

Mehr zum Inhalt auf der Hefrückseite

Vollversion auf CD-ROM

BC Gold



Fehlt die CD?

Wenn Sie sich bitte an
den Hersteller wenden.

Wenn Sie sich bitte an
den Hersteller wenden.

Wenn Sie sich bitte an
den Hersteller wenden.

Wenn Sie sich bitte an
den Hersteller wenden.

Wenn Sie sich bitte an
den Hersteller wenden.

BESTSELLER GAMES GOLD EDITION

Ausgabe 28

DM 14,99

SFr 14,90

öS 118,-

Lfr 298,-

HFL 17,-

Virengeprüft mit Norman Virus Control

NORMAN

WAR WIND II DIE INVASION

in deutschsprachiger
PC-Vollversion

PC-Zone:

82%

PC Action:
„Handfester
Genrevertreter
mit Rollenspiel-
komponente“

- ▶ Deutsche **Original-Vollversion** für Windows 95 / 98
- ▶ 4 Kampagnen-Optionen mit über **46 Szenarien**
- ▶ 4 Clans mit eigenen, **einzigartigen Fähigkeiten**
- ▶ **Multiplayer-Funktion:** bis 4 Spieler über Netzwerk oder Internet
- ▶ **Szenario-Editor** für eigene Karten und neue Missionen



A NINEscape® COMPANY

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

Installation	4
• Systemanforderungen	4
• Installation	4
• DirectX	4
• Handbuch + Installation des Acrobat Readers	5
Problemlösungen	5
• Probleme bei der Installation	5
• Probleme mit dem Spiel	5
• WAR WIND II im Internet	6
Schnellstart	6
• Geschichte: Die Teleportation	6
• Online-Hilfedatei und Spielanleitung	7
• Die vier Clans	7
• Weitere Schaltflächen im Hauptmenü	9
• Hot Keys	10
Übersichtskarten	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: Vladimira Helbig,
Telefon: (07631) 360-525

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

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

Druck: Heckel, Nürnberg

Druckauflage: 80.000

CD-Konfektion:
Bencha Sarl, Illzach-Modenheim

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

Abo-Preis: DM 76,90

Bankverbindung: Volksbank Breisgau-
Süd eG, BLZ 680 615 05,
Kto-Nr.: 159492

Bezugsmöglichkeiten:
Bestellungen nimmt der Verlag und
alle Buchhandlungen im In- und
Ausland entgegen. Für unverlangt
eingesandte Manuskripte und Daten-
träger sowie Fotos übernimmt der Ver-
lag keine Haftung. Ebenfalls ausge-
schlossen ist die Haftung für die
Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz
jeweils sorgfältiger Prüfung durch
die Redaktion. Das Urheberrecht für
veröffentlichte Manuskripte liegt aus-
schließlich beim Verlag. Nachdruck,
Vervielfältigung oder sonstige Ver-
wertung von Beiträgen nur mit schrift-

licher Genehmigung des Verlags.
Namentlich gekennzeichnete Artikel
geben nicht in jedem Fall die Meinung
der Redaktion wieder. Sämtliche Ver-
öffentlichungen erfolgen ohne
Berücksichtigung eines eventuellen
Patentschutzes, auch werden Waren-
namen 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>

Wanted: Belastungsfähiges Oberhaupt mit strategischem Geschick!

Viele Jahre nach dem großen Konflikt auf Yavaun tauchen zwei Clans der Menschen auf diesem außerirdischen Planeten auf. Und schon brechen neue Konflikte aus, bei denen die Bewohner Yavauns versuchen, Rohstoffe, Land und Einfluß zu gewinnen. Doch die Clans brauchen einen Anführer, der sie in eine lohnende Zukunft führen kann.

War Wind II – Die Invasion ist ein Echtzeitstrategiespiel der besonderen Art. Dafür sorgen beispielsweise die integrierten Rollenspiel-Elemente: Nahezu jede Einheit kann sich im Laufe des Spiels in ihren Fähigkeiten verbessern. Über 46 Szenarien in 4 Kampagnen bieten langanhaltenden Spielspaß. Ein gut aufgebautes Tutorial führt Sie Schritt für Schritt in die Steuerung, Strategie und die Spielziele dieser komplexen Simulation ein.

Wer menschliche Gegner dem emotionslosen Computer vorzieht, kann über Modem oder Nullmodemkabel gegen einen, im lokalen Netzwerk oder über das Internet gegen bis zu 4 Kontrahenten antreten. Also Bewerben Sie sich jetzt!

War Wind II – Die Invasion ist ein 32-Bit-Programm für Windows 95/98, andere Betriebssysteme werden nicht unterstützt. Bitte vergewissern Sie sich, daß Ihr Rechner alle sonstigen Anforderungen erfüllt.

