TREND

Bestseller Games

GOLD-EDITION

14,99 DM

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE – JETZT FAST GESCHENKT!

Ausgabe 12
DM 14,99
SFR 14,90
ÖS 118,–
LFR 298,–
HFL 17,–

SCHATTEN DES IMPERATORS

Virengeprüft durch Thunder BYTE

PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

INKLUSIVE:
GEDRUCKTE ANLEITUNG
CHEATS, TIPS & EDITOREN

BATTLE ISLE ★★ 3 ★★

PC POWER PLATIN AWARD

UNEINGESCHRÄNKTE DEUTSCHE VOLLVERSION

Blue Byte

4 344161 514997 12

BG GOLD – VOLLVERSION AUF 2 CD-ROMS!

BATTLE ISLE 3

Produktion: STYLE OF THE ARTS. GMBH · Tel. 0180 - 563 11 88

SHOPPING IM INTERNET

www.pearl.de

Über 6.000 Artikel!

Länderspezifische Angebote für



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



Fenster auf!

Nein, nicht um das Geld zum selbigen hinauszuwerfen, sondern um im Gegenteil die Mäuse hereinzulassen, und mit ihnen Buttons, Menüleisten und alles andere, was nach dem Willen von Gates dem Betuchten ein modernes Betriebssystem ausmacht. Und sein Wille geschieht, da beißt die Maus kein' Apple ab. Macintosh hin, OS/2 her, wer auf seinem Computer auch mal ein Spielchen wagen will, ohne gleich auf Playstation, Nintendo oder andere reine Amüsiermaschinen auszuweichen, benutzt fast immer ein Produkt des Hauses Microsoft, um seinem Rechner diesen Wunsch mitzuteilen. Einige durchaus ernstzunehmende Leute bis hin zum US-Justizministerium sehen das zwar ein wenig anders und meinen, Mr. Gates benutze umgekehrt seine allgegenwärtige Software, um weltweit Scharen von Anwendern nach seiner Pfeife tanzen zu lassen, doch diese Spiele heißen Capitalism und Monopoly und sind vorerst noch keine Bestseller Games.

Und hatten wir etwa nicht unseren Spaß? Entgegen einem weitverbreiteten Irrglauben heißen die bekanntesten PC-Spiele weder Indiana Jones noch Monkey Island, sondern „Tanz den MS-DOS-Prompt", „Auf der Jagd nach dem verschwundenen Speicher" und „In den Tiefen des Sound-Setup". Das wahre Adventure beginnt oft lange vor dem Titelbildschirm, und was ist der stärkste Ork, was der gemeinste Levelboß gegen EMM386.EXE, den dunklen Herrscher im Schattenreich der PC-Konfiguration? Auch Spiele im Spiel wurden reichlich geboten, allen voran Mensch ärgere dich nicht, gefolgt von Fang den Patch. Wer je versucht hat, eine beliebige Support-Hotline zu erreichen, lernt das Besetztzeichen zu hassen und die Wahlwiederholungstaste zu lieben – oder verzweifelt.

Doch nun wird alles besser, der simple Absturz wird vom subtileren „Nicht behebbaren Anwendungsfehler" abgelöst, denn in gebührendem zeitlichen Abstand folgen wir dem Trend und in gebührendem finanziellen Abstand dem Verkaufspreis und präsentieren das erste Bestseller Game, das nicht auch, sondern ausschließlich unter Windows läuft.

Die gute Nachricht zuerst: Auf einem ordentlich eingerichteten und gut funktionierenden Windows-System gehört der Konfigurationsärger tatsächlich der Vergangenheit an – *Battle Isle 3* nimmt sich, was ihm das Betriebssystem zur Verfügung stellt, testet die Hardware selbständig, und damit ist das Setup beendet. Theoretisch. Ein paar schlechte Nachrichten gibt es allerdings auch, denn die Programmierer bei Blue Byte waren ihrer Zeit voraus und haben ein 32-Bit-Programm geschaffen, das eigentlich erst mit Windows 95 zeigt, was es kann. Da es aber auch unter Windows 3.1 zeigen soll, was auf den immerhin zwei randvollen CD-ROMs steckt, muß der geneigte Kunde die eine oder andere Systemerweiterung installieren – und schon stecken wir wieder in dem Treiber- und Versionsverhau, von dem wir uns erlöst glauben, und müssen Fragen beantworten, deren Sinn wir allenfalls erahnen können. Oder wissen Sie, was eine AVI-Beschleunigerkarte ist? Oder Win32s? Oder WinG? Wissen Sie, ob Video für Windows installiert ist, und wenn ja, in welcher Version?

Tja, und so geschieht sein Wille erneut und ich finde mich in der unangenehmen Verlegenheit, Mr. Gates' Reichtum zu mehren, ohne dafür bezahlt zu werden, denn Tatsache ist nun mal, daß Windows 95 alles schon mitbringt, was seinem Vorgänger erst durch diverse Zusatzmodule beigebracht werden muß, und daher die optimale Basis für unser zwölftes Goldkind darstellt.

Windows- und Gates-Hasser dieser Erde, vergebt mir, aber als einer derjenigen, die entnervten Kunden über die Installationshürden helfen sollen, kann ich nicht anders als mir dieses eine Mal zu wünschen, daß nicht nur sein Wille geschehe, sondern auch sein Reich auf möglichst vielen Leser-PCs komme: Macht die Fenster gleich richtig auf und installiert Windows 95!

Peter Strobel

PETER STROBEL

PS: Bitte keine Droh- und Protestbriefe, da krieg' ich Pickel von. Und das nächste Mal gibt's wieder ein DOS-Spiel, versprochen, obwohl ich noch gar nicht sagen kann, was als nächstes kommt. Aber das ist eine andere Geschichte.

Inhalt

Blitzstart 5

Installation und Programmstart. 6

Einleitung 9

Spielanleitung. 10
- Tutorial – Karte 1. 10
- Tutorial – Karte 2. 14
- Tutorial – Karte 3. 15
- Tutorial – Karte 4. 16
- Tutorial – Karte 5. 17
- Tutorial – Karte 6. 19
- Tutorial – Karte 7. 20
- Tutorial – Karte 8. 20

Handbuch. 21
- Spielstart und Steuerung . . . 21
- Speichern, Laden und Verlassen 21
- Startoptionen 22
- Der Spielbildschirm 25
- Das Optionsmenü. 26
- Speichern und Beenden. . . . 28
- Bedienung der Spielfenster . 29
- Videos abrufen 31
- Das Info-Fenster im Detail . . 31
- Das Statistikfenster im Detail 34
- Bedienung der Einheiten und Gebäude. 67
- Gebäude – die Shops 70
- Erfahrung, Strategie und das Wetterproblem. 73

Das Einheitenlexikon. 74

Battle Isle 3 – Zubehör 80
- Die Levelcodes. 80
- Der Cheat namens Ewald. . . 80
- Karten- und Einheiteneditor 81
- Battle Isle per E-Mail. 83

Leserservice
- Die Siedler 95. 83

Spielvorstellungen

Age of Empires
- Wanderer, kommst du nach Sparta. 84

Antigotchi
- Öder Säufer 88

Hellfire – Diablo Expansion Pack
- Neue Teufeleien 89

MS CART Precision Racing
- Indy-Fieber am PC 90

Actua Soccer 2
- Bravouröse Bolzerei. 91

Worms 2
- Wurmfortsatz 92

Verschiedenes

Editorial. 3
Inhalt 4
CD-ROM-Cover 1. 93
CD-ROM-Cover 2. 95
Lizenzurkunde. 98

IMPRESSUM

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

Mitarbeiter: Hans Hohmann (hh), Hans-Joachim Sütterlin (hjs)

Redaktionsanschrift: 79426 Buggingen, PEARL-Straße1, Tel. (07631) 360-550

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) 360-270, 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: Büro West, Jägerstraße 23, 46149 Oberhausen, Telefon: (0208) 644-110, Fax: (0208) 644-367, Vertriebsleitung: Reinhard Jansohn

Abo-Betreuung: 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: 200.000 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 HYPERSNAP DX. Shareware und Info:
http://www.hyperionics.com

Blitzstart

Eine ausführliche Installationsanleitung und technische Hinweise erhalten Sie auf den Seiten 6 bis 8. Routinierte Anwender und Ungeduldige finden auf dieser Seite alles, was sie zum schnellen Einstieg wissen müssen.



Systemanforderungen und Installation

- IBM-komp. 486DX/33 mit 8 MB RAM
- 34 MB Festplattenplatz
- SVGA-Grafikkarte
- Windows 95, NT oder 3.11
- MS-Maus oder kompatible
- Soundkarte
- **Empfohlen:** Pentium, 16 MB, Windows 95

BATTLE ISLE 3 muß zunächst auf der Festplatte installiert werden. Die Installation startet unter Windows 95 automatisch beim ersten Einlegen der CD 1, es sei denn, Sie haben diese Option in der Systemsteuerung ausgeschaltet. Von Hand starten Sie die Installation, indem Sie die Datei INSTALL.EXE ausführen. Das Battle-Isle-Setup und auch das Spiel werden im Anschluß an die Installation automatisch gestartet. Folgen Sie jeweils den Anweisungen in den Fenstern. Spätere Spielstarts werden über das Windows-Startmenü ausgeführt.
Nähere Angaben und Hilfe bei Schwierigkeiten finden Sie auf den Seiten 6 bis 8 im Heft.

Die Spieledemos

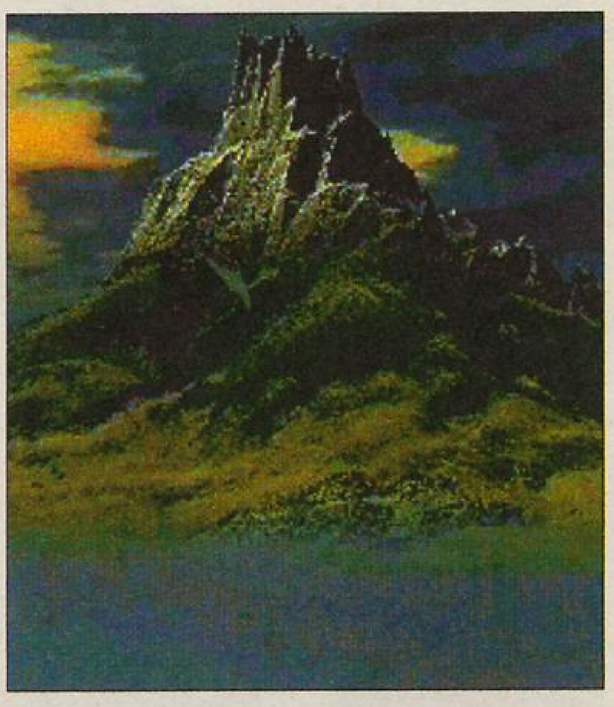
...hatten leider auf den mit Videos vollgepackten Battle Isle 3 CDs keinen Platz mehr.

Freeware

Im Verzeichnis \WORDVIEW der CD 1 finden Sie den **Word-Viewer** von Microsoft, mit dem Sie Word-Dokumente ansehen und drucken können, falls Sie WinWord nicht besitzen. Mit dem Word-Viewer können Sie z. B. das im Word-Format vorliegende **Originalhandbuch** im Verzeichnis \HANDBUCH ansehen und ausdrucken.
Auf der CD 1 befinden sich außerdem einige Zubehörprogramme zu BATTLE ISLE 3, ein Update für BATTLE ISLE 2 und ein Update für DIE SIEDLER (BG Gold 6), das die Siedler unter Win 95 laufen läßt. Lesen Sie dazu bitte auf den Seiten 81–83 nach.

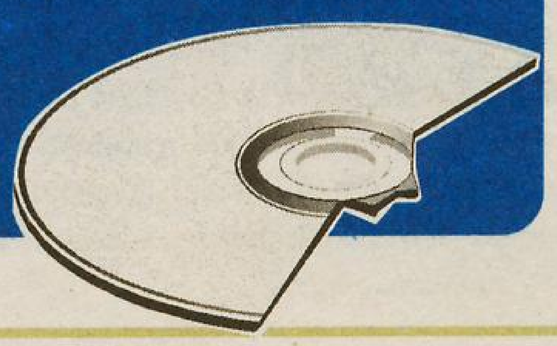
Shareware

Einige beliebte **Packprogramme** (ARJ, PKZIP, LHARC, RAR) stehen auf CD 1 im Verzeichnis \PACKER zur Auswahl.
Im Verzeichnis \TBAV finden Sie diesmal wieder die **Antiviren-Software** von Thunderbyte, die einige Leser schon vermißt hatten. In vier Unterverzeichnissen befinden sich die aktuellsten Prüfversionen für DOS, Windows 95, NT und 3.11.
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 Ihrer Heft-CDs zerkratzt sein oder einen Material- oder Transportschaden aufweisen, erhalten Sie vom Verlag Ersatz. Beachten Sie bitte die im Lizenzvertrag (Seite 98) unter Punkt 3 aufgeführten Umtauschbedingungen, und schicken Sie die ausgefüllte Registrierung mit ein.



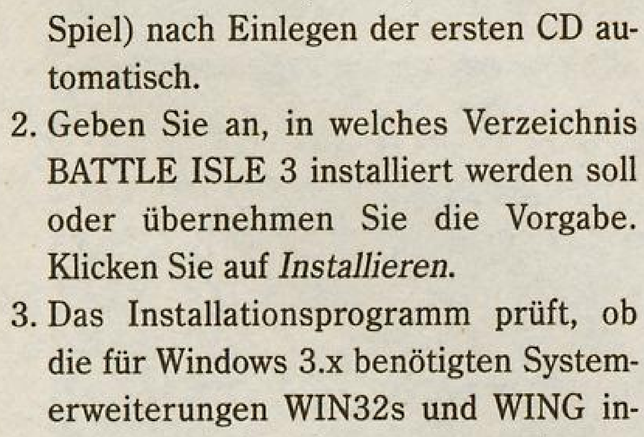
Installation un

BATTLE ISLE 3 ist ein reines Windows-Spiel und wird im 32-Bit-Modus betrieben. Es läuft unter Windows 3.x, 95 und NT. Blue Byte empfiehlt Windows 95 als Betriebssystem, was wir nach ausgiebigen Tests nur unterstreichen können.

Installation und Konfiguration

BATTLE ISLE 3 muß zunächst auf der Festplatte installiert werden und benötigt dort ca. 13 MB Speicherplatz. Abhängig von zusätzlich benötigten Systemerweiterungen, besonders unter Windows 3.x, kann dieser Bedarf auf etwa 40 MB ansteigen.

Installation und Spielstart



1. Starten Sie Windows und öffnen Sie den Datei-Manager bzw. Explorer. Doppelklicken Sie auf die Datei INSTALL.EXE im Hauptverzeichnis der CD-ROM.



   Wenn die Autorun-Funktion von Windows 95 nicht abgeschaltet wurde, startet die Installation (und später auch das Spiel) nach Einlegen der ersten CD automatisch.
2. Geben Sie an, in welches Verzeichnis BATTLE ISLE 3 installiert werden soll oder übernehmen Sie die Vorgabe. Klicken Sie auf *Installieren.*
3. Das Installationsprogramm prüft, ob die für Windows 3.x benötigten Systemerweiterungen WIN32s und WING installiert sind und startet gegebenenfalls die jeweilige Installation. Folgen Sie den Anweisungen der jeweiligen Programme.

HINWEIS

Ebenfalls für Windows 3.x wird das Programm Video für Windows benötigt. Bevor Sie es von der Heft-CD installieren, lesen Sie bitte den entsprechenden Abschnitt unter *Problemlösungen.*

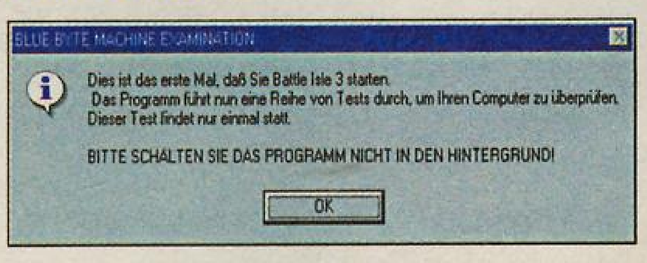
4. Die Programmdaten werden nun auf Ihre Festplatte übertragen, danach wird eine Programmgruppe angelegt.



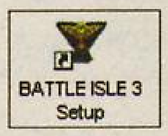
5. Nach Abschluß der Installation beantworten Sie die Frage, ob Sie eine AVI-Beschleunigerkarte besitzen. Wenn Sie sich nicht sicher sind, klicken Sie auf NEIN. Diese Angabe hat keinen Einfluß auf das Spiel, sondern betrifft ausschließlich die Größe, in der die Videos abgespielt werden. Sie kann auch nachträglich geändert werden, siehe *Problemlösungen*, Abschnitt *SDI.INI.*

6. Nach der Installation starten Sie BI 3 durch einen Doppelklick auf das Icon.

Konfiguration



Beim ersten Spielstart unterzieht das Programm Ihren Rechner einer Reihe von Tests und konfiguriert sich dadurch selbst. Lesen Sie alle Meldungen aufmerksam durch und beantworten sämtliche Fragen. Die Konfiguration betrifft hauptsächlich die Größe und Qualität der Videosequenzen; die Einstellungen der Soundkarte werden vom Betriebssystem übernommen und ebenfalls getestet.



Sollten beim Spielablauf Probleme auftreten, kann die Systemüberprüfung durch Doppelklick auf *BATTLE ISLE 3 SETUP* manuell gestartet werden. Die meisten Einstellungen können auch durch Manipulation der Datei SDI.INI vorgenommen werden – siehe *Problemlösungen.*

Netzwerk-Setup



Um BI 3 im Netz betreiben zu können, braucht nur ein Ort im Netzwerk angegeben zu werden, auf dem alle Teilnehmer Schreib- und Leserechte besitzen. Befragen Sie gegebenenfalls den Systemadministrator, der ein solches Verzeichnis auch neu anlegen kann. Es wird weniger als ein Megabyte beanspruchen.

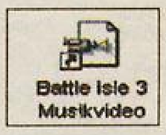
Klicken Sie auf das Netzwerk-Setup in der BI3-Programmgruppe doppelt, und geben Sie den Pfad an.

Einheiten Animation Setup

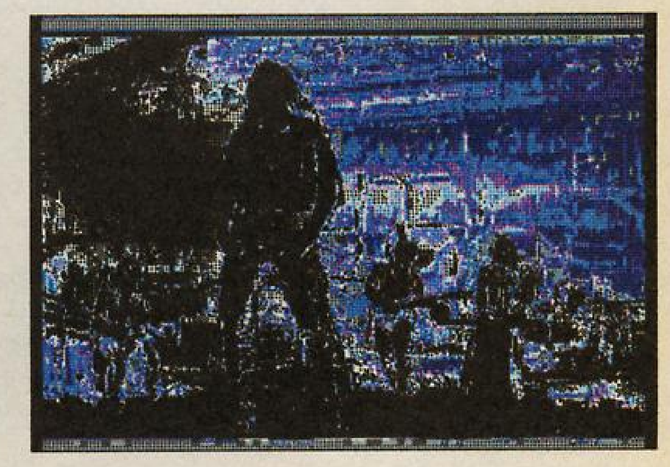


Wenn Sie auf dieses Icon doppelklicken, werden die Daten für die 3D-Darstellung der Einheiten im Info-Fenster auf die Festplatte kopiert, was weitere 40 MB Speicherplatz beansprucht. Sie sollten das nur tun, wenn die Ladezeiten von CD-ROM den Spielfluß behindern, was bei neueren Laufwerken kaum der Fall sein dürfte.

Musikvideo



Ein Doppelklick startet ein Live-Video der BI3-Musik.



Problemlösungen

Betriebssystem

BATTLE ISLE 3 ist prinzipiell unter allen gängigen Varianten von MS Windows ab V. 3.1 lauffähig; dennoch wird sich ein System an der unteren Grenze der Systemanforderungen und mit Windows 3.x erheblich schwerer tun als ein schneller Pentium-Rechner mit Windows 95. Da BATTLE ISLE 3 im 32-Bit-Modus betrieben wird, müssen für Windows 3.x verschiedene Systemerweiterungen installiert werden, die bei Windows 95 bereits ins System integriert sind. Außerdem sind Sound- und Video-Treiber für Windows 95 in der Regel wesentlich aktueller als ihre Gegenstücke unter Windows 3.x. Das alles führt zur dringenden Empfehlung, BATTLE ISLE 3 nach Möglichkeit unter Windows 95 zu betreiben; die meisten der nachfolgend beschriebenen Probleme dürften damit gelöst sein.

Treiber

Versuchen Sie, möglichst aktuelle Treiber für Ihre Grafik- und Soundkarten zu verwenden. Wenn Sie die Möglichkeite haben, suchen Sie im Internet oder anderen

d Konfiguration

Online-Diensten nach Update-Möglichkeiten des Herstellers, oder wenden Sie sich an Ihren Fachhändler.

Video für Windows 1.1e

Die Videos in BATTLE ISLE 3 wurden größtenteils mit dem INTEL INDEO Codec Version 3.2 erstellt. Um sie abspielen zu können, benötigen Sie unter Windows 3.x mindestens Version 1.1d von Video für Windows.
Manche Grafikkartenhersteller liefern zu ihren Karten besonders angepaßte Versionen dieses Programmes. Sollten Sie also bereits Video für Windows auf Ihrem System installiert haben, so raten wir dazu, die von uns mitgelieferte Version 1.1e *nicht* zu installieren.
In der Regel genügt die Version 1.1d, um die Videos abzuspeilen. Installieren Sie die Version 1.1e deshalb *nur dann,* wenn Sie über keine Video für Windows-Installation verfügen oder unsere Videos mit Ihrer Installation nicht abspielbar sind.
Um Video für Windows zu installieren, wechseln Sie ins Verzeichnis V4W der ersten Heft-CD und klicken auf SETUP.EXE doppelt.

Virtueller Speicher

BATTLE ISLE 3 benötigt ca. 30 MB Arbeitsspeicher. Sollte nicht so viel zur Verfügung stehen, wird sogenannter virtueller Speicher eingesetzt, d. h. ein Speicherbereich auf der Festplatte wird benutzt, um Arbeitsspeicher zu simulieren. Dieser Speicherbereich muß mindestens 23 MB groß sein. Sorgen Sie dafür, daß auf der Festplatte mindestens diese Menge frei ist. Wie Sie die Größe des virtuellen Speichers einstellen, hängt vom Betriebssystem ab:

Virtueller Speicher unter Windows 3.11

- Öffnen Sie die Programmgruppe „Hauptgruppe“ und starten darin das Programm „Systemsteuerung“
- Wählen Sie den Punkt „386 erweitert“
- Wählen Sie den Punkt „Virtueller Speicher“
- Betrachten Sie die Größe der augenblicklich eingestellten Auslagerungsdatei (=virtueller Speicher). Ist sie größer als 23.000KB ? Wenn ja, brauchen Sie nichts zu tun und können alle geöffneten Fenster wieder schließen. Wenn nicht, wählen Sie den Punkt „Ändern“.
- Betrachten Sie den Punkt „Empfohlene Größe“. Ist er kleiner als 23.000 KB? Wenn ja, geben Sie unter „Neue Größe“ einen Wert größer oder gleich 23.000KB ein und wählen OK. Eine permanente Auslagerungsdatei hat gegenüber einer temporären Geschwindigkeitsvorteile, belegt den Festplattenplatz aber dauerhaft auch außerhalb von Windows. Anschließend müssen Sie Windows neu starten.

Wenn die empfohlene Größe zu klein ist, dann kann das zwei Gründe haben. Es kann sein, daß Ihre Festplatte fragmentiert ist. Windows benötigt zusammenhängende Speicherblöcke. Wechseln Sie auf die DOS-Ebene und starten ein Defragmentierungsprogramm (lesen Sie dazu mehr in Ihrem DOS Handbuch).
Der andere Grund kann sein, daß Sie zu viele Treiberprogramme geladen haben. Windows 3.11 verwendet maximal bis zum dreifachen des freien Arbeitsspeichers als virtuellen Speicher. Stellen Sie eine einfache CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT her, in denen Sie keine überflüssigen Treiber laden. Insbesondere auf SMARTDRIVE sollten Sie verzichten oder für SMARTDRIVE nicht mehr als 256KB Speicher verwenden. Auch das Weglassen der Netzwerktreiber kann Arbeitsspeicher freimachen. Windows 3.11 braucht nicht mehr als den Eintrag

```
DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS
```

in der Datei CONFIG.SYS.

Virtueller Speicher unter Windows 95

Haben Sie auf Ihrer Festplatte mindestens 23 MB frei? Dann ist nichts weiter zu tun, Windows 95 erkennt das und kümmert sich selbst darum, genug virtuellen Speicher zur Verfügung zu stellen. Löschen Sie ggfs. ein paar Dateien, die Sie nicht mehr brauchen, um genügend Platz auf der Festplatte bereitszustellen.

Screensaver

Bildschirmschoner haben keinen Einfluß auf das Spiel, können aber in Einzelfällen die Videos beeinträchtigen. Schalten Sie in diesem Fall den Screensaver entweder ab oder verlängern die Einschaltzeit auf mindestens elf Minuten – so lange dauert das längste Video.

Die Datei SDI.INI

Wie alle Windows-Programme legt auch BATTLE ISLE 3 seine Konfigurationsdaten in einer Initialisierungsdatei ab, die beim Programmstart eingelesen wird. Hier heißt diese Datei SDI.INI und ist im Windows-Verzeichnis zu finden. Es handelt sich um eine Textdatei, die mit dem Windows-Notepad geöffnet und bearbeitet werden kann.
Oft ist eine kleine Änderung in dieser Datei wesentlich schneller zu bewerkstelligen als ein komplettes neues Setup, z. B. wenn sich der Buchstabe des CD-ROM-Laufwerks geändert hat.
Im folgenden werden die Einträge beschrieben, die für manuelle Änderungen interessant sein können.

[FILES]

PATHx=

Es gibt die Einträge PATH0 bis PATH9. Die ersten beiden müssen leer bleiben, der zweite muß auf Ihr Spielverzeichnis auf der Festplatte zeigen, der dritte auf Ihr CD-ROM Laufwerk.

SDIPATH=

Muß auf Ihr Spielverzeichnis auf der Festplatte zeigen.

[ADVANCED]

REMOTEPATH=

Zeigt auf Ihr Netzwerklaufwerk.

AVICHIP=

YES oder NO, je nachdem ob Sie eine AVI-Beschleunigerkarte besitzen.

ONLINEHELP=

YES oder NO, je nachdem ob Sie von Programmbeginn an die Onlinehilfe haben wollen oder nicht.

[STARTUP]

(Die hier enthaltenen Werte werden vom Systemtest gesetzt und sollten nur von erfahrenen Benutzern manipuliert werden.)

PLAYVIDEO=

YES um normale Videos zu spielen, NO um generell alle Videos abzuschalten.

PLAY_320_200=

NO um keine Videos im 320 * 200 Modus zu spielen. YES um sie zu spielen. Dann muß auch PLAYVIDEO YES sein, sonst wird dieser Wert ignoriert.

PLAY_ZOOM=

NO um keine Videos im AVI-Beschleunigungs-Modus zu spielen. YES um sie zu spielen. Dann muß auch PLAYVIDEO YES sein, sonst wird dieser Wert ignoriert.

PLAY_BIG=

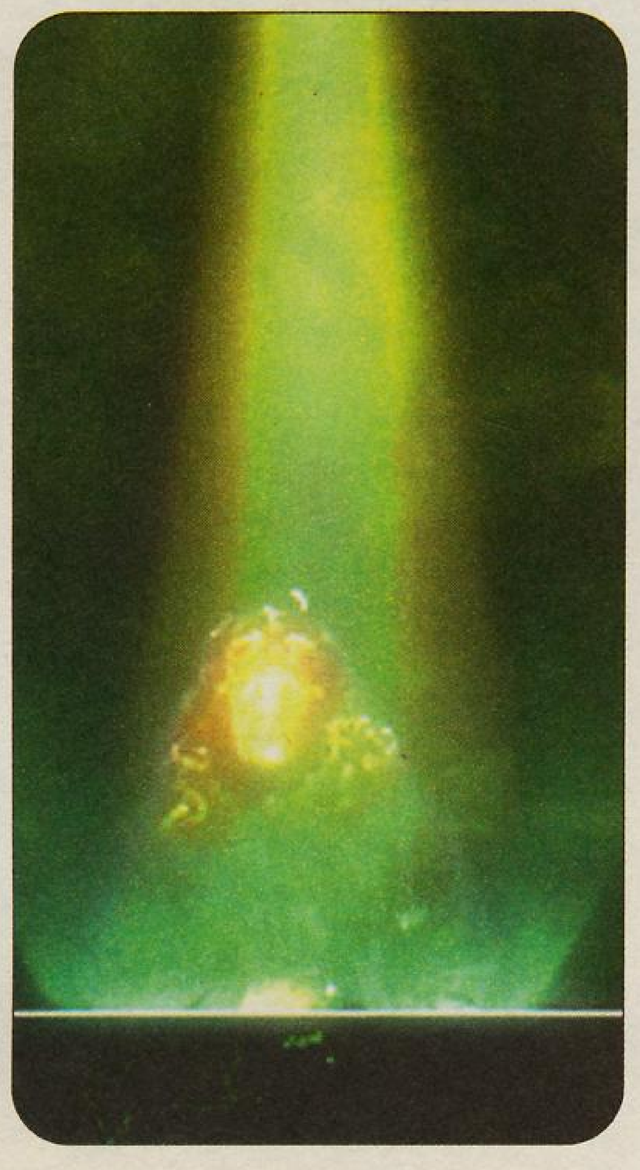
NO um keine Zwischenvideos zu spielen. Diese Videos sind mit 640 * 480 größer

als die Standardvideos mit 320 * 200 und können daher manchmal zu Problemen führen. YES um sie zu spielen. Dann muß auch PLAYVIDEO YES sein, sonst wird dieser Wert ignoriert.

USEFX=
USEFM=
YES um Geräusche bzw Musik zu spielen, NO um die entsprechende Ausgabe abzuschalten.

Probleme mit den Videos

Insbesondere bei Windows 3.x kann es zu Problemen kommen. Der Grund sind defekte Videotreiber der Grafikkartenhersteller. Auch wenn die Treiber beim normalen Betrieb klaglos funktionieren, können sie Fehler enthalten, die sie zum Abspielen von Videos teilweise unbrauchbar machen.
Ein relativ häufig auftretender Fehler verhindert, daß Videos im Spiel vor der Hintergrundmaske abgespielt werden, sie müssen stattdessen vor einem schwarzen Hintergrund abgespielt werden. Battle Isle 3 erkennt diese Probleme beim ersten Start und wechselt dann ggfs. automatisch in diese Darstellungsart.
Manche Treiber können auch dermaßen defekt sein, daß sie beim Abspielen von Videos abstürzen. Windows gibt dann meist eine Fehlermeldung aus, die den Text „MMTASK ERROR“ enthält. Beim nächsten Start erkennt Battle Isle 3 den vorher aufgetretenen Fehler und schaltet dann ggfs. in den Modus um, in dem Videos auf schwarzem Hintergrund abgespielt werden. Sollten solche gravierenden Abstürze mehrmals auftreten, bemerkt Battle Isle 3 auch das und bietet Ihnen an, in Zukunft ganz auf das Abspielen von Videos zu verzichten.
Diese Probleme lassen sich auf zwei Arten lösen. Sie können versuchen, von Ihrem Grafikkartenhersteller einen neueren Treiber zu erhalten, oder Sie können versuchen, ob der Treiber einer anderen Grafikkarte auf Ihrem System funktioniert. Da alle Grafikkarten auf den Chipsätzen von nur wenigen Herstellern basieren, ist die Chance groß, daß Sie einen funktionierenden Treiber z.B. von einer Shareware-CD benutzen können.
Es hat sich außerdem gezeigt, daß das Zoomen von Videos zu Problemen führen kann, wenn das System im 16-Bit Farbmodus (65536 Farben) läuft. Reduzieren Sie die Farbtiefe auf 8 Bit (256 Farben).



Die Videos werden zu groß abgespielt

Wenn Sie im Media-Player die Videos standardmäßig in doppelter Größe oder gar in Vollbildgröße abspielen, übernimmt BATTLE ISLE 3 diese Einstellung. Sie können das verhindern, indem Sie im Mediaplayer die Videogröße auf „Normal“ und „Abspielen im Fenster“ setzen und diese Einstellung als Standard definieren.

Alternative Programmanager

Unter Windows ist eine Reihe von Benutzeroberflächen verbreitet, die dem System ein anderes Aussehen verleihen. Diese Oberflächen vertragen sich häufig nicht mit BATTLE ISLE 3. Starten Sie das Spiel vom normalen Programmanager aus.

Zuwenig Speicher

Wenn während des Spieles die Meldung erscheint, daß Sie zuwenig Arbeitsspeicher haben, müssen Sie den virtuellen Speicher vergrößern (s. oben).

Probleme mit Geräuschen oder Musik

Unter Windows 3.x ist die Einstellung der Soundkarten nicht ganz problemlos. Überprüfen Sie bei Schwierigkeiten Ihre Treibereinstellung und den MIDI-Mapper. Beides finden Sie im Programm „Systemsteuerung“. Im MIDI-Mapper müssen Sie häufig alle vorhanden Stimmen in der ersten Patch Tabelle auf den Typ Ihrer Soundkarte setzen. Ziehen Sie hierzu Ihr Windows-Handbuch zu Rate.
Unter Windows 95 finden Sie die entsprechenden Einstellungen unter Multimedia in der Systemsteuerung. Diese Prozedur ist in den meisten Fällen aber nicht nötig, da Windows 95 die erforderlichen Einstellungen bei der Erkennung Ihrer Hardware automatisch vornimmt.

Generelle Hilfe bei Problemen mit Windows 3.x

- Installieren Sie Windows 3.11 komplett neu.
- Installieren Sie Ihre Videotreiber neu. Versuchen Sie es zunächst mit 256 Farben, später vielleicht auch mit 64K Farben.
- Installieren Sie Video für Windows 1.1d, falls Sie es haben. Wenn Sie die Wahl haben zwischen der Version (d) und der von uns gelieferten Version (e), sollten Sie die Version (d) jetzt von Hand installieren. (Aufgrund eines Lizenzstreites zwischen Microsoft und einer anderen Firma dürfen wir leider die Version (d) aus rechtlichen Gründen nicht mitliefern).
- Installieren Sie jetzt BATTLE ISLE 3 neu.
- Starten Sie BATTLE ISLE 3. Das Programm bietet Ihnen beim ersten Start an, Video für Windows 1.1e zu installieren. Haben sie bereits die Version (d) installiert, so installieren Sie die Version (e) nicht. Haben Sie die Version (d) nicht installiert, so installieren Sie jetzt die Version (e).
- Starten Sie BATTLE ISLE 3 erneut, und befolgen Sie die Instruktionen des Systemtests.

Vergrößern oder Verschieben der Fenster plötzlich beendet

Im 64K-Farbmodus funktionieren einige Windowsfunktionen anders oder gar nicht. Aus diesem Grund wird das Vergrößern und Verschieben der Fenster automatisch vom Programm beendet, sobald bestimmte Größen bzw Positionen eingenommen werden, auch ohne daß Sie die Maustaste loslassen.
Wechseln Sie in den 256-Farb-Modus, wenn das Problem zu störend wird.

Chipfenster akzeptiert keine Mausklicks

Aufgrund des Multitaskings kann es unter ungünstigen Umständen dazu kommen, daß Mausklicks verlorengehen. Sollte gerade das Chipfenster geöffnet sein, kann es nicht mehr mit der Maus geschlossen werden. Drücken Sie in diesem Fall die ESC-Taste.

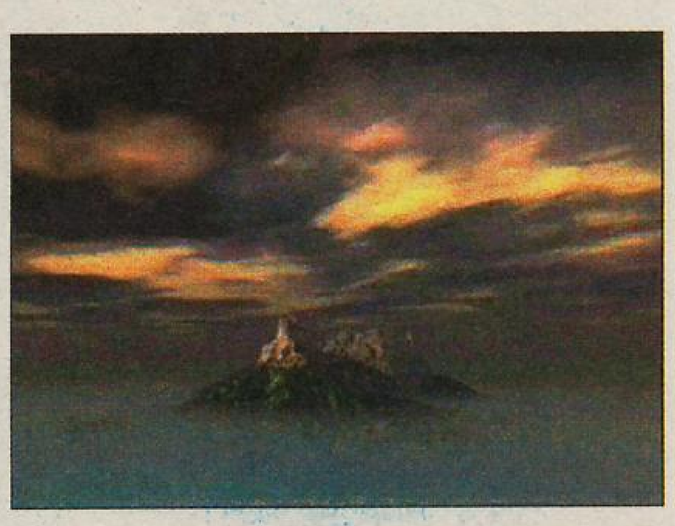
Kampf um CHROMOS

Sie sind der Meinung ein großer PC-Stratege zu sein? Na, dann hoffen wir mal, daß Ihre Feldherrenausbildung nicht nur aus „Echtzeit“ bestanden hat. BATTLE ISLE 3 läßt sich nicht durch die schlichte Massenproduktion von Panzerchen lösen, sondern erfordert in jeder Mission genau durchdachtes Handeln und Abwägen zwischen schneller Offensive und bedächtigem Vorrükken. Knallharte strategische Anforderungen, brillant animierte Kampfszenen, eingängige Bedienung und eine Story aus zahllosen Videos machen den dritten Teil der Battle Isle Saga zu einem der herausforderndsten und attraktivsten PC-Spiele des rundenorientierten Genres.

BATTLE ISLE 3 – *Schatten des Imperators* ist die Fortsetzung der Battle Isle Serie von *Blue Byte*. Durch eine Mischung heute existierender und futuristischer Technologie, taktischer Manöver und strategischer Planung, kombiniert mit einer umfassenden Story, soll Battle Isle 3 Ihre taktischen und spielerischen Talente aufs neue fordern.

Die Anleitung zu BATTLE ISLE 3 beginnt mit dem „Tutorial“, einer Einführung in die Bedienung für Spieler, die das Battle Isle Universum zum ersten Mal betreten. Wir empfehlen, den Anfängerteil wie auch die Sektion für Fortgeschrittene schrittweise durchzuspielen. BATTLE ISLE 3 erscheint durch seine einfache Handhabung wie ein überschaubares Programm mit relativ wenigen Funktionen. Doch hinter den Werkzeugsymbolen, den Menüs, Untermenüs und Einstellboxen verbirgt sich eine solche Vielfalt, daß Sie sich vor Spielbeginn in jedem Fall mit allen Spielfunktionen vertraut machen sollten. Sonst werden Sie in der Kampagne schon bald Ihr blaues Wunder erleben.

Die folgende Anleitung soll Ihnen den vollständigen Befehlsvorrat von Battle Isle 3 erschließen, und Sie anhand von Erklärungen und Beispielen durch die Vielfalt der Aufgaben führen. Die Anleitung wird Sie aber nicht zum perfekten Strategen ausbilden, Ihnen die Lösung jeder Spielsituation liefern oder das Spezialgebiet aller Einheiten erläutern. All das werden Sie vor Ort in der strategischen Praxis erlernen.



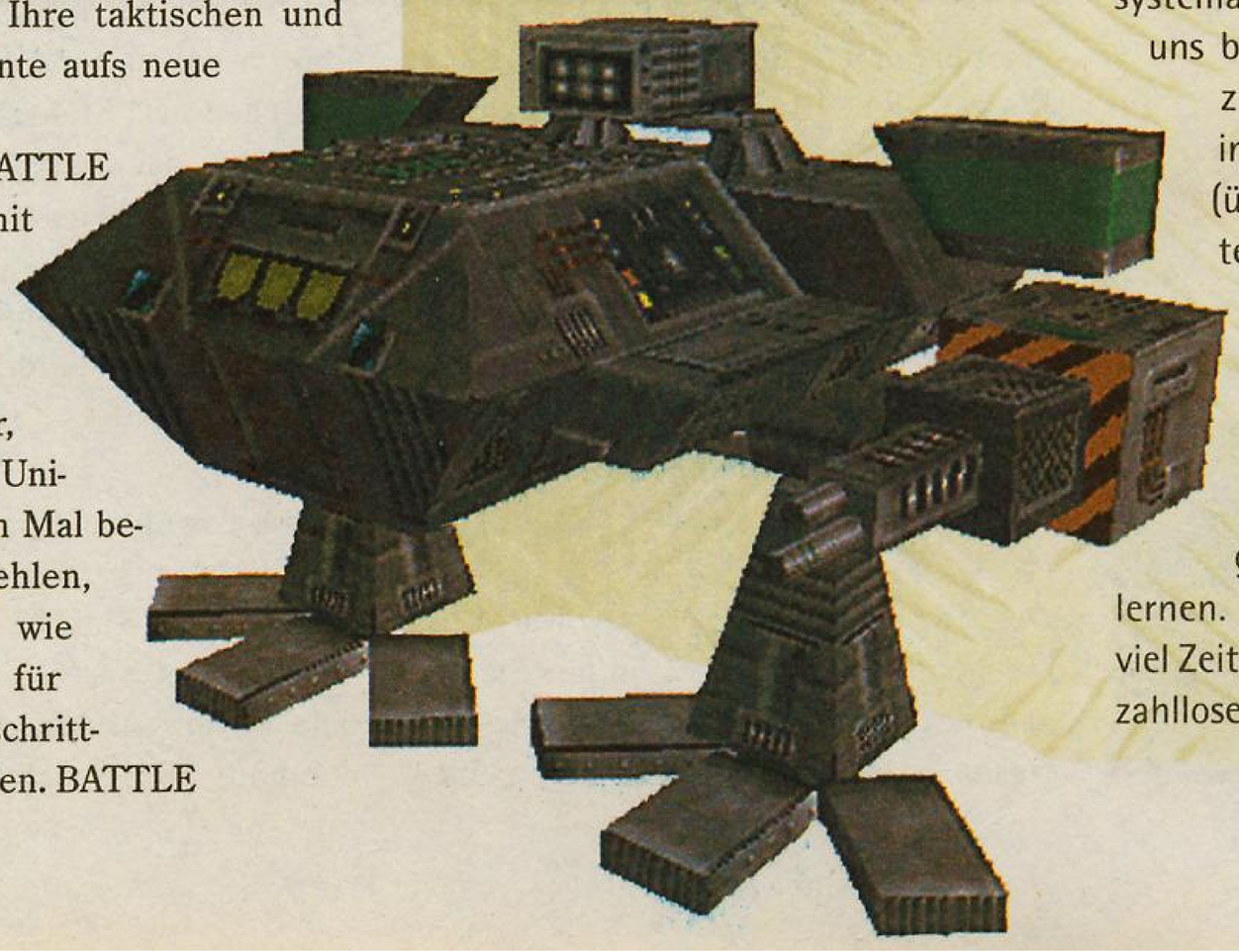




Spielen Sie das Tutorial!

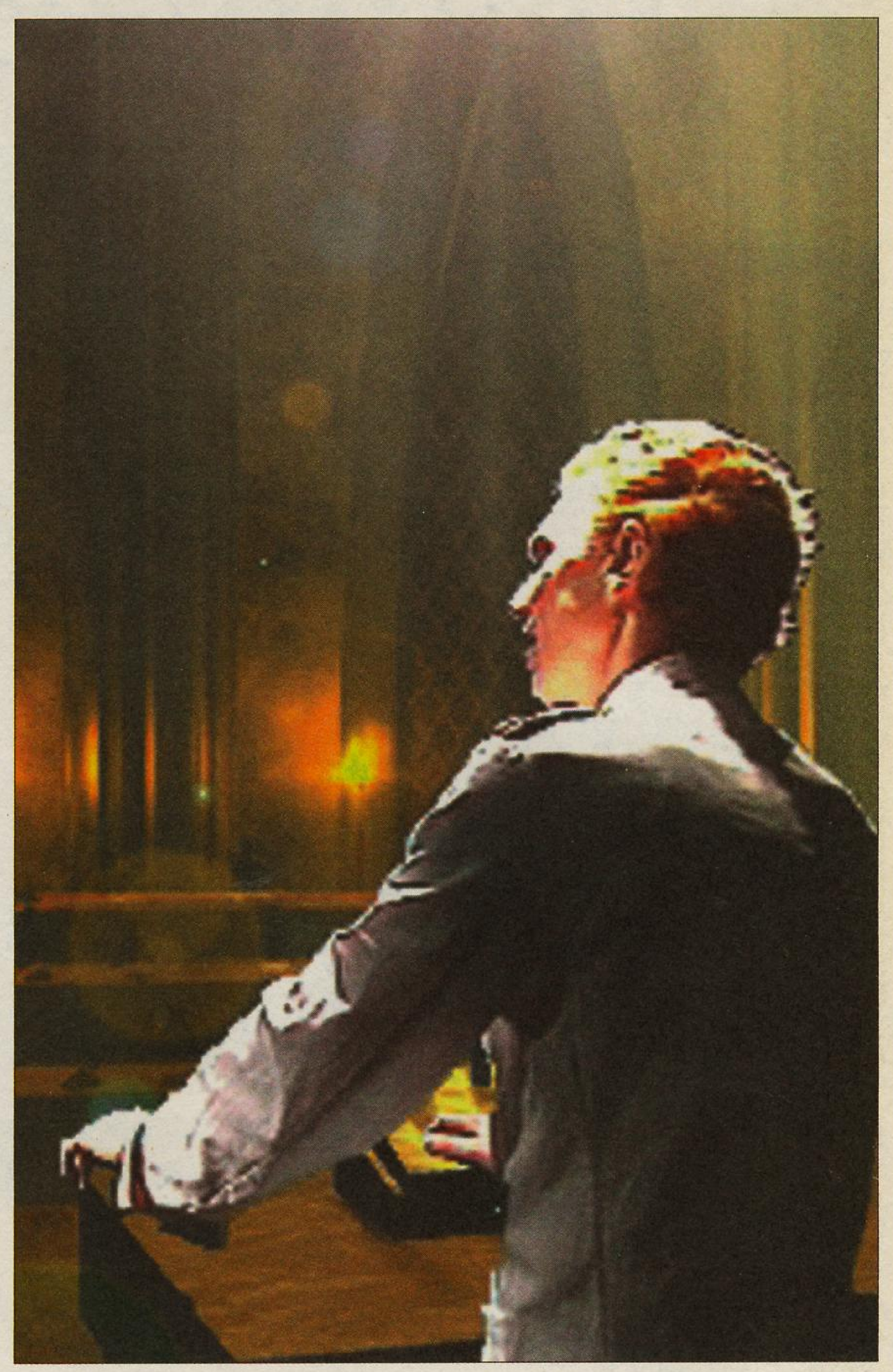
Das Originalhandbuch von *Blue Byte* liefert mit dem Tutorial eine exzellente Einführung in die Bedienung von *Battle Isle 3*. Es läßt dem Spieler aber noch sehr viel Raum für eigene Erkundungen, denn in der Anleitung werden nirgends detailliert die Eigenschaften der einzelnen Einheiten und Gebäude systematisch aufgelistet. Wir haben uns bemüht, solche Informationen zu ergänzen, können aber beim immensen Umfang des Spiels (über 60 verschiedene Einheiten) nicht für Vollständigkeit garantieren.

Also spielen Sie am besten die acht Tutorial-Karten bei aufgeschlagener Anleitung, um die Bedienung und strategische Grundzüge kennenzulernen. Später bleibt Ihnen noch viel Zeit, die optimale Verwendung der zahllosen Einheiten zu erforschen.



Willkommen, Administrator

Battle Isle 3 ist trotz seiner einfachen Handhabung und seiner intuitiven Benutzeroberfläche ein äußerst komplexes Programm. Um die Möglichkeiten von Battle Isle 3 voll ausschöpfen zu können, sollten Sie sich zunächst im folgenden Tutorial mit den grundlegenden Funktionen vertraut machen.



Wie die meisten Windows-Programme wird auch Battle Isle 3 fast vollständig per Maus gesteuert. Hierbei bedeutet „Klicken“: führen Sie den Mauszeiger auf das Objekt und drücken Sie einmal auf die linke Maustaste. Dasselbe gilt entsprechend für „Doppelklicken“.
Wir gehen an dieser Stelle davon aus, daß Sie Battle Isle 3 bereits installiert haben. Starten Sie das Spiel nun wie auf S. 6–8 angegeben, also z. B. über das Windows-Startmenü. Das Intro können Sie, wenn Sie es schon kennen, mit ESC abbrechen. Das funktioniert allerdings erst, nachdem der Titelschriftzug „Schatten des Imperators“ angezeigt wurde. Einen kleinen Moment müssen Sie sich also gedulden.



TIP Intro und Abspann reagieren nicht gerade spontan auf die ESC-Taste. Drücken Sie am Anfang der Videos einige Sekunden lang mehrmals auf ESC, sonst kann es passieren, daß Sie sich die Filme ohne Abbruchmöglichkeit in voller Länge anschauen müssen.

Tutorial – Karte 1

Nach dem Intro erscheint das Disk-Menü. Im Disk-Menü wählen Sie *Starte einzelne Karte*, indem Sie den gelben Button links neben der Textzeile anklicken. Nun öffnet sich das Missions-Lade-Fenster: hier sind alle Missionen der aktuellen Kampagne aufgeführt. Klicken Sie nun rechts oben so lange auf den unteren Pfeil neben dem Namen der Kampagne, bis in dem Feld „Tutorial“ steht. Nun klicken Sie auf das Feld links neben dem Eintrag „Tutorial 1“.



