZIFIK ADMIRAL

Seitenwahl der historischen Sichtweise der beiden Nation gerecht werden und nicht der üblichen amerikanischen Kreuzzugsmentalität erliegen. Ein oder zwei Spieler können wahlweise beide Seiten übernehmen und entweder einzelne Schlachten oder den gesamten Feldzug Ihrer Seite durchspielen. Der Spieler kann dabei nie kalkulieren, welche Aufgabe ihn als nächstes erwartet. Bei der großen Bandbreite von der Landung auf einer Insel bis zum Kampf im burmesischen Dschungel erfordert Pazifik Admiral noch in viel stärkerem Maße als seine Vorgänger einen guten Einheiten-Mix, um allen Situationen gerecht zu werden. Neben den Landkämpfen, die exakt nach dem bekannten Muster ablaufen und nichts von der Spannung und Klasse der alten Generale eingebüßt haben, sind jetzt auch reine Seegefechte möglich. Alle Goodies der bisherigen Layouts wurden dabei übernommen. Angriffe auf feste Stellungen müssen mit Artillerie und Luftwaffe vorbereitet werden, um nicht in Desastern zu enden, bei schlechter Aufklärung lauern Hinterhalte, und erfahrene Einheiten kämpfen weit besser als Rekruten. Wie immer gilt es, den Kern der eigenen Arme heranzubilden und von Schlacht zu Schlacht als Elitetruppe mitzunehmen. Geblieben ist allerdings auch das Problem der verschobenen Maßstäbe. Zu Lande kämpfen eine Handvoll Panzer und einige Infanterie-Züge um Millionenstädte, Land und See-Einheiten in einem gemeinsamen Szenario passen absolut nicht zusammen. So kann z. B. ein Schlachtschiff nur fünfmal weiter feuern als ein Infanterist, dagegen kann schwere Infanterie seltsamerweise sogar Schlachtschiffe beschädigen. Pazifik Admiral ist damit bei allem historischen Drumherum eigentlich nur ein beliebiger Kampf-Simulator, der nicht mit echten historischen Simulationen wie z.B. Steel Panthers aus gleichem Hause konkurrieren kann.

Ein weiteres Manko des Admiral sind die übergroßen Taskleisten, die zur komfortableren Anwahl der Untermenüs neu eingeführt wurden. Aufgrund der verkleinerten Kartenansicht geht mit dieser Option jede Übersicht über das Spielgeschehen verloren.

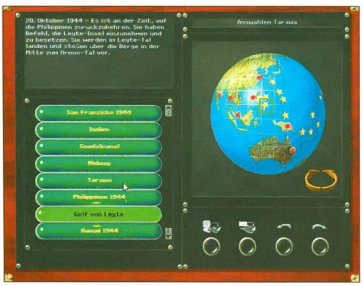


Die Taskleisten erschweren die Übersicht

LAND IN SICHT

Neu in der *General*-Reihe sind unter anderem ein leistungsfähiger Editor und ein strategisches Modul, das Luft- und Seeschlachten auf großmaßstäblichen Karten ermöglicht. Ein Sahnestück ist vor allem der mitgelieferte Editor, der nicht nur die Erstellung neuer Szenarien ermöglicht, sondern auch die Karten und Einheiten zum Pazifik Admiral und den beiden Panzer Generalen bereithält und damit erstmals nahezu beliebiges Bearbeiten von Szenarien erlaubt. Besonderen Reiz bietet die Möglichkeit, beliebige hypothetische Szenarien zu ermöglichen: Finale Schlacht um die Weltherrschaft zwischen Japan und Deutschland vor den Toren Washingtons? Rettung Moskaus in letzter Sekunde vor der Waffen-SS durch einen Hinterhalt indischer Gurkhas oder eine Luftlandung amerikanischer Fallschirmjäger? Mit dem Editor kein Problem. Probieren Sie es aus: Sie werden unbegrenzt Freude am Zusammenbasteln neuer Herausforderungen haben.

Fazit: Pazifik Admiral hätte dank der Vielfalt seiner Möglichkeiten und der spielerischen Herausforderung die Krönung der Five Star-Reihe werden können, hat aber durch seinen überzüchteten Menüaufbau einen gewaltiger Rückschritt in Sachen Spielbarkeit gemacht. Dem letzten der zweidimensionalen Generäle fehlt einfach die klare Struktur und unmittelbare Spielfreude ohne langes Einstudieren, die den ersten Teil zum Superhit unter den Strategiespielen werden ließ. Hardcore-Strategen, die mit der komplexen Struktur der Nachrüstungs-Menüs und Editoren zurechtkämen, werden dagegen immer noch die mangelnde historische Authentizität vermissen. Schade, aber bei vielen erwartungsfrohen Spielern wird der Admiral schon bald wieder in der Seekiste landen und die Freude auf den kommenden Panzer General 3D schüren, mit dem SSI wieder aufs Festland zurückkehrt. HJS