SYSTEMANFORDERUNGEN

War Wind II – Die Invasion läuft problemlos auf den heute gängigen PCs. Im folgenden finden Sie eine Aufstellung der Komponenten, die für den Start des Spiels dringend erforderlich sind. Um als Feldherr über Ihre Einheiten gebieten zu können, muß Ihr Computer folgende **Minimalvoraussetzungen** erfüllen:



- ▶ IBM PC oder kompatibler Rechner
- ▶ Prozessor: Pentium 90 MHz oder schneller
- ▶ 16 MB RAM
- ▶ MS-Windows 95/98
- ▶ 4xSpeed CD-ROM-Laufwerk oder schneller
- ▶ Microsoft-Maus oder 100% kompatible
- ▶ SVGA-Grafikkarte mit 2 MB Speicher
- ▶ Windows-95-kompatible Soundkarte
- ▶ 160 MB freier Festplattenplatz

Empfohlen werden:

- ▶ Prozessor: Pentium 133 MHz oder schneller
- ▶ 32 MB RAM

Unterstützt werden:

- ▶ Netzwerkkarte
- ▶ TCP/IP-Verbindung
- ▶ Modem mit 28.800 bps oder mehr
- ▶ Nullmodemkabel

INSTALLATION

„War Wind II – Die Invasion“ läßt sich leicht installieren und starten. Klar, Sie wollen möglichst schnell mit dem Spielen beginnen. Prüfen Sie jedoch trotzdem zuerst, ob Ihr System folgende Mindestanforderungen erfüllt (siehe oben). Wenn Sie nicht sicher sind, ob dies der Fall ist, fragen Sie bitte Ihren Computerhändler. Bitte befolgen Sie die Installationsanweisungen genau.

Sollten dabei Probleme auftreten, lesen Sie bitte im Abschnitt „Problembeseitigung“ weiter, bevor Sie andere Schritte versuchen. Um die Installation durchzuführen, folgen Sie bitten den nachfolgenden Anweisungen. Dabei wird angenommen, daß Ihr CD-ROM-Laufwerk mit D: angesprochen wird.

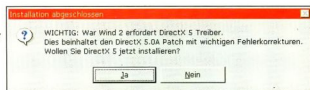
Legen Sie die War Wind II-CD in das CD-ROM-Laufwerk. Warten Sie, bis Windows 95 die CD automatisch erkannt hat. Haben Sie die Autoplay-Erkennung für Ihr CD-ROM-Laufwerk abgeschaltet, klicken Sie auf „Arbeitsplatz“ und dann auf das „War Wind II – Die Invasion“-CD-Symbol (meist Laufwerk D:). Doppelklicken Sie AUTOSTART.EXE. Sobald die Startfenster erscheint, wählen Sie mit Ihrer Maus **Installieren**.

Das Spiel wird in das Verzeichnis C:\War Wind II 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 in der Version 5.0 mit eingerichtet.

Sollte 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.

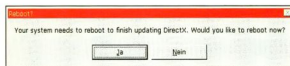


DirectX

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, sollten Sie, wenn Grafik- oder Soundprobleme auftreten, zuerst einmal die neueste Version installieren. Normalerweise haben wir zusätzlich die Version 6.1 auf den Heft-CDs, doch War Wind II benötigt den gesamten Speicherplatz der CD-ROM. Sie finden DirectX 6.1 auf den jüngsten Heft CDs, beispielsweise auf der Bestseller Games Gold 27 – Team Apache.

Starten Sie die Datei **DX61GER.EXE** (für Windows 95 und Windows 98). Falls auch das keine Abhilfe bringt, besorgen Sie sich die neuesten Treiber für Ihre Grafikkarte und Soundkarte beim Händler oder Hersteller. Denn auch diese Treiber werden ständig weiterentwickelt und verbessert, und ein aktueller Treiber löst die meisten Hardwareprobleme.

Ist das Spiel fertig eingerichtet. Nach der Einrichtung von DirectX müssen Sie evtl. den Rechner neu booten.



SPIELSTART

Sie können das Spiel starten, indem Sie entweder die „War Wind II – Die Invasion“-CD ins Laufwerk einlegen (wenn Sie die Autostart-Funktion nicht deaktiviert haben), auf dem CD-Laufwerk **AUTOSTART.EXE** starten oder über das Startmenü das entsprechende Icon anklicken. Klicken Sie dann einfach auf „Spielen“



HINWEIS

War Wind II – Die Invasion

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

Handbuch und Installation des Acrobat Readers

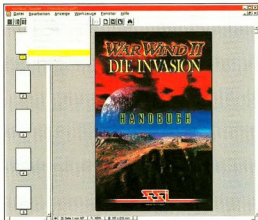


HINWEIS

Wir können hier im Heft nur

grob umrissen die allerersten Schritte aufzeigen, wie Sie War Wind II – Die Invasion installieren und starten können und ins Spiel einsteigen. Um mit dem Echtzeit-Strategiespiel 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 **\ACROBAT3**.



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 War Wind II – Die Invasion. Wenn Sie Probleme mit der Installation oder beim Spielen von War Wind II – Die Invasion haben, dann sollten Sie sich diesen Abschnitt 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 Zeitschriftenhändler oder direkt bei uns Ersatz (siehe Lizenzurkunde, Seite 18).

DEINSTALLATION

Um War Wind II – Die Invasion von Ihrem System zu entfernen, wählen Sie in der Systemsteuerung den Bereich „Software“. Von dort aus können Sie die Installation des Spieles wieder entfernen.