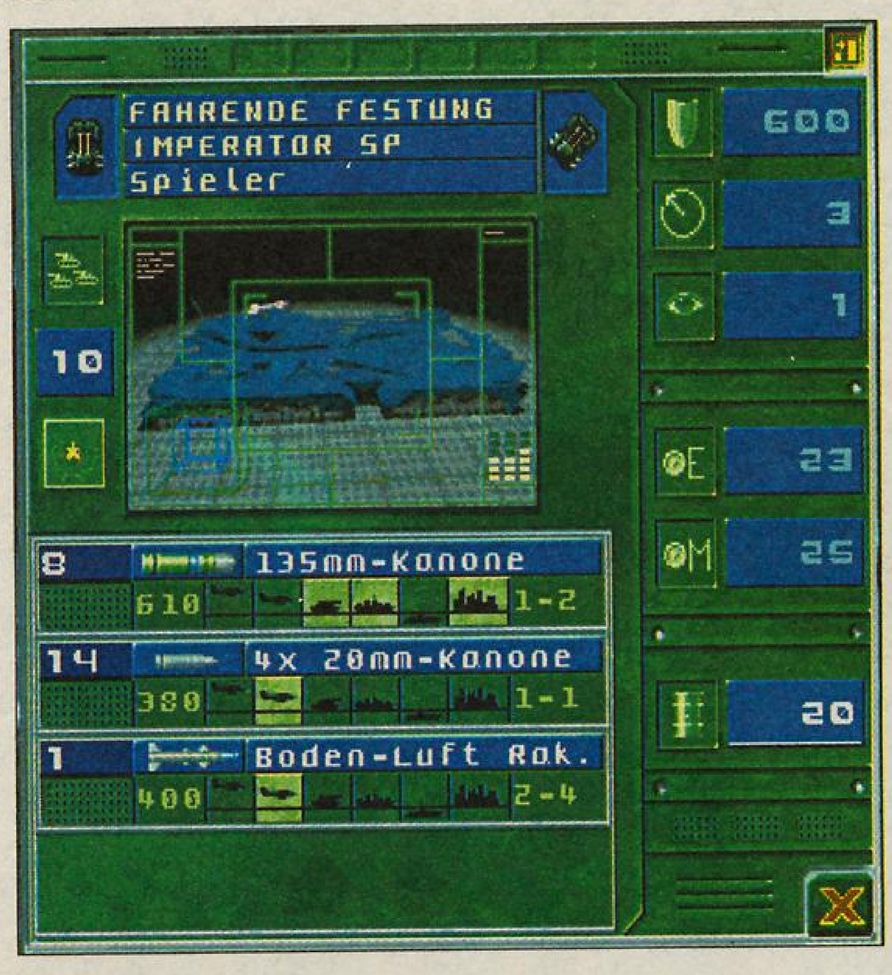
Der Computer lädt die erste Karte. Es erscheint eine Dialogbox in der Sie aufgefordert werden, sich für eine Schwierigkeit zu entscheiden. Mit dem gelben Button neben der Textzeile können Sie zwischen drei Stufen wählen. Es ist ratsam, für das Tutorial anfangs immer die Schwierigkeitsstufe Normal zu wählen – klicken Sie dazu auf den X-Button in der rechten unteren Ecke, ebenso bei den beiden folgenden Fenstern.

Das Kartenfenster

Es öffnen sich zwei verschieden große Fenster und eine Menüleiste. Das größere ist das Kartenfenster, auf dem wir alle unsere Aktionen ausführen – das kleinere nennt sich Übersichtsfenster

und bietet einen groben Überblick über die gesamte Karte. Beide lassen sich wie normale Windows-Fenster manipulieren, also verschieben, vergrößern, verkleinern oder schließen. Vergrößern Sie zunächst das Kartenfenster über den Maximierungs Button und sehen Sie sich den Aufbau an (siehe auch Seite 29). Sie werden drei Waldgebiete erkennen, durch die sich eine Straße schlängelt - außerdem rechts unten einen Berg, in der oberen rechten Ecke eine Getreidefarm, und den blinkenden Cursor. Der Cursor zeigt an, welches Sechseck gerade auf der Karte ausgewählt ist. Auf der Karte sind eine Reihe von Kampfeinheiten verteilt. Die Farbe einer Einheit zeigt dabei die Spielerzugehörigkeit an. Auf dieser Karte sind Ihre Einheiten dunkelgrün, und die blauen gehören Ihrem Gegner. (In der Kampagne führen Sie immer die dunkelgrünen Einheiten, die das Imperium vertreten.)

Die Abbildung eines Fahrzeugs im Kartenfenster steht meistens für eine Gruppe von Fahrzeugen. So steht z.B. ein Panzer im Fenster für zehn wirkliche Panzer. Eine unserer Farmen wird von drei gegnerischen Sturmgeschützen bedroht, nur ein einzelner leichter Panzer vom Typ Technotrax steht diesen gegenüber. Unsere restlichen Truppen sind dummerweise überall auf der Karte verstreut – sie sollten schnellstmöglich zusammengezogen werden, um die Farm zu beschützen. Die Einheit, die dem Technotrax am nächsten steht, ist die Fahrende Festung. Schon vom Aussehen her scheint sie für unseren Zweck sehr brauchbar zu sein. Aber woher weiß man, wie stark eine Einheit wirklich ist?





Panzerung

Reichweite

Sichtweite

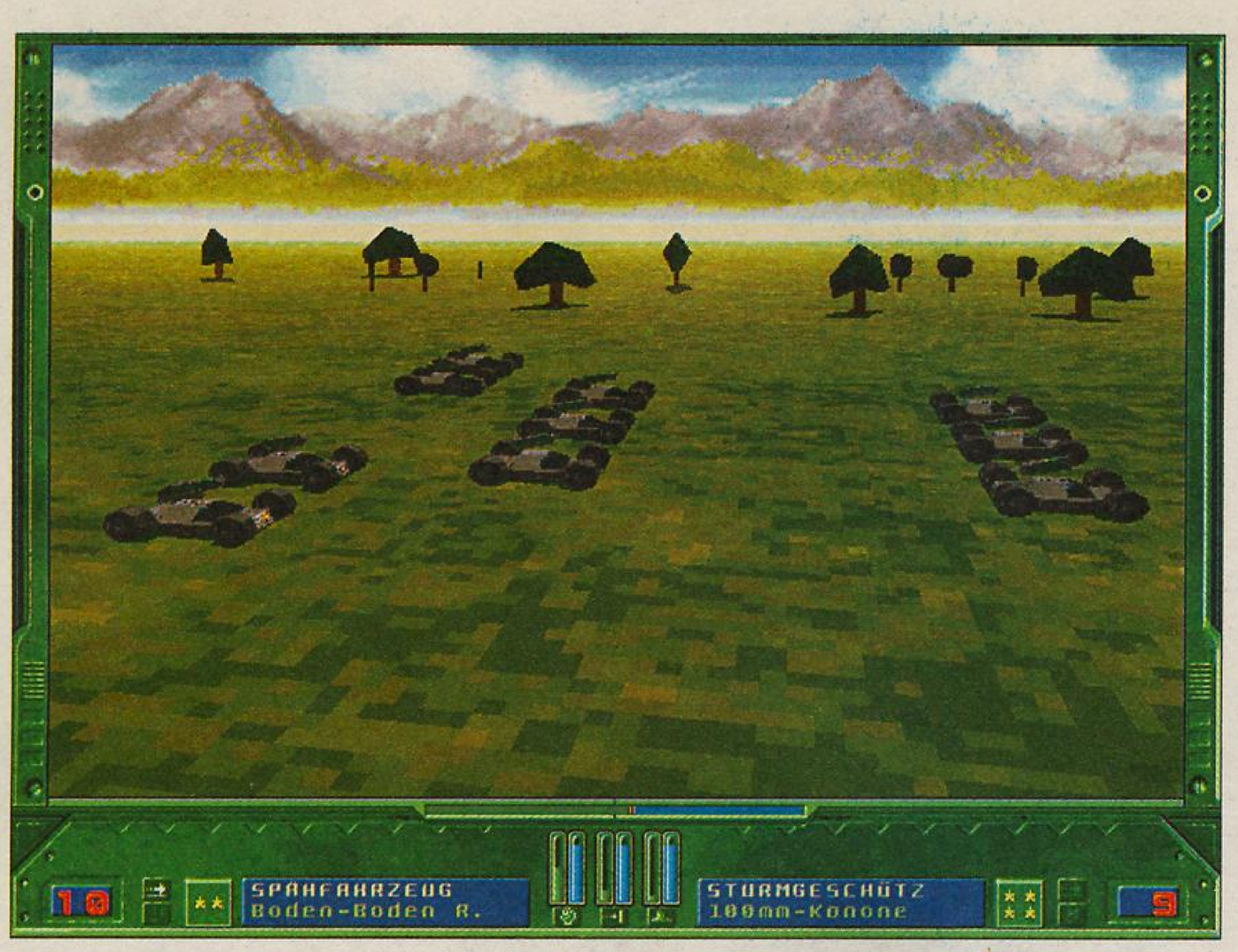
Das Informations-Fenster

Klicken Sie auf die fahrende Festung, so daß der Cursor sie einrahmt. Wenn Sie nun auf das Informations-Icon in der Menüleiste klicken, öffnet sich ein Fenster mit einer animierten Abbildung der Einheit sowie allen wichtigen Daten. (Sie können auch ein Kurzinfo-Fenster mit den allernötigsten Daten aufrufen. Klicken Sie dafür auf das Icon daneben.) Natürlich können Sie sich nach derselben Methode auch andere Einheiten genauer ansehen – das Info-Fenster zeigt jeweils die Daten des ausgewählten Objekts. Wie wir nun dem Fenster entnehmen, hat unsere Fahrende Festung eine ganze Menge schwerer Waffen. Allerdings sieht es mit der Bewegungsreichweite nicht so gut aus. Übrigens beziehen sich die Angaben zur Reichweite immer auf das Bewegen einer Einheit auf einer Straße. Bei anderen Geländearten muß man berücksichtigen, daß sich die Reichweite normalerweise verringert.

Einheiten bewegen

Schließen Sie nun das Info-Fenster wieder, oder schieben Sie es zur Seite. Wenn Sie jetzt auf die Fahrende Festung doppelklicken, erscheint ein kleines Fenster, in dem weitere Icons angezeigt werden. Im Moment interessiert uns nur das Bewegen Icon. Ein Klick auf dieses Icon bewirkt im Kartenfenster eine deutliche Veränderung: ein großer Teil der Felder wird rot, und nur die direkte Umgebung der Fahrenden Festung hat ihre normale Farbe behalten. Innerhalb dieses Areals kann die Einheit bewegt werden. Wie schon erwähnt, ist die Reichweite auf Asphalt höher als auf Wiesen oder gar im Wald – doppelklicken Sie daher oben auf das am weitesten entfernte, nicht rot eingefärbte Straßenfeld. Die Einheit fährt dorthin und verfärbt sich dann weiß. Das zeigt an, daß sie in dieser Runde schon bewegt wurde, also erst in der nächsten Runde wieder agieren kann. Die gegnerischen Geschütze sind noch zu weit entfernt, so daß an einen Angriff noch nicht zu denken ist. Das Fenster, das sich jetzt





geöffnet hat, wird uns erst später interessieren, und wir schließen es mit dem X- Icon.

Als nächstes nehmen wir uns den Buggy unterhalb des Waldes vor. Doppelklicken Sie auf den Buggy und klikken Sie anschließend auf das Bewegung Icon. Der gesamte Wald färbt sich nun rot. Buggys können also generell aufgrund der Bodenbeschaffenheit nicht durch den Wald fahren.

Das Programm zeigt in jedem Fall automatisch an, wo eine Einheit entlangfahren kann und wo nicht. In diesem Fall bleibt keine andere Wahl, als den Buggy um den Wald herumzuführen. Doppelklicken Sie also auf ein Feld neben der Straße, links vom Wald, und der Buggy wird sich dorthin bewegen.

Angriff

Um nun langsam zum Angriff überzugehen, wenden wir uns dem Samurai-Panzer zu, der rechts unten neben dem Gebirge steht. Bewegen Sie ihn bis direkt neben das linke feindliche Sturmgeschütz. Sie sehen, daß das linke Sturmgeschütz zwischen dem Samurai und dem Technotrax sozusagen „eingeklemmt“ ist. Es muß sich nun um mehrere gegnerische Einheiten kümmern und ist daher geschwächt, was für uns ein Vorteil ist. Das Gegenstück zu dieser Methode wird „Blocken“ genannt: ihre eigenen Einheiten stehen in benachbarten Feldern und schließen so die angreifende Einheit ein. In beiden Fällen erhalten Sie einen Bonus auf den Kampfwert Ihrer Einheiten – Sie sollten demnach immer versuchen, Situationen dieser Art herbeizuführen.

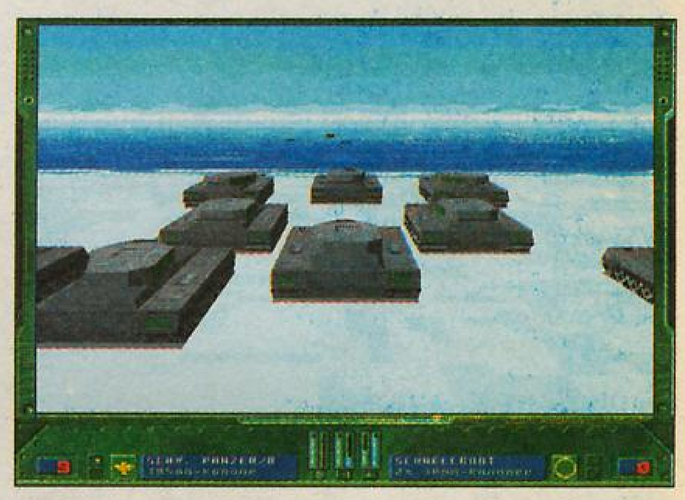


Zurück zum Samurai: nachdem der Panzer sich bewegt hat, erscheint ein weiteres Fenster, das Chipfenster. Es tauchte schon vorher bei der Fahrenden Festung auf, aber diesmal schließen wir es nicht. Sobald Sie auf das Angriff-Icon klicken, zeigt der Computer die Einheiten an, die Sie angreifen können. Doppelklicken Sie nun auf das linke, mit roter Farbe unterlegte Sturmgeschütz.

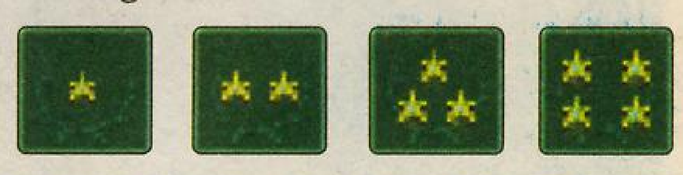


Es öffnet sich ein neues Fenster, das die Waffenbestückung des Samurai anzeigt: eine 100mm Kanone und ein 20mm Geschütz. Links vom Namen kann man die verfügbare Munition ablesen. Unter dem Namen werden zunächst die Stärke der Waffe und dann die möglichen Ziele angezeigt. Ist zum Beispiel der Panzer erleuchtet, so kann die Waffe gegen bodengestützte Einheiten eingesetzt werden.

Am Ende dieser Zeile finden Sie zwei weitere Zahlen: die erste gibt die Mindestentfernung der Waffe von ihrem Ziel an, die zweite ihre Reichweite. Die 100mm Kanone des Samurai hat z.B. die Stärke 560, die Reichweite 1 und kann gegen andere bodengestützte Einheiten und Schiffe eingesetzt werden. Klicken Sie nun auf das Feld links neben der 100mm Kanone, und der Kampf beginnt. Der Computer zeigt eine animierte Darstellung des Gefechts oder einen Schnelldurchlauf, je nach Voreinstellung. Wie man diese verändern kann, ist unter *Optionen* auf S. 26 beschrieben.



Wenn Sie im Kartenfenster wieder auf den Samurai klicken, können Sie im Info-Fenster ablesen, wieviele Panzer Sie verloren haben. Die Anzahl der verbliebenen Panzer finden Sie links neben der Animation. Zusätzlich werden jetzt direkt darunter zwei Sterne angezeigt. Für einen auf eine Einheit gelandeten Treffer bekommen Sie einen Stern dazu. Dies ist die sogenannte Erfahrungsstufe Ihrer Panzereinheit: je mehr Sterne sie hat, desto höher wird ihr Wert eingestuft. Sollte eine Einheit eine gegnerische in einem Zug vernichten, so bekommt sie dafür zwei zusätzliche Sterne, also Erfahrungsstufen.





Bewegen Sie nun den Ranger zwischen den beiden Wäldern neben eines der Sturmgeschütze (achten Sie auf das „Klemmen“) und greifen Sie es an. Wie Sie feststellen, ist der Ranger nach erfolgtem Kampf keineswegs am Ende, sondern hat noch die Möglichkeit weiterzuziehen. Das sollte man sich für schnelle Vorstöße zunutze machen. Der zweite Zug wird wie der erste gehandhabt. Doppelklicken Sie auf das Feld, auf das sich der Ranger bewegen soll, und er wird außerhalb der Reichweite der Sturmgeschütze sein.

Auch der Buggy hat seine Besonderheit. Seine Daten im Info-Fenster sagen Ihnen, daß er mit Boden-Boden-Raketen (mit Reichweite 2) bestückt ist. Hierdurch ist er in der Lage, aus größerer Distanz zu schießen. Bewegen Sie also den Buggy links vom Gebirge bis hinter den Technotrax, so daß genau ein Feld zwischen dem Sturmgeschütz und dem Buggy liegt. Dieser kann nun, wie zuvor beschrieben, den Gegner angreifen, und ist doch in Sicherheit, da die Waffen der Sturmgeschütze ihn nicht erreichen können. Darüber hinaus kann er sich wie der Ranger noch ein zweites Mal bewegen, um sich völlig aus dem Gefahrengebiet zu entfernen.

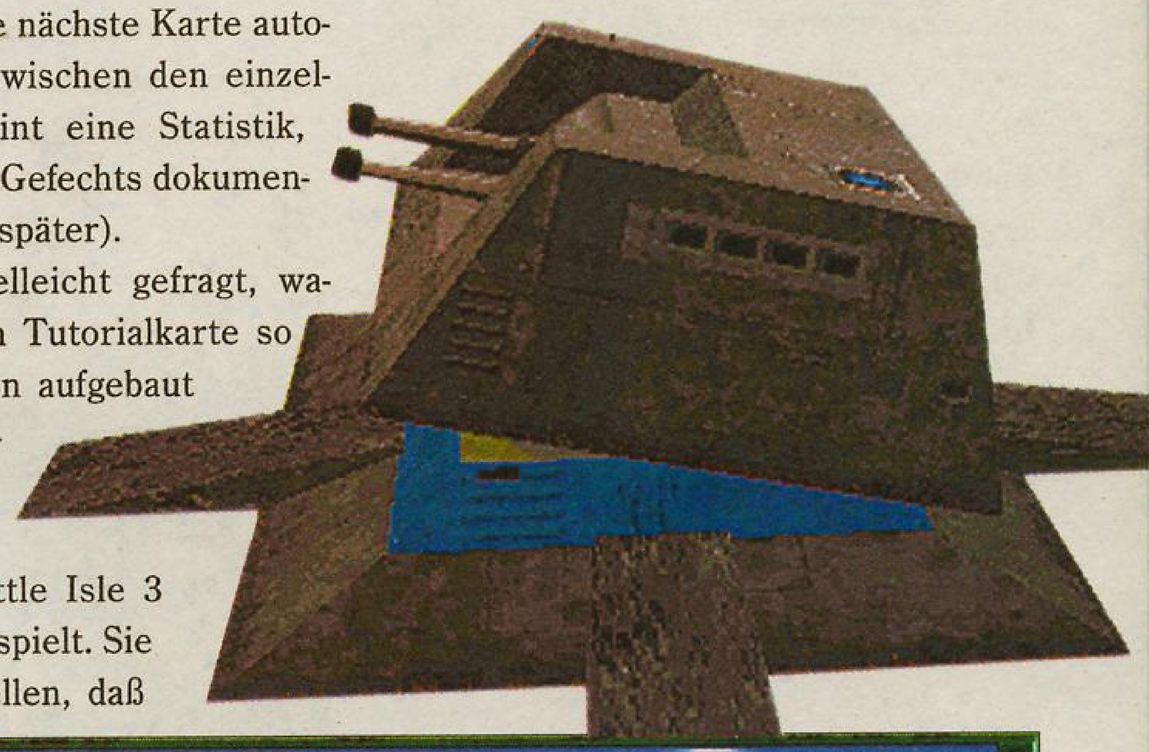


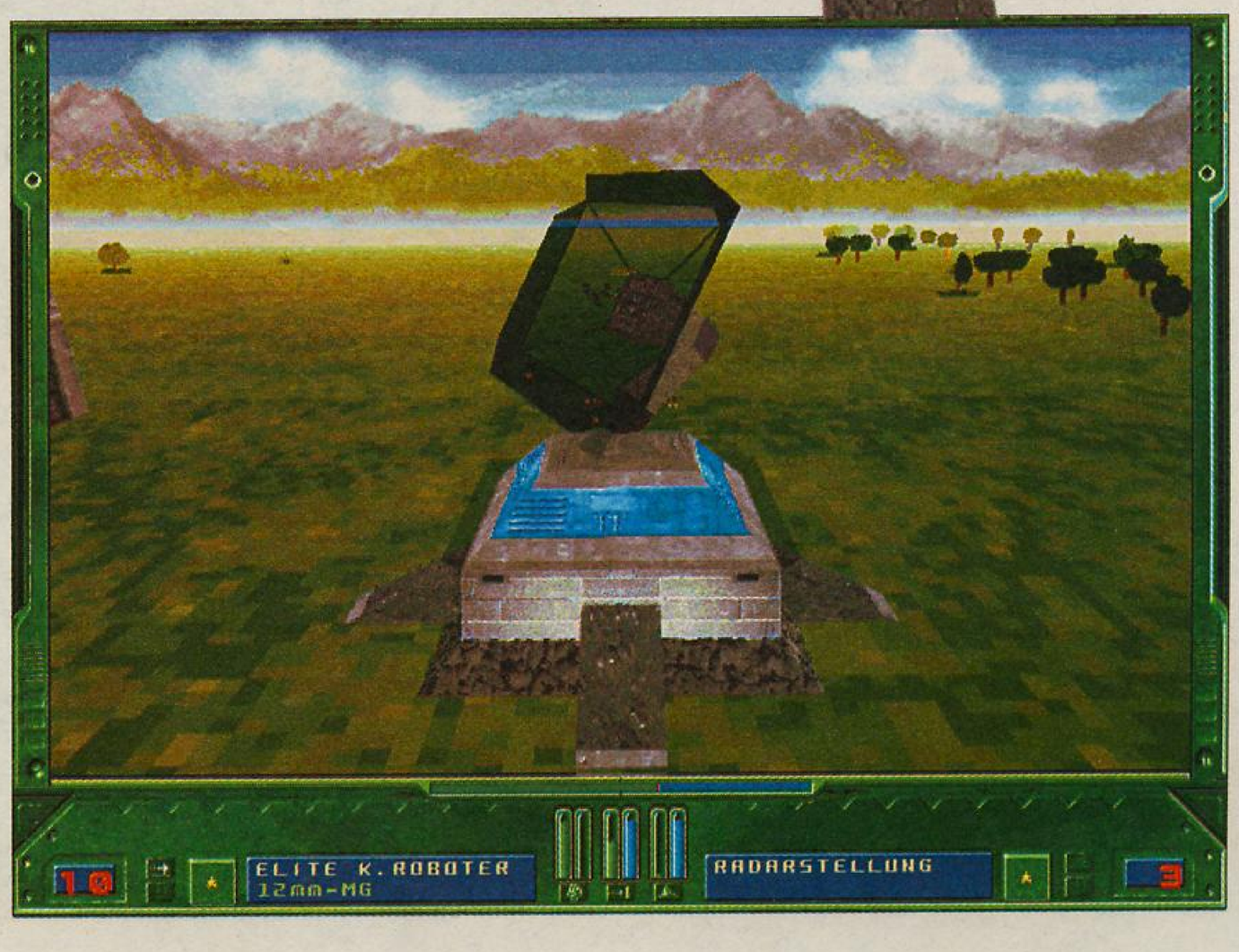


Jetzt schlagen wir vor, daß Sie ohne Anleitung weiterspielen. Probieren Sie alles in Ruhe aus, und machen Sie sich ein Bild von Ihren Möglichkeiten und denen Ihres Gegners. Sie können das Spiel auch jederzeit unterbrechen und zu einem späteren Zeitpunkt wiederaufnehmen. Speichern Sie Ihren Spielstand im Disk-Menü.

Noch ein wichtiger Hinweis: wenn Sie alle eigenen Einheiten einmal bewegt haben (erkennbar an der Verfärbung) oder auch mit Absicht nicht bewegt haben, beenden Sie Ihren Zug durch Klick auf das Icon für „Runde beenden“ in der Menüleiste. Daraufhin zieht der Computer. Wenn er seinen Zug beendet hat, sind Sie wieder an der Reihe. Das geht so lange, bis entweder die gegnerischen oder Ihre eigenen Einheiten komplett vernichtet worden sind. In diesem Tutorial kann das Spiel jederzeit abgebrochen werden und die nächste Karte geladen werden. Spielen Sie dagegen eine Kampagne und gewinnen eine Mission, so wird die nächste Karte automatisch geladen. Zwischen den einzelnen Zügen erscheint eine Statistik, die den Verlauf des Gefechts dokumentiert (näheres dazu später).

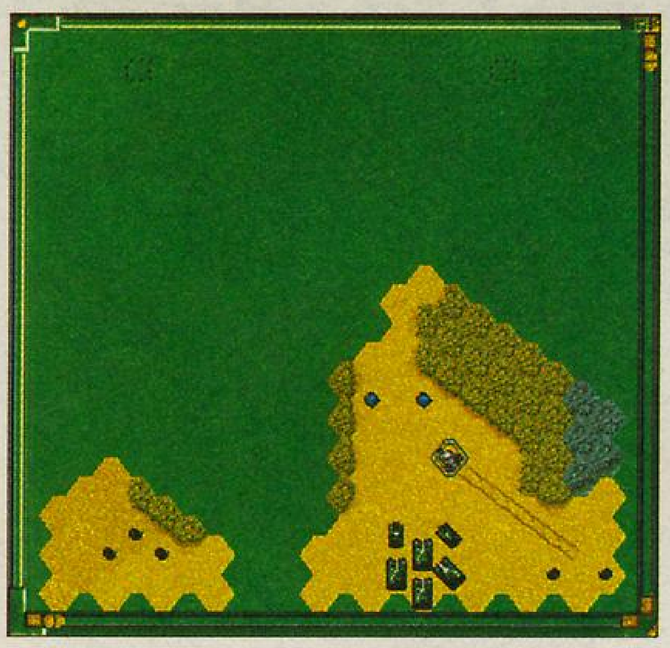
Sie haben sich vielleicht gefragt, warum auf der ersten Tutorialkarte so viele Radarstationen aufgebaut waren. Das hat seinen Grund darin, daß die Gelände-Aufklärung bei Battle Isle 3 eine wichtige Rolle spielt. Sie müssen sich vorstellen, daß jedes der Fahrzeuge, selbst die Infanterie, eine Art kleines Radargerät mit sich trägt. Dieses teilt Ihnen mit, wie das umliegende Gelände aussieht und welche Gebäude oder Einheiten sich darin befinden.





Tutorial – Karte 2

In der ersten Tutorial-Mission war durch die Radarstation die gesamte Karte von Anfang an zu sehen. Wenn Sie nun die Karte *Tutorial 2* laden, wird die Sache schon etwas schwieriger. Nur etwa ein Fünftel der Fläche ist sichtbar, der Rest verbirgt sich unter einem grauen Schleier. Zwar lassen sich auch dort einige Strukturen erkennen, aber Sie sollten sich darauf nicht verlassen. Von Ihrem Gegner ist jedenfalls weit und breit keine Spur zu sehen.



Im unteren Abschnitt der Karte sehen Sie zwei Gruppen von Einheiten: in der rechten Ecke einen Ranger, zwei Demon-Roboter und eine Gruppe Panzer mit Technotrax- und Samurai-Einheiten und weiter links eine kleine Gruppe Demon-Einheiten.

TIP Lassen Sie während der Tutorial-Missionen immer das Informationsfenster geöffnet, um die verschiedenen Einheiten und ihre Eigenschaften kennenzulernen.

Sichtweite

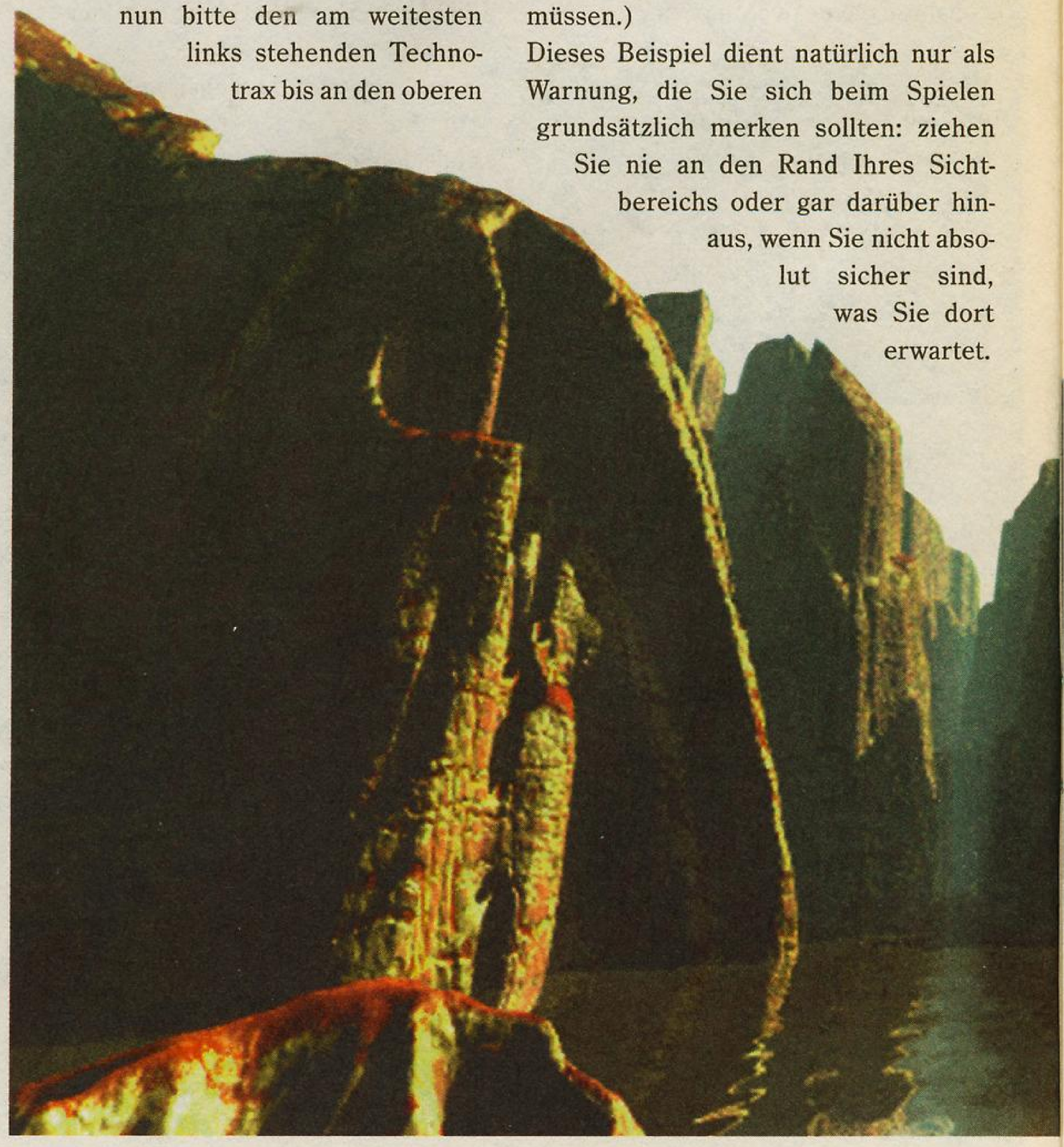
Wie man leicht feststellen kann, hat die rechte Gruppe einen erheblich größeren Sichtbereich als die linke. Warum das so ist, erfahren Sie wiederum im Info-Fenster der jeweils angeklickten Einheit: dort erscheint ein Auge mit einer Zahl daneben, die die Aufklärungsreichweite anzeigt. Der Ranger hat z.B. eine Sichtweite von 5, die Panzer nur eine von 3 Feldern. Der Ranger „sieht" also weiter und ist daher besonders gut für Aufklärungsaufgaben geeignet. Falls Sie ein Gebiet bereits aufgeklärt haben, sich danach jedoch wieder davon entfernen, verringert sich die Sichtqualität wieder. Sie sehen dann nur noch die Gebäude und ein paar Geländeeigenschaften, nicht aber die gegnerischen Einheiten, die sich dort aufhalten.



Zurück zur Karte: im nördlichen Teil des Waldes, so hat der Spähdienst herausgefunden, soll eine schwere Artilleriebasis, eine Pulsar A3 stationiert sein. Ihr Auftrag ist es, diese Station aufzuspüren und zu zerstören, sowie den Gegner komplett aus dem Wald zu vertreiben. Sie haben also erst dann gewonnen, wenn alle gegnerischen Einheiten vernichtet sind. Bewegen Sie nun bitte den am weitesten links stehenden Technotrax bis an den oberen Rand des Sichtbereichs. Was passiert? Die Einheit ist in einen Hinterhalt geraten – eine intelligente Mine, die sofort angreift, und wir können überhaupt nichts dagegen unternehmen, denn der nun folgende Kampf läuft automatisch ab.

(Wäre der Technotrax auf zwei lauernde gegnerische Einheiten gestoßen, hätte er sich auch zweimal zur Wehr setzen müssen.)

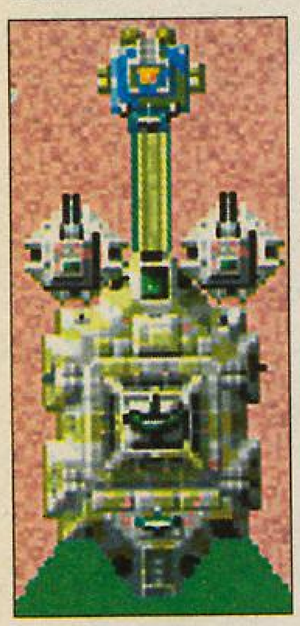
Dieses Beispiel dient natürlich nur als Warnung, die Sie sich beim Spielen grundsätzlich merken sollten: ziehen Sie nie an den Rand Ihres Sichtbereichs oder gar darüber hinaus, wenn Sie nicht absolut sicher sind, was Sie dort erwartet.



HINWEIS Einheiten, die unvermittelt auf vorher unentdeckte Gegner stoßen, bekommen vom Programm automatisch einen Nachteil im Kampf zugewiesen.

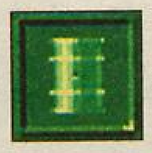
Der Technotrax wird den Hinterhalt vielleicht nicht überlebt haben. Rücken Sie mit Ihren restlichen Einheiten nach, und erkunden Sie den Wald, mit Ihrem Ranger als Vorhut. Er sollte sich jedoch nie zu weit von den übrigen Einheiten entfernen, da er selbst zu schwach ist, um sich allein gegen stärkere Einheiten zu verteidigen.

Tankstellen



Natürlich gibt es bei Battle Isle 3 nicht nur dunkle Wälder oder grüne Wiesen. Ein wichtiger Bestandteil des Spiels sind die Gebäude, auch Shops genannt. Im Verlauf der Kampagne werden Sie viele Arten von Shops kennenlernen. In diesem Abschnitt des Tutorials beschränken wir uns zunächst auf die Dörfer, Städte und Hauptquartiere (HQ). Hier können Sie Ihre Einheiten reparieren, betanken und mit Munition versorgen – allerdings nur, wenn der Einheitentyp in den Shop hineinpaßt und dort genug Energie und Material vorhanden sind. Im Bild sehen Sie ein Hauptquartier mit einem direkt davor liegenden Dorf.





Besonders den Treibstoffvorrat Ihrer Einheiten sollten Sie ständig im Auge behalten. Er wird im Info-Fenster angezeigt, wenn Sie auf ein Fahrzeug klicken. Gehen Sie sparsam mit dem Sprit um, denn vielleicht bringt es Sie in Schwierigkeiten, wenn Sie in einer brenzligen Situation eine Einheit zum Auftanken zur Basis zurückschicken müssen.
Sie können die Karte *Tutorial 2* nun entweder erst auf eigene Faust durchspielen oder sofort die nächste, also *Tutorial 3*, laden.

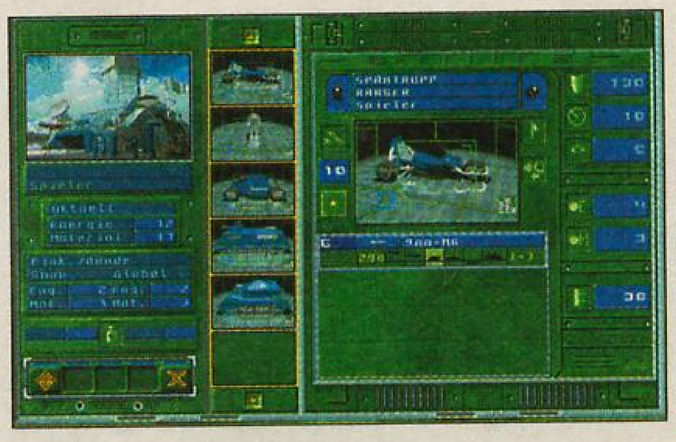
Tutorial – Karte 3

Am unteren Rand der Karte sind verschiedene Panzer, Ranger, Buggys, Infanterie-Roboter und Artillerie Ihrer Farbe stationiert. Informieren Sie sich mit Hilfe des Info-Fensters über die verschiedenen Einheiten. Außerdem besitzen Sie ein HQ. Der farbige Punkt an der Nordseite des HQ kennzeichnet gleichzeitig die Zugehörigkeit und den Eingang des Gebäudes. Die Stadt direkt oberhalb Ihres HQs ist grau gefärbt, was bedeutet, sie ist neutral, gehört also bisher keiner Partei.

In einem Gebäude



Ein Doppelklick auf den Eingang des HQ öffnet ein kleines Fenster, in dem Sie wiederum auf die geöffnete Schachtel klicken, worauf das Info-Fenster erscheint. Dieses ist zweigeteilt: die rechte Hälfte hat die gleiche Funktion wie ein Info-Fenster für Einheiten, während die linke weitere gebäudespezifische Eintragungen enthält.



Unter der Überschrift *Aktuell* sehen Sie hier die Anzahl der Energie- und Materialeinheiten, die Ihnen in der laufenden Runde zur Verfügung stehen. Darunter wird das Einkommen pro Runde (*Eink./Runde*) angezeigt. Es ist in zwei Spalten unterteilt.
Shop gibt den Zuwachs pro Runde im angewählten Gebäude an.
Global gibt das Gesamteinkommen aller Shops an.
Dabei ist zu beachten, daß der gesamte Energievorrat global verfügbar ist, der Materialvorrat aber an den jeweiligen Shop gebunden ist. (Siehe auch *Energie* und *Material* auf S. 71)
In der Mitte befindet sich eine Leiste mit sechs Feldern. Hier wird angezeigt, welche Einheiten sich momentan im Shop (quasi in der Garage) aufhalten. Sind mehr als sechs Einheiten geparkt, so können Sie die Leiste mit den beiden Pfeilen am oberen und unteren Rand scrollen. Welche Einheit gerade ausgewählt ist, erkennt man daran, daß sie animiert und detailliert im rechten Bildschirmteil dargestellt wird.
Im obersten Feld des Hauptquartiers sehen Sie die Animation eines Rangers, und der rechte Fensterteil zeigt alle Infos über die Einheit an. Unter anderem auch eine Fahne, die besagt, daß er in der Lage ist, Gebäude zu erobern – das kann ansonsten nur die Infanterie, die aus diesem Grund besondere strategische Beachtung verdient.

Gebäude erobern

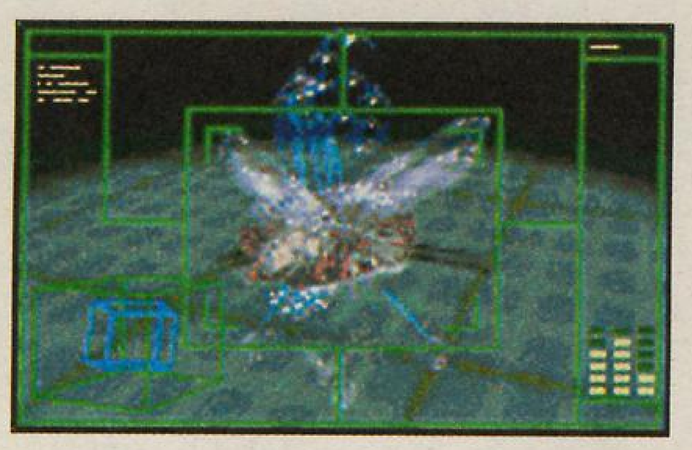
Oftmals gehört es zu den Zielen einer Mission, gegnerische Shops zu erobern. In diesem Fall möchten wir uns zunächst



den etwas oberhalb gelegenen Shop aneignen. Seine Farbe zeigt an, daß er keiner der beiden Seiten gehört. Um den Ranger aus dem Hauptquartier herauszusteuern, klicken Sie auf das Bewegungskreuz in der Iconleiste unter den Energieanzeigen. Das Kartenfenster wird wieder eingeblendet, und Sie können den Ranger ganz normal bewegen. Um die neutrale Stadt zu erobern, doppelklicken Sie einfach auf den Eingang der Stadt. Der Ranger nimmt sie daraufhin für Sie in Besitz, und Sie sehen – bei eingeschalteten Videos – die Eroberungssequenz.

Jetzt gehört uns schon ein Hauptquartier und eine Stadt, aber welchen Vorteil können wir daraus ziehen? Ihnen ist z. B. sicher nicht entgangen, daß jede Bewegung einer Einheit ihren Treibstoffvorrat verringert, daß jeder Schuß Munition verbraucht, die erneuert werden muß und daß vom Kampf angeschlagene Einheiten gelegentlich repariert werden müssen. Genau dafür sind die Shops da: Auftanken, Munition auffüllen, Reparieren. Es empfiehlt sich, vor allem die Einheiten, die schon Erfahrungsstufen (Sterne) besitzen, einsatzfähig zu halten, damit ihr Bonus nicht verlorengeht. Auch der Energie- und Materialhaushalt der Shops erfordert unsere Aufmerksamkeit. Besonders der Energievorrat wächst pro Runde nur langsam, und die Batterien könnten bald leer sein, wenn Sie nicht aufpassen. Allerdings gibt es in diesem Fall eine weitere Möglichkeit, die begehrten Vorräte aufzustocken.

Aldinium-Kristalle



In der Mitte der Karte entdecken wir dank der Aufklärungsreichweite unserer soeben eroberten Stadt, ein Vorkommen von Aldinium-Kristallen. Wenn es uns gelingt, mindestens einen dieser Kristalle in einen unserer Shops zu bringen, werden sie dort in eine Menge Material umgewandelt. Natürlich ist auch Ihr Gegner scharf darauf, diese wertvollen Kristalle für sich zu gewinnen, und so kann der Abtransport derselben leicht zu einem Fiasko werden. In jedem Fall benötigen Sie einen Transporter – auf dieser Karte ist z. B. der Schützenpanzer dafür vorgesehen. Doppelklicken Sie auf ihn, und es erscheint das bekannte Menü.



Neben dem Bewegen Icon erkennen sie ein anderes, das an eine Kiste auf Rädern erinnert. Ein Klick darauf öffnet ein Fenster, das dem Shop-Fenster ähnlich sieht und auch die gleichen Funktionen hat.
(Übrigens kann ein Schützenpanzer auch andere Einheiten transportieren, wobei allerdings auf das zulässige Ladegewicht links im Fenster zu achten ist.)
Eines Ihrer Ziele ist es, das schwerbewaffnete HQ des Gegners zu erobern, und Ihre Buggies sollten Ihnen dabei sehr hilfreich sein. Allerdings hat der Bunker links vom gegnerischen HQ die Schußreichweite 3. Es ist daher Vorsicht geboten. Um diese Karte wirklich sicher zu gewinnen, brauchen Sie jedenfalls die Kristalle, da Ihre Shops nur Energie, aber kein Material produzieren. (Dasselbe gilt natürlich für Ihren Gegner). Also beeilen Sie sich am Anfang, und passen Sie später gut auf die feindlichen Geschütztürme auf.

Tutorial – Karte 4

Bei einer Simulation der Battle Isle Serie darf auf keinen Fall der Einfluß des Wetters fehlen. Unberechenbar, wie es ist, hat es schon so manche militärische Unternehmung durchkreuzt, und



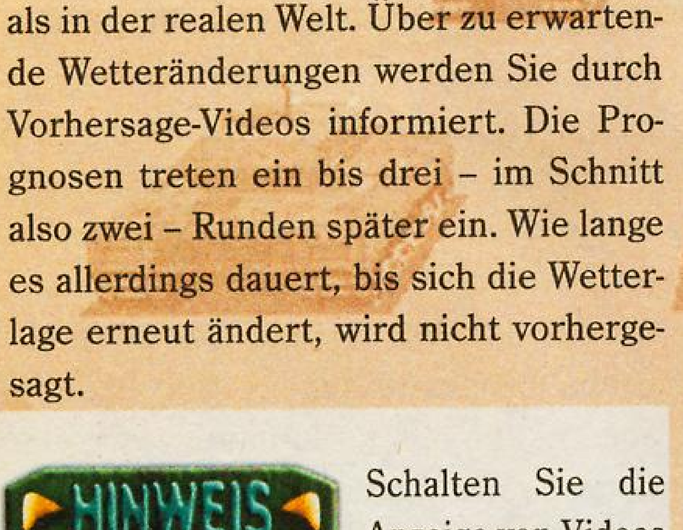


spielt deshalb oft eine wichtige Rolle – wie zum Beispiel in dieser Karte.
Sie sehen hier eine breite Ebene, durchzogen von einem Fluß. Ihr HQ liegt am unteren Rand, und verschiedene landgestützte Einheiten sind drumherum postiert. Ihr Gegner hat sich hinter dem Fluß in einer Stadt verschanzt und die einzige Brücke gesprengt. Die Frage ist, wie Ihre Einheiten ohne die Hilfe von Flugzeugen oder Schiffen den Fluß überqueren können.

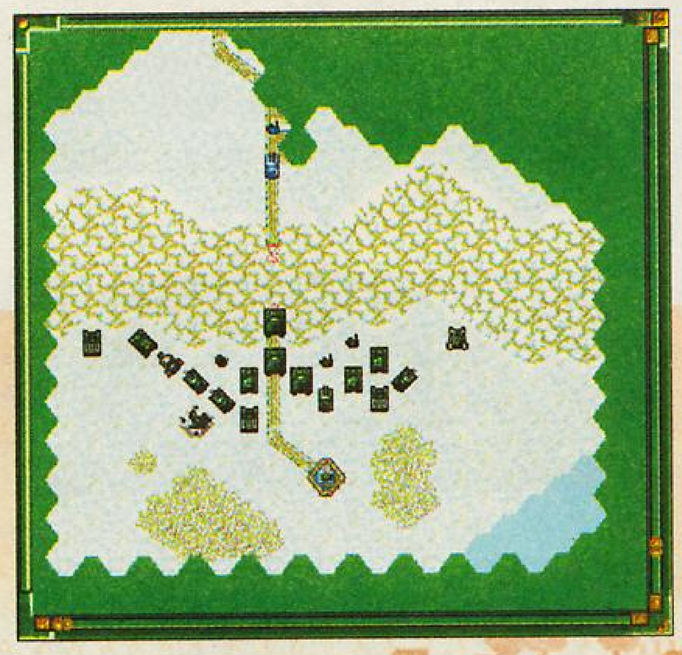
Das Wetter

Das Wetter ist zwar unberechenbar, aber in gewissem Maß auch voraussagbar - in der Welt von Battle Isle 3 etwas genauer, als in der realen Welt. Über zu erwartende Wetteränderungen werden Sie durch Vorhersage-Videos informiert. Die Prognosen treten ein bis drei – im Schnitt also zwei – Runden später ein. Wie lange es allerdings dauert, bis sich die Wetterlage erneut ändert, wird nicht vorhergesagt.

HINWEIS Schalten Sie die Anzeige von Videos besser nicht generell ab, denn Wetteränderungen brechen sonst völlig unvermittelt über Sie herein.



Es scheint geboten, Ihre Einheiten in Richtung Fluß vorrücken zu lassen und sie dort zusammenzuziehen. Sollten am anderen Ufer Feindeinheiten zu sehen sein, können Sie versuchen, ob Ihre Raketenwerfer vom Typ *Archimedes* sie erreichen. Klicken Sie dann auf das Spielerwechsel Icon, worauf der Computer Aktionen außerhalb des Sichtbereiches durchführt. Danach sind Sie wieder am Zug. Das Wetter hat sich auf einmal verändert: erste Schneestürme ziehen über das Land, und die Temperatur fällt. Am Fluß bildet sich bereits Eis, aber vollständig zugefroren und befahrbar ist er noch nicht, solange noch Risse zu sehen sind. Nutzen Sie die Zeit und ziehen Sie Ihre Einheiten



so nah wie möglich am Fluß zusammen. Klicken Sie erneut auf Spielerwechsel.
Wenig später ist es richtig Winter, und der Fluß ist zugefroren. Jetzt oder nie sollten Ihre Einheiten den Fluß überqueren. Die Bewegungsreichweite ist bei dieser Wetterlage natürlich ziemlich eingeschränkt, und Sie kommen nur langsam voran. Versuchen Sie, möglichst viele Einheiten auf die andere Seite des Flusses zu ziehen, bevor Tauwetter einsetzt. Sie haben zwei Runden Zeit, bis das Eis schmilzt. Alle Einheiten, die dann das Ufer noch nicht erreicht haben, werden unwiderruflich in den Fluten versinken.

TIP Bei schweren, langsamen Einheiten kann es durchaus auch passieren, daß die Fahrzeuge zu gewichtig für die Eisdecke sind und durchbrechen.

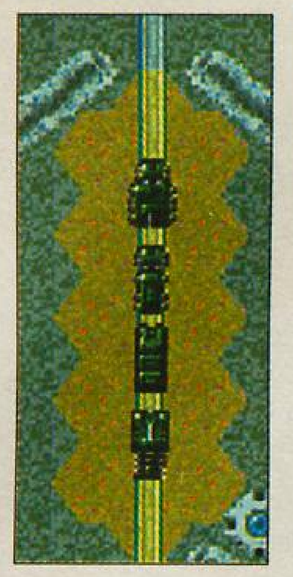
Das Tauwetter hat nun eingesetzt, und der Schnee ist geschmolzen. Aber der Boden ist jetzt aufgeweicht, und Ihre Einheiten kommen deshalb nur mühsam voran. Versuchen Sie, feste Straßen zu erreichen und Ihre Truppen soweit wie möglich zu formieren. Ihr nächstes Ziel ist die Eroberung der Stadt im Norden. Vielleicht rechnet der Computer nicht mit Ihrem Angriff, vielleicht hat er aber auch das Wetter genutzt, um sich optimal darauf vorzubereiten...
Mit dieser Mission haben Sie den Grundlagenteil des Tutorials von Battle Isle 3 erfolgreich abgeschlossen. Weiterführende Programmfunktionen und strategische Besonderheiten können Sie sich im nachfolgenden zweiten Teil für Fortgeschrittene erspielen. Schließlich existieren nicht nur landgestützte Einheiten.

