

Bestseller
Games

REND

Special

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE - JETZT FAST GESCHENKT!

19⁸⁰_{DM}

History & Action Compilation

Ausgabe 11

DM 19,80

SFr 19,80

öS 158,-

Lfr 398,-

HFL 22,50

Crusade

Mittelalter-Strategical

Wolfpack

U-Boot-Kampfsimulation

Turrican II

Mega-Action Jump 'n Run

MEHR ZUM INHALT AUF DER HETRÜCKSEITE!

3 uneingeschränkte
Originalversionen
auf der CD-ROM

4 344132519808



SHOPPING — im — INTERNET



www.pearl.de

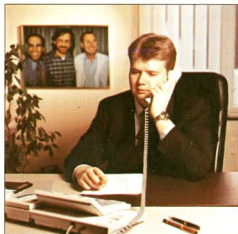
Über 6.000 Artikel!

Länderspezifische Angebote für



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

Für jeden etwas . . .



Herzlichen Glückwunsch zum Erwerb der Bestseller Games Special 11: „History & Action Compilation“. Wie unschwer zu erkennen ist, sind Sie der Typ, der das Ausgewogene liebt. Wie sonst läßt es sich erklären, daß Sie ein Heft erstehen, in dem schweißtreibende Action, geschichtsträchtige Simulation und tüftelintensive Strategie vereint sind. Genau das ist die Mischung, die ein Mensch wie Sie zum Leben braucht. Eine Compilation für alle Stimmungslagen, die

gerade im frisch überstandenen Jahreswechsel ihre wahre Existenzberechtigung findet.

Wer sich vor kurzem noch mitten im Heer der Weihnachtskaufstüchtigen auf Geschenkesuche gestreift durch die Geschäfte schob, findet in „Turrican“ seinen wahren Seelenröster. Es gibt doch nichts Schöneres, als nach einem anstrengenden Christfest und einem aspirinbeladenen Neujahrstag so richtig den Frust abzubauen.

Auch die Herrschaften, denen damals alles besser vorkam, werden berücksichtigt. In der U-Boot-Simulation „Wolfpack“ dürfen sie in Nostalgie schwelgen und den Hochgeschwindigkeits-Zeitgeist für einige Stunden vergessen. Es wird wahrscheinlich gar nicht lange dauern, da belächeln künftige Generationen auch unseren ach so modernen Technologiestand.

Ein ganz besonderes Bonbon haben wir für die Heerscharen der „Neujahrs-Strategen“ parat, die am Silvesterabend eines jeden Jahres beschließen, ein neues Leben anzufangen. In einem Anfall von „Wie

doch die Zeit vergeht“-Nostalgie verfällt diese Spezies in eine kurze Phase der Melancholie und sucht ihr Heil in der Verfassung neuer Grundsätze. Doch wie das nun einmal so ist, sind diese Vorhaben bereits kurz nach dem Abklingen des Neujahrskaters zu den Akten gelegt. Hier hilft „Crusade“ weiter. Es gibt nämlich einige verblüffende Parallelen zwischen der Eroberung einer mittelalterlichen Burg und der Gewinnung neuer Lebensperspektiven: Oft ist alles nur eine Frage des Willens, der Geduld und der Ausdauer.

In diesem Sinne wünsche ich Ihnen viel Spaß bei Spielen. Mögen Ihnen die eben genannten Attribute hilfreich zur Seite stehen!

Ihr Carsten Borgmeier

C. Borgmeier

IMPRESSUM

Verlag:

TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, PEARL-Strasse 1, 79426 Buggingen, Tel.: 07631/360 270 Fax: 07631/360 444

Chefredakteur:

Carsten Borgmeier

Redaktion:

Editorial Services, Lange Str. 112, 27749 Delmenhorst, Tel.: 04221/93 45-0, Fax: 04221/177 89, Frank Willms, Waltraud Schmidt, Jan Zumholz

Gestaltung, Satz und Belichtung:

Style of the Arts, Grafische Medien-Produktionsgesellschaft mbH, Tel.: 07631/360 95-0

Art Director:

Michael H. Sichter

Layout:

Diana Whang

Heftproduktion:

Stephan Striegel, Vernon Warren

Anzeigenleitung:

Carsten Borgmeier

Anzeigenverkauf:

Enric Krankemann

Druck:

Marco, Toulouse

Auflage: 60.000 Expl.

Vertrieb:

TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, Pearlstraße 1, 79426 Buggingen

Außendienst:

TREND Büro West, Jägerstr. 23, 46149 Oberhausen, Tel.: 0208/64 41 10, Fax: 0208/64 43 67,

Erscheinungsweise:

8 Ausgaben pro Jahr

Verkaufspreis:

19,80 DM

Abopreis:

99,95 DM

Abobetreuung:

Tel.: 07631/360 525

Bankverbindung:

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

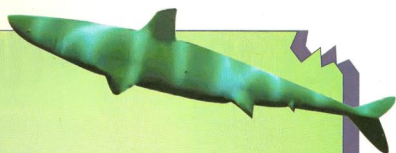
Bezugsmöglichkeiten:

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 Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.