Oder aber Sie wählen den Menüpunkt „Deinstallieren“ im Autostartfenster des Spieles.

PROBLEME MIT DEM SPIEL

SOUND- UND GRAFIK-PROBLEME (ALLGEMEIN)

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

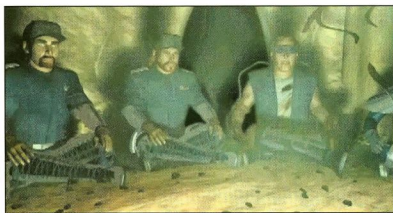
INSTALLATION DER WINDOWS 95-GRAFIKTREIBER

Wenn die Bildwiedergabe nach der Installation von DirectX 5 Probleme verursacht, können Sie folgendermaßen Ihre alten Grafiktreiber wieder aktivieren:

1. Klicken Sie auf die Windows 95-Schaltfläche Start (normalerweise in der linken unteren Bildschirmcke).
2. Klicken Sie auf die Option Ausführen.
3. Geben Sie dann folgende Befehlszeile ein:
C:\programme\directx\setup\dxsetup.exe
Klicken Sie anschließend auf OK.
4. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche „Bildschirmtreiber wiederherstellen“. Dazu kann es erforderlich sein, daß Sie die Disk mit den Originaltreibern in Ihren Computer einlegen.

WAR WIND II – DIE INVASION IM INTERNET

Weitere Hinweise finden Sie auch im Internet, direkt beim Hersteller Mindscape unter <http://www.ssonline.com>, unter <http://www.mindscape.com> bzw. <http://support.mindscape.com/productqa.htm> sowie unter <http://www.WARWINDII.com>.

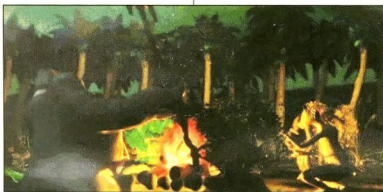


WAR WIND II – SCHNELLEINSTIEG

RÜCKKEHR NACH YAVAUN, WELT VON WAR WIND II: DIE INVASION

Geschichte: Die Teleportation

Viele Jahre sind seit dem Ersten Krieg von Yavaun vergangen, als vier Völker für ihre individuellen Ziele kämpften. Obwohl es den Shama'Li nicht gelang, NagaRom herbeizurufen, den allmächtigen Schöpfer, der die feindlichen Gruppen vereinen könnte, konnten sich die Eaggra von der Unterdrückungsherrschaft der Tha'Room befreien. Viele Eaggra verbündeten sich mit den Shama'Li, und sie nannten ihr neues Bündnis D.U.N. (Diener unter NagaRom).



In der Zwischenzeit hatten sich die Tha'Room bereits an die gewaltige Aufgabe des Wiederaufbaus ihres Imperiums gemacht. Sie hatten die Gewalt über die rebellischen Obblinox wiedererlangt, und die beiden Völker wurden fortan Gebieter genannt. Als die D.U.N. sich immer mehr in Sicherheit wiegten, weiteten die Gebieter ihren militärischen Einflussbereich aus. Eine Zeitlang sah es so aus, als würden die Gebieter die völlige Vorherrschaft erringen...

In einer anderen Welt, weit entfernt vom Kampfgeschehen auf Yavaun, zitterten Wissenschaftler einer anderen Spezies im kalten, beißenden Wind der Arktis.

Im Angesicht der trostlosen Landschaft um sie herum und der unerbittlichen Wetterbedingungen setzten die Menschen ihre Arbeit fort und brachten aus den Tiefen des arktischen Eis einen uralten Steinblock zutage. Die Militär-Einheiten, die in der Umgebung stationiert waren, umklammerten ihre MG-Panzer. Sie hatten die Aufgabe, bei dieser wichtigen Mission für Sicherheit zu sorgen, waren aber mehr mit ihren halberfrorenen Händen und Füßen beschäftigt. Zuweilen warf der eine oder andere Soldat einen verstorbenen

Blick auf den riesigen Felsblock, der ein unheimliches, hell leuchtendes Licht ausstrahlte.



Alle Mitglieder des Forschungsteams waren äußerst aufgeregt, als sie den Stein zur Untersuchung in das nahegelegene Labor brachten. Die Wissenschaftler schalteten ihre Geräte ein, und die Tests begannen. Der Stein strahlte noch intensiver, und es wurde unmöglich, ihn mit bloßem Auge anzusehen. Obwohl es keinem der

Menschen, die an dem Projekt beteiligt waren, zum damaligen Zeitpunkt bewußt war, hatten sie eine der mystischen Steintafeln NagaRoms entdeckt...

Auf dem Planeten Yavaun hatte sich die Situation verschärft. Eine übermächtige Fraktion der Gebieter umzingelte die traurigen Überreste der D.U.N. und metzelte jeden nieder, der ihr im Weg stand.