Szenarienauswahl

KURZINFO

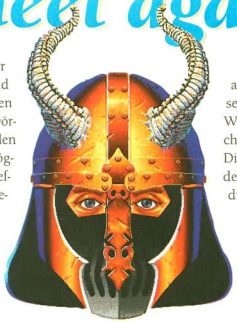
Name:	Pazifik Admiral
Inhalt:	Strategie
Hersteller:	SSI/Mindscape
Vertrieb:	Mindscape
Preis:	99 DM
System:	Pentium 90, Win 95, 16 MB RAM, SVGA, DirectX, 4x speed CD-ROM
Multiplayer-Spiel:	IPX-kompt. Netz, 14.400 Modem



Farewell Warlord, we shall meet again

... mit diesem Spruch endete Warlord II. Nun grinst seit dem Erscheinen des dritten Teils die fiese Fratze des Warlords wieder von den Bildschirmen. Der Dauerbrenner aus dem Hause SSG (Strategic Studies Group) ist in einer runderneuerten Version erschienen, die den veränderten technischen, optischen und ästhetischen Ansprüchen Rechung trägt. An dem grundsätzlichen Spielaufbau und der Spielidee wurde dagegen wenig verändert.

Nach wie vor ist das Strategiespiel in einer Fantasy-Umwelt angesiedelt, in der es in vielen Runden darum geht, die Gegner aus dem Feld zu schlagen. Ja, richtig gelesen: Runden, ausnahmsweise mal Strategie ohne Echtzeithektik, die Gegner planen und machen ihre Züge immer schön abwechselnd. Um über die Widersacher zu triumphieren, sind die unterschiedlichsten Armeen aufzustellen, Dörfer, Burgen und Zitadellen zu erobern und möglichst viel Geld zu scheffeln, um neue Armeetypen aufstellen zu können. Die Charaktere müssen über viele Levels hinweg aufsteigen, indem sie die üblichen Heldentaten vollbringen, wie zum Beispiel gegnerische Städte plündern, überdies aber auch noch diplomatisches Geschick beweisen. In der jetzt aufgelegten Variante haben sie tunlichst auch noch Magie zu erlernen, denn sie kann die entscheidenen Stärkeboni bringen, um Gefechte zu überleben oder gar zu gewinnen.



Ritter des Todes

Bei der Umsetzung dieser Grundidee haben sich die Entwickler aber einige Neuerungen einfallen lassen, um sich nicht dem Vorwurf aussetzen zu müssen, einfach nur alten Wein in neue Schläuche gefüllt zu haben. Die erste entscheidende Veränderung sind die zwei verschiedenen Spielmöglichkeiten. Entweder man kämpft sich, wie auch schon zuvor, durch die vorgefertigten Szenarien gegen bis zu acht Gegner bzw. läßt sich ein Zufallsszenario erstellen, oder man legt sich in immer schwierigeren Levels mit Lord Bane an, dem dunklen Ritter des Todes, der das Land Etherien besetzt hält. Dieser wiederum ist mit Lord Sartek, dem schwarzen Ritter des Krieges, verbündet, und gemeinsam schicken die beiden Landplagen eine schier unendliche Schar von Untoten und unheiligen Kreaturen wider das liebliche Etherien, um alles Leben auslöschen.



Diese zugegebenermaßen nicht gerade allerneueste Idee birgt aber einen großen Vorteil in sich: Die übrigen Szenarien können der ursprünglichen Idee des Fantasy-Strategiespiels treu bleiben, ohne krampfhaft Abwechslung durch seltsame und sehr bemüht erscheinende Landschaften oder Armeen herbeizwingen zu müssen, wie das bei Warlords II manchmal Fall war.

Eine weitere schöne Idee ist, daß im Startmenü die zur Verfügung stehenden Armeen nicht mehr einheitlich oder gar an ein bestimmtes Szenario gebunden sind, sondern von jedem Mitspieler aus einer breiten Auswahl von Orks, Elfen, Drachenreitern, Menschen, Gnollen und anderen Kämpfern eine Truppe zusammengestellt werden kann. Dabei unterliegen die Streitertypen natürlich ihren spezifischen Beschränkungen wie Manamenge (de-



