Bestseller Games
Special
BG Special
GAME COMPILATION 4

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE – JETZT FAST GESCHENKT!

19,80 DM

GAME COMPILATION 4

Ausgabe 6
DM 19,80
SFr 19,80
öS 158,-
Lfr 480,-
HFL 25,-

10 uneingeschränkte Originalversionen auf der CD-ROM!

Virengeprüft

MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!

AEGIS
Crime Time
Spy vs. Spy 3
Xenomorph
... und viele andere

Tricks, Tips und Lösungshilfen zu den meisten Spielen auf der Cover-CD!

SOFTGOLD COMPUTERSPIELE GMBH

Jetzt neu! Testen Sie CompuServe 3.0: Titel-CD rein - los geht's



*Ihre Vorteile mit unserem City-Zugang: Außerhalb unserer lokalen Zugänge wählen Sie CompuServe bundesweit unter 01910 ein. Zum Ortstarif zzgl. 1 US $/Stunde.

GO COMMUNICATION. Willkommen in der 40-Millionen-Gemeinde im Internet! Stöbern Sie in Datenbanken, Foren und Online Magazinen oder jagen Sie in sekundenschnelle E-Mails rund um den Globus: CompuServe macht's möglich. Und mit dem neuen City-Zugang* wird es noch einfacher und günstiger. Testen Sie jetzt CompuServe 3.0. Wir schenken Ihnen die neue Software, die Mitgliedsgebühr des 1. Monats und 10 Online-Stunden. Legen Sie einfach die Titel-CD ein und klicken dann auf CompuServe.

Wenn Sie Hilfe brauchen rufen Sie uns an **D: 018 05/25 81 47** (Fax 089/66 57 80 08) CH: 155 31 79 A: 06 60/87 50.

Für WinCIM 2.0.1 d Nutzer
Seriennr. 281165 Vertragsnr. PEARL96

http://www.CompuServe®.de

FÜR (FAST) JEDEN ETWAS...



Ich freue mich, auch diesmal wieder eine unschlagbare Auswahl feinster Computerspiel-Genüsse präsentieren zu dürfen. Wie es sich für eine bunte Überraschungstüte gehört, sind alle Genres vertreten: Die hartgesottenen Tüftler können sich über „Ball Game" freuen, während die adrenalinsüchtigen Actionfans ihren Spaß mit „Xiphos" oder „Conqueror" haben werden. Natürlich haben wir auch für die Adventure-Gemeinde einiges zu bieten: „Crime Time" und das „Faery Tale Adventure" sorgen bestimmt für tagelangen Spielspaß. Die Sportfanatiker wiederum werden mit dem „Volleyball Simulator" bestens bedient, sofern sie sich für diese Sportart interessieren. Auch die Jump'n'-Run-Freaks gehen nicht leer aus: Sie dürften von „Treasure Trap" begeistert sein, wo sie neben zahlreichen ekligen Meeresbewohnern auch viele knackige Rätsel im Schiffswrack finden werden. Nur die Rollenspieler kommen leider nicht so ganz auf ihre Kosten: Zwar können sie sich mit „Xenomorph" in die apokalyptische Atmosphäre einer verlassenen Raumstation begeben, doch wird das ihren Ansprüchen an das Genre nicht so ganz genügen. Dafür bekommen sie aber zusätzlich noch „Spy vs. Spy" kredenzt, bei dem sie einen fiktiven Gegner aufs Glatteis führen, in die Luft jagen oder sonstige Ungezogenheiten mit ihm anstellen dürfen. Wie gesagt, der Gegner ist fiktiv. Alternativ besteht noch immer die Möglichkeit, seinen Schwerpunkt auf den Strategiesektor zu verlagern, denn hier haben wir einen ganz besonderen Leckerbissen versteckt. „AEGIS" bietet alles, was das Herz begehrt: vielseitige Handlungsmöglichkeiten, komplexe Strategieelemente und eine ansprechende Optik. Wie gesagt: Für (fast) jeden ist etwas dabei. Das ist eben der Vorteil einer Compilation: Hier gibt's Demokratie pur!

Ich wünsche Ihnen viel Spaß mit den Spielen der „Game Compilation 4". Abschließend sei noch erwähnt, daß Ihnen die Redaktion mittwochs zwischen 16.00 und 18.00 bei allen technischen Fragen zur Installation oder zu den einzelnen Spielen dieser CD-ROM hilfreich zur Seite steht. Wer seinen Terminkalender nicht nach unseren Sprechzeiten richten kann, hat auch die Möglichkeit, uns eine E-Mail zu schicken. Die Adresse lautet: **ESPCHI@AOL.COM** . Nur keine falsche Bescheidenheit - kreative Anregungen, konstruktive Kritik und vor allem maßloses Lob sind uns jedezeit willkommen.

Viel Spaß beim Spielen und Lesen wünscht Ihnen Ihr

C. Borgmeier

und das gesamte Team von Editorial Services

IMPRESSUM

Verlag:
Trend- Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH
Am Kalischacht 4
79426 Buggingen
Tel: 07631/ 360-270
Fax: 07631/360-444

Chefredakteur:
Carsten Borgmeier

Redaktion
Editorial Services
Lange Str. 112
27749 Delmenhorst
Tel: 04221/9345-0
Fax: 04221/17789
Claas Wolter, Ralf Gramberg, Waltraud Schmidt

Layout, Satz und Belichtung:
Style of the Arts, Grafische Medien-Produktionsgesellschaft mbH
79423 Heitersheim
Tel. 07634/52 64-0
Titel: Michael H. Sichler
Layout: Helmut Kammerer, Detlef Kohl, Dieter Trompeter, Vincenzo Mastroberti

Heftproduktion:
Stephan Striegel

Anzeigenleitung:
Peter Pawlowski

Druck:
Leycam, A-Graz
Druckauflage: 90000

Vertrieb:
Trend- Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH
Michael Denzer
Am Kalischacht 4
79426 Buggingen
Tel: 07631/360-113
Fax: 07631/360-449

Außendienst:
Büro West, Jägerstraße 23,
46149 Oberhausen,
Tel: 0208/644110, Fax: 0208/644367
Leitung: Willy Laerbusch, Betreuung Grosso/Bahnhofsbuchhandel: Reinhard Jansohn, Christian Linke, André Möllers, Bernd Sibbing

Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr
Verkaufspreis: (inkl. 15% Mwst) 19,80 DM
Abo-Preis: (6 Ausgaben inkl. Versandkosten) 99,95 DM
Abo-Service: Tel.: 07631/360338
Fax.: 07631/360444

Bankverbindung: Spar- und Kreditbank Bad Krotzingen, BLZ 680 63 254, Konto Nr.: 159492
Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nimmt der Verlag 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. Die Rücksendung ist ausgeschlossen. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich bei EDITORIAL SERVICES. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung der Agentur. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen erfolgen ohne Berücksichtigungen eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

INHALTS-VERZEICHNIS

INSTALLATIONSANLEITUNG	5
ANLEITUNG ZU „THE BALL GAME“	8
ANLEITUNG ZU „THE FEARY TALE ADV.“	9
ANLEITUNG ZU „TREASURE TRAP“	11
ANLEITUNG ZU „VOLLEYBALL SIM.“	12
ANLEITUNG ZU „XENOMORPH“	15
ANLEITUNG ZU „XIPHOS“	20
ANLEITUNG ZU „CONQUEROR“	23
ANLEITUNG ZU „SPY vs. SPY“	27
ANLEITUNG ZU „CRIME TIME“	28
ANLEITUNG ZU „AEGIS“	29
CD – COVER	45
LIZENZURKUNDE	50

INSTALLATION UND PROGRAMMSTART „GAME COMPILATION 4“

Systemanforderungen

Die Systemanforderungen der einzelnen Programme sind sehr unterschiedlich. Einige laufen bereits auf einen 286er mit 16 MHz, andere benötigen einen 386er. Um Mißverständnisse zu vermeiden, werden in den Systemanforderungen die Erfordernisse des anspruchsvollsten Programmes berücksichtigt. Um alle Programme der „Game Compilation 4“ spielen zu können, müssen mindestens folgende Voraussetzungen gegeben sein:

- IBM PC oder 100% Kompatible
- mind. 386 DX 40MHz
- MS-DOS 5.0 oder höher
- VGA-kompatible Grafikkarte (optional SVGA für „Aegis“)
- 4 MB RAM
- 550 KB freier DOS-Speicher
- Festplatte mit 20 MB freiem Speicherplatz
- Microsoft-kompatible Maus
- 2-fach CD-ROM empfohlen
- Soundblaster o. kompatible Soundkarte

Konfiguration des PCs

Alle Spiele laufen mit erweitertem Speicher, stellen aber verschiedene Ansprüche an die Menge des freien Speichers. Die obenstehende Tabelle zeigt Ihnen, wie die einzelnen Spiele konfiguriert werden müssen.

Die Tabelle oben rechts zeigt Ihnen den Speicherbedarf des jeweiligen Spieles. Die Angabe zur Verwendung von „ATSLOW“ ist optional und hängt von der Art des von Ihnen verwendeten Computers ab.



Für einige Spiele ist die Taktfrequenz des Computers zu hoch, wenn Sie über einen schnellen 486er oder Pentium verfügen. Der beschleunigte Programmablauf kann unter Umständen dazu führen, daß das Spiel nur schwer zu bedienen ist. Aus diesem Grund befindet sich das Sharewareprogramm „ATSLOW“ in dem Verzeichnis „\ATSLOW“ dieser CD-ROM. Es reduziert die Geschwindigkeit Ihres Computers und verlangsamt damit den Spielablauf. Genauere Angaben zur Installation von „ATSLOW“ entnehmen Sie bitte der Datei „LIESMICH.TXT“ und/oder „WICHTIG.COM“ im Hauptverzeichnis der CD-ROM.

Spiel	Speicherbedarf (in KB)	Gesamter Arbeitsspeicher (in MB RAM)
AEGIS	522	nicht erforderlich
BallGame	522	nicht erforderlich
Conqueror	522	empfohlen
Crime Time	522	nicht erforderlich
Fairy Tale Adventure	522	empfohlen
Spy vs. Spy	522	nicht erforderlich
Treasure Trap	522	nicht erforderlich
Volleyball Simulator	522	empfohlen
Xenomorph	550	nicht erforderlich
Xiphos	522	nicht erforderlich

Um Ihre aktuelle Konfiguration abzufragen, gehen Sie bitte folgendermaßen vor: Geben Sie an der Eingabeaufforderung die folgende Zeile ein:

MEM

Hier bekommen Sie die aktuelle Konfiguration Ihres PCs dargestellt. Bitte achten Sie auf die Art des verwendeten Speichertyps. Er sollte als erweiterter (Extended Memory) definiert sein, der unter der Abkürzung „XMS“ zu finden ist. Die nächste wichtige Information steht im unteren Teil des Bildschirmes. In der Zeile „Maximale Größe für ausführbares Programm“ steht die Größe des freien Arbeitsspeichers. Dieser Wert verrät Ihnen, ob Sie das Spiel starten können, oder ob Sie Ihren Computer neu konfigurieren müssen.

Hinweis

Alle Angaben im Abschnitt „Konfiguration“ beziehen sich auf eine Festplatte mit der Bezeichnung „C:“. Sollte bei Ihnen das Festplattenlaufwerk mit einem anderen Laufwerksbuchstaben angesprochen werden, passen Sie die Laufwerkskennung bitte entsprechend an. Gleiches gilt für das CD-ROM-Laufwerk, das hier als Laufwerk „D:“ angesprochen wird.




```
C:\>mem

Speichertyp          Insgesamt  =    Verwendet  +      Frei
-------------------------------------------------------------
Konventioneller         640K          24K           616K
Hoher                   123K          97K            26K
Reserviert              384K         384K             0K
Erweiterung (XMS)    15.237K       1.257K        13.980K
-------------------------------------------------------------
Insg. Speicher       16.384K       1.762K        14.622K

Insg. unter 1 MB        763K         121K           642K

Maximale Größe für ausführbares Programm          616K  (630.976 Byte)
Größter freier Block im hohen Speicherblock        26K   (26.288 Byte)
MS-DOS ist resident im oberen Speicherbereich (High Memory Area).

C:\>
```

Beachten Sie die Art und Menge des zur Verfügung stehenden Speichers!



Konfigurationsdateien

Mit Hilfe der dargestellten Konfigurationsdateien können Sie Ihrem Computer ausreichend Speicher zur Verfügung stellen. Bitte beachten Sie, daß Veränderungen in diesen Dateien unter Umständen dazu führen können, daß ihr Computer nicht mehr einwandfrei funktioniert. Sichern Sie deshalb Ihre AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS auf einer bootfähigen Diskette, bevor Sie diese verändern.
Zur Bearbeitung der Startdateien gehen Sie bitte folgendermaßen vor:

Wechseln Sie durch die Eingabe von
C:
CD

in das Hauptverzeichnis Ihrer Festplatte. Geben Sie nun

EDIT CONFIG.SYS

ein und verändern Sie diese wie im untenstehenden Beispiel beschrieben. Speichern Sie anschließend die Änderungen und geben Sie

EDIT AUTOEXEC.BAT

ein. Verfahren Sie hier wie bei der CONFIG.SYS.

CONFIG.SYS

```
DEVICE=C:\...\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\...\EMM386.EXE NOEMS
DOS=HIGH,UMB
COUNTRY=049,437,C:\...\COUNTRY.SYS
FILES=30
BUFFERS=10
DEVICEHIGH=C:\...\MOUSE.SYS
( falls Ihr Maustreiber mit .SYS endet)
DEVICEHIGH=C:\ ...\TEAC_CDI.SYS
/D:OEMCD001
```

(setzen Sie hier Ihren eigenen CD-ROM-Treiber ein)

AUTOEXEC.BAT

```
SET BLASTER=A220 I5 D1 T4
```
(beachten Sie die Einstellungen Ihrer Soundkarte)
```
H C:\...\MSCDEX.EXE /D:OEMCD001 /S
```
(passen Sie die Einstellungen auf Ihr CD-ROM an)
```
LH C:\...\SMARTDRV.EXE 1024 512
```
(optional!)
```
LH C:\...\MOUSE.COM
```
(falls Ihr Maustreiber mit .COM endet)
```
LH C:\...\KEYB.COM GR,,C:\...\KEYBOARD.SYS
PROMPT $p$g
PATH = C:\WINDOWS;C:\DOS
SET SOUND=C:\SOUND
```
(übernehmen Sie die Einstellungen Ihrer Soundkarte)

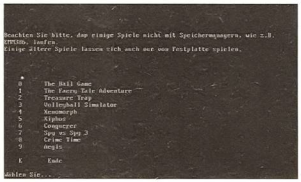
Zusatzinformationen

Um weitere Informationen zu den Programmen auf dieser CD zu erhalten, geben Sie bitte im Hauptverzeichnis des CD-ROM-Laufwerks folgenden Befehl ein:

WICHTIG

Weitere Informationen finden Sie außerdem in der Datei „LIESMICH.TXT".

Programmstart



Wechseln Sie durch die Eingabe von „D:" in das Hauptverzeichnis der CD-ROM. Starten Sie anschließend das Startmenü durch die Eingabe von:

START

Wählen Sie hier das gewünschte Spiel durch die Eingabe der entsprechenden Ziffer. Möchten Sie das Menü verlassen, drücken Sie „E" für Ende. Damit gelangen sie zurück zur Eingabeaufforderung.

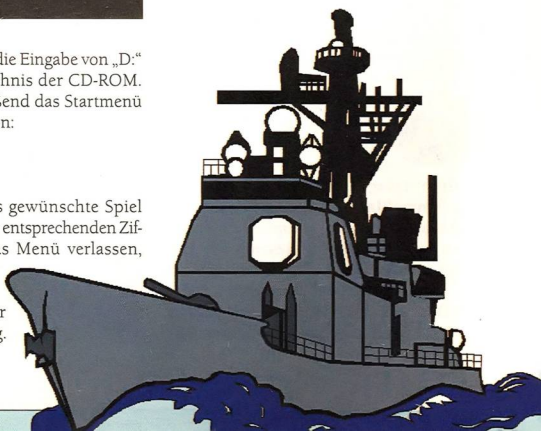
Wichtig!
Nach dem ersten Aufruf des Startmenüs wird auf Ihrer Festplatte ein Verzeichnis namens „\GMS-SAVES" angelegt. Hier werden die Spielstände aller Programme gespeichert.

Sound

Die Soundausgabe der Spiele ist sehr unterschiedlich. Einige unterstützen den PC-Lautsprecher, andere wiederum Adlib- oder Soundblasterkarten. Wenn Sie eine soundlbasterkompatible Soundkarte besitzen und diese richtig konfiguriert haben, sind keine Probleme zu erwarten. Sollten bei der Soundausgabe dennoch Störungen auftreten, konsultieren Sie bitte das Handbuch zu Ihrer Soundkarte.

Betrifft: Windows 95

Die Spiele auf dieser CD-ROM können nur im MS-DOS-Modus von Windows 95 gestartet werden. Wählen Sie unter Windows 95 das Icon „Start", anschließend „Beenden" und zum Schluß den Eintrag „Computer im MS-DOS-Modus starten". Alternativ bietet sich ein kompletter Neustart an. Wählen Sie hierzu den Menüpunkt „Windows neu starten" im Menü „Start". Nach der Bestätigung durch „OK" startet der Computer neu. Warten Sie nun, bis die Meldung „Windows 95 wird gestartet" auf dem Bildschirm erscheint. Drücken Sie jetzt die Taste „F8". Wählen Sie abschließend den Eintrag „Nur Eingabeaufforderung" und bestätigen Sie mit der Eingabetaste. Sollte Ihnen im MS-DOS-Modus zu wenig Arbeitsspeicher zur Verfügung stehen, fertigen Sie bitte eine Startdiskette an. Eine detaillierte Anleitung dazu finden Sie in der Datei „LIESMICH.TXT" im Hauptverzeichnis der CD-ROM.



Jetzt am Kiosk!

Mit CD nur DM 19,80





Vertiefen Sie Ihr Wissen zu **Microsoft Excel 97** mit diesem kompakten und leicht verständlichen interaktiven Lernprogramm auf CD und Magazin.







Die Heft-CD-ROM vermittelt Ihnen in über ***150 Lektionen*** alles über **Excel 97**. Zusätzlich können Sie Ihr Wissen mit der Hilfe von zahlreichen ***Multiple Choice-Tests*** überprüfen.



Office 97-Wissensdatenbank
Hier können Sie Fragen und Antworten einsehen, die dem technischen Support von **Excel 97** gestellt und von diesem beantwortet sind. Sie finden diese Datenbank auf der Heft-CD-ROM.



Am Ende der **PC-Schulung • Excel 97** können Sie eine Abschlußprüfung ablegen. Das Zertifikat von Prof. Dr. Handel ist sicher ein ***PLUS*** für Ihre Bewerbungsunterlagen.

Bestell-Annahme:

S.I.C.S EDV Copy GmbH, Postfach 1417
D-83604 Holzkirchen
Tel. 0 80 24 / 9 31 36, Fax 0 80 24 / 9 31 37
Bitte zahlen Sie unsere Zeitschriften mit Vorausscheck, zzgl. DM 4,50. Lieferung frei Haus!!!

THE BALL GAME

Optionen



Das Optionsmenü

F1 Spieler:
Anzahl der Spieler festlegen (1-4)

F2 Gegner:
Anzahl der Gegner festlegen

F3 Positionen:
Auswahl der gewünschten Eigenschaft: Wasser, Feuer, Erde, Luft

F4 Steuerung:
Auswahl zwischen Maus (empfehlenswert), Tastatur und Joystick

F5 Schwierigkeitsgrad:
Sehr einfach bis völlig absurd

F6 Zeitablauf (Uhr):
Ein- und Ausschalten der Uhr



Nach Ablauf der Zeit haben Sie zwar den Computer um einen Zug überlistet, doch Sie verlieren einen Teleport

F8 Demo

F9 Start

F10 Sprachen:
Der Text auf dem Bildschirm erscheint wahlweise in Deutsch, Englisch, Französich, Spanisch oder Italienisch

Das Spiel



Das Spiel beginnt

Das Spielfeld besteht aus einem Brett mit 8x8 Feldern und drei verschiedenen Plattformen, von denen jede andere Punktzahlen bringt:

hellblau	1 Punkt
grün	2 Punkte
cremefarben	3 Punkte

Es ist Ziel des Spiels, mit den verbliebenen Bällen die meisten Punkte zu erreichen. Die Anzahl dieser Kuller ist dabei unwichtig. Der Gewinner steht dann fest, wenn alle Spieler das Spielfeld per Teleport verlassen haben. Die Punkte der einzelnen Teilnehmer werden vom Computer ermittelt (Feuerknopf/Taste drücken). Alle 1000 Punkte wird ein Bonus-Teleport vergeben. Gewinner ist der Spieler mit den meisten Punkten, nachdem alle anderen ausgeschieden sind.

Steuerung und Spielbeginn

Nachdem das Spiel geladen worden ist, erscheint auf dem Bildschirm eine Aufstellung aller zur Verfügung stehenden Optionen. So läßt sich ein Schwierigkeitsgrad zwischen 0 und 99 einstellen. Je höher der Grad, desto mehr Hindernisse (Löcher) befinden sich auf dem Spielfeld.

Maus: Die rechte Maustaste zeigt alle Bewegungen an, die sich mit der linken Maustaste ausführen lassen

Joystick: Wählen Sie die gewünschten Bewegungen mit dem Joystick, und führen Sie sie per Feuerknopf aus

Tastatur: Die Pfeile zeigen die mögliche Richtung an. Die Ausführung geschieht RETURN- bzw. ENTER-Taste



Die Bälle dürfen auch „umlackiert" werden

Grundbewegungen:



Jump..

Laufen:
Wenn Sie ein Feld neben Ihrer Spielfigur anklicken, wird sie auf dieses Feld versetzt. Danach wird ein Ball in Ihrer Farbe auf dem alten Standort entstehen. Dies ist übrigens die einzige Möglichkeit, einen neuen Ball zu erzeugen.

