

Mehr zum Inhalt auf der Hefrückseite

Vollversion auf CD-ROM

BG Gold



Fehlt die CD?

BESTSELLER GAMES GOLD EDITION

Ausgabe 27

DM 14,99

SP 14,90

LD 118,-

Lfr 298,-

HFL 17,-

Norman
Norman Group GmbH

NORMAN

TEAM APACHE

in deutschsprachiger
PC-Vollversion

PC-Zeit
93%
der
Simulation,
der am mei-
sten Spaß
macht!

SIMIS



- ▶ Helikopter-Kampfsimulation mit Suchtfaktor
- ▶ Hervorragende 3D-Darstellung
- ▶ Arcade-Action, reelle Simulation, Mission-Builder - je nach Wahl
- ▶ Unterstützt Netzwerkspiele und Force Feedback*



Kultboy.com

KAMPFFLUG-SIMULATION • PC-VOLLVERSION

PC

SOFTWARE

TEAM APACHE - Kampfflug-Simulation - PC-Vollversion

PC-Zone 93%

"...der Simulator,
der am meisten
Spass macht"

Ein Heft aus der Super-Sparpack-Reihe / Ausgabe Nr. 5

DM 9,80 / SFr 9,80 / öS 80,- / Lfr 238,- / HFL 12,50



Helikopter-Kampfsim

TEAM APACHE



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



Inhaltsverzeichnis

Installation	4
● Systemanforderungen	4
● Installation	4
● DirectX	5
● Handbuch + Installation des Acrobat Readers	5
Problemlösungen	6
● Probleme bei der Installation	6
● Probleme mit dem Spiel	6
● Team Apache im Internet	6
Schnellstart	7
● Apache-Steuerung	7
● Grundlagen des Hubschrauberfliegens	7
● Fliegen des Apache	8
● Flug und Waffensteuerung	9
● Der Optionsbildschirm	11
Historisches zur AH 64A Apache	13
CD-Cover	15
Nachbestellschein	16
Lizenzurkunde und Registrierung	18
Vorschau	19



IMPRESSUM



Redaktion:
Matthias Hau
(verantwortlich für den Inhalt)

Heft-CD:
TREND Redaktions- und
Verlagsgesellschaft mbH

Titel:
Christian Lampe

Layout, Satz und Belichtung:
Christian Lampe
0761-7070485, Freiburg i. Br.

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

Telefon:
(07631) 360-270,
Fax: (07631) 360-599

E-Mail:
bgred@trendverlag.de

Internet: <http://www.trendverlag.de>

Hotline: (07631) 360-300

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

Vertriebsleitung: Reinhard Jansohn,
(07631) 360-503

Abo-Betreuung: Vladimir Helbig,
(07631) 360-525

Verlagskoordination:
Vernon Warren, Tel. (07631) 360-512

Heftproduktion:
Vernon Warren, Tel. (07631) 360-512

Druck: Inhalt: Heckel, Nürnberg
Umschlag: Heckel, Nürnberg

Druckauflage: 80.000

CD-Konfektion:
Benchä Sarl, Illzach-Modenheim

Verkaufspreis:
(incl. 16% MwSt.) DM 14,99

Abo-Preis: DM 76,90

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

Bezugsmöglichkeiten:
Bestellungen nimmt 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 schrift-

licher Genehmigung des Verlags. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Die jeweils gültige Anzeigenpreisliste ist zu erfragen.

Die Redaktion verwendet für Screenshots von DirectX-Spielen das Programm HYPERSNAP DX, Shareware und Info:

<http://www.hyperionics.com>

Sind Sie nervenstark? Sind Sie teamfähig? ...

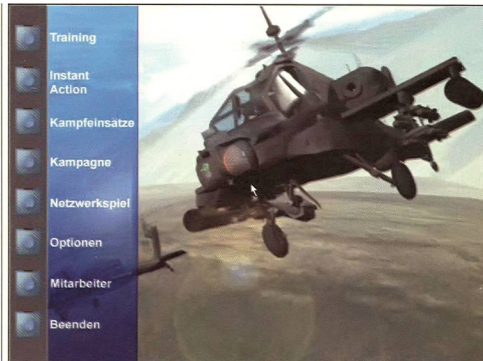
Dann sind Sie hier gerade an der richtigen Stelle: Team Apache ist eine actiongeladene Flugsimulation eines Boeing-AH-64-Apache-Kampfhubschraubers. Geboten werden zwei Kampagnen in Lettland und Kolumbien und ein Übungsgebiet in Utah/USA. Sie sind der Kommandant eines Heeresflieger-Kompanieteam der U.S. Armee. Ihnen sind sechs Apaches, technisches Wartungs- und Unterstützungspersonal und die Besatzungen unterstellt. Vom richtigen Führungsstil und ihren wirtschaftlichen Fähigkeiten hängt der Erfolg der Missionen ab. Sie müssen 100prozentige Leistungen erbringen!

Als Leiter Ihres Teams sind Sie für Planung und Ausführung der Einsätze ebenso verantwortlich wie für die Sicherheit und das Wohlergehen Ihrer Männer und müssen mit den begrenzten Ressourcen sinnvoll haushalten. Nur so können Sie effiziente Operationen für Ihr Team sicherstellen. Während der Einsätze fliegen Sie mit Ihrem Staffelführer und geben Ihrem Team bei Tiefflügen über offenem Gelände oder unter Feindbeschuss Befehle.

Bei diesem Spiel handelt es sich um ein 32-Bit-Programm für Windows 95, andere Betriebssysteme werden nicht unterstützt. Bitte vergewissern Sie sich, daß Ihr Rechner alle sonstigen Anforderungen erfüllt.

Systemanforderungen

Die Flugkampf-Simulation „Team Apache“ läuft auf den heute gängigen PCs. Im folgenden finden Sie eine Aufstellung der Komponenten,



die für den Start des Spiels dringend erforderlich sind. Um mit Ihrem AH-64A Apache Helikopter abheben und auf Ihrem Rechner hervorragend animierte Luftkämpfe austragen zu können, muß Ihr Computer folgende Minimalvoraussetzungen erfüllen:

- ▶ IBM PC oder kompatibler Rechner
- ▶ Prozessor: Pentium 133 MHz oder schneller
- ▶ 16 MB RAM
- ▶ 4xSpeed CD-ROM-Laufwerk oder schneller
- ▶ Microsoft-Maus oder 100% kompatibel
- ▶ MS-Windows 95 / 98
- ▶ SVGA-Grafikarte mit 2 MB Speicher
- ▶ Windows-95-kompatible Soundkarte
- ▶ 250 MB freier Festplattenplatz



Mehr Freude am Spiel werden Sie allerdings haben, wenn Sie über folgende Ausstattung verfügen:

- ▶ Prozessor: Pentium 166 MHz oder schneller
- ▶ 32 MB RAM
- ▶ 3D-Beschleunigerkarte
- ▶ Joystick

Unterstützt werden auch:

- ▶ Microsoft Force Feedback JoystickTM,
- ▶ Netzwerkkarte

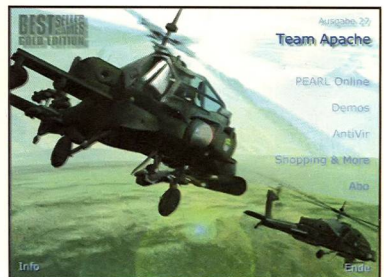
- ▶ TCP/IP-Verbindung
- ▶ Modem mit 28,8 kbps oder schneller

Installation

„Team Apache“ läßt sich leicht installieren und starten. Sie müssen jedoch sicherstellen, daß Sie die richtige Hardware und ausreichend freien Speicherplatz haben (siehe links). Bitte befolgen Sie die Installationsanweisungen genau.

Sollten dabei Probleme auftreten, lesen Sie bitte im Abschnitt „Problembeseitigung“ weiter, bevor Sie andere Schritte versuchen. Bevor Sie das Spiel installieren, überprüfen Sie bitte, ob Ihr Computer den oben aufgeführten Anforderungen entspricht. Wenn Sie nicht sicher sind, ob dies der Fall ist, fragen Sie bitte Ihren Computerhändler. Um die Installation durchzuführen, folgen Sie bitten den nachfolgenden Anweisungen. Dabei wird angenommen, daß Ihr CD-ROM-Laufwerk mit D: angesprochen wird.

- ▶ Legen Sie die Team-Apache-CD in das CD-ROM-Laufwerk.
- ▶ Warten Sie, bis Windows 95 die CD automatisch erkannt hat.
- ▶ Haben Sie die Autoplay-Erkennung für Ihr CD-ROM-Laufwerk





abgeschaltet, klicken Sie auf „Arbeitsplatz“ und dann auf das „Team Apache“-CD-Symbol (meist Laufwerk D:). Doppelklicken Sie LAUNCHER.EXE

► Sobald die CD-Menüoberfläche erscheint, wählen Sie mit Ihrer Maus „Team Apache“.

► Das Team-Apache-Startmenü wird geöffnet. Wählen Sie „Spiel installieren“, um Team Apache auf Ihrem Rechner einzurichten und die benötigten Dateien auf Ihre Festplatte zu kopieren.

Das Spiel wird in das Verzeichnis C:\Programme\Mindscape\Team Apache installiert oder in ein beliebiges, von Ihnen gewähltes Verzeichnis.

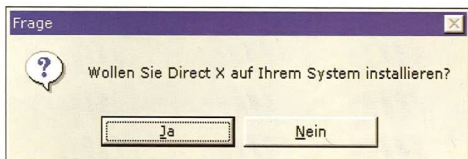


Achten Sie während des Installationsverlaufs auf mögliche Fehlermeldungen. Das am häufigsten auftretende Problem ist zu wenig freier Speicherplatz auf der Festplatte.



Während des Installationsprozesses werden auf Wunsch DirectX-Treiber von Microsoft mit eingerichtet.