Warlords III - Reign of Heroes





finiert die Einsatzmöglichkeiten der Magie), Stapelgröße (wie viele Armeen können gemeinsam marschieren) oder verfügbares Ausgangsgeld. Dadurch entsteht ein wesentlich bunteres und abwechslungsreicheres Schlachtfeld, das manche Überraschung birgt. Weitere Abwechslung entsteht durch die Charaktere der Helden, die nicht mehr nur aus fahrenden Rittern bestehen, sondern auch Magier, Priester, Diebe und anderes mehr sein können. Auch diese sind natürlich durch die jeweiligen „Passionen" in ihren Fähigkeiten beschränkt, so daß der Lust am Ausprobieren und Experimentieren hier keine Grenzen gesetzt sind. Wichtig ist auch, daß die Möglichkeiten, diplomatisches Geschick im Spiel einzusetzen, deutlich ausgebaut wurden. Es können auch in Zukunft fleißig Kriege erklärt oder Frieden geschlossen werden wie gehabt, aber daß auch richtige Bündnisse (deren Bruch sich wirklich nicht empfiehlt) geschlossen oder gar Widersacher bestochen werden können, ist eine reizvolle Neuheit.

Nachtragende KI

Die Aufteilung des Spielfeldes hat sich wenig verändert. Der Bildschirm ist nach wie vor in eine taktische Übersichtskarte, ein Steuerungsfeld und das eigentliche Gefechtsfeld dreigeteilt. Das Kopfmenü, das Warlords II noch ein wenig den Charme eines Dienstprogramms verlieh, ist verschwunden und hat den genreüblichen, bronzefarbenen Rahmen Platz gemacht. Um so stärker ist die Optik umgestaltet worden. Die zweidimensionale Darstellung von Burgen, Armeen und Landschaft ist einer isometrischen Grafik gewichen, komplett mit Vollanimation und Schattenwurf. Das ist nun wirklich schön anzuschauen und macht einfach Spaß. Am wenigsten verändert - und das ist ein ernstzunehmender Makel - hat sich die Leistungsfähigkeit der computergesteuerten Gegner. Ihnen sind immer noch zu wenig Möglichkeiten gegeben, dem menschlichen Vormarsch Einhalt zu gebieten, so daß es nach kurzer Zeit viel mehr Spaß macht, mit einigen Freunden übers Netz zu spielen, da dann die Aktionen der Gegner nicht völlig vorhersehbar sind. Dazu gehören z. B. Feindfixierungen schlimmster Art bzw. Fixierungen auf den letzten in der diplomatischen Reihenfolge, die computergesteuerte Gegner immer noch quer über das ganze Szenario hinweg miteinander Krieg führen lassen, obwohl der liebe Nachbar eine Burg nach der anderen einnimmt. Das mindert den Spielspaß dann doch ein wenig, weil es innerhalb kürzester Zeit nur noch ein Geduldspiel ist, bis man alle Gegner vertrieben oder vernichtet hat.



Warlords III wird seine Freunde finden, zumindest unter denjenigen, die schon die Vorgänger kennen und schätzen. Es ist ein abwechslungsreiches Spiel, das manchmal etwas mehr Herausforderung in sich bergen könnte, aber immer noch genug Spannung bietet, um den Strategen ohne weiteres den einen oder anderen Tag an den Bildschirm zu fesseln. HM



AUF DER HEFT-CD

KURZINFO DEMO

Name:	Warlords III – Reign of Heroes
Inhalt:	Rundenbasierte Fantasy-Strategie
Hersteller:	SSG
Vertrieb:	Bomico
Preis:	ca. 100 DM
System:	Windows 95, DirectX 3.0, Pentium 75, 16 MB RAM, 40 MB Festplatte, 16-Bit-Soundkarte

Boggle

Hast Du Worte...



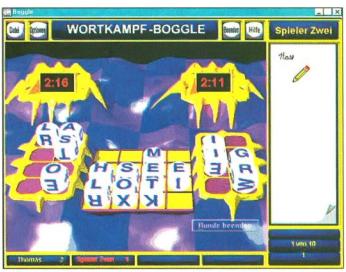
Wer nie um den rechten Ausdruck verlegen ist, der darf sich die Hände reiben: Ähnlich dem guten, alten Scrabble, nur viel abwechslungsreicher kommt die Wortspielerei Boggle daher. Eine riesige, erweiterbare Bibliothek steht zur Verfügung – Wortgewaltige dürfen schon die Tasten wetzen...



Aller guten Dinge sind drei: So viele oder noch mehr zufallsbestimmte Buchstaben müssen bei „Boggle" senkrecht, quer oder diagonal zu Wörtern zusammengesetzt werden, um ordentlich Punkte zu erzielen – selbstverständlich unter Zeitdruck. Je mehr und je längere Wörter Sie innerhalb der begrenzten Zeit finden, desto wärmer der Punkteregen. Gleich fünf Spielvarianten für bis zu vier Spieler im Netzwerk stehen zur Wahl – und wer mühelos mit exotischen Kombinationen jongliert, der darf auch seine Fremdsprachen schulen: Auf Wunsch können Sie Boggle (auch im Internet) auf Englisch oder Französisch spielen!