Springen:
Klicken Sie ein Feld an, das sich zwei Felder vom Standort Ihrer Spielfigur entfernt befindet, springt die Figur auf diese neue Position, woraufhin alle darum herum positionierten Bälle Ihre Farbe annehmen werden. Auf diese Art können Sie auch andere Spielfiguren und Bälle überspringen.

Teleport:
Wenn Sie den Standort Ihrer Figur anklicken, wird diese an irgendeinen beliebigen Ort versetzt. Dort taucht sie erst dann auf, wenn dieser Ort von freien Feldern umgeben ist, d.h. es dürfen keine anderen Figuren oder Bälle auf den Nachbarfeldern des Zielpunktes stehen. Sind alle Felder besetzt, scheiden Sie aus diesem Level aus.
Wenn also am Ende eines Levels keine Bewegungen mehr möglich sind, müssen Sie das Spielfeld per Teleport verlassen. Sie gewinnen nichts, wenn Sie die Zeit ablaufen lassen. Es kann am Ende eines Levels vorkommen, daß Ihnen der Computer die Möglichkeit gibt, in ein Feld zu springen und somit die umliegenden Bälle in Ihre Farbe zu verwandeln. Je schneller Sie sind, desto besser!



THE FAERY TALE ADVENTURE



Steuerung

Um Ihre Figur zu steuern, gibt es drei Möglichkeiten: Joystick, Tastatur und Maus, vorausgesetzt, Sie haben einen Maustreiber vor dem Spielstart geladen bzw. am Anfang [J] gedrückt. Die Tastatur steht Ihnen immer zur Verfügung. Unten am rechten Bildschirmrand befindet sich ein Kompaß mit acht Punkten. Diese stehen für die Richtungen, in die Sie Ihre Figur steuern können. Wenn Sie eine Maus benutzen, bewegen Sie den Zeiger über den Punkt, der die Richtung repräsentiert, in die Sie gehen wollen. Solange Sie die linke Maustaste gedrückt halten, bewegt sich die Figur. Sie können die Richtung auch ändern, während Sie die Maustaste gedrückt halten. Spielen Sie mit Joystick , drücken Sie den Knüppel einfach dahin, wohin sich die Figur begeben soll. Falls Sie dagegen die Tastatur vorziehen, verwenden Sie den numerischen Zehnerblock.





Bösewichte gibt es viele

Kampf

Sie können in die gleichen acht Richtungen angreifen, in die Sie sich auch bewegen können. Wenn Sie mit Maus spielen, drücken Sie die rechte Maustaste, um anzugreifen. Beim Joystick müssen Sie den Feuerknopf drücken, und auf der Tastatur tippen Sie auf [0] (Null).

Schriftrolle

Unten links am Bildschirmrand befindet sich eine Schriftrolle. Hier wird berichtet, was gerade passiert.

- **Mut** (Bv für bravery) repräsentiert die Tapferkeit des Charakters; dies wirkt sich bei Kämpfen aus.
- **Glück** (Lk für luck) kann die Figur vor einem vorzeitigen Ende bewahren. Wenn ein sterbender Charakter genug davon hat, kommt eine gute Fee, heilt ihn und setzt ihn am letzten sicheren Ort, an dem er war, ab.
- **Freundlichkeit** (Kd für kindness) hilft dem Charakter, mit anderen Figuren im Spiel zu kommunizieren. Wenn er nicht genügend Freundlichkeit besitzt, kann es sogar vorkommen, daß andere es ablehnen, mit ihm zu reden.

- **Schlüssel** (K für key) benutzen. Sie gelangen in das Untermenü für Schlüssel:
  - K1: goldenen Schlüssel benutzen
  - K2: grünen Schlüssel benutzen
  - K3: blauen Schlüssel benutzen
  - K4: roten Schlüssel benutzen
  - K5: grauen Schlüssel benutzen
  - K6: weißen Schlüssel benutzen

Wenn es Nacht wird im Faery Tale...

Magie

Es gibt sieben magische Gegenstände, auf die Sie stoßen können. Wenn Sie einen davon in diesem Menü auswählen, wird er verbraucht. Es ist an Ihnen, herauszufinden, was jeder Gegenstand bewirkt.

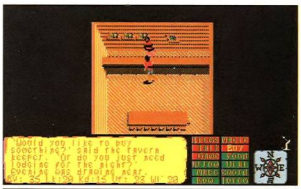
- Y — blauen Stein benutzen
- F5 — grünes Juwel benutzen
- F6 — gelbes Fläschchen austrinken
- F7 — Kristallstab benutzen
- F8 — Vogeltotem benutzen
- F9 — goldenen Ring benutzen
- F10 — Totenschädel aus Jade benutzen

Reden

Sie haben die Möglichkeit, jemanden anzuschreien [Z], mit jemandem zu sprechen [S] und jemanden auszufragen [A].



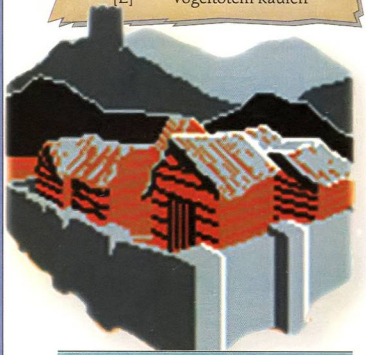
Kaufen



Hier gibt es ständig eine Mahlzeit für den stets hungrigen Helden

Diese Kommandos sind nur verfügbar, wenn jemand anwesend ist, der etwas verkauft:

[O]	Nahrung kaufen
[R]	Pfeil kaufen
[V]	Heiltrank kaufen
[C]	Keule kaufen
[D]	Schwert kaufen
[B]	Bogen kaufen
[E]	Vogeltotem kaufen



Weitere Kommandos

[Leertaste]	mit Spiel pausieren
[M]	Musik an/aus
[F]	Soundeffekte an/aus
[Umschalt-Q]	Spiel speichern oder beenden
[P]	Spiel speichern
[L]	Spiel laden
[V]	Die Vitalität spiegelt die Gesundheit des Charakters wider. Wenn jene Null erreicht, stirbt der Charakter
[W]	Vermögen



Es gibt viel zu erkunden, packen wir es an!



Die Durchsuchung aller Gegenstände erweitert das Inventar

Das Menü in der Mitte des unteren Bildschirmrands kann mit der Maus oder über die Tastatur erreicht werden:

[I]	zeigt eine Liste der mitgeführten Gegenstände an
[T]	Gegenstand aufheben
[-]	sucht nach versteckten Gegenständen
[G]	gibt jemand anderem einen Gegenstand
$	Gold
W	Befehl
N	Knochen

Use (Benutzen) öffnet ein Untermenü, aus dem Sie einen der folgenden Gegenstände zur Verwendung auswählen können:

[1]	Dolch
[2]	Keule
[3]	Schwert
[4]	Pfeil und Bogen
[5]	Zauberstab
[6]	Lasso
[7]	Muschel blasen
[8]	Sonnenstein benutzen

Spielziel

Um das Spiel zu gewinnen, müssen Sie den Necromancer besiegen und den Talisman erobern.



Eine kleine Elfe kann den Helden wiederbeleben

Einige Hinweise

Seien Sie nicht gleich entmutigt, wenn es zunächst scheint, als würden Sie nichts erreichen. Die Karte ist groß (144 x 100 Bildschirme), und Sie werden lange brauchen, um alles zu erforschen. Es gibt eine Menge sehr interessanter Plätze, aber es wird einige Zeit dauern, um sie zu finden. Straßen führen im allgemeinen irgendwo hin, aber viele Gebäude und andere wichtige Orte befinden sich nicht in ihrer unmittelbaren Nähe (siehe Bild oben).
Wenn Sie jemanden treffen, der Sie nicht gleich angreift, ist er Ihnen vielleicht freundlich gesinnt – vielleicht! Zudem: Lassen Sie sich durch sein Aussehen nicht täuschen. Es gibt auch einige magische Tiere, die Ihnen in bestimmten Fällen helfen können.



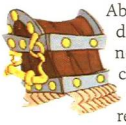
Ein digital gepixeltes Stonehenge

TREASURE TRAP



Das Spiel

Sie sind ein Schatztaucher, dessen Aufgabe es ist, alles Gold im Wrack eines auf dem Meeresgrund liegenden Schiffs namens „Esmeralda" aufzuspüren und zu bergen.



Aber ganz so einfach, wie dieses Unterfangen scheinen mag, wird es mit Sicherheit nicht werden, denn unter Wasser lauern zahlreiche Gefahren.

Während Sie also die über 100 Räume des Schiffs erkunden, werden Sie oft in schwierige Situationen geraten, in denen nur Logik und eine ausgeklügelte Strategie weiterhelfen werden. Haben Sie aber schließlich alles Gold aufgespürt und geborgen und auch die kleine Überraschung am Schluß unbeschadet überstanden, kehren Sie als einer der reichsten Menschen an die Oberfläche zurück.

Der Spiel-Bildschirm

Gold-Zähler

Hier wird die Menge der bereits eingesammelten Goldbarren angezeigt, nach jeweils 50 haben Sie die Möglichkeit, das Spiel abzuspeichern.



Freundliche Fische



Dieser freundliche Killerfisch räumt so manche Gefahr aus dem Weg.

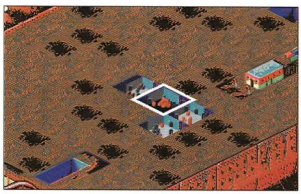
Nach jeweils 80 geborgenen Goldstücken bekommen Sie einen freundlichen Fisch. Diese Schuppenträger werden alle in einer Glaskugel am linken unteren Bildschirmrand aufbewahrt, bis Sie sie durch Drücken der Taste S in Aktion rufen. So ein Fisch frißt dann sofort alle gefährlichen Objekte im jeweiligen Raum auf.

Fisch-Zähler

Hier wird die Anzahl der eingesammelten freundlichen Fische angezeigt.

Gold-Pipeline

Wenn Sie Goldbarren aufklauben, läuft geschmolzenes Gold heraus.



Damit man nicht die Übersicht verliert, wurde auch an eine Karte gedacht.



Gold-Indikator

Ein aufblinkendes G zeigt an, daß sich in diesem Raum noch aufzusammelndes Gold befindet.

Restleben-Anzeige

Sie beginnen jedes Spiel mit sechs Leben. Sobald dieser Zähler auf Null steht, beginnt ein neues Spiel.

Lebenskraft-Anzeige

Der Taucher bleibt so lange in Bewegung, bis ihm im wahrsten Sinne des Wortes die Luft ausgeht.



Luftzufuhr

Diese Anzeige sollten Sie genau beobachten! Geht Ihnen die Luft aus, verlieren Sie ein Leben.

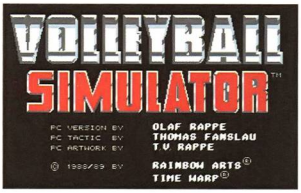


Die Sauerstoffflaschen garantieren ausreichend Frischluft.

Wenn Sie einen neuen Raum betreten und in der linken oberen Bildschirmecke der Buchstabe M aufblinkt, können Sie durch Drücken der entsprechenden Taste den Kartenmodus aktivieren. Hier wird Ihnen eine Grafik des Schiffs gezeigt, wo jeder Raum, den Sie bereits besucht haben, „offen" dargestellt wird. Der, in dem Sie sich zur Zeit befinden, ist mit einem blinkenden Rand markiert.



VOLLEYBALL SIMULATOR

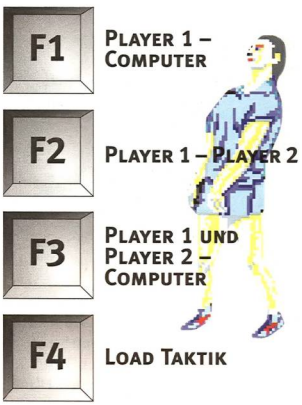


Hauptmenü



Nachdem das Menü auf dem Bildschirm erschienen ist, kann über die Funktionstasten zwischen drei Spiel-Modi und dem Laden von Taktiken gewählt werden. **Zur Wahl stehen:**





In diesem Modus wird man zunächst aufgefordert, die Diskette mit den Taktiken einzulegen. Dann kann eine der mitgelieferten oder eine mit dem Taktik-Editor erstellte Taktik geladen werden.
Anschließend kehrt das Programm ins Hauptmenü zurück.

Das Spiel

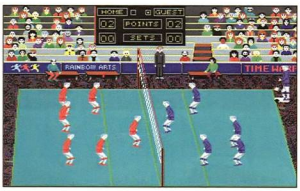
Haben Sie einen der drei Modi ausgewählt, beginnt das Volleyballspiel nach den üblichen Regeln. Durch Druck der ESC-Taste ist es jederzeit möglich, zu unterbrechen, um z.B. eine Taktik zu laden. Im folgenden werden Sie gefragt, ob Sie das alte Spiel fortsetzen oder ein neues beginnen wollen.

Die technischen Elemente

Während eines Ballwechsels haben Sie unterschiedliche Möglichkeiten, den Ball weiterzuspielen. Die Art, wie man ihn spielt, nennt man „Technisches Element". Man unterscheidet hier grundsätzlich zwischen sieben verschiedenen Techniken. Manche Elemente unterteilen sich noch weiter, je nachdem, in welche Richtung der Ball gespielt oder wohin der Körper bewegt wird. Mit dem Volleyball-Simulator verfügen Sie über alle Möglichkeiten.

Die Angabe

Die Angabe wird benötigt, um den Ball ins Spiel zu bringen. Sie kann erst dann ausgeführt werden, wenn alle Spieler ihren Platz eingenommen haben, also alle Figuren stillstehen. Die Figur, die die Angabe ausführen soll, dribbelt den Ball. Drückt man nun den Joystick nach oben bzw. unten, nimmt der Spieler das Leder in die Hand und bewegt sich auf- oder abwärts. Haben Sie die geeignete Stelle für die Angabe gefunden, halten Sie den Feuerknopf maximal vier Sekunden gedrückt.



Ein sauberes „As" bringt schnelle Punkte.

Durch die Dauer bestimmen Sie die Höhe des Anwurfs und damit die Stärke der Angabe. Lassen Sie den Knopf los, wird die Figur den Ball anwerfen. Wählen Sie jetzt, wohin er gespielt werden soll, indem Sie den Joystick in eine der neun Richtungen

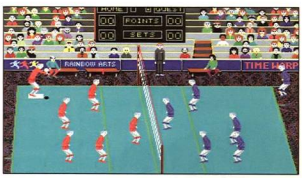


(Mittelstellung, oben, oben rechts usw.) drücken. Fällt der Ball wieder zum Boden, passen Sie den geeigneten Zeitpunkt ab und drücken erneut auf Feuer. Die Figur wird nun die Aufgabe durchführen.

Die unteren Zuspiele

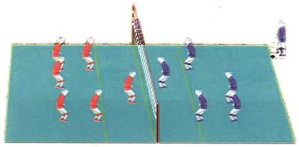
Baggern

Um den Bagger zu aktivieren, drücken Sie den Feuerknopf. Auch hier bestimmt die Dauer die Stärke des Abspiels. Beachten Sie, daß durch das Weiterlaufen der Bewegung die Variationsmöglichkeiten innerhalb der Stärke nicht so weitreichend sind wie bei der Angabe.



Ein schöner Sport: Beim Volleyball darf fleißig gebaggert werden!

Nachdem Sie den Feuerknopf gedrückt haben, können Sie auch hier die Richtung angeben, in die der Ball gespielt werden soll. Achten Sie darauf, daß Ihre Figur zu dem Zeitpunkt des Drucks stillsteht, denn sonst passiert folgendes:



Hechtbagger

Läuft Ihre Figur vorwärts, während der Feuerknopf gedrückt ist, führt sie einen Hechtbagger durch. Stärke und Richtung des Abspiels lassen sich wie oben beschrieben beeinflussen.

Oberes Zuspiel

Pritschen /Stellen

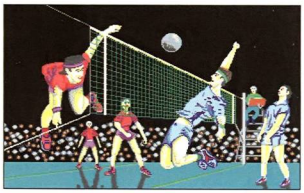
In jeder höherklassigen Mannschaft gibt es ein oder zwei Spieler, die sich besonders auf das obere Zuspiel spezialisiert haben. Sie werden als „Steller" bezeichnet. Ohne einen guten Steller ist es äußerst schwierig, einen guten Angriff aufzubauen. Im Spiel selbst unterscheidet man zwei Situationen, in denen gepritscht wird:

Das Stellen zum eigenen Mitspieler als zweite Ballberührung

Wichtig hierbei ist, daß der Spieler, der pritschen soll, im rechten Winkel zum Netz in der vorderen Spielhälfte steht. Die die Figur „schaut" also nach oben oder unten. Nur in dieser Position ist das obere Zuspiel möglich.

Das Pritschen

Die Möglichkeit, den Ball mit der dritten Berührung über das Netz zu spielen. Die Figur steht dabei in der hinteren Spielfeldhälfte frontal zum Netz.



Annehmen, stellen und angreifen – so werden Punkte gemacht!

Angriffsschlag/Schmetterschlag

Dieser Schlag schließt im Normalfall den Angriffsaufbau ab. Einen Schmetterschlag kann die Figur ausüben, die in der vorderen Spielfeldhälfte frontal zum Netz steht und den Ball mit der zweiten oder dritten Berührung über das Netz spielen möchte. Man unterscheidet drei Arten von Angriffsschlägen:

Der „normale" Angriffsschlag

Dieser Schlag empfiehlt sich, wenn die Figur sehr nah am Netz steht und keine andere oder nur eine des Gegners zum Block springt. Sie führen den Schlag aus, indem Sie nach dem Drücken der Feuertaste den Joystick in eine der vorderen Positionen (vorne links, vorne, vorne rechts) bewegen.

Der Bogenschlag

Diesen Schlag in drei Richtungen wendet man an, wenn man nicht direkt am Netz angreift. Er befindet sich auf den drei mittleren Joystickpositionen.

Der Lob



Wenn Ihre Figur unmittelbar am Netz angreift und einem Zweier- oder sogar Dreier-Block gegenübersteht, ist der Lob der einzige u.U. gewinnbringende Schlag. Die drei hinteren Joystickpositionen sind damit belegt. Natürlich gelten diese Belegungen nur dann, wenn Sie nicht einen neuen, von Ihnen definierten Controlblock eingelesen haben.

Der Block

Er ist gegen harte Angriffsschläge die einzige aussichtsreiche Verteidigung und kann ausgeführt werden, wenn die Figur sehr nahe am Netz steht und der Ball vom Gegner kommt.

Das Spielen mit dem Kopf

Die Volleyballregeln besagen, daß der Ball mit jedem Körperteil oberhalb der Taille gespielt werden darf. In der Praxis hat es sich allerdings herausgestellt, daß Bälle, die nicht mit den Armen gespielt werden, als geführt oder als Doppelberührung gepfiffen werden müssen. Die einzige Ausnahme sind solche, die mit der Stirn getroffen werden.

Die Anzeigetafel

Sie zeigt oberhalb der Tribüne den aktuellen Spielstand an und informiert,



Bei 15 ist Satzende!

welche Mannschaft das Aufschlagrecht hat. Hierbei steht HOME für die linke Crew und GUEST fü r die rechte.

Der Schiedsrichter

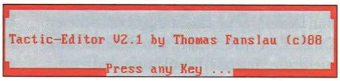


Vor der Tribüne steht der Schiedsrichter, der das Spielgeschehen genau verfolgt. Nach einem Fehler weist er mit dem Arm in Richtung der Mannschaft, die das Aufschlagrecht erhält.

Leider nur digital – und deshalb unbestechlich!

Der Taktik-Editor TACTED

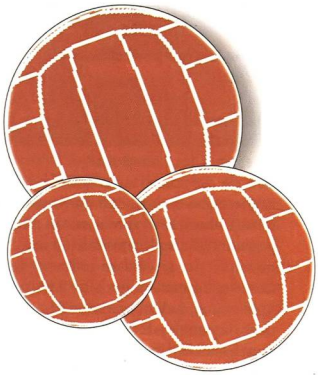
Mit ihm können Sie einerseits eigene Taktiken entwerfen und andererseits die technischen Spielelemente, mit denen Ihr Joystick normalerweise belegt ist, vollkommen verändern.



Nachfolgend finden Sie eine kleine Einführung zum Begriff der Taktiken und über deren sinnvollen Aufbau. Außerdem erfahren Sie, wie Ihr Joystick bei welcher Technik belegt ist, d.h. wie der Ball weitergespielt wird und wie Sie die Belegung ansehen bzw. ändern können.

Das Hauptmenü

Die drei Menüpunkte „load", „save" und „edit" sind unterteilt in „offense", „defense", „setup" und „control". Zusätzlich existiert noch der Menü punkt „exit", mit dem Sie wieder in den Volleyballsimulator gelangen.





Erst laden, dann editieren.

Load

Mit dieser Funktion lassen sich Taktiken von Diskette laden. Sie werden auf dem Bildschirm angezeigt und können editiert und gespeichert werden.

Edit set up

Set up-Taktiken sind Aufstellungstaktiken und geben also an, wie die Mannschaft sich bei eigener oder gegnerischer Angabe aufzustellen hat. Die Aufstellung bei eigener Angabe ist nicht besonders kritisch, da der Gegner mindestens eine, meist jedoch drei Berührungen benötigt, um den Ball in die eigene Hälfte zurückzuspielen. Diese Zeit nutzt man, um eine funktionierende Defense-Taktik aufzubauen.

des Feldes verschoben werden. Läßt man die Maustaste los, wird er an die momentane Position gesetzt.

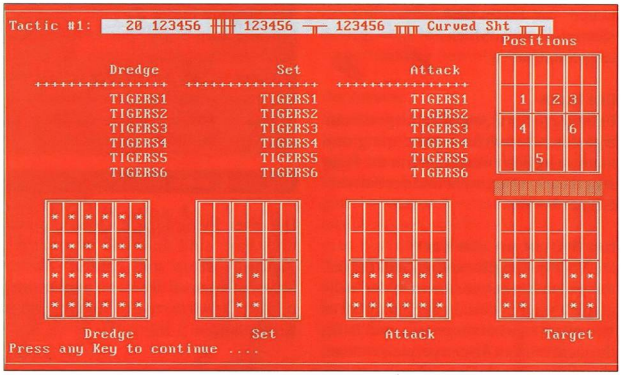
Edit defense

Dies ist die Verteidigungstaktik. Die Spieler nehmen ihre „from position" ein, wenn der Ball nach eigener Angabe oder eigenem Angriff das Netz überquert hat. Kehrt er in die eigene Hälfte zurück, laufen sie in die „goto position".