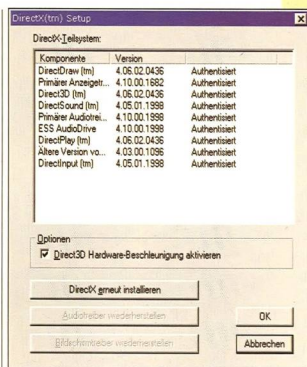
Sollten Ihr Rechner bereits über eine neuere Version als die ins Spiel



integrierte Version verfügen, wird in aller Regel nichts an Ihrer Konfiguration geändert. Wir empfehlen Ihnen, den Text im Kasten zu DirectX zu lesen und gegebenenfalls gleich die aktuellste Version 6.1 zu installieren.

DirectX

DirectX ist, stark vereinfacht, eine Standardschnittstelle für Windows zur Beschleunigung von Grafik-, Sound- und Netzwerkfunktionen. Mittlerweile wird dieser Standard von fast allen Herstellern unterstützt. Microsoft entwickelt DirectX ständig weiter. Da immer die neueste Version verwendet werden sollte, haben wir zusätzlich die Version 6.1 auf die Heft-CD übernommen. Sollten sich nach der Installation Grafik- oder Soundprobleme einstellen, installieren Sie zunächst die neueste DirectX-Version. Öffnen Sie dazu das Verzeichnis \DIRECTX6 auf der Heft-CD. Wechseln Sie in das zu Ihrem Betriebssystem passende Unterverzeichnis und klicken Sie doppelt auf die Datei DX61GER.EXE (für Windows 95 und Windows 98). Falls auch das keine Abhilfe bringt, besorgen Sie sich die neuesten Treiber für Ihre Grafik- und Soundkarte beim Händler oder Hersteller. Denn auch diese Treiber werden ständig weiterentwickelt und verbessert, und ein aktueller Treiber löst die meisten Hardwareprobleme.



► Jetzt ist das Spiel fertig eingerichtet. Sie können es starten, indem Sie entweder die Team Apache-CD ins Laufwerk einlegen (wenn Sie die Autostart-Funktion nicht deaktiviert haben), auf dem CD-Laufwerk LAUNCHER.EXE starten oder über das Startmenü das entsprechende Icon anklicken.

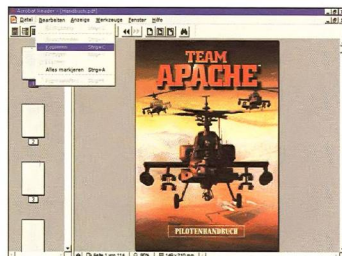


Team Apache lässt sich nur spielen, wenn sich die Spiel-CD im Laufwerk befindet.

Handbuch und Installation des Acrobat Readers



Wir können hier im Heft nur grob umrissen die allerersten Schritte aufzeigen, wie Sie Team Apache installieren und starten können und ins Spiel einsteigen. Um mit der Simulation von Anfang gut zurecht zu kommen, sollten Sie das ausführliche Originalhandbuch des Spieles unbedingt lesen oder evtl. auch ausdrucken! Sie erhalten dabei auch jede Menge Hintergrundinformationen zum Spiel.



Das deutsche Handbuch zum Spiel finden Sie im Hauptverzeichnis der Heft-CD unter dem Dateinamen **HANDBUCH.PDF**. Es liegt im Adobe-Acrobat-Format vor. Falls Sie den Acrobat Reader bereits auf Ihrem System installiert haben, können Sie diese Datei per Doppelklick direkt laden. Sollten Sie noch nicht über den Acrobat Reader verfügen, installieren Sie ihn von der CD-ROM. Sie finden ihn im Verzeichnis **ACROBAT**.

Rufen Sie zur Installation unter Windows 95 die Datei **AR32D301.EXE** auf. Das Programm wird daraufhin auf Ihre Festplatte installiert und steht Ihnen künftig für alle Dokumentationen im PDF-Format zur Verfügung.

Der Reader wird über die Standard-Windows-Menüs bedient und dürfte niemanden vor ein Problem stellen, der schon mal mit einer Textverarbeitung umgegangen ist.

Problemlösungen

Dieser Abschnitt befaßt sich mit technischen Fragen zu Team Apache.

Wenn Sie Probleme mit der Installation oder beim Spielen von Team Apache haben, dann sollten Sie sich ihn sorgfältig durchlesen.

Probleme bei der Installation

INSTALLATIONSPROGRAMM LÄUFT NICHT

Wenn Sie Probleme haben, dann liegt vermutlich eine Inkompatibilität Ihrer Hardware vor. Versuchen Sie zuerst das Installationsprogramm auf einem anderen Rechner zu starten. Wenn das Programm auf einem anderen Rechner läuft, dann liegt eine Hardware-Inkompatibilität vor. Sollte die CD auch auf anderen Systemen nicht laufen, dann kann es eventuell sein, daß die CD defekt ist. In diesem Fall hilft Ihnen vielleicht der nächste Punkt weiter.

CD IST NICHT LESBAR

Dieser Fall ist sehr selten. Überprüfen Sie, ob die CD verkratzt ist oder einen Riß hat. Stellen Sie auch sicher, daß die richtigen Treiber geladen sind. Testen Sie außerdem, ob Sie auf Ihrem Laufwerk eine andere CD Lesen können. Sollte tatsächlich die CD defekt sein, so bekommen Sie bei Ihrem Händler oder direkt bei uns Ersatz (siehe Lizenzurkunde, Seite 18, Punkt 3).

DEINSTALLATION

Um Team Apache von Ihrem System zu entfernen, wählen Sie in der Systemsteuerung den Bereich „Software“. Von dort aus können Sie die Installation des Spiels wieder entfernen. Oder aber Sie wählen den Menüpunkt „Spiel deinstallieren“ im Hauptmenü des Spiels.

PROBLEME MIT DEM SPIEL

SOUND- UND GRAFIKPROBLEME (ALLGEMEIN)

Die Ursache liegt sind fast immer in veralteten Treibern. Folgen Sie bitte den Hinweisen im Kasten zu DirectX.

GRAFIKPROBLEME

Wenn Sie eine 3D-Beschleunigerkarte besitzen, und in einigen Bereichen keine Texturen angezeigt werden, versuchen Sie, die Einstellung für Grafikdetails im Optionsmenü auf einen niedrigeren Wert zu setzen. Wenn Sie eine Karte mit S3-Virge-Chipsatz besitzen, sollten Sie immer die Einstellung „Fog“ (Nebel) deaktivieren, andernfalls bekommen Sie Grafikprobleme.

SOUNDPROBLEME

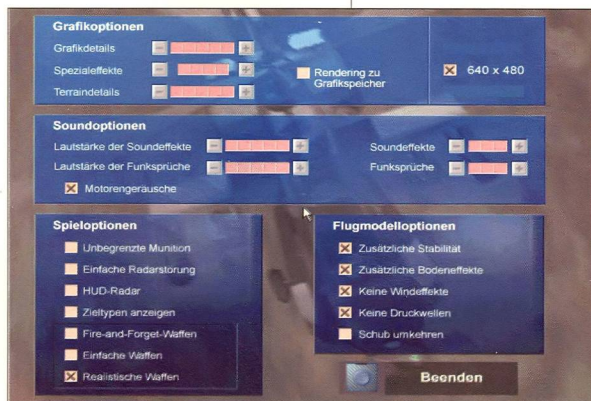
Wenn Sie mit einer Auflösung von 800x600 spielen und Klangverzerrungen hören, dann liegt das an einer Einschränkung der Spiele-Engine. Um dieses Problem zu lösen, wählen Sie im Optionsmenü als Auflösung 640x480. Wenn beim normalen Spiel die Soundausgabe abgehackt und verzerrt ist, versuchen Sie die Anzahl der Soundeffekte zu reduzieren, indem Sie einen niedrigeren Wert für die Einstellung der „Soundeffekte“ und „Funkmeldungen“ (nicht Lautstärke) auf dem Optionsbildschirm wählen.

ZÄHER SPIELABLAUF TROTZ ERFÜLLUNG DER HARDWAREANFORDERUNGEN

Eine weitere Ursache können aber auch veraltete DirectX-Treiber sein. Folgen Sie bitte den Hinweisen im Kasten zu DirectX. Weiterhin können Sie über das Optionsmenü (zu erreichen unter anderem über das Hauptmenü) verschiedene Einstellungen vornehmen, die die Grafikausgabe deutlich beschleunigen – natürlich auf Kosten der Fülle der grafischen Details.

TEAM APACHE im Internet

Weitere Hinweise finden Sie auch im Internet, direkt beim Hersteller Mindscape unter:
<http://www.team-apache.com>
 und unter
<http://teamapache.mindscape.com/german/main.html>.





TEAM APACHE

Anweisungen zum Spiel

Nach der erfolgreichen Installation der Spieldateien und nachdem Sie Team Apache den Anforderungen Ihrer PC-Umgebung angepaßt haben, können Sie loslegen. Um Team Apache zu starten, legen Sie die CD in das Laufwerk ein oder klicken auf die Windows-95-Start-Schaltfläche und dann auf das Team Apache-Symbol. Daraufhin erscheint das Team Apache Start-up-Menü. Wenn Sie die Autostart-Option ausgeschaltet haben, starten Sie die Datei LAUNCHER.EXE.



Im folgenden Menü sind mehrere Optionen verfügbar:

- ▶ **Grafiktreiber ändern** – wenn Sie hier klicken, erscheint das Menü „Treiber auswählen“. (Beachten Sie, daß diese Menüoption erst erscheint, nachdem Sie Team Apache mindestens einmal gestartet haben. Auf diese Weise kann das Programm die Konfiguration Ihres Computers umfassend überprüfen.)
- ▶ **Team Apache spielen** – mit dieser Option starten Sie ein neues Spiel.
- ▶ **DirectX installieren** – mit dieser Option installieren Sie DirectX 4.0 auf Ihrem Computer.