Tutorial – Karte 5

In der dritten Mission haben wir uns schon um Fragen des Nachschubs und der Versorgung unserer Verbände gekümmert. Neben den Shops gibt es noch weitere Hilfsmittel, die Einheiten funktionstüchtig zu halten: durch Versorgungsfahrzeuge.

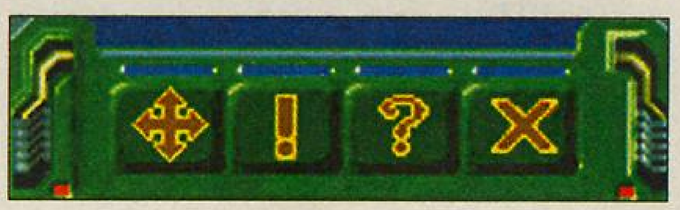


Versorgungsfahrzeuge

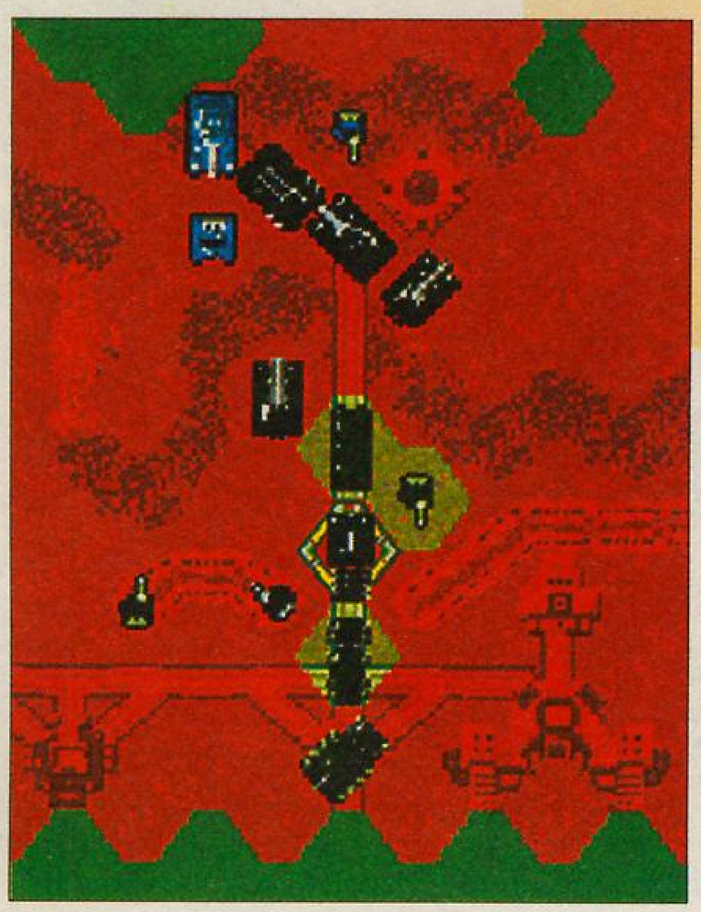


Lkw, Tankauto, Munitionstransporter und Instandsetzungsfahrzeug

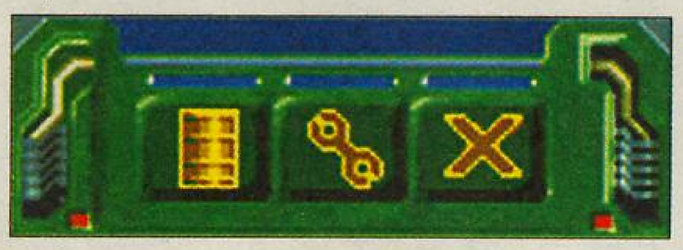
In der Karte *Tutorial 5* wartet in der unteren rechten Ecke eine Dreiergruppe: ein Tankfahrzeug – ohne Bewaffnung und nur schwach gepanzert, ein Munitionstransporter – mit einem MG bestückt und besser gepanzert, und ein Instandsetzungsfahrzeug – mit ihm kann man angeschlagene Einheiten vor Ort reparieren, auftanken und aufmunitionieren. Besonders das letztgenannte Gefährt kann einen enormen strategischen Vorteil bedeuten, da Sie eventuell eine angeschlagene, aber für Ihr Vorhaben wichtige Einheit nicht erst zur Reparatur in einen Shop zurückschicken müssen. Überhaupt ist eine gesicherte und geordnete Nachschubkette die wichtigste Voraussetzung für den Erfolg Ihrer Mission.



Im Aktions-Fenster der Versorgungsfahrzeuge findet sich ein zusätzliches Aktions-Icon mit einem Ausrufungszeichen. Ein Klick darauf verändert den Bildschirm, so, als ob Sie sich bewegen wollten. Die Karte verändert nur bei den Einheiten ihr Aussehen, die eine Versorgung benötigen. Ein Doppelklick auf eine dieser Einheiten öffnet ein weiteres Fenster, in dem Sie die Aktion genauer benennen können (also Reparatur oder Auftanken usw.). Zu Beginn einer Mission sind natürlich immer alle Einheiten voll funktionsfähig. Das wird sich jedoch schnell ändern.

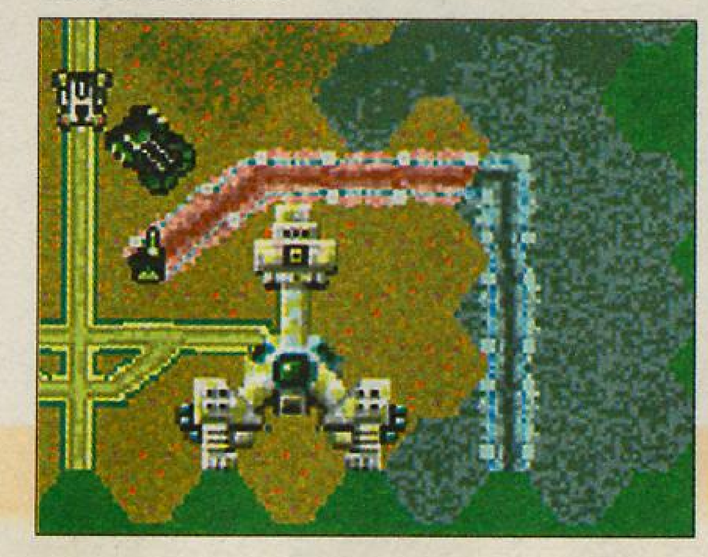


Beachten Sie bitte, daß Auftanken, mit Munition versorgen und Reparieren jeweils eine Aktion für das Versorgungsfahrzeug ist – danach kann es sich erst wieder bewegen, wenn Sie erneut am Zug sind. Es kann sich jedoch innerhalb einer Aktion um mehrere Einheiten kümmern. Hat sich ein Versorgungsfahrzeug schon bewegt, kann es unmittelbar danach nur noch eine Einheit instand setzen. Die versorgte Einheit wird dabei in ihren normalen Funktionen nicht eingeschränkt.



Fabriken

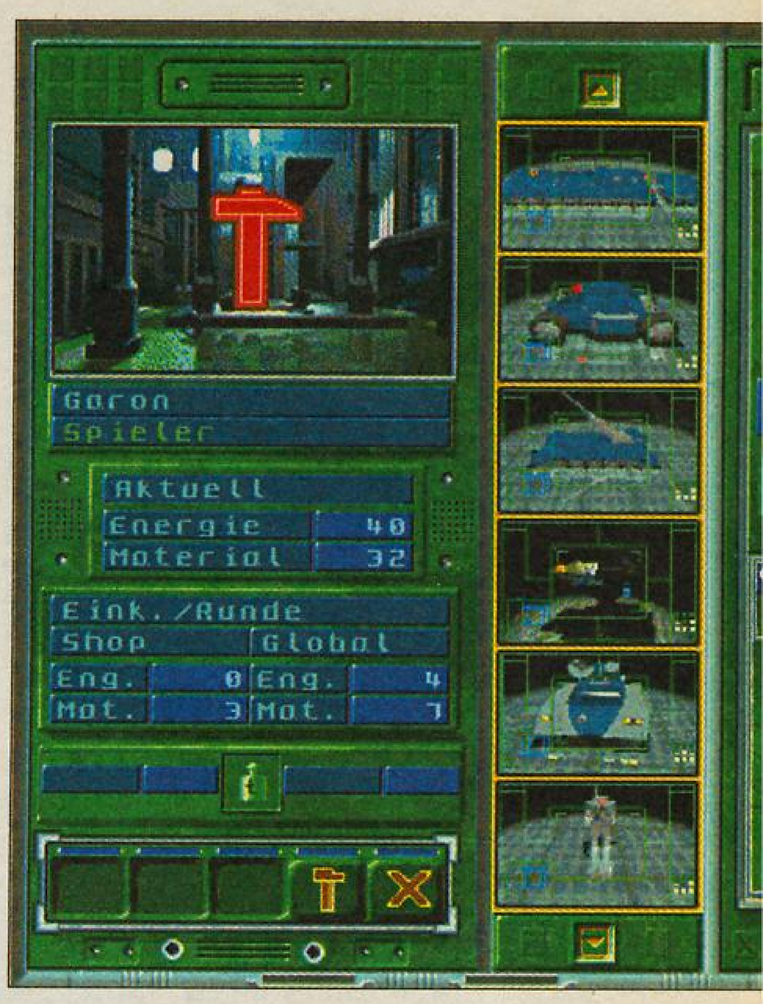
Sicherlich ist Ihnen schon das merkwürdige Gebäude direkt neben den Versorgungsfahrzeugen aufgefallen. Es ist eine Fabrik, in der Sie neue Fahrzeuge herstellen können.



Ein Doppelklick auf den Eingang der Fabrik öffnet das bekannte Info-Fenster. Diese Fabrik hat in ihrer Garage keine fertiggestellten Einheiten. Klicken Sie jetzt auf das Hammer-Symbol in der Iconleiste. Es werden die Einheiten angezeigt, die Sie auf Wunsch mit den vorhandenen Rohstoffen neu produzieren können. (Die Anzeige läßt sich, wie üblich, mit den Pfeilen auf- und abwärts scrollen.) Jede Fabrik hat jedoch ihr eigenes Produktionsprogramm – mit anderen Worten, nicht jede Fabrik kann alles herstellen.



Wenn Sie nun z.B. in der Anzeige einen Buggy durch Klicken auswählen, wird im Detail-Fenster unter anderem die zum Bau benötigte Energie- und Materialmenge angezeigt. Diese Werte werden vom Vorrat der Fabrik abgezogen,



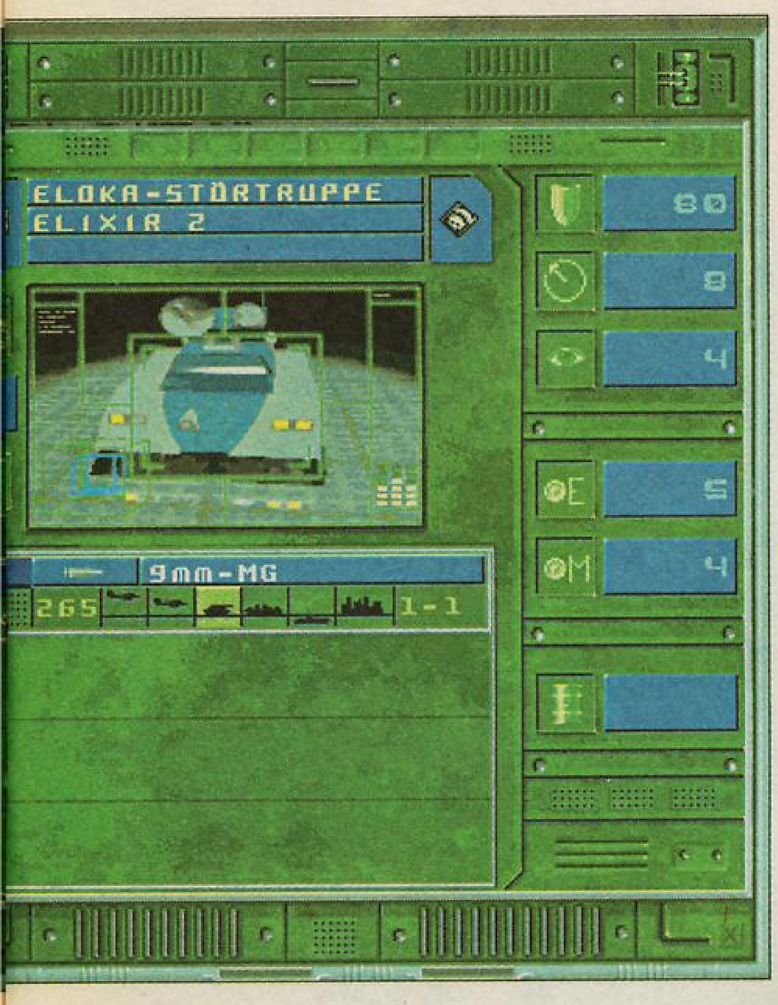
sofern Sie sich entschließen, den Buggy bauen zu lassen. Ein erneuter Klick auf das Hammer Icon gilt als Auftragsbestätigung, und der Buggy ist in der Garage. Er wird Ihnen allerdings erst in der nächsten Runde zur Verfügung stehen.

TIP

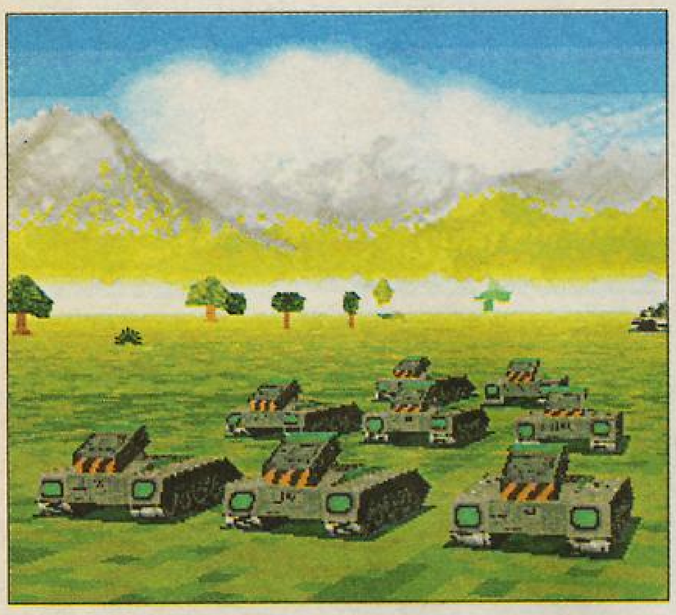
Die Auswahl der Einheiten, die Sie in einer Fabrik bauen können, wird zum einen durch die Art der Fabrik bestimmt. Andererseits limitieren aber auch vorhandene Material- und Energievorräte die mögliche Produktion. Da nur die Fahrzeuge angezeigt werden, die mit den verfügbaren Mitteln gebaut werden können, sollten Sie bei Gelegenheit ein paar Runden lang Material sparen, um herauszufinden, was eine neue Fabrik mit ausreichend Ressourcen alles bauen kann.

Radarstörtrupps

Wir schließen nun das Shop-Fenster und wenden uns der linken Kartenecke zu. Dort steht schwere Artillerie zusammen mit einer kleinen, bis jetzt unbekannten Einheit, die sich in ihrem Info-Fenster als Eloka Störtruppe zu erkennen gibt. Wie schon aus Mission 2 bekannt, kommt der Aufklärung große Bedeutung zu. Die Eloka stört die Radargeräte des Gegners und gewährt damit Schutz für benachbarte Einheiten, die der Gegner aufgrund der Störung nicht sehen und daher auch schlecht bekämpfen kann. Dies ist besonders beim Vorrücken Ihrer Verbände in gegnerisches Gebiet sehr hilfreich. Allerdings ist die Störreichweite dieser Truppe begrenzt, und ihre Wir-



kung wird auch von der Stärke des gegnerischen Radars beeinträchtigt. Am effektivsten arbeitet die Eloka, wenn sie unmittelbar neben der zu schützenden Einheit steht.



Die Lage auf dieser Karte ist nicht leicht zu beurteilen: der Gegner hat sein Gebiet gut vor Ihnen abgeschirmt, und Sie wissen nicht, was Sie hinter dem grauen Schleier erwartet. Ihre Order ist, das HQ des Gegners zu erobern. Versuchen Sie, auf jede auftauchende Situation möglichst gut zu reagieren, und nutzen Sie die neuen Möglichkeiten, also Nachschub und Versorgung, Fabrikation und Radarstörung. Ein wichtiger Faktor für wirkungsvolle Truppenbewegungen ist ein gut funktionierendes Transportsystem.

Tutorial – Karte 6

Das Tutorial 6 macht Sie mit neuen Werkzeugen bekannt, mit denen Sie Ihr Transportsystem selber gestalten können – es geht also um den Bau (und auch um den Abriß) von Straßen, Schienen und Befestigungsanlagen. Sowohl für Straßen als auch für Schienen ist das Baufahrzeug *Planum* vorgesehen.



Straßen, Schienen und Gräben

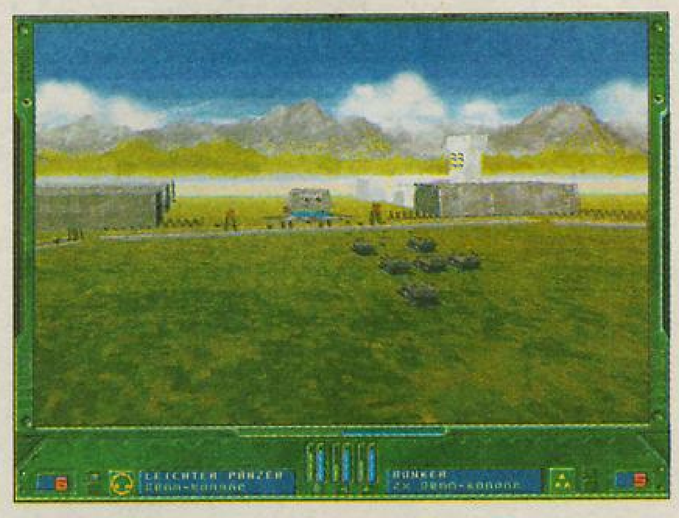
In Battle Isle 3 kommen verschiedene Arten von Zügen vor. Sie sind schnell, benötigen aber eine lückenlose Schienenverbindung. In der Mitte der Karte sehen Sie, daß unser Transportzug vor einem Problem steht: die Schienen vor ihm wurden gesprengt, und die gegnerischen Einheiten nähern sich bedrohlich. Glücklicherweise steht ein Planum daneben. Doppelklicken Sie darauf, und klicken Sie im sich öffnenden Aktions-Fenster auf das Aktions-Icon.





Ein weiteres Icon erscheint, ein Hammer-Symbol, das ganz allgemein für „produzieren“ steht. Wählen Sie es an, und die Karte färbt sich rot, bis auf die Felder, auf denen etwas gebaut werden kann. Doppelklicken Sie auf das Feld zwischen den beiden Schienenenden. Es öffnet sich ein weiteres Fenster mit den möglichen Bau-Icons. Hier können bis zu drei Icons erscheinen:

Straßenbau, Schienenbau und Abriß. Klicken Sie jetzt auf das Schienen-Icon, und die Lücke schließt sich. Der Zug kann nun weiterfahren. Natürlich können Sie Straßen und Schienen auch von Ihren Geschützen zerstören lassen, wenn Sie z. B. den Vormarsch des Gegners behindern wollen. Aber nicht alle Einheiten können das – nur die, in deren Waffenliste das kleine Icon mit dem Gebäude erleuchtet ist (schwere Artillerie, mit Bomben bestückte Flugzeuge, größere Schiffe).



Befestigungen verschaffen den darin postierten Einheiten bessere Kampfwerte.

Weiterhin ist es möglich, mit dem Baufahrzeug Befestigungsanlagen herzurichten, um dort Panzer oder Infanterie unterzustellen. Sie gehen dabei ähnlich vor wie beim Straßenbau: Doppelklick auf das Baufahrzeug, Klick auf das Aktions-Icon. Sie können nun zwischen Bauen und Abreißen wählen. Beim Klick auf *Befestigungen bauen* werden die möglichen Bauplätze angezeigt, von denen Sie dann einen auswählen.

Was die strategische Großlage auf dieser Karte betrifft, so sieht es für Sie düster aus. Die meisten Ihrer schweren Einheiten wurden vom Gegner ausgeschaltet, und Ihre Stellung ist kaum zu halten und auszubauen schon gar nicht. Im Süden der Ebene soll sich ein Flughafen befinden, und die Umgegend wird angeblich nicht vom Gegner kontrolliert. Ein geordneter Rückzug dorthin ist also die einzige Wahl – Straßen, Schienen und der Transportzug werden Ihnen dabei gute Dienste leisten.

Tutorial – Karte 7

Waren wir in der vorherigen Mission noch auf der Flucht über Land, so machen wir uns im Tutorial 7 zum Angriff über und unter Wasser auf. Schiffe sind eine weitere Einheitengattung von Battle Isle 3, und die Palette reicht von kleinen, leichten Schnellbooten bis hin zu schweren Schlachtschiffen. Unser Flaggschiff auf dieser Karte ist die *Zenit MBS-19*. Es ist ein Schlachtschiff mit einem beachtlichen Waffenarsenal, mit dem Sie auch weit ins Hinterland des Gegners feuern können. Die Zenit ist allerdings recht langsam und nur in sehr tiefem Wasser zu manövrieren.

Schwimmende Werkstatt und U-Boote

Direkt hinter dem Schlachtschiff liegt das Transport- und Reparaturschiff *Rex,* eine weitere wichtige Einheit. Es ist unsere schwimmende Basis und kann andere Schiffe, aber auch Landeinheiten, reparieren, auftanken und mit Munition versorgen. Es bietet auch den Einheiten Platz, die zur Errichtung eines Brückenkopfes benötigt werden. Die Bedienung auf der Karte ist die gleiche wie beim Instandsetzungsfahrzeug an Land, nur daß *Rex* eben zusätzlich der Lkw des Wassers ist.

Unverzichtbar für das Gelingen einer Mission sind auch die beiden im Hafen liegenden U-Boote. Wenn sie abtauchen, können ihnen normale Geschütze des Gegners nichts anhaben – sie können dann nur von Torpedos oder Unterwasserbomben getroffen werden. Durch Abtauchen sind sie für den Gegner nur schwer aufzuspüren. Bewegen Sie eines der U-Boote in Richtung Ihrer Flotte. Im Aktionsfenster, das sich nach Abschluß der Bewegung öffnet, klicken Sie auf das Icon *Tauchen*, worauf das U-Boot erleuchtet dargestellt wird. Dies



besagt, daß es nun getaucht und für den Gegner unsichtbar ist.

Falls Sie nicht wollen, daß Ihr U-Boot taucht, dann wählen Sie stattdessen das Icon für „Höhe behalten". Ähnliche Icons



werden Ihnen auch bei Flugzeugen, die extrem hoch fliegen können, begegnen.

Der Hafen

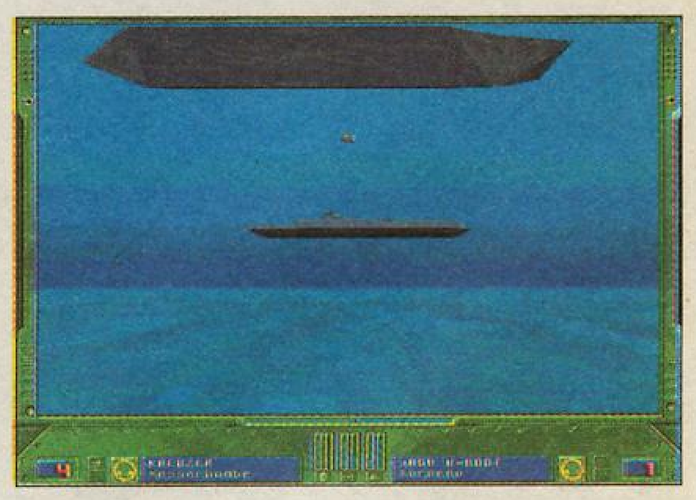
Was die Fabrik für Landfahrzeuge ist, das ist der Hafen für Schiffe. Auf der Insel erkennen Sie den Hafen an seiner charakteristischen Form. Hier können Sie Schiffe produzieren, reparieren, auftanken und mit Munition versehen. Erobern kann man einen Hafen allerdings nicht allein mit Schiffen. Dazu brauchen Sie weiterhin landgestützte Infanterie, die auf das Gebiet des Gegners befördert werden muß. Darum geht es unter anderem in dieser Mission. Zunächst einmal müssen Sie sich um die gegnerische Flotte kümmern, bevor Sie an der stark befestigten Küste landen können. Ihr oberstes Ziel wird es sein, einen sicheren Brückenkopf zu errichten. Also laden Sie Truppen in die Transportschiffe, und bahnen Sie sich einen Weg an die nördliche Küste. Wenn Sie es schaffen, eine gegnerische Fabrik zu erobern, um so besser. Wie immer ist ein geordneter Nachschub von großer Wichtigkeit. Ihre Mission ist erst dann gelungen, wenn Sie das gegnerische HQ erobert haben.





TIP

Nehmen Sie sich in acht vor feindlichen U-Booten. Sie können versuchen, diese zu orten, indem Sie einem Schiff mit relativ großem Bewegungsradius einen Auftrag geben. Sollte dabei ein einzelnes Wasserfeld nicht von Ihnen besetzt werden können, dann ist dort vermutlich ein U-Boot abgetaucht. Schicken Sie hierhin nun eine mit Wasserbomben ausgerüstete Einheit.



Tutorial – Karte 8

Im letzten Teil des Tutorials von Battle Isle 3 geht es um die noch fehlende Waffengattung, die Flugzeuge. Wer die Lufthoheit besitzt, hat oft die besten Chancen zu gewinnen.

Die Luftwaffe

Auf der Karte *Tutorial 8* besitzen Sie einen befestigten Flughafen und eine Stadt. Auf der Rollbahn steht ein Aufklärer, zwei Jagdflugzeuge und zwei Kampfhubschrauber. Rufen Sie zunächst das Info-Fenster des Aufklärers auf. Das Höhenstufen-Icon im unteren Abschnitt verrät uns folgendes: der Aufklärer ist in der Lage, seine Flughöhe



soweit zu verändern, daß er für gegnerische Land-Geschütze unerreichbar ist (vergleichbar dem abgetauchten U-Boot in der vorigen Mission).

Die beste Verteidigung gegen Flugzeuge sind meist die Jagdflugzeuge. Sie können zwar keine Bodenziele angreifen, sind jedoch im Einsatz gegen andere Flugkörper äußerst effektiv. Was die Transportflugzeuge betrifft, so brauchen Sie nicht unbedingt einen Flughafen, um Einheiten ein- oder auszuladen. Sie können dies auf jedem Landfeld tun, das von der betreffenden Einheit auch regulär erreicht werden kann.

Bei der Handhabung der Flugzeuge ist es sehr zu empfehlen, auf landgestützte Flugabwehrwaffen zu achten. Der Comet-Flakpanzer und vor allem die *Medusa* sind von allen Piloten gefürchtete Waffen. Überhaupt werden Sie im Verlauf des Spiels sehr schnell feststellen, worin die Stärken und Schwächen der jeweiligen Einheiten liegen. Auf dieser Karte ist das zu erobernde HQ des Gegners nur durch die Luft zu erreichen – Sie werden also versuchen müssen, trotz anfänglicher materieller Unterlegenheit die Lufthoheit zu erlangen. Halten Sie Ihren Gegner durch geschickte Verteidigung so lange hin, bis Ihre Fabriken genügend neue Einheiten gebaut haben. Wenn Sie auch das geschafft haben, sind Sie gut auf die Kampagne vorbereitet.

Handbuch

Das Tutorial hat Ihnen Battle Isle 3 hoffentlich schrittweise näher gebracht. Im Handbuch können Sie nun nach Stichpunkten sortiert nachschlagen, falls noch Fragen offen geblieben sind.

Start des Spiels

Legen Sie die CD Nr. 1 in Ihr CD ROM Laufwerk ein. Sollten Sie BATTLE ISLE 3 noch nicht gespielt haben, folgen Sie den Anweisungen der Installationsanleitung (siehe Seiten 6–8). Sobald die Konfiguration des Spiels abgeschlossen ist, finden Sie im Startmenü den Eintrag *Battle Isle 3* (Windows 95) bzw. ein entsprechendes Symbol (Windows 3.11), über die das Spiel gestartet wird.

HINWEIS

Das Intro und der Abspann lassen sich zwar mit der Taste ESC abbrechen, beide reagieren darauf aber recht träge. Wenn Sie die Videos schon kennen, drücken Sie am besten mehrmals ESC, bis der Abbruch erfolgt. Sie müssen sich die Videos sonst möglicherweise ungewollt recht lange anschauen.



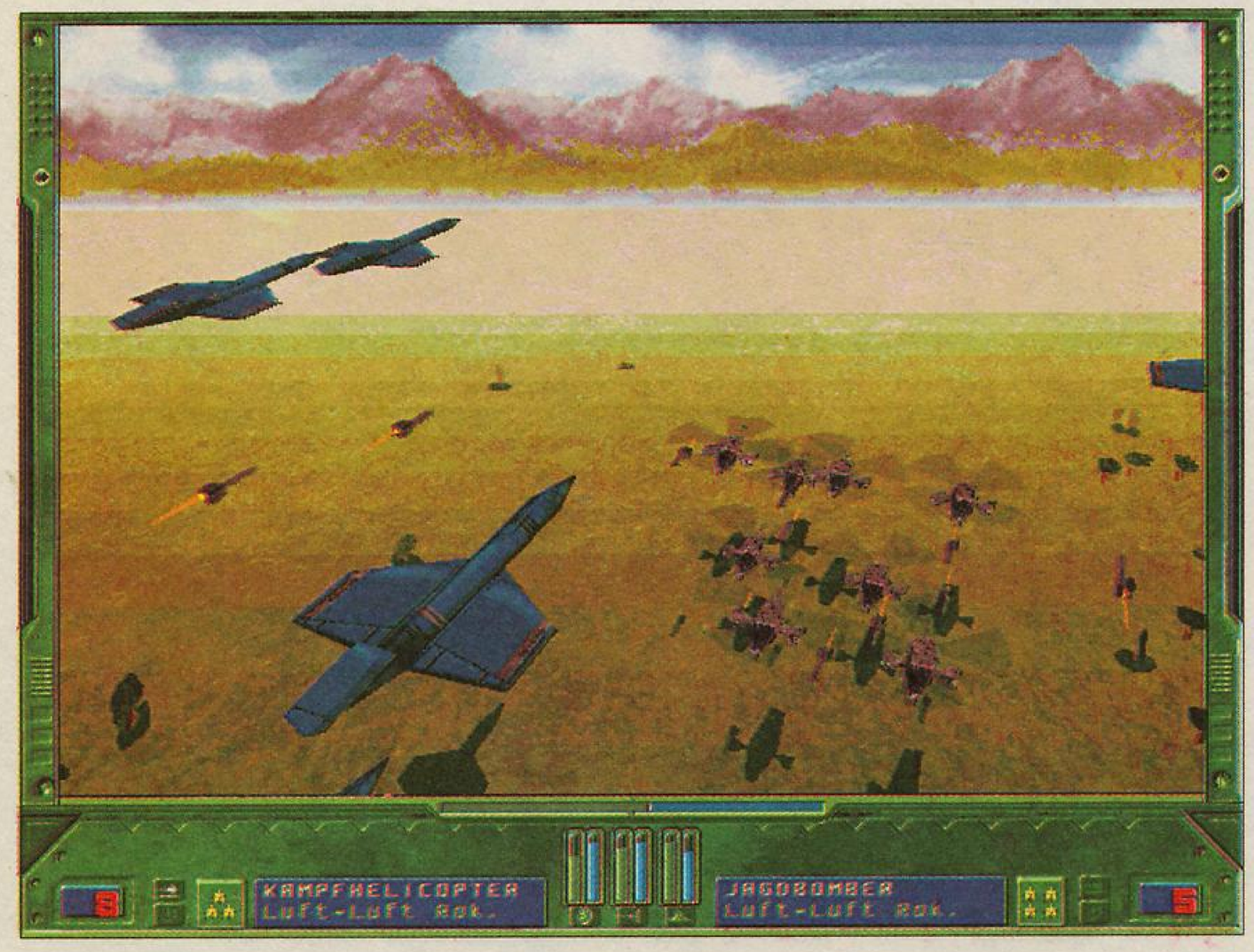
Der zweite Teil des Intros bricht nicht vor dieser Stelle ab.

Steuerung des Spiels

BATTLE ISLE 3 wird, wie die meisten Windows Programme, fast vollständig mit der Maus gesteuert. In einigen Fällen kann das Aktivieren bestimmter Optionen über die Tastatur, wie z. B. beim Bestätigen, auch durch Drücken der Eingabetaste geschehen. Mit dem linken Mausknopf können die verschiedenen Optionen durch Klicken angewählt, angezeigt und aktiviert werden.

Steuerung der Menüs

Öffnen oder ändern Sie einzelne Optionen bzw. wählen Sie Spielstände, indem Sie den gelben Button links neben der Textzeile anklicken. In Auswahlmenüs zeigt ein heller Button die aktivierte, ein dunkler die deaktivierte Option an. Gelbe Buttons stehen für ausführbare Aktionen, grüne für derzeit nicht ausführbare.



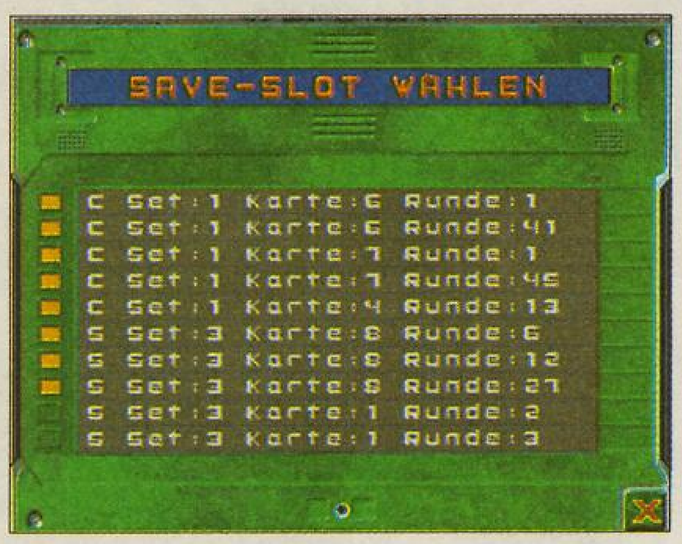
Speichern, Laden und Verlassen

Nach dem Starten des Spiels wird das Disk-Menü aufgerufen, von dem aus Sie laden, speichern und neue Spiele starten können. Im Spiel erreichen Sie es jederzeit über das Disketten-Icon. Das Disk Menü ist in folgende Punkte unterteilt:



Spiel speichern

Spielstände bekommen automatisch eine SET-Nummer, die Nummer der zu spielenden Karte und die jeweilige Runden-Nummer zugeordnet – einen Spielstandnamen können Sie nicht eingeben. Die Zahl 1 steht für das Karten-Set „Schatten des Imperiums“, 2 für das Set „Mehrspielerkarten“ und 3 für eine Karte des „Tutorials“. Direkt nach dem Starten von Battle Isle 3 ist Speichern natürlich nicht möglich, es wird erst im Menü angezeigt, nachdem ein Spiel gestartet wurde. Im Netzwerkspiel ist manuelles Speichern generell nicht möglich, in diesem Modus werden Spiele automatisch im Netzwerk gespeichert.



Gespeichert wird ein Spiel, indem der gelbe Button neben der Textzeile *Spiel speichern* aktiviert wird. In dem sich öffnenden Menü wird ein freier Slot angewählt und der aktuelle Spielstand gespeichert. Es können bis zu acht verschiedene Spielstände gespeichert werden. Sind alle Slots besetzt, kann durch erneutes Anwählen ein alter Spielstand überschrieben werden. Nach dem Speichern kommen Sie automatisch ins Spiel zurück.

HINWEIS In den unteren beiden Zeilen können Sie keinen Spielstand speichern. Hier legt Battle Isle 3 automatisch den Stand der letzten beiden Runden ab. Im Menü *Spiel laden* stehen diese Spielstände zur Verfügung.

Spiel laden

Die unter *Spielstand laden* angezeigten Spielstände werden durch Anklicken des gelben Buttons vor der Textzeile aufgerufen. Wenn Sie während eines Spiels einen anderen Spielstand laden, wird das laufende Spiel beendet.

Spiel verlassen



Das Spiel kann jederzeit durch Anwählen des X-Buttons in der Task-Leiste des Spielbildschirms beendet werden, auch wenn Fenster geöffnet sind. Nach einer Sicherheitsabfrage, bei der Sie nachträglich noch die Möglichkeit haben, wieder ins Spiel zurückzukehren, erreichen Sie nach dem Abspann wieder Windows.

Startoptionen

Neue Kampagne starten

Eine Kampagne bedeutet, daß alle zwanzig Karten des Sets „Schatten des Imperators“ durchgespielt werden. Nach dem Anwählen dieses Punktes werden Sie nach dem Schwierigkeitsgrad gefragt, der dann für die gesamte Kampagne gilt (siehe *Schwierigkeit*). Sollten Sie eine Karte verlieren, d.h. Missionsziele nicht erreichen, wird dieselbe Karte automatisch neu gestartet. Gewinnen Sie eine Karte, so wird die nächste Karte geladen.

TIP Achten Sie beim Spielen der Kampagne darauf, Ihren Einheiten zu hohen Erfahrungsstufen zu verhelfen, da Ihre gesamte Armee Sie durch die Kampagne begleitet und auch der Computergegner auf späteren Karten an Erfahrung gewinnt. Ohne gut ausgebildete Einheiten ist eine Kampagne nicht zu bestehen.



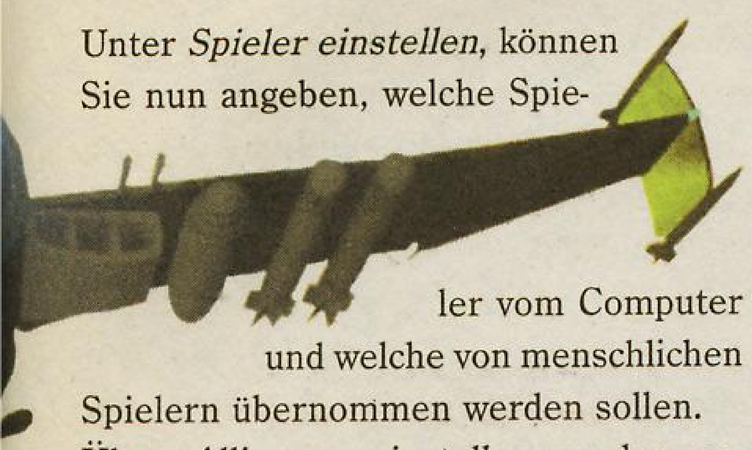
Bewahren Sie auch ältere Spielstände auf, um gegebenenfalls wieder zu einer früheren Karte zurückkehren zu können, sollten Sie einen Fehler gemacht haben!

Einzelne Karte starten

Startet eine einzelne Karte aus einem der drei Sets – ohne Kampagne-Videos. Dieser Modus wird auch als „Mehrspieler Spiel“ bezeichnet, da hier mehrere menschliche Teilnehmer und Computerspieler zusammen an einem Computer spielen können. Nachdem Sie in einem der drei Sets eine Karte ausgewählt haben, kann im folgenden Menü der Schwierigkeitsgrad des Spiels festgelegt werden. Durch Anwählen des X-Buttons wird die vorgenommene Einstellung wirksam.







Unter *Spieler einstellen*, können Sie nun angeben, welche Spieler vom Computer und welche von menschlichen Spielern übernommen werden sollen. Über *Allianzen einstellen* werden anschließend die Bündnispartner festgelegt. Während Sie im Kampagnenmodus allein gegen Ihre Computerfeinde spielen, können im Mehrspieler Modus die Allianzen durch Klicken auf den gelben Button gewählt werden. Es gibt verschiedene Allianzen und jeder Spieler kann einer Allianz zugehörig sein. Spieler mit gleichen Allianznummern sind miteinander verbündet. Ein Strich bei dieser Einstellung bedeutet, der Spieler ist in keiner Allianz und ist somit mit jedem verfeindet. Menschliche Spieler können im Spiel ihre Verbündeten angreifen, Spieler die vom Computer gesteuert werden, tun das jedoch nicht. Der X-Button bestätigt die Einstellungen und startet das Spiel.



Netzwerkspiel anlegen

Verfügen Sie über ein lokales Netzwerk (z. B. Windows oder Novell), kann ein Mehrspielerspiel gestartet werden, bei dem jeder Spieler das Spiel von seinem eigenen Computer aus führt. Auf dem gemeinsamen Netzlaufwerk, über das die Daten ausgetauscht werden, müssen alle Mitspieler Schreibrechte haben. Der Netzwerkmodus wird mit dem Programm Netzwerk-Setup eingestellt, das Sie über Ihre BATTLE ISLE 3 Programmgruppe starten (siehe S. 6–8). Einer der Spieler muß zunächst das Netzwerkspiel anlegen. Die erforderlichen Einstellungen müssen genau





Die Vernichtung von Radarstellungen ist besonders in Mehrspielersitzungen eine gute Idee.

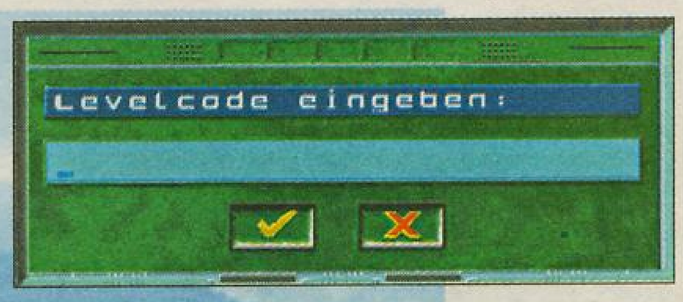
wie bei einem Mehrspieler-Spiel vorgenommen werden, d. h. eine Karte muß ausgewählt werden, die Schwierigkeit eingestellt, die Mitspieler und die Allianzen ausgewählt werden.
Es wird nach einem Namen für das Spiel gefragt, unter dem Battle Isle 3 es auf dem Netzlaufwerk speichern kann. Wird ein Spiel nicht mehr gespielt, kann es mit dem Windows-Explorer bzw. Dateimanager gelöscht werden.
Direkt nachdem das Spiel angelegt ist, wird der anlegende Spieler nach seinem Kennwort gefragt. Dieses Kennwort dient zur späteren Wiederanmeldung einer Spielrunde und muß vor den anderen Mitspielern geheim gehalten werden. Jeder Benutzer dieses Kennwortes, kann den Part des dazugehörigen Spielers übernehmen. Die erste menschliche Partei im Spiel übernimmt der Spieler, der auch das Spiel anlegt. Angenommen, es sind folgende Parteien eingestellt worden:

Imperium	Computer
Drulls	Mensch
Cyborg	Mensch
Imperiale Kais	Computer

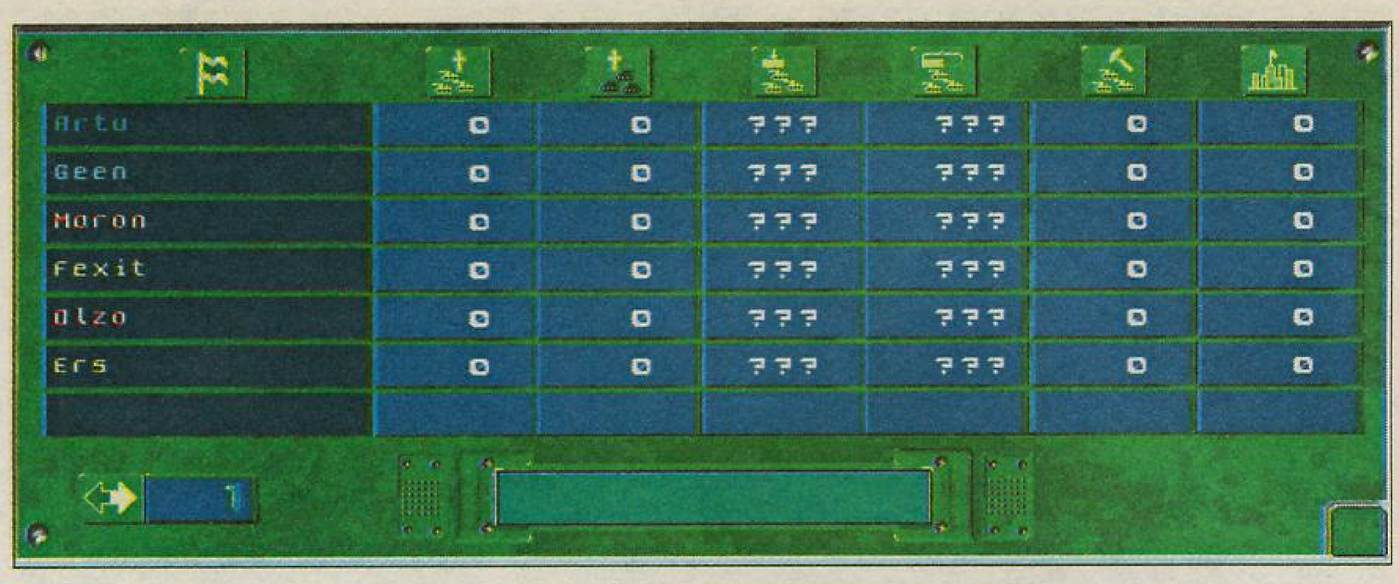
Im genannten Beispiel macht zuerst der Computer die Züge für das Imperium. Anschließend wird der erste Spieler aufgefordert, die Eingaben für die Drulls zu machen. Hat er alle seine Züge gemacht, beendet er die Runde durch Anklicken des Spielerwechsel-Icons. Der Spielstand wird jetzt auf dem Netzlaufwerk gespeichert. Erst nachdem dieser Vorgang beendet ist, kann sich der nächste Spieler zum Spiel anmelden! Versucht er es, bevor der erste Spieler seine Runde abgeschlossen hat, so erscheint eine Fehlermeldung und das Anwählen muß wiederholt werden.

Netzwerkspiel anwählen

Der Punkt Netzwerkspiel anwählen erlaubt die Teilnahme an einem bestehenden Netzwerkspiel. Das sich öffnende Menü zeigt die im Netz-Laufwerk liegenden Spiele an. Es können hier bis zu 20 Spiele abgelegt werden. Der Spieler wählt durch Anklicken des gelben Buttons neben dem Speicher-Slot das Spiel, an dem er teilnehmen möchte. Anschließend wird die Liste der menschlichen Spieler angezeigt, aus der eine Partei gewählt werden muß. Sobald diese Partei zum ersten Mal von einem Spieler angewählt wird, erscheint die Aufforderung, ein Kennwort einzugeben. Das gewählte Kennwort gilt von da an für diese Partei, und wird bei jedem erneuten Anwählen des Spiels abgefragt.



HINWEIS Vergißt ein Spieler sein Kennwort, so ist das gesamte Spiel blockiert. Es ist also ratsam, das Kennwort zu notieren und an einem sicheren Ort aufzubewahren.

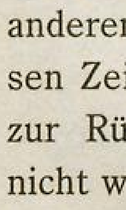


Bei so vielen Teilnehmern dauert's, bis man wieder dran ist.

Der Spieler kann nun seine Befehle erteilen und anschließend die Runde durch Anklicken des Spielerwechsel-Icons beenden, wodurch der nächste Spieler zum Zug kommt. Die Reihenfolge der Spieler wird wie beim Mehrspieler-Spiel an einem Computer festgelegt. Die Liste der Spieler wird, wie vom Computer angezeigt, von oben nach unten durchgespielt. Ein Spieler kann jederzeit das Programm verlassen. Der Spielstand eines Netzwerkspiels wird automatisch im Netzwerk gespeichert, er muß also nicht extra gesichert werden. Verläßt ein Spieler das Programm, kann er später jederzeit das Netzwerkspiel wieder aufnehmen. Die anderen Mitspieler sind jedoch für diesen Zeitraum blockiert und können bis zur Rückkehr des fehlenden Spielers nicht weiterspielen, wenn dieser eigentlich am Zug sein sollte. Auf großen Karten können die einzelnen Spielzüge aber sowieso recht lang dauern.

Die Züge der einzelnen Spieler können, nachdem sie eingegeben wurden, auch auf Disketten kopiert und per Post oder Modem an andere Mitspieler verschickt werden. Zwischen den Runden kann der Rechner immer wieder ausgeschaltet werden. Das Netzwerkspiel ist also nicht davon abhängig, daß alle Computer ständig angeschaltet bleiben, sondern es existiert bis zu dem Zeitpunkt, an dem der Spielstand auf dem Netzwerk gelöscht wird.

Das Missionsladefenster



Nach dem Anwählen des Menüpunktes *Einzelne Karte starten* öffnet sich das Missionsfenster. Durch Klicken auf den Pfeil nach oben oder nach unten (oben rechts) werden die drei Karten-Sets aufgelistet: *Der Schatten des Imperiums, Mehrspielerkarten* und *Tutorial.*

Die vier Pfeil-Buttons rechts unten dienen zum Scrollen durch die jeweilige Liste der Karten. Wählen Sie eine Karte aus und bestätigen Sie die Wahl



durch Eingabe des Kennworts zum Start Ihres Einsatzes.

Das erste Set beinhaltet die Karten der Kampagne SCHATTEN DES IMPERATORS. Sie können diese Karten zwar auch im Mehrspieler- oder Netzwerkmodus starten, jedoch erst nach Eingabe eines Kennwortes, das Ihnen im Kampagnenmodus jeweils zu Beginn einer Karte mitgeteilt wird (oder siehe S. 79). Dieses Kennwort wird auch im Statistikfenster angezeigt. Schreiben Sie sich das Kennwort auf, damit Sie die Karte auch einzeln spielen können. Die Karten der übrigen Sets können ohne Kennwort gestartet werden.