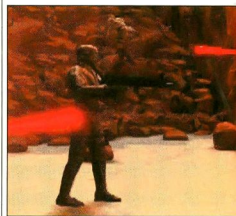
Als letzten, verzweifelten Versuch, die Situation zu retten, schlossen sich die Magier der Eaggra und der Shama'Li zusammen, um eine machtvolle Beschwörungsformel auszusprechen und damit NagaRoms Hilfe zu erleben. Ihre sterbenden Brüder wehklagten. Die Feinde kamen immer näher und bereiteten sich auf den alles entscheidenden Angriff vor, der jeglichen Widerstand im Keim ersticken sollte. Der magische Gesang wurde immer lauter und verzweifelter... Die Sänger spürten, wie



eine seltsame Macht um sie herum immer stärker wurde, und etwas Gewaltiges kam über das Land wie eine riesige Welle...



Plötzlich durchschnitt ein gleißender Blitz den Horizont, und das komplette Arktis-Labor landete sanft auf dem Boden Yavauns. Hubschrauber durchkreuzten den Himmel, und die Piloten konnten nicht fassen, wie sich die Landschaft abrupt von schneebedeckten Bergen in felsige Ebenen und dichten Dschungel verwandelte. Bei den Mitgliedern der Marines und der Gebieter, die sich plötzlich auf dem Schlachtfeld gegenüberstanden, brach völlige Verwirrung aus.

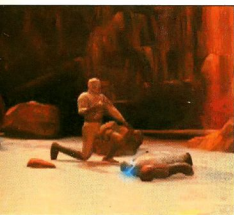


Sie schossen wild aufeinander, ohne Fragen zu stellen. Durch gewaltige Explosionen aufgeschreckt flohen die Wissenschaftler aus ihren Gebäuden und suchten Schutz in einer fremden Welt. Auch die D.U.N. entkamen, wild entschlossen, ihre Streitkräfte neu zu sammeln.



Schließlich zogen sich auch die Truppen der *Gebieten* und der *Marines* zurück, sammelten sich erneut und begannen, ihre eigenen Strategien zu entwickeln...

Heute, viele Jahrzehnte später, bekriegen sich die *D.U.N.* und die *Gebieten* unverändert erbittert, aber das Eingreifen der Menschen hat die Machtverhältnisse drastisch verändert. Die Menschen auf Yavaun sind in zwei Gruppen geteilt. Die *Nachkommen* (wie sie von den *D.U.N.* genannt wurden) bestehen aus Wissenschaftlern und anderen Menschen, die sich durch die Teleportation unvermittelt auf dem Planeten wiederfanden und



zur Erde zurückkehren möchten. Die *Marines* sind Soldaten, die auf Yavaun eine unabhängige Nation der Menschen etablieren möchten. Alle vier Clans versuchen, ihre Ideologien mit verschiedenen Mitteln durchzusetzen, und doch haben sie ein alles andere überschattendes Ziel gemeinsam: *das Überleben.*

ONLINE-HILFEDATEI UND SPIELANLEITUNG

Drücken Sie während des Spiels die Funktionstaste [F1], um Online-Hilfe zu erhalten. Dabei handelt es sich um eine kurze Version des Handbuchs mit Informationen zu den Menüs, Einheiten, Gebäuden sowie Voraussetzungen. Um sich schnell mit dem Interface und Gameplay von *WARWIND II – DIE INVASION* vertraut zu machen, wählen Sie die Schaltfläche „Anleitung“ im Hauptmenü, und spielen Sie einen kurzen Durchgang von zehn Szenarios, in dem die wichtigsten Menüs, Funktionen und Grundbegriffe des Spiels demonstriert werden.



Die einführenden Filmszenen verdeutlichen die Brutalität der chaotischen Epoche, als die Menschen nach Yavaun kamen. Sie können diese Einführungsszenen überspringen und direkt das Hauptmenü aufrufen, indem Sie die Leertaste oder die linke Maustaste drücken. In jeder Ecke des Bildschirms befindet sich eine Schaltfläche, die einen Clan repräsentiert. Die anderen Schaltflächen in der Mitte des Bildschirms stehen für weitere Optionen.

DIE VIER CLANS

Die Gebieten

Die Gebieten kombinieren die Führungsqualitäten der *Tha'Roön* mit der brutalen Kraft der *Obblinox*. Sie hoffen, durch diese Verbindung aus ruchlosem Dominanzgebaren und verbissener Hartnäckigkeit die Herrschaft über ganz Yavaun erneut an sich reißen zu können. Die Menschen betrachten sie lediglich als kleine Unannehmlichkeit, die manipuliert, unterworfen oder vernichtet werden muß, um das Imperium in seinem alten Glanz

wiederherzustellen. Die Gebieten haben häufig mit den *Marines* eine Art Tauschhandel betrieben: Nachschub gegen technisches Know-how. Aber alle Clans müssen sich unausweichlich dem gewaltigen Gewicht der Gebieten-Dominanz ergeben.

Die Gebieten verfügen über die furchteinflößendsten Kampfeinheiten und erfreuen sich gewaltiger Reichtümer. Allerdings haben sie nur wenige Mitglieder, und es fehlt ihnen an den baulichen Fähigkeiten, die ihnen

dereinst durch ihre Eaggera-Sklaven zur Verfügung standen.