- ▶ **Spiel deinstallieren** – mit dieser Option entfernen Sie Team Apache von Ihrem Computer.
- ▶ **Joystick kalibrieren** – wenn Sie hier klicken, wird das entsprechende Hilfsprogramm aus der Systemsteuerung geöffnet, mit dem Sie Ihren Joystick wählen und kalibrieren können.
- ▶ **Mission Builder aufrufen** – wenn Sie auf dieses Symbol klicken, wird der Mission Builder geöffnet. Mit diesem Programm können Sie Ihre eigenen Einsätze erstellen.
- ▶ **Beenden** – wenn Sie hier klicken, wird Team Apache beendet.

Apache-Steuerung

GRUNDLAGEN DES HUBSCHRAUBERFLIEGENS

Dieser Abschnitt versucht, in einfachen Worten die Grundlagen des Hubschrauberfliegens zu erklären. Wenn Sie wissen, wie Helikopter fliegen, werden Sie den Apache instinktiv besser steuern. Viele weitere Hinweise finden Sie im Online-Handbuch *HANDBUCH.PDF* im Hauptverzeichnis der CD-ROM, das Sie mit dem Acrobat-Reader lesen und ausdrucken können. Außerdem sollten Sie alle Trainingsmissionen des Spiels absolvieren.

SCHWERKRAFT UND AUFTRIEB

Die fundamentalste Kraft bei allen Flügen ist die Schwerkraft. Sie bewirkt die Anziehung aller Objekte auf die Erde. Luftfahrzeuge gleichen die Schwerkraft durch den Auftrieb aus. Der Auftrieb wird erzeugt, daß der Flügel schnell durch die Luft gezogen wird. Die Flügel sind im Querschnitt so geformt, daß ein niedriger Luftdruck auf der Oberseite und ein hoher Luftdruck auf der Unterseite erzeugt wird. Dieser Luftdruckunterschied verursacht die Auftriebskraft auf der Unterseite des Flügels und hebt das Luftfahrzeug in die Luft. Bei einem Helikopter sind die Flügel, die sogenannten Rotoren, nicht fest. Stattdessen rotieren sie mit hoher Geschwindigkeit, um Auftrieb zu erzeugen. Die Größe des Auftriebs hängt teilweise von der Geschwindigkeit, mit der die Rotoren durch die Luft wirbeln, ab. Sie ist auch abhängig vom Anstellwinkel der Rotoren, das heißt vom Winkel, mit dem das Rotorblatt auf die Luft trifft. Im Extremfall, d.h. bei einem Winkel von Null (die Rotorblätter sind horizontal ausgerichtet) oder einem Winkel von 90 Grad (sie sind vertikal ausgerichtet), erzeugen die Rotorblätter keine oder nur wenig nutzbare Auftriebskraft. Bei Anstellwinkeln zwischen diesen Extremen erzeugen die Rotoren unterschiedlich viel Auftriebskraft.

Mit der kollektiven Rotorblattverstellung des Helikopters wird der Anstellwinkel geändert und somit auch die Auftriebsmenge der

Rotoren. (Der Name der Steuerung resultiert aus der Tatsache, daß alle Rotoren kollektiv eingestellt werden.) In Team Apache wird die Menge des Auftriebs durch das Kollektiv im Triebwerksdrehmoment gemessen. Dieser Wert wird im IHADSS des Piloten angezeigt.

Ein Helikopter schwebt, wenn er Auftrieb und Schwerkraft perfekt ausbalancieren kann. Im allgemeinen wird von den sich drehenden Rotoren als Rotorscheibe gesprochen. Die Luft um die Scheibe strömt nach oben, über und unter der Scheibe durch und erzeugt den Abwind. In den meisten Fällen hat dies keinen Einfluß auf den Helikopter, jedoch bei sehr niedriger Höhe, innerhalb einer Rotorlänge ab Boden, prallt der Abwind vom Boden ab und erzeugt eine Art Luftkissen für den Helikopter. Dieses Phänomen wird Bodeneffekt genannt.

Ein weiterer Effekt des Abwinds tritt auf, wenn ein Helikopter mit nur geringer Vorwärtsgeschwindigkeit schneller als sein Abwind sinkt. An diesem Punkt geht Auftrieb verloren und der daraus resultierende Effekt, der sogenannte Wirbelringzustand, kann den Helikopter sogar auf den Boden drücken. Um diesen Effekt zu vermeiden, muß bei schnellem Absinken immer auf eine gewisse Vorwärtsgeschwindigkeit geachtet



werden, damit der Helikopter nicht in seinem Abwind gefangen wird.

DREHMOMENT

Die sich drehenden Rotoren und die Rotorwelle, die die Rotoren mit dem Triebwerk verbindet, erzeugen eine Drehmomentkraft gegen das Flugwerk des Helikopters. Beim Drehmoment handelt es sich um eine Kraft, die versucht, den Helikopter in die entgegengesetzte Richtung der Rotoren zu drehen. Um zu verhindern, daß der Helikopter unkontrolliert in der Luft rotiert, haben Helikopter wie der Apache einen Heckrotor, der der Drehmomentkraft entgegenwirkt.

Durch die Änderung der Kraft dieses Heckrotors kann sich der Helikopter auf der Stelle im oder entgegen des Uhrzeigersinns um die Rotorwelle drehen. Dieses Drehen um die Achse wird Gieren genannt.

HORIZONTALER FLUG

Der Helikopter fliegt vorwärts, rückwärts oder seitwärts, wenn Sie die Rotorseibe kippen. Der Grund dafür ist einfach. Wenn die Rotorseibe gekippt ist, ist ein Teil der Auftriebskraft nicht nur nach oben, sondern auch horizontal gerichtet. Die Steuerung der Rotorseibe wird zyklische Blattverstellung genannt.



Wenn Sie die Scheibe mit der zyklischen Blattverstellung nach vorn verstellen, fliegt der Helikopter nach vorn, zur Seite bedeutet seitwärts und zurück rückwärts. Weil ein Teil der Kraft nach vorn (oder zu einer anderen Seite)

gerichtet ist und die Bewegung in diese Richtung antreibt, geht ein Teil der nötigen Auftriebskraft, um die Höhe zu halten, verloren. Um eine gleichmäßige Höhe zu halten, ist beim Fliegen eines Helikopters in Vorwärtsrichtung zusätzlicher Auftrieb durch die kollektive Rotorblattverstellung erforderlich. Das bedeutet, auch wenn Sie die Geschwindigkeit bei einem schnellen, geraden Flug drosseln, müssen Sie den Auftrieb der kollektiven Rotorblattverstellung verringern, sonst wird der Helikopter die gesamte für die Vorwärtsbewegung genutzte Auftriebskraft in eine nach oben gerichtete Auftriebskraft übersetzen und von niedriger Höhe hochschnellen. Das kann sehr gefährlich sein, wenn Sie während eines Gefechts angegriffen werden.

Wenn der Helikopter beginnt, sich nach vorn zu bewegen, bewegt sich die Luft durch die Rotorblätter und erzeugt zusätzlichen Auftrieb, den sogenannten Translationsauftrieb. Der Translationsauftrieb wird ab einer bestimmten Geschwindigkeit wirksam (ca. 20 Knoten beim Apache) und erreicht sein Maximum bei 60-70 Knoten. Bei diesen Geschwindigkeiten verbessert der zusätzliche Auftrieb auch die Steigrate des Helikopters.

Die Höchstgeschwindigkeit des Helikopters wird durch den Luftwiderstand begrenzt. Dabei handelt es sich um einen Widerstand, der beim Fliegen durch die Luft erzeugt wird. Der Luftwiderstand beeinflusst sowohl Flugwerk als auch Rotoren des Helikopters. Oberhalb einer gewissen Geschwindigkeit ist es nicht mehr möglich, den Luftwiderstand gegen den Helikopter auszugleichen. Als Folge davon kann nicht weiter beschleunigt werden.

FLIEGEN DES APACHE

ANLASSEN DER TRIEBWERKE UND KOLLEKTIVE ROTORBLATTVERSTELLUNG

Zu Beginn eines Einsatzes sitzen Sie in Ihrem Apache auf einem alliierten Flugfeld. Drücken Sie [E], um die Triebwerke zu starten. Nachdem die Triebwerke eine ausreichende Drehzahl erreicht haben (Sie hören das am Klang, oder überprüfen Sie eine der Außenansichten), erhöhen Sie die kollektive Rotorblattverstellung, und beobachten Sie, wie die prozentuale Angabe des Triebwerkdrehmoments im IHADSS steigt. Nach einem bestimmten Punkt (normalerweise bei ca. 60%) hat der Helikopter ausreichend Auftrieb, um in die Luft zu steigen.

Durch Regelung der kollektiven Rotorblattverstellung und des prozentualen Triebwerkdrehmoments nach oben und unten können Sie mit dem Helikopter steigen, sinken und sogar die Auftriebskraft ausbalancieren, um zu schweben.

Die Ausbalancierung der kollektiven Rotorblattverstellung, d. h. die Steuerung der vertikalen Bewegung des Helikopters wird stark durch die vertikale Skala auf der rechten Seite im IHADSS unterstützt. Der Pfeil gibt die aktuelle Steigrate an. Wenn er sich auf der Mittellinie befindet, fliegt der Helikopter waagrecht, ohne dabei an Höhe zu gewinnen oder Höhe zu verlieren. Wenn er sich über

der Linie befindet, steigt der Helikopter. Die Steigrate ist relativ zum Abstand von der Mittellinie. Gleichzeitig bedeutet das, wenn sich das Dreieck unter der Linie befindet, sinkt der Helikopter zu Boden.

In der Nähe des Bodens wird der Bodeneffekt wirksam, und Sie werden feststellen, daß es einfacher ist, mit dem Apache zu schweben. Bei größerer Höhe verlieren Sie Bodeneffekt und der Auftrieb wird geringer.

Steuerung:

- [E] Triebwerke anlassen
- [Strg] + [E] Triebwerke abschalten
- [^] kollektive Rotorblattverstellung erhöhen
- [B \v] kollektive Rotorblattverstellung vermindern

Wenn Sie einen Joystick mit aktiver Schubsteuerung besitzen, können Sie damit die kollektive Rotorblattverstellung einstellen.