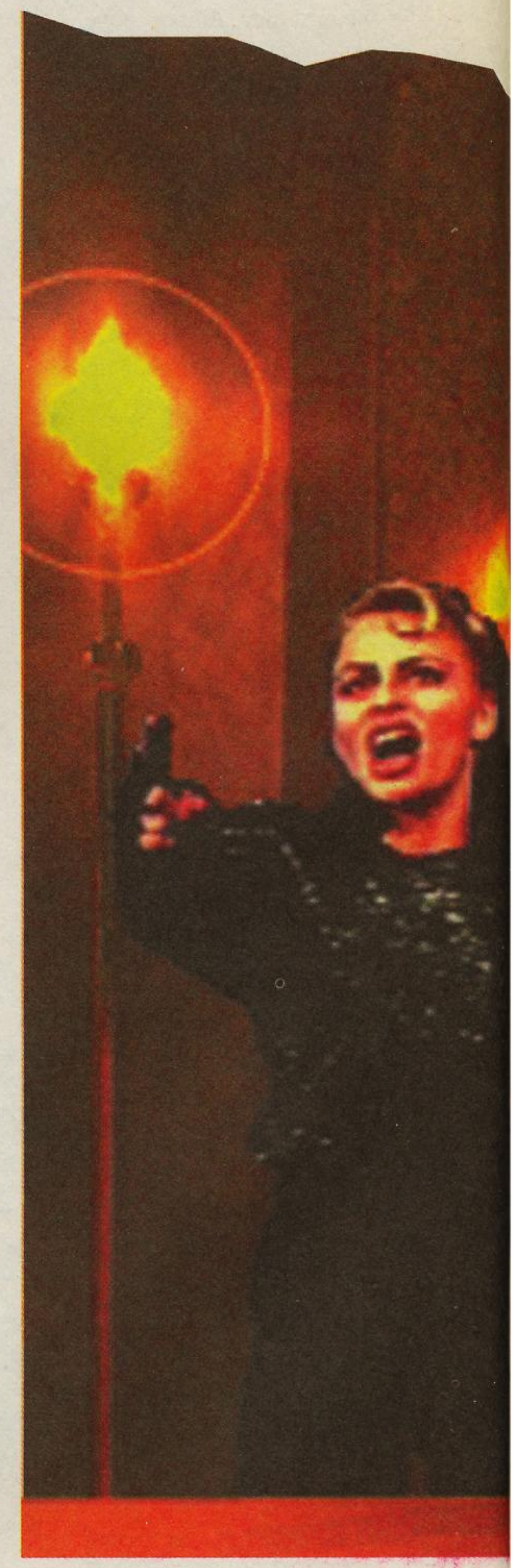
Die Tutorial Karten – die Karten des dritten Sets – werden Ihnen helfen, sich mit den wichtigsten Funktionen und Symbolen des Spiels vertraut zu machen. Sie werden diese Karte besonders nützlich finden, wenn Sie das erste Mal ein Spiel aus der Battle Isle-Serie spielen oder auch, wenn Sie erst ein paar Probeeinsätze starten wollen, bevor Sie zu einer „echten" Mission aufbrechen.

Schwierigkeit

Bevor Sie aufbrechen, um Ihre Feinde zu vertreiben, erlaubt Ihnen Battle Isle 3, einen Schwierigkeitsgrad festzulegen, der Ihrer Kampflust und Ihren Fähigkeiten am besten gerecht wird. Nachdem der Schwierigkeitsgrad eines Spieles festgelegt wurde, kann er für die jeweilige Karte bzw. Kampagne nicht mehr geändert werden. Treffen Sie Ihre Wahl deshalb sorgfältig.



Ihre Wahl legt generell fest, wie schwierig das Spiel zu spielen sein wird. Der Schwierigkeitsgrad beeinflußt die gegnerische Armee, ihre Aggressivität, Erfahrung und den Grad Ihrer List. Falls dies Ihre erste Begegnung mit einem Strategiespiel ist, sollten Sie die Trainings-Stufe wählen. Die Experten-Stufe ist nur erfahrenen Veteranen empfohlen, die mit allen Schwierigkeiten konfrontiert werden wollen, die das Spiel zu bieten hat. Das Einstellen der Schwierigkeitsstufe bezieht sich auf die gesamte Kampagne. Insgesamt gibt es drei Schwierigkeitsstufen:





Im Training radieren Sie den Feind mühelos aus.

- *Training:* Im Training ist der Gegner während des Spiels auf der Karte in allen Gebieten uneingeschränkt sichtbar. Ihre Einheiten verbrauchen im Trainingsmodus keine Munition und keinen Treibstoff, sie müssen also nicht betankt werden. Allerdings können Sie die nächste Karte der Kampagne auch nicht erreichen, wenn Sie nur trainieren.
- *Normal:* Diese Stufe bietet etwa gleiche Chancen auf beiden Seiten. Der Gegner ist während des Spiels auf der Karte nur in aufgeklärten Gebieten sichtbar. Diese Stufe ist die empfohlene Standardeinstellung.
- *Experte:* Die Stufe „Experte" gewährt Ihrem Gegner den Kampfvorteil. Der Gegner ist außer in den aufgeklärten Gebieten vom Spieler nicht sichtbar – er jedoch kann die ganze Karte einsehen. Fernwaffen des Gegners schiessen um so besser, je näher sie am Ziel sind. Diese Stufe ist äußerst schwierig.



Der Spielbildschirm

Beim Beginn eines Spiels öffnen sich auf der Spieloberfläche zwei verschiedene Fenster: links oben das Kartenfenster und rechts das Übersichtsfenster. Im unteren Bereich sehen Sie die Menüleiste, die das Hauptmenü des Spielbildschirms darstellt.

Die Menüleiste

Die Menüleiste gliedert sich von links nach rechts in vier Abschnitte. Sie kann nicht wie die übrigen Fenster durch Anklicken und Festhalten mit der Maustaste über den Bildschirm gezogen werden. Alle in der Menüleiste enthaltenen Icons werden im folgenden Text genau beschrieben.

Der erste Abschnitt besteht aus nur einem Icon und zeigt das Spielerwechsel-Icon an, ein Klick darauf bedeutet also „Runde beenden". Nach einer Abfrage wird umgeschaltet und der nächste Spieler kommt zum Zug – die nächste Runde beginnt. Der zweite Abschnitt enthält drei Icons, das erste ruft das Optionsmenü auf, das zweite das Disk-Menü und das dritte, der X-Button, steht für Spiel beenden. Der dritte Abschnitt zeigt fünf Icons, die zum An- und Abschalten der fünf Spielfenster benutzt werden. Die vierte Gruppe besteht aus zwei Icons. Das erste Icon ist das Videorekorder-Icon, das zweite das Missionsbriefing-Icon.

Spielerwechsel – Runde beenden



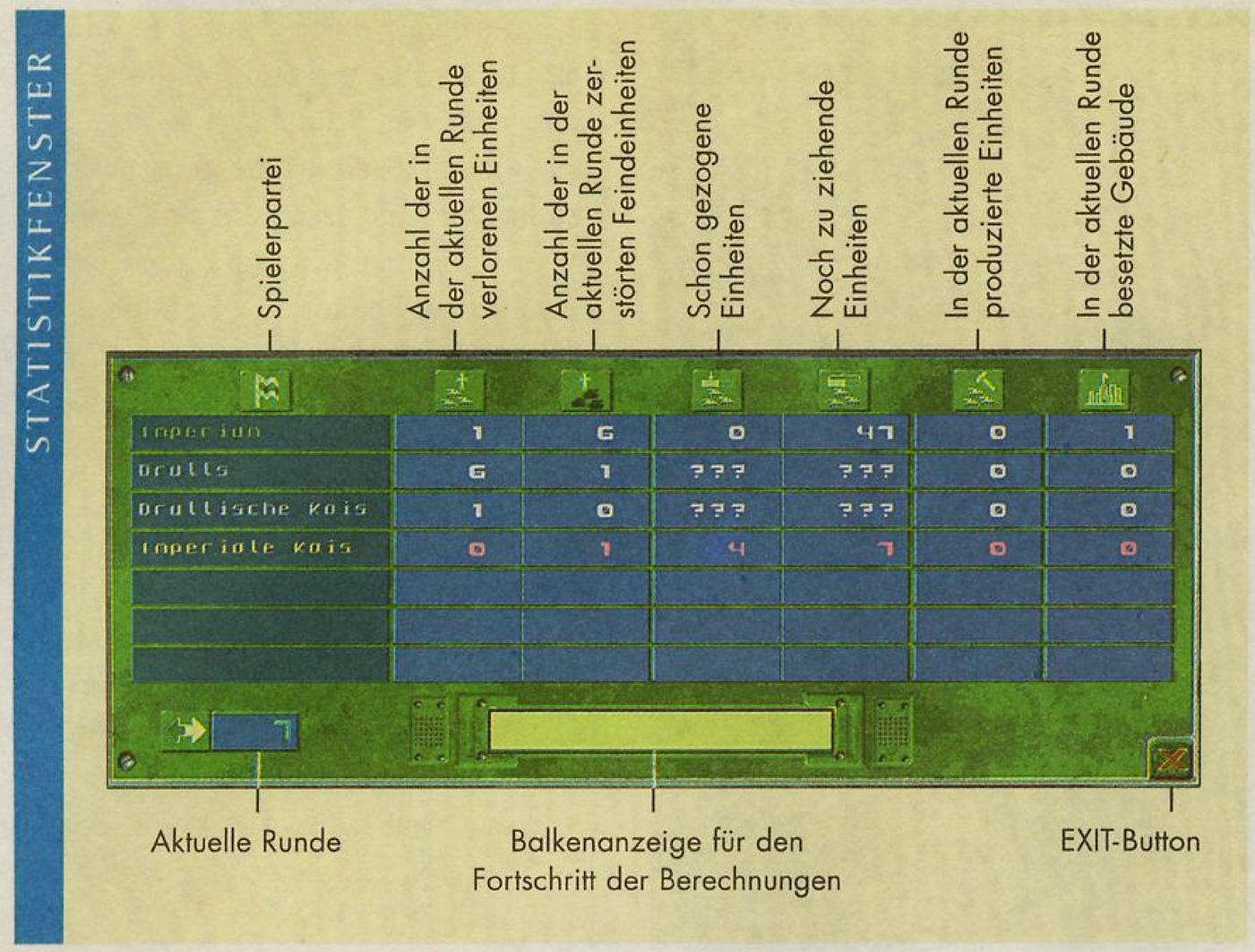
Dieser Button schaltet zum nächsten Spieler weiter. Sobald alle Befehle eines Spielers für die jeweilige Runde zum Spiel erteilt worden sind, klickt er auf diesen Button. Nach einer Rückfrage, die bestätigt werden muß, ist der nächste Spieler – Mensch oder Computer – an der Reihe.

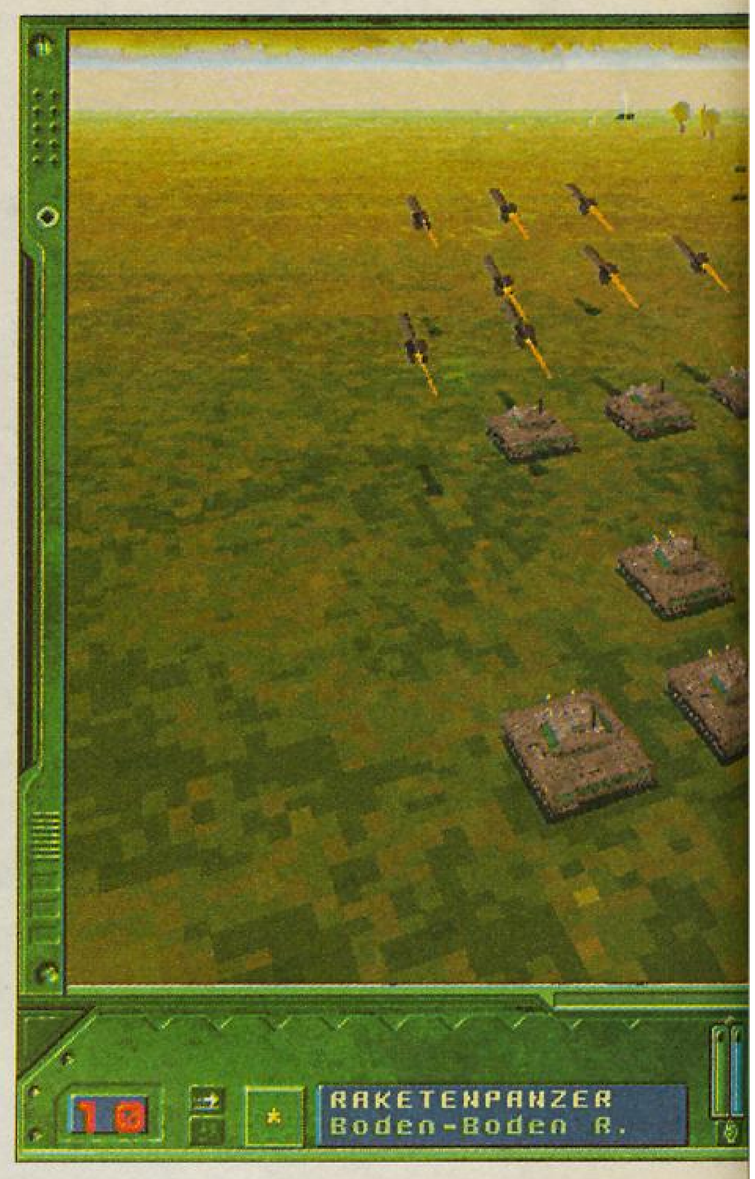


Statistikfenster

Das Statistikfenster öffnet sich, sobald Sie Ihren eigenen Zug beendet haben und alle Kampfsequenzen angezeigt wurden. In diesem Fenster kann man anhand einer Tabelle verfolgen, welche Aktionen der Computer bzw. die anderen Spieler durchführen. Es wird von einem Spieler zum nächsten weitergeschaltet. Erst nachdem jede Partei ihre Züge beendet hat, kommt der erste Spieler wieder an die Reihe.







Das Optionsmenü

Im Optionsmenü können verschiedene Einstellungen vorgenommen werden, die zahlreiche Funktionen des Spiels steuern. Alle Einstellungen können hier während des Spiels jederzeit geändert werden. Klicken Sie zum Einstellen der verschiedenen Optionen auf die gelben Buttons links neben der Textzeile.



Hexfelder – klein, mittelgroß, groß

Diese Einstellung dient zum Vergrößern und Verkleinern der Bildschirmdarstellung der Karte. Die eigentliche Größe des Fensters bleibt dadurch unverändert. Die drei Stufen beziehen sich also auf eine kleine, mittelgroße und große Darstellung der Hexagone auf der Karte. Bei einer kleineren Einstellung wird ein weitaus größerer Ausschnitt der Karte sichtbar, die Karte ist gut zu überblicken, während die Bilddetails in den Hintergrund treten. Bei einer großen Einstellung ist nur ein kleiner Teil der Karte zu sehen, die Größe des Fensters wird automatisch angepaßt. Hier können jetzt alle Details der Karte gut eingesehen werden.

Kampf – 3D, schnell, am Ende der Runde

Dieser Punkt ermöglicht die Wahl zwischen verschiedenen Darstellungsarten der Kampfsequenzen, die bei einem Gefecht angezeigt werden. Diese Einstellung kann jederzeit während des Spiels im Optionsmenü geändert werden.

- *3D:* Im 3D-Modus wird der komplette Kampf in dreidimensionalen Szenen abgespielt. Sobald das Feuer auf den Gegner eröffnet wird, ist der darauf folgende Kampf zu sehen. Es öffnet sich ein Bildfenster, in dessen Menüleiste die





Kartenausschnitte gleicher Größe mit kleinen und großen Hexfeldern

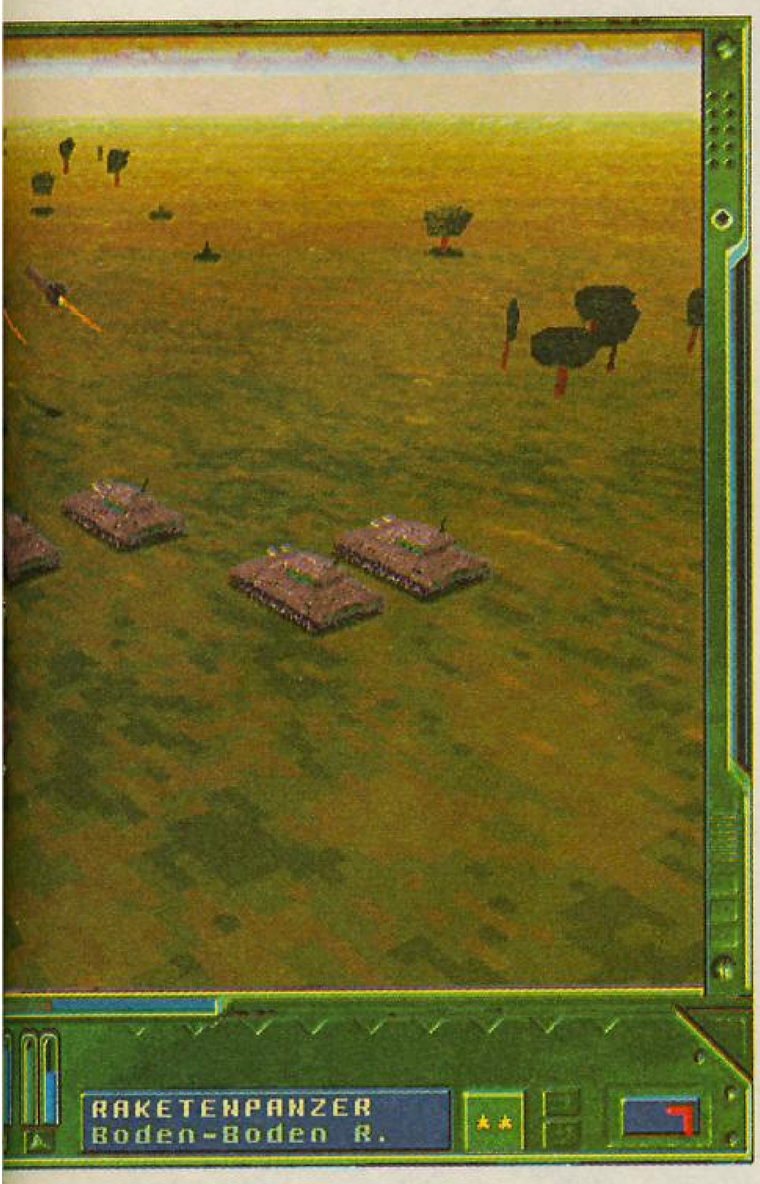
weiteren Informationen zur Begegnung mit dem Feind und dem stattfindenden Kampf abgelesen werden können. Um die Darstellung des Kampfes abzubrechen genügt ein Druck auf eine Maustaste.

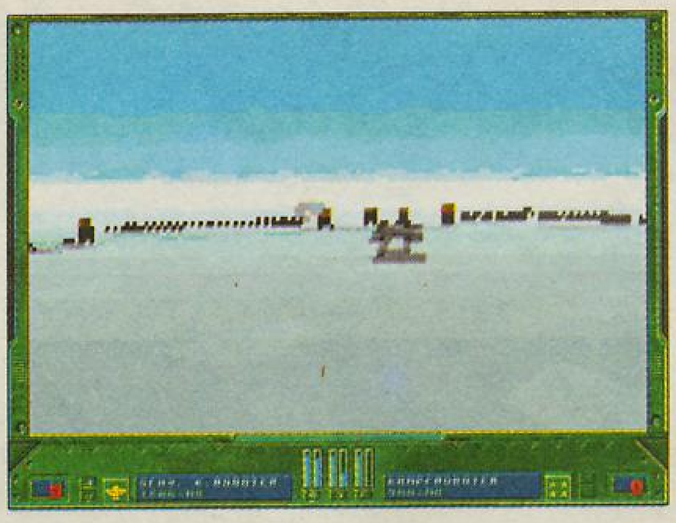
- *Schnell:* Möchten Sie eine Statistik der Kämpfe sehen, stellen Sie *Schneller Kampf* ein. Jetzt wird die Statistikleiste aus dem 3D Modus ohne das dazugehörige Bildfenster eingeblendet, und die Ergebnisse des Kampfes können mit Hilfe einiger Balken und Zahleninformationen abgelesen werden. Diese Balken unterteilen sich in drei Gruppen. Jede Gruppe enthält zwei Anzeigen in der Farbe der kämpfenden Parteien. Die Partei, deren Farbe im Balken höher ansteigt, ist im Vorteil.

Die drei Gruppen stehen für:
1. Angriffsstärke der Waffe – links
2. Stärke der Panzerung – Mitte
3. Verteidigungswert des Bodens auf dem die Einheit steht – rechts.

Der obere Querbalken gibt den gesamten Wert aller kampfentscheidenden Faktoren an und zeigt an, welche Seite in diesem Kampf die Oberhand behält. Die Informationen und Ergebnisse zum Kampf bleiben für einige Sekunden sichtbar - man kann sie allerdings auch durch Drücken einer Maustaste oder Betätigen der ESC-Taste sofort wieder wegklicken.

- *Kampf am Ende der Runde:* Während des Spiels werden Kämpfe schnell dargestellt. Nachdem alle Eingaben im







Texturlose Kampfszene mit niedrigem Detail und Kampfszene mit Texturen und hoher Detailstufe

Spiel gemacht worden sind, aktivieren Sie das Spielerwechsel-Icon. Alle bisher geführten Kämpfe erscheinen nun sozusagen als Film im 3D-Modus. Der Film kann ebenfalls durch Betätigung der linken Maustaste oder der ESC-Taste abgebrochen werden.

TIP So lange Battle Isle 3 für Sie noch neu ist, sollten Sie sich die Kämpfe ruhig im 3D-Modus anzeigen lassen. Erstens sind die Sequenzen grafisch toll gemacht, zweitens geben sie oft Aufschluß darüber, warum Einheiten im Kampf über- oder unterlegen sind.

Kampf Detailstufe

Die Kampf Detailstufe zeigt an, in welcher Auflösung die Kämpfe gezeigt werden sollen. Die Einstellung in niedrig, mittel oder hoch nimmt natürlich auch Einfluß auf die Darstellungsgeschwindigkeit. Das kann bei hoher Detailstufe dazu führen, daß Kampfsequenzen zwar in einer optimalen Auflösung auf dem Bildschirm erscheinen, dafür aber die Szenen sehr langsam ablaufen. Die Kampf Detailstufe *hoch* bringt optisch das beste Ergebnis, die Kampf Detailstufe *niedrig* ist dafür die schnellste Darstellungsart. Achten Sie darauf, daß auf langsamen Rechnern eher die Einstellung mittel gewählt wird, um so für eine angemessene Berechnungsgeschwindigkeit zu sorgen.

Kampfgröße

Die Kampfgröße bezieht sich auf die Abmessung des Fensters, in dem der Kampf dargestellt wird. Sie können zwischen vier Ansichten wählen – 320 x 200, 640 x 480, 800 x 600 oder 1024 x 768 Pixel. Wie auch bei der Detailstufe beeinflußt diese Einstellung auch die Geschwindigkeit des Kampfes beim Spiel. Je größer die Darstellung des Kampfes, also je größer das Fenster, in dem der Kampf zu sehen ist, desto langsamer wird auch der Bildschirmaufbau. Bitte beachten Sie, daß die Grafikkarten in einigen Rechnersystemen nicht schnell genug sind für die Darstellung in höherer Auflösung. In solchen Fällen sollten Sie auf ein kleineres Fensterformat zurückschalten.

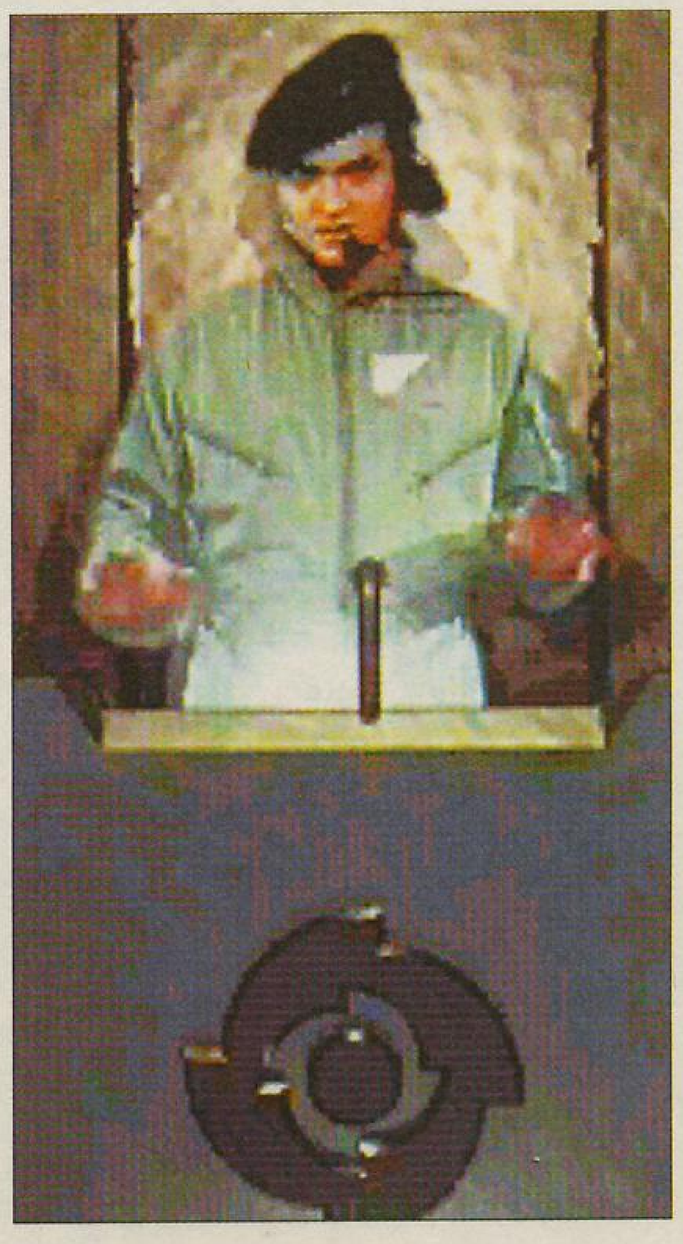
Kampf mit/ohne Bodentexturen

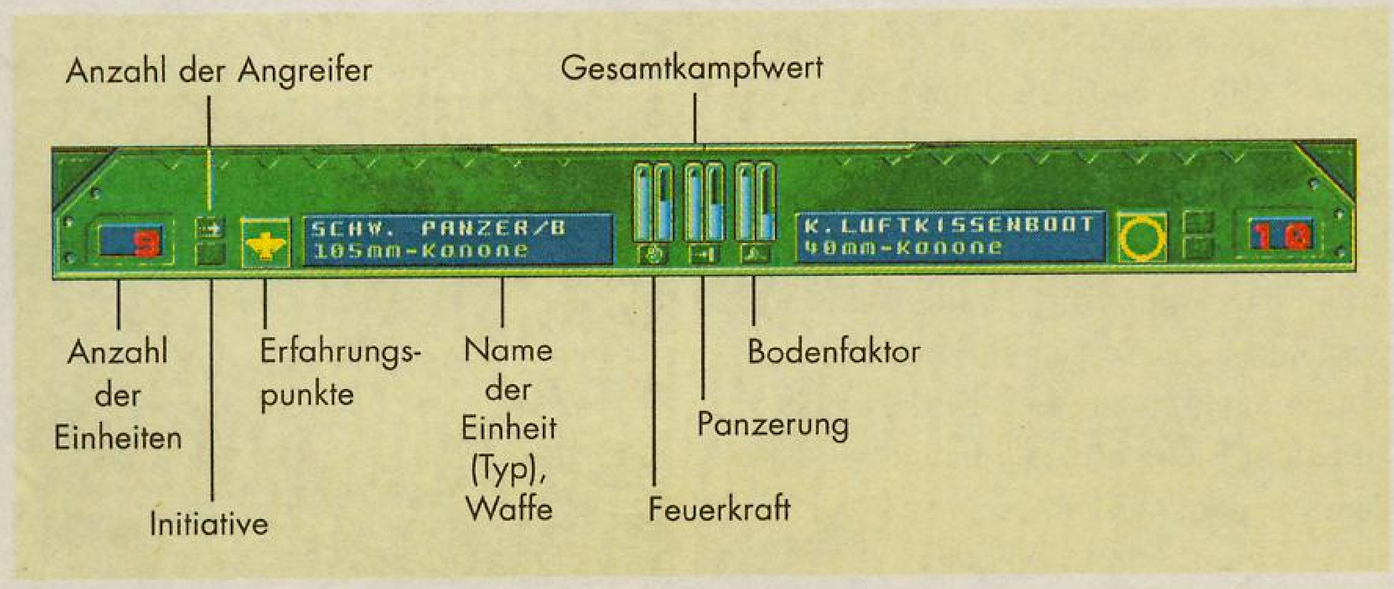
Die Einstellung „mit Bodentexturen“ verbessert das Aussehen des Kampfes, macht ihn aber auch langsamer. Hier sollte darauf geachtet werden, daß auf langsamen Rechnern die Einstellung „ohne Bodentexturen“ gewählt wird, um so für eine höhere Berechnungsgeschwindigkeit zu sorgen. Bei einem 486/33 Rechner sollten Sie diesen Punkt ausschalten.

Videos – Normal, 320 x 200, AVI

Die Videosequenzen können in drei verschiedenen Größen angezeigt werden. Bei einer *normalen* Einstellung werden die Videos in Ihrer Originalgröße gezeigt.

320 x 200 bedeutet, daß die Videos in einem speziellen Videomodus, nämlich 320 x 200 Pixeln dargestellt werden. Diese Darstellung, die die Größe des Bildschirmes hat, ist insgesamt recht grob und kann nur in 256 Farben gezeigt werden. Bitte beachten Sie jedoch, daß die Grafikkarten in einigen Rechnersystemen nicht schnell genug sind für die Darstellung in Bildschirmgröße. In solchen Fällen sollten Sie auf das Normalformat zurückschalten. Außerdem sollten Sie bei dieser Ein-







stellung auch die Anzeige von z.B. Windows 95 auf 256 Farben zurückschalten. Die *gezoomte* Einstellung ist nur für Rechner mit *AVI-Beschleunigerkarten* zu empfehlen. Auf Rechnern ohne AVI-Beschleuniger wird das Zoomen über die Software durchgeführt, was recht langsam ist. Diese AVI-Karten Zoomen das Video bis auf 1024 x 768 Pixel und interpolieren die Farbverläufe, so daß ein sehr guter Eindruck entsteht. Da das Zoomen in diesem Fall von der Hardware durchgeführt wird, ist es sehr schnell.

HINWEIS

Wenn Sie bei der Installation oder später im Optionsmenü eine Videoanzeige einstellen, die sich nicht mit Ihrer Hardware verträgt, kann es zu Abstürzen kommen. Battle Isle 3 registriert das und spielt beim nächsten Spielstart gar keine Videos mehr ab. Mehr Information zu Problemen mit dem Video-Modus finden Sie auf den Seiten 6–8.

MIDI – Standard, General oder aus

Die MIDI-Musik kann ein- und ausgeschaltet werden. Die Einstellung bezieht sich auf die Begleitmusik die während des Kampfes und beim Spiel abgespielt wird. Bei Problemen mit der Sound-Hardware können diese Effekte hier ausgeschaltet werden. Das Programm erkennt allerdings auch selbst Probleme mit der Midi-Musik und stellt sie automatisch aus, wenn keine Musik abgespielt werden kann. Wählen Sie hier die Grundeinstellung, die Ihrer Soundkarte entspricht:

- *Standard-Midi* – für einfache Soundkarten (z.B. Soundblaster/SB 16)
- *General-Midi* – für Roland-Soundkarten, Waveblaster-Karten oder andere, die mit einem integrierten oder nachgerüsteten Wavetable ausgestattet sind.

Kampf-, Video- und Mausklicklautstärke

Alle drei Pegel sind unabhängig regelbar und reichen von 0 (aus) bis 7 (volle Lautstärke). Klicken Sie auf den gelben Button, um die Einstellung zu verändern.

Allierte (nicht) angreifen

Bei der Einstellung *Allierte angreifen* werden Ihre Alliierten als Angriffsziele angeboten, während dies nicht möglich ist, sobald *Allierte nicht angreifen* eingestellt ist.

Units manuell/automatisch betanken

Hier muß bestimmt werden, ob Einheiten manuell, d. h. von Hand, in den Shops aufgetankt und repariert werden, oder ob dies automatisch durch den Computer geschehen soll.
Stellen Sie diesen Punkt besser auf *manuell*, denn der Computer betankt und repariert strikt nach der Reihenfolge des Eintreffens im Shop, nicht nach Wichtigkeit der Einheiten.

Online Hilfe an/aus



Mit dieser Option wird die Online-Hilfe an- und ausgeschaltet. In der Online-Hilfe werden sämtliche Funktionen und Eigenschaften von *Schatten des Imperators* einschließlich der im Handbuch beschriebenen Funktionen in Kurzform erläutert. Wenn die Online-Hilfe eingeschaltet ist erscheint neben dem Mauszeiger ein kurzer Erklärungstext zu jedem Element des Spielbildschirms, das mit dem Cursor berührt wird, und zu dem ein Hilfetext existiert.

Beim ersten Programmstart ist die Online-Hilfe aktiv. Sie schalten sie am besten aus, sobald Sie sich mit der Bedienung des Spiels auskennen.

X-Button



Nachdem alle Einstellungen gemacht worden sind, bringen Sie Ihren Mauszeiger auf die untere rechte Ecke des Dialogfeldes und klicken zur Bestätigung auf den X-Button. Der X-Button bringt Sie zurück ins Spiel.

Speichern und Beenden

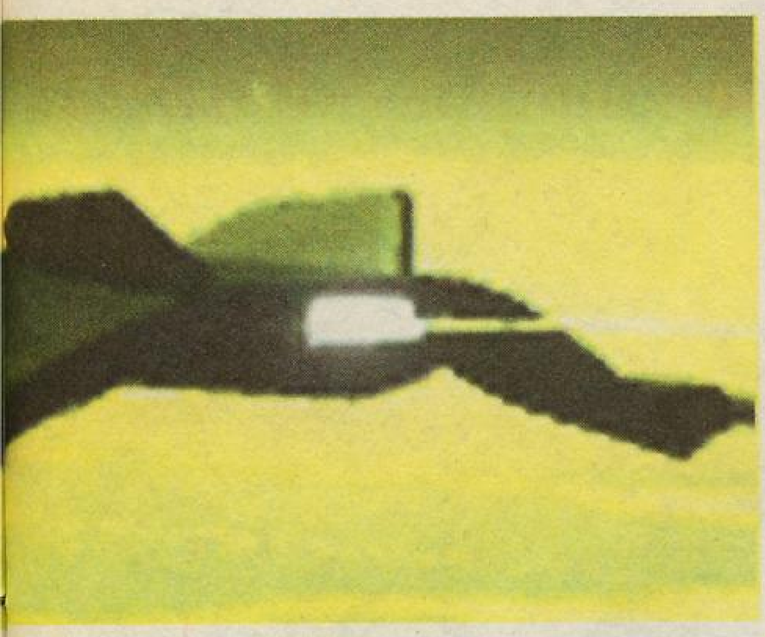


Das nächste Icon in der Menüleiste öffnet das Disk-Menü. Sie kennen es ja bereits vom Spielbeginn, und die einzelnen Untermenüs sind Ihnen bekannt. Diesmal ist allerdings ein neuer Punkt dazugekommen – *Spiel Speichern*.
Der X-Button zum Verlassen des Disk-Menüs funktioniert jetzt anders als zu Beginn des Spiels und bringt den Spieler wieder zurück ins gerade unterbrochene Spiel ohne zu speichern.

Spiel speichern

Jede neue Kampagne, die aufgerufen wird, bekommt eine fortlaufende Nummer. Solange sie nicht gespeichert wurde, hat sie weder einen Namen noch einen Platz auf der Festplatte und existiert nur im Arbeitsspeicher. Mit dem Befehl *Spiel speichern* werden die





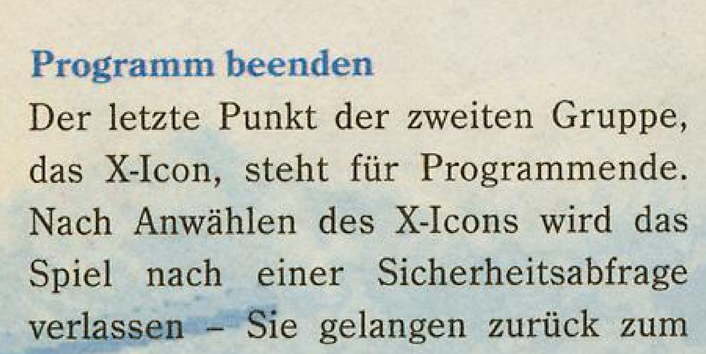
im Spiel eingegebenen Informationen auf der Festplatte gespeichert. Das Spiel bekommt die Nummer des Karten-Sets – 1 für die Kampagne, 2 für eine Karte aus *Mehrspielerkarten* und 3 für eine Tutorial-Karte.
Außerdem wird die Nummer der zu spielenden Karte und die jeweilige Runden-Nummer zugeordnet. Es kann so jederzeit auf den Spielstand zurückgegriffen werden und das Spiel zu einem anderen Zeitpunkt fortgesetzt werden. Sind alle Speicherplätze besetzt, können Sie nach einer Sicherheitsabfrage einen alten Spielstand überschreiben. Klicken Sie hier bitte zur Bestätigung auf den Haken, der X-Button bricht den Vorgang ab, ohne zu speichern.
In den unteren beiden Speicher-Slots können Sie keine Spielstände ablegen, da Battle Isle hier automatisch den Stand der aktuellen und der vorigen Runde speichert. (siehe Seite 10 und Seite 22 für andere Optionen des Disk-Menüs)

Programm beenden

Der letzte Punkt der zweiten Gruppe, das X-Icon, steht für Programmende. Nach Anwählen des X-Icons wird das Spiel nach einer Sicherheitsabfrage verlassen – Sie gelangen zurück zum Betriebssystem.

HINWEIS

Leider reagiert auch der Abspann etwas schwerfällig auf die ESC-Taste. Am besten drücken Sie sie mehrmals, um nicht jedesmal das ganze Video sehen zu müssen. Vor dem folgenden Bild wird sich der Abspann aber wohl nicht vom Abbruch überzeugen lassen.



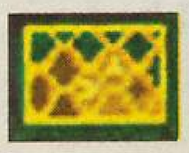
Bedienung der Spielfenster

Alle Spielfenster können durch Anklikken der fünf aufeinanderfolgenden Symbole im dritten Feld der Menüleiste geöffnet und geschlossen werden. Anklicken des Symbols mit der linken Maustaste in der Menüleiste bewirkt das Öffnen oder Schließen des jeweiligen Fensters. Alle Fenster haben oben eine Titelleiste, mit der sie durch Anfassen bei gedrückter linker Maustaste an eine beliebige Stelle auf dem Bildschirm gezogen werden können. Liegen mehrere Fenster übereinander, bringt ein Mausklick mit der rechten Taste auf das entsprechende Icon das gewählte Fenster wieder nach vorn. Die Icons in der Menüleiste von links nach rechts sind: Kartenfenster, Übersichtsfenster, Info-Fenster, Kurzinfo-Fenster und Statistikfenster.

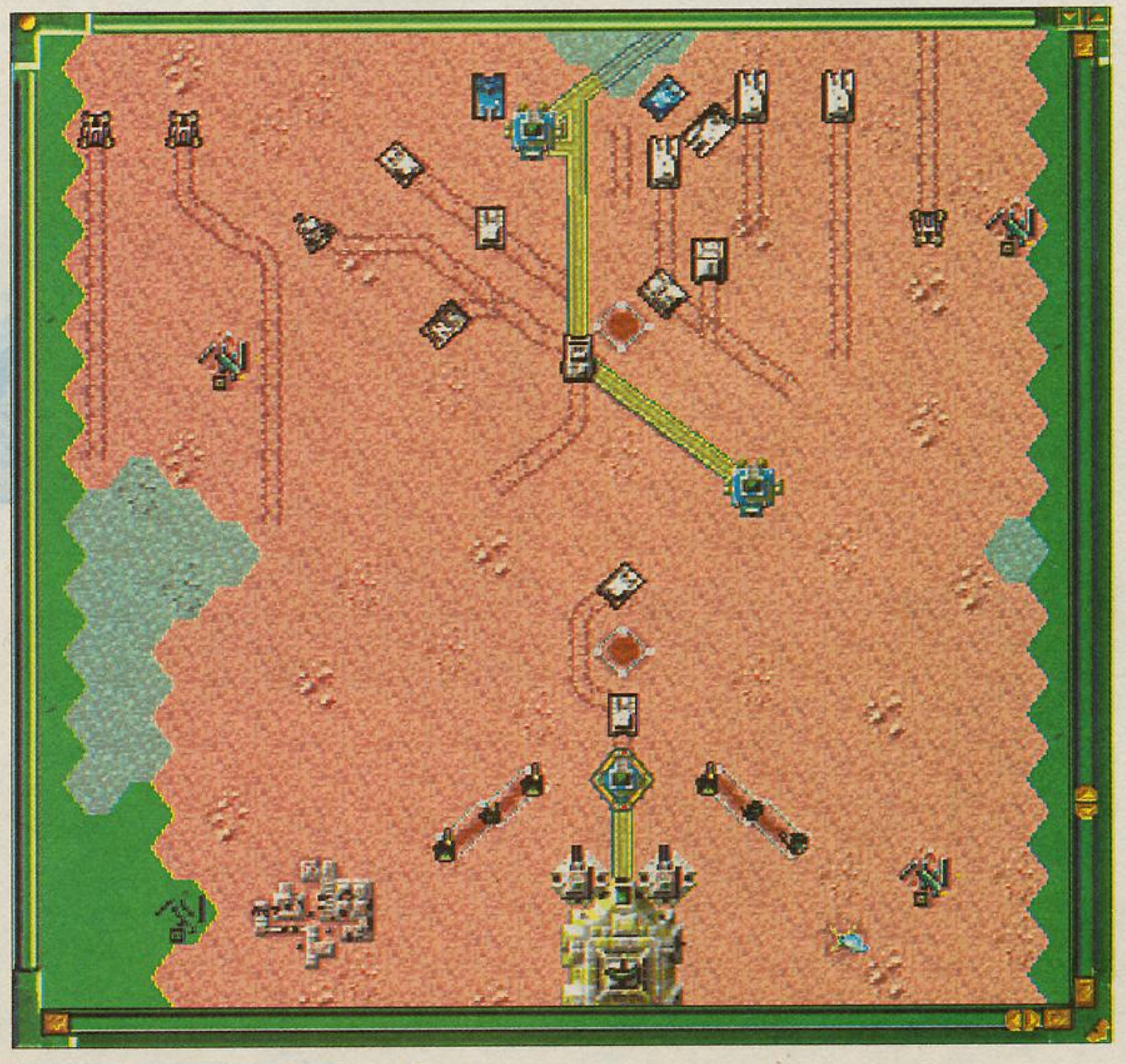


Die Fenster selbst sind ähnlich zu bedienen wie gewöhnliche Windows-Fenster. Mit den Leisten und Pfeilen am unteren und rechten Rand können Sie den Bildausschnitt verschieben. Oben rechts befinden sich zwei Icons, der Pfeil nach unten schließt das Fenster, der nach oben maximiert seine Größe. Maximierte Fenster zeigen statt des Pfeils nach oben einen Doppelpfeil, der die Maximierung wieder aufhebt. Kleinere Fenster wie Info-Fenster haben zum Schließen einen X-Button statt eines Pfeils nach unten.
Die Bedienung des Spiels findet fast ausschließlich über das Kartenfenster und das Übersichtsfenster statt. Die Info-Fenster sind aber ebenfalls wichtig für die Kontrolle über den Zustand Ihrer Einheiten.

Das Kartenfenster



Das Kartenfenster hat in der rechten oberen Ecke die zwei Pfeil-Icons. Über den linken Pfeil, der nach unten zeigt, kann das Fenster durch Klicken geschlossen werden. Es kann natürlich auch wie die anderen Fenster durch Klicken auf den Button in der Menüleiste geschlossen werden. Der rechte, nach oben zeigende Pfeil maximiert das Fenster und bringt es so auf seine optimale Größe. Ist das Fenster maximiert, kann die Fenstergröße durch Ziehen mit gedrückter linker Maustaste nicht mehr individuell verändert werden.
Das Kartenfenster enthält einen sechseckigen Cursor, der mit der Maus durch Klicken auf ein Hexfeld bewegt werden kann. Im Kartenfenster kann mit Hilfe der rechten Maustaste ein Gebiet um ein Hexfeld zentriert werden. Plazieren





Sie dazu den Mauszeiger auf einem Hexfeld, das Sie auswählen möchten, durch einen Klick mit der rechten Maustaste in diesen Bereich, wird das Hexfeld im Fenster zentriert und bringt es in die Mitte des Fensters.

Scrollen: Das Kartenfenster hat an der rechten und unteren Seite der Fenster Rollbalken, mit denen der Bildausschnitt verschoben werden kann. Das kann einmal durch das Ziehen an den Rollbalkenfeldern geschehen. Um schneller an eine bestimmte Stelle zu blättern, bewegen Sie die Rollbox in die gewünschte Richtung. Durch Klicken auf die Balken selbst können weitere Bildausschnitte eingesehen werden. Je nachdem in welche Richtung sie blättern, wird in großen Schritten nach oben oder unten gescrollt. Durch Klicken auf die Pfeile am oberen und unteren Ende der Rollbalken, blättern Sie in kleinen Schritten in die gewünschte Richtung. Diese Fenster haben die gleiche Funktionalität wie Windows-Scrollbalken, man kann den Bildausschnitt über die Rollbox an die neue Position bewegen.

Das Übersichtsfenster



Das Übersichtsfenster gibt einen Überblick über die gesamte Karte im Kleinformat. Die Darstellung ist auf die den Kampfeinheiten zugewiesenen Farben reduziert. Truppenkonzentrationen sind auf dieser Karte leicht auszumachen. Es sind farbige Punkte für die einzelnen Einheiten, Shops und ungefähre Landschaftsumrisse zu sehen. Die Shops haben zusätzlich eine rote Umrandung. Die rote gestrichelte Linie im Übersichtsfenster umreißt den im Kartenfenster sichtbaren Ausschnitt. Ein Klick mit der rechten Maustaste in das Übersichtsfenster zentriert das Fenster um den entsprechenden Punkt. Da die Karte ein festes Seitenverhältnis hat, kann sie nur in diesem Verhältnis vergrößert oder verkleinert werden und nicht wie das Kartenfenster beliebig in der Größe skaliert werden. Durch Anfassen und Ziehen des rechten oder unteren Rand mit gedrückter Maustaste kann das Seitenverhältnis proportional verändert werden. Das Übersichtsfenster läßt sich wie das Kartenfenster durch Klicken auf die Pfeile in der oberen rechten Ecke maximieren und minimieren.



Das Info-Fenster oder UIA



Im UIA-Fenster (Abkürzung für Unit Info Animation) können Informationen zur auf der Karte gewählten Einheit, d.h. zu der Einheit, auf der sich gerade der Cursor befindet, abgerufen werden. Das Info-Fenster gibt Auskunft über Art,

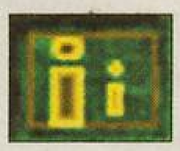


Größe, Aussehen, Eigenarten und Funktionsweisen des markierten Objektes. Dieses Fenster dient nur zur Informationsausgabe – es werden hier keine Eingaben zum Spiel vorgenommen.

Das UIA-Fenster kann durch Klicken auf das Erweiterungsfeld in der oberen rechten Ecke vergrößert werden, die Animation nimmt so die vierfache Größe gegenüber der verkleinerten Darstellung ein. Alle Punkte, die im kleinen Info-Fenster gelten, sind ebenfalls in dem vergrößerten enthalten, allerdings an anderen Positionen. Das UIA-Fenster kann durch Klicken auf das entsprechende Symbol in der Menüleiste oder durch Klicken im Fenster auf das X-Icon geschlossen werden. Es besteht aus einer Animation der Einheit und mehreren Informationsbereichen.

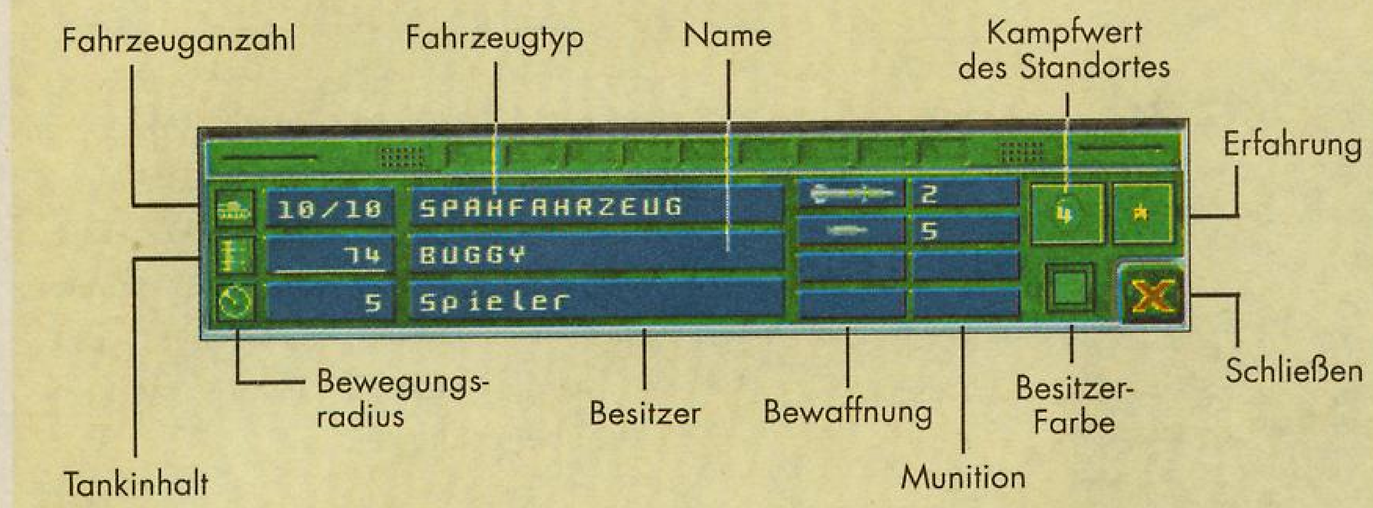
> Da das Info-Fenster in kurzer Form sehr viele Informationen enthält, widmen wir ihm weiter unten eine eigenes Kapitel (*Das Info-Fenster im Detail, S. 31).*

Das Kurzinfo-Fenster



Im Kurzinfo-Fenster erhalten Sie nur die wichtigsten Informationen zu der gerade gewählten Einheit, gegenüber dem ausführlichen Info-Fenster aber auch ein paar zusätzliche. Es läßt sich wie die anderen Fenster über die Menüleiste durch Klicken auf das Kurzinfo-Icon öffnen und schließen. Informationen in ausführlicherer Form erhalten Sie über das UIA-Fenster.