Edit offense

Auch die Angriffstaktiken werden erstellt und geändert wie oben beschrieben. Die

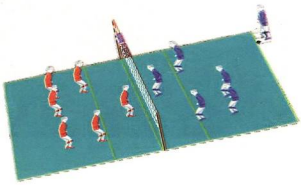


Hier darf kräftig taktiert werden.

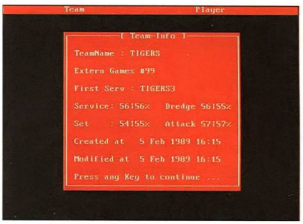
Set up-Taktiken werden wie folgt erstellt:

Nach der Auswahl von „edit set up" erscheinen auf dem Bildschirm zwei Spielhälften mit jeweils sechs symbolisierten Spielern. Die „from position" ist die Position, die die Spieler einnehmen, bevor die gegnerische Mannschaft die Angabe ausführt. Danach bewegen sie sich in die „goto position", die im Normalfall mit der „from position" der gewählten „offense"-Taktik übereinstimmen sollte. Man wählt einen Spieler aus, indem man den Mauszeiger über dessen Symbol bringt und die linke Maustaste drückt. Er kann nun innerhalb

„from position" sollte mit der „goto position" von „set up"- und „offense"-Taktik übereinstimmen. Sie wird nach der ersten Ballberührung eingenommen, so daß die meisten Spieler sich nicht zu bewegen



brauchen. Nach der zweiten Berührung laufen alle in ihre „goto position", von der sie dann den dritten Schlag in Richtung gegnerisches Feld ausführen.



Auch jede Menge Infos werden geboten.

Edit control

Hiermit können die Parameter der sieben verschiedenen Techniken verändert werden:



- SERVICE (Aufschlag, Angabe)
- LOWER PLAY (Bagger, unteres Abspiel)
- UPPER PLAY (Pritschen, Stellen, oberes Zuspiel)
- SMASH (Schmetterschlag)
- BLock (Block)
- SPIKE (Hechtbagger und Japanrolle)
- HEAD PLAY (Kopfball)

Nach Auswahl eines technischen Elements durch Anklicken erscheinen neun Kästchen mit den dazugehörigen Parametern auf dem Bildschirm. Jedes entspricht einer Joystickstellung, also das mittlere der Mitte-Stellung des Sticks, dasjenige oben links der Stickstellung oben links usw. In jedem Kästchen werden die x-, y- und z-Parameter für die entsprechende Joystickposition angezeigt. Sie geben die Geschwindigkeit an, mit der der Ball abgespielt wird, und können wie folgt geändert werden: Sie fahren mit dem Cursor an die gewünschte Position und überschreiben den Wert. Die Änderung wird sofort übernommen

Save

Mit „save" können die bearbeiteten Taktiken auf Diskette abgespeichert werden.

Verlassen des Programms

Durch den Menüpunkt „exit" verlassen Sie den TACTED-Editor.

XENOMORPH



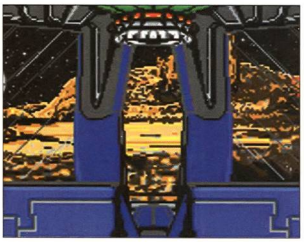
Spielkontrolle

Joystickkontrolle

Wenn Sie nur einen Joystick besitzen, verbinden Sie ihn mit Port 2; sofern Sie zwei zur Verfügung haben, koppeln Sie den zweiten mit Port 1. Port 1 kontrolliert die Bewegung, Port 2 den Bildschirmcursor.

Tastatur-Kontrolle

P	Pause
Cursor oben	nach vorn bewegen
Cursor rechts	nach rechts drehen
Cursor unten	nach hinten bewegen
Cursor links	nach links drehen
SHIFT	Mauszeigergeschwindigkeit verändern
HOME	Funktion auswählen
INS	Zwischen Inventar und Bildschirmmodus umschalten



Ist das nicht urgemütlich hier?

Bildschirmlayout

Der Bildschirm ist in einen großen und fünf kleinere Bereiche aufgeteilt:

BEREICH 1: Hauptansicht der Außenwelt
BEREICH 2: Statistikbereich
BEREICH 3: Bereich für die Sonderausrüstung
BEREICH 4: zeigt, was sich links befindet
BEREICH 5: enthält die Bewegungssymbole
BEREICH 6: zeigt, was sich rechts befindet. Mit den sechs Bewegungssymbolen kann man sich innerhalb des Schiffs und der Bergwerkskolonie bewegen
PFEIL 1: Dreht Sie um 90° nach links
PFEIL 2: Bewegt Sie 3,05 m vorwärts
PFEIL 3: Dreht Sie um 90° nach rechts
PFEIL 4: Bewegt Sie unter Beibehaltung Ihrer Richtung 3,05 m nach links
PFEIL 5: Bewegt Sie 3,05 m zurück
PFEIL 6: Bewegt Sie unter Beibehaltung Ihrer Richtung 3,05 m nach rechts. Sie brauchen lediglich die Maus auf das entsprechende Bewegungssymbol zu plazieren und die linke Maustaste zu betätigen. Das Niederhalten der Maustaste wird Sie weiter in die Richtung bewegen, in die



Im Inventar stellt sich schnell das Chaos ein

Sie gehen wollen. Als Alternative können die Maussymbole mit der Tastensteuerung emuliert werden.

Das Inventar

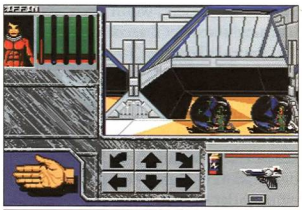
Objekte können für spätere Zwecke gespeichert werden. Hierzu geht man in den Inventarbildschirm und drückt die rechte Maustaste. Die Objekte können jetzt im Gepäckbereich des Inventarschirms plaziert werden. Sie können Objekte in Ihrem Tornister tragen und in jeder der fünfundzwanzig Zonen ablegen. Wird eines in eine bereits belegte Zone verfrachtet, ersetzt es das, welches sich darin befindet. Sie können ein Objekt auch schnell in Ihrem Gepäck verstauen, ohne in den Inventarbildschirm zu gehen: Plazieren Sie es im Statistikbildschirm, und drücken Sie die linke Maustaste.

Bewegliche Objekte

Um Objekte auflesen zu können, muß der Zeiger in Form einer Hand sichtbar sein. Ist er es nicht, wird die rechte Maustaste einmal geklickt, woraufhin das Symbol erscheint. Zeigen Sie auf das Objekt, das Sie auflesen wollen, und drücken Sie die linke Maustaste. Das Handsymbol verschwindet und wird durch das Objektbild ersetzt.

Statistik

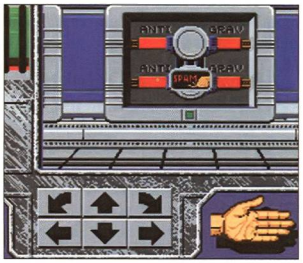
Die von Ihnen gewählte Spielfigur wird mit je fünf Statistiken ausgestattet sein, die sich auf Ihren Gesundheitszustand beziehen. Die rote Spalte zeigt Gesundheit an, die in dem Maße leiden wird, in dem Sie von den außerirdischen Wesen



Die Gesundheit regeneriert sich oft durch heilendes Nichtstun

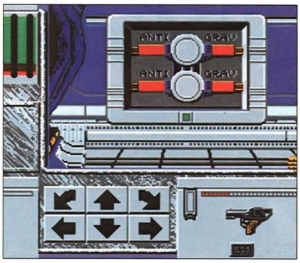
attackiert werden. Sobald die Spalte Null erreicht, sterben Sie. Ihre Gesundheit kann allerdings mit den richtigen Medikamenten verbessert werden.
Die blaue Spalte zeigt Durchhaltevermögen an. Je weiter Sie durch die Bergwerkskolonie eilen, desto erschöpfter werden Sie, und Ihr Durchhaltevermögen nimmt ab. Wenn es Null erreicht, werden

Sie zu schwach sein, um weiterzugehen. Sie können es wieder aufbauen, indem Sie sich ausruhen oder bestimmte Medikamente einnehmen.
Die weiße Spalte zeigt RAD (Radiation Absorbed Dose) an, die von Ihnen aufgenommene Strahlungsmenge. Aufgrund der weit verbreiteten Anwendung radioaktiver Elemente in Gegenständen des täglichen Lebens kann es zu Durchlaßstrahlung kommen. Einige Bereiche auf dem Schiff haben ebenfalls eine hohe Untergrundstrahlung. Hat die Strahlung ihr Maximum erreicht, werden Ihre Gesundheit und Ihr Durchhaltevermögen angegriffen, und mit der Zeit werden Sie mehr und mehr vergiftet. Um der Verseuchung entgegenzuwirken, wurden Medikamente entwickelt, die die Auswirkungen der Strahlenkrankheit völlig beheben können.



Gelegentlich findet man etwas Dosenfutter

Die grüne Spalte zeigt den Ernährungsstand an, soll heißen den Stand des Hungers. Wenn Sie nur noch wenig zu essen haben, leidet darunter nicht nur Ihr Durchhaltevermögen, sondern auch Ihre Gesundheit.
Essen erhöht den Ernährungsstand bis zu 100%. Zu essen, wenn sich der Ernährungsstand auf diesem Maximum befindet, ist Verschwendung und hat keine Wirkung.
Die gelbe Spalte zeigt den Wasserpegel an. Wasser ist lebenswichtig, und der Grad Ihres Durstes beeinträchtigt Ihr Durchhaltevermögen und schließlich auch Ihre Gesundheit. Die Austrocknung nimmt zu, wenn Sie laufen oder Umweltschutzkleidung tragen. Sie wird außerdem durch die Klimaanlagen gefördert.



Hmm... Antigravitation?

Laden / Speichern des Spiels

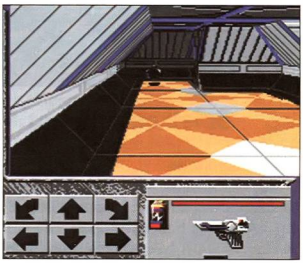
Durch Klick mit der rechten Maustaste wird der Inventarbildschirm aufgerufen und auf diesem das kleine Diskettensymbol gewählt. Um die gegenwärtige Position zu speichern, markieren Sie das Speicher-Symbol Speichern des Spiels und folgen den Aufforderungen auf dem Bildschirm. Um ein bereits gespeichertes Spiel zu laden, wählen Sie das Lade-Symbol und halten sich ebenfalls an die Bildschirm-Aufforderung. Um zum Spiel zurückzukehren, wählen Sie das Symbol für das Spiel.

Bewegungsdetektor

Dieses Gerät entdeckt Mikroveränderungen in der Luftdichte, die durch die Bewegungen eines Körpers verursacht wurden. Es besitzt einen koordinierten Dreiwegeschalter zum Auswählen der Abtastrichtung. Position 1 dient zum Abtasten des Bereichs vor Ihnen, Ihre Position sehen Sie unten auf dem Scanner. Position 2 tastet den Bereich hinter Ihnen ab, Ihre Position wird oben auf dem Scanner angegeben. Position 3 schließlich ist fürs Abtasten des um Sie herum liegenden Bereichs zuständig, Ihre Position ist in der Mitte des Scanners zu finden. Der Detektor besitzt einen Leistungsstufenanzeiger, der Ihnen mitteilt, wenn das Energiemodul (Universaltyp 1) ausgewechselt werden muß.

Atmosphärischer Analysator

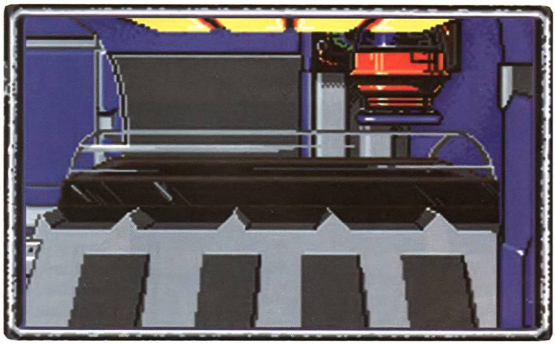
Er bestimmt, ob die Atmosphäre menschliches Leben aufrechterhalten kann. Solange sich die Werte im Balkendiagramm in der grünen Zone befinden, kann man die Luft atmen. Ein LED-Zeiger auf dem Energiemodul (ebenfalls Universaltyp 1) zeigt den Ladungsstand an.



Energiemodule verleihen den Waffen die richtige Durchschlagkraft

Personalkommunikator

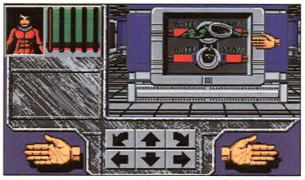
Ein solches Gerät hat jeder. Damit kann man nicht nur mit anderen Kommunikatoren in Reichweite sprechen, es aktualisiert auch den Schiffscomputer hinsichtlich Ihres Gesundheitszustands und Ihrer Position. Es wird von einem Standard-Energiemodul betrieben. Ein LED-Zeiger gibt an, wieviel Ladung noch vorhanden ist. Schalter 1 stellt das Gerät auf den lokalen Wellenkanal ein und gestattet Ihnen, mit der Crew und dem Computer zu kommunizieren. Schalter 2 justiert es auf den Weitbereichskanal und erlaubt Kontakt mit jedem, der sich in einem 100-Meilen-Radius befindet. Mit Schalter 3 kann man über einen Hauptrechner überall anrufen, wo es ein lokales Netzwerk gibt.



Ob hier wohl Schneewittchen gehaust hat?

Standard-Energiemodul

Es speist jede Art von Ausrüstung mit Energie. Die Module gibt es in vier verschiedenen Leistungsstufen und reichen von Exemplaren für z. B. Elektrogeräte im Haushalt bis hin zu solchen für Schwerwaffen. Das entsprechende Modul braucht lediglich in den dafür vorgesehenen Slot gesteckt zu werden, und es kann losgehen.



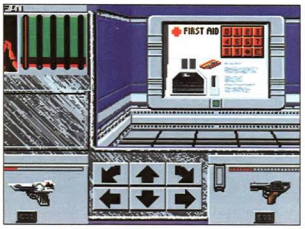
Hinter den Konsolen verbergen sich kostbare Ausrüstungsgegenstände

Sicherheitsausweis

Der Ausweis gewährt Zugang zu den unterschiedlichen Teilen des Schiffs. Jede Karte ist farbcodiert und stellt eine andere Zugangsebene dar. Der Ausweis für die unterste Ebene, die z.B. für Verlader usw. gilt, gewährt diesen keinen Zugang zum Besatzungsraum. Es sind außerdem Sicherheitsdroiden in das System eingebunden, die die empfindlichsten Installationen beschützen.

Kennkarte

Jeder bekommt eine solche Kennkarte. Die darin eingebauten Schaltkreise überwachen die Lebensfunktionen des Inhabers und können dem Zentralcomputer alle Abnormitäten mitteilen. Die Karte gewährt Zugang zu der Ausrüstung des Schiffs, etwa dem Vorratslager und den medizinischen Einheiten. Sie kann nur von dem benutzt werden, für den sie ausgestellt wurde, und enthält außerdem einen Sondentransponder, der den Standort des Benutzers und Berichte über seinen Gesundheitszustand sendet.



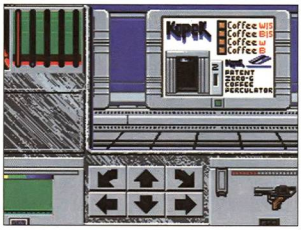
Der vollautomatische Giftschrank

Kreditkarte

Auch davon bekommt jeder ein Exemplar, es enthält die Eintragung des Bankguthabens des Inhabers. Die Karte wird automatisch vom Arbeitgeber auf den neuesten Stand gebracht, wenn der Benutzer einen Job hat, und debütiert, wenn er Einkaufe macht. Wie auch die Kennkarte enthält sie einen Retina-Scan des Inhabers, von dem aber nur bei Einkäufen von über 50 Krediteinheiten Gebrauch gemacht wird.

Computer-Konsole

Mit Hilfe der Computer-Konsole können die Datenbanken des Schiffs abgefragt werden. Um sie zu betätigen, brauchen Sie lediglich Ihre Datendiskette einzulegen. Mit den Pfeiltasten kann die Mitteilung nach oben und nach unten gescrollt werden.



Kaffee gefällig?

Auch können Sonderprogrammdisketten benutzt werden, mit denen sich der Schiffscomputer frisch programmieren läßt.
Wenn Sie z. B. dem System neue Navigationsziele eingeben möchten, brauchen Sie lediglich die entsprechende Diskette einzulegen; die Daten werden automatisch geladen.

Gesundheit

Die medizinische Einheit kann fast jedes Medikament verschreiben, von Kopfschmerztabletten bis zur Antibabypille. Um dem Mißbrauch der Arzneien vorzubeugen, müssen Sie Ihre Kennkarte in den dafür vorgesehenen Schlitz einlegen und den Code für das Medikament eintippen. Dieser kann von einem Arzt oder dem Schiffscomputer ausgegeben wenden. Warnung: Die Eingabe des falschen Codes kann gefährlich werden.



Wichtig fürs Durchhaltevermögen

ZNS

Das Zentralnervensystem ist das Gehirn des Raumschiffs. Es steuert alle Schiffsfunktionen, von der Beleuchtung bis zur Aufrechterhaltung des Lebens. Im unwahrscheinlichsten Fall, nämlich der Beschädigung einer der ZNS-Einheiten, können Sie mühelos von einem ausgebildeten Techniker ersetzt werden. ZNS-Schaltkreise konfigurieren sich selbst.

Kopek-Kaffeemaschine

Denken Sie daran, daß das ganze Raumschiff ausfällt, wenn die patentierte Kopek-Kaffeemaschine streikt. Dieser Automat gestattet den Kauf von Kopek-Kaffee. Das koffeinhaltige Gebräu generell macht munter, aber Kopek-Kaffee kann mehr. Um die Maschine zu betätigen, wird die Kreditkarte in den Schlitz gesteckt und der Knopf neben dem gewünschten Kaffeetyp angeklickt.

Snak-O-Mat

Hier kann man Nahrung kaufen. Sie erhöht das Durchhaltevermögen und macht Sie weniger anfällig für Schwächeanfälle (Bedienung siehe Kopek-Kaffeemaschine).

Drink-O-Mat

An diesem Automaten kann man Getränke kaufen, bedient wird er wie die Kopek-Kaffeemaschine.

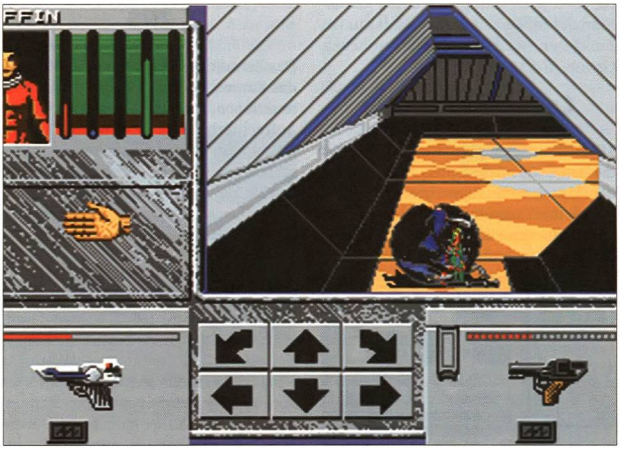
Antimaterieantrieb

Er ist das Herz des Raumschiffs. Er liefert sowohl alle Energie, die zum Antrieb benötigt wird, als auch den Crossover-Antrieb. Die Einheit ist dick abgeschirmt, damit die Antimaterie-Treibstoffstäbe nicht mit der Außenwelt in Berührung kommen. Drei solcher Einheiten treiben die Oak an, sie müssen eine Antimateriehülse enthalten,

damit das Schiff richtig funktionieren kann. Diese Hülsen sind übrigens äußerst gefährlich und leicht zerbrechlich.

Antimateriehülse

Große Energiewerke steuern die Wechselwirkung von Materie und Antimaterie und produzieren über Jahre hinweg kontinuierlich mehrere Petawatt Energie. Die Mombassa Oak besitzt eins dieser Antimaterie-Kraftwerke, es befindet sich in ihrem Hauptmaschinenraum. Sollte es ausfallen, übernimmt die Aushilfs-Kern-



Keine Chance für den Gegner

kraftanlage den Betrieb. Ihre Kraft reicht aber weder für Überraumfahrten noch für den Start von einer Planetenoberfläche. Besonders abgeschirmte Behälter werden zum Transport der die Antimaterie enthaltenden Hülsen benutzt, da diese selber sehr unbeständig sind.

Waffen

Pistole ACP 10 mm

Diese Standard-Seitenwaffe für die Flugbesatzung ist eine rückstoßfreie Gasdruckpistole, deren hüllenlose Munition hauptsächlich aus mit Teflon überzogenem Uran besteht. Das Magazin hält 15 Ladungen, ein LED-Zeiger gibt an, wie viele noch übrig sind. Die Schußrate kann über einen Dreiwegeschalter gewählt werden.

Einstellung 1: Eine Ladung wird mit jedem Abdrücken abgefeuert.
Einstellung 2: Drei Ladungen werden mit jedem Abdrücken abgefeuert.
Einstellung 3: Es wird kontinuierlich geschossen, bis der Abzug losgelassen wird.

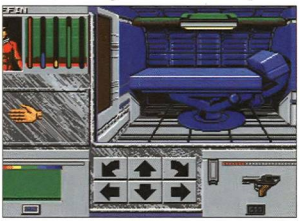
Sturmgewehr 10 mm

Standardgewehr der Streitkräfte. Es ist wie die Pistole 10 mm ein Gasdruckgeschütz, das hüllenlose, mit Teflon überzogene Munition abfeuert. Im Vergleich zu ihr handelt es sich aber um größere Ladungen; die beiden Waffen sind nicht einfach austauschbar. Die Ladungen werden außerdem mit höherer Geschwindigkeit abgeschossen. Das Magazin hält 30 Ladungen, ein LED-Zeiger gibt an, wie viele noch übrig sind. Die Schußrate kann über einen Dreiwegeschalter gewählt werden.