HECKROTOREN

Beim Flug können Sie mit dem Heckrotoren nach rechts oder links gieren, d. h. den Helikopter um seine Rotorwelle drehen. Gieren ist besonders effektiv, wenn der Helikopter im Schwebeflug auf der Stelle steht. Es ist weniger effektiv bei hohen Geschwindigkeiten, weil der Rotor nicht in der Lage ist, die Auswirkungen des Luftwiderstands auf das Flugwerk auszugleichen.

Steuerung:

- [, ;] Nach links gieren
- [. :] Nach rechts gieren

Wenn Sie einen Joystick mit aktiver Rudersteuerung besitzen, können Sie damit nach links bzw. nach rechts gieren.

ZYKLISCHE BLATTVERSTELLUNG

Um aus dem Schwebeflug nach vorn zu fliegen, drücken Sie die Nase herunter, indem Sie den





Joystick nach vorn drücken. Wenn Sie keinen Joystick besitzen, drücken Sie die Hoch-Taste (Nummer 8) auf dem numerischen Tastenfeld. (Beachten Sie, auf vielen Tastaturen ist das numerische Tastenfeld erst aktiv, nachdem Sie die Num-Taste gedrückt haben.)

Um zur Seite oder rückwärts zu fliegen, bewegen Sie den Joystick in die entsprechende Richtung. Da ein Teil der Kraft, die den Helikopter in der Luft hält, für die horizontale Bewegung gebraucht wird, müssen Sie wahrscheinlich die kollektive Rotorblattverstellung erhöhen, um ein Absinken zu verhindern.



Wenn Sie die Steuerung zu weit nach unten drücken, d. h. überziehen (das kann in extremen Situationen durchaus passieren), erzeugen die Rotoren keinen Auftrieb mehr und Sie fallen zu Boden.

Steuerung:

- [8] Vorwärts (numerisches Tastenfeld) 4 _ Links (numerisches Tastenfeld)
- [6] Rechts (numerisches Tastenfeld) 2 _ Rückwärts (numerisches Tastenfeld)

Weitere Informationen zur fortgeschrittenen Flugsteuerung finden Sie im Onlinehandbuch ab Seite 54.

ALLGEMEINES

- Drücken Sie [E], um die Triebwerke zu starten, stellen Sie die Schubsteuerung auf einen hohen Wert ein, und warten Sie, bis der Apache abhebt.
- Drücken Sie [M], um die Waffen scharfzumachen.
- Drücken Sie [Esc], um einen Einsatz zu beenden.
- Drücken Sie [P], um das Spiel zu unterbrechen.

FLUGSTEUERUNG

- Mit der Schubsteuerung des Joysticks erhöhen Sie die kollektive Rotorblattverstellung.
- Um vorwärts zu fliegen, neigen Sie die Nase nach unten. Beachten Sie, daß Sie dabei an Höhe verlieren.
- Wenn Sie nach links oder nach rechts drehen, wird der Helikopter in diese Richtung in Schräglage gebracht.
- Wenn Sie nach links oder rechts gieren, wird der Helikopter um die Achse der Rotorblätter gedreht.
- Spieler, die keinen Joystick besitzen, können diese Aktionen mit den Richtungstasten auf dem numerischen Tastenfeld ausführen.
- Achten Sie darauf, daß die [Num]-Taste gedrückt ist.

[, ;]	Nach links gieren
[. :]	Nach rechts gieren
[' ']	Schub erhöhen (funktioniert nur bei Joysticks ohne Schubsteuerung)
[ß ? \]	Schubsteuerung vermindern (funktioniert nur bei Joysticks ohne Schubsteuerung)
[E]	Triebwerke starten
[STRG] + [E]	Triebwerke abschalten

[A]	Autopiloten einschalten
[H]	Automatischen Schwebemodus (Bobup) einschalten
[Tab]	Autopiloten oder automatischen Schwebemodus ausschalten

[STRG] + [L]	Flügellichter ein-/ausschalten
[Z]	Nothydraulik einschalten (reicht für 10 Sekunden)

WAFFENSTEUERUNG

[M]	Alle Waffen scharf machen
[G]	Zwischen LOAL-/LOBL-Feuermodus für Hellfires umschalten
[Leertaste]	Waffe abfeuern (auch Feuerknopf des Joysticks)
[Rücktaste]	Waffe umschalten (auch 2. Feuerknopf des Joysticks)
[STRG] + [J]	Salvengröße der aktuellen Waffe erhöhen
[STRG] + [K]	Salvengröße der aktuellen Waffe vermindern
[U]	Bodenkoordinaten aus dem Zielgerät speichern
[UMSCHALT] + [U]	Artillerieangriff auf die gespeicherten Koordinaten befehlen
[Einf]	Waffensystemoffizier wechselt zum nächsten Ziel
[Entf]	Waffensystemoffizier anweisen, nur das aktuelle Ziel zu verfolgen
[C]	Düppel abwerfen
[F]	Flares abwerfen



KOMMUNIKATION MIT ANDEREN APACHES

Das Apache-Team ist in maximal drei Zweiergruppen aufgeteilt, die aus einem Führer und einem Flügelmann bestehen.

Diese Gruppen werden als Team 1, Team 2 und Team 3 bezeichnet. Der Spieler fliegt immer im führenden Apache von Team 1.

Der Spieler kann verschiedene Befehle an das Team geben. Dies geschieht über das Funkgerät, auf dem vier Kanäle verfügbar sind. Kanal 1 richtet sich nur an Team 1, Kanal 2 richtet sich nur an Team 2, Kanal 3 richtet sich nur an Team 3 und Kanal Alle (oder X) richtet sich an alle Führer-/Flügelmann-Teams.



Mit folgenden Tasten stellen Sie die jeweiligen Kanäle ein:-

[1]	Kanal 1
[2]	Kanal 2
[3]	Kanal 3
[X]	Kanal Alle.

Wenn Sie am Funkgerät den entsprechenden Kanal eingestellt haben, geben Sie einen Befehl durch Druck auf die entsprechende Befehlstaste. Dabei handelt es sich um folgende Tasten:

- [STRG] + [1] Team 1 helfen
- [STRG] + [2] Team 2 helfen
- [STRG] + [3] Team 3 helfen
- [4] Aktuelle Bedrohungen angreifen (falls zutreffend).
- [5] Primäre Einsatzziele in Sichtweite angreifen.
- [6] Alle Gelegenheitsziele in Sichtweite angreifen.
- [7] Alle Ziele in Sichtweite angreifen.
- [8] Allen Apaches befehlen, Ziel niederhalten und umfliegen (beim Feuern zurückziehen.)
- [9] Alle nicht bedrohlichen Ziele in Sichtweite ignorieren.
- [0] Flügelmann befehlen, Formation zu fliegen
- [T] Flügelmann befehlen, mein aktuelles Ziel anzugreifen (falls zutreffend).

- [B] Befehlen der Einsatzbesprechung folgen (wie in SOPs beschrieben).
- [W] Warten.
- [L] Einem anderen Team befehlen, die Führungsrolle in der Formation zu übernehmen.
- [STRG] + [Pos1]
Zum letzten Wegpunkt schalten
- [Pos1] Zum nächsten Wegpunkt weiterschalten.
- [Ende] Zum vorherigen Wegpunkt zurückschalten.
- [S] Apache auf dem aktuellen Funkkanal nach dem Status fragen
- [R] Führer des Teams nach der Position fragen
- [STRG] + [R]
Rettungshelikopter nach der Position fragen

Im Einsatzplaner können Sie zwei alternative Formationen festlegen, die Sie jederzeit während eines Einsatzes mit folgenden Tasten aktivieren können.

- [Ü] Zu alternativer Formation 1 wechseln
- [+ * ~] Zu alternativer Formation 2 wechseln
- [Enter] Zur Standardformation zurückwechseln.



KAMERASTEUERUNG

- [F1] HUD-Ansicht
- [F2] Zn der HUD-Ansicht Cockpit-Sichten durchschalten
- [F3] Verfolgerkamera
- [F4] Wing-Kamera (wechseln zwischen den Seiten)
- [F5] Drehbare Zoom-Kamera

- [F6] Steuerbare Kamera abwerfen
- [F7] Kamera abwerfen, die dem Apache folgt
- [F8] Kamerasischt eines verbündeten Helikopters
- [F9] Kamerasischt eines gegnerischen Helikopters
- [F11] Raketenverfolgeransicht
- [F12] Flugkarte

Mit den Cursortasten drehen Sie die Kamera in den Kamerasischten F5, F6, F8 und F9.

- [Bild auf] Vergrößern (nur in Zusammenhang mit den Kamerasischten F5, F8 und F9)
- [Bild ab] Verkleinern (nur in Zusammenhang mit den Kamerasischten F5, F8 und F9)
- [STRG] + [I] Infrarot-Sensor für externe Kamerasischten einschalten
- [STRG] + [F6] Zur steuerbaren Kamera umschalten (F6)

Um die Kamera nach oben und unten zu bewegen, halten Sie die STRG-Taste gedrückt und steuern mit den Cursortasten nach oben und unten.

In den IHADSS-/Cockpit-Ansichten:

- [D] Draufsicht-Cockpit ein-/ausschalten
- [I] Infrarot-Sensor ein-/ausschalten
- [V] Cockpitbeleuchtung ein-/ausschalten
- [Umschalt] + [V] Intensität der Cockpitbeleuchtung erhöhen
- [STRG] + [V] Intensität der Cockpitbeleuchtung verringern
- [Umschalt] + [H] IHADSS-Farbe abdunkeln
- [STRG] + [H] IHADSS-Farbe aufhellen
- [Bild ab] IHADSS-Radarreichweite erhöhen (wenn eingeschaltet)
- [Bild auf] IHADSS-Radarreichweite verkürzen (wenn eingeschaltet)

- [Num0] Zentriert den Kopf in der IHADSS-Ansicht
- [Umschalt] + [linke Cursortaste] dreht den Kopf nach links außen.
- [Umschalt] + [rechte Cursortaste] dreht den Kopf nach recht saußen.
- [Cursortasten] bewegt den Kopf herum (oder POV-Hat)



NETZWERKSTEUERUNG

Um eine vordefinierte Netzwerkrichtnachricht zu senden, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und drücken eine der Ziffern [0] bis [9] auf der normalen Tastatur. Die 10 vordefinierten Nachrichten befinden sich in der Datei *netmsg.txt* im Spielverzeichnis. Sie können diese Nachrichten mit einem beliebigen Texteditor bearbeiten. Nur die ersten 32 Zeichen einer Zeile werden versandt, und falls die Datei mehr als 10 Zeilen enthält, werden die übrigen Zeilen ignoriert.