Im Kurzinfo-Fenster ist links das Icon mit dem kleinen Panzer und die Angabe für die Anzahl der Fahrzeuge in dem Verband, das Tankfaß mit dem Benzinvorrat und das Auge für die Aufklärung zu sehen. Die Textausgabe bezieht sich wie im UIA-Fenster auf die Bezeichnung der Einheit, ihren Typ und gibt gegebenenfalls ihren Namen oder



den Namen des Besitzers an. Rechts davon sind die Waffen der Einheit und die aktuelle Munitionsmenge zu sehen, es folgen ihr ein Quadrat mit der Besitzerfarbe und ein Hexagon mit einer Zahl. Das Feld mit dem Hexagon enthält den Kampfwert des Feldes, auf dem sich der Cursor, also die Einheit, befindet. Je höher der Wert, desto besser kämpft die Einheit auf dem Boden. Ganz rechts sehen Sie das Symbol für den Erfahrungswert der Einheit und den X-Button zum Schließen des Fensters.

Sobald der Cursor auf einem Shop im Kartenfenster steht, kann im Kurzinfo-Fenster der Name des Besitzers dieses Shops abgelesen werden. Die Angaben zu den Gebäuden sind nur im Kurzinfo-Fenster zu sehen und nicht im ausführlichen Info-Fenster.

Das Statistikfenster

Ein Klick auf das Statistik-Icon in der Menüleiste öffnet und schließt das Statistikfenster, in dem Sie viele Informationen zu Ihrer aktuellen Situation finden. Insgesamt gibt es sechs Statistikfenster, die über die oben in diesem Fenster zu sehenden Icons abgerufen werden können. Geschlossen wird das Statistikfenster über Anwählen des X-Icons in der rechten unteren Ecke.



Auch dem Statistikfenster haben wir unter „Das Statistikfenster im Detail" (S. 34) ein eigenes Kapitel gegönnt.

Videos abrufen

Die Videos in der Kampagne teilen Ihnen Ihren Auftrag mit, machen Wettervorhersagen und vieles mehr. Sollten Sie ein Video erneut abspielen wollen, können Sie das jederzeit über die Videomenüs tun.

Der Videorekorder



Durch Klicken auf das Videorekorder-Icon öffnet sich ein Fenster, in dem die bisher gezeigten Videos einer Kampagne aufgelistet sind - durch Anwählen können sie noch einmal abgerufen werden. In dem Textausgabefeld befindet sich der Name der Kampagne, bzw. der Karte, die gerade gespielt wird. Rechts daneben sehen Sie die *Pfeil nach oben/Pfeil nach unten* Buttons zum Scrollen durch die Listen der bereits gespielten Karten.



Im mittleren Feld gibt eine Zahlenausgabe die Nummer der gesehenen Videosequenzen an. Mit den Pfeilen daneben können Sie wählen, welches Video der aktuellen Mission Sie nochmal sehen möchten. Um eine ausgewählte Videosequenz zu starten, klicken Sie auf den großen mittleren Pfeil – sozusagen die *Play-Taste*. Ein Klick auf den X-Button schließt das Menü und bringt Sie zurück zum Spiel.

Das Missions-Briefing

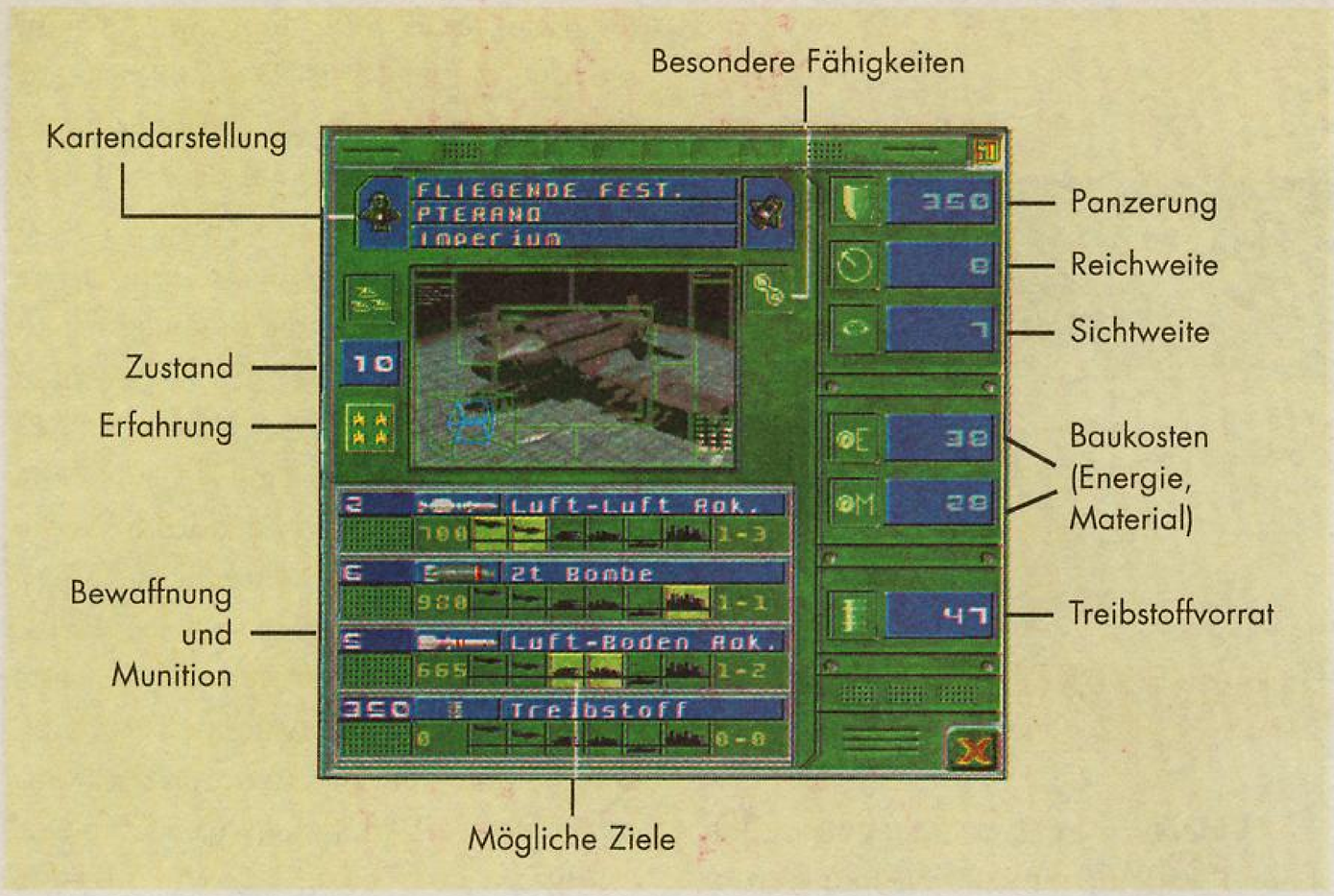
In jeder Karte der Kampagne hat der Spieler eine Mission zu erfüllen, die ihm in einem Missions-Briefing mitgeteilt wird. Das Briefing wird über das Missions-Icon abgerufen und teilt dem Spieler den genauen Auftrag mit. Die Ziele dieser Mission werden hier genau erklärt. In den meisten Fällen vergibt der Imperator einen Auftrag, der erledigt werden muß. Es gibt bestimmte Sieg- und bestimmte Verlustbedingungen, z. B. muß ein Hauptquartier erobert werden oder darf nicht verloren gehen. Immer dann, wenn ein Spieler eine solche Siegbedingung erfüllt hat, wird über ein Textfenster eine entsprechende Meldung ausgegeben, die nächste Karte im Spiel wird automatisch geladen und das Kennwort für die neue Karte mitgeteilt. Auf den meisten Karten müssen mehrere Bedingungen vom Spieler erfüllt werden, bevor er eine Mission gewonnen hat. Hat der Spieler die im Briefing geforderten Bedingungen nicht erfüllt, hat er verloren, und die gleiche Karte wird automatisch noch einmal aufgerufen. In jedem Fall sollte das Missions-Briefing vor dem Beginn einer neuen Karte abgefragt werden.



Das Info-Fenster im Detail

Das Info-Fenster enthält eine Fülle von detaillierten Informationen, die meist durch einfache Symbole und Zahlenwerte dargestellt werden. Der obere Teil enthält links und rechts neben der Texteingabe zwei Darstellungsformen der Einheit auf der Karte, dazu drei Zeilen Text. Die oberen beiden Zeilen geben Typ und Name der Einheit an, darunter wird der Eigenname angezeigt, sofern die Einheit vom Spieler mit einem solchen versehen wurde. Abwechselnd wird hier der Name des Besitzers und der Eigenname der Einheit angezeigt.

Links neben der Animation werden Zustand und Erfahrungsstufe der Einheit angegeben, rechts ihre besonderen Fähigkeiten. Unter der Animation sehen Sie Bewaffnung und Munition der Einheit. Am rechten Rand des Fensters werden die Standardeigenschaften (Pan-



zerung, Reichweite, Sichtweite), Baukosten und aktuellen Treibstoffvorräte angezeigt.

Besondere Eigenschaften

Es werden für jede Einheit bis zu drei besondere Eigenschaften angezeigt, aber nicht nötigerweise alle:

Fahne: Ein Symbol einer kleinen Fahne steht dafür, daß die Einheit feindliche oder neutrale Shops besetzen kann. Diese Eigenschaft haben nur Infanterieeinheiten inklusive dem schweren *Golem* und der schnelle, aber kaum gepanzerte *Ranger*. Beiden kommt daher im Spiel eine besondere Bedeutung zu.

Straße: Fahrzeuge mit der Straße als eines der abgebildeten Icons, können Straßen und/oder Schienen bauen. Passen Sie auf Ihre unbewaffneten Baufahrzeuge auf, sie können in vielen Missionen nicht nachproduziert werden.

Befestigungsmauer: Ein anderes Icon, eine Art Befestigungsmauer wird angezeigt, sobald die Einheit Befestigungen, wie Schützengräben ausheben kann. Diese Befestigungen bieten den Einheiten, sollten sie in den Gräben stehen, bessere Verteidigungswerte. Sie dienen allerdings auch als Hindernis, da z.B. schwere Panzer nicht über diese Gräben hinwegfahren können.

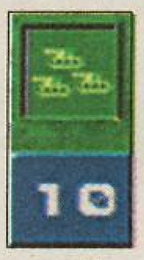
Höhenstufe: Ein Symbol für die Höhenstufe zeigt an, daß die Einheit die Fähigkeit besitzt, sich auf eine andere Höhenstufe zu begeben. Sie kann je nach Art in der Luft steigen oder sinken, bzw. im Wasser an der Oberfläche bleiben oder untertauchen (siehe auch *Höhenstufe* auf S. 69).

Single Action: Es gibt Einheiten, wie z.B. die Artillerie, die auf der Karte bewegt werden können, allerdings erst in der nächsten Spielerrunde den Feind angreifen können. Wahlweise können sie natürlich auch aus einer festen Stellung den Feind angreifen, ohne sich zwischendurch je zu bewegen.

Double Action: Einige Einheiten können sich in einem Zug auf den Feind zubewegen, ihn angreifen und anschließend durch noch-maliges Ziehen sich wieder vom Feind wegbewegen.

Versorgung: Es gibt einige Einheiten, zu Lande, zu Wasser und in der Luft, die andere reparieren und/oder auftanken können. Sowohl für Tanken, als auch für Reparieren, als auch für beides steht der Schraubenschlüssel.

Zustand bzw. Anzahl

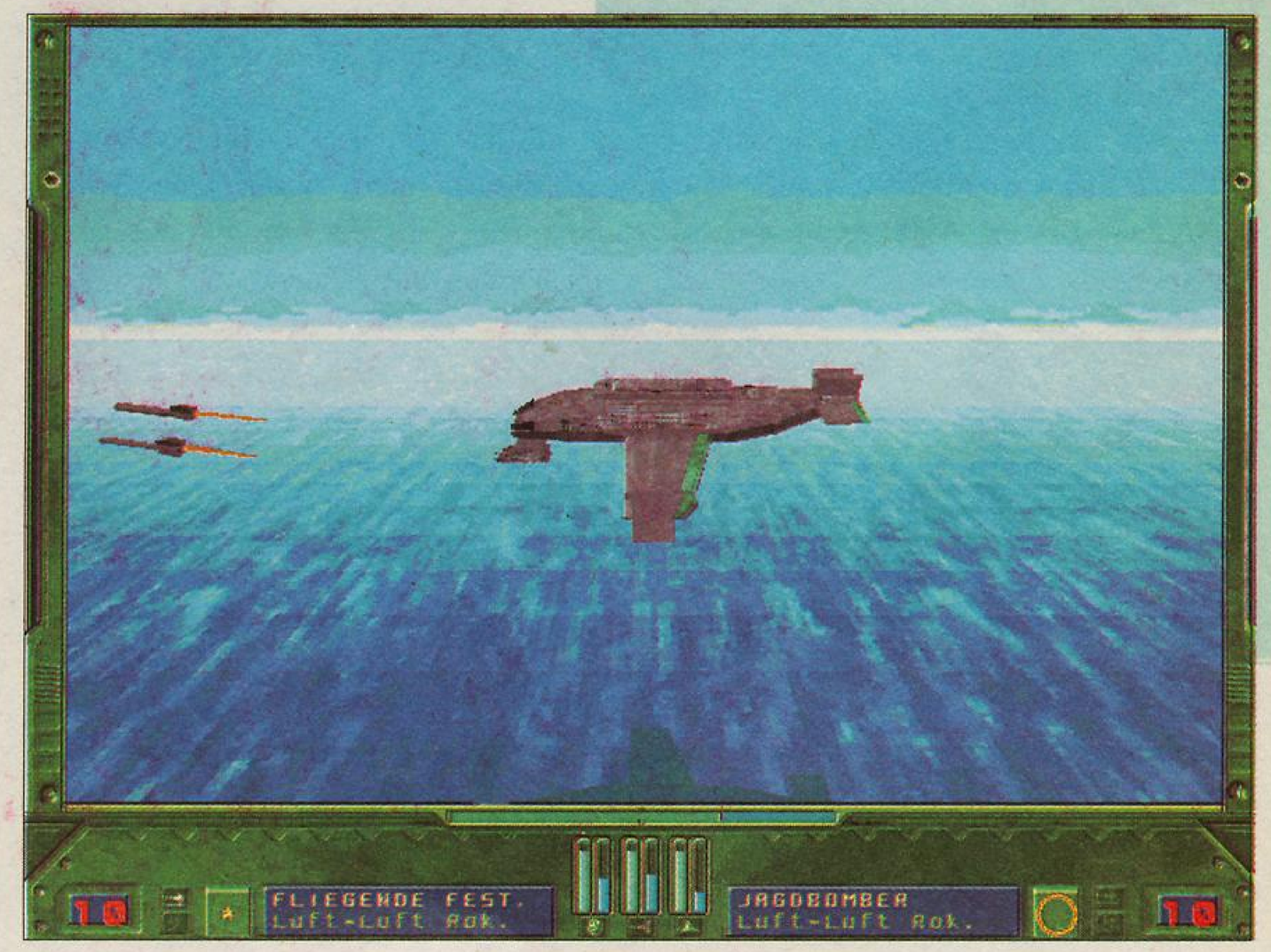


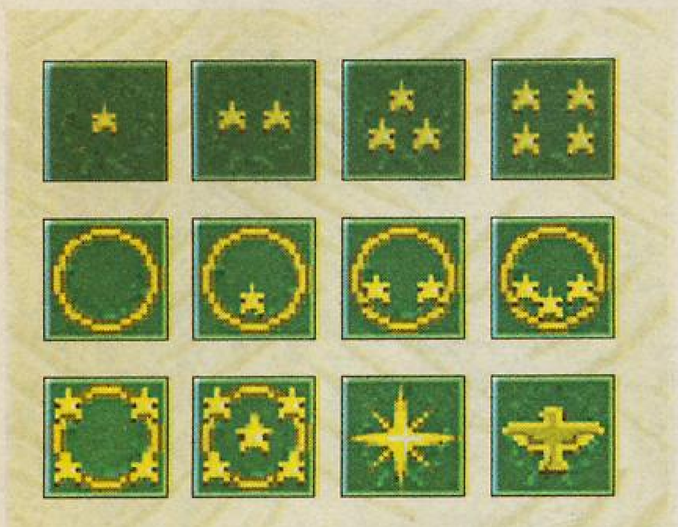
Links von der Animation ist ein dunkles Icon zu sehen, mit drei kleinen Panzern und darunter einer Zahl, die besagt, wieviel einzelne Einheiten dieses Typs durch dieses Symbol auf der Karte repräsentiert werden. Der Wert reicht von 1 bis maximal 10. Die meisten Einheiten haben eine Stärke von 10, es gibt aber auch Einheiten, die eine geringere Stärke haben – z.B. ist die maximale Stärke vieler Schiffe 6. Manche Einheiten werden mit 10 angegeben, obwohl das nicht ihrer Anzahl entspricht (z.B. *Fliegende* und *Fahrende Festung*). In diesem Fall ist die Zahl also eine Zustandsangabe.

Erfahrung

Hier wird der Erfahrungswert, den eine Einheit hat, angegeben. Sobald eine Einheit erfolgreich eine andere angegriffen oder einen Angriff überlebt hat, steigt ihre Erfahrung. Es gibt zwölf Erfahrungsstufen, und jede Stufe wird

Eine Fliegende Festung ist auch alleine stark.





durch ein eigenes Symbol in diesem Kästchen dargestellt.

TIP Die Erfahrungsstufe ist eine der wichtigsten Eigenschaften einer Einheit. Also sehen sie zu, daß Sie Ihre Veteranen nicht gedankenlos in den Tod schicken. Als Kanonenfutter sollte man nur Einheiten frisch aus der Fabrik einsetzen.

Die Standardeigenschaften

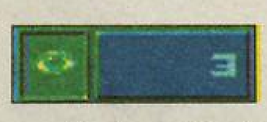
Rechts neben dem UIA Fenster sind sechs Symbole zu sehen, neben denen Zahlenwerte stehen. Im vergrößerten UIA Fenster ist diese Einteilung in Symbole und Zahlenwerte unter der Animation der entsprechenden Einheit zu sehen. Die Symbole von oben nach unten sind:



Panzerung: Das Schildsymbol steht für die Verteidigungsstärke einer Einheit. Je höher dieser Wert ist, desto schwerer ist die Einheit zu beschädigen. Achten Sie auch auf die Panzerung der Gegner, die Sie angreifen, um zu entscheiden, welche Art von Geschütz zu verwenden ist.



Reichweite: Dieser Wert gibt an, wieviele Felder weit sich eine Einheit auf der Straße in einem Zug bewegen kann. Der angegebene Wert ist allerdings nur ein Richtwert – eher sogar ein Optimalwert. Er ist abhängig von der Geländeart und z.B. auch von den Wetterbedingungen. Der tatsächliche Wert kann also auch kleiner sein, da die Angabe sich auf eine trockene Straße bezieht, nicht etwa auf verschneites Gelände.



Aufklärung: Der Wert beim Auge gibt an, wie groß der Radius in Feldern ist, den die Einheit aufklären kann. Das heißt, eine Einheit, die allein in einem unbekannten Gelände steht, kann so viele Hexfelder um sich herum „sehen“, wie angegeben.

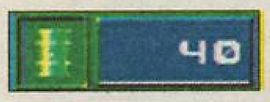
Baukosten und Treibstoffvorrat



Energie: Diese Angabe besagt, wieviel Energie aufgewendet werden muß, um eine Einheit dieses Typs in einer Fabrik herstellen zu können (siehe auch *Die Shops*, S. 70).

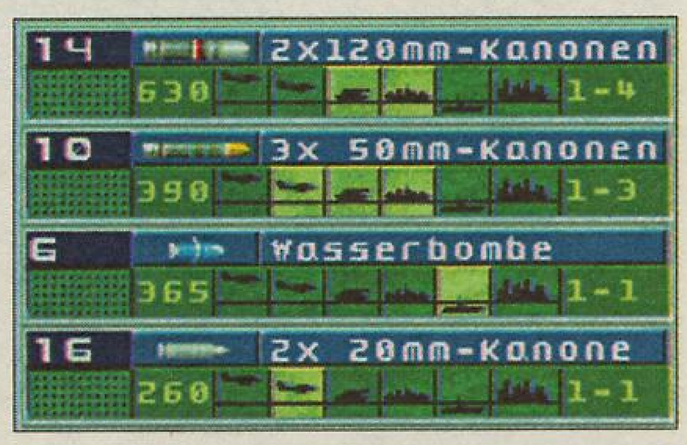


Material: Diese Zahlenangabe besagt, wieviel Material aufgewendet werden muß, um eine Einheit dieses Typs herstellen zu können.



Treibstoffvorrat: Diese Zahl gibt an, wieviele Hexfelder eine Einheit sich auf einer Straße noch bewegen kann, bevor sie aufgetankt werden muß. Unter dieser Angabe ist ein schmaler weißer Balken zu sehen, der grafisch angibt, wie voll der Tank der Einheit ist. Der Balken nimmt proportional mit der Entfernung, die eine Einheit zurücklegt, ab. Man kann also immer erkennen, zu wieviel Prozent die Einheit noch betankt ist. Sinkt der Balken unter 50 %, ändert er seine Farbe in Gelb, sinkt er unter 25% ändert er nochmals die Farbe in Rot.

Eine Einheit, die keinen Treibstoff mehr hat, kann auf der Karte nicht mehr bewegt werden. Flugzeuge ohne Treibstoff stürzen sogar ab. Es ist deshalb ratsam, den Vorrat an Treibstoff ständig im Auge zu behalten. Einheiten können in Shops oder durch Tankfahrzeuge aufgetankt werden.

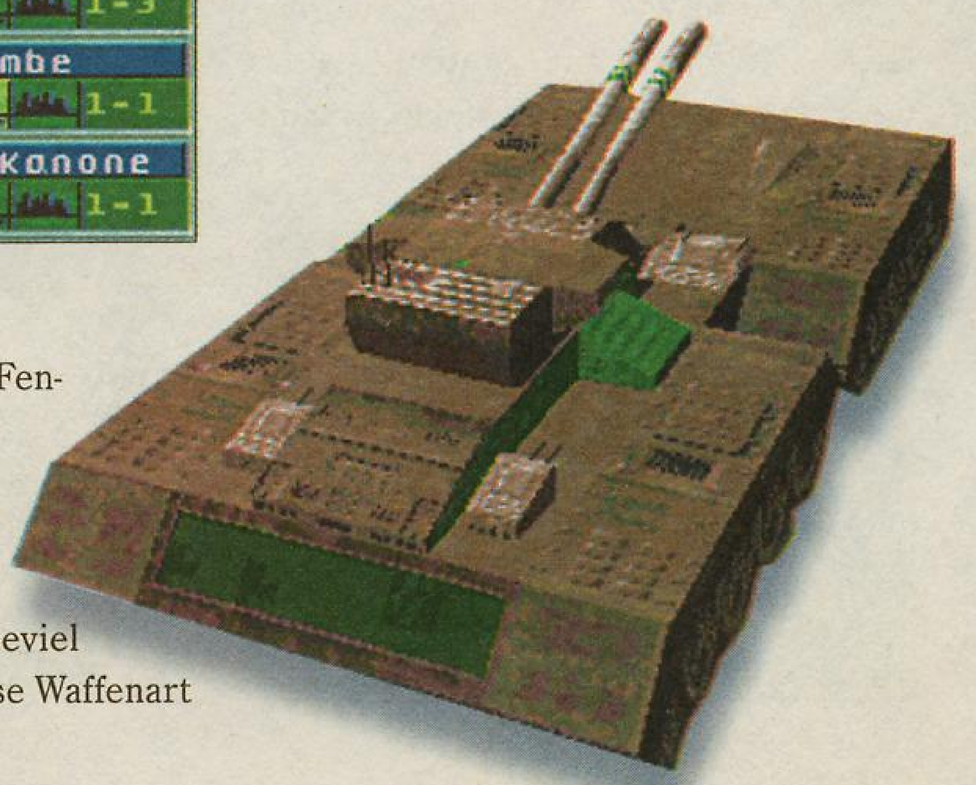


Waffen

Im unteren Bereich des Info-Fensters gibt eine Anzahl von Zeilen Auskunft über die Bewaffnung der gewählten Einheit. Die Ziffer am Anfang jeder Zeile besagt, wieviel Munition die Einheit für diese Waffenart noch hat. Daneben gibt es ein Symbol zur Waffenart mit einer Zahl, die sich auf die Durchschlagskraft der Waffe bezieht. Je höher diese Zahl ist, desto besser ist die Wirkung der Waffe. Anhand dieser Informationen kann eine ungefähre Einschätzung der Waffe vorgenommen werden. Daneben befinden sich sechs Darstellungen in Form kleiner Icons, die verdeutlichen, gegen welche Arten von Zielen die Waffe eingesetzt werden kann. Dunkelgrüne Icons bedeuten, daß die Waffe nichts gegen diese Zielart ausrichten kann, während die hell unterlegten anzeigen, daß die Waffe gegen diese Ziele einsetzbar ist. (siehe auch *Das Waffenauswahlfenster*, S. 68)



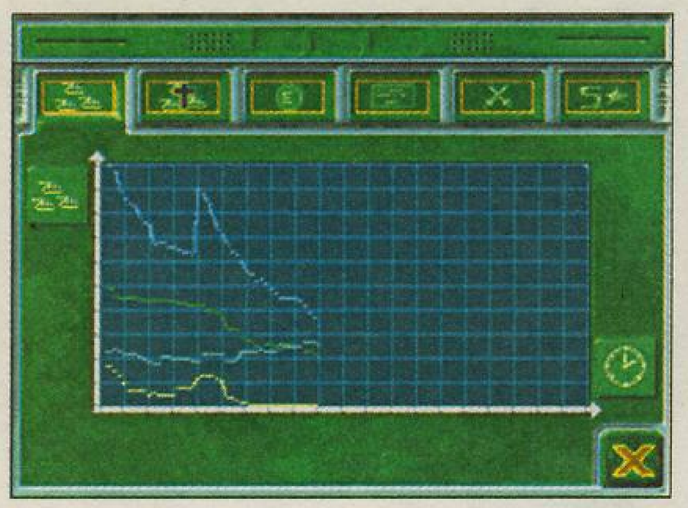
Reichweite: Neben den Icons für die Angriffsziele stehen zwei Ziffern, die sich auf die Reichweite der Waffen beziehen. Ist einer Spalte 2-4 zugeordnet, so bedeutet das, die Waffe kann bei einer minimalen Entfernung von 2 Hexfeldern und einer maximalen von 4 Hexfeldern auf der Karte eingesetzt werden.



Das Statistikfenster im Detail

Anzahl der Einheiten

Das erste Fenster, das sich öffnet, zeigt über ein Kurvendiagramm, wieviele Einheiten die Spieler in jeder Runde zur Verfügung hatten. Jedes der Kästchen bedeutet fünf Runden – das Statistikfenster kann insgesamt ca. 100 Runden anzeigen. Durch den Verlauf der Kurve werden die Verhältnisse der Armeen der Spieler zueinander dargestellt, also wie sich die Anzahl der Einheiten der Spieler während der Spielzeit geändert haben. Die Kurven haben die den Spielern in der Karte zugeordneten Farben.



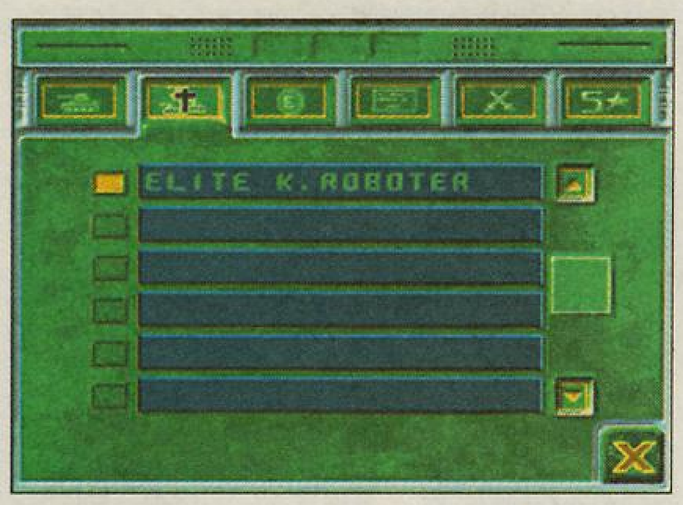
Vernichtete eigene Einheiten

Durch Anklicken des zweiten Icons werden alle Einheiten aufgelistet, die Sie in der letzten Runde verloren haben. In diesem Fenster werden immer nur die Einheiten der letzten Runde angezeigt, das heißt, die hier zu sehende Statistik wird nach jeder weiteren Spielrunde auf den neuesten Stand gebracht. Gibt es mehr als sechs vernichtete Einheiten im Spiel, kann mit den Pfeil-Buttons durch die Liste gescrollt werden. Durch Klicken auf den gelben Button neben der Typbezeichnung bzw. dem Namen der vernichteten Einheit, springt der Cursor auf die Stelle im Kartenfenster, an der die Einheit stand, bevor sie vernichtet wurde. Gleichzeitig wird im Statistikfenster die Erfahrung der vernichteten Einheit angezeigt.



Energiehaushalt

Das Kurvendiagramm dieser Statistik zeigt den Energiezuwachs an, den Ihre Shops und die Ihrer Gegner pro Runde produzieren. Sobald Shops erobert werden, steigt die erzeugte Energie an. An Hand der Statistik können Sie nachvollziehen, wieviel Energie die einzelnen Spieler produzieren. Es werden die Verhältnisse des Energiehaushaltes



der einzelnen Spieler zueinander aufgezeigt. Für jeden Spieler gibt es eine Kurve mit seiner Farbe. Die Kurve ändert sich bei Verlust bzw. beim Besetzen eines Shops durch den Gegner negativ.

Kartendaten

In dieser Statistik wird der Name der Karte, das Kennwort der Karte und die aktuelle Rundenzahl angezeigt. Notieren Sie sich das Kennwort der Karte, da ohne die Eingabe der Zugriff auf sie verweigert wird. Es gibt allerdings auch Karten, die keine Kennwortabfrage besitzen und jederzeit gestartet werden können. Die Zahl ganz unten gibt die Anzahl der Runden an, die seit Beginn des Spiels vergangen sind.



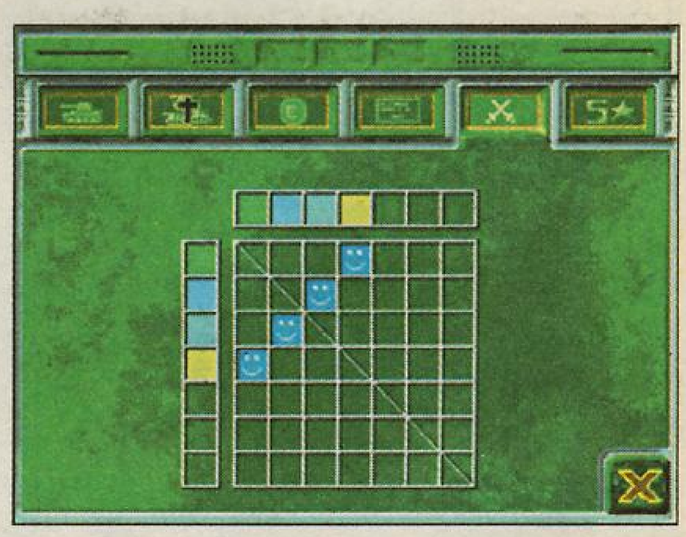
HINWEIS

Kennwort

Außer der ersten sind alle Karten der Kampagne durch eine Passworteingabe geschützt. Gewinnt der Spieler eine Karte, so wird das Kennwort der nächsten angezeigt. Die Kennwörter sollten notiert werden, um die einzelnen Karten aufrufen zu können (oder siehe S. 79).

Allianzen

In diesem Fenster werden an Hand einer Tabelle die Vertragsgemeinschaften aller Parteien abgebildet, d. h. es wird angezeigt, wer mit wem ein Bündnis hat.



Jedes farbige Quadrat am oberen und linken Rand der Tabelle steht für einen Spieler. An den Kreuzungspunkten der einzelnen Spalten kann abgelesen wer-

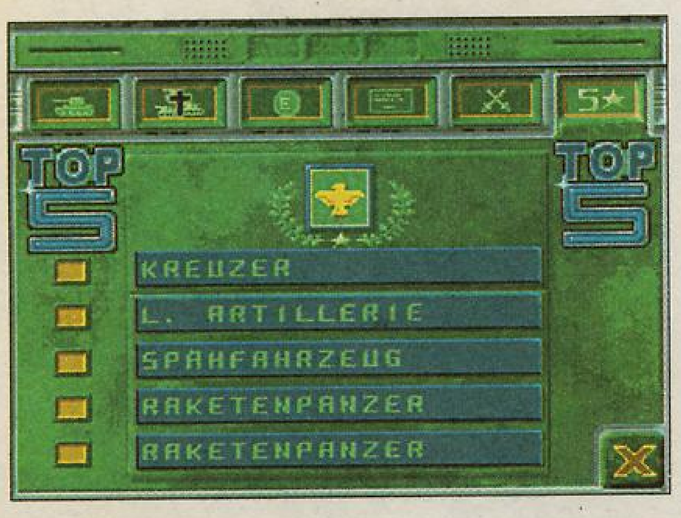


den, welche Spieler miteinander verbündet sind. Da die Tabelle symmetrisch aufgebaut ist, zeigt sie die gleichen Informationen im oberen und unteren Bereich. Ein „Smily" zeigt eine Allianz zwischen zwei Spielern an.

Top 5

Unter Top 5 wird eine Liste der fünf erfahrensten Einheiten gezeigt, die in Ihrer Armee kämpfen. Im Textausgabefeld steht der Name bzw. der Typ der Einheit. Das Klicken auf den gelben Button neben dem Textausgabefeld bringt den Cursor im Kartenfenster auf das Feld, auf dem die Einheit sich befindet. Gleichzeitig erscheint im Statistikfenster das Symbol für die Erfahrung der Einheit.

In Mehrspieler- und Netzwerkspielen werden die fünf Besten des Spiels angezeigt, nicht die einer einzelnen Partei. Der Cursor springt jetzt beim Klick auf den Button nur auf das Feld, auf dem die Einheit steht, wenn sie sich in einem aufgeklärten Gebiet befindet. Liegt das Feld außerhalb sichtbarer Gebiete oder handelt es sich um ein untergetauchtes feindliches U-Boot, wird der Cursor nicht dorthin bewegt.

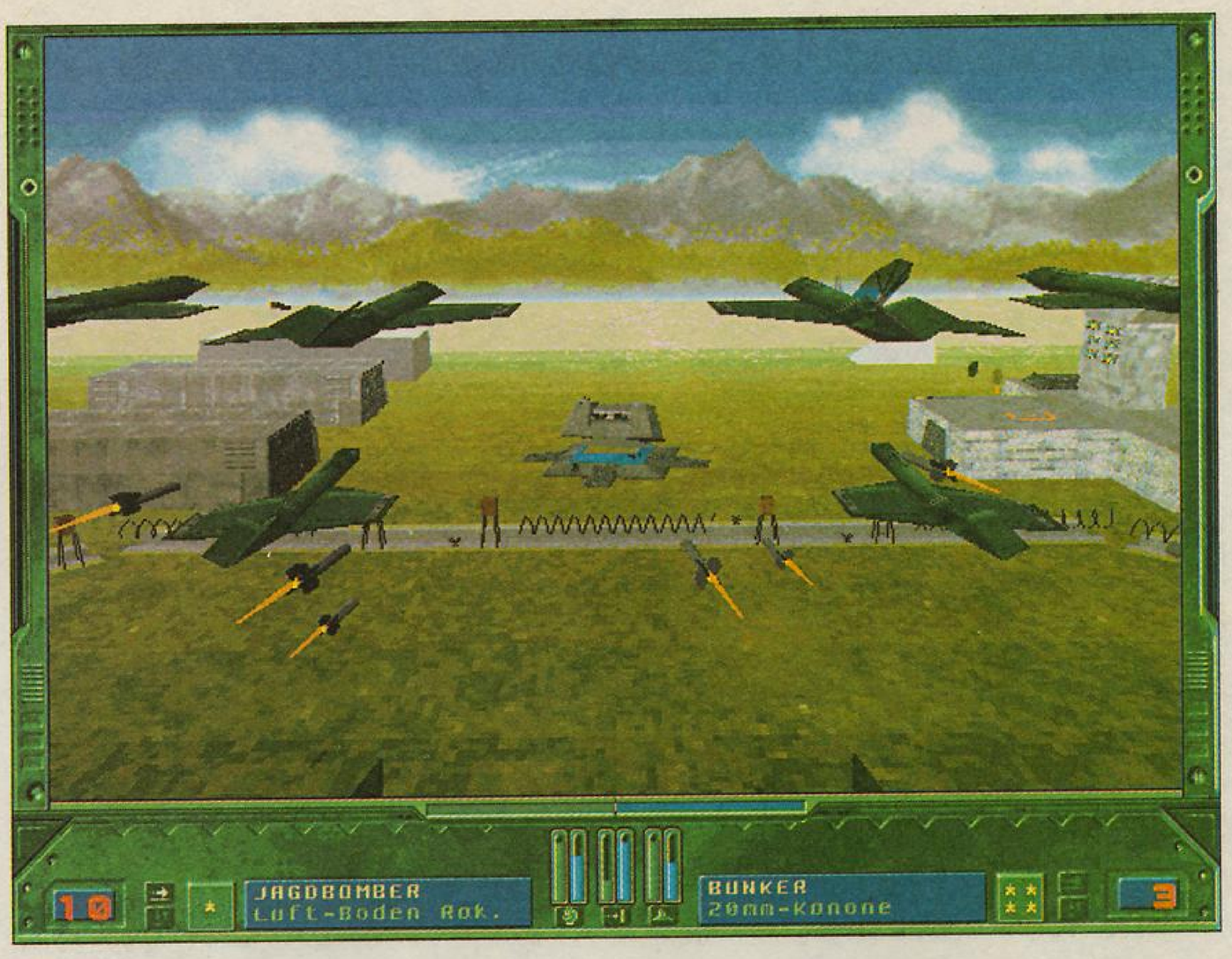


Bedienung der Einheiten und Gebäude

Auf der Karte findet das eigentliche Spiel statt. Wird einer Einheit ein Befehl erteilt, so wird er sofort ausgeführt. Sobald Sie alle Einheiten gezogen und eingesetzt haben bzw. bewußt nicht eingesetzt haben, drücken Sie auf den Spielerwechsel-Button in der Menüleiste.

Das Chip-Fenster

Eine Einheit wird zur Befehlseingabe selektiert, indem Sie einen Doppelklick auf sie ausführen. Dadurch öffnet sich das Chip Fenster. Es kann wie die anderen Fenster mit gedrückter linker Maustaste auf dem Bildschirm an eine andere Stelle gezogen werden. Das Chip Fenster hat die Eigenschaft nach ca. einer Sekunde automatisch in den Vordergrund zu treten, sollte es durch ein anderes Fenster verdeckt werden. Zum Verlassen des Chip Fensters klicken Sie auf das X-Icon. Das Chip Fenster enthält unterschiedliche Chips, d. h. Icons, die angeklickt werden können. Die Anzahl und Art der Icons sind je nach Einheit und Spielsituation verschieden.



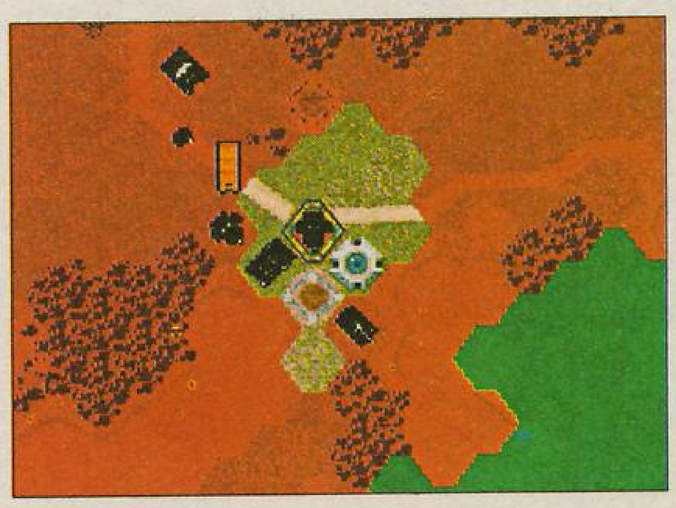
Hier wurde offensichtlich der Befehl zum Angriff gegeben.

Bewegen



Die eigenen Einheiten haben, solange sie noch nicht eingesetzt wurden, das Bewegen-Icon im Chip-Fenster. Es sei denn, es handelt sich z.B. um einen Bunker. Dieses Icon steht pro Runde und Einheit nur einmal zur Verfügung. Einmal gezogene Einheiten können danach nicht noch einmal bewegt werden. Ausnahmen sind einige Einheiten, die sich nach einem Angriff wieder von einem Gegner entfernen können, wie z. B. der Ranger.

Ein Klick auf das Bewegen-Icon bewirkt, daß die Karte ihr Aussehen verändert. Felder, auf die die Einheit ziehen kann, behalten ihr normales Aussehen, während unzugängliche Bereiche sich rot verfärben. Soll die Einheit doch nicht bewegt werden, doppelklicken Sie auf ein rotes Feld, was einen Befehlsabbruch bewirkt. Wird ein Doppelklick auf ein helles Hexfeld gemacht, begibt sich die Einheit dorthin. Nach der Bewegung ändert sie ihre Farbe in weiß, was heißt, es ist keine direkte Aktion mehr möglich. Grundsätzlich ist das Bewegen einer Einheit in Gebiete nicht möglich, die noch nie unter Aufklärung standen. Andere Gründe für die Sperrung von Feldern sind andere Einheiten, falscher Untergrund oder einfach die Tatsache, daß sie außerhalb der Reichweite liegen.



Angriff



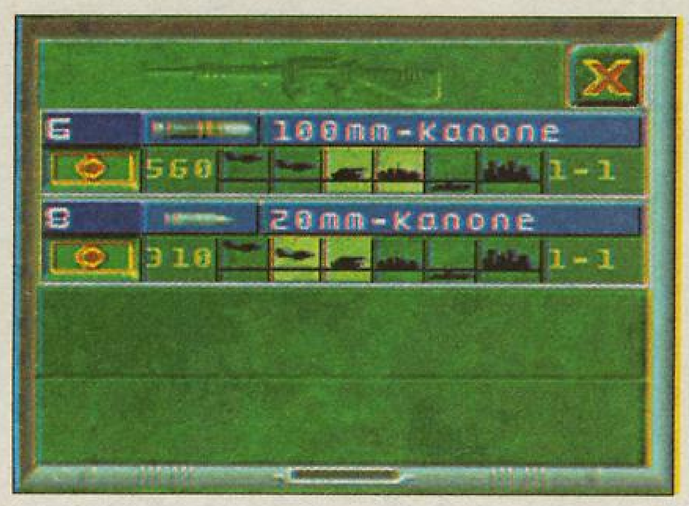
Steht eine Einheit für eine ihrer Waffen in Angriffsweite zum Gegner oder wird sie so bewegt, daß sie dadurch in die Angriffsweite des Gegners gerät, zeigt das Chip Fenster das Kampf-Icon – entweder von Anfang an oder erst nach einer Bewegung. Durch Anklicken dieses Icons werden alle möglichen Angriffsziele hellrot unterlegt, die übrigen Felder werden graublau – ein Klick in den graublauen Bereich bewirkt den Abbruch des Angriffs, womit die Einheit ihren Zug für diese Runde verwirkt hat – sie kann nun nicht mehr angreifen. Ein Doppelklick auf ein rot unterlegtes



Feld bewirkt „Starte den Angriff“ auf das dort stehende Objekt. Es kann sich dabei um eine feindliche Einheit oder um eine Straße, eine Befestigung o. ä. handeln.

Das Waffenwahlfenster

Ist ein Objekt durch Doppelklicken als Angriffsziel ausgewählt worden, erscheint das Waffenwahlfenster. Auch dieses Fenster hat die Eigenschaft, immer nach vorne zu kommen, sobald es von anderen überdeckt wird. In diesem Fenster werden die Daten der Waffen, die für den Angriff geeignet sind, genauso dargestellt wie im Info-Fenster. Klicken Sie auf den Button mit dem gelben Kreis neben der Waffe, um dadurch den Angriff mit dieser Waffe zu starten. Ein Klick auf den X-Button schließt das Menü, ohne den Angriff zu starten.



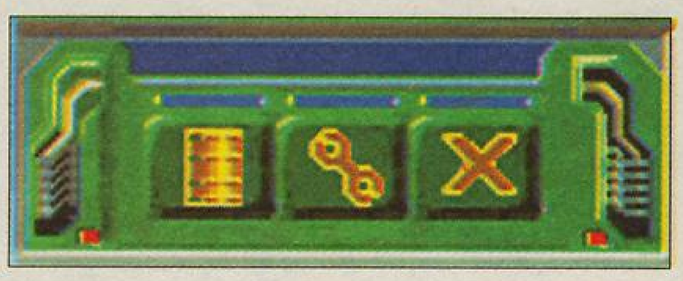
Das Aktions-Icon



Kann eine Einheit eine spezielle Aktion ausführen, so ist neben dem Bewegungs- oder dem Angriffs-Icon das Aktions-Icon zu sehen. Nach dem Anwählen dieses Icons wird ein weiteres Chip-Fenster mit den möglichen Aktionen, z. B. bauen, reparieren oder betanken, geöffnet.

Attacke!

Wurde eine Einheit in der Runde nicht von ihrem Standort bewegt, so kann sie unter Umständen bis zu sechs Aktionen ausführen.



Das Reparieren wird durch einen Schraubenschlüssel und das Betanken einer Einheit wird durch ein Faßsymbol dargestellt. Das Bauen wird durch ein Hammer-Icon symbolisiert.

Das Hammersymbol



Ein Hammersymbol bedeutet, daß die Einheit etwas bauen kann. Das können Befestigungen in Form von Gräben, aber auch Straßen oder Schienen sein. Nach dem Anwählen dieses Chips werden die Felder, auf denen nichts gebaut werden kann, rot, während die anderen ihre Ansicht nicht verändern. Wollen Sie also etwas bauen, so doppelklicken Sie in eines der nicht roten Felder, worauf sich ein weiteres Fenster öffnet, mit dem Sie entscheiden, was gebaut werden soll.



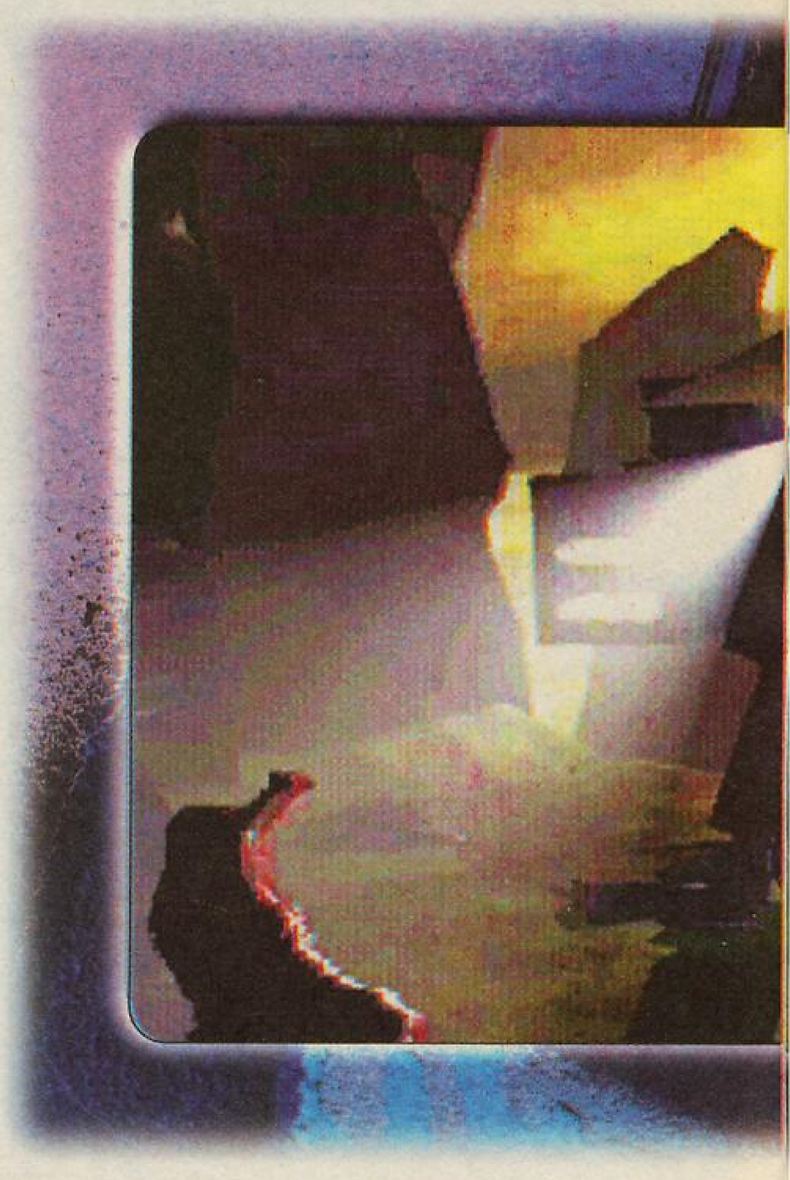
Befestigung bauen: Befestigungen gewinnen besonders bei der Verteidigung an Bedeutung, da Bodentruppen und Geschütze, die sich in diesen Gräben befinden, effektiver kämpfen können. Diese Befestigungen können sich allerdings auch nachteilig auswirken, da sie z.B. von manchen gepanzerten Einheiten umfahren werden müssen. Vorausschauende Planung beim Ausheben von Gräben ist deshalb geboten.