Einstellung 1. Eine Ladung wird mit jedem Abdrücken abgefeuert.
Einstellung 2. Drei Ladungen werden mit jedem Abdrücken abgefeuert.
Einstellung 3. Es wird kontinuierlich geschossen, bis der Abzug losgelassen wird.

Laserpistole

Ihre Hochenergie erhält die Laserpistole durch eine kleine Fusionsreaktion im Energiemodul, das allerdings bei ständigem Gebrauch sehr schnell den Geist aufgibt. Was die Vernichtungskraft betrifft, kann der Laser es aber mit einer 10er-Ladung mehr als aufnehmen; so ist er durchaus in der Lage, eine Körperrüstung zu durchdringen. Ein LED-Zeiger gibt an, wieviel Ladung noch übrig ist, als Energiemodul dient der Universaltyp.

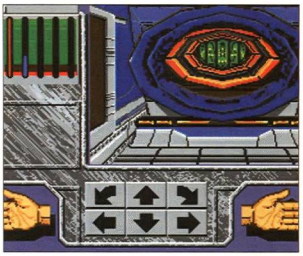


Geräte müssen zur Benutzung in die Hand gelegt werden

Lasergewehr

Hierbei handelt es sich um einen chemischen Multikilowatt-Laser, dessen Strahl innerhalb von Sekunden Plastahl-Wände durchschneidet. Die Waffe wird normalerweise nicht auf den Schiffen mitgeführt, da sie den Außenrumpf beschädigen und eine explosive Dekompression verursachen könnte. In der Regel wird es vom Militär bei Bodenoperationen benutzt.
Der Stärkegrad kann von mittel über hoch bis sehr hoch gewählt werden, wobei er sich jeweils verdoppelt. Ein LED-Zeiger gibt an, wieviel Ladung noch übrig ist, als Energiemodul dient der Universaltyp.

Super Magnum 20 mm	
1.	Splittergranate
2.	Rauchgranate
3.	Brandgranate
4.	H.E.-Granate
5.	Tronengasgranate
6.	Nervengasgranate

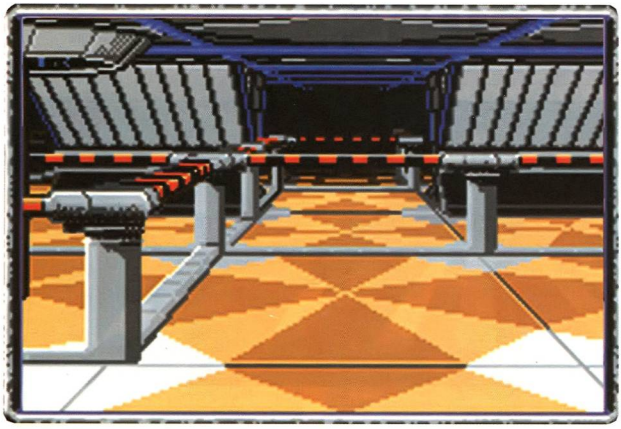


Was mag das wohl sein?

Die Vernichtungskraft dieser Waffe sucht ihresgleichen. Da sie eine 20-mm-Granate abfeuert, dürfen Sie nicht erwarten, aus dem Opfer jemals wieder ein Wort herauszubekommen. Eine Standardreihe von Leuchtdioden zeigt den aktuellen Ladestatus an.

Nadelpistole

Diese Waffe schießt mit hoher Geschwindigkeit winzige Nadeln ab, die beim Auftreffen auf weiches Gewebe ein schnell wirkendes Schlafmittel oder Gift injizieren. Zwar haben die Nadeln bei einer



Schranken, Schranken, nichts als Schranken!

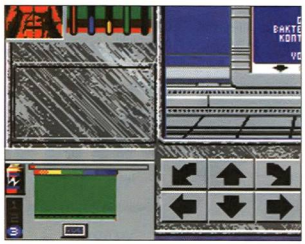
Körperrüstung keine Chance, aber einen Raumanzug können sie sehr wohl durchstechen. Den Munitionsstand zeigt die Pistole nach der Ladung mit dem geeigneten Magazin über eine Reihe von Leuchtdioden an.

Betäubungspistole

Sie attackiert das Ziel mit einer immensen elektrischen Ladung, die das Nervensystem eines Lebewesens durcheinanderbringt. Es wird nicht empfohlen, sie auf Roboter auszurichten, da dies unvorhergesehene Auswirkungen haben kann. Ein Dreiwegeschalter gestattet eine Regulierung von Stufe 1 (ein stechender Schmerz) bis zu Stufe 3 (einige Minuten währender todesähnlicher Schlaf). Eine Standardreihe von Leuchtdioden zeigt den Ladungsstand an; die Waffe wird von einem normalen Energiemodul betrieben.

Raketenwerfer 75 mm

Er ist für den Antirüstungsgebrauch konstruiert und kann mit verschiedenen Granatenarten geladen werden:



Entdeckte Disketten enthüllen wertvolle Informationen

Um diese Waffe zu benutzen, wird lediglich die gewünschte Granatenart geladen und auf den Feuerknopf gedrückt. Informationen über die Effekte der Ladungstypen finden Sie im Abschnitt über Granaten.

Teilchenbeschleuniger

Eine sehr starke Waffe, die einen Strahl schneller Neutronen beschleunigt. Sie kann ein Loch in praktisch alles schlagen, verbraucht allerdings sehr viel Energie. Sie wird mit einem leistungsstarken Modul gespeist, eine Reihe Leuchtdioden zeigt den Ladungsstand an. Der Stärkegrad kann über einen Dreiwegeschalter eingestellt werden, wobei er sich mit jedem Schalten verdoppelt. Bei der Benutzung dieser Waffe ist jedoch äußerste Vorsicht geboten, da das Abfeuern an Bord zu Brüchen im Rumpf und explosiver Dekompression führen kann.

Granaten

Obwohl es zahlreiche Arten gibt, haben doch alle gemeinsame Merkmale:
Sie sind von gleicher Größe, haben einen 5-Sekunden-Zünder und können nicht wiederverwendet wenden.

1. Splittergranate
100 Gramm H.E.(Brisanz-Sprengstoff) schießen Drahtschrapnelle in alle Richtungen. Die Granate hat einen tödlichen Trefferradius von 15,24 m, reißt allerdinggs keine Plastahl-Wände ein.

2. Rauchgranate
Eine farbige Rauchwolke bewegt sich zehn Sekunden lang vorwärts, in einem geschlossenen Raum ohne Ventilation kann dies zum Erstickungstod führen.

3. Brandgranate
100 Gramm H.E. schicken 100 Gramm Pyrophor in alle Richtungen und entzünden alles Brennbare in einem Umkreis von 15,24 m. Plastahl-Wände werden nicht eingerissen.

4. H.E.-Granate
Diese Granate verursacht in jedem Fall Risse in Plastahl-Wänden und darf daher nicht in Druckkabinen benutzt werden. Sie wird meist für Demolierungen verwendet - der verbesserte Phenolnitrat-Sprengstoff ist dreimal explosiver als TNT.

5. Tronengasgranate
Wenn das Gas mit Körperfeuchtigkeit in Berührung kommt, wird eine äußerst unangenehme Reizung verursacht. Normalerweise ist die Wirkung nicht tödlich.

6. Nervengasgranate
Nervengas ist immer tödlich. Das Fluoroisopropoxylmethylphosphinoxyd kann einen Raum von 20 Kubikmetern in wenigen Minuten mit einer letalen Dosis füllen. Ebenfalls nach wenigen Minuten oxydiert das Gas, bedingt durch den Katalysator, jedoch und wird dadurch harmlos.

Annäherungsminen

Einmal scharfgemacht, explodiert sie nach einer über den Dreiwegeschalter eingestellten Verzögerung, wenn ein Objekt in die Nähe kommt (für die Wirkung jedes Minentyps s. Abschnitt über Granaten).

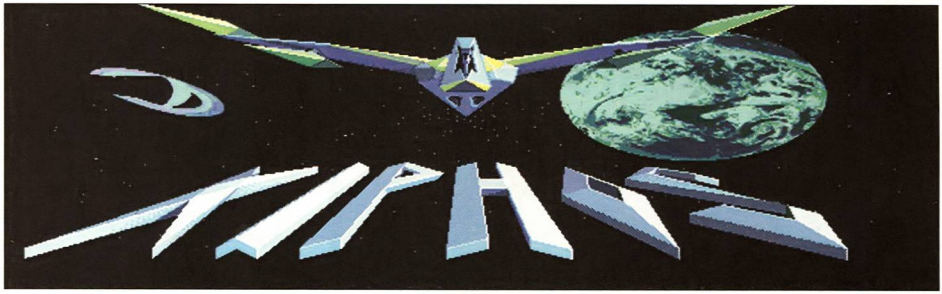
Gravitationsminen

Nach dem Scharfmachen und einer über Dreiwegeschalter eingestellten Verzögerung bleibt die Mine so lange passiv, bis sie ein Gewicht über sich registriert. Daraufhin bildet sie ein riesiges Gravitationsfeld darüber, das alles Darunterliegende flachdrückt. Der Sprengkörper funktioniert nur einmal und ist an Bord völlig sicher. Er wird inzwischen der standardmäßigen Annäherungsmine vorgezogen, da er keine seitlichen Schäden an nahegelegenen empfindlichen Systemen verursacht.

Robominen

Ist sie scharfgemacht, sprießen dieser Mine Beine, woraufhin sie sich auf die Suche nach sich bewegenden Objekten begibt. Betritt sie den Standort des Objektes, explodiert sie. Ein Dreiwegeschalter stellt die Zeitverzögerung ein, nach der sie ihre Suche beginnt. Vorsicht: Zu den sich bewegenden Objekten gehören auch Sie! Die Mine wird durch ein normales Energiemodul gespeist, ein LED- Zeiger zeigt die verbleibende Sprengkraft.

XIPHOS



Navigation und Kontrollen

1. Die Navigations-Datenbank

Das Navigationssystem besteht aus drei Teilen, den ersten Teil bildet die Datenbank. Sie wird stets aktualisiert, wenn das ID-System aktiviert wird oder Sie auf einer Basis Informationen kaufen. Die Anzeige der Datenbank kann mit F7 aufgerufen und mit F8 vom Schirm gelöscht werden.

2. Das Radar

Hier werden Informationen der näheren Umgebung dargestellt. Objekte erscheinen als Punkte, die durch Linien mit der „Ebene" des Radars verbunden sind und so Angaben über die relative Höhe machen. Mit den SHIFT-Tasten kann zwischen fünf verschiedenen Reichweiten umgeschaltet werden.



Unbekannte Welten warten auf ihre Eroberung

3. Das Sichtfenster

Das Sichtfenster ist eine digitale Wiedergabe der Bilder des Bordscanners, außerdem werden hier Informationen des Bordcomputers eingeblendet.

Kontrollen

Unter der Option „Konfiguration" (Taste C) stehen vier verschiedene Steuermodi zur Verfügung.

Modus 1 (Maus):

rechts/links	Drehung rechts/links
vorwärts	Nase nach unten
rückwärts	Nase nach oben
rechte Maustaste	Vorwärtsschub
linke Maustaste	Rückwärtsschub
F1	LOCK-Raketen
F2	LOS-Raketen

Modus 2 (Maus):

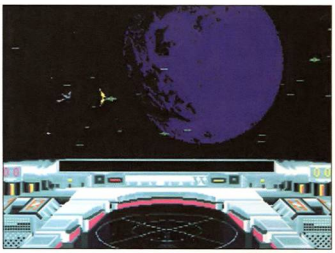
rechts/links	Drehung rechts/links
vorwärts	Nase nach unten
rückwärts	Nase nach oben
rechte Maustaste	LOCK-Raketen
linke Maustaste	LOS-Raketen
Cursor hoch	Vorwärtsschub
Cursor runter	Rückwärtsschub

Modus 3 (Joystick):

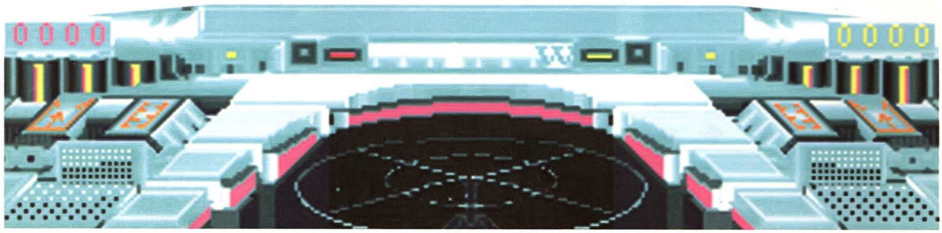
rechts/links	Drehung rechts/links
vorwärts	Nase nach unten
rückwärts	Nase nach oben
Feuerknopf	gewählte Rakete abfeuern
Cursor hoch	Vorwärtsschub

Modus 4 (Tastatur/Zehnerblock):

Cursor runter	Rückwärtsschub
4	Drehung links
8	Nase nach oben
6	Drehung rechts
2	Nase nach unten
5	gewählte Rakete abfeuern



Der Luftkampf erfordert hohe Manövrierkünste



Wenn zwei Spieler einen Panzer kontrollieren, steuert die Maus den Geschützturm:

Maus nach oben:	**Geschützturm heben**
Maus nach unten:	**Geschützturm senken**
Linker Knopf:	**Linksdrehung (gegen den Uhr zeigersinn)**
Rechter Knopf:	**Rechtsdrehung (im Uhrzeiger sinn)**
Beide Knöpfe:	**Geschütz abfeuern**

Bei einer Änderung der Kontrollmethode gibt es drei Möglichkeiten:

1. Tastatur und/ oder Maus
2. Joystick 1 für den Fahrer und Joystick 2 für den Schützen
3. Joystick 1 für die rechte Kette und Joystick 2 für die linke

Klicken Sie mit dem Mauszeiger auf die gewünschte Option, und sie wird rot. Sie können dies beliebig oft wiederholen, die Auswahl wird erst aktiv, wenn Sie das Menü mit der Leertaste verlassen.

Schließlich können Sie im F9-Menü noch wählen, ob eine der beiden Funktionen, Fahrer oder Schütze, vom Computer übernommen werden soll. Entscheiden Sie sich für einen Computer-Fahrer, wird der Rechner von selbst an die Ziele heranfahren, die Sie als Schütze zerstören. Wählen Sie einen Computer-Schützen, wird der Rechner alle Funktionen des Geschützturms kontrollieren, während Sie für die Ketten des Panzers zuständig sind.
Während Sie den Panzer steuern, sehen Sie in der rechten oberen Ecke ein Radar. Es zeigt alle Panzer an, die sich in der Nähe befinden (Computer und Spieler), wobei ein blau-grüner Punkt Ihr aktuelles Fahrzeug, ein gelber Punkt Ihre anderen und ein rosa Punkt Computer-Panzer repräsentiert. Ein unbeweglicher Punkt ist ein außer Gefecht gesetzter Panzer. Ein beschädigter wird übrigens automatisch repariert, wenn er für ca. 20 Sekunden nicht bewegt wird.

Punktezählung

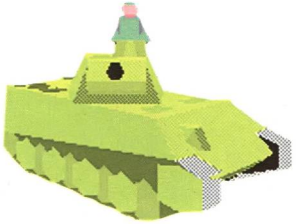
Die Punktanzahl wird in der oberen linken Ecke angezeigt, während Sie spielen. Sie errechnet sich aus zerstörten Gegnern minus den eigenen verlorenen Panzern. Jeder Panzer hat einen eigenen Wert, der sich so ergibt: Der Mittelwert aus Front-, linker und rechter Panzerung multipliziert mit der höchstmöglichen Durchschlagkraft der eigenen Bewaffnung, multipliziert mit der maximalen Geschwindigkeit, dividiert durch 50. Diese Formel bezieht sich auf die wichtigsten Attribute eines Fahrzeugs: Schutz, Feuerkraft und Beweglichkeit.



Jeder Panzer verfügt über spezifische Attribute.



Fleißige Mechaniker bringen den Tank in 20 Sekunden wieder auf Trab.



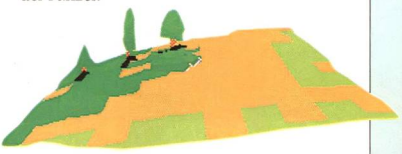
Die Panzerung ist besonders wichtig, weswegen schwere, stark gepanzerte Fahrzeuge teurer sind als schnelle, leichte. Ihr Punktwert kann auch im Strategieteil benutzt werden, wenn Sie sich Ihre Streitmacht zusammenstellen.

Taktische Karte

Durch Druck auf die RETURN-Taste wird die große Übersichtskarte aufgerufen. Sie erkennen die Höhenverhältnisse des Terrains (dunkel ist hoch). Weitere Informationen betreffen die Positionen der Dörfer, Wälder, Flüsse und Straßen. Die Dörfer werden angedeutet durch Ballung von roten Häusern, die Wälder durch Ansammlungen von braunen Bäumen. Flüsse sind blau und Straßen sind schwarz eingezeichnet. Schließlich gibt es noch blinkende Punkte: Die großen runden markieren die Position von Panzern, die x-förmigen die jeweiligen Ziele. Die Farben bedeuten:

Blaugrün:	**aktueller Panzer des Spielers**
Gelb:	**weitere Panzer des Spielers**
Rosa:	**Panzer des Computers**

Die Ziele besitzen dieselbe Farbe wie die Panzer, der x-förmige rosa Punkt ist also das Ziel des aktuellen Fahrzeugs. Die Ziele der Computer-Panzer werden NICHT angezeigt. Auf der rechten Seite des Bildschirms befindet sich Text, der den aktuellen Panzer beschreibt. An der Spitze ist sein Name zu lesen, darunter sein Status. Am Ende steht ein Wort, entweder „Halten" oder „Fahren". Es zeigt, wie sich ein Panzer seinem Ziel nähert. Alle Fahrzeuge, die nicht unter direkter Kontrolle des Spielers stehen, werden vom Computer zu ihrem Bestimmungsort bewegt. Wenn Sie „Halten" wählen, stoppt der Panzer.



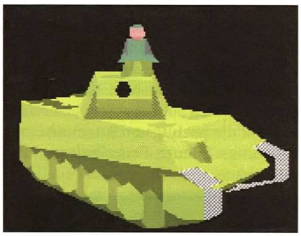


Sehr hilfreich: die taktische Karte.

Entscheiden Sie sich für „Fahren", düster auf dem schnellsten Weg zu seinem Ziel. Außer der Verteidigung hat dieses Kommando oberste Priorität für ihn. Um zwischen den beiden Wörtern zu wählen, zeigen Sie mit dem Mauszeiger auf das gewünschte und drücken den linken Knopf.

Wenn Sie den Mauszeiger neben einem gelben Punkt plazieren und den linken Knopf drücken, wird als aktueller Panzer der am nächsten liegende große gelbblinkende Punkt ausgewählt. Ist der nächste Punkt blaugrün, verändert sich nichts. Immer wenn ein neuer Panzer gewählt wurde, wird rechts eine Reihe mit dessen Daten gezeigt. Auf diese Weise kann man Informationen über die ganze Gruppe einholen. Der rechte Mausknopf positioniert den x-förmigen blaugrünen Punkt neu, wodurch ein weiteres Ziel bestimmt wird. Alle Panzer der Gruppe können so einen neuen Bestimmungsort erhalten. Außerdem kann man dadurch alle Panzer seiner Gruppe im Auge behalten, da die Bewegungen des Spiels im Kartenmodus einfrieren. Dieser kann dementsprechend auch als Pausenmodus verwendet werden. Um ins Spielgeschehen zurückzukommen, drücken Sie eine beliebige Taste, und Sie steuern wieder den zuletzt gewählten Panzer.





Straßen erhöhen die Marschgeschwindigkeit der Panzer.

Das Springen von einem Punkt des Schlachtfelds zu anderen ist so sehr einfach. Im Strategieteil können Sie die Computer-Panzer erst sehen, wenn sie bis zu einer bestimmten Entfernung an einen Ihrer eigenen Panzer herangekommen sind. Für 500 Punkte Ihres Spielstands können Sie jedoch ein Beobachtungsflugzeug losschicken, das Ihnen sämtliche Positionen übermittelt. Auch der Computer-Gegner wird die Flieger von Zeit zu Zeit benutzen, um Sie auszuspähen. Um eine Maschine zu starten, drücken Sie die Taste S. Im Strategiespiel können Sie auch Flächenbombardement auslösen, indem Sie der außerhalb des Spielfelds stationierten Artillerie die entsprechenden Koordinaten angeben. Jeder Auftrag kostet Sie 1500 Punkte und bewirkt eine Salve von 16 bis 31 Granaten auf das Umfeld der selektierten Stelle. Hierbei werden alle Panzer in der Nähe zerstört. Die Granaten schlagen etwa 30 Sekunden nach dem Abfeuern ein. Sie rufen diese Option mit der Taste I auf, worauf ein Icon anstelle der Maus erscheint.

Weitere Einstellmöglichkeiten

Das Drücken der rechten Maustaste selektiert die Position des Panzers neu. Der Ausgangspunkt läßt sich nur in der Horizontalen verschieben. Nachdem auch diese Auswahl beendet ist, beginnt durch Druck auf eine beliebige Taste das eigentliche Spiel, eine weitere Umstellung der Panzer ist danach nicht mehr möglich.

Feuern und Verteidigung

Das Geschütz eines jeden Panzers hat eine maximale Durchschlagkraft, ausgedrückt in mm. Sie stimmt meistens mit der Panzerung des Fahrzeugs überein. Die Feuerkraft nimmt mit zunehmender Entfernung ab.

Spielende

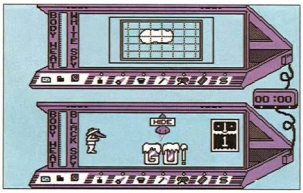
Das Spiel ist beendet, wenn eine Seite komplett vernichtet oder eine bestimmte Aufgabe erfüllt wurde. Eine Aufgabe (nur im Strategiespiel vorhanden) besteht immer darin, einen auf der Karte weiß umrandeten Kreis für 60 Sekunden vollkommen unter Kontrolle zu bringen.