- [Umschalt] + [S] Punktestand ein-/ausschalten
- [Umschalt] + [M] Netzwerkrichtnachricht senden
- [Umschalt] + [T] Netzwerk-Team-Meldung senden



WEITERE STEUERUNGEN

- [P] Pause
- [O] Optionsbildschirm
- [STRG] + [G] Screenshot (sichert eine PCX-Grafikdatei im Spielverzeichnis)
- [Esc] Einsatz beenden

MISSION BUILDER

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Karte, und wählen Sie einen Objekttyp aus der Optionsliste, um neue Objekte/Gruppen zu erstellen.

Gruppen, die sich in der Welt befinden, können Sie auswählen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf die gewünschten Objekte klicken. Danach bearbeiten Sie sie mit den Befehlen aus den Gruppen- und Befehlsmenüs. Nach der Einrichtung einer Einheitengruppe können Sie diese Gruppe an beliebiger Position duplizieren.

Drücken Sie die [C]-Taste, um eine Gruppe zu kopieren, und die [P]-Taste, um sie an der Position des Mauszeigers einzufügen. Beim Kopieren und Einfügen werden nur die Gruppeninformationen gespeichert.



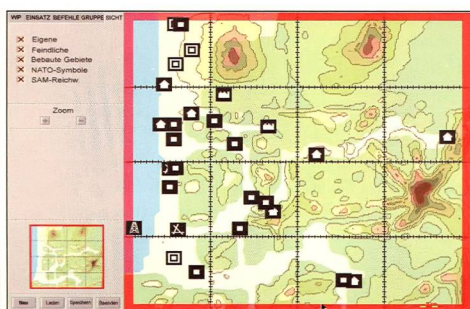
Achten Sie beim Plazieren einer Einheitengruppe darauf, daß Sie sie nicht in den Baumwipfeln, auf dem Meer oder in großer Höhe plazieren. Das ist nicht erlaubt.

Im ACP-Menü bearbeiten Sie die Angaben für Höhe und Geschwindigkeit der Apaches und andere Aktionen, die die vom Computer gesteuerten Apaches bei Bedrohungen oder, wenn sich ein Gelegenheitsziel in der Nähe befindet, ausführen. Wenn Sie eine ACP-Gruppe erstellen, werden zu Beginn jeweils ein ACP für Start, Landung und Angriff definiert. Wenn Sie auf das „+“-Symbol klicken, können Sie weitere ACPs hinzufügen. Es handelt sich allerdings immer um Transit-ACPs. Es kann immer nur einen Angriffs-ACP geben.

Im Menü „Einsatz“ legen Sie die Siegbedingungen fest. In diesem Menü bestimmen Sie außerdem die Waffenausrüstung der Apaches, die Anzahl der verfügbaren Artillerieangriffe und den Text der Einsatzbeschreibung im Menü „Einsatz“. Um eine Textdatei zu importieren, speichern Sie die entsprechende TXT-Datei in das Unterverzeichnis \Creator, das sich im Programmverzeichnis von Team Apache befindet.

Nachdem Sie einen Einsatz gespeichert haben, können Sie ihn in den Bildschirm „Kampfeinsätze“ laden, und natürlich können Sie eigene Einsätze an Ihre Freunde weitergeben. Um eine Einsatzdatei von einem anderen Spieler zu laden, speichern Sie die .mef-Datei aus dem Verzeichnis \Creator in das eigene Verzeichnis \Creator.

Wenn es Ihnen nicht gelingt, Symbol sinnvoll auf dem Bildschirm zu bewegen, versuchen Sie die Bildschirmansicht zu vergrößern. Dadurch erhalten Sie eine bessere Auflösung.



DER OPTIONSBILDSCHIRM

Hier können Sie verschiedene Einstellungen zur Verbesserung der Anzeige und des Sounds vornehmen.

Z-BUFFERING

Dabei handelt es sich um eine Option zur Verbesserung der Grafikausgabe. Sie sollten diese Option jedoch nur aktivieren, wenn sich in Ihrem System eine 3D-Grafikbeschleunigerkarte befindet, die diese Option unterstützt, z. B. eine Karte mit 3Dfx-Chipsatz. Wenn Sie diese Option aktivieren, und das Spiel läuft nur langsam, dann steht diese Unterstützung auf Ihrem System nicht zur Verfügung. Deaktivieren Sie sofort diese Option.

RENDERING IN DEN GRAFIK-SPEICHER

Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn Sie keine 3D-Grafikbeschleunigerkarte besitzen. Abhängig von Ihrer Grafikkarte wird dadurch die Leistung verbessert. Versuchen Sie das Spiel auf beide Arten zu spielen, und wählen Sie die Einstellung mit der besten Leistung.

SPEZIALEFFEKTE

Wenn Sie diese Optionen deaktivieren, wird die Bildwiederholfrequenz des Spiels verbessert, allerdings auf Kosten der Grafikqualität. Wenn in Ihrem System keine 3D-Beschleunigerkarte integriert ist, sollten Sie für diese Einstellung einen niedrigen Wert wählen.

GRAFIKDETAILS

Stellen Sie diese Einstellung auf einen niedrigen Wert, wenn Ihre Grafikkarte nur wenig Speicher für Texturen besitzt.

TERRAINDetails

Wenn Sie diese Optionen deaktivieren, wird die Bildwiederholfrequenz des Spiels verbessert, allerdings auf Kosten der Grafikqualität. Wenn in Ihrem System keine 3D-Beschleunigerkarte integriert ist, sollten Sie für diese Einstellung den möglichst niedrigsten Wert wählen.

BESCHLEUNIGEN DER BILDWIEDERHOLFREQUENZ

Wenn die Bildwiederholfrequenz immer noch nicht entsprechend ist, versuchen Sie die Anzahl der Soundeffekte zu reduzieren, indem Sie einen niedrigeren Wert für die Einstellung der „Soundeffekte“ und „Funkmeldungen“ (nicht Lautstärke) wählen.

Falls noch nicht geschehen, stellen Sie den Wert für die TERRAIN-DETAILS auf die Minimaleinstellung. Dadurch verschlechtert sich die Grafikqualität leicht, jedoch wird die Bildwiederholfrequenz bedeutend verbessert.

Als nächstes sollten Sie versuchen, die Einstellungen für die SPEZIALEFFEKTE und schließlich für GRAFIKDETAILS zu reduzieren.

NETZWERK-THEMEN

Alle Optionen für das Flugmodell während eines Netzwerkspiels bestimmen Sie mit den eigenen Optionseinstellungen. Waffen- und Munitionseinstellungen stehen immer auf „Realistisch“. Die Optionen für IHADSS-Radar und Zieltyp entsprechen denen auf dem Host und gelten für alle Teilnehmer am Spiel.



Versuchen Sie folgendes, um eine direkte Modem-Modem-Verbindung einzurichten:

Auf dem Host:

- ▶ Wechseln Sie auf den Netzwerkbildschirm.
- ▶ Geben Sie einen Namen ein.
- ▶ Wählen Sie H2H oder Kooperatives Spiel (nach Belieben).



- ▶ Wählen Sie „Modem“. (Ein Dialogfeld wird geöffnet.)
- ▶ Klicken Sie auf „Abbrechen“.
- ▶ Klicken Sie auf „Spiel erstellen“.
- ▶ Richten Sie das Spiel ganz normal ein, und klicken Sie dann auf „Erstellen“. (Ein weiteres Dialogfeld wird geöffnet.)
- ▶ Klicken Sie auf „Antworten“.
- ▶ Warten Sie, bis der andere Spieler am Spiel teilnimmt. (Der andere Spieler nimmt teil, das Spiel wird ganz normal fortgesetzt.)

erweitert. Das Ergebnis ist eine Audio-Erfahrung mit stark gesteigertem Realismus.

Folgende Richtlinien sollen Ihnen helfen, den größten Nutzen von QSound Virtual Audio auf Ihrem System zu erhalten.

Da es sich bei QSound um einen Stereoprozeß handelt, benötigen Sie ein stereofähiges Wiedergabesystem. Folgende Vorschläge dienen dazu, Ihr System symmetrisch so einzurichten, daß der rechte und linke Lautsprecher ähnlich ausgerichtet sind.

- ▶ Beide Lautsprecher sollten im gleichen Abstand vom Hörplatz aufgestellt sein.
- ▶ Stellen Sie sicher, daß beide Lautsprecher im selben Winkel stehen, d. h. entweder direkt vor dem Hörplatz oder leicht angewinkelt zum

Normalerweise sind diese Anschlüsse rot oder schwarz bzw. mit „+“ und „-“ gekennzeichnet. Bei Lautsprecherkabeln ist normalerweise eine Ader mit einer farbigen Linie oder Abschirmung gekennzeichnet. Verbinden Sie diese Adern mit den roten, d. h. den „+“-Anschlüssen am Verstärker, schließen Sie dann die andere Ader an den schwarzen, d. h. den „-“-Anschluß an.

Auf dem Slave:



- ▶ Wechseln Sie auf den Netzwerk-Bildschirm.
- ▶ Geben Sie einen Namen ein.
- ▶ Wählen Sie „Modem“.
- ▶ Geben Sie die Telefonnummer des Host ein.
- ▶ Klicken Sie auf „Wählen“ (oder wie der entsprechende Befehl auch immer heißen mag).
- ▶ (Die Sitzung steht nun auf der Liste der Sitzungen zur Verfügung.)
- ▶ Klicken Sie auf „Teilnehmen“.
- ▶ usw...