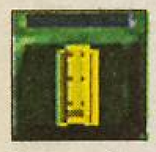
Straße bauen: Sobald das Straßen Icon erscheint, kann auf dem gewählten Feld eine Straße gebaut werden. Straßen haben den Vorteil, daß sich Ihre Einheiten auf ihnen schneller und müheloser fortbewegen können. Bei Schnee können sich manche Einheiten sogar nur auf Straßen bewegen. Dies gilt natürlich auch für die Einheiten des Feindes. Sobald Ihre Straße ihren Zweck erfüllt hat, d.h. von Ihren Einheiten nicht mehr benutzt wird, sollte sie schnellstmöglich wieder unbrauchbar gemacht werden. Straßen und Schienen dürfen sich kreuzen. Es kann so ein optimales Verkehrsnetz auf einer Karte angelegt werden, der z. B. den gebauten Straßen zu einem direkten Anschluß



Hier fehlt wohl noch eine Brücke



an das schon bestehende Schienennetz verhilft. Um Einheiten über seichtes Wasser zu führen oder einen Übergang über einen Fluß herzustellen, ist der Bau einer Brücke oft nicht zu umgehen. Sollte dies notwendig sein, kann hierzu ebenfalls das Straßen-Icon benutzt werden.



Schienen verlegen: Unter Verwendung dieses Icons können Schienen verlegt werden. Es gelten hier ähnliche Gesetze wie bei der Anlage von Straßen. Möchten Sie Ihr Material verladen, so können sie dies mit Hilfe von Zügen auf einem gut ausgebauten Schienennetz ohne großen Aufwand tun. Sollte es jedoch dem Feind gelingen, einen direkten Anschluß an ihr Schienennetz zu bekommen, so kann er seine gepanzerten Kampfzüge direkt gegen Sie wenden. Schienen können wie Straßen durch Abriß wieder unbrauchbar gemacht werden.



Abriß: Ein Bauwerk, wie z.B. eine Befestigung, ein Straßen- oder Schienenstück, kann abgerissen werden, sobald das Icon für Abriß erscheint. Sollten Sie sich dagegen entscheiden, können Sie das Chip-Fenster über den X-Button wieder verlassen.



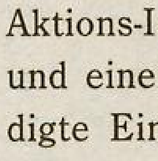
Reparieren: Das Reparieren einer Einheit wird durch ein Icon in Form eines Schraubenschlüssels dargestellt. Beschädigte Fahrzeuge können während des Spiels durch dafür vorgesehene Einheiten noch





Hier kommt jede Reparatur zu spät.

auf der Karte repariert werden, ohne zu einem Shop zurück zu müssen. Wählen Sie hierzu die Reparatureinheit aus (Fahrzeuge, die reparieren können, haben in ihrem Info-Fenster einen Schraubenschlüssel), und verfahren Sie wie beim Angreifen oder Betanken. Die Einheit wird neben das zu reparierende Fahrzeug bewegt, durch Klicken auf das Aktions-Icon, den Schraubenschlüssel und einen Doppelklick auf die beschädigte Einheit wird die Reparatur ausgeführt. Das Reparieren von Einheiten kann besonders wichtig werden, wenn die bereits erreichte Erfahrungsstufe einer Einheit nahezu erhalten bleiben soll. Außerdem bedarf es hierbei weit weniger Energie, als beim Produzieren einer Einheit in einem Shop. Allerdings verliert die Einheit durch die Erneuerung einen Erfahrungspunkt, sie sollte aus diesem Grund erst repariert werden, sobald sie mehr als 50% Verlust erlitten hat. Einheiten können auch in vielen Gebäuden repariert werden, wozu die Einheit aber in die hierfür vorgesehenen Depots gezogen werden muß.

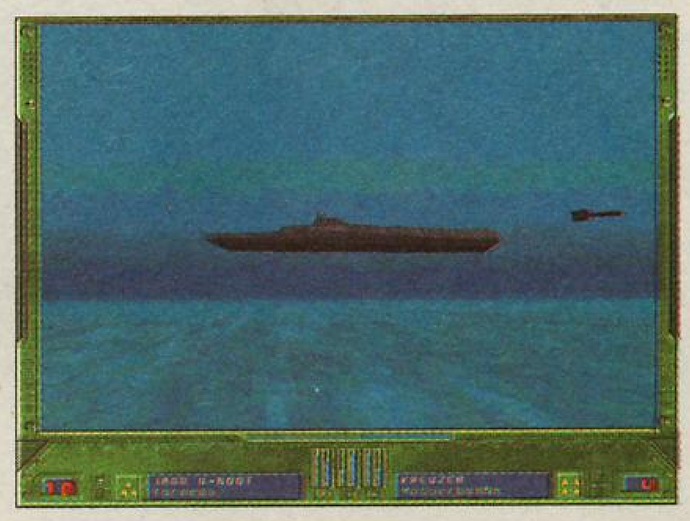


Tanken: Ein Faß symbolisiert das Betanken einer Einheit. Verfahren Sie beim Tanken einfach genauso wie beim Reparieren – dazu brauchen Sie natürlich erstmal ein Tankfahrzeug. Der im Info-Fenster angegebene Treibstoffbestand in Form des Balkens wird nach dem Tanken anzeigen, daß die Einheit wieder zu 100 % aufgefüllt ist. Einheiten können natürlich auch in Shops aufgetankt werden (siehe Seite 70).

Höhenstufen

Es gibt Einheiten, die die Fähigkeit haben zu steigen oder zu sinken, d. h. sie haben die Fähigkeit, sich auf eine andere Höhenstufe zu begeben. In der Luft gibt es zwei Höhenstufen, im Wasser gibt es die Oberfläche und das Abtauchen.

Sinken: Das Einnehmen der unterschiedlichen Höhenstufen, also das Steigen oder Sinken einer Einheit, wird nach dem Ende der Bewegung der Einheit zur Wahl angeboten. Durch Anwählen des Sinken-Buttons sinkt z. B. ein Flugzeug zurück auf die normale Flughöhe oder ein



Die grauen Wölfe der Tiefe

U-Boot taucht unter die Wasseroberfläche. Beim Sinken verändert ein U-Boot sein Aussehen auf der Karte. Es befindet sich nun auf einer anderen Höhenstufe und bekommt hierdurch einen hellen Rand. Getauchte feindliche U-Boote sind nicht sichtbar.



Steigen: U-Boote steigen an die Wasseroberfläche, Flugzeuge sinken zurück auf normale Flughöhe, wenn Sie dieses Icon anklicken.





Höhe nicht ändern: Durch Anklicken dieses Symbols bleibt die Einheit auf der Höhenstufe, auf der sie sich befindet.



Gestiegene Flugzeuge sind äquivalent zu abgesunkenen U-Booten. Beide sind nur noch durch ganz bestimmte Waffensysteme zu treffen, das U-Boot ist zusätzlich unsichtbar für den Feind.

Transporter



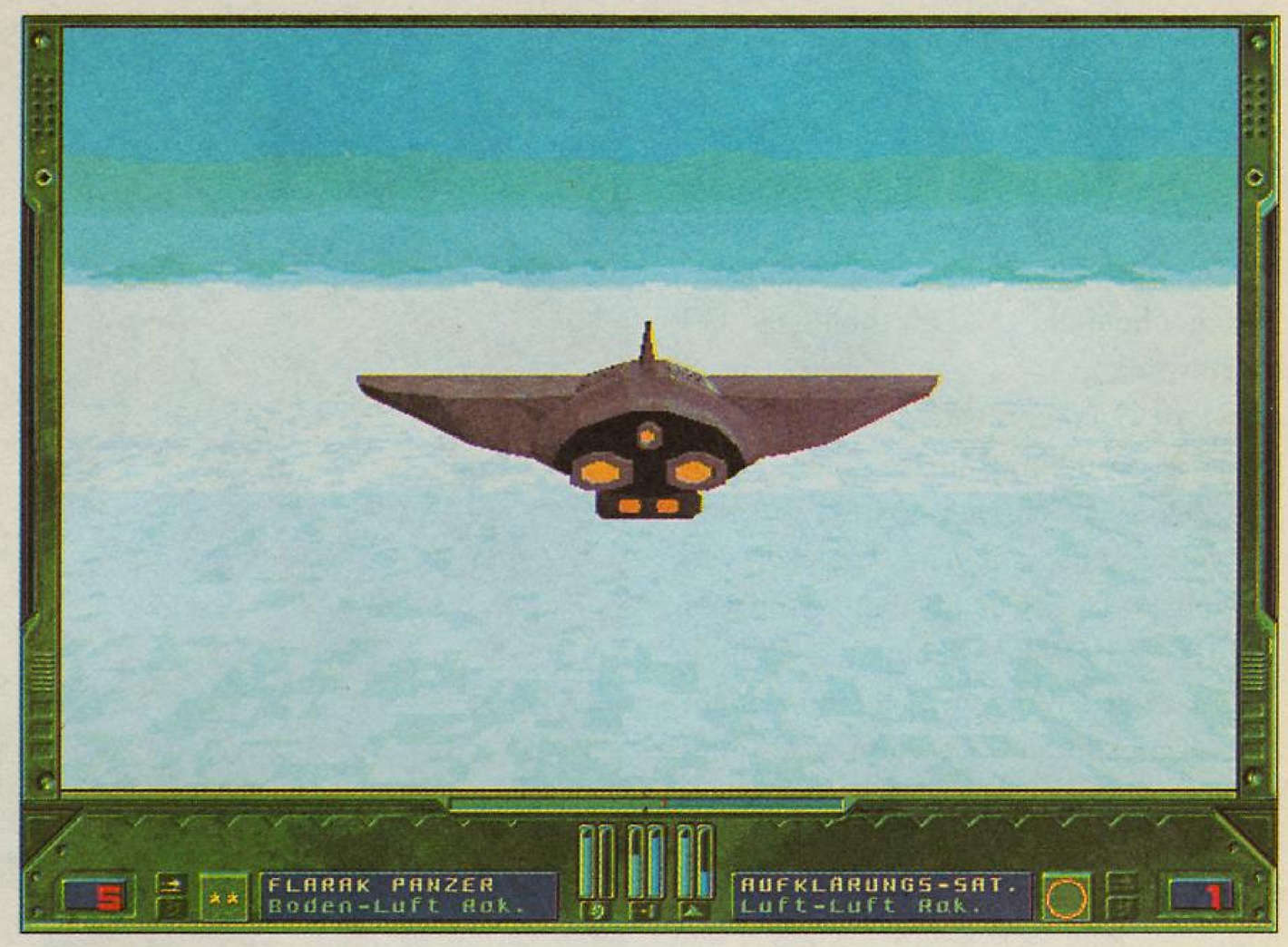
Einheiten, die andere Einheiten aufnehmen können, fungieren als Transporter. Beim Doppelklicken auf eine Transporter-Einheit auf der Karte erscheint ein Karton-Symbol im Chip-Fenster. Ein Klick auf dieses Symbol öffnet ein Fenster, das den Inhalt einer Einheit zeigt und einem Shop-Fenster ähnelt. Es werden alle Einheiten gezeigt, die sich in diesem Transporter befinden. Im Transportfahrzeug können die darin befindlichen Fahrzeuge durch Anwählen des Bewegen-Icons aus dem Transporter hinausbewegt werden.



Eigenname

Über das Fragezeichen Symbol im Chip Fenster kann der Einheit ein Name gegeben werden. Es können alle Einheiten mit diesem Symbol, die keinen Namen besitzen – sowohl eigene, wie auch vom Computer gesteuerte verbündete Einheiten – benannt werden. Der Name kann maximal 16 Zeichen lang sein und kann während des Spiels immer wieder geändert werden. Feindliche Einheiten können nicht benannt werden. Der Name wird dann im Info-Fenster in der dritten Textausgabezeile unter der Animation angezeigt.





Ein hochfliegender Satellit

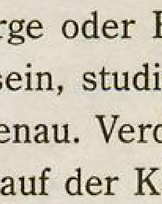
Gebäude – die Shops

Shops sind Gebäude auf der Karte, die Einheiten aufnehmen können. Sie haben unterschiedliche Funktionen – es können Fabriken, Flugzeugfabriken, Häfen, Depots oder besondere Gebäude sein, wie z. B. Hauptquartiere. Shops des Gegners und der Verbündeten können von bestimmten Einheiten besetzt werden, wie z. B. der Infanterie. Die bereits in dem Shop befindlichen Einheiten werden hierdurch erobert und gehen ab sofort in den Besitz des neuen Shop-Inhabers über.

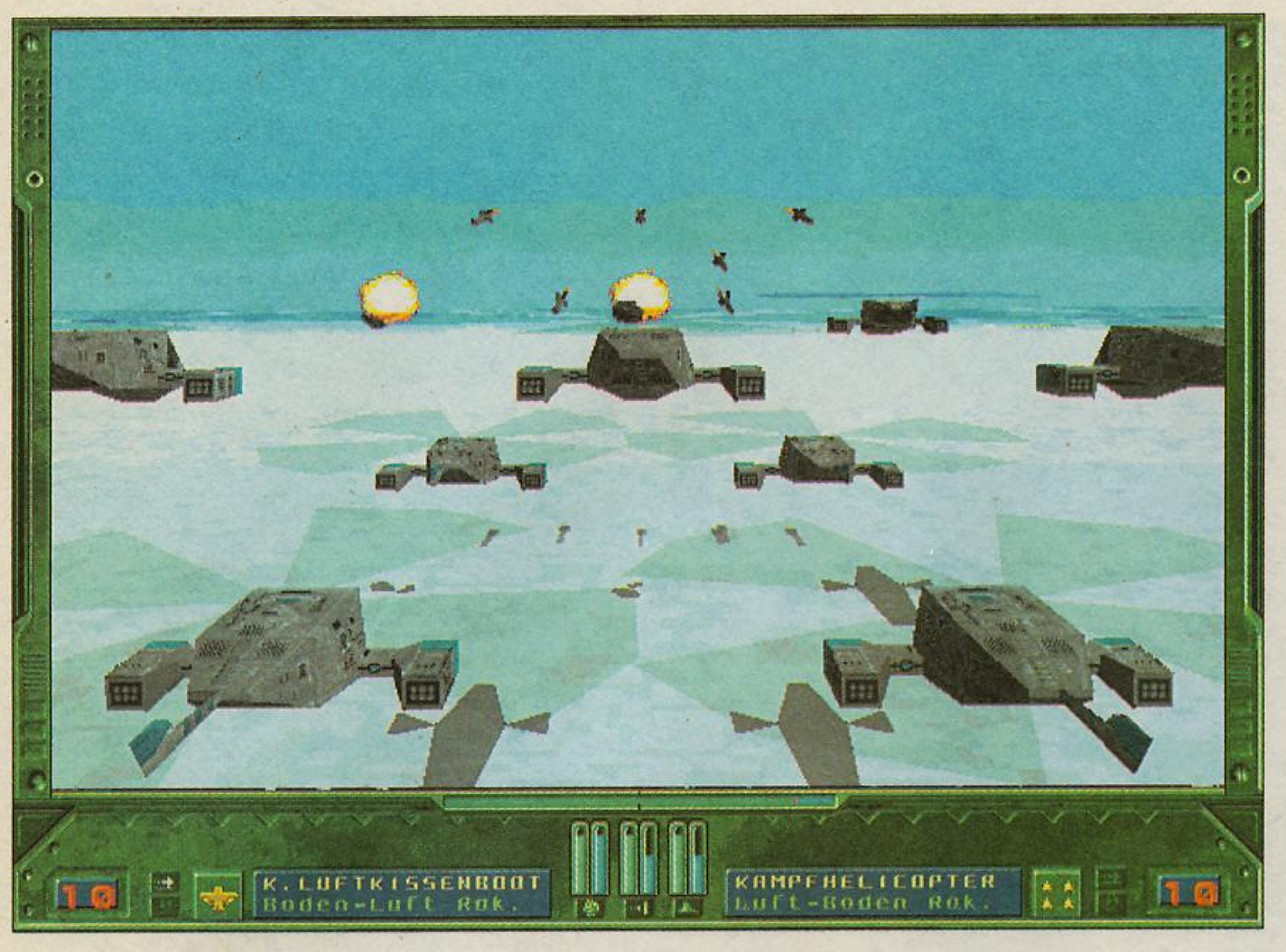


In Fabriken können bestimmte Einheiten hergestellt und repariert werden. In Depots kann man eine Einheit hineinbewegen, auftanken und reparieren. Städte liefern die Energie. Ein Doppelklick auf ein Shopsymbol auf der Karte läßt das Chip-Fenster erscheinen, in dem bei Shops immer ein Karton-Icon enthalten ist. Klicken auf dieses Icon zeigt den Inhalt eines Shops.
Shops können durch Geländeeigenschaften wie Berge oder Hügel auf der Karte verdeckt sein, studieren Sie deshalb die Karte genau. Verdeckte Shops, die vom Spieler auf der Karte entdeckt werden müssen, können wertvolle Schätze, wie z. B. Kristalle enthalten. Die unterschiedlichen Shops haben in der Regel ein Standardaussehen mit nur geringen Abweichungen. Um mit Sicherheit feststellen zu können, um welche Art Shop es sich handelt, muß der Name eines Shops z.B. über das Kurzinfo-Fenster ermittelt werden.

Hauptquartiere



Hauptquartiere sind ein wichtiger Bestandteil eines Lagers und können in vielen Fällen, z. B. bei Verlust des eigenen Hauptquartiers, zum Ende des Spiels führen. Auch das Besetzen eines gegnerischen Hauptquartiers kann möglicherweise



zu einer entscheidenden Wende führen. Ob ein Hauptquartier unbedingt zu schützen ist, wird in der Regel im Missions-Briefing mitgeteilt. In Hauptquartiere können alle Arten von Fahrzeugen hineinbewegt werden, egal ob es Schiffe, Panzer oder sogar Flugzeuge sind. Sie können hier, solange es der Energie- und Materialhaushalt zuläßt, repariert oder mit Treibstoff aufgefüllt werden. Herstellen können Sie in HQs allerdings nichts.

Fabriken



Es gibt verschiedene Arten von Fabriken. In einige können nur bestimmte Einheiten hineinbewegt werden, in anderen können nur bestimmte Einheiten produziert werden. Je nach Standort können dies Flugzeugfabriken sein, Häfen mit den dazugehörigen Werften, oder ganz normale Fahrzeugfabriken. Neben der eigentlichen Produktion, können hier beschädigte Einheiten wieder repariert und aufgetankt werden. Da jeder Shop seinen eigenen Materialbestand hat, sollten Sie unbedingt den Energie- und Materialhaushalt im Auge behalten.

Depots

Depots sind wichtige Vorratsgebäude. Hier werden Einheiten wie in den Fabriken repariert und aufgetankt. Gefährdete Einheiten können hier hineingezogen werden und kurzfristig Schutz vor dem Feind suchen. Achten Sie jedoch darauf, falls das Depot bedrängt wird und die Möglichkeit der Einnahme durch den Gegner besteht, Ihre Truppen in Sicherheit zu bringen.

Sie wollen Helis bauen?
Erobern Sie einen Flughafen!

Trainingslager



Auch im Trainingslager besteht die Möglichkeit, Reparaturen auszuführen und verbrauchte Vorräte zu ersetzen. Für jedes Trainingslager, das sich in ihrem Besitz befindet, bekommen die in den Fabriken neu hergestellten Kampfeinheiten einen zusätzlichen Erfahrungspunkt.

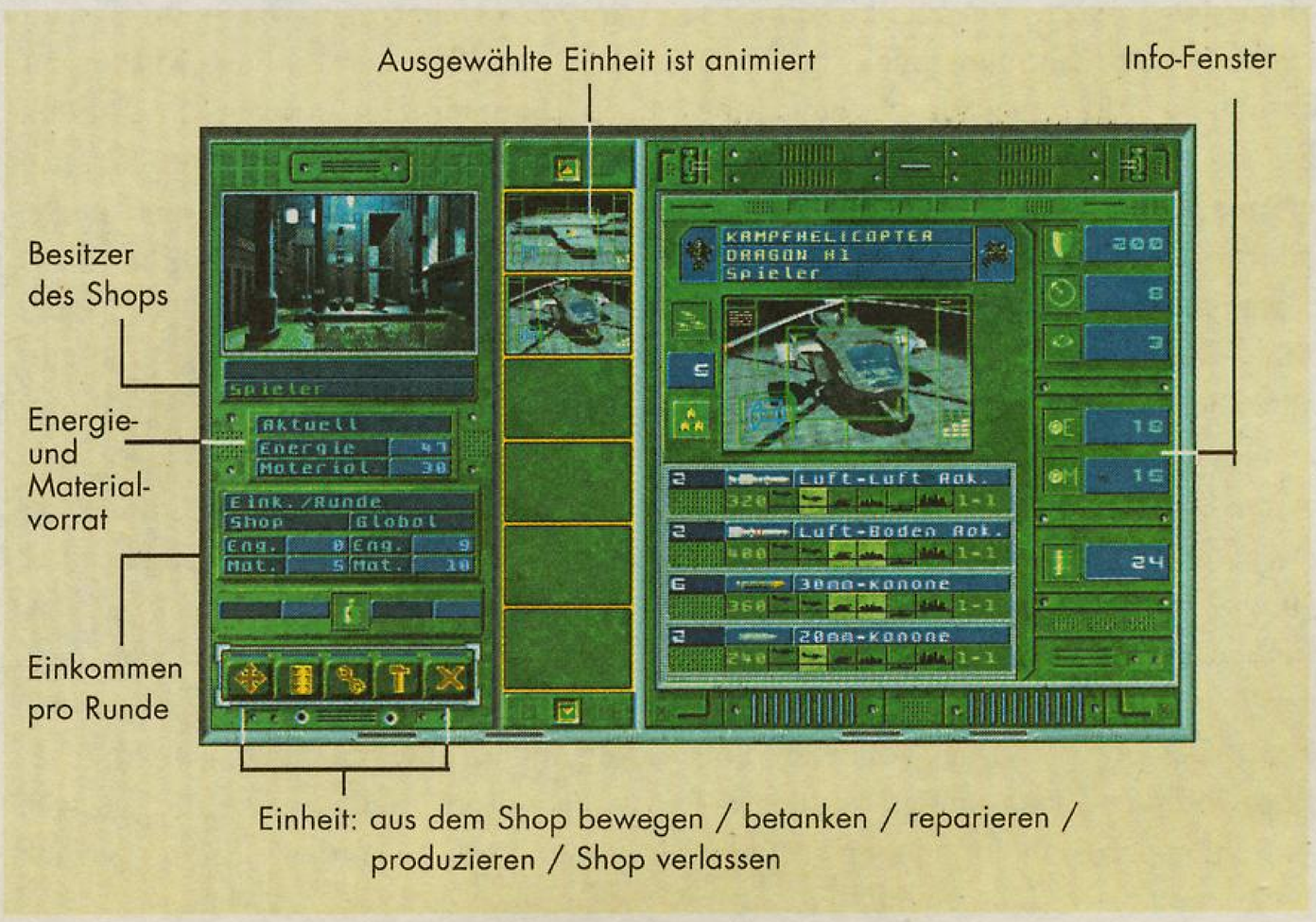
Städte und Dörfer



Befestigte Städte und Dörfer sind beliebte Rückzugsgebiete für angeschlagene Einheiten, die hier repariert und aufgetankt werden können. Die Städte und Dörfer sind außerdem die wichtigsten Energielieferanten.

Shopbeschreibung

Fabriken sind Gebäude wie Flugzeugfabriken und Werften, in denen Einheiten produziert, repariert und aufgefüllt werden können. Doppelklicken Sie hierzu im Chip Fenster auf das Karton Symbol und das Shop Fenster öffnet sich. Das Shop Fenster gliedert sich in vier Teile. Auf der linken Seite befindet sich eine Ansicht des Shops als Schaubild und Auskunft über die Art des Shops – Fabrik, Hauptquartier, Depot, Dorf usw. Außerdem ist der Name des Shops zu sehen und in der darunter stehenden Textzeile der Name des Besitzers. Ein dreizeiliger Textbereich zeigt den aktuellen Energie- und Materialbestand an, d. h. hier wird der Bestand an Energie und Material angezeigt, den Sie in diesem Shop zur Verfügung haben. Darunter befinden sich Eintragungen über die Einnahmen eines Spielers pro Runde und zwar auf der linken Seite die Einnahmen, die dieser Shop zum Energie- und Materialgewinn pro Runde beisteuert und auf der rechten Seite die Einnahmen, die der Spieler global, also auf der gesamten Karte, an Energie und Material dazugewinnt.
Das Gewichtssymbol gibt an, wieviele Gewichtseinheiten ein solcher Shop maximal aufnehmen kann. Jeder Shop kann nur ein bestimmtes Maß an Gewicht tragen. Der X-Button zum Verlassen des Shops befindet sich in der unteren Menüleiste.
Sollte der Shop eine Fabrik darstellen, so gibt es links daneben den Produk-



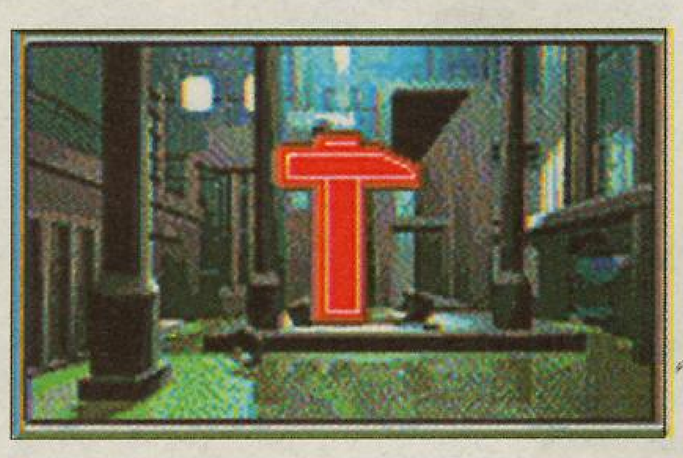


tions-Button in Form eines Hammers. Sobald tanken und reparieren möglich ist, sehen Sie das Tankfaß fürs Auftanken und den Schraubenschlüssel fürs Reparieren. Hat eine Einheit z. B. nur noch 2 von 10 Zustandspunkten, so kann sie durch die Reparatur wieder auf 10 Einheiten aufgefüllt werden, sobald dies der Energie- und Materialhaushalt des Shops zuläßt. Wird eine Einheit repariert oder aufgetankt, so verliert sie dadurch einen Punkt an Erfahrung. Ist es möglich, die Einheit aus dem Shop zu bewegen, so muß der Button für Bewegen aktiviert werden, der die angewählte Einheit aus dem Shop herausbewegt.

Um eine Einheit aufzufüllen, zu reparieren, zu produzieren oder aus dem Shop herauszubewegen, muß sie in der Mitte des Shops angewählt werden. In Transportfahrzeugen gibt es acht Stellplätze für Einheiten, in stationären Shops bis zu sechzehn Stellplätzen. Sie können durch Scrollen über die Pfeilbuttons sichtbar gemacht werden. Eine Einheit wird durch Klick auf ihren Stellplatz angewählt und erscheint als animierte Graphik im rechten Teil des Shop-Fensters.

Eine Einheit wird durch Anwählen und anschließendes Klicken auf das Bewegen-Icon aus einem Shop herausbewegt. Die Karte wird sichtbar und auf ihr, wie bei einem normalen Bewegungsvorgang, die Felder, auf die die Einheit ziehen kann. Ein Doppelklick in den grauen Bereich bewirkt den Abbruch der Aktion. Das Betanken und Reparieren geschieht ebenfalls über das Anwählen der Einheit und endet mit der Betätigung des entsprechenden Icon.

Wo ist bloß die nächste Werkstatt?

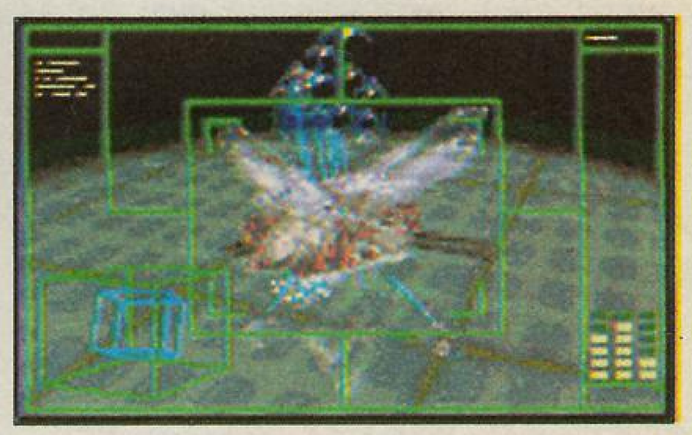


Durch Klicken auf das Hammer-Icon wechseln Sie in den Produktionsmodus. Das große rote Hammersymbol erscheint auf dem Schaubild der Fabrik – der Produktionsmodus, in dem Einheiten hergestellt werden können, ist aktiv. Im mittleren Balken des Shop-Fensters erscheinen daraufhin alle Einheiten, die aufgrund der speziellen Eigenschaften des Shops und des Energie- und Materialhaushaltes hergestellt werden können. Beim Produzieren verfährt man wie beim Tanken oder Auffüllen der Einheit: Klicken auf das Hammer-Icon bewirkt die Produktion, Klicken auf das X-Icon den Abbruch der Produktion. Die neu hergestellte Einheit ist jetzt bereits im Shop, läßt sich allerdings erst nach dem Spielerwechsel, also in der nächsten Runde, aus dem Shop herausbewegen. Die bei einer Produktion verbrauchten Energie- und Materialeinheiten werden vom Gesamtenergie- und -materialhaushalt abgezogen. Das Produktionssymbol ist nicht vorhanden, sobald der Shop nicht mehr genug Energie und Material zur Verfügung hat, um neue Einheiten zu produzieren. Nach jeder Aktion wird automatisch in den Shop zurückgeschaltet.

Material und Energie

Material steht für Rohstoffe wie Eisen, Steine oder Stahl. Alles was irgendwie greifbar ist und zur Produktion von Einheiten benötigt wird, ist in BATTLE ISLE 3 unter Material zusammengefaßt. Der Materialbestand ist nur lokal innerhalb eines Shops verfügbar, d.h. jeder Shop hat seinen eigenen Materialbestand.

Energie wird dem Spieler über ein globales Leitungsnetz für alle Shops zur Verfügung gestellt. Zeigt ein Shop z. B. einen Energiepegel von 37 an und einen Materialpegel von 14, so bedeutet dies, daß die 14 Materialeinheiten nur in diesem Shop vorhanden sind, wobei die Materialeinheiten der anderen Gebäude davon unberührt bleiben. Dagegen ist der Energiepegel global – sollte durch Produktion oder Auffüllen einer Einheit der Energiepegel von 37 auf 30 fallen, so sinkt er in allen anderen Shops des Spielers ebenfalls auf 30.



Kristalle sind wertvolle Anhäufungen von Material auf einigen Karten. Sie werden wie Einheiten behandelt und können gesammelt werden, indem Sie einen Transporter, Hubschrauber oder Frachtflieger direkt auf den Kristall bewegen. Der Kristall wird so ins Innere des Fahrzeuges gebracht und abtransportiert. Kristalle können zwischen verschiedenen Fahrzeugen umgeladen werden.

Betritt das Fahrzeug anschließend einen Shop, so wird der Kristall ausgelagert, aufgelöst und in Material umgewandelt.

In allen Fabriken können Energie und Material in Kristalle umgewandelt werden. Diese können dann als „Energie- und Materialpaket“ in andere Shops transportiert werden. Da Kristalle sich nicht wehren können, kann der Gegner sie wie feindliche Kampfeinheiten angreifen und vernichten. Da der Materialhaushalt äußerst wichtig ist, sollten



Sie schnellstens versuchen, in den Besitz jeglicher Kristalle zu gelangen, die Sie auf der

Karte erblicken und versuchen, sie direkt in Ihre Fabriken zu bringen. Dem Gegner sollte keine Möglichkeit gegeben werden, mit Kristallen beladene Transporter zu überfallen oder gar an sich zu bringen, im umgekehrten Fall sollten Sie hieran natürlich interessiert sein.

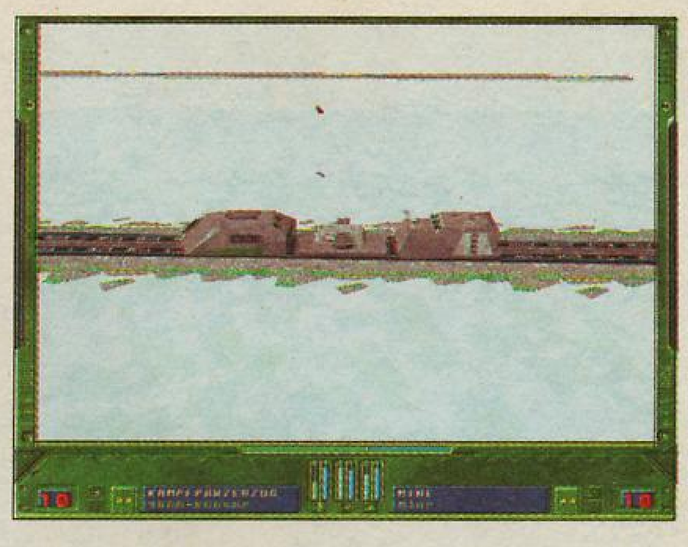
Erfahrung, Strategie und das Wetterproblem

Erfahrung

Jede Einheit gewinnt im Kampf an Erfahrung. Es gibt zwölf Erfahrungsstufen, von denen jede höhere Stufe dafür sorgt, daß die Einheit im Kampf effektiver ist. Sobald eine Einheit einen Kampf geführt hat – dazugelernt hat – verändern sich automatisch ihre Werte in Bezug auf Angriff und Verteidigung. Die unterschiedlichen Erfahrungsstufen werden in militärischen Symbolen dargestellt und können zu jeder Einheit aus dem Info-Fenster, dem Kurzinfo-Fenster oder dem Statistik-Fenster abgelesen werden.

Nach dem erfolgreichen Beenden einer Karte im Kampagne-Modus werden alle eigenen Einheiten in die nächste Karte übernommen. Sie behalten die gewonnene Erfahrungsstufe, die sie so im späteren Einsatz nutzen können. Sie sollten auf jeden Fall versuchen, erfahrene Einheiten zu schützen, um sie in die nächste Karte mitzunehmen. Da die Einheiten der Feinde auch an Erfahrung gewinnen und in späteren Karten von Beginn an stärker sind, ist es äußerst wichtig, bei den eigenen Einheiten möglichst viel Erfahrung heranzubilden und diese auch zu behalten, um sie anschließend gegen den Feind effektiv einzusetzen.

Die eigenen reparaturbedürftigen Einheiten werden am Ende der zu spielenden Karte automatisch repariert, verlieren hierdurch allerdings einen Punkt an Erfahrung.



Schienenfahrzeugen ist der Schnee egal.

HINWEIS

Da die Missionen alle mit einer bestimmten Art und Anzahl von Einheiten beginnen, werden Sie nicht immer alle Ihre Veteranen zur Verfügung haben. Existieren jedoch Einheiten mit hoher Erfahrung aus früheren Missionen, die dem vorgesehenen Startkontingent entsprechen, dann ersetzt das Spiel automatisch die Neulinge durch Ihre kampferprobten Truppen.

„Klemmen“

Eine Einheit ist „geklemmt“, sobald sie von zwei oder mehr Seiten vom Gegner bedrängt wird. Das sogenannte Klemmen ermöglicht, eine feindliche Einheit zu schwächen, da durch die Bedrohung von mehreren Seiten ihr Verteidigungswert sinkt. Das geklemmte Objekt wird unsicher, also schwächer, da es sich auf verschiedenen Seiten verteidigen muß.

„Blocken“

Falls eine Ihrer Einheiten vom Gegner erfolgreich geklemmt wurde, kann dem wiederum durch „Blocken“ begegnet werden. Der Gegner wird geblockt, indem der bedrohten Einheit mehrere ihrer Einheiten zur Seite gestellt werden. Eventuell wird auf diese Weise eine taktische Übermacht erzielt und so der Gegner gezwungen, sich aus dieser Situation zurückzuziehen. Achten Sie in jedem Fall auf den Erfahrungswert Ihrer Einheiten – den Gegner mit schwachen Einheiten zu blocken wird sich nicht sonderlich bemerkbar machen.

Wetter

Das Wetter spielt oft eine entscheidende Rolle bei Battle Isle 3. So fordern bestimmte Wetterbedingungen oft ihre strategischen Fähigkeiten besonders heraus. Nicht nur, daß Regen, Dauerregen, Frost und schwerer Schneefall ihre Einsätze und Aktionen behindern können, sie sollten auch versuchen, diese auf den ersten Blick ungünstigen Einwirkungen auf bestmögliche Weise für sich zu nutzen. So können z. B. leichte Truppen bei zunehmender Kälte auch trockenen Fußes Flüsse überqueren. Bei Schneefall und starkem Regen spielen die Straßen und Schienen eine außerordentliche Rolle für die Fortbewegung ihrer Truppen und die ihrer Feinde.

Nur Geduld

Gelingt es Ihnen nicht sofort, eine Mission zu erfüllen, so versuchen Sie es ein zweites und ein drittes Mal!

Sollten Sie auch diesmal keinen Erfolg haben, so ändern Sie ihre Vorgehensweise und entwerfen Sie einen neuen Plan. Die Lösungen mancher Missionsaufgaben erfordern gute strategische Arbeit, die in den meisten Fällen aus mehr besteht, als aus direktem Vorgehen gegen feindliche Truppenansammlungen.



Eine erfahrene Fahrende Festung sollten Sie hegen und pflegen.

Das Einheitenlexikon

Alle auf Chromos anzutreffenden militärischen Einheiten sind in diesem Lexikon in alphabetischer Folge aufgelistet:



ALCOR

Dieser Munitionstransporter ist gut gepanzert und mit einem MG ausgerüstet. Er sollte die kämpfenden Einheiten beliefern, nicht aber aktiv am Kampf teilnehmen, denn seine Ladung ist wesentlich wertvoller als seine Kampfkraft.



ALGOL

Der Benzintransporter fährt am besten in sicherer Deckung hinter den Linien und versorgt die kämpfenden Einheiten mit Brennstoff. Er sollte niemals Angriffen ausgesetzt werden, da er nichts entgegenzusetzen hat. Das Tankauto kann bei Schnee nur auf Straßen fahren.



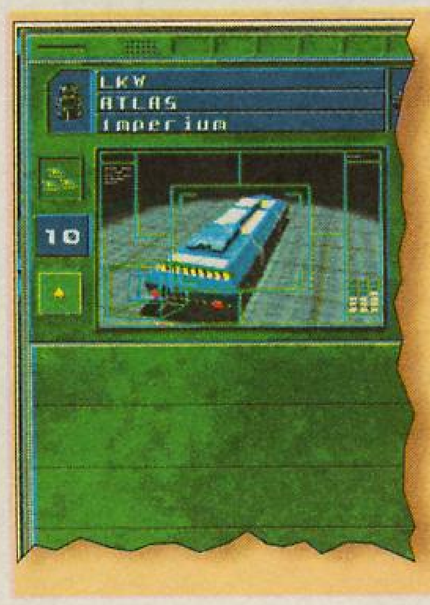
ANACONDA Z2

Unbewaffnete Schienenfahrzeuge können mit dem Kampfpanzerzug „Anaconda“ vor feindlichen Angriffen geschützt werden. Leider hat er keine allzu große Reichweite, und die Panzerung ist auch nur mittelprächtig.



ARCHIMEDES

Der Raketenwerfer ist eine sehr effektive Fernkampfeinheit, die sich zum Beschuß von Zielen in den hinteren Reihen hervorragend eignet. Gegen Nahangriffe ist er jedoch völlig wehrlos. „Archimedes“ kann in einer Runde entweder nur angreifen oder sich nur bewegen, nicht beides.



ATLAS

Seine passable Reichweite ermöglicht es diesem LKW, Einheiten aufzusammeln, die wegen Spritmangels liegengeblieben sind. Langsame Kampfeinheiten, wie z. B. die Artillerie, können mit Hilfe des „Atlas“ schnell zu ihrem Einsatzort transportiert werden. Der „Atlas“ ist unbewaffnet und kommt bei Schnee nur auf der Straße vorwärts.



AXIS

Der schwere Prätorianer-Panzer „Axis“ tritt nur selten in Erscheinung. Er ist in Bewaffnung, Panzerung und Beweglichkeit um einiges besser als die „Samurais“, aber eine Wunderwaffe ist er nicht. Er kommt in der Panzerung etwa dem „Imperator SP“ nahe, auch was das Hauptgeschütz betrifft, ist aber längst nicht so vielseitig.



BUGGY

Hohe Reichweite aber schwache Panzerung zeichnen dieses Spähfahrzeug aus. Wertvoll macht ihn seine Fähigkeit, nach erfolgtem Angriff wieder zu verschwinden – vor allem in Kombination mit seiner Ausstattung mit zwei Raketen, die eine Reichweite von zwei Feldern haben.



CITADELLE

Die stabile Panzerung ermöglicht es diesem „fahrenden Bunker“, weniger robuste Einheiten aufzubewahren. Die „Citadelle“ kann ziemlich weit schießen und sich auch gegen Kampfeinheiten in unmittelbarer Nähe wehren, hat aber Schwierigkeiten mit Angriffen aus mittlerer Distanz.



COMET FP-42

Feindliche Flugzeuge und Helikopter sollten sich vor diesem Flakpanzer in acht nehmen. Bodeneinheiten brauchen ihn nur wenig zu fürchten, obwohl er auch gegen diese vorgehen kann, wenn es sein muß.



CRUX

Für den Transport großer Kontingente über unwirtliches Gelände oder große Wasserflächen ist das Transportflugzeug „Crux“ ideal. Bei Bewaffnung und Panzerung wurde aber gespart.



DEMON

Mit sehr geringem Kapitalaufwand läßt sich der Kampfroboter „Demon 131“ herstellen. Diese billigste und einfachste militärische Einheit auf Chromos eignet sich zum Besetzen von Gebäuden. Das ist zwar auch äußerst wichtig, für Kampfeinsätze sollte man sich aber den „Troll 142“ leisten.



DOLMEN Z1

Wie allen Transporteinheiten mangelt es auch diesem Transportzug an Bewaffnung und Panzerung. Deshalb sollte man einen Geleitschutz erwägen, wenn mit seiner Hilfe schwere Einheiten über große Distanzen auf dem Schienenweg transportiert werden.



DRAGON H1

Die modernisierte Folgeversion des Kampfhubschraubers „Firebird“ eignet sich gut zum Einsatz gegen Bodenziele ohne Flugabwehr. Gegenüber Flugzeugen besitzen Hubschrauber zwar eine geringere Reichweite und schwächere Panzerung, dennoch kann der „Dragon H1“ z.B. für Infanterie und Artillerie ein gefährlicher Gegner sein.



ELIXIR 2

Dieses Fahrzeug wird auch als „Eloka-Störtruppe“ bezeichnet. Es sendet Störwellen aus, die den feindlichen Radar behindern, und eignet sich deshalb für den unbemerkten Vormarsch gepanzerter Einheiten. Selbst ist sie allerdings im Kampf schnell unterlegen.



EXCALIBUR Z3

Eisenbahngeschütze haben in der Militärgeschichte von Chromos eine lange Tradition. Nur auf einer riesigen Lafette, die auf Schienen fährt, kann eine so gewaltige Distanzwaffe mit extremer Durchschlagskraft montiert werden. Für die Nahverteidigung ist das Geschütz nicht ausgelegt; es verfügt über keine nennenswerte Panzerung.



EXTERMINATOR

Der Jagdbomber, ein Nachfolger des „Raven“, kann besonders wirksam gegen Bodenziele ohne Flugabwehr eingesetzt werden. Gegen jeden anderen Gegner sind wegen der unzureichenden Panzerung überdurchschnittliche Schäden zu befürchten.



GENOM J1

Das Jagdflugzeug läßt sich ausschließlich gegen andere Flugzeuge einsetzen und besitzt eine nur dürftige Panzerung. Es ist als Geleitschutz für Tankflieger tauglich oder aber zum Angriff auf die Tankflieger des Gegners.



GOLEM

Dieser größte Mech steht nur dem Imperium zur Verfügung. Er legt Schützengräben an oder beseitigt sie und ist ein passabler Kämpfer. Damit wird dieser schwere Kampfroboter eine ernstzunehmende Gefahr für jede feindliche Landeinheit, wenn ihm auch unwegsames oder durch Witterungseinflüsse aufgeweichtes oder verschneites Gelände Schwierigkeiten bereitet und er selbst auf Straßen eher langsam ist. Der „Golem“ kann auch Gebäude einnehmen, ist aber dafür oft zu langsam.



GHOST FB-3

Solange dieser Tarnkappenjäger dem gegnerischen Radar nicht zu nahe kommt, bleibt er unbehelligt, denn er ist, wie sein Name schon ahnen läßt, unsichtbar. Unvorbereitete Bodentruppen kann das ganz schön in die Bredouille bringen.



GUPPI H2

Der Transporthelikopter „Guppi“ eignet sich gut für die Truppenbeförderung, allerdings nur über kurze Distanzen, denn seine geringe Reichweite und die schwache Panzerung machen ihn leicht zum Opfer gegnerischer Luftabwehr oder feindlicher Flugzeuge. Seine Bewaffnung ist bescheiden und reicht für eine wirksame Gegenwehr kaum aus.



HYDRA

Wie das vielköpfige Meeresungeheuer aus der griechischen Mythologie ist auch dieser Zerstörer überaus giftig und beißt sozusagen nach allen Seiten. Seine vielseitige Bewaffnung verschafft dem Koloß eine eigene Drei-Meilen-Zone auf dem Wasser. Dagegen ist sein Wirkungsbereich in Küstennähe zum Einsatz gegen Bodentruppen zu klein.



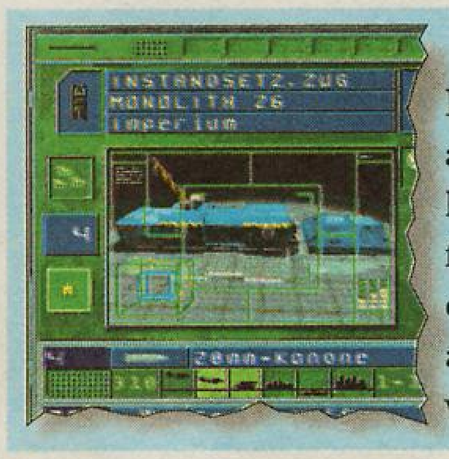
MOEVE SX-1

Bei diesem Schnellboot handelt es sich um einen der seltenen Fälle, in denen die frühere Version, das Tragflächenboot „Marauder“, besser war. Die „Moeve“ leistet wertvolle Dienste in der Aufklärung und erreicht hohe Geschwindigkeiten, doch leider ist sie so gut wie gar nicht gepanzert.



IMPERATOR SP

Das schnittig-sportliche Erscheinungsbild dieser Fahrenden Festung macht den „Imperator“ zu einem Statussymbol ganz nach Wunsch eines jeden Strategen. Der „Imperator“ ist eine eher seltene Erscheinung auf dem Schlachtfeld, obwohl er einige Talente vorzuweisen hat; so kann er sich beispielsweise in alle Richtungen verteidigen und Bodenziele auch aus der Distanz angreifen.



MONOLITH Z6

Dieser Instandsetzungszug kann an anderen Einheiten Reparaturen aller Art durchführen. Mit dem umfangreichen Material lassen sich Bodeneinheiten wieder auf Soll-Stärke aufrüsten und Munitionsvorräte sowie leere Tanks auffüllen.



IONSTAR

An Reichweite und Feuerkraft übertrifft dieser Geschützturm bei weitem seinen „kleinen Bruder“, den Bunker „Skull“. Er kann hervorragend wichtige Gebäude schützen und Zugangsstraßen, Meerengen und Nachschubrouten überwachen.



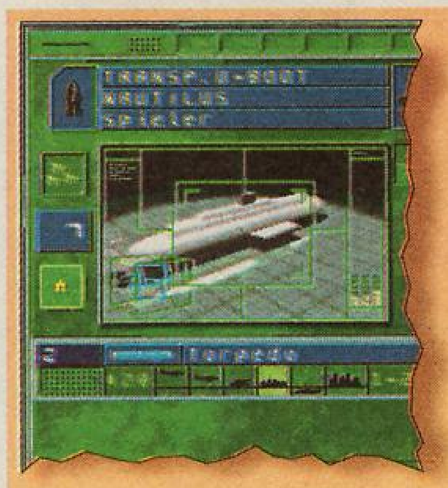
NASHORN

Das Sturmgeschütz „Nashorn“ eignet sich gut als Prellbock in der ersten Schlachtreihe, denn seine Defensiveigenschaften sind sehr beachtlich. Was die Offensive angeht, so verfügt das Geschütz über eine vordere starre Kanone mit enormer Durchschlagkraft, doch bedauerlicherweise kommt es über die Standardreichweite nicht hinaus. Zudem benötigt das „Nashorn“ stets eine Runde, bis es nach einem Ortswechsel wieder einsatzbereit ist.



MEDUSA

Ein starker Gegner, allerdings nur für Flugzeuge, ist diese bewegliche Flugabwehr-Raketen-Stellung mit dem großem Wirkungsradius. Freilich fällt sie konzentrierten Angriffen aufgrund ihrer schwachen Panzerung unweigerlich zum Opfer.



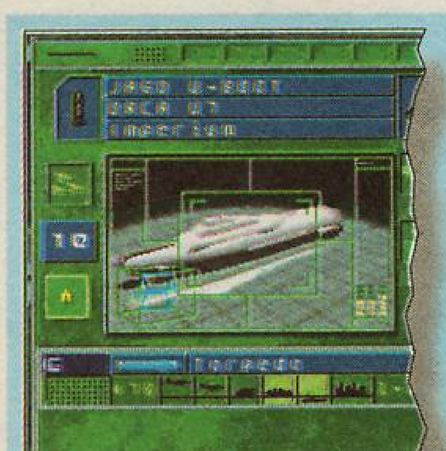
NAUTILUS

Dieses erstaunlich geräumige Transport U-Boot dient zur Beförderung von Landeinheiten. Vorsicht vor Wasserbomben!



MEDUSA-2

Das fahrbare Gegenstück zur FlaRak-Stellung „Medusa“ ist dieser FlaRak-Panzer. Leider weist er die gleichen Schwächen auf: die Panzerung. Dagegen ist seine Reichweite und die bessere Beweglichkeit natürlich von Vorteil. Die „Medusa-2“ kann in einer Runde nur fahren oder schießen, nicht beides.