Im klassischen Modus müssen Sie aus den Buchstaben in Ihrer Ablage innerhalb von drei Minuten so viele Wörter wie möglich bilden. In der Variante „Wortkampf" können Sie hingegen strategisch vorbereiten. Hier wählen Sie Ihre Buchstaben aus, plazieren sie und definieren Wörter, bevor Ihr Gegner sie sich gutschreiben kann. Auch in dieser Variante dauert jede Runde drei hektische Minuten.

Richtig gemein wird es dann beim 3D-Boggle: Sie spielen gegen eine Art drehbaren „Rubik's Cube" – nur mit Buchstaben! Sie bilden Wörter aus den Buchstaben des Würfels, die dann verschwinden. Wenn Ihnen die Buchstaben ausgehen, ist das Spiel vorbei. Klar, daß die Zeichen selbst vor Tetris nicht Halt machen: Beim Brunnen-Boggle erscheinen reihenweise Buchstaben im Bild und müssen abgeräumt werden, indem Sie Wörter aus ihnen bilden. Je länger die Wörter, desto mehr Punkte gibt's – und natürlich werden die Ergebnisse in der Bestenliste festgehalten.



Völlig abgedreht ist schließlich die Weltraumvariante. Sie jagen durch ein – natürlich aus Buchstaben bestehendes – Asteroidenfeld und räumen die Hindernisse beiseite, in dem Sie Begriffe aus ihnen bilden. Das Ganze ist flott in Szene gesetzt, klangtechnisch hübsch untermalt und ideal für kurze Runden zwischendurch (oder stundenlange Revanche-Partien...). Übrigens: Nehmen Sie sich den Programmtitel lieber nicht zu Herzen – „Boggle" bedeutet auf Englisch in etwa sprachlos und überwältigt starren. Und das wäre nun wirklich schade! HH

KURZINFO

Name:	Boggle
Inhalt:	Denkspiel
Hersteller:	Hasbro
Preis:	ca. 50 DM
System:	PC 486/66, 8 MB RAM, Win 95, Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM

Vorschau auf die nächsten Ausgaben

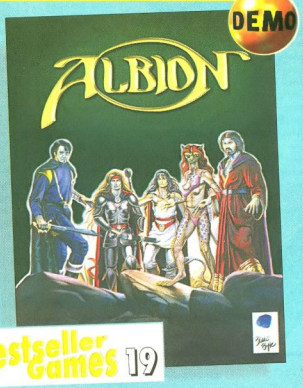
Erscheint Dezember '97



Das Schwarze Auge 1+2

Zwei Spiele zum Preis **einer** Bestseller Games

Erscheint Januar '98



Erscheint Januar '98



Erscheint Februar '98



Für alle Titel, die mit dem Demo-Logo gekennzeichnet sind, finden Sie spielbare Vorschau-Versionen auf der ersten Heft-CD dieser Ausgabe. Wir übernehmen diese Demos direkt von den Herstellern und können weder eine Funktionsgarantie geben noch Support leisten.

Die Demo-Versionen vermitteln nur einen ersten Eindruck – die BESTSELLER GAMES enthalten wie gewohnt Vollversionen ohne jede Einschränkung.

Komplettlösungen mit Plänen Tips & Tricks für fast alle Computer- und Videospiele

Hint Shop
Lösungshefte

Komplettlösungen mit Plänen Tips & Tricks für fast alle Computer- und Videospiele

Alle **Lösungen inkl. Pläne, Hotline-Service** und **24 Std. Service.** Pro Lösung **nur 14,80 DM** / Pro Sammelheft **nur 19,80 DM.**