Hörplatz stehen, welche Position Sie auch immer bevorzugen.)

- ▶ Sorgen Sie dafür, daß beide Lautsprecher auf gleicher Höhe stehen.
- ▶ Die Lautsprecher sollten nicht zu weit voneinander entfernt stehen. In einer Multimediaumgebung ist es z. B. empfehlenswert, die Lautsprecher zu beiden Seiten des Monitors aufzustellen.
- ▶ Wenn Ihr System über einen Balance-Regler verfügt, achten Sie darauf, daß dieser Regler zentriert ist. Wenn jeder Lautsprecher mit einer eigenen Lautstärkeregelung ausgestattet ist, stellen Sie die Lautstärke so ein, daß beide Lautsprecher sich so weit wie möglich in der relativen Lautstärke entsprechen.
- ▶ Die Lautsprecher müssen in Phase geschaltet sein. Die Anschlüsse der meisten Multimedialautsprecher sind so ausgelegt, daß die richtige Phaseneinstellung automatisch sichergestellt ist, aber einige Systeme, z. B. HiFi-Anlagen mit getrennten Lautsprechern und Verstärkern verwenden zweiadrigte Kabel mit zwei Anschlüssen für jeden Anschluß.

Obwohl eine Verbesserung auch hörbar ist, wenn Sie seitlich versetzt sitzen, so hören Sie doch eine dramatische Klanglokalisierung, wenn Sie in der Mitte zwischen den Lautsprechern sitzen. Nehmen



Sie sich ein wenig Zeit, um Ihr System richtig einzurichten. Sie kommen in den maximalen Genuß der Klangverbesserungen durch Qsound, die in Team Apache integriert wurden.

Weitere Informationen finden Sie bei QSound Labs, Inc.:
<http://www.qsound.ca>
 QSound® und QLogo sind eingetragene Warenzeichen von QSounds Lab, Inc.

Q SOUND VIRTUAL AUDIOTM ANLEITUNG ZUM OPTIMALEN HÖRVERGNÜGEN

Team Apache beinhaltet QSound Virtual Audio von QSound Labs Inc. QSoundR ist ein patentierter, innovativer Prozeß, der das Klangfeld dramatisch über die Grenzen des herkömmlichen Stereos





Historisches zum Helikopter AH-64A APACHE

Die Erfahrungen und Erkenntnisse, die das amerikanische Militär im Vietnamkrieg sammelte, machten die Entwicklung des Boeing AH-64A Apache erst möglich. In diesem Krieg hatte sich zwar das Konzept der Kampfhubschrauber bewährt, aber die vorhandenen Helikopter, beispielsweise die modifizierte Bell UH-1 und die AH-1 Huey Cobra, erwiesen sich in mehreren Bereichen als ungeeignet, besonders Triebwerkskraft, Schutzfunktionen und Bewaffnung ließen zu wünschen übrig.

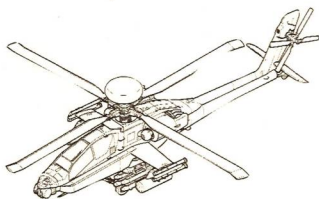
Die Anforderungen, die an einen Kampfhubschrauber auf einem potentiell sehr viel gefährlicherem Kriegsschauplatz, z. B. bei einem NATO-Fronteinsatz in Mitteleuropa, gestellt wurden, führten Mitte der 70er Jahre zur Auflistung der Anforderungen an einen fortschrittlichen Kampfhubschrauber (AAH = Advanced Attack Helicopter). 1976 setzte sich die Konstruktion von Hughes gegen mehrere Mitbewerbermodelle durch und erhielt den Zuschlag.

Nach der Übernahme von Hughes Helicopters durch McDonnell-Douglas wurde der endgültige Helikopter 1984 in Dienst gestellt. In den 90er Jahren wird der Apache zu einem Luftfahrzeug von Boeing.

Der neue Hubschrauber sollte die harten AAH-Anforderungen erfüllen. Er mußte bei Tag und in der Nacht sowie bei widrigen Wetterbedingungen einsetzbar sein. Er sollte außerdem Treffer von leichten Flugabwehrsystemen aushalten können,



z. B. Maschinengewehrsalven vom Kaliber 0,50, die 23 mm Granate der berühmten russischen ZSU-23-4 und von der Schulter abgefeuerten Boden-Luft-Raketen (SAMs), z. B. der im Vietnamkrieg häufig eingesetzte Flugkörper SA-7.



Ebenso essentiell waren die Anforderungen an die Manövrierfähigkeit. Dabei lag das Augenmerk hauptsächlich auf NOE- oder Tieftflugfähigkeit (nap-of-earth), d. h. der Helikopter fliegt Schleichflugeinsätze in niedrigster Höhe und paßt sich an die Geländeverhältnisse an, um nicht

vom feindlichen Radar erfaßt zu werden. Außerdem mußte die Überlebenswahrscheinlichkeit für die Crew bei einer Bruchlandung erhöht werden. Der neue Helikopter, der AH-64A Apache, erfüllte alle diese Forderungen und leistete darüber hinaus noch einiges mehr.

Zwei Wellenturbinentriebwerke von General Electric treiben den Apache an und liefern ein ausreichendes Leistungsniveau für Geschwindigkeiten von bis zu 227 mph (420 km/h) und

einen Kampfradius von bis zu 260 Seemeilen (480 km). Zur starken Bewaffnung gehört die M230-Maschinenkanone zur Vernichtung ungepanzerter bzw. leichtgepanzelter Ziele, die laser-gelenkten Panzerabwehrraketen vom Typ Hellfire, die 2,75-Zoll-Rakete vom Typ Hydra mit hoch-explosivem Sprengkopf oder Mehrzweck-Submunition und die infrarotgelenkte Luft-Luft-Rakete vom Typ Stinger zum Ausschalten gegnerischer Luftbedrohungen.

Der Helikopter ist außerdem mit komplexen Navigations- und Sensorensystemen ausgerüstet. Dadurch sind Einsätze unter allen Wetterbedingungen möglich. Durch das Nachtsichtsystem für den Piloten, kurz PNVs, sind Flüge selbst bei Dunkelheit möglich.

Alle Systeme liefern ihre Daten direkt an das im Helm des Piloten montierte IHADSS, das auf Kopfbewegungen der Crew reagiert und Sensoren- oder Kanonensysteme auf einen Punkt auf der Visierlinie des Bordschützen oder Piloten ausrichtet.



Der Apache gehört zu den Helikoptern mit den besten Manövrierfähigkeiten, einer bemerkenswerten Rollgeschwindigkeit und der Fähigkeit, g-Belastungen auszuhalten, die ihn in die Lage versetzen, die Beanspruchung bei Tief- und Tiefstflügen mit hoher Geschwindigkeit auszuhalten.

Obwohl der Apache einen Kampfeinsatz in Panama hatte, kam die erste wirkliche Herausforderung erst während des Golfkriegs. Er wurde dort intensiv zur Unterstützung der Bodentruppen in Kuwait und im Irak eingesetzt. Berühmt wurde er durch eine Reihe von Einsätzen im Golf, unter anderem dem allerersten Angriff der Operation „Desert Storm“, als 8 Apaches, die das 1. Bataillon der 101. Luftlandedivision bildeten, wichtige Radarbunker der irakischen Luftabwehr zerstörten und so den Weg für den alliierten Luftangriff freimachten.



Zwischen dem 24. und 28. Februar 1991 wurde der Apache beim größten Helikopterangriff der Geschichte eingesetzt. 2.000 Soldaten der US-amerikanischen 101. Luftlandedivision wurden auf dem Salman Flughafen abgesetzt, 50 Meilen (75km) innerhalb des Iraks, auf dem ein vorgeschobenes Waffen- und Treibstofflager (FARP) für weitere Operationen errichtet wurde. Zunächst wurden

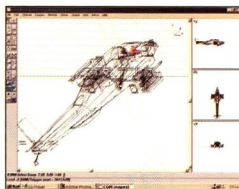


die Apaches als Eskorte für die Chinook- und Blackhawk-Helikopter eingesetzt, welche die Division über die Grenze transportierten.

Nach der Einrichtung des FARP waren die Apaches verfügbar, um ihre geballte Feuerkraft bei Angriffen gegen feindliche Einrichtungen einzusetzen. Diese Operationen zeigten die Vielseitigkeit der Apaches in der Landkriegführung sowie ihre Fähigkeit für Operationen tief im Feindesgebiet mit minimaler Unterstützung.

Der unglaubliche Erfolg dieser Operation überraschte alle. In den ersten 10 Stunden der Offensive wurden etwa 5.500 irakische Kriegsgefangene genommen. Einmal griff das 1. Bataillon der 101. Luftlandedivision eine irakische Infanterieeinheit mit Bordkanonen und Raketen an. Die irakischen Truppen mußten sich der überlegenen Feuerkraft geschlagen geben, und 476 Soldaten ergaben sich den Besatzungen der Apaches. Zum ersten Mal in der Geschichte hatte eine Helikoptereinheit ohne Hilfe Bodentruppen dieser Größe besiegt.

Diese historische Schlacht räumte jeden Zweifel an der Leistungsfähigkeit des Angriffshelikopters aus. Während des Golfkriegs verloren die Amerikaner nur zwei Apaches: Der eine wurde bei einem Zwischenfall außerhalb der Kampfhandlungen zerstört, der andere wahrscheinlich durch Feindeinwirkung. Diese unglaublich niedrigen Verluste haben den Ruf des Luftfahrzeugs weiter gefestigt und gezeigt, daß richtig eingesetzte Helikopterformationen die Schlagkraft auf immense Werte multiplizieren.



Mittlerweile wurden 930 AH-64 Apaches gebaut. Sie werden in sechs Ländern eingesetzt.