ORCA U7

Das relativ kleine Jagd U-Boot „Orca U7“ eignet sich gut für Sicherungsaufgaben in größeren Flottenverbänden. Zwar mangelt es für den Einsatz als aktive Angriffswaffe an der durchschlagenden Bewaffnung, aber als Geleitschutz gegen andere Schiffe oder U-Boote taugt es allemal. Gegenüber dem Vorläufer „Barracuda U-7C“ stellt es eine Verbesserung dar.



ORION OR-3

Weiträumige Gebietsaufklärung ist die Aufgabe dieses Radarfahrzeugs. Es sollte vom Kampfgeschehen ferngehalten werden, da es über keinerlei Bewaffnung und so gut wie keine Panzerung verfügt.



PATRIX

Wie früher das Spezialboot „Buccaneer“ besitzt dieses Patrouillenboot die Fähigkeit, Minen zu räumen und zu verlegen. Besonders kampftüchtig ist es nicht, kann aber die Sichtweite auf dem Wasser für die kämpfenden Einheiten ausweiten.



PLANUM 5

Solch ein Straßenbaufahrzeug ist gerade in Kriegszeiten sehr nützlich – sei es, um Straßen zu bauen oder um sie zu zerstören.



PLUTO

Das Schlacht U-Boot „Pluto“ ist dank seiner vielfältigen Bewaffnung für jeden Gegner gefährlich, auch, wenn er sich in sicherer Entfernung wähnt. Die drei Kurzstreckenraketen an Bord reichen bis zu zehn Felder weit. Außerdem kann „Pluto“ sich nach erfolgtem Angriff nochmals bewegen.



POLAR C6

Der Nachfolger des Kreuzers „Fortress“ bereitet aufgrund seines Aktionsradius und seiner Durchschlagskraft jedem Strategen Freude. Für die weiträumige Aufklärung und Sicherung von Küstenregionen gibt es keine bessere Alternative. In Basisnähe vor Anker gelegt, kann der Kreuzer diese sehr effektiv gegen Angriffe aller Art verteidigen.



PLANUM 5

Solch ein Straßenbaufahrzeug ist gerade in Kriegszeiten sehr nützlich – sei es, um Straßen zu bauen oder um sie zu zerstören.



PTERANO

Die „Fliegende Festung“ verteidigt sich gegen fast alles, transportiert dabei Bodeneinheiten und bombardiert befestigte Ziele. Kein Luftschloß, schon eher eine Trutzburg.



PULSAR A3

In Panzerung und Beweglichkeit sind sich die schwere Haubitze „Pulsar“ und die leichtere „Quasar“ sehr ähnlich – sie sind langsam und empfindlich. Das bedeutet eine Runde Aussetzen und Ausrichten nach einem Ortswechsel, und Feuern aus der zweiten Reihe. Die „Pulsar“ schießt dafür bis zu fünf Felder weit und ist sehr effektiv.



PYTHON

Zum Fernkampf in der zweiten Reihe ist dieser Raketenpanzer am besten zu gebrauchen. Auf der höchsten Erfahrungsstufe kann diese Einheit beinahe jede gegnerische Kolonne mit einem einzigen Treffer zerstören. Hüten Sie die „Pythons“ gut, wenn eine Mission Ihnen diese Einheiten gönnt.



QUASAR

Das leichte Artilleriegeschütz steht in dem Ruf, eine Fehlkonstruktion zu sein: zu langsam, zu unbeweglich, gepanzert wie ein rohes Ei. „Quasar“ benötigt eine Runde, nachdem er in Position gezogen worden ist, bevor das Geschütz ausgerichtet werden kann. Die Reichweite ist zwar passabel, die Durchschlagskraft nur mäßig, auf Kontakt mit feindlichen Nahkampftruppen sollte gänzlich verzichtet werden; sein Platz ist in der zweiten Reihe. Erst mit hohem Erfahrungswert gewinnt der „Quasar“ an Effizienz.



RANGER

Über einen großen Aktions- und Sichtradius verfügt der Spähtrupp „Ranger“. Obwohl er schwach gepanzert und unzureichend bewaffnet ist, gibt es keine bessere Einheit, um Gebäude zu besetzen. Ihn für Kampfhandlungen zu benutzen ist aber nicht gerade ratsam.



REGIO

Hauptbeschäftigung dieses Festungsbaufahrzeugs mit dem großen Materialvorrat ist es, befestigte Schützengräben anzulegen und so für die passive Verteidigung der kämpfenden Einheiten zu sorgen oder dem Gegner den Vormarsch zu erschweren.



SKULL

Sein Zwillingsgeschütz befähigt den Bunker „Skull“ zur Verteidigung befestigter Anlagen. Vor allem die anrückenden Mechs fürchten seine Reichweite, aber auch anderen Einheiten wird er mit zunehmender Erfahrung zu schaffen machen.



REX

Das Reparatur- und Transportschiff nimmt enorme Zuladungen auf: mehrere Landeinheiten, große Vorräte an Material, Munition und Benzin. Wenngleich „Rex“ gegenüber seinem Vorgänger „Amazon“ erheblich verbessert wurde, kann man in Kampfsituationen nicht mit ihm rechnen. Es ist aber eine hervorragende schwimmende Basis.



SNAKE

Obgleich als Schützenpanzer bezeichnet, handelt es sich bei „Snake“ eigentlich eher um einen bewaffneten Truppentransporter. Zwischen Panzerung und Beweglichkeit wurde ein guter Kompromiß gefunden, und für Selbstverteidigungszwecke ist die Bewaffnung ausreichend.



RUNE

Die Radarstellung „Rune“ klärt das Terrain rund um die eigene Position weiträumig auf. Sie verfügt über keine Bewaffnung und ist für aktive Kampfhandlungen eher ungeeignet.



SPECTRUM

Was den Bodeneinheiten der „Algol“, ist den Lufteinheiten der Tankflieger „Spectrum“. Die Nachteile sind bekannt: eine unzureichende Panzerung und nur leichte Bewaffnung.



SAMURAI-2

Gegnerische Phalanxen durchbricht dieser schwere Panzer herkömmlicher Bauart mit seinem starken Geschütz. Die Beweglichkeit hat aber unter der stabilen Panzerung gelitten, was ihn zur leichten Beute für schnelle Einheiten des Gegners macht.



SPERBER TB4

Dieses Wasserflugzeug kann schnell große Distanzen überbrücken und eignet sich deshalb zum schnellen Einsatz gegen Wasserfahrzeuge aller Art oder als Luftschutzstaffel für einen Flugzeugträger.



SAMURAI-3

Die geringfügige Verbesserung des „Samurai-2“ wird in den Arsenalen als „Schwerer Panzer/B“ geführt. Lediglich die Bewaffnung wurde in dieser Version etwas aufgewertet und schließt auch die Möglichkeit der Luftabwehr mit ein, ähnlich dem früheren „Crusader“.



STING

Der Raketenpanzer befindet sich vornehmlich in den Beständen der drullischen Armee und entspricht etwa dem „Python“. Ein ernstzunehmender Gegner also, der möglichst frühzeitig ausgeschaltet werden sollte.



SINUS

Das Instandsetzungsfahrzeug „Sinus“ ist für den Fall sinnvoll, daß Einheiten an Ort und Stelle auf dem Schlachtfeld repariert werden, sofern sie zuvor nicht in Sicherheit gebracht werden konnten.



STORMBRINGER

Der Höhenbomber „Stormbringer“ ist in der Lage, in große Höhen aufzusteigen und entzieht sich so dem Beschuß der meisten Bodeneinheiten. Mit seinen 1,8 Tonnen-Bomben kann er befestigte Ziele wie Straßen, Depots oder Fabriken angreifen.



SUPER VIRUS

Diese oberirdische Mine ist weithin gut sichtbar und dient als störrisches und wehrhaftes Hindernis. Sie kann nämlich auch von sich aus angreifen und sich außerdem um ein Feld pro Runde bewegen.



TECHNOTRAX

Der leichte Panzer weist weder in der Bewaffnung noch bei der Panzerung Spitzenwerte auf, ist aber sehr beweglich und deshalb in der Lage, feindliche Einheiten empfindlich zu schädigen. Bei entsprechender Kampferprobtheit ist der „Technotrax“ ein guter Geleitschutz für schwächere Einheiten.



THUNDER FX

Die Jagddrohne „Thunder“ zeichnet vor allem ihre hohe Geschwindigkeit aus und damit ihre Fähigkeit, sich nach einem Angriff sofort wieder zu entfernen.



TITAN N2

Ganze Flugzeuggeschwader können im Bauch des Flugzeugträgers in die Nähe ihres Einsatzortes transportiert werden. Eine kleine Schutzarmada sollte den „Titan“ allerdings immer begleiten, denn seine Begabung zur Selbstverteidigung ist nicht sehr groß.



TROLL 142

Der Elite-Kampfroboter ist hauptsächlich für das Besetzen von Gebäuden wichtig. Mit höherem Erfahrungswert kann diese Fortentwicklung des „Demon 131“ aber auch zum gefährlichen Gegner mit Offensivqualitäten werden.



UHU R-51

Die Reichweite dieses Aufklärungsflugzeugs ist beeindruckend, allerdings sollte es gegnerische Flakstellungen tunlichst meiden.



UX-2

Die Mittelstreckenrakete „UX-2“ ist zum Beschuß weit entfernter Ziele geeignet. Da sie nicht über eine nennenswerte Panzerung verfügt und sich zudem nicht transportieren läßt, muß sie gegen den Angriff feindlicher Bodentruppen gesichert werden.



VADER D1

Für Landeoperationen in Küstennähe gut einsetzbar, kann das Landungsboot „Vader D1“ feindlichem Beschuß nicht lange standhalten, denn es ist nur leicht gepanzert und bewaffnet. Darin unterscheidet es sich vom „Vader DF“.



VADER DF

Das Kampfluftkissenboot kann sich auf Wasser genauso gut bewegen wie auf ebenem Gelände, eignet sich als Truppentransporter und kann sich gegen Luftangriffe verteidigen.



VISION

Allenfalls sehr hoch fliegende Gegner können dem Aufklärungssatelliten gefährlich werden. Er hat eine enorme Sichtweite, verfügt über einige kräftige Flugabwehrraketen und kann nur von wenigen Einheiten bekämpft werden. Ein lästiges Biest...



ZENIT MBS 19

Das größte und schwerste Schiff der Flottenverbände auf Chromos gleicht einer Festung. Es behauptet sich gegen alle Arten von Feinden und attackiert sie sogar auf enorme Distanzen. Um diesen Pott zu versenken muß der Gegner ganz schön angriffsstark sein.

Das Hintertürchen

Sie möchten eine der Kampagne-Missionen ohne Kampagnevideos ausspionieren? Oder ein Mehrspieler-Spiel auf einer der Kampagne-Karten starten, haben aber die Kampagne noch nicht geschafft? Dann fehlen Ihnen wahrscheinlich noch die Levelcodes. Wollen Sie hingegen Ihren Alliierten Befehle erteilen und auch gleich die ganze Karte sehen, hilft der freundliche Cheat namens „Ewald“.

Der Cheat namens Ewald

Erscheint Ihnen eine Mission auch beim vierten Anlauf zu schwer, hilft „Ewald“. Tippen Sie einfach *ewald* ein, nachdem Sie einen Spielstand geladen haben, und schon steht Ihnen ein ganzes Cheat-Menü zur Verfügung. Nur wo...?

In der Menüleiste des Spiels taucht Ewald zwar nicht auf, aber nachdem Sie seinen Namen eingegeben haben, ist das Cheat-Menü jederzeit aufrufbar, indem Sie die Taste F9 drücken.



Tippen Sie ewald ein und drücken dann F9.

Mission fortsetzen: Bei dieser Einstellung wird die Mission nach Schließen des Cheat-Menüs fortgesetzt. Mit dem gelben Button links von der Textzeile können Sie hier auf *Mission gewonnen* oder *Mission verloren* umschalten.

Unit nicht auffüllen: Diesen Punkt können Sie mit dem gelben Button auf *Unit auffüllen* und *Unit entleeren* umstellen. Die gerade markierte Einheit wird dann beim Verlassen des Cheat-Menüs mit dem X-Button von Geisterhand vollgetankt bzw. entleert.

DIE LEVELCODES

Level 1	Die Prätorianer	2975462
Level 2	Der Vormarsch	6487674
Level 3	Die Schiffe	1564386
Level 4	Die Landung auf Kaar	9745642
Level 5	Kampf um die Fabriken	3756838
Level 6	Das Flugzeugkombinat	2957843
Level 7	Die Spaltung der Kais	8844366
Level 8	Das HQ der Drulls	2375411
Level 9	Das Expeditionsheer	3854653
Level 10	Urelis	5647332
Level 11	Kol-Lorz in Gefahr	4092664
Level 12	Die Nachschublinien	7564366
Level 13	Skom	8264241
Level 14	Der Panzerkeil	3243554
Level 15	Terdon	5487436
Level 16	Entscheidung über Skom	1353411
Level 17	Der Hafen von Magalo	4524338
Level 18	Vor Hallwa	6731244
Level 19	In der Hauptstadt	1243371
Level 20	Die Entscheidung	6245425

Erfahrung nicht ändern: Mit dem gelben Button können Sie die Erfahrung der markierten Einheit auf 0, 4, 8, 10 oder 11 setzen.

U-Boote nicht sichtbar: Schalten Sie hier auf *U-Boote sichtbar*, um feindliche U-Boote auch abgetaucht sehen zu können.

Anzahl nicht ändern: An dieser Stelle kann mit dem gelben Button die Fahrzeuganzahl in (bzw. die Stärke) einer Einheit auf 1, 5 oder 10 gesetzt werden.

Aufklärung nicht ändern: Diese Einstellung können Sie in *Alles aufgeklärt* ändern, um die ganze Karte zu sehen. Schalten Sie auf *Nicht alles aufgeklärt*, werden die momentan nicht sichtbaren Bereiche wieder in den Zustand gebracht, als seien Sie dort noch nie gewesen.

Computer an: Schalten Sie hier auf *Computer aus*, warten vom Computer gesteuerte Einheiten regungs- und wehrlos auf ihre Vernichtung.

Besitzer nicht ändern: Schalten Sie auf *Besitz übernehmen*, um die markierte feindliche Einheit zu Ihren Truppen überlaufen zu lassen.

Alliierte nicht ändern: Schalten Sie auf *Alliierte steuern*, um befreundete Parteien selbst zu befehligen. Mit der Einstellung *Alliierte Computer* übergeben Sie die Steuerung der Bündnispartner wieder dem Programm.



Alles im Überblick, dank Ewald.

Selbst ist der Mann

...oder die Frau – schließlich ist Karo, Heldin von Battle Isle 3, eindeutig dem weiblichen Geschlecht zuzuordnen. Sobald Sie von ihr, dem Imperator, den Drulls und einfach allem genug gesehen und alle Karten durchgespielt haben, können Sie sich daran machen, Ihre eigenen Schlachtfeldszenarien zu entwerfen oder auch Einheiten zu modifizieren.

Normalerweise liest Battle Isle 3 alle Missions- und Einheitendaten von der CD. Sobald Sie diese Dateien aber auf Ihre Festplatte kopieren, verwendet das Spiel automatisch diese Kopien, selbst wenn Sie daran ein bißchen manipuliert haben. Den Originalzustand des Spiels stellen Sie später wieder her, indem Sie einfach alle manuell auf die Platte kopierten Dateien wieder löschen. Battle Isle 3 verwendet dann wieder die Daten auf der CD. Was Sie im einzelnen zu tun haben, erfahren Sie auf den folgenden zwei Seiten.

Installation der Editoren

Auf der CD 1 finden Sie im Verzeichnis \EDITOREN vier ZIP-Dateien, die Homepage des Programmierers als HTML-Datei und eine Farbtabelle für Battle Isle 3 im GIF-Format. Um die Editoren zu installieren, müssen Sie lediglich die ZIP-Dateien auf Ihre Festplatte entpacken, am besten jede in ein eigenes Unterverzeichnis. Die im Folgenden beschriebenen Editoren müssen nicht im Spielverzeichnis von Battle Isle 3 stehen.

HINWEIS

Bei BIME 1.54 und dem MCP-Dekodierer handelt es sich um DOS-Tools, deren genaue Verwendungsweise hier zu umständlich zu beschreiben wäre. In die Windows-95-Anwendungen BIME 0.5 und BIUE 0.5 werden wir eine kurze Einführung geben, die anderen beiden aber nur an relevanter Stelle kurz erwähnen.

Starten Sie als nächstes den *Battle Isle Missions Editor 0.5* (BIME05) durch Doppelklick auf BI23EDIT.EXE und schließen Sie das Programm gleich wieder. Verfahren Sie dann genauso mit dem *Battle Isle Unit Editor 0.5* (BIUE05). Öffnen Sie nun die zugehörigen INI-Dateien mit einem ASCII-Text-Editor bzw. *Notepad* von Windows 95, und überprüfen Sie, ob die Programme den richtigen Pfad für Battle Isle 3 gefunden haben. Sollte dies nicht der Fall sein, geben Sie den korrekten Pfad ein und speichern die INI-Dateien ab.

HINWEIS

Sollten bereits an dieser Stelle Fragen offen geblieben sein, dann machen Sie lieber nicht weiter. In diesem Fall ist nämlich entweder diese Anleitung schlecht, oder Sie kennen sich auf Ihrem Rechner nicht gut genug aus, so daß Sie Gefahr laufen, sich bei den folgenden Aktionen Ihr installiertes Battle Isle 3 zu zerstören.

Der Battle Isle Missions Editor

Vorbereitung

Vor der Verwendung des BIME 0.5 für Windows 95 muß Battle Isle 3 installiert worden sein. Der Missionseditor 1.54 für DOS übernimmt ähnliche Funktionen, wird hier aber nicht näher beschrieben. Vor dem Start des BIME müssen Sie die Datei CURS000.LIB aus dem Verzeichnis \LIB der CD ins Verzeichnis \LIB im Spielverzeichnis auf Ihrer Festplatte kopieren.

HINWEIS

Immer wenn Sie Dateien von CD auf Festplatte kopiert haben, müssen Sie für diese den Schreibschutz aufheben, um sie später ändern zu können. In Windows 95 erledigen Sie das im Explorer unter *Datei*, Menüpunkt *Eigenschaften*. Unter DOS benutzen Sie den Befehl `attrib -r` [Dateiname].

Um bestehende Missionen zu ändern, müssen Sie außerdem den Inhalt des Verzeichnisses \MIS in das entsprechende Verzeichnis auf Ihrer Festplatte



kopieren und wiederum den Schreibschutz aufheben.

Eine Karte erstellen

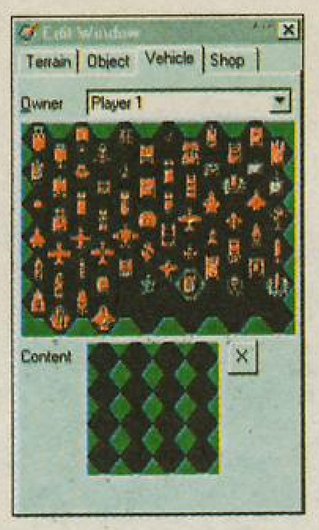


Öffnen Sie nun den Missionseditor. Unter *File* können Sie eine Karte öffnen bzw. eine ganz neue erstellen. Wählen Sie am besten zunächst *New*. Nachdem Sie eine Kartengröße gewählt haben, öffnet sich ein leeres Fenster. Im *Edit Window* wählen Sie nun *Terrain*, dann im unteren Teil des Fensters den Terraintyp und im oberen das genaue Aussehen des nächsten Hexagons, das Sie plazieren möchten. Klicken Sie ins Kartenfenster, um ein Hexagon zu füllen oder benutzen Sie den Cursor als „Pinsel“.



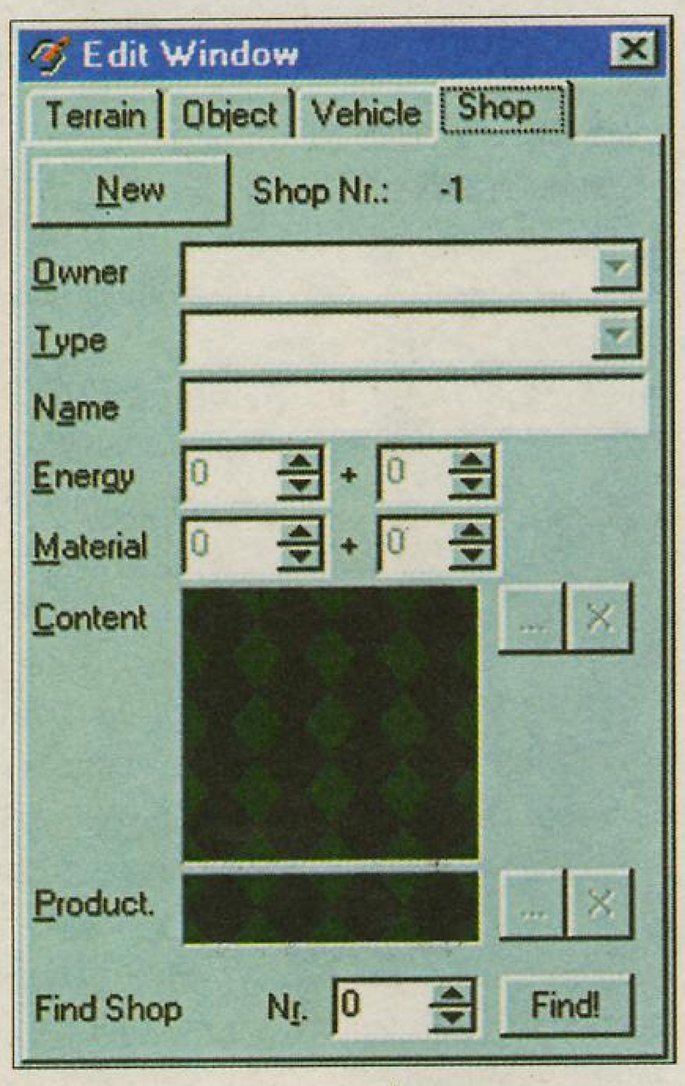
Unter *Object* finden Sie Gebäude, Berge, Wälder, Straßen etc. Verfahren Sie hier wie beim Terrain. Auch Gebäude müssen aus einzelnen Hexagonen zusammengesetzt werden, sie sollten mindestens eines mit einer farbigen (zunächst weißen) Markierung enthalten, falls Sie im letzten Schritt als Shop definiert werden sollen.

Wählen Sie nun *Vehicle*, markieren ein Fahrzeug, wählen oben, welchem Spieler es gehören soll, und plazieren es dann auf der Karte. Im *Content* Fen-



ster können Sie Transportfahrzeuge beladen, das X-Icon löscht die Ladung wieder. Der Inhalt von Kartenfeldern kann übrigens gelöscht werden, indem man im entsprechenden Edit-Menü ein schwarzes Feld wählt und dann auf die Karte klickt.

TIP Achten Sie darauf, Fahrzeuge auf einem Terrain zu plazieren, auf dem sie sich bewegen können (z.B. keine U-Boote ins Flachwasser).



Bringen Sie nun den Cursor auf ein Gebäudefeld mit Farbmarkierung und wählen dann *Shop* im *Edit Window*. Klicken Sie auf *New* und definieren Sie dann Besitzer, Art des Shops und die Vorräte und deren Zuwachs. Die Füllung des Shops mit Fahrzeugen über den Button „...“ schien im Test nicht zu funktionieren. Der *Find!*-Button bewegt den Cursor auf der Karte zum Feld des Shops mit der links daneben eingestellten Nummer.

TIP Sie können Shops auch auf leeren Feldern der Karte definieren, aber das wird verwirrend.

Abspeichern der Karte

Mit dem MCP-Dekodierer können Sie die Dateien namens MCP*.DAT so abändern, daß Ihre neuen Karten eigene Menüeinträge bekommen. Das ist jedoch recht kompliziert und wird hier nicht beschrieben (siehe zugehörige Datei README.TXT).

Statt dessen können Sie bei markiertem Kartenfenster unter *File* den Punkt *Save As* wählen und dann eine der Originalmissionen im Verzeichnis \MIS auf Ihrer Festplatte überschreiben. Die durchnumerierten Dateien MISS*.DAT bezeichnen:

* = 100 – 119 die Kampagne
* = 200 – 207 das Tutorial
* = 300 – 311 die Mehrspielerkarten

Achtung! Die Zählung beginnt bei Null, nicht Eins.

Die neue Karte ist nun unter dem Eintrag der überschriebenen Mission anwählbar. Sollten Sie später wieder auf die Originalmission zugreifen wollen, müssen Sie nur die Dateien im Verzeichnis \MIS auf Ihrer Festplatte löschen oder in ein anderes Verzeichnis auslagern - Battle Isle liest die Daten dann wieder von der CD.

Der Battle Isle Unit Editor

Vorbereitung

Vor der Verwendung des BIUE 0.5 für Windows 95 muß Battle Isle 3 installiert worden sein. Vor dem Start des BIUE müssen Sie die Datei UNIT000.DAT aus dem Verzeichnis \LIB der CD ins Verzeichnis \LIB im Spielverzeichnis auf Ihrer Festplatte kopieren.

Einheiten verändern

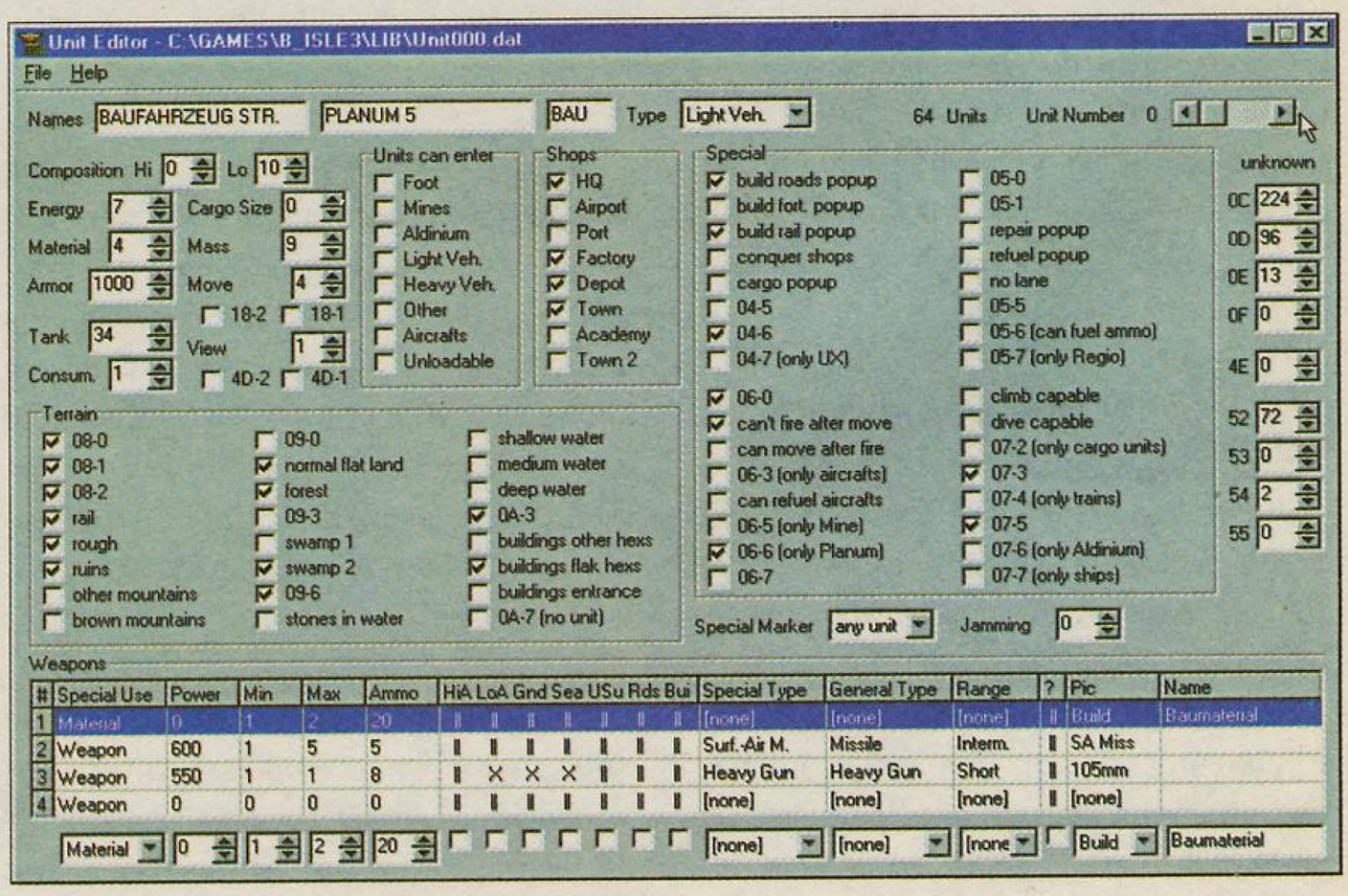
Starten Sie den Editor durch Doppelklick auf die Datei UNITEDIT.EXE. Es öffnet sich eine schmale Menüleiste. Wählen Sie *File* und *Open* und öffnen Sie die Datei UNIT000.DAT auf Ihrer Festplatte.

Im erscheinenden Datenbankfenster können Sie mit den Pfeilbuttons rechts oben durch die 63 Einheitentypen schalten. Oben links sehen Sie, welcher Typ zur entsprechenden Nummer gehört. Die Einstellungen im restlichen Fenster können nun nach Prinzipien gängiger Windows95-Menüs beliebig verändert werden. So stehen z. B. ganz unten Waffen und Panzerung. Lassen Sie aber besser die Finger von Einstellungen, deren Bedeutung unklar ist, speziell von der Spalte *unknown* ganz rechts.

Wenn Sie nun Ihre Änderungen abspeichern, könnte beim nächsten Start von Battle Isle 3 ein Lkw mit einer Panzerung von 1000 und einer schweren Kanone ausgerüstet sein. Um später den Originalzustand wieder herzustellen, kopieren Sie einfach erneut die Datei UNIT000.DAT von der CD auf Ihre Platte bzw. löschen sie von Ihrer Platte.

HINWEIS

Alle Editoren haben im Redaktionstest funktioniert und keine Schwierigkeiten verursacht. Sie sind jedoch keine vorgesehenen Bestandteile des Spiels. Für eventuell auftretende Probleme oder Schäden durch Benutzung dieser Programme übernehmen daher weder die jeweiligen Autoren noch die Redaktion irgendeine Haftung oder Verantwortung (siehe auch zugehörige README-Dateien).



Battle Isle per E-Mail

Battle Isle eignet sich hervorragend zum Spielen von Postspielen. Das bedeutet, daß ein Spieler einen Spielzug ausführt, die Spielstand-Datei dem nächsten Teilnehmer zukommen läßt, dieser wiederum seinen Zug ausführt, usw. Battle Isle II und III lassen beide Spiele mit bis zu sechs Mitspielern zu.

Um den Datentransfer durchzuführen genügt es, eine Diskette hin und her zu schicken oder eine Modemverbindung zwischen zwei Rechnern aufzubauen. Heutzutage läßt sich ein Postspiel natürlich auch hervorragend über das Netz der Netze spielen. Die Dateien werden lediglich nach dem Packen mit z. B. WinZip an eine E-Mail-Nachricht angehängt.

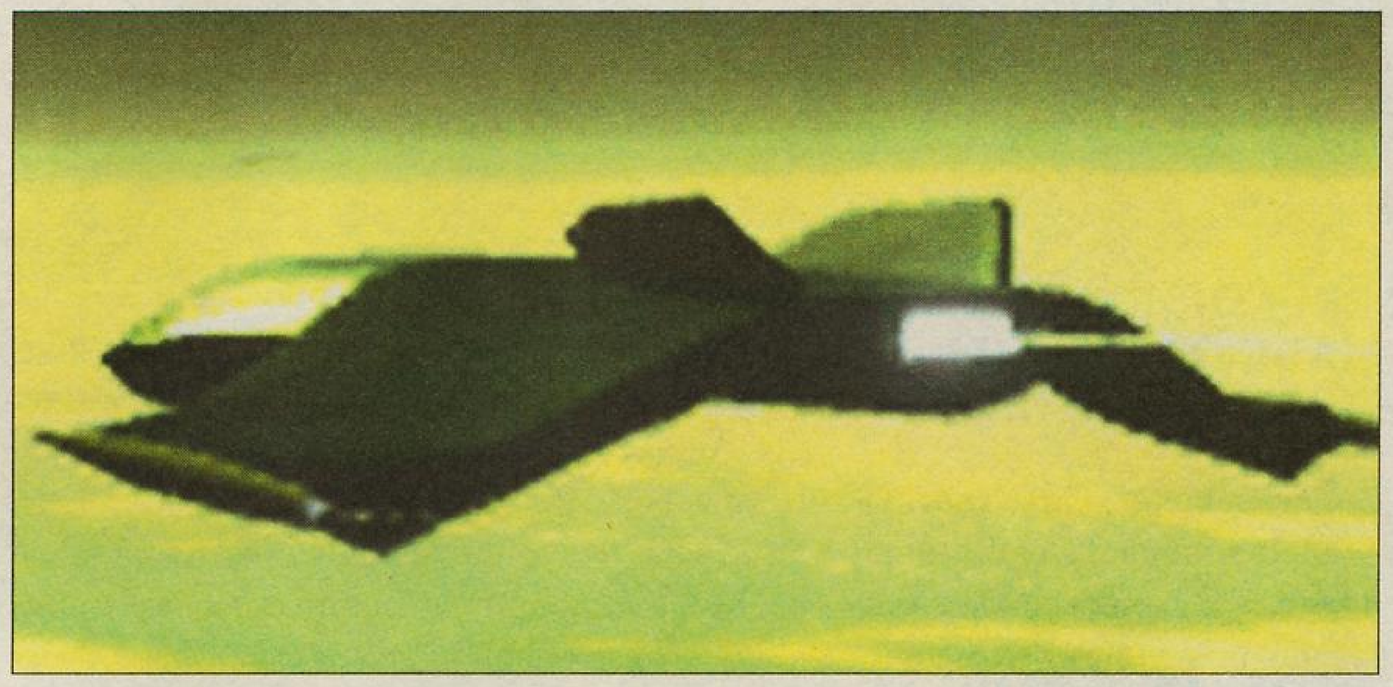
Um einen BI 3-Spielstand zu verschikken, verfahren Sie folgendermaßen:

- Starten Sie eine beliebige einzelne Karte, und geben Sie mehrere menschliche Spieler an.
- Machen Sie den ersten Zug, schließen das Kartenfenster, und beenden Sie den Zug mit dem Spielerwechsel-Icon.
- Schauen Sie fairerweise danach nicht mehr auf die Karte, und speichern Sie das Spiel ab (Save-Slot merken!).
- Verlassen Sie das Spiel, und öffnen Sie den Windows-Explorer (bzw. Dateimanager).
- Suchen Sie in Ihrem Spielverzeichnis den Ordner \SAV und darin die Dateien HEADER.SAV und SLOT*.SAV (* steht für die Nummer des Slots).
- Verschicken Sie diese beiden Dateien mit dem Medium Ihrer Wahl (E-Mail, Diskette, Modemverbindung)
- Der nächste Spieler kopiert die beiden Dateien in sein entsprechendes Verzeichnis, lädt den entsprechenden Spielstand und verfährt dann wie der erste Spieler.
- usw.

Update für Battle Isle 2

Wichtig für das Spielen eines Postspiels unter BI 2 ist, daß jeder Teilnehmer ein Update benötigt. Damit Sie nicht lange suchen müssen, finden Sie die Zip-Datei UPDATE.ZIP auf CD 1 im Verzeichnis \BI3_MAIL (siehe Hinweis). Entpacken Sie alle enthaltenen Dateien in ein temporäres Verzeichnis Ihrer Festplatte, und starten Sie dort die Datei INSTALL.EXE. Nach der Installation dieses Updates ist BI 2 für Postspiele geeignet.

HINWEIS Das Verzeichnis mit dem Patch heißt auf der CD leider \BI3_MAIL. Das ist irreführend, denn der enthaltene Patch ist für BATTLE ISLE 2. Versuchen Sie bitte nicht, ihn für BI 3 zu installieren, Schatten des Imperators sollte sich ohne Patch per Mail spielen lassen.



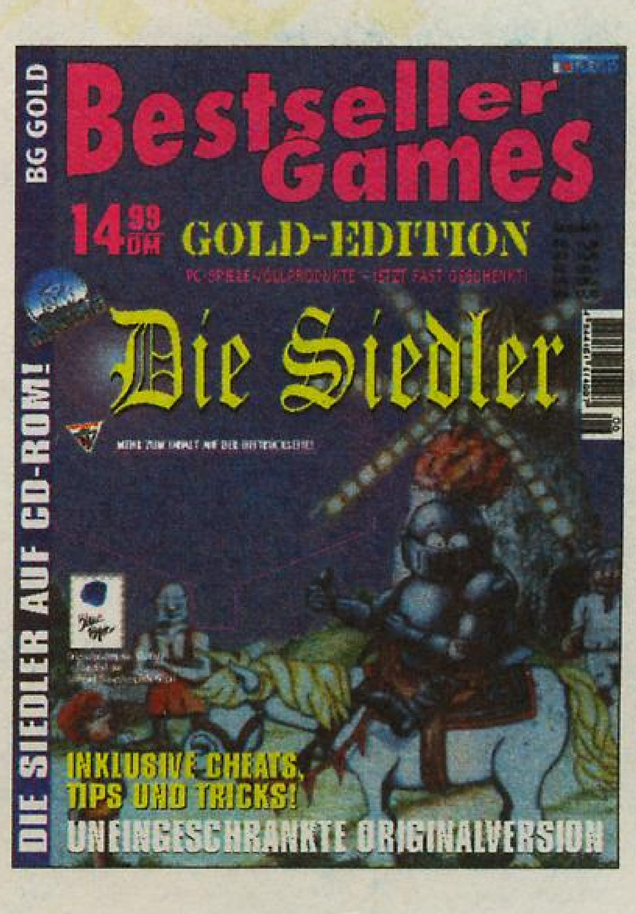
Die Siedler 95

Frohe Kunde für treue Leser: Für das Spiel unserer Ausgabe 6, DIE SIEDLER, hat Blue Byte mittlerweile ein Update auf Version 1.10 programmiert, mit dessen Hilfe auch unter Windows 95 gesiedelt werden kann.

Erinnern Sie sich? Zwar sind DIE SIEDLER unter Windows 95 auf den meisten Systemen ohne weiteres spielbar, aber beim Versuch, einen Spielstand abzuspeichern, kommt die Meldung, der Datenträger sei voll oder schreibgeschützt. Genau dieses Problem behebt der Patch, den Sie auf der ersten Heft-CD im Verzeichnis \SIED110 finden. Zur Installation kopieren Sie einfach die neue SIED.EXE in Ihr SIEDLER-Spielverzeichnis und bestätigen die Überschreibabfrage. Zur Sicherheit können Sie auch vorher die alte SIED.EXE umbenennen oder in einem anderen Verzeichnis ablegen.

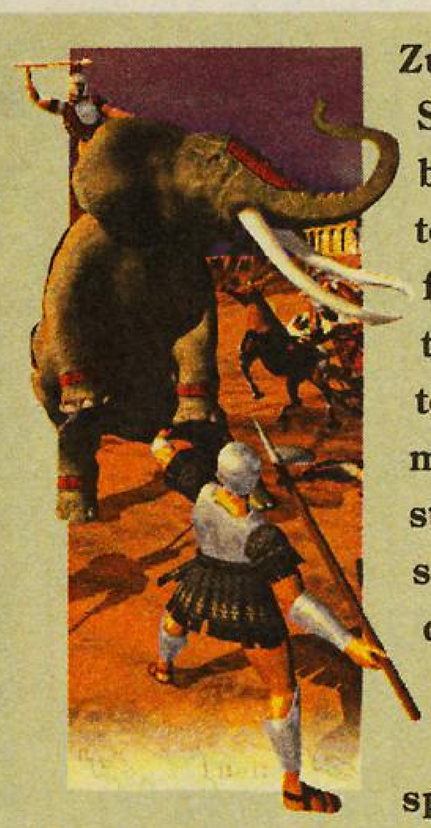
Wenn sonst keine Probleme auftreten, sollten Sie danach auch unter Windows 95 problemlos siedeln und speichern können.

Die Siedler



AGE of EMPIRES™

WANDERER, KOMMST DU NACH SPARTA...



Zu den vernachlässigten Epochen in der Flut der Strategiespiele gehört zweifellos die Antike. Dabei könnte sie mit Aufkommen, Wettstreit und Untergang der vielen Hochkulturen unendlich Stoff für spannende Action und epische Legenden bieten, wie schon der alte Homer unter Beweis stellte. Fanden sich bisher nur vereinzelte taktische Simulationen wie Alexander oder Hannibal, die bestenfalls den Hardcore-Strategen fesseln konnten, so ist Microsoft nun angetreten, um zu beweisen, daß die Vielfalt der antiken Mittelmeer-Kulturen von Ägypten über Mesopotamien und Kreta bis Griechenland allemal ebenso guten Stoff für spannende Welteroberungen bietet wie die gängigen Fantasy-, Science-Fiction- oder Weltkriegs-Szenarien. Folgen wir also den Steinkeil-Athleten der frühen Kulturen auf Ihrem Weg in die Eisenzeit mit ihren attischen Kriegsgaleeren, persischen Elefantenkämpfern und eisenstarrenden spartanischen Hopliten.

...VERKÜNDIGE DORTEN, DU HABEST UNS HIER LIEGEN GESEHEN...

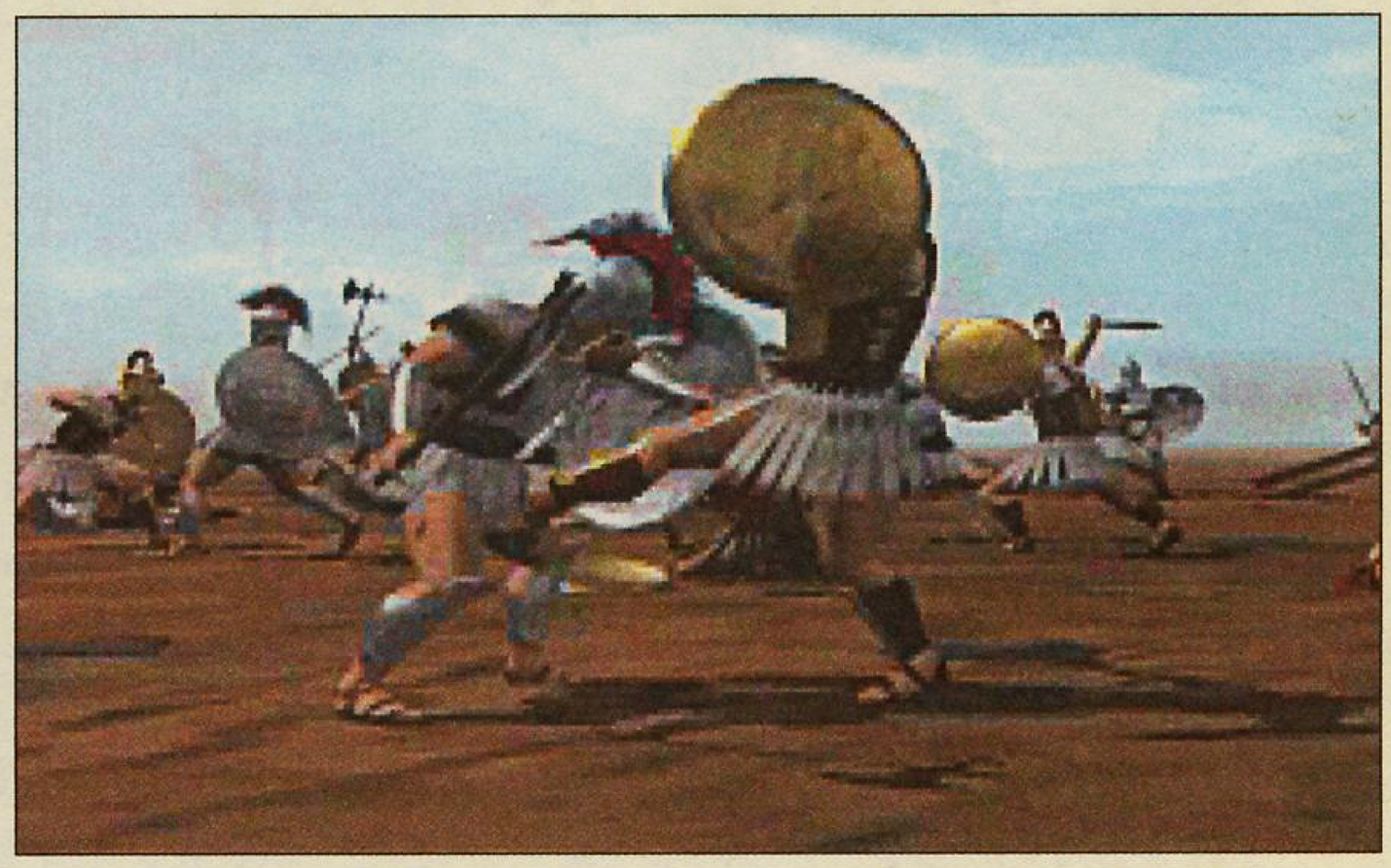
Age of Empires bietet eine enorme Zahl an Spieloptionen. Neben dem Campaign-Modus für einen Spieler mit vier Feldzügen in Ägypten, Griechenland, Babylon und Japan, Deathmatch, Zufalls-Szenario oder einer Auswahl aus 24 fertigen Szenarien stehen ein Mehrspieler-Modus über die serielle Schnittstelle oder die Internet-Gaming-Zone von Microsoft sowie ein mächtiger Editor zur Erzeugung eigener Szenarien oder Feldzüge zur Verfügung. Für den Einsteiger ist dringend zu empfehlen, sich zunächst in den Campaigns ans Spiel zu gewöhnen und dann im Deathmatch zu stählen, bevor es an ein Duell mit einem erfahrenen menschlichen Kontrahenten geht. Alle Spielfunktionen lassen sich in vorbildlicher Weise mit Maus oder Tastatur steuern. Wie hervorragend Spielsteuerung, Online-Hilfe und Lernfunktion sind, merkt der Spieler besonders daran, daß das gleichermaßen gute Handbuch eigentlich unbeachtet im Karton liegenbleiben kann.

Als besonderes Highlight im Spiel springen sofort die bis ins kleinste Detail unglaublich guten Animationen ins Auge. Jedem Einsteiger sei ans Herz gelegt, die ersten Lern-Szenarien im Modus 640 x 480 zu spielen, um zu beobachten, wie Angler unter der Last eines schwabbelnden Riesenfischs ins Dorf zurückwanken, oder wie Elefanten auf den Angriff einer Jägergruppe reagieren. Oft wird der Betrachter so gefesselt, daß wertvolle Reaktionszeit bei der Weiterentwicklung verloren geht. Auch die Gebäude sind bis ins kleinste dem jeweiligen Volk angepaßt. Die gleiche Liebe zum Detail wurde für demolierte Gebäude und Farmen, tote Tiere und gefallene Soldaten aufgewendet. Alles zerfällt in unmerklichen Schritten, bis nicht einmal mehr Gebeine in den Ebenen bleichen. Dabei ist es besonders in der Frühphase der Jäger und Sammler wichtig, erlegte Jagdbeute so schnell wie möglich zu bergen, da sonst der natürliche Verfall wertvolle Vorräte raubt.

Bei der höchstmöglichen Auflösung gehen leider die meisten Details verloren, außerdem wird die Anwahl einzelner Leute aus einem Pulk recht schwierig, so daß sich nach der Genießer-Phase in 640 x 480 wohl die Auflösung 800 x 600 als beste Arbeitsfläche anbieten dürfte.

Einzige Designschwäche sind die Truppeneinheiten, die nicht die Landestracht, sondern ein einheitliches Outfit tragen, sowie die Einzel-Helden der Feldzüge, die offenbar alle der griechischen Geschichte entstammen und nun bis ins ferne Asien versetzt wurden. Doch Schwamm über diese etwas verirrte Marschkolonne, stürzen wir uns ins Gemetzel.

Sehr realistische Nahkampftechnik



AGE of EMPIRES

...WIE ES DAS GESETZ BEFAHL.

Jedes Szenario führt in die Aufgabenstellung ein. Die Bandbreite reicht dabei vom Einsatz eines kleinen Kommandotrupps bis zum Bau eines Weltwunders oder der Eroberung der gesamten Spielfläche. Sorgsames Durchlesen der kleinen Spieltips ist unerläßlich, da niemals genug Rohstoffe zur Verfügung stehen und jedes Volk seine Limitierungen besitzt.

Am Anfang jedes Szenarios steht der wirtschaftliche Aufbau. Oft sind Technologiesprünge durch drei Zeitepochen möglich, wobei die mittlere Epoche der Bronzezeit noch relativ leicht erreichbar ist, die Eisenzeit aber den Zugriff auf Gold, den seltensten der Rohstoffe, erfordert. Sofort nach Spielbeginn müssen daher mit Höchsttempo Siedler eingesetzt werden, die einerseits ausschwärmen, um alle erreichbaren Rohstoffvorkommen zu finden, andererseits im Akkord moderne Gebäude errichten, um zuerst den Übergang in die höheren Epochen zu schaffen. Spieler mit mehr Zivilisationsfortschritten sind auch zahlenmäßig stärkeren Gegnern überlegen, so daß zunächst alle Energie auf das Erreichen der höchstmöglichen Stufe gelegt werden sollte. Sobald Landwirtschaft und Hochseefischerei optimiert sind, können die Siedler auf einige Bauern und Arbeiter reduziert werden, um durch Militäreinheiten ersetzt zu werden. Einzige Goldeinnahmequelle für Nationen ohne Mine ist der Hochseehandel mit fremden und sogar mit feindlichen Häfen. Krönung aller Fortschritte bildet das Weltwunder, das jede Nation am Ende der Eisenzeit bauen kann. Gelingt es, dieses Weltwunder 2000 Jahre zu halten, ist das Spiel automatisch gewonnen. Alle Gegner werden allerdings über das Ablaufen der Spanne informiert und schließen sich sofort zusammen, um die Gefahr zu beseitigen. Der menschliche Spieler hat es weit schwerer, im Solospiel Verbündete zu finden. Computergegner sind meist nicht bereit, diplomatische Angebote zu akzeptieren, so daß diese Option eher für das Netzspiel geeignet ist.