„Betrachtet die Tiere. Einige sind schwach und dumm, andere stark und klug. Die Starken müssen die Schwachen fressen, damit ihre Spezies gedeihen kann.“

Warum sollte es sich bei den Vol-

kern von Yavaun anders verhalten? Wir sind die Stärksten, die Klügsten. Die Gesetze der Natur sehen vor, daß wir die Position einnehmen, die uns zusteht, uns die Schwächeren unterwerfen und ganz Yavaun regieren!“

Erster Minister
Mau'Rak Gith
in einer Ansprache
an die Elitetruppen
vor einem Gefecht



Marines

Die Teleportation brachte auch recht große Gruppe von Marines auf den Planeten. Ihre Kinder und Kindeskindern bilden heute den Clan der Marines auf Yavaa. Diese Vertreter der Menschheit betrachten die Nachkommen mit einer Mischung aus Mißtrauen und Feindseligkeit – das Erbe ihrer Eltern und Großeltern, die die Nachkommen für die Teleportation verantwortlich machten.

Die meisten Marines glauben noch nicht einmal an die Existenz der Erde. Sie betrachten Yavaa als ihre Heimat. Eine Heimat, die von Tausenden von Feinden in allen Größen, Farben und Schattierungen bevölkert wird. Die Marines sind von der Idee besessen, eine alles beherrschende Nation von Menschen auf Yavaa zu etablieren, und werden ihre gesamte überwältigende Militärmacht einsetzen, um dieses Ziel zu erreichen.

"Da draußen wimmelt's nur so vor Verrückten! Also paßt auf Eure Kameraden auf. Klar werden sich massenhaft Leute an Euch ranmachen und Euch einen reinrücken von wegen Geschichte und Wissenschaft und NagaRom und dem ganzen Quatsch. Die versuchen doch nur, Euch Flausen ins Hirn zu setzen, damit sie Euch die Freiheit nehmen können. Füllt Eure

Köpfe bloß nicht mit dem ganzen Kram. Das Einzige, was Ihr lernen müßt, ist Gräben zu bauen, gut zu schießen und die Armee zu respektieren... Also macht Euch ans Werk, Ihr Wärmer!!"

– Militär-Kommandeur
Karl Richards bei einem seiner üblichen Ausbrüche.

Die Nachkommen

Nach dem sie durch Teleportation hierher verschlagen wurden, nahmen viele der menschlichen Wissenschaftler und Techniker schleunigst alles an sich, dessen sie habhaft werden konnten, und schlugen sich durch die unerbittliche Landschaft von Yavaa.

Aufgrund ihres umfangreichen Wissens und ihres Mutes ist es den Nachkommen gelungen, eine funktionierende Gemeinschaft zu etablieren, doch ob sie auf lange Sicht überleben werden, ist ungewiß. Das ultimative Ziel der Nachkommen ist die Rückkehr zur Erde, doch diese Aufgabe scheint den Rahmen des rationalen Denkens zu sprengen. Obwohl sie sich stets vehement auf die Kraft der Logik berufen, betrachten die menschlichen Wissenschaftler die Magier der Shama'Li als potentielle Chance, ihr Schicksal zu erfüllen.

Die Nachkommen verfügen über keinerlei Kenntnisse der Magie, und auch ihre militärischen Fähigkeiten sind begrenzt, aber sie befinden sich auf einem hohen technologischen Niveau.

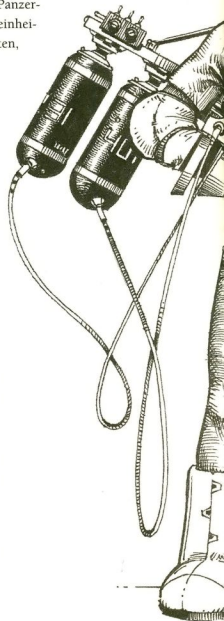
"Jede Ankunft setzt die Möglichkeit einer Rückkehr voraus. Kein Pfad hat nur eine Richtung. Wir

müssen erst die Mächte begreifen, die hinter unserer ersten Teleportation stecken, um sie uns zunutze machen zu können. Wir sollten uns auf unsere Vergangenheit und die Lebensweise unserer Ältesten besinnen, uns von den Ablenkungen der Politik und der fremdartigen Lebensumstände abwenden. Die Vernunft gebietet, daß es einen Weg nach Hause geben muß, und wir werden ihn finden."

Jonas Bruener, Ältester der Nachkommen,
in einer Ansprache an
Offiziere, Erfinder und Zoologen

Der D.U.N.-Clan

Die Shama'Li und die Eaggra haben sich zum D.U.N.-Clan (Diener unter Nag a Rom) zusammengeschlossen. Ihr Ziel ist es, die Angreifer zu vernichten, die Schwachen zu beschützen und eine friedliche Welt zu schaffen. Sie nennen die Menschen "Kinder des NagaRom" und glauben, daß er sie persönlich gesandt hat. Die D.U.N. sind der Ansicht, daß ihr Schicksal auf Gedeih und Verderb mit der Anwesenheit der Menschen verknüpft ist, sind sich aber nicht sicher, wie es sich entwickeln wird. Sie wollen die Nachkommen beschützen und verachten die kriegerischen Marines. Zwar verfügen die D.U.N. nicht über starke Panzer-einheiten,





aber ihre hervorragenden Tarn-eigenschaften und ihre Kenntnisse im Bereich der Zauberei machen dies wett.