Technische Spezifikationen des Boeing Apache AH-64A

Abmessungen:

Gesamtlänge, beide Rotoren drehen sich	58 ft 3 in (17,76 m)
Durchmesser des Hauptrotors	48 ft (14,6 m)
Durchmesser des Heckrotors	9 ft 2 in (2,79 m)

Höhe über Heckflosse

11 ft 6 in (3,52 m)

Höhe über Hauptrotorkopf

12 ft 7 in (3,84 m)

Gewichte:

Leergewicht. 760 lb (4.881 kg)

Primäreinsatz-Bruttogewicht

14.445 lb (6.552 kg)

Max. Abfluggewicht

21.000 lb (9.525 kg)

Leistung:

Max. zulässige Geschwindigkeit
197 kt (365 km/h)

Max. Dauergeschwindigkeit

160 kt (296 km/h)

Max. Steigrate

2.500 ft/min (762 m/min)

Dienstgipfelhöhe

21.000 ft (6.400 m)

g-Grenzen bei niedriger Höhe

+3,5 bis -0,5

Max. Reichweite ohne Außentanks

260 SM (482 km)

Triebwerke: zwei General Electric T700-GE-701-Wellenturbinen

Max. Dauerleistung (je)

1.510 WPS (1.126 kW)

Leistung (je)

1.696 WPS (1.265 kW)

Bei Ausfall eines Triebwerks (je)

1.723 WPS (1.285 kW) für 150 Sek

Bewaffnung:

Vier Waffenaufhängungen können jeweils vier AGM-114 Hellfire ATGM oder einen M261 19-rohrigen Raketenbehälter für die Hydra FFAR tragen. Zwei zusätzliche Waffenaufhängungen können jeweils eine FIM-92 Stinger AAM aufnehmen.



Strategiespiel der Sonderklasse mit Dutzenden Rassen und Monstern, die Sie in den Kampf schicken können. Weitere Vollversionen auf der CD: Das Rollenspiel **Bloodstone**, das Erweiterungsprogramm zu Siege **"Dogs of War"** und das Rollenspiel **Tegel's Mercenaries**. (DA/CD/DOS)
Bestell-Nr. **RK-133-49**

4,80 DM
SFR 4,80 ÖS 39



Empire Deluxe ist ein **turbasiertes Strategiespiel**. Erlangen Sie die Welt Herrschaft. Bis zu **6 Spielern** messen sich im Kriegshandwerk auf immer wieder neu generierten Welten mit **Infanterie, Panzern, Artillerie und Flugzeugträgern**. Eigene Karten können mit dem mitgelieferten **Editor** erstellt werden. Gemäß dem Motto, nur einer kann gewinnen, endet das Spiel erst mit dem Sieg eines Spielers über alle anderen. Eine Aufgabe, die eine Herausforderung an die Kommandoanstrengung stellt. Ein legendäres **Strategiespiel** mit enormem Suchfaktor, hier in seiner besten Version. Deutsche Vollversion auf CD-ROM.

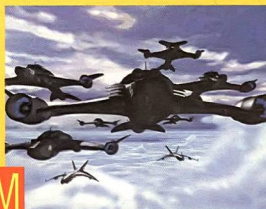
Bestell-Nr. RK-207-49

4,80 DM
SFR 4,80 • ÖS 39

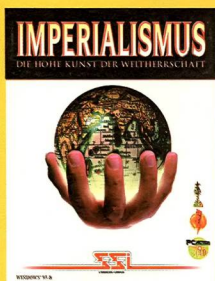
MAXIMALE strategische Kampf-Aktion - gehen Sie bis an die Grenzen Ihrer Fähigkeiten! Als Kommandant der MAX-Einsatztruppe haben Sie den Auftrag, einen neuen Planeten zu kolonialisieren. Bergwerke, Kraftwerke, Fabriken, Fahrzeuge oder Wohngebäude - **Sie planen, was gebaut werden soll**. Doch Widersacher und gegnerische Aggressoren gibt es mehr als Sie denken! MAX ist ein **echte Herausforderung für alle Echtzeit- und Rundenplanspielen**. Wählen Sie unter acht möglichen Kampfpartnern mit über 50 Land-, See- und Lufteinheiten. **Wählen Sie Ihre Spieler oder Computergegner**, können sich (auch per Netzwerk) in den Kampf begeben. Vollversion auf CD-ROM mit Anleitungsfisch.

Bestell-Nr. TGG-020-49. **14,90**

Bestell-Nr. TGG-020-49



14,99 DM
SFR 14,90 öS 120



Was wurden Sie tun, wenn Sie König, Kaiser oder Kanzler wären? In IMPERIALISMUS treten Sie in die Fußstapfen von Julius Cäsar oder Karl dem Großen und planen die Errichtung Ihres eigenen Weltreichs - allerdings nicht in der Antike oder im Mittelalter, sondern im 19. Jahrhundert zu Zeiten des Imperialismus und der Industrialisierung. Anstelle plumper Militäroperationen sind hier jedoch Planung, Weitsicht und Durchsetzungskraft in vielen Bereichen gefragt. Nur wenn Sie gleichzeitig wirtschaftliches, diplomatisches und militärisches Geschick beweisen und sich gekonnt um Rohstoffreserven, Infrastruktur, Wirtschaftswachstum, Forschung, Bündnispolitik, politische Allianzen und vieles, vieles andere kümmern, werden Sie den Posten des Welt Herrschers erlangen. IMPERIALISMUS glänzt durch übersichtliche, einfache Bedienung trotz hoher Komplexität und vieler Szenarien, bis zu 6 Mitspieler können im Netzwerk gleichzeitig um die Welt Herrschaft streiten.

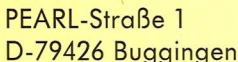
Bestell-Nr. TGG-024-49

14,99 DM
SFR 14,90 öS 120

Kunden-Nr. (falls vorhanden)

--	--	--	--	--	--	--	--

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



Persönliche Bestellannahme:
Rund um die Uhr • An allen Tagen.
Telefax: 07631/360-444
Internet: www.pearl.de

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

[illegible]

Unterschrift _____

Lizenzurkunde

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der BG Gold 27 und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm

TEAM APACHE

als Lizenzinhaber und damit rechtmäßiger Anwender in vollem Umfang und zeitlich unbegrenzt zu nutzen. TEAM APACHE ist ein kommerzielles Lizenzprodukt. 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:

- ❶ Gegenstand und Dauer des Vertrages: Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, und der TREND GmbH ist die Nutzung des auf den CD-Roms aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an die TREND GmbH zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
- ❷ Umfang der Benutzung: Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung sind untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherheitskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installation auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
- ❸ Gewährleistung und Haftung: Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit dem Registrierungsschein sowie einem adressierten Rückumschlag an die Adresse auf dem Registrierungsschein. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
- ❹ Registrierung: Der Eingang des ausgefüllten Registrierungsscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender von TEAM APACHE werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheines ein.

Abgesandt am:

Unterschrift

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes TEAM APACHE mit dem Kauf der Zeitschrift BG Gold 27 erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zur Kenntnis genommen. Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.

Bitte ausfüllen:

Computer: ☐ 486 ☐ Pentium ☐ Pentium II od. höher
 Speicher: ☐ 8 MB ☐ 16 MB ☐ 32 MB oder mehr
 Betriebssystem: ☐ DOS ☐ Win 95 ☐ Win 98 ☐ andere
 Peripherie: ☐ Soundkarte ☐ Modem ☐ Joystick/Gamepad

Vor- und Zuname

Geburtsdatum

Straße

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

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

Ich bin bereits registrierter Anwender einer anderen Vollversion aus dem TREND VERLAG ☐ ja ☐ nein

**BESTSELLER
GOLD EDITION 27**

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die TREND Redaktions- und Verlags GmbH PEARL-Straße 1 · D-79426 Buggingen

Ihre Adressen werden entsprechend den Datenschutzbestimmungen in unserer Anwender-Datenbank gespeichert.

PC-Softwaremagazine

jetzt einfach und kostengünstig nachbestellen!

Alle PC-Softwaremagazine mit CD-ROM und Lösungsbücher erhalten Sie direkt bei PEARL im Versand. Ihr Vorteil: Auch bei Einzelheften oder Kleinmengen bezahlen Sie keinen Mindermengen-Zuschlag. Es fällt lediglich eine sehr geringe Versandkostenpauschale an.

Lösungsbücher

Best.-Nr.	Buchtitel (ohne CD)	DM
UZ-2103	Commandos Lösungsbuch	19,95
UZ-2111	Tomb Raider 3 Lösungsbuch	19,95
UZ-2128	Deathtrap Dungeon Lösungsbuch	19,95
UZ-2135	Gangsters Lösungsbuch	19,95
UZ-2139	Tomb Raider 2 Lösungsbuch	19,95
UZ-2141	Dark Project Lösungsbuch	19,95
UZ-2146	Commandos: Im Auftrag d.E. Lösungsb.	19,95

Spielhallen Hits

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-1401	1: Battle Race	19,80
UZ-1402	2: Primal Rage	19,80
UZ-1403	3: D.O.G. - Fight For Your Life	19,80

BG Special

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-1307	7: Battle Chess 1 / 2 / Enhanced	19,80
UZ-1312	12: Dark Universe/ Whales Voyage 1&2	19,80

Bestseller Games

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-1009	9: Leisure Suit Larry 5	9,99
UZ-1012	12: Leisure Suit Larry 6	12,99
UZ-1014	14: Sim City Enhanced	12,99
UZ-1016	16: Dungeon Master 2	12,99
UZ-1018	18: Das schwarze Auge 1 & 2 (2 CDs)	12,99
UZ-1022	22: Frankenstein	12,99
UZ-1025	25: Mad TV 1+2	12,99
UZ-1026	26: iM1A2 Abrams (Win 95)	12,99
UZ-1029	29: Have a N.I.C.E. Day (Win 95)	12,99
UZ-1030	30: Bliing!	12,99