Der Countdown hierfür ist am rechten oberen Rand des Bildschirms zu sehen. Eine gelbe Zahl zeigt an, daß der Spieler das Gebiet kontrolliert, bei Rosa hat es der Computer geschafft.



Geschafft!

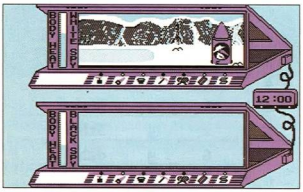
SPY VS. SPY



Das Startmenü

Die Steuerung

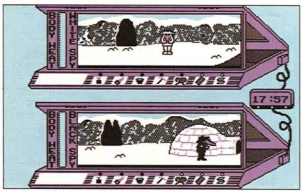
Wenn Sie keinen Joystick benutzen, können Sie zur Steuerung der Spielfigur den Zehnerblock auf der Tastatur benutzen. Mit den Cursor-Tasten bewegen Sie den Spion durchs Gelände, mit Return können Sie Gegenstände aufnehmen und ablegen sowie in das Auswahlmenü wechseln (Taste zweimal drücken). Unterhalb des Teilbildschirms sind kleine LEDs zu sehen, von denen nun eines blinkt. Mit den Cursortasten läßt sich nun ein anderer Gegenstand auswählen, den Sie benutzen wollen. Die Return–Taste bringt Sie wieder ins Spiel.



Wurden alle Teile gefunden, geht's zu den Sternen.

Auftrag und Ziel

Sie müssen drei Gegenstände finden und die Insel mit einer Rakete verlassen, bevor der Schneesturm hereinbricht. Die drei Dinge werden unter der linken Seite Ihres Spielbildschirms angezeigt, sobald sie in Ihrem Besitz sind. Es handelt sich um eine Raketenzutrittskarte, einen Benzinkanister und einen Kreisel.



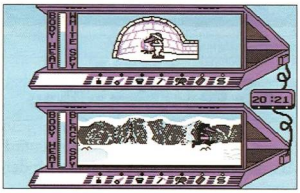
Die Jagd kann beginnen.

Die Spielelemente

Schneesturm
Die Digitalanzeige an der rechten Bildschirmseite zeigt an, wieviel Zeit noch übrig ist, bis der Schneesturm beginnt.

Dünnes Eis
Wenn Ihr Spion im Eis einbricht, müssen Sie ihn schnell im Kreis gehen lassen, damit er nicht ertrinkt.

Schneebälle
Um den Gegner mit Schneebällen zu bewerfen, müssen Sie die Return-Taste gedrückt halten und dazu die Cursor-Taste der entsprechenden Richtung drücken, in die Sie werfen wollen.



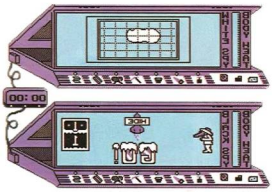
Im Iglu kann man die Frostbeulen auskurieren.

Säge
Mit der Säge kann der Spion ein Loch ins Eis sägen, das dem gegnerischen Spion zur Falle wird.

Eimer
Der Eimer ist mit Wasser gefüllt, das man auf den Schnee schütten kann. Es entsteht eine Eisfläche, auf der man unweigerlich ausrutscht.

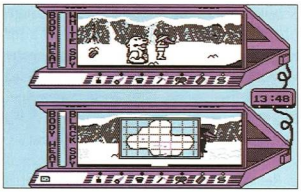
Pickel
Der Pickel dient zum Abschlagen von Eiszapfen, die dem Gegner zum Verhängnis werden können.





Schneeschuhe
Mit den Schneeschuhen kann der Spion über Tiefschnee gehen, ohne einzusinken.

Dynamit
Dynamitladungen, im Schnee versteckt und per Fernzünder in die Luft gejagt, machen dem Feind zu schaffen.



Die Karte verrät, wo die verlorenen Teile zu suchen sind.

Karte
Wenn Sie die Karte anwählen, erhalten Sie eine Übersicht über die Insel. Das blinkende Feld zeigt Ihren Standort an. In einigen Quadranten sind kleine schwarze Vierecke zu sehen, die die Position der zu findenden Gegenstände verraten.



CRIME TIME



Die Story beginnt mit einer fürchterlichen Katerstimmung, ...

Das Spiel

Es begann eigentlich ganz harmlos damit, daß Sie und Ihr Freund Rainer den Entschluß faßten, in den Sommerferien Europa zu besuchen. Kurzerhand wurden die wichtigsten Sachen in einem geräumigen Rucksack verstaut, und Sie begaben sich auf die lange Reise. Nach einigen Tagen, sie hatten gerade die Grenze zur Schweiz überquert, wurden Sie von einem plötzlich einsetzenden Regenschauer überrascht, der Sie zwang, ein nahegelegenes kleines Hotel aufzusuchen. Bald hatte Rainer, der sich zu Tode langweilte, die Vorzüge der TV-Fernbedienung im Zimmer entdeckt und machte sich daran, sie durch gezieltes Hin- und Her-Zappen außer Gefecht zu setzen, während Sie sich zu einer kleinen Exkursion Richtung Hotelbar aufmachten.



... führt zu sonderbaren Bekanntschaften...

Als sie sich in den frühen Morgenstunden zur Rückkehr ins Zimmer entschlossen, weigerte sich der Schlüssel, das Schloß zu öffnen. Rainer reagierte weder auf Klopfen an der Tür noch auf Bitten, so daß Sie kurzerhand mit Schwung gegen die Tür rannten. In diesem Moment wurde sie von innen geöffnet, ohne daß irgend jemand zu sehen gewesen wäre. Kaum hatten Sie den Raum betreten, spürten Sie einen harten Schlag am Hinterkopf und fielen in einen tiefen Schlaf.

Als Sie kurze Zeit später etwas unsanft mit einem Eimer Wasser geweckt wurden, mußten Sie verblüfft feststellen, daß Ihr unfreiwilliger Schlafplatz ausgerechnet ein ganz offensichtlich toter Mann war, der, den Einschußlöchern in seinem Körper nach zu urteilen, keines natürlichen Todes gestorben war! Erst jetzt wurde Ihnen klar, daß Sie sich in Ihrem Tran wohl ins verkehrte Zimmer verirrt hatten und dort offenbar vom Mörder niedergeschlagen wurden. Dummerweise ließen die Leute, die um sie herumstanden, nicht den geringsten Zweifel darüber aufkommen, wen sie für diese Tat verantwortlich machten.
Und nun haben Sie verdammt wenig Zeit, sich von dem auf Ihnen lastenden Verdacht zu befreien, bevor der Sturm aufhört und die Polizei eintrifft...



...und an ungewöhnliche Orte

Der Bildschirmaufbau

In der oberen Hälfte des Monitors wird das Zimmer dargestellt, in dem sich der Spieler momentan befindet. Beim erstmaligen Betreten eines Raums erscheint hier auch immer der dazugehörige Text, in dem durch Druck auf den Feuerknopf bzw. auf den linken Mausbutton weitergeblättert werden kann. Die Betätigung der Taste „Space" bzw. des rechten Mausknopfs beendet die Texteinblendung. Im unteren Bildschirmbereich ist eine Art Kompaß zu sehen, der anzeigt, wohin man gehen kann. Bewegen kann man sich durch einen Mausklick auf die entsprechende Richtung des Kompasses. Ein Klick in die Mitte zeigt den jeweilige Raumtext noch einmal. Daneben befindet sich eine Liste von Verben, die sich in Verbindung mit den Objekten auf der rechten Seite aufrufen lassen. Die obere Spalte listet alle Objekte und Personen auf, die sich im Raum befinden, die untere enthält die Gegenstände des Inventars. Diese können durch Anklicken der Pfeilsymbole nach oben und unten gescrollt werden.



War es der Portier?

Crime Time Paßwörter

Wort	Zeile	Seite	Paßwort
1	14	5	jemand
2	8	5	erwartete
2	9	4	kürzester
2	10	5	reagierte
2	13	4	Zuhause
2	16	6	gescrollt
3	4	5	Rechnung
3	4	6	diesem
3	11	6	befinden
3	21	4	langweilte
4	8	6	Richtungen
4	11	4	gekauft
4	14	6	Spalte
4	16	4	Notfall
5	2	5	Schlaf
5	6	5	dabei
6	3	4	harmlos
6	6	4	verstaut
7	3	5	Person
7	11	5	etlichen
7	18	4	Stunden
8	3	6	betreten
8	12	5	ranntest
9	5	6	Mausbutton
9	15	4	gedacht
9	21	4	Fernsehers
9	23	4	Exkursion
10	6	5	Mistwetter
10	9	6	Kompass
11	2	6	Raumes
12	13	6	aktuellen
12	14	5	Weise

AEGIS - GUARDIAN OF THE FLEET

Wichtig!
Aegis ist ein sehr komplexes Strategiespiel. Leider kann die umfangreiche Bedienung im folgenden nicht detailliert erläutert werden, das Spiel enthält jedoch ein elektronisches Anleitungsheft, das die hier fehlenden Angaben ergänzt und das jederzeit abrufbar ist. Es läßt sich über Icon, F5-Taste oder die Tastenkombination [ALT E] öffnen.

Installation

Nach dem ersten Programmaufruf erscheint ein Menü, in dem man die Standard-VGA- oder die SVGA-Version installieren und die verwendete Soundkarte einstellen kann. Die Taste F2 startet die Installation.



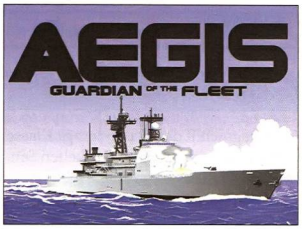
Im nächsten Spielschirm wird die gewünschte Spielversion ausgewählt. Nach einer Bestätigung im folgenden Bildschirm wird das Ziellaufwerk bestimmt und danach das gewünschte Installationsverzeichnis angegeben. Nach einer weiteren Bestätigung geht's zu den Soundeinstellungen. Sollten hier Schwierigkeiten auftreten, lesen Sie bitte das Handbuch zu Ihrer Soundkarte. War die Installation erfolgreich, können Sie Aegis sowohl aus dem Verzeichnis Ihrer Festplatte als auch aus dem Startmenü der CD-ROM starten.

Tastatursteuerung	
POS 1	Zeiger bewegt sich diagonal nach links oben
Ende	Zeiger bewegt sich diagonal nach links unten
Pg up	Zeiger bewegt sich diagonal nach rechts oben
Pg dn	Zeiger bewegt sich diagonal nach rechts unten
←	Zeiger bewegt sich nach links
→	Zeiger bewegt sich nach rechts
↑	Zeiger bewegt sich nach oben
↓	Zeiger bewegt sich nach unten
ENTER	entspricht der linken Maustaste
ALT RETURN	entspricht der rechten Maustaste

Die Tasten [1] bis [9] entsprechen der Pixelbewegungsrate. Je höher dieser Wert angesiedelt ist, desto schneller bewegt sich der Zeiger.

TIP

Manche Grafikkarten erweisen sich trotz gegenteiliger Behauptung als nicht 100%ig VESA-kompatibel. In diesem Fall stürzt der Rechner beim Spielstart ab oder präsentiert drastische Fehler in der Grafikdarstellung. Das Shareware-programm „Univesa" leistet hier Abhilfe. Sollten bei der hochauflösenden Grafikdarstellung von Aegis also Probleme auftreten, installieren Sie entweder die Standard-VGA-Version oder laden Sie vor dem Spielstart „Univesa"! Die Standart-VGA-Version starten Sie durch die Eingabe von AEGISV.



Spielsteuerung

Das Spiel kann sowohl über Tastatur als auch mit der Maus gespielt werden. Nachfolgend finden Sie eine Übersicht über die wichtigsten Tastenkombinationen. Weitere Belegungen sind dem **elektronischen Handbuch** zu entnehmen.



Allgemeine Tastaturkommandos	
ALT A	Karte des Einsatzgebiets (AO)
ALT B	Brücke
ALT C	CIC (Kampf-Informationszentrum)
ALT E	elektronisches Anleitungsbuch (auch über die [F5]-Taste zu erreichen)
ALT F	Feuerleitzentrale
ALT H	Funkzentrale
ALT I	Nachrichtendienst
ALT M	Funkmeldungsbildschirm
ALT O	Auswahlbildschirm
ALT P	Passives Sonar
ALT Q	SLQ-32
ALT R	Radar
ALT S	Sonar
ALT T	taktische Karte
ALT W	James' Kriegsbuch (vollständig)
ALT Esc	schneller Abbruch ohne Abspeichern
F1	Online-Hilfe
F10	James' Kriegsbuch; Auszug über das anvisierte Ziel
CTRL E	Beendigung der laufenden Mission und Rückkehr zum Auswahlbildschirm

Einweisung in Aegis

Ein Kriegsschiff der Triconderoga-Klasse verfügt über die höchstentwickelten Sensor- und Waffensysteme der Welt.

Navigation

Alle Schiffe sind auf die akkurate Navigation angewiesen. Die Kurskarte - eine Karte, die das Operationsgebiet zeigt - wird minütlich aktualisiert. Es werden ihr Informationen, sowohl vom Trägheits-Navigationssystem als auch vom Radarschirm, hinzugefügt, um sicherzugehen, daß sich das Schiff auf dem richtigen Kurs befindet. In Aegis stehen Ihnen zwei Kurskarten zur Verfügung: Die des Einsatzgebiets gewährt Einblick in das gesamte Operationsterrain, einschließlich aller Landmassen und der Symbolik aller Ziele in diesem Gebiet. Die taktische Karte gibt Ihnen die Möglichkeit, ein Ziel anzuvisieren, es zu identifizieren, es anzugreifen oder auf sonstige Art zu manipulieren. Der Kapitän eines Schiffs der Triconderoga-Klasse muß immer zuerst seine Navigationskarten studieren, bevor er eine Waffe abfeuert. Im wirklichen Leben ist es oft so, daß die Waffenreichweite so groß ist, daß sie über das auf der Navigationskarte dargestellte Gebiet weit hinausreicht. Wenn eine Waffe ihr Ziel verfehlt, kann es durchaus sein, daß sie sich ein neues Ziel sucht, das weiter entfernt ist als das ursprüngliche.



Elektronische Manöverführung

Elektronische Manöverführung ist nichts anderes als das Auffangen und Analysieren von Radarsignalen. Verschiedene Arten von Radar werden für verschiedene Aufgaben eingesetzt, z. B. das Suchen, Anvisieren und Verfolgen von Zielen. Durch die Analyse der vom Gegner verwendeten Radarmethode können Sie oft auf seine Absichten schließen. Diese Information ermöglicht es Ihnen, die richtige Antwort auf eine offensive oder defensive Maßnahme zu finden.



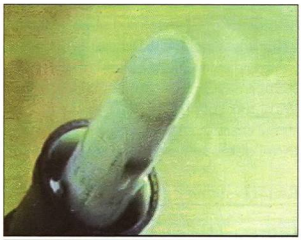
In Aegis steht Ihnen das machtvolle SLQ-32 elektronische Strahlenempfangs- und Auswertungssystem zur Verfügung. Dieses Gerät lauscht passiv nach eingehenden Radarsignalen, verarbeitet und analysiert diese und stellt dann auf dem Bildschirm die Art der Signalquelle als Symbol dar. Diese Symbole stehen stellvertretend für feindliche, freundliche oder unbekannte Luft-, Oberflächen- und manchmal auch Unterwasserkontakte. Die dabei verwendeten Symbole werden NTD-Symbolik genannt, da sie von dem Naval Targeting Data System (Marine-Ziel-Infomations-System) abstammen. Das SLQ-32 ermöglicht es Ihnen auch, die unterschiedlichsten Arten von Gegenmaßnahmen auszulösen, die den Zweck haben, den Gegner und dessen Waffensystem zu verwirren.



Mit Hilfe Ihres Radarsystems können Sie die Ziele, die sich um Sie herum befinden, „sehen". Allerdings verfügt auch Ihr Gegenspieler über ein solches EW-System, das ihm mitteilt, wo Sie sich befinden und ob Sie ihn schon entdeckt haben oder nicht. Dieses tödliche Katz-und-Maus-Spiel ist Teil der geheimnisvollen Welt, die die heutige Manöverführung der Marine umgibt. Optimale Tarnung ist für ein modernes Kriegsschiff schwer zu erreichen, und Sie müssen lernen, wann und wo Sie Ihr Radar am besten einsetzen, um Ihre Mission erfolgreich zu beenden.

In dieser Simulation wie auch im wirklichen Leben werden alle Informationen, die Ihre Sensoren sammeln, in das Kampf-Informationszentrum (CIC) weitergeleitet. Dort werden die eingehenden Daten durch den Einsatz der Aegis-Feuerleitcomputer und -software verarbeitet und analysiert. Gefahren und Kontakte wer-

abhängen. Mit dem SQQ-89(V)3 passiven Sonar-System können Sie akustische Signale von unterseeischen und teilweise auch von Oberflächenfahrzeugen empfangen, verarbeiten und bildlich darstellen. Die SQR-19 TACTAS passive Schleppkabel-Sensoranordnung ist dagegen für die Langreichweiten-Entdeckung von unterseeischen und teilweise auch von Oberflächenfahrzeugen verantwortlich.



Der Standard für das Seegefecht

Waffensysteme

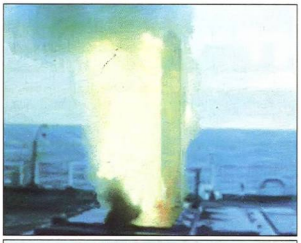
Bei jedem Einsatz sollten Sie vorsichtig sein und Ihre Waffen mit Bedacht wählen. Versuchen Sie, nur die zu verwenden, die benötigt werden, um Ihren Gegner zu vernichten, solange Sie sich noch außerhalb seiner Waffenreichweite befinden. Denken Sie daran, daß Ihre SAMs und Harpoon-Raketen „Fire and Forget"-Waffen sind, zumindest ab dem Augenblick, an dem der Kontakt vom Radarschirm verschwindet. Auch wird immer ein bestimmter Prozentsatz Ihrer Waffen Fehlfunktionen haben. Die Vielzahl jedoch, die Ihnen bei Aegis zur Verfügung stehen, läßt Sie mit jeder Gefahr fertig werden. Die verschiedenen Kategorien sind:

Raketen

Raketen werden von Schiffen und Flugzeugen aus abgefeuert. Verfügen können Sie über die Standard-Boden-Luft-Rakete (SAM), die Tomahawk-Boden-Boden-Rakete und die Harpoon-Boden-Boden-Rakete.

SM-2MR
Boden-Luft-Rakete, 68 Raketen Ladekapazität, semi-aktiver Kommandolenk- oder Trägheitsmodus, Überschallgeschwindigkeit.

AGM-84
Harpoon-Boden-Boden-Rakete, acht Raketen Ladekapazität; semi-aktives Trägheitslenksystem, Unterschallgeschwindigkeit.



Start des Marschflugkörpers

Tomahawk
Boden-Boden-Rakete, 122 Raketen Ladekapazität, Unterschallgeschwindigkeit, programmiert auf die selbständige, aktive Radarsuche, Erfassung und Vernichtung eines Ziels.

ASROC
Anti-U-Boot-Rakete, bestückt mit Mk 46, Mk 5 Neartip oder Mk 50 Torpedos, 20 Raketen Ladekapazität, Unterschallstartgeschwindigkeit; nachdem der Torpedo ins Wasser eingetreten ist, beginnt er mit einer selbständigen akustischen Suche nach dem Ziel. Wenn er eines erfaßt hat, erfolgt dessen ständige Anvisierung durch aktives sowie passives Sonar.

Torpedos

Ein Torpedo ist eigentlich nichts anderes als eine Rakete, die durch das Wasser „fliegt". Sie ist die Hauptwaffe im Kampf zwischen U-Booten und Schiffen. Ihr Schiff ist mit ASROC Anti-U-Boot-Torpedos ausgestattet. Starten Sie diese, wenn Sie ein feindliches U-Boot innerhalb Ihrer Reichweite entdeckt haben.

Mk 32 oder Mk 46
Torpedos; 6 Mk 32 oder 36 Mk 46 Mod 5 Torpedos Ladekapazität; 1 Dreifachabschußröhre auf jeder Seite des Schiffes; Abschußrichtung: Heck.

Automatische Verteidigungssysteme



Gatling-Geschütz zur Luftverteidigung



Das Nahbereich-Waffensystem (CIWS) ist ein defensives System, das im automatischen (oder defensiven) Modus dazu benutzt werden kann, feindliche Raketen abzuschießen. Wenn es einmal im automatischen Modus aktiviert ist, wird es so lange feuern, bis alle Gefahren beseitigt sind. Doch obwohl das CIWS Ihr Schiff automatisch beschützen kann, müssen Sie doch die Voraussicht besitzen, es zu aktiveren, wenn die Situation dies verlangt. Erwarten Sie beispielsweise einen schweren Luftangriff, werden Sie sicherlich das CIWS starten, um die Raketenschwärme abzufangen.

GE/GD
20 mm Vulcan Phalanx Maschinengewehre für den Einsatz gegen Marschflugkörper (Cruise Missiles) oder Flugzeuge. Diese Maschinengewehre werden in der Simulation als Nahbereich-Waffensystem oder CIWS bezeichnet.

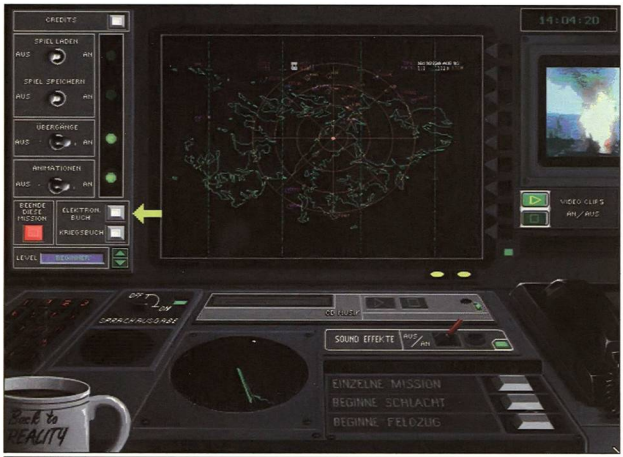
Die Deckgeschütze

Ihre Deckgeschütze wirken am besten gegen kleine Ziele wie sich langsam bewegende Flugzeuge oder Patrouillenboote.