Zudem machen die kombinierten Talente der Shama'Li und der Egggra die D.U.N. zu ausgezeichneten Arbeitern.

"Yavaun ist eine lebendige Familie, die Tha'Roon und Obblinox, Egggra und Shama'Li umfaßt. Es gibt nur einen Schöpfer, die Quelle allen Lebens - NagaRom. Unser D.U.N.-Bündnis beweist, daß wir alle in Frieden zusammenleben können.

Laßt uns versuchen, auch die Obblinox und die Tha'Roon zu überzeugen, die bisher stur unsere Angebote von Frieden und Harmonie zurückgewiesen haben."



- Weisheit des Shama'Li- Schattentänzers, Belalil Yaum, einer Gruppe neuer D.U.N.-Mitglieder mitgeteilt.

WEITERE SCHALTFLÄCHEN IM HAUPTMENÜ

Ein gespeichertes Spiel laden

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein gespeichertes Spiel zu laden.

Multiplayer-Spiel

Wenn Sie auf die Schaltfläche „Multiplayer-Spiel“ auf dem Hauptbildschirm klicken, erscheint das Dialogfeld „Assistent für Multiplayer- und benutzerdefinierte Szenarios“. Hier können Sie wählen, ob Sie WARWIND II: DIE INVASION gegen andere Spieler bzw. andere Computer oder allein in einem Szenario spielen möchten, das mit Hilfe des „War Wind II: Die Invasion - Szenario-Editors“ entstanden ist. Weitere Informationen finden Sie im Acrobat-Online-Handbuch auf Seite 10 im Abschnitt „Assistent für Multiplayer- und benutzerdefinierte Szenarios“.

Tutorial starten

Mit dieser Option starten Sie die Spielanleitung WAR WIND II: DIE INVASION. Darin übernehmen Sie die Führung des Marine-Clans und stellen sich den Gebietern. In der Spielanleitung finden Sie umfassende Anweisungen zu allen Aspekten des Interface und 10 kleine Szenarios, die Ihnen die Grundlagen des Bauens, des Sammelns von Ressourcen, des Kämpfens, des Verwendens von Gegenständen, Tarnung, der Ausbildung, der Verbesserung von Fähigkeiten und der cybernetischen Aufwertung nahebringen.

Mitarbeiterverzeichnis zeigen

Mit Hilfe dieser Option können Sie das Mitarbeiterverzeichnis von WAR WIND II: DIE INVASION sehen.

Einführende Filmsequenzen sehen

Damit rufen Sie die einführenden Filmsequenzen erneut auf. Drücken Sie die Leertaste oder die linke Maustaste, um die Ein-

führung abzubrechen und zum Hauptmenü zurückzukehren.

Szenario-Editor

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Szenario-Editor aufzurufen, wo Sie Szenarios für Einzel- oder Multiplayer-Spiele gestalten können. Eine detaillierte Beschreibung des Szenario-Editors finden Sie auf Seite 128 des Acrobat-Onlinehandbuchs.

Spiel verlassen

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf diese Schaltfläche im Hauptmenü, um WAR WIND II: DIE INVASION abzubrechen.



Hot Keys – Befehle

[M]	Bewegen
[A]	Angreifen
[S]	Stopp
[B]	Bauen
[V]	Ressourcen abbauen
[F]	Fliegen
[L]	Landen
[C]	Zauber anwenden
[U]	Graben / Erdform rückgängig machen / Bonca besteigen
[H]	Anwerben
[R]	Reparieren
[T]	Ressourcen nehmen
[P]	Überzeugen
[N]	Tier zähmen
[O]	Ressourcen lagern
[G]	Gruppen bewegen
[Y]	Einfluß erwerben
[D]	Gegenstand fallenlassen / Fahrzeug entladen
[W]	Wegmarkenbewegung
[X]	Karte erkunden
[Z]	Gegenstand erwerben
[K]	Sprechen

Hot Keys – Bauen

D.U.N.

[G]	Gärten
[H]	Gerichtshof
[R]	Schule des Wachstums
[M]	Tempel von NagaRom
[D]	Schlüssel
[L]	Silo
[T]	Ausschauturm
[B]	Gräber
[C]	Getarnter Geschützturm
[A]	Angriffsdrohne
[S]	Späherdrohne

GEBIETER

[F]	Nachschub-Synthesizer
[H]	Festung
[D]	Akademie
[G]	Werkstatt
[A]	Kommunikationsantenne
[W]	Lagerhaus
[T]	Geschützturm
[B]	Butanium-Synthesizer
[K]	Schwebekapsel
[V]	Schwebepanzer
[M]	Maschinengewehr
[C]	Geschütz

NACHKOMMEN

[F]	Farm
[C]	Hochschule
[T]	Beobachtungsturm
[S]	Sicherheitsbüro

[H]	Akademie-Halle
[E]	Ingenieursposten
[L]	Labor
[D]	Funkstation
[A]	Krankenträger
[R]	Mörserboot
[G]	Gewehrwagen
[W]	Wespe
[M]	Raketenstellung
[K]	Arbeitsdroide
[V]	Abwehrraketensystem
[U]	Überwachungssatellit