3 Skulls & Ace Ventura
7th Guest/ 11th Hour
Al'Qadim & Entomorph
Albion
Alien Trilogy
Alone in the Dark 1-3 (SH)
Amber, Shine & Chronoma.
Amberstar & Alien Logic
Anvil of Dawn
Ark of Time & Callahan's Cr.
Atlantis-D. sagenhafte Aben.
Bad Mojo
Baphomets Fluch 1 und 2
Bazooka Sue
Bermuda Syndrom
Betrayal in Antara
Bioforge
Blazing Dragons
Bud Tucker/ Guilty/ Arch. Casper
Chewy - ESC von F5
Chronicles of the Sword
Command & Conquer 1
C&C 1: Ausnahmezustand
Command & Conquer 2
C&C 2: Gegenangriff
Creature Shock & Alien Ody.
Crusader-No Regret & No R.
Cyberia 1+2 & Wetlands
"D", Evecation & Blown Aw.
Daedalus Encounter/ Critical
Dark Sun 1 oder 2
Death Gate
Diablo
Dig, The
Discworld 1 und 2
Down in the Dumps
Dragon Lore 1 oder 2
Dungeon Keeper
Dungeon Master 1oder 2
Earth 2140
Ecstatica 1 oder 2
Elder Scrolls: Daggerfall
Evidence & Safecracker
Excalibur 2555 A.D.
Exhumed (PC+PSX)
Eye of t. Beholder 1-3 (SH)
Fable
Fade to Black
Final Fantasy 7
Flight of the Amazon Queen
Floyd & Voodoo Kid
Frankenstein-Through t.Eyes
Gabriel Knight 1 und 2
Gene Machine
Goblins 1-3 & Woodruff (SH)
Golden Gate Killer & Elk M.
Hell und Bureau 13
Hexen 1 oder 2
Höhlenwelt Saga - Teil 1
Indiana Jones 3 und 4
Interstate '76
Ishar 1 bis 3 (SH)
Jack Orlando/ Private Eye
Jagged Alliance 1 und 2
Jedi Knight
Jewels of Oracle
Journeyman Projekt 1+2
Karma, Alien Virus, Burn C.
King's Field
King's Quest 1 bis 7 (SH)
Kingdom O' Magic
KKND
Knights of Xentar
Koala Lumpur & Neverhood
Kyrandia 1 bis 3 (SH)
Lands of Lore 1 oder 2
Last Dynasty, The
Last Express, The
Legacy of Kain-Blood Oman
Leisure Suit Larry 1 - 7 (SH)
Lighthouse
Little Big Adventure 1 o. 2
Lost Vikings 2
Maniac Mansion 1 und 2
MDK
Might & Magic 3-5 (SH)
Mission Critical
Monkey Island 1 und 2
Mummy-Tomb of the Pharao
Mutation o.J.B. & Alien Inci.
Myst, Last Eden, Nocropolis
Normality
Oddworld: Abe's Odyssey
Orion Burger
Outlaws
OverBlood
Pandora Akte & Under M.
Phantasmagoria 1 und 2
Police Quest 1-4 (SH)
Police Quest: SWAT
Privateer & Rebel Assault
Puppen, Perlen & Pistolen
Quest for Glory 1 bis 4 (SH)
Ravenloft 1+2 & M. (SH)
Realms of the Haunting
Rendezvous im Weltraum
Resident Evil
Riddle of Master Lu, The
Ripper
Sam & Max und Vollgas
Secrets of the Luxor
Shadow of the Empire
Shannara
Sherlock Holmes 1 und 2
Shivers 1 oder 2
Simon the Sorcerer 1 und 2
Space Quest 1 bis 6 (SH)
Stadt der verlorenen Kinder
Star Trek Sammelband
Star Trek - DS9 - Horbinger
Star Trek - Generations
Star Trek - T.N.G. - "A F. U."
Stonekeep
Strategietips (z.B. Siedler 2)
Suikoden
Swagman
Syndicate Wars
System Shock
Talisman & Imperium Roma.
Tekken 2/ Battle Arena T. 2
Terra Nova-Strike Force Cen.
Thunderscape
Time Commando
Time Gate 1 - Knights Chase
Time Paradox & Ultimate M.
Timelapse
Tomb-Raider
Toonstruck
Torin's Passage & Dragonsp.
Touché - 5. Musketier
Ultima 7-Teil 1&2 + F. (SH)
Ultima 8 - Pagan
Ultima Underworld 1&2 (SH)
Urban Runner
Versailles 1685 & Titanic
Warcraft 1+2 & Exp. (SH)
Warhammer-Gehärnte Ratte
Wild Arms
Wing Commander 3&4 (SH)
Wizardry 6 und 7
Wizardry Adventure: Nemesis
Woodruff and the Schnibble
X-COM: 2 & Apocalypse
"Z"
Zork:Nemesis/ Return to Zork

Wir führen über 400 Lösungen. Fordern Sie die Gesamtliste an.

Händleranfragen erwünscht

Bestellannahme ist von montags bis freitags von 10 bis 18 Uhr. Ansonsten steht unser Anrufbeantworter für Sie bereit.

Versandkosten (Inland)
Per Nachnahme nur 9 DM
Per Vorkasse nur 4 DM
(Ausland) Per Vorkasse 12 DM

Hint Shop
Am Hollerbroch 36
51503 Rösrath
Tel: 02205.910313
Fax: 02205.910314

Ständig Neuheiten



Die Lösungen sind für PC, PlayStation, Saturn, Mac & Amiga

SH = Sammelheft

Sie finden uns auch im Internet
http://www.hintshop.com

Distributor für die **Schweiz**
AHA CD-ROM Spiele - Postfach
3662 Seftigen-Tel/Fax: 033/345700-1/-4

Distributor für **Österreich**
Kornfeld OEG - Oberlaaerstr. 16
1100 Wien-Tel/Fax: 0222.689755-0/-1

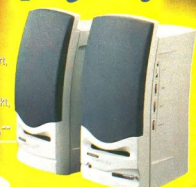
Power On!