FMC
5-Inch-Mehrzweckgeschütze für den Anti-Luft- oder Anti-Boden-Einsatz.



12,7 cm Mehrzweckgeschütz



Der gelbe Pfeil markiert den Button zum öffnen der elektronischen Anleitung

Schlüsselfunktionen und Bildschirme

Der Auswahlbildschirm

Er bietet dem Spieler eine bildliche Darstellung der meisten Einstell-Optionen.

Credit-Bildschirm

Klicken Sie den „Credit Screen"-Knopf an, oder drücken Sie die [C]-Taste, um die Aegis-Credits zu sehen.

Spiel laden

Um ein vorher abgespeichertes Spiel zu laden, müssen Sie den „An"-Schalter unterhalb des Schriftzugs „Spiel laden" anklicken. Einen Spielstand wählen Sie aus, indem Sie auf den Knopf direkt neben diesem Spielstand klicken. Ihre Wahl bestätigen Sie nun über den „OK"-Knopf.

Spiel speichern

Für Ihre Spielstände stehen Ihnen 16 Speicherplätze zur Verfügung. Um ein Spiel zu speichern, klicken Sie auf den Schalter „an" unter dem Schriftzug „Spiel speichern", oder Sie drücken die [S]-Taste. Danach wählen Sie den Speicherplatz aus, indem Sie auf den Knopf direkt neben diesem Speicherplatz klicken. Nun haben Sie die Möglichkeit, eine Spielbeschreibung (einen Namen für Ihren Speicherstand) einzugeben. Um den Spielstand zu speichern, klicken Sie auf OK. Falls Sie es sich anders überlegt haben, ist „Abbruch" die richtige Wahl.

Wichtig: Sie können das Spiel nur zwischen den Missionen abspeichern.

Übergänge

Dies ist die Überblend-Funktion zwischen den Bildschirmen. Um diese Option ein- oder auszuschalten, klicken Sie den Schalter unter dem „Übergänge"-Schriftzug an oder drücken die [F]-Taste. Falls Sie einen schnelleren Übergang von einem Bildschirm auf den nächsten wünschen, sollten Sie diese Funktion ausgeschaltet lassen.

Anmerkung: Wenn die Überblendfunktion ausgeschaltet ist, können Farbveränderungen während des Umschaltens auftreten. Einige Videokarten unterstützen die Überblendfunktion nicht.

Animationen

Gerenderte Sequenzen, wie z. B. die Abendnachrichten oder der Ergebnisbildschirm, werden als Animation innerhalb der Simulation angeboten. Klicken Sie auf den „Animation"-Knopf oder auf die [A]-Taste, um diese Funktion ein- oder auszuschalten.

Beendigung der Mission

Sie können mit [Strg E] Ihre derzeitige Mission aus jedem Bildschirm heraus beenden.

Elektronisches Anleitungsbuch

Sie können das elektronische Anleitungsbuch aus fast jedem Bildschirm dieser Simulation aufrufen, indem Sie die Kombination [ALT E] oder die [F5]-Taste drücken.

Kriegsbuch

Sie können „James' Kriegsbuch" durch Anklicken des Knopfs oder durch Drücken der Tastenkombination [ALT W] aufrufen. Es versorgt Sie mit Informationen über alle in diesem Spiel vorkommenden Schiffe, U-Boote und Waffensysteme.

Schwierigkeitsgrad

Um einen anderen Schwierigkeitsgrad einzustellen, klicken Sie auf den Pfeil nach oben oder nach unten, der sich rechts neben der Beschreibung des Schwierigkeitsgrads befindet.

Exit (Kaffeetasse)

Um das Spiel zu verlassen, klicken Sie auf die Kaffeetasse in der unteren linken Ecke des Bildschirms, oder Sie drücken die [X]- oder [Q]-Taste. Nun werden Sie gefragt, ob Sie das Spiel beenden wollen.

Sprachausgabe

Digitale Stimmwiedergaben laufen während der gesamten Simulation ab und versorgen Sie mit Informationen über den Stand der Schlacht oder machen Sie





auf mögliche Gefahren aufmerksam. Um diese Funktion ein- oder auszuschalten, klicken Sie auf den „Sprachausgabe"-Knopf, der sich auf der flachen Platte vor dem Kartenbildschirm befindet, oder Sie drücken die [D]-Taste. Sie benötigen allerdings einen Soundblaster oder eine kompatible Soundkarte in Ihrem Computer, damit die Sache funktioniert.

Anmerkung: Wir empfehlen, die Sprachausgabe während des gesamten Spieles aktiviert zu lassen, da einige wichtige Rückmeldungen nur über diese Funktion ablaufen.

CD-Musik

Um die Musik ein- oder auszuschalten, klicken Sie auf den „Pfeil" (für Play) oder das „Quadrat" (für Stop), bzw. Sie drücken die [M]-Taste. Die grüne Leuchtanzeige leuchtet auf, solange die CD-Musik eingeschaltet ist.

Sound-Effekte

Zum Ein- oder Ausschalten klicken Sie auf den roten Schalter oder drücken die [E]-Taste. Ihr Computer muß einen Soundblaster oder eine kompatible Soundkarte enthalten, damit Sie die Soundeffekte hören können.



Für den, der es genau wissen will

Auswahl einer Mission, Schlacht oder Kampagne

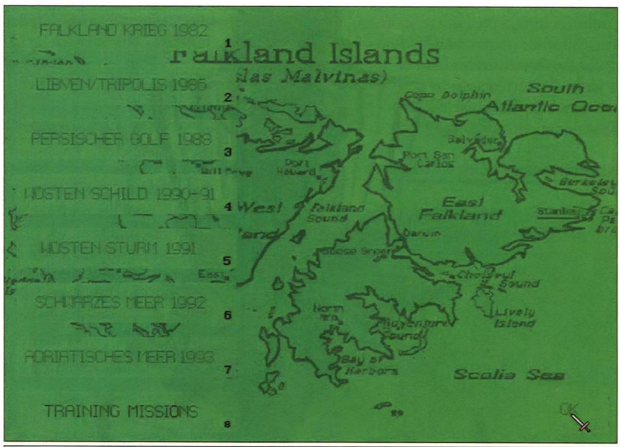
Um eine einzelne Mission ([Shift M]), eine Schlacht ([Shift B]) oder eine Kampagne ([Shift C]) auszuwählen, klicken Sie auf den dazugehörigen Knopf.

Uhr

Die Uhr in der oberen rechten Ecke des Bildschirms gibt die korrekte DOS-Zeit an.

Video-Clips

Digitalisierte Video-Einblendungen werden von vielen Bildschirmen angeboten.



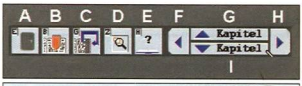
Hier wird der Kriegsschauplatz ausgewählt

Klicken Sie auf den „An"- oder „Aus"-Knopf, um sie ein- oder auszuschalten, oder drücken Sie die [V]-Taste.

Rückkehr zur laufenden Mission (Telefon)

Wenn Sie aus dem Auswahlbildschirm in die laufende Mission zurückkehren möchten, klicken Sie auf das Telefon in der unteren rechten Ecke. Sie werden automatisch in den letzten aktiven Gefechtsbildschirm zurückversetzt.

Das elektronische Anleitungsbuch



Navigation durch die elektronische Bedienungsanleitung

Das elektronische Buch enthält die Anleitung zum Spiel. Es ist jederzeit über die Taste [F5] oder die Tastenkombination [ALT E] zu erreichen. Die Icons im unteren Bildschirmbereich sind wie folgt belegt:

A	beenden des elektronischen Anleitungsbuchs
B	zurück zur letzten Seitenmarkierung
C	zurück zum Inhaltsverzeichnis
D	vergrößern der Photos
E	Hilfe
F	Seite zurück
G	nächstes Kapitel
H	vorheriges Kapitel
I	Seite vor



Die Übersichtskarte

Karte des Einsatzgebiets (AO)

Die Karte bietet Ihnen eine strategisch orientierte Draufsicht des Gebiets, in dem Sie sich während Ihrer derzeitigen Mission befinden. Die Zahl in der unteren rechten Ecke des Bildschirms gibt den Maßstab der Karte in nautischen Meilen (nm) an.

Jede sich in Reichweite befindende Landmasse und alle bisher entdeckten Fahrzeuge werden auf dieser Karte angezeigt. Ihr Maßstab ist wie folgt wählbar:

maximaler Maßstab:	**500 nm**
voreingestellter Maßstab:	**250 nm**
minimalster Maßstab:	**50 nm**

Iconbelegung

A - CIC
Wenn Sie mit der linken Maustaste auf dieses Icon klicken, gelangen Sie direkt ins CIC.

B - F
Anklicken des F-Icons mit der linken Maustaste bewirkt, daß nur die freundlichen Kontakte angezeigt werden. Wenn Sie die rechte Maustaste benutzen, werden alle freundlichen Kontakte herausgefiltert, so daß auf dem Bildschirm nur noch die unbekannten und feindlichen Kontakte zu sehen sind.

C - H
Anklicken des H-Icons mit der linken Maustaste bewirkt, daß nur die feindlichen Kontakte angezeigt werden. Wenn Sie die rechte Maustaste benutzen, werden alle feindlichen Kontakte herausgefiltert, so daß auf dem Bildschirm nur noch die unbekannten und freundlichen Kontakte zu sehen sind.

D-U
Anklicken des U-Icons bewirkt, daß nur die unbekannten Kontakte angezeigt werden. Wenn Sie die rechte Maustaste benutzen, werden alle unbekannten Kontakte herausgefiltert, so daß auf dem Bildschirm nur noch die freundlichen und feindlichen Kontakte zu sehen sind.

E - James' Kriegsbuch
Das Anklicken des Buch-Icons bringt Sie direkt zu James' Kriegsbuch. Wenn Sie zu diesem Zeitpunkt ein Ziel anvisiert haben, wird die sich mit diesem Ziel befassende Seite des Buchs aufgeschlagen.

F - Vergrößern
Anklicken des „Zoom in"-Icons bewirkt, daß der Vergrößerungsfaktor der Karte zunimmt, indem ihr Maßstab



verkleinert wird. Die Ziele bewegen sich dann vom Zentrum der Karte aus nach außen. Der kleinstmögliche Maßstab beträgt 50 nautische Meilen.

G - Verkleinern
Mit Hilfe des „Zoom out"-Icons nimmt der Vergrößerungsfaktor der Karte ab, indem ihr Maßstab vergrößert wird. Die Ziele bewegen sich auf das Zentrum der Karte zu. Der größtmögliche Maßstab beträgt 500 nautische Meilen.

H - Feuerleitzentrale
Anklicken des Raketen-Icons mit der linken Maustaste bringt Sie direkt in die Feuerleitzentrale.

I - Telefon
Anklicken des Telefons mit der linken Maustaste aktiviert die Bordsprechanlage. Von dort aus haben Sie Zugang zu den anderen Bildschirmen der Simulation.

J - Nächstes Ziel
Anklicken des „Cycling Target"-Icons läßt Sie das nächste sichtbare Ziel anvisieren (d. h., Sie haben dieses Ziel schon aufgespürt). Wenn Sie das Icon mit der rechten Maustaste anklicken, wird das vorherige Ziel anvisiert.

K - Maßstab
Darstellung des aktuellen Maßstabs.

Die taktische Karte
In der taktischen Karte können Sie die Position Ihres Schiffs in Relation zu allen anderen Kontakten im Operationsgebiet sehen und andere Fahrzeuge und Schiffe von hier aus kontrollieren. Die Informationen am oberen Rand der Karte beziehen sich entweder auf Ihr Schiff oder auf das anvisierte Ziel.





Fahrtrichtung
Dieser Wert gibt die Fahrtrichtung des Ziels an, also die Richtung in Grad, in die sich das Ziel bewegt.

Position
Die Position gibt an, wo sich das Ziel relativ zu Ihrem Schiff befindet. Die Position wird in Grad nach dem natürlichen Ausrichtungssystem gemessen.

Feuern
Mit dieser Funktion können Sie einstellen, ob ein Schiff automatisch feuert oder nicht, und innerhalb welcher Reichweite es feuern soll. Wenn die Option „Feuern" grün gefärbt ist, ist die Automatik nicht aktiv, bei Rot ist sie eingeschaltet. Die Reichweite variiert von 1 bis 100, wobei 100 gleich „Max" ist. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die „REW"-Zeile, um die Reichweite zu erhöhen, und auf die linke, um sie zu verringern.

Sensoren
Die Voreinstellung der Sensoren (rot: eingeschaltet, grün: ausgeschaltet) variiert entsprechend dem anvisierten Ziel. Wenn nötig, können Sie das gewünschte Sensorsystem auch manuell durch Anklicken einschalten:

ESM:	elektr. Unterstützungsmaßnahmen
RDR:	Radar
SNR:	Sonar
PSN:	passives Sonar

Munition
Diese Anzeigen geben an, in welchem Zustand sich die verschiedenen Waffen befinden. Die Anzeige ist nach folgendem System farbcodiert:

Grau:	keine Munition mehr zur Verfügung
Grün:	Waffensystem ist nicht feuerbereit („Safe")
Blau/Rot:	Waffensystem ist feuerbereit

Waffensysteme
Das Anklicken dieser Anzeigen schaltet die verschiedenen Waffensysteme ein oder aus. Die Abkürzungen stehen für:

AAM:	Luft-Luft-Rakete
ASM:	Luft-Boden-Rakete
SAM:	Boden-Luft-Rakete
SSM:	Boden-Boden-Rakete
BMB:	Bomben
TRP:	Torpedo
CRS:	Marschflugkörper
ASR:	ASROC-Waffensystem
GUN:	Geschütze; variieren je nach Schiff
CIWS:	Nahbereichswaffensystem

ECM
Diese Funktion ermöglicht es Ihnen, elektronische Gegenmaßnahmen auszulösen, die anfliegende feindliche Waffen von Ihrem Schiff abhalten sollen. Das ECM ist immer auf den Automatikmodus und eine Reichweite von 12 nautischen Meilen voreingestellt (die „ECM"-Schrift ist rot). Dies ist die Entfernung, in der es automatisch die von Ihnen gewählte Gegenmaßnahme auslöst. Sie können die Reichweite durch Anklicken mit der rechten Maustaste erhöhen und mit der linken verringern. Um das ECM zwischen dem Automatik- und dem manuellen Modus umzuschalten, drücken Sie die Tastaturkombination [Shift F]. Wenn Sie ein ausgewähltes ECM-System manuell auslösen möchten, betätigen Sie die [D]-Taste. Durch Anklicken des „ECM"-Schriftzugs schalten Sie das ECM ganz aus, und die Schrift wird grau. Die vielfältigen Systeme werden neben dem „ECM"-Schriftzug durch folgende Buchstaben abgekürzt:

C:	Chaffs
R:	Radarsignalverzerrung
F:	Flares
I:	Infrarotsignal-Verzerrung
D:	Täuschkörper



Jede dieser Gegenmaßnahmen kann mehrmals verwendet werden, die Zahl rechts neben dem Buchstaben gibt an, wie oft.

A:	Kampfstationen besetzen
B:	Karte des Einsatzgebiets
C:	Feuerleitzentrale
D:	Sonar
E:	Radar
F:	elektronisches Anleitungsbuch
G:	James' Kriegsbuch
H:	Brücke
I:	Telefon
J:	CIC
K:	passives Sonar
L:	SLQ-32
M:	Auswahlbildschirm
N:	Identifizierung



Die 3-D-Anzeige

Die 3-D-Anzeige ist der wesentliche Bestandteil der Taktischen Karte. Sie gibt Ihnen die Möglichkeit, alle Ziele innerhalb von 200 nautischen Meilen zu betrachten oder, wenn Sie die Vergrößerungsfunktion eingeschaltet haben, alle Ziele innerhalb 1 nautischen Meile.



Um den Kartenausschnitt in eine bestimmte Richtung zu verschieben, müssen Sie mit der linken Maustaste auf den entsprechenden Richtungspfeil klicken. Um den Ausschnitt auf Ihr Schiff zu zentrieren, drücken Sie die [P]-Taste und zur Zentrierung auf ein anvisiertes Ziel [Shift P] oder die [C]-Taste.



Das kleinere Icon direkt neben dem Richtungs-Icon ermöglicht es Ihnen, das nächste Ziel (im Uhrzeigersinn) anzuvisieren. In der unteren rechten Ecke befinden sich weitere Icons, mit denen sich die gesamte Karte um ihren Mittelpunkt drehen läßt.

Das Kampf-Informations-Zentrum (CIC)



Das Kampf-Informationszentrum verfügt über vier verschiedene Karten und fünf unterschiedliche Stationen (es werden jeweils immer nur drei zur gleichen Zeit dargestellt). Es ist der Einstiegspunkt zu den Sensorstationen des Schiffes.
Bei den Karten handelt es sich, von links nach rechts, um die Kommunikationskarte, die Karte des Einsatzgebietes und die Taktische Karte. Klicken Sie die gewünschte Karte an, um sie auf volles Bildschirmausmaß zu vergrößern. Die verwendete Ziel-Farbcodierung bedeutet:

Blau:	**freundliche Kontakte**
Rot:	**feindliche Kontakte**
Gelb:	**unbekannte Kontakte**
Grün:	**Ihr eigenes Schiff**



Die Kommandozentrale

Die Stationen von links nach rechts gesehen sind das SLQ-32, das Radar, die Feuerleitzentrale, das Sonar und das passive Sonar. Um zu den nicht angezeigten Stationen zu gelangen, klicken Sie auf „Pfeil nach rechts“ oder „Pfeil nach links“. Wollen Sie eine Station betreten, klicken Sie sie einfach an.

Das passive Sonar

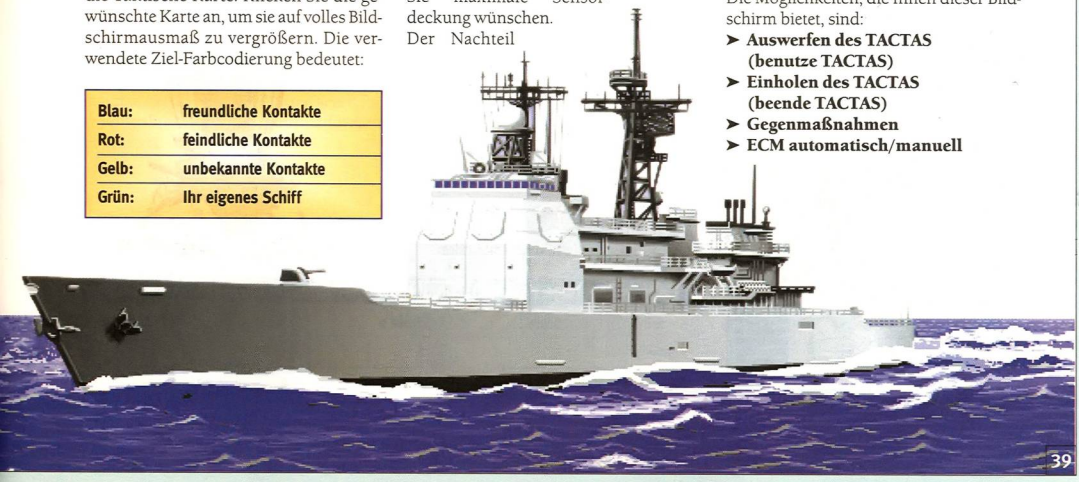
Das passive Sonarsystem bietet Ihnen Informationen über unterseeische Ziele und ermöglicht es, Gegenmaßnahmen einzuleiten. Das TACTAS Passive Sonarsystem wird normalerweise bei langsameren Fahrten eingesetzt, um größtmögliche Genauigkeit beim Aufspüren von oberflächigen und unterseeischen Kontakten zu gewährleisten. Es ist die perfekte Wahl, wenn Sie maximale Sensordeckung wünschen.
Der Nachteil des aktiven Sonars ist ja, daß es Ihre Position einem lauernden U-Boot genauso verrät, wie es dessen Standort für Sie ermittelt. U-Boote, die sich außerhalb der Reichweite der Schraubengeräusche Ihres Schiffes befinden, können auch aus großer Distanz noch ein aktives Sonarsignal auffangen und dadurch Ihre Position bestimmen.

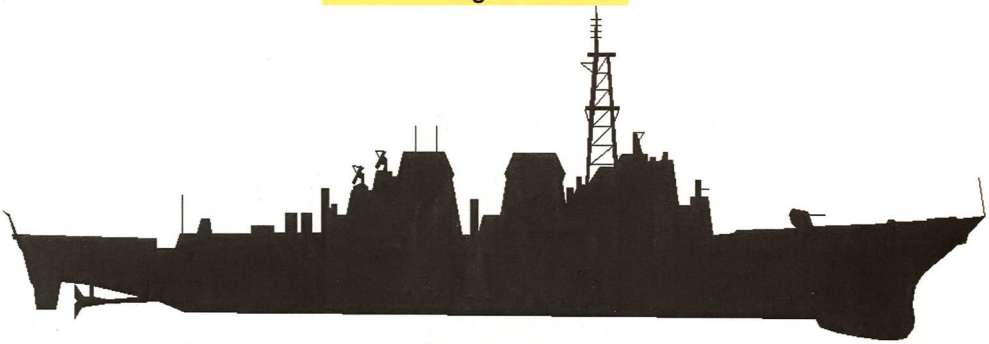


Sonarsteuerung

Die Möglichkeiten, die Ihnen dieser Bildschirm bietet, sind:

- **Auswerfen des TACTAS (benutze TACTAS)**
- **Einholen des TACTAS (beende TACTAS)**
- **Gegenmaßnahmen**
- **ECM automatisch/manuell**





Das Auswerfen und Einholen der TACTAS-Einheit kann zu Zeitverzögerungen führen. Wenn Sie die TACTAS-Einheit auswerfen, wird die Anzeigenreichweite in der Box unter dem Sonar-Bildschirm angezeigt, wobei die Mindestreichweite eine nautische Meile und die maximale Reichweite 50 nm beträgt. Die Gegenmaßnahmen-Funktion erlaubt es Ihnen, Täuschkörper abzuwerfen, die dazu gedacht sind, Torpedos mit akustischen Suchsystemen zu verwirren. Mit Hilfe der ECM Manual/Auto Def -Schalter schließlich können Sie zwischen der automatischen und der manuellen Einstellung des elektronischen Gegenmaßnahmensystems, kurz ECM, hin- und herschalten. In der Box unterhalb des Sonar-Bildschirms werden Geschwindigkeit und Kurs des Schiffes und, sobald Sie die TACTAS-Einheit abgeworfen haben, auch die Anzeigenreichweite dargestellt. Letztere verschwindet allerdings, sobald Sie die TACTAS-Einheit zurückgeholt haben.