MARINES

[S]	Messesaal
[H]	Hauptquartier
[U]	Uplink
[T]	Wachturm
[F]	Schießstand
[B]	Kaserne
[K]	Zwinger
[M]	Lazarett-Einrichtung
[R]	Butanium-Raffinerie
[C]	Brenner
[V]	Viper
[G]	Stingray
[D]	Bio-Droide

ALLGEMEIN (ALLE CLANS)

[O]	Straße (menschliche oder yavaunische)
[Z]	Barrikade
[N]	Elektrozaun
[I]	Brücke
[J]	Bewegliche Brücke
[P]	Mine mit Direktzündung
[Q]	Mine mit Fernzündung
[V]	Sicherheitsalarm
[X]	Chemiebombe

Hot Keys – Zauberei / Erfindung

OBBLINOX-ZAUBER

[E]	Gegenstand verzaubern
[O]	Ölbombe brauen
[P]	Giftrank brauen
[R]	Wutrank brauen

SHAMA'LI-ZAUBER

[G]	Großen Erdgeist anwenden
[H]	Bodenernte anwenden
[I]	Hilffelehen
[N]	NagaRoms Berührung anwenden
[S]	Beschwichtigungsstimme anwenden
[W]	Windgeist Tha'Roan anwenden

THA'ROON-ZAUBER

[A]	Anti-Zauber-Kraft anwenden
[B]	Gehirnexplosion anwenden
[C]	Gehirnlahmung anwenden

[D]	Geistverunkelung anwenden
[S]	Welsicht anwenden
[W]	Willensbeherrschung anwenden

EAGGRA-ZAUBER

[E]	Erdform anwenden
[G]	Neues Wachstum anwenden
[N]	Natursicht anwenden
[P]	Wegbereiter anwenden
[R]	Wiederbelebung anwenden
[Y]	Das Auge anwenden

ERFINDUNGEN DER MENSCHEN

[A]	Panzerung herstellen
[C]	Kryo-Bombe herstellen
[D]	Entlaubungsbombe herstellen
[F]	Nebelgerät herstellen
[M]	Medikit herstellen
[R]	Rationen herstellen
[T]	Teleporter herstellen
[W]	Arbeitswerkzeuge herstellen
[X]	Chemiebombe herstellen

Andere Schnell Tasten

[F1]	Online-Hilfe zeigen
[F5]	Alle gewählten Einheiten auf aggressive Haltung einstellen
[F6]	Alle gewählten Einheiten auf defensive Haltung einstellen
[F7]	Alle gewählten Einheiten auf passive Haltung einstellen
[F8]	Alle gewählten Einheiten auf ausweichende Haltung einstellen
[F11]	Damit wird die Interface-Leiste aktiviert oder deaktiviert
[Esc]	Spiel unterbrechen und Optionsmenü zeigen
[Alt] + [linke Maustaste]	Wegmarken für die gewählte Einheit setzen
[Strg] + [linke Maustaste]	Gruppen-Formationsbewegung einleiten
[+]	Spielgeschwindigkeit erhöhen
[-]	Spielgeschwindigkeit vermindern
[0] - [9]	Wählt zuvor in Gruppen eingeteilte Einheiten oder zentriert den Bildschirm auf markierte Kartenpositionen
[Umschalt] + [0] - [9]	Gruppierung von Einheiten oder Markierung spezieller Terrainpositionen



[illegible]



BESTSELLER GAMES GOLD 28 • WAR WIND II DIE INVASION

SYSTEMANFORDERUNGEN:

- 1 IBM PC oder kompatibler Rechner
 - 1 Prozessor: Pentium 90 MHz oder schneller
 - 1 16 MB RAM
 - 1 4xSpeed CD-ROM-Laufwerk oder schneller
 - 1 Microsoft-Maus oder 100% kompatibel
 - 1 MS-Windows 95 / 98
 - 1 SVGA-Grafikkarte mit 2 MB Speicher
 - 1 Windows-95-kompatible Soundkarte
 - 1 160 MB freier Festplattenplatz
 - 1 Windows-kompatible Maus
- Empfohlen:**
- 1 Prozessor: Pentium 133 MHz oder schneller
 - 1 32 MB RAM
- Unterstützt:**
- 1 Netzwerkarte
 - 1 TCP/IP-Verbindung
 - 1 Modem mit 28.800 bps oder mehr

INSTALLATION UND PROGRAMMSIENAU

Legen Sie die „War Wind II“-CD in das CD-ROM-Laufwerk ein. Wenn nötig, wechseln Sie mit dem Explorer oder über den Arbeitsplatz auf das CD-Laufwerk und starten anschließend das Programm **AUTORUN.EXE**.

DAS ORIGINALHANDBUCH

Das Handbuch befindet sich im Hauptverzeichnis der CD-ROM als Datei **HANDBUCH.PDF**. Es liegt im Format des ACROBAT-Readers vor, mit dem sie es lesen und ausdrucken können. Sollten Sie ACROBAT nicht schon installiert haben, holen Sie das nach, indem Sie im Verzeichnis **WCROBAT3** auf die Installationsdatei **AC32D301.EXE** doppelklicken. Folgen Sie den Anweisungen des Installationsprogramms. Nachdem der Reader installiert wurde, können Sie das Handbuchdokument im Hauptverzeichnis mit den Windows-Standardeinstellungen öffnen, lesen und drucken.