SV 737 AEROSPACE ULTRA*
Klangharmonie in Vollendung! Integrierter Verstärker,100 Watt PMPO, Surround-Effekt, Bass- & Höhenunterstützung, Kopfhörerbuchse und BBE-Technikfür kristallklaren Sound!
unverb. Preisempf.: **DM 99,95**





SV 734 AEROSPACE SURROUND*
Der Klang, der Ihre Ohren verzaubert, integrierter Verstärker, 120 Watt PMPO, Lautstärkeregler, Bass- & Höhenunterstützung, Surround-Effekt, abnehmbare Front.
unverb. Preisempfehlung **DM 119,--**





SV 733 AEROSPACH EXTREME DELUXE*
Musik nicht nur hören, sondern erleben! Integrierter Verstärker, 2-Wege System/ 180 Watt PMPO, vier Surround-Effekte, Bass- & Höhenregler, Kopfhörerbuchse.
unverb. Preisempfehlung **DM 179,-** inklusive Spezialkabel



SV 732 AEROSPACE EXTREME*
Top-Qualität im neuen Gewand, integrierter Verstärker,100 Watt PMPO, Surround-Effekt, Bass- & Höhenunterstützung, Kopfhörerbuchse
unverb. Preisempfehlung **DM 89,95**

SV 731 AEROSPACE DELTA*
Der Star unter den kleinen Boxen! 50 Watt PMPO, Lautstärkeregler, Bass-Boost System, Betriebskontrollanzeige, Verbindungskabel, Kunststoffgehäuse
unverb. Preisempf. **DM 69,95**

Interact of Europe - Jülsenbeck GmbH
Far-East-Import - Export
Krausberg 2 - D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 - Fax (0 42 87) 12 51-44
Verkauf nur über den Fachhandel

INTERACT MULTIMEDIA PRODUCTS

• Multimedia Products • Game Products • PC Accessories • Internet
Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden

Vorderseite

Bestseller Games 10
GOLD EDITION

BESTSELLER GAMES GOLD 10 · CD 1 · COMANCHE 2.0 ·

Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.
Und so geht's:

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

Rückseite

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

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 2.0

Spielbare Demos: Albion, Dark Earth, Dungeon Keeper, Imperialismus, Jagged Alliance, Pacific General, Stonekeep, Warlords 3

Freeware: Acrobat Reader

Patch: Comanche 1, Comanche 2.01, Werewolf 1.01

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie im zugehörigen Heft auf den Seiten 6–7.

Systemanforderungen

- 486DX mit 8 MB RAM
- SVGA-Grafikkarte
- Eine Soundkarte für die Soundeffekte und ein Joystick sind 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 *BG/MSTAL* eingeben.

Bestseller Games 10
GOLD EDITION

BESTSELLER GAMES GOLD 10 · CD 1 · COMANCHE 2.0 ·

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden

Vorderseite

Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.

Und so geht's:

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

Rückseite

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

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie im zugehörigen Heft auf den Seiten 6–7.

Systemanforderungen

- 486DX mit 8 MB RAM
- SVGA-Grafikkarte
- Eine Soundkarte für die Soundeffekte und ein Joystick sind empfehlenswert.

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie

1. auf Ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch Eingabe von „d:", falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird;
2. an der Eingabeaufforderung *BGINSTAL* 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: WEREWOLF

Spielbare Demos: Comanche 3, Floyd

Shareware: ProntoMail (Demo-Version), Packprogramme

Vollversion: T-Online-Decoder V 2.01 D

Freeware: Acrobat Reader

Patch: Werewolf 1.01

Bestseller Games 10 GOLD EDITION

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games Gold 10" und der darin enthaltenen CD-ROMs berechtigt sind, das Programm

WEREWOLF vs COMANCHE 2.0

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

WEREWOLF vs COMANCHE 2.0 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 der auf den CD-ROMs aufgezeichneten Computerprogramme 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:** Diese Computerprogramme sind 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 eine der CD-ROMs einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit dem Registrierungsschein sowie einem frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an die umseitige Adresse. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
4. **Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender von **WEREWOLF vs COMANCHE 2.0** 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 **WEREWOLF vs COMANCHE 2.0** mit dem Kauf der Zeitschrift **„Bestseller Games Gold 10"** 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)

Bestseller Games 10 GOLD EDITION

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

Virtuelle Haustiere

Fin Fin – wer spricht da?