Sonar (aktives Sonar)

Der Sonar-Bildschirm überwacht Oberflächen- und unterseeische Kontakte. Er hilft Ihnen, Torpedos, U-Boote und Schiffe (durch Ermittlung des Kielwassers eines Schiffs) zu entdecken. Benutzen Sie das aktive Sonar, wenn Sie schnell ein feindliches Ziel aufspüren, identifizieren und außer Gefecht setzen müssen. In einem solchen Fall macht es nichts aus, wenn der Feind Sie anhand der Signale aufspürt, da Sie bereit sind, sofort zuzuschlagen.



Hiermit geht's vor allem U-Booten an den Kragen

Trotzdem sollten Sie dieses Sonarsystem selten und vor allem vorsichtig benutzen, um möglichst lange unentdeckt zu bleiben. Das phasierende (passive) Sonar dagegen ist sehr sensibel und kann deshalb eher kleinere Objekte aufspüren. Um es zu aktivieren, klicken Sie auf das „PHAS."-Icon. Wenn Sie das aktive Sonar einschalten wollen, klicken Sie auf das „ACTIVE"-Icon.

Das aktivierte Icon leuchtet grün, das inaktive bleibt weiß.



Die eingestellte Reichweitenstufe des entsprechenden Systems wird ebenfalls grün beleuchtet. Zum Wechseln klicken Sie einfach auf die gewünschte Stufe. Die Anzeigenreichweite wird angezeigt, sobald Sie ein System aktiviert haben.

Radar

Von dem Radarbildschirm aus können Sie verschiedene Methoden wählen, um Radarstrahlen reflektierende Ziele aktiv zu verfolgen. Das aktive Radar sollte nur dann eingesetzt werden, wenn Sie glauben, daß das passive SLQ-32-System nicht jedes Ziel innerhalb der Reichweite erfaßt hat.

Es ist sehr wichtig, daß Sie sich im Umgang mit diesem System taktisch geschickt verhalten.



Das aktive Radar verrät immer Ihre Position!Um ein bestimmtes Radarsystem zu aktivieren, klicken Sie auf den zugehörigen Knopf und danach auf den daneben-liegenden „DISP"-Knopf. Es ist nicht möglich, mehrere Radarsysteme gleichzeitig auf Ihrem Radarschirm darzustellen.



Ob aktiv oder passiv, das entscheidet die Lage

Die Radarsysteme

SPY-1A - 3D	
SPS-49(V)6	Luftraumüberwachung
SPS-55	Bodenüberwachung



Wenn Sie ein Radarsystem ausgewählt haben, leuchtet der Schriftzug grün auf, und der „AN"-Knopf neben dem Schriftzug wird niedergedrückt. Unter der Radarsystem-Auswahlbox befindet sich der Reichweiten-Stufenregulator, mit dem Sie die Suchreichweite des ausgewählten Radarsystems regulieren können. Der Wert bewegt sich zwischen 1 und 4, wobei 1 einer Nahbereichssuche und 4 der größtmöglichen Reichweite des Systems entspricht.



Reichweitenstufen der unterschiedlichen Sonarsysteme (in nautischen Meilen)

System	Stufe 1	Stufe 2	Stufe 3	Stufe 4
Active	4	8	16	32
Phased (passiv)	1	2	4	8

Reichweitenstufen der verschiedenen Radarsysteme (in nautischen Meilen)				
System	Stufe 1	Stufe 2	Stufe 3	Stufe 4
SPY-1A	50	150	200	250
SPS-49(V)6	25	50	150	200
SPS-55				

Feuerleitzentrale

Hier werden die sieben verschiedenen Waffensysteme angezeigt, die Ihnen auf Ihrem Schiff der Triconderoga-Klasse zur Verfügung stehen.

Die Waffensysteme und ihre primäre Funktion

Tomahawk
Langreichweite, Boden-Luft-Marschflugkörper; wird gegen Schiffe oder Landziele eingesetzt.

Harpoon
Mittelreichweite, Boden-Boden-Rakete; wird gegen Schiffe oder Landziele verwendet.

ADCAP
Multifunktions-Torpedo; kommt bei Schiffen oder U-Booten zum Einsatz.

Standard SAM
Diese Boden-Luft-Rakete ist eine Allzweck-Waffe, mit der Luftziele und Raketen beschossen werden.

ASROC
Der raketengestartete Anti-U-Boot-Torpedo eignet sich hauptsächlich zum Kampf gegen unterseeische Ziele.

CIWS:
Dieses Verteidigungssystem dient dazu, Ihr Schiff auf kurze Distanz vor anfliegenden Raketen zu schützen.

5-Inch-Deckgeschütze:
Diese relativ leichtgewichtigen Deckgeschütze werden am sinnvollsten gegen Patrouillenboote oder Ölförderplattformen eingesetzt.

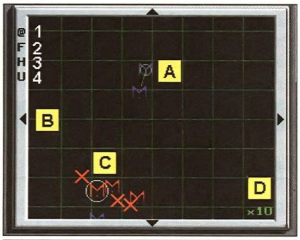


Video-Bildschirm

Die Buchstaben, die sich am linken und rechten Rand des Bildschirms befinden, ermöglichen es, durch Anklicken direkt in die anderen Stationen des Schiffs zu wechseln. Sie stimmen mit den allgemeinen Tastaturkommandos überein.

Zielgitter

Auf dem Gitter werden alle Ziele, die Ihre Sensorsysteme bisher aufgespürt haben, als NTDS-Symbole dargestellt.



Welches ist das lohnendste Ziel?

Es stehen Ihnen auch Filter zur Verfügung, mit denen Sie verschiedene Arten von Zielen (freundliche, feindliche oder unbekannte) anzeigen lassen oder herausfiltern können. Klicken Sie einfach mit der linken Maustaste auf den gewünschten Buchstaben, um die Zielart anzeigen zu lassen. Mit der rechten Maustaste läßt sie sich herausfiltern.

Iconbelegung:

1	Karte auf eigenes Schiff zentrieren
2	freundliche Ziele
3	feindliche Ziele
4	unbekannte Ziele
A	eigenes Schiff mit Richtungsanzeige
B	Scrollrichtung
C	feindliche Einheiten
D	Zoomfaktor

Zielinformationen



Die Informationen über das erfaßte Ziel werden in der unteren linken Ecke angezeigt.



Die Waffenleitzentrale

ID	Identifizierung
REW	Entfernung
KRS	Kurs (in Grad)
GES	Geschwindigkeit
HOE	Höhe

Waffenauswahl



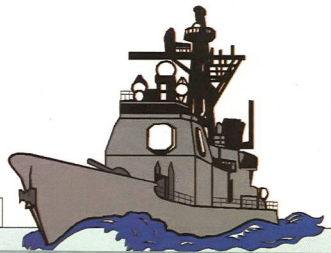
Feuer frei!

Die Waffenkontrollen werden als Schalttafeln dargestellt und befinden sich auf beiden Seiten des Video-Bildschirms. Eine zusätzliche Waffenkontrolle, nämlich diejenige für die 5-Inch-Deckgeschütze, befindet sich in der unteren linken Ecke des Bildschirms.

A: Waffenart
B: Position der Waffe
C: verbleibende Munition
D: sichern
E: laden
F: erfassen
G: feuern

Alle Waffensysteme geben nur einen Schuß ab und schalten sich dann automatisch auf „sicher", mit Ausnahme des CIWS und der 5-Inch-Deckgeschütze. Beide feuern so lange auf das anvisierte Ziel, bis:

* der Waffe die Munition ausgeht,
* das anvisierte Ziel zerstört ist,
* das Ziel außer Reichweite gerät oder
* Sie den Angriff abbrechen, indem Sie das entsprechende Waffensystem wieder auf „sicher" stellen (bzw. bei den 5-Inch-Geschützen den Feuerknopfverschluß schließen).





CIWS

Sie können den automatischen oder manuellen Verteidigungsmodus auswählen, indem Sie entweder das „A"-oder das „M"-Icon anklicken. Sobald Sie allerdings mit dem CIWS ein Ziel erfaßt haben, ist es nicht mehr möglich, den Modus umzuschalten. Hatten Sie beispielsweise die automatische Verteidigung gewählt, feuert das CIWS so lange auf alle Ziele innerhalb der Reichweite, bis diese vernichtet sind.

5-Inch-Deckgeschütze

Wenn Sie die 5-Inch-Deckgeschütze abfeuern möchten, müssen Sie zuerst den gelb-schwarz gestreiften Feuerknopfdeckel öffnen, indem Sie ihn anklicken. Ist er offen, sehen Sie zwei rote Feuerknöpfe: Der linke ist für das Buggeschütz bestimmt, der rechte für das Heckgeschütz.

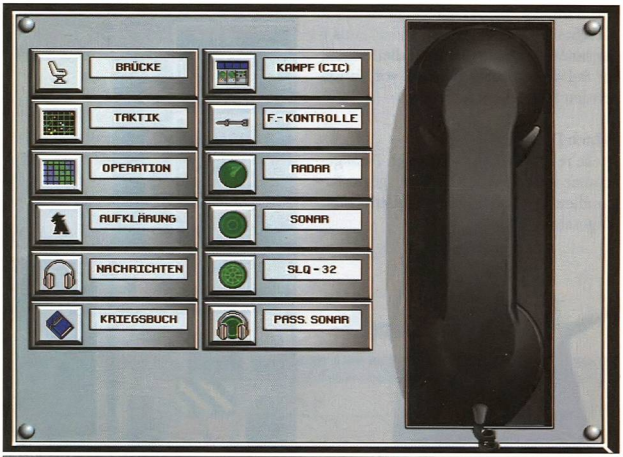
Der Nachrichten-Bildschirm



Hier wird Ihnen ein Eindruck von Ihren Leistungen vermittelt. Wenn Sie eine Mission, wie immer sie auch ausgegangen ist, beendet haben, liefert Ihnen eine TV-Nachrichtensendung einen Bericht über den Zustand und die Leistungen Ihres Schiffs, seiner Mannschaft und deren Kapitän.

Bordsprechanlage

Von hier aus können Sie in die wichtigsten Bildschirme der Simulation wechseln. Sie werden Ihnen auf einer ganzseitigen Liste gezeigt, und Sie brauchen nur auf den nebenstehenden Knopf zu klicken oder das entsprechende Tastaturkommando einzugeben, um einen Bildschirm zu wählen.



Alles hört auf mein Kommando!

Die Icons sind folgendermaßen belegt:

Brücke
CIC
Taktische Karte
Feuerleitzentrale
Karte des Einsatzgebiets
Radar
Nachrichtendienst
Sonar
Funkzentrale
SLQ-32
James' Kriegsbuch
Passives Sonar

SLQ-32

Der SLQ-32-Bildschirm ist das effektivste Sensorsystem, über das Ihr Schiff verfügt, wenn es darum geht, auf passivem Weg Radarstrahlen aussendende Ziele (Schiffe, Flugzeuge, Raketen) zu erfassen. Die Anzeige ist in Grad unterteilt, mit Ihrem Schiff in der Mitte. Es stehen verschiedene Auswahlknöpfe zur Verfügung, um Aufspür- und Gegenmaßnahmen zu ergreifen. Zum Auslösen einer solchen Maßnahme klicken Sie auf den entsprechenden Knopf.
Die Gegenmaßnahmen-Auswahlbox erlaubt Ihnen, Art und Anzahl derer zu bestimmen, die Sie einsetzen wollen. Die Zahl, die sich neben dem Typus befindet, gibt an, wie viele Einheiten dieser Maßnahmen Ihnen noch zur Verfügung stehen.

Gegenmaßnahmen

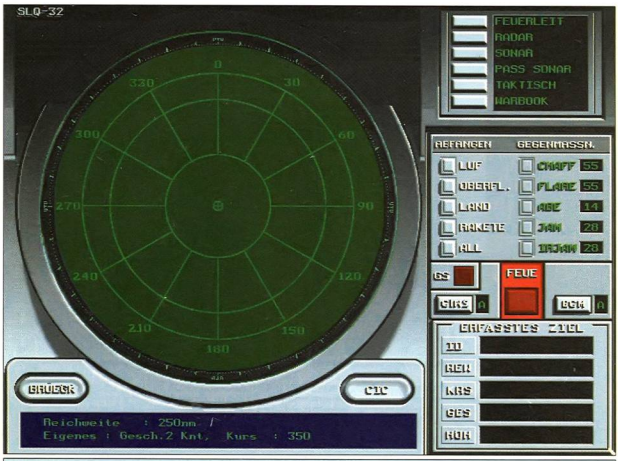


CHAFF
Streifen einer radarreflektierenden Folie, die durch die Luft rotieren, um das Radar einer anfliegenden Zielsuchrakete zu verwirren.

FLARE:
Eine pyrotechnische Einheit, die eine wärmesuchende Rakete irritiert.

ABE
Ein Täuschkörper

JAM
Das Radar einer anfliegenden Rakete sendet bestimmte Parameter aus, die von JAM verzerrt werden.



Kein Feind in Sicht

IRJAM
Die Infrarot-Messung einer Infrarot-Zielsuchrakete wird von diesem Gerät gestört.

Die Brücke

Von der Brücke aus können Sie jeden anderen Bildschirm dieser Simulation erreichen. Um aus irgend einem anderen Bildschirm zur Brücke zurückzukehren, drücken Sie [Alt B].

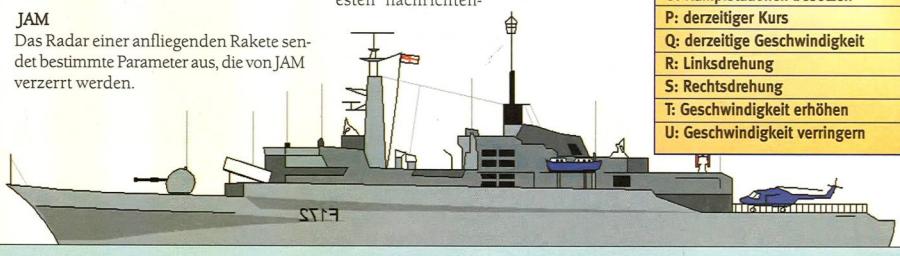

Käpt'n auf der Brücke

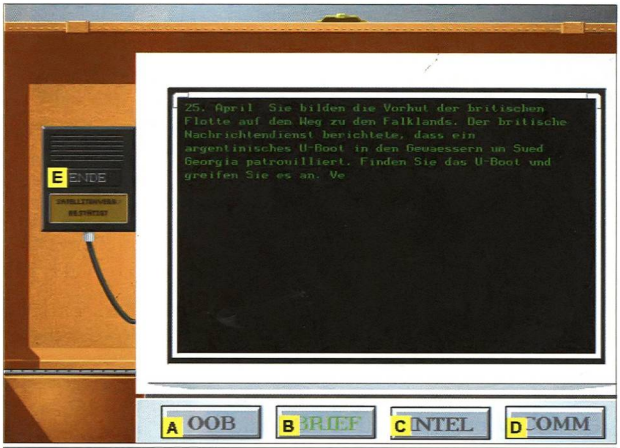
Kommunikations- und nachrichtendienstliche Informationen

Der auf der linken Seite des Bildschirms stehende Offizier hat zwei Clipboards vor sich liegen. Auf dem linken sind die neuesten nachrichtendienstlichen Erkenntnisse verzeichnet. Wenn Sie diese einsehen möchten, klicken Sie einfach das Board an, es bringt Sie direkt in den Nachrichten-Bildschirm. Das rechte Clipboard enthält alle Meldungen, die bisher in der Funkzentrale eingegangen sind. Klicken Sie einen der Deckenmonitore an, und Sie gelangen in die Funkzentrale. Mit Hilfe des Telefons aktivieren Sie die Bordsprechanlage.



Iconbelegung:
A: CIC-Bildschirm
B: Feuerleitzentrale
C: Auswahlbildschirm
D: Radar
E: SLQ-32
F: Sonar
G: passives Sonar
H: Taktische Karte
I: Kriegsbuch
J: Anleitungsbuch
K: Telefon
L: Karte des Einsatzgebietes
M: Nachrichten-Bildschirm
N: Funkzentrale
O: Kampfstationen besetzen
P: derzeitiger Kurs
Q: derzeitige Geschwindigkeit
R: Linksdrehung
S: Rechtsdrehung
T: Geschwindigkeit erhöhen
U: Geschwindigkeit verringern





Aye aye, Sir!

Funkzentrale

In der Funkzentrale können Sie alle Informationen einsehen, die die derzeitige Mission betreffen. Zur Verfügung stehen Ihnen hier: Schlachtbefehle, Missionsanweisungen, nachrichtendienstliche Erkenntnisse und die eingegangen Funkmeldungen.

A: Gefechtsbefehle (OOB)
Hier können Sie die spezifischen Missionsanweisungen Ihres Oberkommandos einsehen.

B: Missionsanweisungen (BRIEF)
In diesem Bildschirm können Sie die Anweisungen, die Sie vor dem Start der Mission schon einmal angezeigt bekommen haben, noch einmal lesen.

C: Nachrichtendienst (INTEL)
Wenn Sie auf den „Intel"-Knopf klicken, erhalten Sie einen nachrichtendienstlichen Überblick über Ihre derzeitige Mission und Ihren Gegner.

D: Eingegangene Funkmeldungen (COMM)
Wenn Sie die eingegangenen Funkmeldungen lesen möchten, klicken Sie auf den „Comm"-Knopf.

E: Ende
Um diesen Bildschirm zu verlassen, klicken Sie auf den „Ende"-Knopf.

James' Kriegsbuch

James' Kriegsbuch enthält detaillierte Informationen und Skizzen über alle im Spiel verwendeten Schiffe, Flugzeuge, U-Boote und Waffensysteme. Sie können es durch Anklicken des „WB"-Icons in den Sensor-Bildschirmen und im Auswahlbildschirm aufrufen.

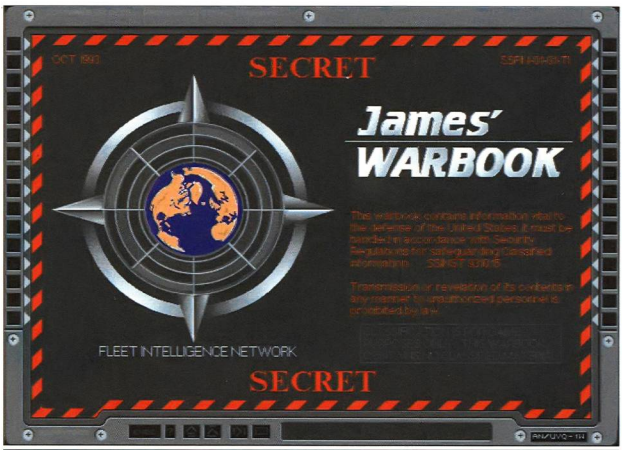
Bedienungsanweisungen

Auswahl der Klasse
Die erste Seite ist die Titelseite, die nach kurzer Zeit von selbst verschwindet und dem Hauptmenü Platz macht. In diesem können Sie das Fahrzeug oder das Waffensystem bestimmen, über das Sie nähere Informationen wünschen. Wählen Sie aus den folgenden vier Klassen die aus, in der sich der Eintrag befindet, den Sie suchen: Schiffe und Amphibienfahrzeuge, U-Boote, Flugzeuge und Raketen. Klicken Sie auf die entsprechende Klasse, oder geben Sie das Tastaturkommando ein.

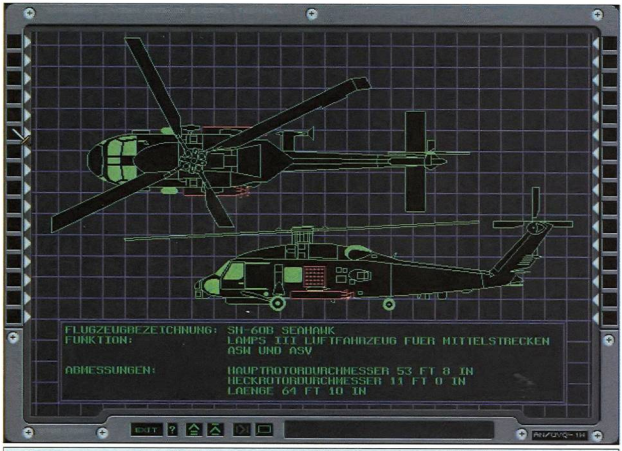



Der Typenkatalog

Auswahl der Typen
Eine Liste der Fahrzeugarten, die in der von Ihnen gewählten Klasse enthalten sind, wird auf dem Bildschirm angezeigt. Angenommen, Sie interessieren sich für die Lenkraketen-Kreuzer: Wenn Sie auf diesen Buchstaben klicken, erscheint eine weitere Liste, in der alle in der Simulation



Streng geheim!



Exakte Infos zu Freund und Feind

verwendeten Lenkraketen-Kreuzer aufgeführt sind. Dies gilt natürlich genauso für alle anderen Fahrzeugarten.

Auswahl eines Eintrags
Eine Liste aller Fahrzeuge dieser Art wird auf dem Bildschirm angezeigt. Klicken Sie auf den danebenstehenden Buchstaben, wenn Sie die Informationen über dieses Fahrzeug einsehen möchten.