CD-INHALT

- 1 Vollversion: „War Wind II“
- 1 Spielhandbuch im Adobe-Acrobat-Format
- 1 DirectX 5.0
- 1 Freeware: Acrobat Reader

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden



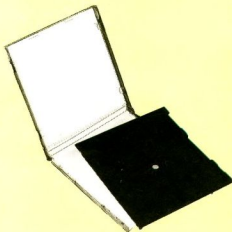
Vorderseite

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

Lizenzurkunde

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der BG Gold 28 und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm



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

- Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, und der TREND GmbH ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an die TREND GmbH zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
- 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.
- 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 Rückschlag an die Adresse auf dem Registrierungsschein. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
- Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungsscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender von WarWind II werden.

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

Abgesandt am:

Unterschrift

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes WarWind II mit dem Kauf der Zeitschrift BG Gold 28 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 Produktneheiten informiert zu werden ☐ ja ☐ nein

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

**BESTSELLER
GOLD EDITION 28**

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.

VORSCHAU DEMNÄCHST IM
TREND VERLAG

SILENT HUNTER™

Versenken Sie möglichst viele gegnerische Schiffe in dieser faszinierenden, ultimativen U-Boot-Simulation. Sie kreuzen im Pazifischen Ozean der Zeit des Zweiten Weltkriegs und drängen als amerikanische U-Boot-Befehlshaber die Bedrohung durch die japanische Flotte zurück.

- Modernste Digitalisierungstechniken
- Über 40 Handels- und Kampfschiffe
- Hochpräzise Küstenmodelle, nach authentischem Kartenmaterial
- Komplett in Deutsch

Können Sie es mit den besten Seefahrern aller Zeiten aufnehmen?

**Komplett
in Deutsch**



MINDSCAPE® COMPANY



WAR WIND II

DIE INVASION

Die Strategie heißt:

ÜBERLEBEN

Viele Jahre nach dem großen Konflikt ist der Planet Yavaun kaum wiederzuerkennen. Die martialischen Schlachten haben Ihre Spuren hinterlassen. Doch neues Ungemach zieht auf...

Die Menschen, Siedler wider Willen in einer fremden Umgebung, wurden in die kulturelle Vielfalt dieser außerirdischen Welt integriert. Die unterschiedlichen Loyalitäten haben zu neuen Bündnissen zwischen Menschen und Außerirdischen geführt - und zu einem erbitterten Konflikt zwischen den verfeindeten Clans!

War Wind II – Die Invasion zeichnet sich durch neue, größere Fahrzeuge sowie mechanisierte Einheiten aus und bietet völlig neue Karten mit verbesserten Terrain-Grafiken, ein außergewöhnlich flüssiges Gameplay beim Erstellen und Bewegen von Einheiten, sowie die Menschenclans als neues, unberechenbares Element

Mehr als nur eine Fortsetzung:
Ein völlig neues Spiel!



Systemanforderungen:

IBM PC oder kompatibler Rechner, Prozessor: Pentium 90 MHz oder schneller, 16 MB RAM, 4xSpeed CD-ROM-Laufwerk oder schneller, Microsoft-Maus oder 100% kompatibel, MS-Windows 95 / 98, SVGA-Grafikkarte mit 2 MB Speicher, Windows-95-kompatible Soundkarte, 160 MB freier Festplattenplatz, Windows-kompatible Maus

Empfohlen:

Prozessor: Pentium 133 MHz oder schneller, 32 MB RAM

Unterstützt:

Netzwerkarte, TCP/IP-Verbindung, Modem mit 28.800 bps oder mehr



BESTSELLER

GAMES

GOLD EDITION

Inhalt von
Heft und CD



- Deutsche Original-Vollversion, mit Handbuch auf der CD-ROM
- Multiplayer-Funktion für bis zu 4 Spieler über ein lokales Netzwerk oder das Internet; Zweikampf per Modem möglich.
- 4 Kampagnen-Optionen mit über 46 Szenarien
- Mit dem Szenario-Editor erstellen Sie eigene Karten und neue Missionen
- Viele Zwischensequenzen und die Sprachausgabe sorgen für eine tiefe Atmosphäre
- Zahlreiche Clan-Oberhäupter mit verschiedenen Fähigkeiten tragen zur strategischen Herausforderung jedes Szenarios bei
- Jedes Volk hat eigene, einzigartige Einheiten mit Spezialfähigkeiten (Graben, Fliegen, Tarnen, Schwimmen)
- Einzigartige, bisher unerreichte taktische Strategieplanung

Pressestimmen

PC Review (USA): 82 %
„Ungewöhnliche Mischung von Technologie und Magie“

PC Gameworld Online:
81 % „War Wind II beweist, das Echtzeitstrategie mehr als Abschlachten und Verbrennen sein kann!“

PC Player: 70 % „Kein anderes Echtzeit-Strategiespiel verfügt auch nur ansatzweise über so viele taktische Feinheiten!“