Vorgestellt in FOCUS 27/1997

Nach achtjähriger Forschung – entwickelt mit einer Investion von rund 70 Millionen US$ – präsentiert Ihnen FUJITSU Interaktive ein unglaubliches, virtuelles PC-Kunstwesen von noch nie dagewesener Lebensechtheit. „Fin Fin" ist ein liebenswertes kleines Tier – halb Vogel, halb Delphin – das innerhalb Ihres PCs auf dem Planeten TEO lebt. Anfangs recht scheu, wird es sich bald an Sie gewöhnen und bei entsprechender Pflege und Erziehung zum echten Freund werden. Fin Fin zeigt Emotionen wie ein lebendes Tier, kennt Empfindungen wie Hunger oder Müdigkeit, kann Beziehungen aufbauen., reagiert auf Ihre freundlichen oder harschen Worte entsprechend positiv oder negativ und ist erstaunlich lernfähig. Auf Pfiff kommt Fin Fin angeflogen und zeigt auf Zuruf sogar akrobatische Kunststückchen. Kinder und Erwachsene können mit dem kleinen Geschöpf wie mit einem Haustier reden, es beim Fliegen und Essen beobachten und sich von der Flora und Fauna des Planeten TEO bezaubern lassen. Die absolut neue Steuerungstechnologie über den mitgelieferten Smart Sensor™ erfolgt völlig ohne Tastatur und Maus: der SmartSensor™ wird am PC-Gameport angeschlossen und ersetzt Augen und Ohren von Fin Fin. Sie kommunizieren mit Fin Fin per natürlicher Sprache, Gesang oder Gestik – Fin Fin merkt, wenn Sie in seiner Nähe sind und begrüßt Sie vielleicht sogar, wenn Sie den Raum betreten. Auch wenn Sie an Ihrem Computer arbeiten, müssen Sie auf Ihren kleinen Freund nicht verzichten – dann läuft Fin Fin falls gewünscht nebenbei in einem Windows95-Fenster.

Systemvoraussetzungen: Mind. Pentium®-PC mit 16 MB RAM, Windows 95, VGA-Grafik (mind. 640x480 HighColor / 16 Bit), Direct-X 3.0 Treiber, Soundblaster-kompatible Soundkarte, 15-pin Gameport, CD-ROM-Laufwerk.

Deutsche Softwareversion auf CD-ROM, inkl. Handbuch.
Ohne SmartSensor™
Best.-Nr. PK-360, nur **98,80 DM**
ös 791 / sFr 98,80

Inklusive SmartSensor™
Bestell-Nr. PK-361, nur **DM 148,80**

Dangmashinchi

Der Renner aus Asien!

Dieser Schlüsselanhänger hat es wirklich „in sich" und wird auch Sie in Verzückung bringen: In dem ca. 5 cm großen, rundlichen Gehäuse lebt eine **kleine elektronische Katze**, die von ihrem Besitzer viel **Pflege, Erziehung und Aufmerksamkeit fordert**.

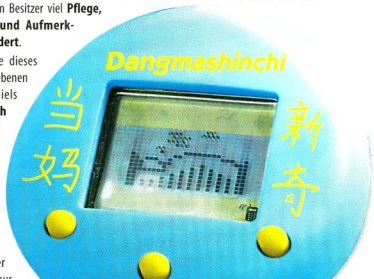


Abb. ähnlich

Die Spielidee dieses batteriebetriebenen Elektronikspiels **erfreut sich bei Jung und Alt riesiger Beliebtheit**. Ein **LCD-Display** bildet die Katze ab und zeigt dem Besitzer darüber hinaus **10 Grafik-Symbole**, mit denen **verschiedene Funktionen ausgelöst** werden können.

Wie ein richtiges Lebewesen hat auch das „Dangmashinchi" verschiedenste Bedürfnisse: Sie müssen es **füttern** (mit Essen, Getränken und Süssigkeiten), bei Bedarf **säubern**, mit ihm **spielen**, es **schlafen** lassen oder mit Spritzen und Tabletten behandeln, wenn es **krank** wird. Auch **Erziehung** ist gefragt, wenn es einmal ohne Grund schreit…

16,80 DM
ös 135 / sFr 16,80

Der Besitzer wird durch Piepstöne aufmerksam gemacht und verständigt sich mit dem Lebewesen über **3 Knöpfe**, mit denen die 10 Symbol-Funktionen angesteuert werden.