Bestseller Games Gold

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-1107	7: Cyberia 1	14,99
UZ-1108	8: Descent 1	14,99
UZ-1115	15: Stonekeep	14,99
UZ-1117	17: G-Name	14,99
UZ-1118	18: Fallen Haven (Win 95)	14,99
UZ-1119	19: Terra Nova	14,99
UZ-1120	20: MAX Mech. Assault	14,99
UZ-1122	22: Earth 2140	14,99
UZ-1123	23: Flight Unlimited (Win 95)	14,99
UZ-1124	24: Imperialismus (Win 95)	14,99
UZ-1125	25: Jet Fighter 3 inkl. Mission-CD	14,99
UZ-1126	26: Warhammer: Gehörnte Ratte (Win 95)	14,99
UZ-1127	27: Team Apache (Win 95)	14,99

CD Top

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-1502	2: Time Almanac of the 20th Century	12,99
UZ-1503	3: Leonardo - The Inventor	12,99
UZ-1504	4: PhotoFinish 3.0	12,99
UZ-1505	5: Land Designer (Gartenplaner)	12,99
UZ-1506	6: Infopedia 2.0	12,99
UZ-1507	7: A.R.N.O.L.D. Mix H'tit f. Win95	12,99
UZ-1508	8: Print Artist 3.0 SE plus	12,99
UZ-1509	9: TopWare Gold II (43 Vollversionen)	12,99
UZ-1510	10: Micrografix Simply 3D	12,99
UZ-1511	11: Marco Polo Travel Center 2.2	12,99
UZ-1512	12: Battles of the World	12,99
UZ-1513	13: Länder-Magazin (2 CDs)	12,99
UZ-1514	14: Der farbige Brehm	12,99
UZ-1515	15: Cakewalk Pro Audio	12,99
UZ-1516	16: Hubble Space Telescope	12,99
UZ-1517	17: Flinke Finger	12,99
UZ-1518	18: Photo Space Satellitenatlas	12,99

Fast geschenkt

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-1603	3: Press International & DesignWorks	9,99
UZ-1609	9: Borland Paradox 4.5 f. Win.	9,99
UZ-1611	11: Norton Commander 4.0 CL Edition	12,99
UZ-1612	12: Calendar Creator Plus 2.0	12,99
UZ-1616	16: Astro Star 5.0	12,99
UZ-1617	17: Übung macht d. Meister - Englisch	12,99
UZ-1618	18: Bodyworks 5.0	12,99
UZ-1620	20: dBASE 5.0 für Windows	12,99
UZ-1621	21: 3D-Weltatlas	12,99
UZ-1622	22: TurboCAD Designer 2D/3D	12,99
UZ-1623	23: Power Translator Deluxe	12,99
UZ-1624	24: IQ-Test multimedia	12,99
UZ-1626	26: Photo Creations Design Studio	12,99
UZ-1628	28: PTS Rescue Manager	12,99
UZ-1629	29: 3D Live Grafik	12,99
UZ-1630	30: Globe Master Weltatlas	12,99
UZ-1631	31: VisualRoute / Französisch-Trainer	12,99
UZ-1632	32: Highlight Professional 2.0	12,99
UZ-1633	33: Labels Unlimited 2.0 D	12,99
UZ-1634	34: Ahnengalerie 2.0 (Win 95)	12,99

Fast geschenkt Gold

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-1704	4: CA Clipper 5.2 & Clipper Tools 3	19,80
UZ-1706	6: CA Realizer 2.0 / CA dBase 2.0	19,80

UZ-1707	7: Micrografix ABC FlowCharter	19,80
UZ-1709	9: RGH Profan 4.5 für Windows	19,80
UZ-1712	12: Herders Bilderlexikon für Kinder	19,80

Vollversion

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-3005	5: AskSam 1.03	19,80
UZ-3007	7: Lotus AmiPro 3.1	19,80
UZ-3008	8: ClarisWorks 3.0	19,80
UZ-3009	9: Reflections 4.0	19,80
UZ-3010	10: KHK PC Freiberufler 2.04	19,80
UZ-3011	11: Lotus Approach 3.02	19,80
UZ-3012	12: IMSI FormTool Gold (Win 3.1)	19,80
UZ-3013	13: Micrografix PhotoMagic 1.0	19,80
UZ-3014	14: Instant 3D 1.0	19,95
UZ-3015	15: Micrografix Windows Draw 4.0	19,95
UZ-3016	16: FotoPrinter SE 1.2	19,95
UZ-3017	17: Digital Camera Suite SE	19,95
UZ-3018	18: Studio 98 Grafikwerkstatt	19,95

PC Schulung

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-3101	1: WinWord 7.0 Training	19,80
UZ-3102	2: CorelDRAW 6 Training	19,80
UZ-3103	3: Excel 97 Training	19,80
UZ-3104	4: Word 97 Training	19,80
UZ-3105	5: Access 97 Training	19,80
UZ-3106	6: PC Einsteigerkurs Windows 95	19,80
UZ-3107	7: Bildbearbeitung Lernkurs	19,80
UZ-3108	8: PowerPoint 97 Training	19,80
UZ-3109	9: Alles zum Einstieg ins Internet	19,95
UZ-3151	SH: PCs aufrüsten und tunen	19,95

PC Lösungen

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-3204	4: Homepages im Internet	19,80
UZ-3208	8: Geld verdienen mit dem PC	19,80
UZ-3209	9: 333 CorelDRAW Lösungen (V 6/7)	19,80
UZ-3210	10: Finanzen im Griff mit Excel	19,80
UZ-3211	11: 111 Profi-Lösungen f. Access	19,80
UZ-3212	12: 333 CorelDRAW Drucksachen	19,80

Win Word Lösungen

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-3307	7: 444 Lösungen für Heim und Büro	19,80
UZ-3308	8: 222 Formulare und Etiketten	19,80
UZ-3309	9: Zeitschriften selbst gemacht	19,80
UZ-3310	10: 333 Vorlagen für Weihnachten	19,80

Bestell-Coupon für PC-Softwaremagazine

Hiermit bestelle ich folgende Vollversions-Magazine mit CD-ROM:

Menge	Bestell-Nr.	Kurztitel	Menge	Bestell-Nr.	Kurztitel
UZ-			UZ-		
UZ-			UZ-		
UZ-			UZ-		
UZ-			UZ-		

Liefen Sie bitte per ☐ Bankeinzug (+ DM 2,95) ☐ Nachnahme (+ DM 5,95)

☐ Vorkasse (+ DM 2,95), Scheck über DM _____ liegt bei!

☐ Bankeinzugsermächtigung liegt Ihnen vor

Kunden-Nr. (falls vorhanden) _____

Vor- u. Zuname:

Name u. Ort der Bank:

BLZ:

Konto-Nr.

Straße & Haus-Nr.

Datum: _____ Unterschrift: _____
(Bei Minderjährigen ist die Unterschrift eines Elternteils erforderlich!)

So bestellen Sie:

Senden Sie uns den Bestellcoupon per Brief oder Fax zu oder bestellen Sie rund um die Uhr telefonisch unter Telefon 0180-555 82 oder per Internet unter www.pearl.de. Innerhalb Deutschland bezahlen Sie für Ihre Zeitschriften-Lieferung lediglich eine geringe Versandkostenpauschale von DM 2,95 bei Bank-einzug oder Vorauskasse per Scheck bzw. DM 5,95 bei Zahlung per Nachnahme. Diese vergünstigten Versandpauschalen gelten nur für die hier aufgeführten Softwaremagazine mit UZ-...-Bestellnummern!

PEARL Agency GmbH
PEARL-Straße 1
D-79426 Buggingen

Tel. 0180-555 82

Fax 07631/360-444

TEAM APACHE

Atemberaubende Helikopter-Action

Sie sind Commander des TEAM APACHE – der härtesten Kampftruppe zwischen Himmel und Erde. Führen Sie Ihre Piloten in **Kampfeinsätze gegen Invasoren am stahlblauen Himmel**

Lettlands, oder fliegen Sie mit Ihrem Team überraschende **Angriffe gegen die Stützpunkte des kolumbianischen Drogenkartells**.

Bedienen Sie sich im Feldzug gegen das Verbrechen **modernster Elektronik und Waffensysteme**. Perfektionieren Sie Ihre Flug- und Kampfkünste in der **Wüste von Arizona**.

Doch seien Sie auf der Hut: Ihre Gegner gehen aufs Ganze und verzeihen Ihnen keinen Fehler!



- Deutsche Original-Vollversion, Handbuch auf CD-ROM
- Kampfhubschrauber-Action mit bis zu sechs AH-64A-Apache-Helikoptern
- Absolut realistische 3D-Grafik, unterstützt 3D-Beschleunigerkarten
- Multiplayer-Funktion für Deathmatches im Netzwerk und Internet
- Verschiedene Spielmodi: von Arcade-Action bis zur Real-Simulation
- Interaktives Flugtraining mit sechs integrierten Missionen
- Verblüffende Spezialeffekte in Echtzeit

Systemanforderungen:

Windows 95/98, Pentium ab 133 MHz, mind. 16 MB RAM (empfohlen: 166 MHz, 32 MB RAM), SVGA-Karte (mind. 2 MB), CD-ROM, Festplatte, Soundkarte, Maus.

Unterstützt:

Microsoft Force Feedback Joystick, Netzwerkkarte, TCP/IP-Verbindung, Modem mit 28,8 kbps

Ein Highlight aus der Reihe „Bestseller Games Gold“



So urteilt die Fachpresse:

GameStats Online: 90%, „...die erstklassige Grafik, das rasante Gameplay und die einfach zu erlernenden Flugkontrollen...können Sie süchtig nach dem Spiel machen!“

Blankgaming Online: 87%, „Das beste Helikopterspiel auf dem Markt!“

PC-Joker: 82%, „In jeder Hinsicht ausgereifte Flugsimulation...“

GamesZone Online: 81%, „Hervorragende 3Dfx-Grafik...während des Flugs sieht man jede Kleinigkeit, wie den Staub, den die Rotorblätter aufwirbeln.“