Ansehen eines Eintrags in James' Kriegsbuch
Jeder Eintrag von James' Kriegsbuch enthält eine Skizze und detaillierte Informationen. Die anfänglich auf dem Bildschirm gezeigten Daten sind allgemeine Angaben über das gewünschte Fahrzeug, z. B. der Name des Schiffs, die Abmessungen, das Gewicht usw.





Allgemeine Funktionen der Bildschirme

NTDS-Symbolik

Alle Kampfbildschirme dieser Simulation verwenden Symbole, um feindliche, freundliche oder unbekannte Kontakte in der Luft, zu Wasser oder zu Lande darzustellen. Auf den Bildschirmen der Sensoren sind alle Symbole in Grün gehalten, während sie auf den Bildschirmen der Feuerleitzentrale und der Karte des Einsatzgebiets farbig codiert sind:



Blau	freundlicher Kontakt
Rot	feindlicher Kontakt
Gelb	unbekannter Kontakt
Weißer Kreis	derzeitig anvisierter Kontakt
Grüner Kreis	eigenes Schiff

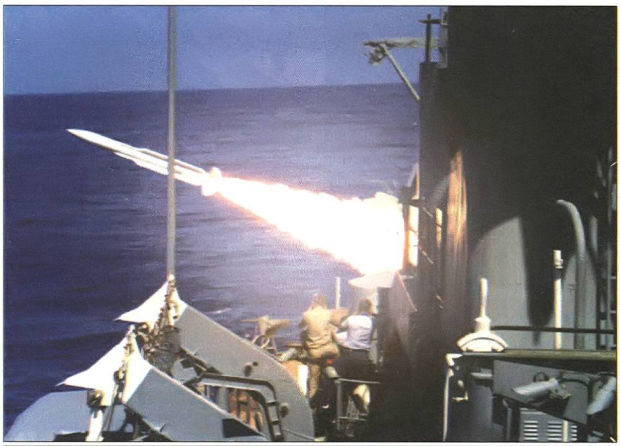
Icons:

Viele der Sensorstationen und Unterstützungsbildschirme in „Aegis: Wächter der Flotte" haben gemeinsame Funktionen. Diese sollen im folgenden näher erläutert werden:

1: Warbook beenden
2: elektronische Anleitung aufrufen
3: Hauptmenü
4: ein Menü zurück
5: Funktion nicht näher definiert
6: Systeminformationen



Feuer!



Eine Rakete zur Bekämpfung von See-Zielen

Anvisieren eines Ziels

In allen Sensor/Kampf-Bildschirmen ist es möglich, ein Ziel anzuvisieren, indem Sie die [T]-Taste oder [Shift T] verwenden. Drücken Sie die [T]-Taste, bewegt sich der Zielkreis im Uhrzeigersinn von einem Ziel zum nächsten, wobei er alle bereits erfaßten einschließt, auch solche, die derzeit nicht auf dem Bildschirm zu sehen sind. Wenn Sie [Shift T] verwenden, bewegt sich der Zielkreis gegen den Uhrzeigersinn. Ein Ziel können Sie anvisieren, indem Sie es mit der linken Maustaste anklicken. Nicht anvisierbar ist es allerdings, wenn seine Art (freundlich, feindlich oder unbekannt) herausgefiltert wurde.

Wichtig: Wenn sich mehrere Ziele in einem Feld des Bildschirms tummeln, können Sie entweder den Vergrößerungsfaktor des Bildschirms erhöhen, oder Sie klicken die Anhäufung mit der linken Maustaste so lange an, bis Sie das gesuchte Ziel anvisiert haben. Sie können ein anvisiertes Ziel durch Drücken der [F10]-Taste identifizieren. In diesem Fall werden Sie direkt an die entsprechende Seite von James' Kriegsbuch verwiesen, auf der Sie dann eine Skizze und diverse Informationen über das Ziel vorfinden.

Ziel-Informationsbox

Informationen über das anvisierte Ziel werden in der Ziel-Informationsbox angezeigt. Im einzelnen handelt es sich um:

ID	**Identifikation des Zieles**
RNG	**Entfernung zum Ziel**
BRG	**Fahrtrichtung des Ziels in Grad**
SPD	**Geschwindigkeit des Ziels in Knoten**
ALT	**Höhe des Ziels in Fuß (bei Oberflächen- oder Luftzielen)**
DEP	**Tiefe des Zieles in Fuß (nur bei unterseeischen Zielen)**

Wechseln von einem Bildschirm zum nächsten (bei Verwendung der Maus): In der oberen rechten Ecke eines jeden Sensor-Bildschirms befindet sich eine Liste der anderen Stationen, die Sie direkt aufrufen können. Es sind dies die Feuerleitzentrale, das SLQ-32, das Radar, das Sonar, das passive Sonar, die Taktische Karte und James' Kriegsbuch. Beachten Sie, daß der Bildschirm, in dem Sie sich gerade befinden, auf der jeweiligen Liste natürlich fehlt. Die Brücke oder das CIC können Sie durch Anklicken des entsprechenden Knopfes, der sich in den meisten Fällen unterhalb des Sensor-Bildschirms befindet, betreten. Um zur Brücke zu gelangen, klicken Sie den „Brücke"-Knopf an, oder Sie drücken [Alt B]. Wollen Sie ins CIC, klicken Sie entweder den „CIC"-Knopf an oder drücken Sie die Kombination [Alt C]. Bei jedem Bildschirm, mit Ausnahme der Taktischen Karte und James'

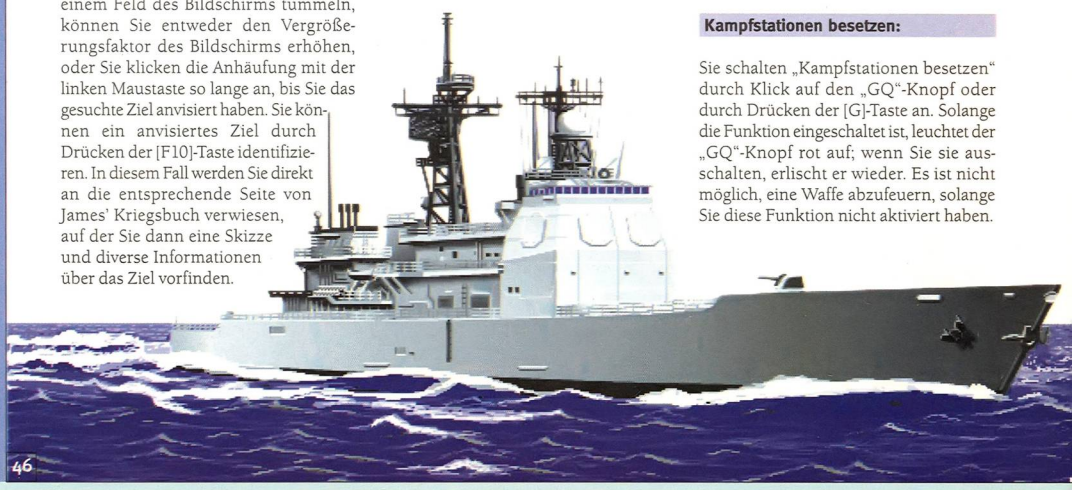


Treffer !

Kriegsbuch, werden die Geschwindigkeit des eigenen Schiffs und dessen Kurs direkt unter den „CIC"- und „Brücke"-Knöpfen angezeigt. In einigen Fällen erscheint der Kartenmaßstab ebenfalls. Genauere Angaben über die einzelnen Bildschirme erhalten Sie im Kapitel 1 des elektronischen Handbuchs unter „Überblick".

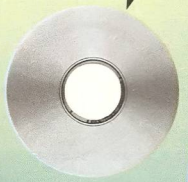
Kampfstationen besetzen:

Sie schalten „Kampfstationen besetzen" durch Klick auf den „GQ"-Knopf oder durch Drücken der [G]-Taste an. Solange die Funktion eingeschaltet ist, leuchtet der „GQ"-Knopf rot auf; wenn Sie sie ausschalten, erlischt er wieder. Es ist nicht möglich, eine Waffe abzufeuern, solange Sie diese Funktion nicht aktiviert haben.



Ab 24. April 97
am Kiosk!

Mit CD nur DM 19,80





COREL DRAW



Mit vielen Tips aus der Praxis – jeder einzelne ist ein Vielfaches des Heftpreises wert – sorgen dafür, daß auch der Home-Publisher mit professionellen Ergebnissen aufwarten kann. Schneller können Sie einfach nicht zu professionellen Druckergebnissen kommen.

Bestell-Annahme:

S.I.C.S EDV Copy GmbH, Postfach 1417
D-83604 Holzkirchen
Tel. 0 80 24/9 31 36, Fax 0 80 24/9 31 37
Bitte zahlen Sie unsere Zeitschriften mit Vorausscheck, zzgl. DM 4,50. Lieferung frei Haus!!!

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

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM **WICHTIG** eingeben oder die Datei **„LIESMICH.TXT"** lesen.

Systemanforderungen

Um alle Programme der „Game Compilation 4" spielen zu können, müssen mindestens folgende Voraussetzungen gegeben sein:

- IBM PC oder 100% Kompatible
- mind. 386 DX 40 MHz
- MS-DOS 5.0 oder höher
- VGA-kompatible Grafikkarte (optional SVGA für „AEGIS")
- 4 MB RAM
- 550 KB freier DOS-Speicher
- Festplatte mit mind. 20 MB freiem Speicherplatz
- Microsoft-kompatible Maus
- mind. 2fach-CD-ROM empfohlen
- Soundblaster oder 100% kompatible Soundkarten

Installation und Programmstart

Wechseln Sie in das Hauptverzeichnis der CD-ROM, und geben Sie START ein. Beim Erststart wird ein Verzeichnis namens „XGMSSAVES" angelegt, in dem alle Spielstände gespeichert werden.

Zum Spielstart geben Sie im Auswahlmenü bitte die entsprechende Ziffer des gewünschten Spieles an.

CD-Inhalt

Vollversion:

- AEGIS
- Ball Game
- Conqueror
- Crime Time
- Faery Tale Adventure
- Spy vs. Spy 3
- Treasure Trap
- Volleyball Simulator
- Xenomorph
- Xiphos

Demos: Architekturprogramm „Arcon"

Autorensystem „MEDIASTOR"

DFÜ-Programme: T-Online-Decoder, WinCIM (für Win 3.11, Win 95) und „Mediafon"-Demo

diverse Packprogr.: (LHA, ARJ, PKZIP, RAR)

Thunderbyte Antivirus für DOS, Windows 3.X und Win 95

Bestseller Games Special

Super-Software-Zeitschriften

Jetzt GRATIS testen!

DOS TREND Magazin



Das **weltweit auflagenstärkste „Sharewaremagazin mit CD-ROM bzw. Heftdiskette"!** Jede Ausgabe mit **198 Farbseiten** voll interessanter Programmvorstellungen, Programmiertips, News, Problemhilfen und vieles mehr. Wahlweise erhältlich mit **CD-ROM** (enthält ca. 300 Sharewareprogramme aus dem Heftinhalt) **oder** mit **HD-Heftdiskette** (enthält ca. 10 – 14 ausgewählte Programmhits).

Heftpreis: **DM 14,80** (mit CD-ROM)
DM 9,80 (mit Diskette)

BG Collection



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

Heftpreis nur DM 19,80



PC Highscore



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

Heftpreis nur DM 9,80

Bestseller Games Gold



Wie in der Reihe „Bestseller Games" erhalten Sie auch hier einen **kommerziellen Original-Spielehit auf CD-ROM** inkl. kompletter **Anleitung** und Lösungshilfen. Diese **„GOLD"-Edition** präsentiert jeweils **besonders attraktive, aktuelle Topseller**, die allen Spielefans bestens bekannt sind. Die Erstausgabe erscheint im Juli 1996.

Heftpreis nur DM 14,99

Bestseller Games

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

Heftpreis nur DM 9,99

fast geschenkt!

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

Heftpreis nur DM 12,99

KOSTENLOSE PROBE-ABOS – JETZT KENNENLERNEN!

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

DOS-TREND mit Heftdiskette (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 55,90
DOS-TREND mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 75,90
fast geschenkt mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
Bestseller Games mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 55,90
B.G. Collection mit CD-ROM (12 Ausg. / 1 Jahr) DM 199,90
Bestseller G. GOLD mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 76,90
PC Highscore (6 Ausgaben / 18 Monate) nur DM 55,90

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

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

NACHBESTELL-COUPON

Hiermit bestelle ich folgende ältere Zeitschriften nach:

FAST GESCHENKT!

☐	FG 001	DESIGNWORKS	DM 9,99
☐	FG 002	ORGANICE PRIVAT 1.5 PLUS	DM 9,99
☐	FG 003	PRESS International	DM 9,99
☐	FG 004	PACKRAT	DM 9,99
☐	FG 005	VIRTUS Walkthrough	DM 9,99
☐	FG 006	CLARIS WORKS	DM 9,99
☐	FG 007	DBASE IV	DM 9,99
☐	FG 008	MEDIA-MANIA 1.2 PRIVAT	DM 9,99
☐	FG 009	PARADOX 4.5 f. Win.	DM 9,99
☐	FG 010	LABEL IT!	DM 12,99
☐	FG 011	NORTON COMMANDER	DM 12,99

BESTSELLER GAMES

☐	TBG 01	INDIANA JONES 3	DM 9,99
☐	TBG 02	MONKEY ISLAND 1	DM 9,99
☐	TBG 03	MIGHT & MAGIC 3	DM 9,99
☐	TBG 04	INDIANA JONES 4	DM 9,99
☐	TBG 05	BATTLE ISLE	DM 9,99
☐	TBG 06	MIGHT & MAGIC 4	DM 9,99
☐	TBG 07	MONKEY ISLAND 2	DM 9,99
☐	TBG 08	MIGHT & MAGIC 5	DM 9,99
☐	TBG 09	LEISURE SUIT LARRY 5	DM 9,99
☐	TBG 10	ERBEN DER ERDE	DM 9,99

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

GRATIS-ABO-COUPON

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

☐ [204] **Probeabo DOS TREND mit Heftdiskette 3,5"**
4 Monate (2 Ausgaben) **gratis**, statt DM 19,60*

oder

☐ [210] **Probeabo DOS TREND mit CD-ROM**
4 Monate (2 Ausgaben) **gratis**, statt DM 29,60*

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

☐ [213] **Probeabo BESTSELLER GAMES**
4 Monate (2 Ausgaben) **gratis**, statt DM 19,98*

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

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

☐ [217] **Probeabo PC HIGHSCORE**
6 Monate (2 Ausgaben) **gratis**, statt DM 19,60*

***Summe der Einzelverkaufspreise**

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

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

Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber: _____

Bank _____ Ort _____

BLZ _____ Kto. _____

Lieferanschrift:

Name _____

Vorname _____

Straße _____

Plz./Ort _____

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) _____

Datum _____ Unterschrift _____

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

Datum _____ 2. Unterschrift _____

Abo-Hotline Österreich: 0 22 74 / 73 04
Abo-Hotline Schweiz: 084 / 88 87 88

PEARL Agency · Am Kalischacht 4 · D-79426 Buggingen
Telefon: 07631/360-0 · Telefax: 07631/360-444

Bitte ausschneiden und einsenden an:

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games Special 6“ und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, die Programme

AEGIS • Ball Game • Conqueror • Crime Time
Faery Tale Adventure • Spy vs. Spy 3 • Treasure Trap
Volleyball Simulator • Xenomorph • Xiphos

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

Die oben genannten Spiele sind kommerzielle Lizenzprodukte der Firma *Softgold*, lizenziert an Pearl Agency zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Es unterliegt damit – im Gegensatz zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

Als lizenzierter Anwender verpflichten Sie sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

1. **Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, und **Softgold Computerspiele GmbH** ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an **Softgold Computerspiele GmbH** zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
2. **Umfang der Benutzung:** Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung sind untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installation auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
3. **Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit einem frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an folgende Adresse: **Pearl Agency, BG Special 6, Am Kalischacht 4, 79426 Buggingen.** Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
4. **Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender der „Game Compilation 4“ werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheins ein.
Abgesandt am:

☐☐.☐☐.19☐☐ _____ **Unterschrift**

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe eine Lizenzversion der **Game Compilation 4** mit dem Kauf der Zeitschrift **„Bestseller Games Special 6“** erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zur Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

Bitte ausfüllen

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

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

Vor- und Zuname _____ Geburtsdatum _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum und Unterschrift _____

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

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die umseitige Adresse:

PEARL

(Passend für Fensterbriefumschlag)

Bestseller Games Special 6

STYLE OF THE ARTS Medien Produktions GMBH · Tel. 0 76 31 / 17 03-0

HELP 24h CENTER

BORGMEIER's SPIELE-HOTLINE



Sie kommen bei einem Spiel nicht mehr weiter? Ihnen fehlt das Codewort zum nächsten Level? Sie möchten ein wenig „schummeln"?

SOFORTHILFE GARANTIERT!

Wir haben weit über 1.000 Spiele komplett gelöst und halten die passenden Tips und Tricks für Sie parat. Rufen Sie an, wir helfen sofort!

365 Tage im Jahr, Tag und Nacht: Schnell, kompetent und persönlich!

Carsten Borgmeier
Prominenter Spiele-Kritiker und Computer-Journalist · Autor von über 50 Lösungsbüchern · Redaktion und Produktion von mehr als 180 TV-Computer-Sendungen · Über 10.000 Artikel in namhaften Fachmagazinen veröffentlicht · Chefredakteur der Zeitschriften: INSIDER / PC HIGHSCORE / BG Collection / BG Special / Games Illu



☎ 0190-773333

DM 2,40 pro Minute · Ein Service von IN + OUT in Kooperation mit PEARL



Über **90 Mitarbeiter** im Telefonservice-Bereich sorgen für einen reibungslosen und zügigen Ablauf. In einer umfassenden **Experten-Datenbank** halten wir **tausende** Tips, Tricks, Cheats, Level-Codes und Komplett-Lösungen zu weit über **1.000 Spielen** für Sie bereit. **Neuerscheinungen** nach kürzester Zeit verfügbar.

Lizenziert von Softgold

GAME COMPILATION 4

mit Tricks, Tips und Lösungshilfen aus dem Hause EDITORIAL SERVICES

KOMPLETT DEUTSCHE PROGRAMME!

10 UNEINGESCHRÄNKTE ORIG.-VOLLVERSIONEN AUF DER COVER-CD!

TREASURE TRAP



AEGIS — GUARDIAN OF THE FLEET

Strategiespiel der Spitzenklasse. Übernehmen Sie die Kontrolle über die Flotte und führen Sie Ihre Truppen in gefährlichen Einzelmissionen, aufreibenden Schlachten oder komplexen Feldzügen zum Sieg. Das sagt die Presse:

„AEGIS kommt technisch solide daher und kann auch ohne Außenansichten das Gefühl vermitteln, tatsächlich einen Triconderoga-Kreuzer zu steuern."
(PC Player, 7/94, 60%)



BALLGAME

„Ballgewichtiges" Brettspiel für bis zu vier Spieler. Laufen, springen oder teleportieren Sie quer über das Spielfeld und machen Sie Punkte. Die richtige Farbe führt zum Sieg.



CONQUEROR

Panzersimulation mit Action- oder Strategieschwerpunkt. Stellen Sie Ihre eigene Panzerdivision zusammen und durchforsten Sie Steppen, Wälder und Städte auf der Suche nach feindlichen Stellungen.



CRIME TIME

Ein **Adventure der besonderen Art.** Nach einer feucht-fröhlichen Nacht im Hotel gibt'sErwachen. Statt einer unbekannten Schönheit ruht ein unbekannter Toter im Bett. Das sagt die Presse

„Crime Time — ein bedienungsfreundliches Adventure voll schrägem Humor."
(Amiga Joker 1/91, 70%)



FAERY TALE ADVENTURE

Abenteuerliches Action-Adventure im magischen Ambiente des Mittelalters. Die 144x100 Bildschirme große Sagenwelt sorgt für langanhaltenden Spielspaß.



SPY VS. SPY 3

Strategiespiel. Zu diesen Kultfiguren gibt es eigentlich nichts mehr zu sagen. Schnappen Sie sich Ihren besten Freund und „bekriegen" sie sich in alter Freundschaft. Das sagt die Presse:

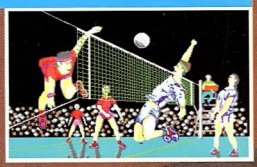
„...Spy vs.Spy 3 bietet Überraschungen in allen Varianten."
(Amiga Joker 4/90, 82%)



TREASURE TRAP

Dieses **Jump'n Run** führt Sie in versunkene Wracks voller Gold und Gefahren. Feindlich gesinnte Meeresbewohner und der rapide sinkende Sauerstoff sind Ihre größten Feinde. Das sagt die Presse:

„Aliens würden Traders kaufen!"
(Amiga Joker 7/91, 77 %)



VOLLEYBALL SIMULATOR

Diese **Volleyball-Simulation** bietet alles, was das Sportlerherz höher schlagen läßt. Neben zahlreichen technischen Elementen sorgt der Taktikeditor für ultimativen Spielspaß.



XENOMORPH

Futuristisches Adventure. Erforschen Sie die verlassene Minenstation. Zahlreiche Ausrüstungsgegenstände und ein umfangreiches Waffenarsenal helfen Ihnen im All zu überleben.
Das sagt die Presse:

„Die teilweise animierten Grafiken sind ansprechend gemacht."
(Amiga Joker 5/90, 64%)



XIPHOS

Strategiespiel im Sinne von „Elite". Steigen Sie in Ihren Raumkreuzer und erkunden Sie die Galaxie, doch Vorsicht: Sie sind nicht allein im Weltraum!

SYSTEMANFORDERUNGEN:

IBM®- kompatibler PC ab 386 DX 40 MHz oder höher ★ 4 MB RAM ★ VGA-kompatible Grafikkarte (optional SVGA für „AEGIS" ★ 550 KB freier DOS Speicher ★ Microsoft-kompatible Maus ★ MS-DOS ab 5.0 ★ mind. 2-fach CD-ROM ★ mind. 20 MB freier Festplattenspeicher ★ Soundblaster™ kompatible Soundkarte empfohlen.