Allzusehr sollte man seine Katze aber nicht vernachlässigen – denn wie im richtigen Leben leidet sie darunter und könnte im schlimmsten Fall sogar es daran sterben…

Dangmashinchi,
Bestell-Nr. SD-125

当妈新奇

HatchACookie



Ein **allerliebstes Hühnchen** wartet in der Task-Leiste von Windows 95 auf seinen Besitzer.

Bei entsprechender **Fürsorge des Besitzers** gedeiht das Tierchen nicht nur monatelang, sondern entwickelt auch eine gewisse **Intelligenz.** Mangelnde Pflege oder übertriebene Züchtigung verkürzen die Lebensspanne.

- **Lebensdauer je nach Pflege mehrere Lebensjahre** (dann kann von vorne begonnen werden).
- **Animierte 3D-Grafik**
- **digitale Soundeffekte**
- **erscheint gegebenenfalls auch selbsttätig** am Bildschirm.



Deutsche Vollversion auf CD-ROM für Win. 95,
Bestell-Nr. PK-359

18,80 DM
ös 151 / sFr 18,80

Verwenden Sie für Ihre Bestellung den Bestellschein des PEARL-Katalogs (in der Heftmitte) oder bestellen Sie einfach per Internet:

www.pearl.de

Telefon: 0180/555 82 · Fax: 0 76 31/360-444

PEARL
PEARL-Straße 1
D-79426 Buggingen
CompuServe: GO PEARL · BTX: *PEARL#

PEARL Handels GmbH
Tel: +41-61-333 11 40
Fax: +41-61-333 12 22

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

Die vorgenannten Preise verstehen sich zzgl. Porto + Verpackung. Auf Bestellungen unter einem Auftragswert von DM 30,– erheben wir einen Mindermengenzuschlag von DM 4,–. Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung.

ZWEI · VOLLVERSIONEN · AUF · ZWEI · CDs

WEREWOLF™ vs COMANCHE™







Erproben Sie die Flugdynamik zweier verschiedener Helikopter – oder erleben Sie die zermürbende Spannung eines Luftkampfes

Zwei Top-Actionsimulationen auf 2 CDs – einzeln und gegeneinander spielbar! Fliegen Sie den legendären russischen Werewolf-Kampfhubschrauber oder den RAH-66 Comanche in neuen, atemberaubenden Missionen! Jede Flugsimulation bietet für sich schon packende Flugaction und wartet dank Novalogics 3D-Voxel-Space-Technologie mit realistischen 3D-Terrains auf. Per Netzwerk oder Modem verschmelzen beide Spiele zu einer Einheit: Machen Sie mit Ihrem Werewolf Jagd auf den Comanche und erleben Sie die direkte Konfrontation der zwei modernsten Kampfhubschrauber der Welt!

Ein Heft, doppelte Action: Der Werewolf bietet auch Comanche-Veteranen völlig neue Erfahrungen dank anderer Terrains, Zieleinrichtung, Steuerung, Cockpit, Gegner und Waffen. Er ist ganz anders als der Comanche – aber genauso gefährlich. Verbinden Sie zwei Rechner miteinander und erfahren Sie am eigenen Leibe, was es heißt, einen Werewolf am Heckrotor zu haben... Alles, was Sie brauchen, ist ein Netzwerk, Modem, Laplink™- oder Nullmodemkabel sowie blitzschnelle Reaktionen.







- Lizenzierte Original-Versionen von Novalogic / Softgold
- Bebilderte Spielanleitung und Tips im Heft
- Überzeugende 3D-Voxel-Grafik und realistischer Mehrkanal-Digitalsound
- Geschwindigkeitsanpassung für schnelle Pentium™-Rechner
- 29 realistische 3D-Terrains mit Nebel, Schatten, Rauch etc.
- Neue, erweiterte Comanche-Missionen mit neuen Zielen und Gegnern
- Insgesamt über 100 Missionen

- Alleinflug, Teamspiel oder jeder gegen jeden!
- Netzwerksupport für bis zu 8 Spieler*
  - Bis zu 4 Werewolves gegen 4 Comanches
  - Zwei-Spieler-Modus über Parallelverbindung, Modem und Nullmodem Kabel
  - Landeplätze für Tankstops und Reparaturen

* Bei mehr als zwei Spielern werden zusätzliche Spiele benötigt.

Zwei Vollversionen auf zwei CDs



Außerdem auf den CD-ROMs:

Update für den Original-Comache (BG Gold 5). Mit Hilfe dieses Patches von NovaLogic fliegt der Comanche auch unter Windows 95 und auf schnellen Pentium-Maschinen! Zusätzlich Demoversionen aktueller Spielehits und kommerzieller Programme.

Systemanforderungen: Mind. PC 486DX, 8 MB, SVGA, DOS ab 5.0 oder Windows 95. Unterstützt Soundkarte, Joysticks und Flightsticks