Wer Weltwunder baut oder aus einer relativ schwachen Position beginnend den höchsten Zivilisationsgrad erreichen will, sollte extrem defensiv spielen und seine Stadt mitsamt den wichtigsten Rohstoffminen mit einem Gürtel aus Mauern und Türmen umgeben. In Verbindung mit Reparaturarbeitern ist diese Verteidigung unerhört stark, allerdings ändert sie nichts daran, daß der Gegner den Großteil der Karte kontrolliert und irgendwann aufgrund seiner unerschöpflichen Neubauten durchbrechen wird. Aus einer rein defensiven Position oder gar mit einem reinen Handelsimperium kann Age of Empires nicht gewonnen werden. Für jeden Fan von Besiedlungsspielen ist dies eine leise Enttäuschung, denn technische Entwicklung und Wirtschaft dienen nur dem Aufbau eines Militärpotentials.

Bestimmte hochentwickelte Truppentypen können nicht von allen Ländern gebaut werden. Wer beispielsweise als kampfkräftigste Einheit schnelle, aber

Stadtscreen 1024 x 768



AGE of EMPIRES

verwundbare reitende Bogenschützen bauen kann, muß wesentlich aggressiver und schneller agieren als ein Spieler mit griechischen Stadtstaaten, die nahezu unverwundbare, aber extrem langsame schwere Infanterie anbieten. Hinzu kommt für alle Spieler ein Limit von 50 Spielfiguren, was das in anderen Echtzeitspielen so beliebte Sammeln gigantischer Armeen in sicherer Position verhindert. Veraltete Einheiten können durch Druck auf die Entf-Taste aufgelöst werden. Geschickter Einheitenmix, z.B. aus Zenturionen für die Front, Priestern zur Konvertierung feindlicher Einheiten und Heilung der eigenen dahinter, Bogenschützen und schwerer Kavallerie macht eine Kampfgruppe nahezu unbesiegbar. Feuerwerfende Katapulte und überschwere Triremen lehren jede Stadtverteidigung das Fürchten. Doch über allem Streben nach Perfektion darf niemals die Zeit vergessen werden. Jede Sekunde zuviel zur Optimierung kann bedeuten, daß ein Gegner bestimmte Rohstoffe früher findet oder gar sein Weltwunder zuerst beginnt. Sollte das geschehen, hilft nur noch blutiges Anrennen gegen seine natürlich ebensogut vorbereiteten Stellungen. Diese ständig geforderte Balance aus stetigem Aufbau der eigenen Position und kontrollierter Offensive zur Störung des Gegners macht den eigentlichen Reiz des Spiels aus. Age of Empires wird niemals langweilig, da es kein langsames Abschlachten längst geschlagener Gegner erlaubt, sondern bis zur letzten Sekunde im Ungewissen läßt, ob unerwartete Innovationen oder gegnerische Reserven den sicher geglaubten Sieg wieder gefährden.



Die beste Defensive – Mauern und Türme

AUT CAESAR AUT NIHIL

Mit Age of Empires ist Microsoft technisch und grafisch das neue Referenzspiel im Bereich der Echtzeit-Strategiespiele gelungen. Eine Vielfalt an Szenarien, die sich mit Hilfe des Editors nahezu beliebig vervielfältigen lassen, sowie die recht gute Spielintelligenz und insbesondere der ungeheure Spielspaß beim Online-Duell lassen die Frage aufkommen, wozu man in nächster Zeit eigentlich noch ein weiteres Spiel aus diesem Genre kaufen sollte. Den einzigen kleinen Wermutstropfen bildet dabei die strikte Fixierung auf die militärische Seite der Entwicklung. Der zivile Entwicklungsstrang und der Wirtschaftssektor dienen nicht einer „friedlichen" Siegstrategie, sondern stellen nur die militärische Kapazität bereit, um den Gegner zu vernichten. Um es mit den Worten der Antike auszudrücken: Age of Empires ist kein Spiel für den friedlichen Kreter, sondern die Domäne der Spartaner und Makedonen auf ihrem eisernen Weg in die Geschichtsbücher. HJS

http://www.microsoft.com/games/empires/downloads.htm

KLASSISCHE ZITATE



bezieht man vorzugsweise aus den Asterix-Bänden, ich weiß, ich weiß. Und tatsächlich ist auch unsere letzte Zwischenüberschrift in (mindestens) einem zu finden, gesprochen mutmaßlich von einem dicken Zenturio, der Cäsar werden will... Weiß es jemand genauer? Schickt uns eine Email oder Postkarte, vielleicht lassen wir uns zu einem kleinen Päckchen an den ersten Besserwisser hinreißen.

„Aut Caesar aut nihil" heißt soviel wie „entweder Cäsar oder nichts" und wird als Leitspruch Cesare Borgia zugesprochen, der wiederum Machiavelli als Vorbild für seinen „Fürsten" gedient haben soll... ja, ja, ich hör' ja schon auf. Jedenfalls war der Spruch in seiner volkstümlichen Abwandlung „Alles oder nichts" schon mal Titel einer Fernsehshow mit diesem bekannten Showmaster der alten Garde, wie heißt er noch gleich? Nein, dazu bitte keine Postkarten!

Der Titel und die ersten zwei Zwischenüberschriften ergeben aneinandergefügt die Inschrift einer Gedenktafel, die an den Heldentod des Spartaners Leonidas und seiner Männer erinnert. Sie hatten sich in der Schlacht bei den Thermopylen (480 v. Chr.) einem vielfach überlegenen persischen Eroberungsheer entgegengestellt. Fast ebenso bewunderungswürdig ist unser Autor „Hannibal" Sütterlin, der diese Daten ohne mit der Wimper zu zucken irgendwo in seinem weitläufigen Gedächtnis aufstöbert. Näheres in einem Lexikon Ihres Vertrauens. PS

KURZINFO

Name:	Age of Empires
Inhalt:	Echtzeit-Strategie
Hersteller:	Microsoft
Preis:	ca. 100 DM
System:	Windows 95 oder Windows NT 4.0 mit Servicepack 3, P100, 16 MB
Empfohlen:	P166, 32 MB

Das Multimedia-Magazin für die ganze Familie

CD INFO

Das nächste Heft ...

Vollversion Strikebase

Bereiten Sie sich vor auf das heißeste Gefecht diesseits der Sonne!

Inklusive „Burntime" Vollversion

Ab 26.2. im Zeitschriftenhandel!

QUALITÄTS-SUPER PREIS SOFTWARE

PhotoFinish 3.0

Kreatives Retuschieren – Bildbearbeitung kinderleicht

Voll-version

Vollversion PhotoFinish 3.0

Photoretusche und Bildbearbeitung leicht gemacht!

... dürfen Sie nicht versäumen!

Antigotchi

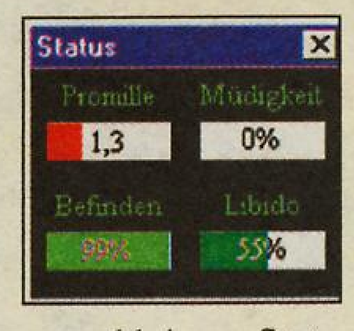
Öder Säufer

Beim Treffen der Promillekönige werden folgenschwere Entscheidungen getroffen – nein, nein, es handelt sich nicht um das neue Programm der bayerischen Regierungspartei. Vielmehr planen die angesehensten Bewohner eines eiförmigen Planeten eine Invasion der Computer des Planeten Erde. Und entwickeln sich dort zur nervenden Plage.



In ihrer Heimat, in den unendlichen Weiten des Universums, neigt sich der Alkoholvorrat seinem Ende zu. Und ohne beständigen Nachschub an Spacebölk werden die Antigotchi schon bald nicht mehr das sein, was sie so unliebenswert macht: geile, prügelnde Säufernasen, die Arbeit scheuen wie der Teufel das Weihwasser. Gerüchte über einen gewissen Bill Gates sind nun zu ihnen ins All gedrungen. Es heißt, dieser Mensch habe mit einem Windows 95 genannten Ding (irgendwas mit Computer) jede Menge Kohle gescheffelt. Die Antigotchis gedenken es ihm gleichzutun, das Programm auf ihrem Planeten zu verkaufen und nie mehr einen Finger krumm machen zu müssen. Zu diesem Zweck wollen sie den Quellcode von Windows 95 knacken.

Soweit, so nett ist die Idee, die ach so süßen virtuellen Haustiere zu parodieren, die gefüttert, gestreichelt, gelobt werden wollen und die trotzdem ständig jammern bzw. piepsen, weil sie mal wieder traurig sind, als hätten sie gerade feststellen müssen, daß jemand das 24. Kästchen des Adventskalenders bereits leergefuttert hat. Für kurze Zeit wirkt deshalb der Antigotchi recht erfrischend, wie er nach Bier nöhlt, eine Prügelei anzettelt und sich ein Sex-Video reinzieht. Aber eben nur für kurze Zeit.



Den Zustand Ihres Antigotchi können Sie auf Wunsch laufend im Auge behalten, indem Sie sich in einem kleinen Statusfenster anzeigen lassen, wie es um seine Müdigkeit, den Promillepegel, seine Libido und das allgemeine Befinden bestellt ist. Die Angaben in Prozent ermöglichen es Ihnen, bei Bedarf schnell zu handeln und ihn mittels einfachem Mausklick beispielsweise zur Party ins Schwesternwohnheim zu schicken, um so seine Müdigkeit zu vertreiben. Keinesfalls sollte es versäumt werden, ihn hin und wieder Getränkenachschub aus dem Kühlschrank holen zu lassen. Sollten die Kommentare des Antigotchi Sie oder die Kollegen bei der Arbeit stören, haben Sie die Option, sie einfach auszuschalten.

Zur Entspannung „bewegt“ der Antigotchi „den Bock“, d.h. er fährt mit dem Motorrad um den Block, oder er prügelt sich und immer nimmt er diverse Alkoholika zu sich. Wenn sein Promillepegel zu sehr sinkt, kann es sein, daß er stirbt. Vielleicht heiratet er aber auch Lieschen Müller und wird Abteilungsleiter. So oder so wird das Leben mit dem Antigotchi spätestens nach einem halben Tag langweilig, denn man hat sehr bald keinen Spaß mehr daran, daß er wegen Onanierens in der Öffentlichkeit oder Entblößens auf der Tupperparty (Witzischkeit kennt keine Grenzen) im Knast landet. Seine Kommentare haben das Niveau eines Ausflugs des Kegelclubs „Alle Neune“ in den Ballermann 6. Es ist kaum anzunehmen, daß sich die Antigotchis zu einem weit verbreiteten PC-Tierchen entwickeln. Das einzige, was mich an dieser Spezies noch interessieren würde, aber auch das nur am Rande: Wie vermehren sie sich in ihrer Männerwelt? Ein weiblicher Antigotchi ist mir jedenfalls nicht untergekommen. Und was wohl auf den Sex-Videos zu sehen ist, vor denen sie sich laufend einen runterholen? IH





KURZINFO

Name:	Antigotchi
Hersteller:	Assistant Publishing
Vertrieb:	S.A.D. GmbH
Preis:	ca. 30 DM
System:	486 PC, Windows 95, 16 MB RAM, 1 MB freier Festplattenspeicher, Mouse, Soundkarte, CD-Laufwerk
Empfohlen:	Pentium 60, 6x CD-Laufwerk

HELLFIRE

DIABLO EXPANSIONS PACK

NEUE TEUFELEIEN



Kaum sind die ersten DIABLO-Begeisterungsstürme abgeklungen, die seitenlangen Listen mit Tips, Items und Schreinen aus der Spielepresse verschwunden, wartet Sierra mit der ersten offiziellen Erweiterung des Dungeon Hacks auf. Ein Vorgeschmack auf das für Ende 1998 angekündigte Diablo II?

TAKES DIABLO DEEPER

Bei HELLFIRE handelt es sich um eine reine Erweiterung von DIABLO. Es ist nicht eigenständig spielbar und benötigt nach der Installation von 150 MB (!) die Diablo-Original-CD. Soviel für diejenigen, die Diablo – aus welchem unerfindlichen Grund auch immer – noch nicht besitzen.

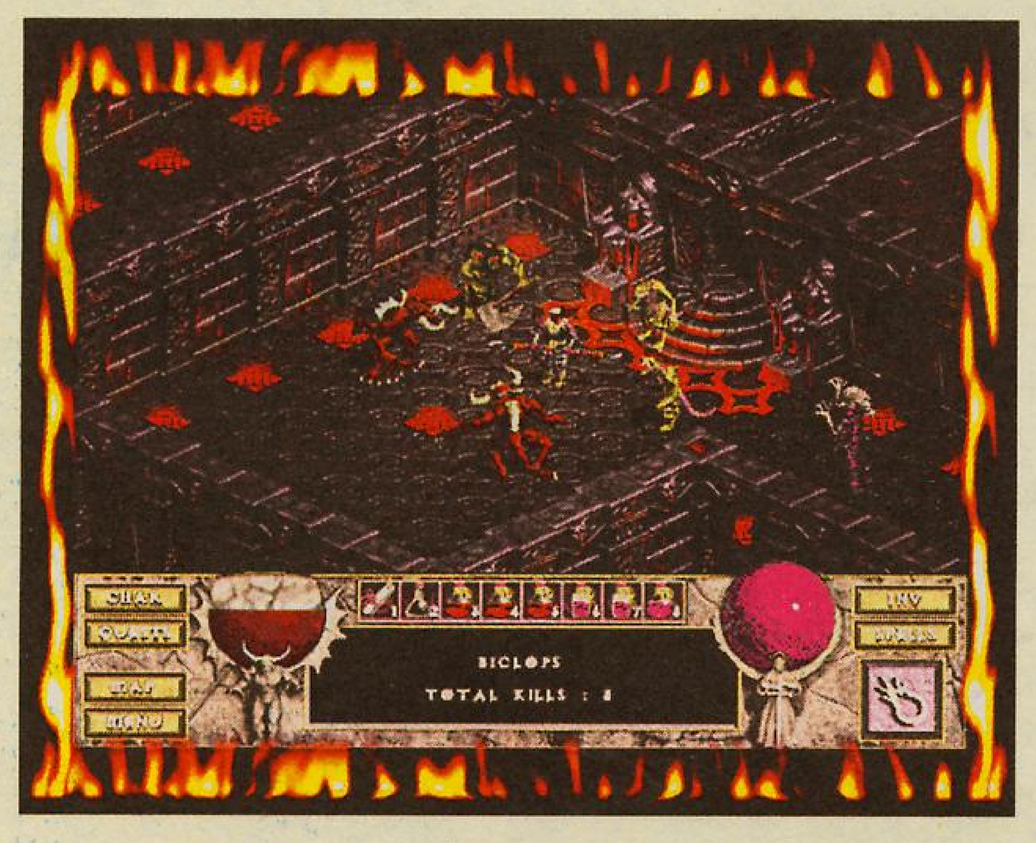
Für alle, die bereits in den Fußstapfen der Horadrim durch die Dungeons zogen, ist Hellfire eine sehr lohnende Anschaffung, denn es bietet tatsächlich einige Erweiterungen des Originals. Zu den drei ursprünglichen Charakteren gesellt sich ein vierter, der Mönch. Mönche besitzen die Fähigkeit, sich in allen Eigenschaften recht gleichmäßig weiterzubilden, sind aber vor allem im Kampf ohne Waffe oder mit einem „Staff“ stark. Das führt zum ständigen Dilemma, daß die asiatisch anmutende Gestalt mit zwei leeren Händen den höchsten Damage-Wert erreicht, so aber zwei magische Gegenstände weniger im Einsatz hat – eine interessante Variante. Wem diese Spielart nicht liegt, der kann natürlich weiterhin als Warrior, Rogue oder Mage in die Tiefe steigen. Sogar Ihre alten erfahrenen Charaktere lassen sich durch einfaches Umbenennen der Dateien von Diablo nach Hellfire exportieren, umgekehrt geht das allerdings nicht.

Bereits in der Stadt läßt sich erkennen, daß es neue Eingänge in den Dungeon gibt. Acht neue Levels für den Einzelspieler liefert die Hellfire-CD, allerdings erst nachdem die alten nochmals gesäubert wurden. Die neuen Levels sind natürlich mit neuen Monstern bevölkert - 29 an der Zahl, vom Totengräber über Gruftratten bis hin zu fiesen Insektenwesen. Gegen diese Biester kann der Held sieben neue Zaubersprüche und zahlreiche neue Waffen und andere Gegenstände einsetzen, die zum größten Teil schon in den oberen Dungeon-Stockwerken zu finden sind. Interessant für nahkampfschwache Charaktere ist z.B. der „Reflect Spell“, der Teile des Schadens eines Hiebes auf den Gegner zurückwirft.



Ins Battle.Net können sich Mönche und andere Hellfire-Charaktere leider nicht begeben. Aber die CD wendet sich schließlich genau an die Spieler, die das Abenteuer Diablo nach den Einzelspieler-Quests nicht in Mehrspielersessions fortsetzen konnten. Diesen Zweck erfüllt die Erweiterung voll und ist mit einem Preis, der einem nicht eigenständigen Produkt angemessen ist, eine Empfehlung wert. KH





KURZINFO

Name:	Hellfire
Inhalt:	Erweiterung zum Action-Rollenspiel DIABLO
Hersteller:	Sierra
Preis:	ca. 40 DM
System:	Pentium, 16 MB RAM, CD-ROM, Soundkarte, Windows 95, 150 MB Festplattenplatz, Diablo

Indy-Fieber am PC

Flüge, Schlachten, funktionierende Betriebssysteme – was kann man als Profi noch simulieren? So oder ähnlich muß Microsofts Spieledivision gedacht haben, als sie sich für ein Rennspiel entschied. Denn passend zum Markenimage zauberten die Programmierer eine grafisch und klangtechnisch äußerst realistische Streckenhatz auf den Bildschirm.



Nicht ins dicht besetzte Feld der Formel 1-Titel, sondern unter die weitaus selteneren Indy-Car-Spiele mischt sich Microsoft mit seinem Motorsportdebüt. Wer dem Fahreridol Al Unser nacheifern will, kann jetzt die amerikanische Rennserie am Rechner bestreiten.

Als offizielle Lizenz der US-amerikanischen Indy-Car-Serie glänzt das Programm mit allen Mannschaften, Wagen und Kursen; selbst die Werbung ist originalgetreu. Der Lizenzgeber, die US-Rennsportvereinigung CART (Championship Auto Racing Teams), half mit allerlei technischen Details, und für recht genaue Streckendetails sorgt die Vermessung der Kurse mit GPS-Technik. Das satellitengestützte Global Positioning System, Seglern und Seefahrern unentbehrlich, soll nun auch auf dem Trockenen für die optimale Ortsbestimmung sorgen. Denn genaue Streckenkenntnis ist vonnöten, will der Bildschirmpilot vorne mitfahren: Gegenüber der amerikanischen Version wurde die KI gewaltig hochgeschraubt; das Verhalten der computergesteuerten Fahrer ist wesentlich intelligenter als beim gutmütigen Original. Die Konkurrenz legt schon mal perfekte Starts hin, überrascht mit geschickter Taktik und führt gewagte Überholmanöver aus. Da heißt es, jede Trainingsmöglichkeit nutzen und jede Eigenheit der Strecken erkunden.

Eng wird's auch bei Remplern. Nicht nur, daß sie wertvolle Plätze kosten: Zusammenstöße wirken sich deutlich auf das Fahrverhalten Ihres Boliden aus. Auch Vibrationen und Beschleunigung verändern die Frontsicht: Das Bild springt, zittert und macht ein überlegtes Gegensteuern so schwer, wie wir es in Fernsehübertragungen nur ahnen können. Und damit auch begnadete Hobbypiloten nicht so bald aus der Übung kommen, ist Precision Racing zu viert im Netz und Internet spielbar. Noch im Frühsommer sollen übrigens kostenlose Zusatzstrecken im Internet abrufbar sein.

Freunde abgedrehter Asphaltjagden oder gnadenloser Rempelorgien sind bei der „Bleifuß"-Serie, „Need for Speed" oder den „Monster Trucks" besser aufgehoben. Wer sich allerdings virtuellen Fahrtwind um die Nase wehen lassen und die Spannung der Indy-Car-Serie erleben möchte, sollte sich diese CD unbedingt anschauen. Zumal die Präsentation durch eine fast perfekte Geräuschkulisse abgerundet wird. HH



Hinweis: Aus Platzgründen haben wir in dieser Ausgabe keine Demos auf den Heft-CDs untergebracht. Wer sich trotzdem einen Eindruck von Precision Racing verschaffen will, kann sich eine allerdings 13 MB große Testversion bei Microsoft im Internet abholen:

http://www.microsoft.com/games/download.htm

Nach Möglichkeit werden wir das Demo in der nächsten Ausgabe oder auf der CD der *Bestseller Games* nachliefern.

KURZINFO

Name:	Microsoft CART Precision Racing
Inhalt:	Rennspiel
Hersteller:	Microsoft
Preis:	ca. 90 DM
System:	P90, 16 MB RAM, SVGA, Win 95, CD-ROM
Empfohlen:	P166, 32 MB RAM

actua SOCCER 2

Bravouröse Bolzerei



Aus England, der Wiege des Fußballs, kommt der neueste Kick für Couch-Sportler: Actua Soccer 2. Das Spiel kann auf eine stattliche Reihe von Vorgängern zurückblicken, die in Deutschland überwiegend unter dem „Ran"-Label von Sat 1 erschienen sind. Diesmal holten sich die Programmierer die fachgerechte Unterstützung von Nationaltorjäger Alan Shearer, um der Bolzerei auf dem Digitalrasen den letzten Schliff zu geben.



Actua Soccer 2 ist Kick`n`Rush in Reinkultur – eingängig, schnell und aufregend, wie Fußball eigentlich sein sollte. Der Spieler wird mit einer einfachen Steuerung verwöhnt, die mit lediglich vier Knöpfen für die Funktionen Schuß, Befreiungsschlag, Paß und Sprint auskommt. Sonderfunktionen wie z. B. Doppelpaß werden durch naheliegende Kombinationen wie Doppelklicks ausgelöst. Die Figur in Ballbesitz wird durch ein Dreieck markiert, ein Quadrat zeigt an, daß der Zeitpunkt für einen Paß jetzt günstig wäre. Der Spieler kann sich also voll und ganz auf das Geschehen am Bildschirm konzentrieren. Und das hat's in sich.



Eine vierstufige Nationenliga und eine Pokalrunde warten darauf, von der eigenen Mannschaft gewonnen zu werden.

Abgerundet wird das Ganze durch eine hervorragend gelungene Grafik- und Soundkulisse. 3DFX-Unterstützung und Motion-Capturing sind die Eckpfosten für eine regelrechte Detailflut. Ein paar kleine Beispiele: Unterschiedlichste Wetterbedingungen sind liebevoll umgesetzt worden; bei Schneefall etwa sind sogar die Fußspuren der Spieler auf dem verschneiten Platz zu erkennen. Außer Schnee und Sonnenschein werden natürlich gleich noch die „typisch" englischen Wetterbedingungen Regen und Nebel mitgeliefert. Trotz der teilweise widrigen Verhältnisse geben die Figuren auf dem Platz ihr Letztes. Da wird gebolzt, gegrätscht und nach gelungenem Tor gejubelt, daß es eine Freude ist. Wer die unglaubliche Stimmung im Stadion auskosten will, kann sich in der Wiederholung alles noch einmal aus verschiedenen Kamerapositionen ansehen. Für alle, die es ganz genau wissen wollen, werden dabei auch die Ballgeschwindigkeit und die Entfernung angezeigt.

Gremlin Interactive legt mit Actua Soccer 2 ein sauberes, actionbetontes Fußballspiel hin. Alles dreht sich um schnelles, spannendes Kicken, wie es ja eigentlich auch sein soll. Daß der Simulationscharakter dabei etwas zu kurz kommt, tut der Sache keinen Abbruch. Actua Soccer 2 eignet sich hervorragend für das kleine Match zwi-



schendurch, ohne den Spieler an fingerverrenkenden Tastenkombinationen verzweifeln zu lassen. Selten konnte man sich so schön mitten ins Geschehen stürzen. HH

KURZINFO

Name:	Actua Soccer 2
Inhalt:	Actionbetontes Fußballspiel
Hersteller:	Gremlin Interactive
Vertrieb:	Funsoft
Preis:	ca. 90 DM
System:	P90, 16 MB RAM, CD-ROM, Windows 95
Empfohlen:	P166, 32 MB RAM

Wurmfortsatz

Schadenfreude nennt man die bösartige Begeisterung für anderer Leute Unglück. Die personifizierte Schadenfreude ist dunkelpink, zum Knuddeln goldig und wäre bis unter die Haarwurzeln bewaffnet, wenn sie nicht mit Glatze geschlagen wäre.





Ein gelungener Mingvasenangriff in der Wiederholung

Die Würmer bekriegen sich wieder: In höherer Auflösung, mit verbesserter Spielengine, in Netz und Internet, mit neuen Waffen – höher, schneller, besser, mehr. Sie robben über Käse und Gras, durch Badezimmer, Hölle, Manhattan; und damit sind längst nicht alle Umgebungen aufgezählt. Wem die zahllosen Szenarien immer noch nicht genügen, der kann sich einfach selbst welche mit Hilfe des Editors basteln. Die Levels sehen allerdings so oder so am Ende einer Kampagne stark verändert aus. Denn die rundenweise Ballerei zieht das Gelände stark in Mitleidenschaft, nicht nur die beteiligten Würmer. Deren Aufgabe ist es wie schon im Vorgänger, möglichst am Leben zu bleiben. Selten tritt der Tod plötzlich und unerwartet ein: die possierlichen Tierchen verlieren nach jedem Treffer einen Teil ihrer Lebensenergie, abhängig von der Waffenart, mit der sie gerade attackiert wurden, und natürlich von der Treffsicherheit ihres Widersachers aus dem gegnerischen Team. Am schönsten ist es, wenn der Gegner gleich nebenan am Computer sitzt: bis zu sechs Spieler können sich an einem PC gegenseitig den Garaus machen, Sie können feindliche Würmer aber auch im Netz oder Internet sprengen. Wer am Schluß des Kampfes noch mindestens einen lebenden Wurm vorzeigen kann, wird mit Siegesgebrüll und reichlich Applaus belohnt.

Rinderwahnsinn und Heilige Granate

Die Hauptdarsteller von Worms 2 besitzen ein ansehnliches Waffenarsenal. Neben der Würmerstandardwaffe, der Bazooka, stehen jede Menge Granaten zur Verfügung. Da das Sprengen ihrer Feinde anscheinend die von den kleinen, hämischen Rosaroten bevorzugte Kampfart ist, explodieren in ihrer Umgebung die unwahrscheinlichsten Dinge: Ming-Vasen, Schafe, alte Damen und Bananen sowieso. Sie vernachlässigen allerdings auch nicht die Nahkampftechniken. Mit angelegtem Ninja-Stirnband dem Gegenüber richtig eine reinsemmeln oder unter Umständen einen Baseballschläger zu Hilfe nehmen – das macht großen Spaß! Oder wie wäre es mit einem sanften Schubs von der Klippe ins umgebende Wasser? Womit soll so ein Wurm denn schwimmen? Hinterhältig ist die Anforderung von Verstärkung aus der Luft in Form eines Napalmangriffs, beispielsweise. Wem das zuviel des Fiesen sein sollte, der kann sich im Optionsmenü jederzeit alle Spielbedingungen so einrichten, wie er sie haben will. Dort läßt sich die Windstärke, Runden- und Wurmrückzugszeit, angerichteter Schaden und noch vieles mehr unkompliziert regeln.

Es gibt übrigens immer Hoffnung für arme Würmchen, in denen nur noch ein Funken Leben schlummert. Von Zeit zu Zeit fällt Rettung vom Himmel: in Kisten verpackte Wurmenergie und neue Waffen, die immer wieder Überraschendes in sich bergen. IH



KURZINFO

Name:	Worms 2
Inhalt:	Strategie, Action
Hersteller:	Team 17
Vertrieb:	MicroProse
Preis:	ca. 100 DM
System:	Pentium 75, 16 MB RAM, Windows 95 oder Windows NT 4.0, SVGA, 2x CD-Laufwerk, DirectX-kompatible Sound- und Videokartentreiber
Empfohlen:	Pentium 133, 32 MB RAM, 2–4 MB Grafikkarte, 8x CD-Laufwerk



Ihr CD-Cover zum Ausschneiden

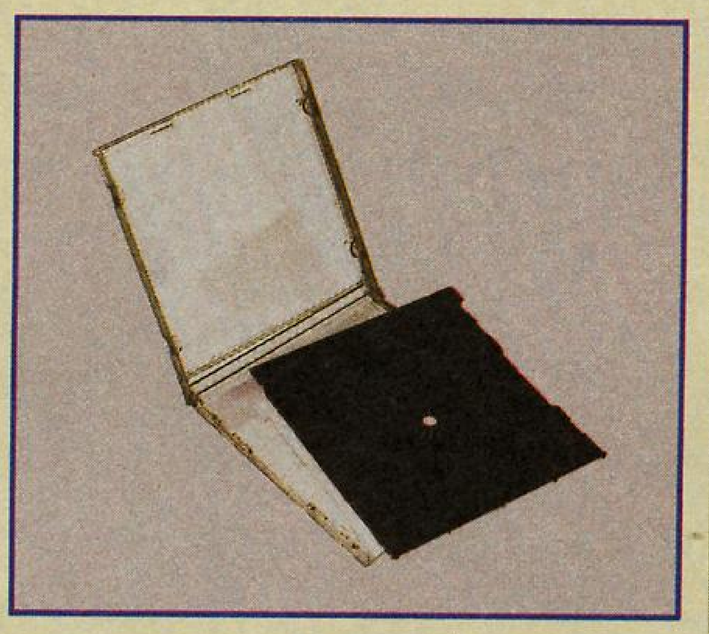
Vorderseite

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 97

Produktion: STYLE OF THE ARTS. GMBH · Tel. 0180 - 567 11 88

Vollversionen fast geschenkt!



















Achten Sie auf die Goldprägung:

... denn nur wo Gold drauf ist, ist auch Gold drin!

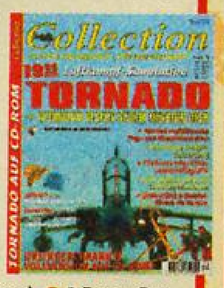
TREND Redaktions- & Verlagsgesellschaft mbH · PEARL-Straße 1 · D-79426 Buggingen
Telefon: 07631/360-500 · Telefax: 07631/360-599 · Internet: www.trendverlag.de

Multi-Gamestation PLUS

JETZT INKLUSIVE BEKANNTER FLUGSIMULATOR-VOLLVERSION



Erleben Sie Flugsimulationen, Auto- und Motorradrennen – als ob Sie echt im Cockpit oder am Lenker sitzen! Mit wenigen Handgriffen läßt sich die Multi-Gamestation vom Lenkrad zum Bike-Lenker oder zum Höhenruder umrüsten, die Belegung der Buttons und Pedale mit verschiedenen Funktionen ermöglicht realistische Steuerungen.



Kompat. zu allen Standard-PC-Joysticks • Umrüstung zum **Lenkrad / Bike-Lenker / Flugruder** in Sekundenschnelle o. Schrauben • Autom. Zentrierung • X-/Y-Axis Trim-Control • **2 Feuer-Buttons** • **2 Turbofeuer Buttons** • **2 echte Fußpedale** • **Throttle-Control-Regler** • **Anschlußbuchse** für 2. Joystick • Inkl. **Treiber-/Testsoftware + Auto-Rennspiel** • Deutsche Anleitung auf Diskette.



Bestell-Nr. PE-570, nur

X Preis-Hit! **98,80 DM**

PC Power-Wheel



Das ultimative **Lenkrad** für alle Auto-Rennsimulationen. Echtes Rennsport-Feeling, da perfekt gestylt im Design eines Original-Rallye-Sportlenkrads. Neigung einstellbar, großer **seitlicher Schalthebel mit 4 Schaltpositionen**. Echte **analoge Pedale** (soft-gefedert) für Gas und Bremse – d.h. je nach Spiel auch **exakte Gas-/Bremsdosierung** möglich! Robuste, wuchtige Ausführung.

Kompatibel zu allen Standard-PC-Joysticks • Anschlußkabel ca. 2,3 m **15pol. Sub-D** (Gameport-Stecker) • Lenkrad-Durchmesser ca. 26 cm, Gesamthöhe ca. 30 cm. • Lenkradgesteuerte X-Achse (links/rechts), Empfindlichkeit in 2 Stufen einstellbar • Fußpedalgesteuerte Y-Achse (entspricht Joystick auf/ab) • **2 x 2 Feuer-Buttons** am Lenkrad, unterstützt Joystick 1 A/B und 2 A/B. • Pedalplatte mit ca. 1,8 m Kabel (steckbar) • **Deutsche Anleitung**

Bestell-Nr. PE-580 **148,80 DM**

1st PCGun: *Realistic shooting fun!*

Der schnelle Weg zum Shooting Star! PCGun ist die Lösung für alle Heimschützen im **Design eines amerikanischen Polizeirevolvers**. **PCGun** unterstützt **3D-Realismus und Stereo-Soundeffekte** für virtuelle Kriminalitätsbekämpfung.

Systemvoraussetzungen: Min. 486-DX2-66 mit 8 MB RAM (Pentium mit 16 MB empfohlen), CD-ROM-Laufwerk ab Single-Speed (DoubleSpeed empfohlen), DOS 5.0 oder Win95, VGA-Grafikkarte (26- oder 34-Pin-Featureconnector auf VGA-Karte benötigt) und ein freier ISA-Steckplatz. **SoundBlaster- oder Microsoft-Sound-System-kompatible Soundkarte** wird unterstützt. **Zwei-Spieler-Modus**, auch im IPX-Netzwerk, möglich.

Lieferumfang: PCGun PG5-Revolver, ISA-Interface-Karte, Verbindungskabel und brandheißes **3D-Gangsterjagd-Spiel** auf CD-ROM.



Bestell-Nr. PE-575

X PREIS-HIT! **98,80 DM**

Software-Bundlepaket mit 14 Spielen
Bestell-Nr. BS-576 **38,80 DM**

Zusätzl. Revolver + 6 Shooting-Games
Bestell-Nr. BS-575 **38,80 DM**

PEARL ULTRA TOPFIGHTER

Der extraschwere, analoge Flightstick in ergonomischem Design bietet ultimaten Spielespaß mit allen Arten von Spielen.

- **4 Buttons im Griffteil. Selbstzentrierend.**
- **2 Spezialmodi: Throttle-Steuerrad oder 4-Richtungs-View-Finder** X/Y-Kalibrierungsregler.
- Circa 1200 Gramm schwer mit Metallplatte im Boden für besonders gute Manövrierbarkeit. Griffteil **speziell mit Fiberglas verstärkt.**
- **Flightstick Pro kompatibel.**



Bestell-Nr. PE-568

X PREIS-HIT! **38,80 DM**

PEARL Hypersound 16 PnP



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

Best.-Nr. PE-641, nur **38,80 DM**

Hypersound PnP 32/1 Wave



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

Bestell-Nr. PE-640, nur **68,80 DM**

ROCKFIRE AVANTGARDE



Professioneller HighEnd-Joystick im einzigartigen State-of-the-Art-Design. Ein Traum für jeden Spielerfreak.

◆ 4 Buttons im Griffteil ◆ Weltneuheit: „Digital-Control-Analog Throttle" für akkurate Steuerungsmanöver ◆ View Finder-Switch ◆ Gummierte Standfläche

Best.-Nr. PE-549, nur **68,80 DM**

TURBO GAMEPAD



- Digitale Steuerung in 8 Richtungen
- **Kompatibel zu Joysticksteuerung**
- **2 Standard Fire-Buttons**
- 2 Turbo-Fire-Buttons
- Anschlußkabel mit 15pol. Stecker für Gameport

Bestell-Nr. PE-553 **14,80 DM**

PEARL Dynamic Booster 120 Watt



Stereo-Aktivboxen mit **120 W Musik-Spitzenpower! Getr. Regler für Lautstärke, Baß und Höhen, LED-Betriebsanzeige. Fetziger Sound, volum. Bässen.** Magn. **Abschirmung** geg. Monitor-Störungen. Stromanschl. 220V, Netzteil integriert.

Best.-Nr. PE-671, Paarpreis **68,80 DM**

CD-L'Case 12



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

Bestell-Nr. KS-215, nur **19,80 DM**

10 CD-Leerboxen



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

Packung mit 10 St.
Bestell-Nr. PE-961, nur **9,80 DM**

100 CD-Archiv-Drehturm

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

Für 100 CD-Boxen.



Bestell-Nr. PE-840, nur **68,80 DM**

PEARL DYNAMIC 180 WATT-AKTIV

3-Weg-Lautsprechersysteme mit 2-teiligem Gehäuse (drehbar). ◆ Magn. Abschirmung ◆ Integr. Netzteil ◆ Getr. Regler für Volumen, Baß und Höhen ◆ Frequenzbereich: 18 Hz–20KHz ◆ Mitteltöner/Hochtöner ◆ Baß-Woofer / Baßreflex-Öffnung ◆ Maße ca. 140x152x330 mm ◆ Farbe PC-weiß



Best.-Nr. PE-678 Paarpreis nur **98,80 DM**

CD JUMBO-CASE 60



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

(Lieferung ohne CDs!)

Bestell-Nr. PE-957, nur **28,80 DM**

CD-Archiv-Hüllen



Packung m. 40 Archivhüllen
Bestell-Nr. PE-962 nur **4,80 DM**

Die ideale Archivierungslösung für ihre wertvollen CDs

o. Abb.: mit transp. Sichtfenster, Packung mit 20 Archivhüllen
Bestell-Nr. PE-963 nur **4,80 DM**

60 CD- Archiv-Drehturm

Ausführung wie oben, jedoch für **60 CD-Boxen.**
Bestell-Nr. PE-841, nur **38,80 DM**

Bestellschein

Ja, ich möchte Ihr Angebot nutzen und bestelle hiermit:

Kunden-Nr. (falls vorhanden)

Anzahl	Produkt	Best.-Nr.	je DM

LIEFERN SIE MIR GEGEN (Versandkosten in Klammern)

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

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

Bitte geben Sie hier Ihre Bankverbindung an!

BLZ Kto.

Name der Bank

Absender

Vorname Nachname

Straße / Hausnummer

Land / neue PLZ Ort

Datum Unterschrift

PEARL
Agency Allgemeine Vermittlungsgesellschaft mbH
PEARL-Straße 1
D-79426 Buggingen

Bestellannahme: 0180-55582
Persönliche Bestellannahme: Rund um die Uhr ✱ An allen Tagen
Telefax: (0 76 31) 360-444 **BTX** *pearl# **CompuServe:** GO PEARL

PEARL Schweiz GmbH
Freilagerstrasse 1
CH-4023 Basel
Tel: 061-333 11 40
Fax: 061-333 12 22

PEARL Österreich
Hauptstraße 6
A-3441 Baumgarten
Tel: +43-6 60-52 14
Fax: +43-2274-7 37 15

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

LIZENZURKUNDE

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

BATTLE ISLE 3 – Schatten des Imperators

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

BATTLE ISLE 3 – Schatten des Imperators ist ein kommerzielles Lizenzprodukt der Firma *Blue Byte,* 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 **Blue Byte** ist die Nutzung des auf den CD-ROMs aufgezeichneten Computerprogramme und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an **Blue Byte** zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
2. **Umfang der Benutzung:** Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installationen auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
3. **Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß 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 **BATTLE ISLE 3 – Schatten des Imperators** 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 **BATTLE ISLE 3 – Schatten des Imperators** mit dem Kauf der Zeitschrift **„Bestseller Games Gold“** erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zu Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

Bitte ausfüllen

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

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

Vor- und Zuname _____ Geburtsdatum _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum und Unterschrift _____

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die umseitige Adresse:

PEARL

(Passend für Fensterbriefumschlag)

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

Bestseller Games 12 GOLD EDITION

STYLE OF THE ARTS Medien Produktions GMBH · Tel. 0180-567 11 88

Super-Software-Zeitschriften
Jetzt GRATIS testen!

CD TOP

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

Heftpreis nur DM 12,99

PC Highscore

Das **Magazin der Spiele-Lösungen** für alle Highscore-Jäger und Adventurefreaks! Auf ca. 100 Seiten enthält jede Ausgabe **hunderte von Cheats, Levelcodes, Tips und Tricks** – teilweise sogar direkt von den jeweiligen Spieledesignern – sowie **ca. 20 bis 30 komplette, bebilderte Spielelösungen** zu topaktuellen Spielhits!

Heftpreis nur DM 14,80

CD+ extra

Das PC-Anwendermagazin für alle **„Schnäppchen-Jäger"**, die wenig bezahlen wollen und viel Gegenwert erwarten: Auf **2 Heft-CD-ROMs** werden in jeder Ausgabe ca. **250 Top-Programme** (Shareware, Freeware etc.) aus allen Themenbereichen **plus eine Original-Vollversion** mitgeliefert. Der redaktionelle Teil umfasst jede Menge Infos und Tips sowie aktuelle Programmvorstellungen, Hardware-News und Buchtips aus dem Low-Cost-Bereich.

Heftpreis nur DM 14,80

BG Collection



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

Heftpreis nur DM 19,80

Bestseller Games Gold



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

Heftpreis nur DM 14,99



Bestseller Games

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

Heftpreis nur DM 12,99



fast geschenkt!

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

Heftpreis nur DM 12,99

KOSTENLOSE PROBE-ABOS – JETZT KENNENLERNEN!

In Zusammenarbeit mit dem TREND-Verlag bietet Ihnen PEARL jetzt die Möglichkeit, jedes der hier aufgeführten PC-Magazine **im Probe-Abo kostenlos** kennenzulernen! Sie erhalten die jeweils **aktuellsten zwei Ausgaben** völlig **kostenfrei zugesandt!** Kreuzen Sie einfach die gewünschten Probe-Abos auf dem untenstehenden **ABO-COUPON** an – und überzeugen Sie sich dann gratis selbst von den Vorzügen dieser Software-Magazine! Wenn Sie nach Erhalt Ihrer Probeabo-Heftausgaben keinen weiteren Bezug wünschen, teilen Sie uns dies einfach kurz und formlos innerhalb 2 Wochen nach Erhalt Ihrer zweiten Lieferung schriftlich mit – und die Belieferung wird eingestellt. Ansonsten wird Ihr Probe-Abo in ein reguläres **Zeitschriften-Abo** umgewandelt. Sie genießen dann enorme Preisvorteile gegenüber dem Einzelkauf, die **Abo-Preise betragen** für die Magazine:

fast geschenkt mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
CD TOP mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
Bestseller Games mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
B.G. Collection mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 99,95
Bestseller G. GOLD mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 76,90
PC Highscore (6 Ausgaben / 18 Monate) nur DM 75,90
CD+ extra mit 2 CD-ROMs (6 Ausg. / 1 Jahr) **DM 75,90**

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

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

NACHBESTELL-COUPON

Hiermit bestelle ich folgende ältere Zeitschriften nach:

FAST GESCHENKT!

☐	FG 001	DESIGNWORKS	DM 9,99
☐	FG 003	PRESS International	DM 9,99
☐	FG 006	CLARIS WORKS	DM 9,99
☐	FG 007	DBASE IV	DM 9,99
☐	FG 009	PARADOX 4.5 f. Win.	DM 9,99
☐	FG 010	LABEL IT!	DM 12,99
☐	FG 011	NORTON COMMANDER	DM 12,99
☐	FG 012	CALENDAR CREATOR	DM 12,99
☐	FG 013	ARCON LT	DM 12,99
☐	FG 014	WELTATLAS 4.0	DM 12,99
☐	FG 015	IMAGE PALS 2.0	DM 12,99
☐	FG 016	ASTRO STAR 5.0	DM 12,99
☐	FG 017	ÜBUNG M. D. MEISTER	DM 12,99

BG / BG GOLD / BG COLLECTION

☐	TBG 12	LEISURE SUIT LARRY 6	DM 12,99
☐	TBG 13	ALONE IN THE DARK 2	DM 12,99
☐	TBG 14	SIM CITY ENHANCED	DM 12,99
☐	TBG 15	ALONE IN THE DARK 3	DM 12,99
☐	TBG 16	DUNGEON MASTER 2	DM 12,99
☐	TGG 06	DIE SIEDLER	DM 14,99
☐	TGG 07	CYBERIA	DM 14,99
☐	TGG 08	DESCENT	DM 14,99
☐	TGG 09	POLE POSITION	DM 14,99
☐	TBC 101	HOLLYWOOD PICTURES	DM 19,80
☐	TBC 110	FRONTIER – ELITE 2	DM 19,80
☐	TBC 112	TORNADO & MISSION DISK	DM 19,80

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

GRATIS-ABO-COUPON

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

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

☐ [211] **Probeabo CD TOP** 4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 25,98*

☐ [213] **Probeabo BESTSELLER GAMES** 4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 25,98*

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

☐ [216] **Probeabo BESTSELLER GAMES COLLECTION** 4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 39,60*

☐ [217] **Probeabo PC HIGHSCORE** 6 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 29,60*

☐ [220] **Probeabo CD+ extra** 4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 29,60*

*Summe der Einzelverkaufspreise

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

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

Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber: _____

Bank _____ Ort _____

BLZ _____ Kto. _____

Lieferanschrift:

Name _____

Vorname _____

Straße _____

Plz./Ort _____

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) _____

Datum _____ Unterschrift _____

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

Datum _____ 2. Unterschrift _____

Abo-Hotline Österreich: 0 22 74 / 73 04
Abo-Hotline Schweiz: 061 / 333 11 40

Bitte ausschneiden und einsenden an:
PEARL Agency · PEARL-Straße 1 · D-79426 Buggingen
Telefon: 07631/360-0 · Telefax: 07631/360-444

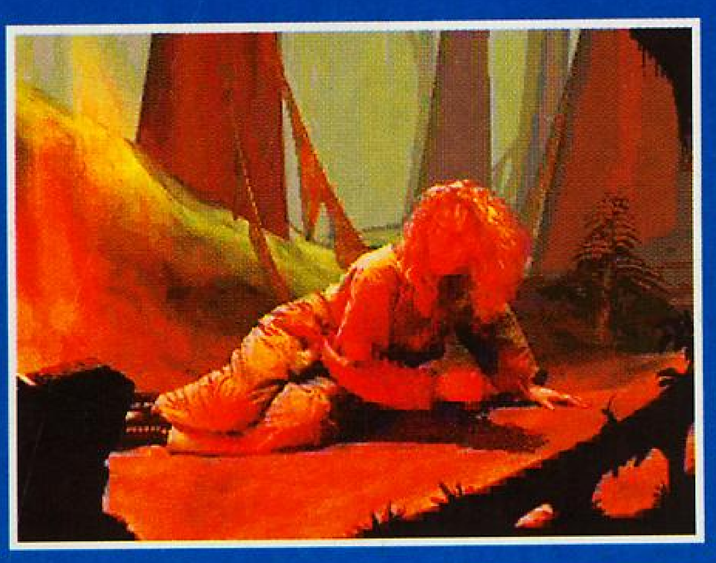
Vollversion auf der Heft-CD

BATTLE ISLE 3

SCHATTEN DES IMPERATORS

Der Kampf um Chromos geht weiter!











Es hat sich viel getan auf Chromos. Kais und Drulls scheinen in Frieden zu leben, sitzen sogar in einem gemeinsamen Rat zusammen. Doch die Kais fühlen sich unterdrückt, und der Imperator ist nicht so tot wie es scheint. Der alte Konflikt flammt wieder auf. Also stellen Sie Ihr strategisches Können in den Dienst bzw. den **Schatten des Imperators,** und befreien Sie die Kais vom drullischen Joch.

Es hat sich viel getan im Strategieklassiker Battle Isle. In BATTLE ISLE 3 lenken Sie Ihre Einheiten über eine komplett mausgesteuerte Oberfläche, die aus frei verschiebbaren Fenstern **individuell konfigurierbar** ist. Spieloberfläche und Kampfgeschehen werden mit **Auflösungen bis zu 1024 x 768** Bildpunkten dargestellt, unzählige Videos erzählen eine packende Story, und das Gameplay zählt zum Feinsten, was das Strategie-Genre zu bieten hat. Bis Sie Ihre Truppen durch alle 20 Karten der Kampagne geführt haben, werden ein paar Wochen vergehen, und auch dann ist der Spaß noch lange nicht vorbei...

- **Deutsche Originalversion** von BLUE BYTE
- Läuft unter Windows 95™, Windows NT™ und Windows 3.11 ™ im 32-Bit-Mode
- **Deutsche Sprachausgabe im gesamten Spiel**
- **Ausführliche, bebilderte Spielanleitung** im Heft
- Spieleinführung durch **Tutorial in 8 Teilen und Online-Hilfe**
- **Strategie** in Runden auf höchstem Niveau
- Detaillierte Kampfszenen in schneller **3D-Grafik mit Texture-Mapping**
- **Storyline** mit mehreren 100 MB Videosequenzen
- **Kampagne für Einzelspieler** mit 20 Missionen
- **Hohe künstliche Intelligenz** der Computergegner in drei **Schwierigkeitsgraden**
- **Über 60 verschiedene Einheiten** zu Lande, zu Wasser und in der Luft
- **Mehrspielermodus** für bis zu 6 Spieler mit 12 zusätzlichen Karten
- **Einfache Handhabung** durch vollständige Maussteuerung

So urteilt die Fachpresse

PC Games (10/95): 91%, PC Games Award

Power Play (10/95): 86% Besonders Empfehlenswert

PC Power (10/95): 91%, Platin Award

Electronic Entertainment (10/95): 5 von 6 Punkten

PC Spiel (10/95): 2 Sterne (Höchstwertung), „Battle Isle 3 ist die letzte Konsequenz der Strategiespiele."

Außerdem auf der CD-ROM: **Einheiten- und Karteneditoren** für Battle Isle 3

Update für die BG GOLD 6: Die Siedler unter Win 95

Systemanforderungen: PC 486-DX/33, 8 MB RAM, SVGA, 34 MB Festplattenspeicher, Windows 3.11 ™, NT™ oder Windows 95 ™, Soundkarte, Maus
Empfohlen: Pentium, 16 MB RAM • **Unterstützt:** Spiel im Windows™- oder Novell™-Netzwerk, alle von Windows ™ unterstützten Komponenten