Inhalts- Verzeichnis



Editorial/Impressum	3
Installationsanweisungen	5
Anleitung Turrican 2	7
Anleitung Wolfpack	9
Tastatbegabung bei Wolfpack	17
Anleitung Crusade	18
CD-Cover	64
Lizenzurkunde	66



INSTALLATION UND PROGRAMMSTART DER „HISTORY & ACTION COMPILATION“

Systemanforderungen

Um alle Programme der „History & Action Compilation“ spielen zu können, muß Ihr Computer folgende Minimalvoraussetzungen erfüllen:

- IBM-PC oder 100 % Kompatibel
- MS DOS 3.1 oder höher
- mind. 486 mit 33 MHz oder 100 % kompatibel
- mind. 4 MB RAM
- mind. 550 KB freier Arbeitsspeicher
- VGA-Grafikkarte
- Festplatte mit mind. 39 MB freiem Speicherplatz
- mind. Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk
- Microsoft-kompatible Maus, Joystick empfohlen
- Soundblaster, Adlib oder 100% kompatible Soundkarten

Hinweis !

Alle Angaben im Installationstext beziehen sich auf die gebräuchlichsten Laufwerksbezeichnungen. Sollten bei Ihnen die Laufwerke mit einem anderen Buchstaben angesprochen werden, passen Sie die Bezeichnung bitte entsprechend an. Die einzelnen Laufwerke würden folgendermaßen bezeichnet:

- A: Diskettenlaufwerk
C: Festplatte
D: CD-ROM-Laufwerk



Installation

1. Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk, und wechseln Sie durch die Eingabe des entsprechenden Laufwerksbuchstaben (z.B. „D“) ins Hauptverzeichnis der CD. Geben Sie an der Eingabeaufforderung folgende Zeile ein:

BGINSTAL

Wählen Sie mit Hilfe der Cursortasten das zu installierende Programm und bestätigen Sie mit der Eingabetaste. Anschließend werden Sie nach dem Buchstaben des Laufwerks gefragt, auf dem das Spiel installiert werden soll. Geben

Sie hier nur den Buchstaben des Ziellaufwerks an, auf das Sie das Spiel installieren möchten. Folgen Sie nun den Anweisungen am Bildschirm. Falls Sie weitere, aktualisierte Informationen zu den einzelnen Spielen wünschen, wählen Sie den Eintrag „Wichtige Infos zu allen Spielen“ im Installationsprogramm.

Wichtig: Betrifft „Turrican II“

Das Spiel „Turrican II“ stellt extrem hohe Anforderungen an den PC und greift deshalb in die Trickkiste. Leider können daraus unangenehme Nebenwirkungen resultieren. Benutzen Sie die Option „1“ im Installationsprogramm von „Turrican“, um eine Startdiskette anfertigen zu lassen, und starten Sie den Rechner von dieser Diskette, bevor Sie „Turrican“ starten. Die Spielkonfiguration ohne Startdiskette sollte nur erfahrenen Anwendern vorbehalten bleiben, die später die Konfiguration ihres PCs von Hand wiederherstellen können!



Wählen Sie Option „1“, um eine Bootdiskette zu erstellen

Programmstart

Wechseln Sie in das Verzeichnis, in das Sie das Spiel kopiert haben, und geben Sie folgende Zeile ein:

CRUSADE	für Crusade
T2	für Turrican II
W	für Wolfpack

Konfiguration des PCs

Crusade und Wolfpack

Beide Spiele laufen sowohl mit Expansionspeicher (EMS) als auch mit Erweiterungsspeicher (XMS). Die einzige Voraussetzung ist, daß Sie mindestens 550 KB freien Speicher haben. Um Ihre aktuelle Konfiguration abzufragen, geben Sie bitte folgendermaßen vor: Geben Sie an der Eingabeaufforderung die nachstehende Zeile ein:

MEM

Hier bekommen Sie die aktuelle Konfiguration Ihres PCs dargestellt. In der Zeile „Maximale Größe für ausführbares Programm“ finden Sie die Größe des freien Arbeitsspeichers. Dieser Wert verrät Ihnen, ob Sie das Spiel starten können oder ob Sie Ihren Computer neu konfigurieren müssen.

Turrican II

Dieses Spiel stellt hohe Anforderungen an den freien Speicher. Im Normalfall werden Sie nicht genug freien Speicher zur Verfügung haben, um das Spiel zu starten. Nutzen Sie die Option „1“ im Installationsprogramm von „Turrican II“, um eine Bootdiskette zu erstellen.

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.

Crusade und Wolfpack

Zur Bearbeitung der Startdateien können Sie folgendermaßen vor:

Wechseln Sie durch die Eingabe von

CD C:\

in das Hauptverzeichnis Ihrer Festplatte. Geben Sie nun

EDIT CONFIG.SYS

ein, und verändern Sie diese wie im untenstehenden Beispiel beschrieben. Beachten Sie bitte, daß die Pfadangaben in den Startdateien auf die Verzeichnisse zeigen müssen, in denen die Programme zu finden sind. 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
DEVICE=C:\...\EMM386.EXE RAM
..wahlweise diese Zeile
DOS=HIGH,UMB
DEVICEHIGH=C:\...\MTMCDAL.SYS/
D:MTMIDE01
(durch eigenen CD-ROM-Treiber ersetzen)
DEVICEHIGH=C:\...\MOUSE.SYS
(falls Ihr Maustreiber mit .SYS endet)
COUNTRY=049,437,C:\...\COUNTRY.SYS
FILES=60
BUFFERS=20
```

AUTOEXEC.BAT

```
ET BLASTER=A220 I5 D1 T4
(übernehmen Sie hier die Einstellungen
Ihrer Soundkarte)
SET SOUND=C:\SB
(Variable entsprechend Ihrer Soundkarte)
LH C:\...\MSCDEX.EXE /D:MTMIDE01/
M:10
(MSCDEX-Werte entsprechend Ihres
CD-ROMs)
LH C:\...\MOUSE.COM
(falls Ihr Maustreiber mit .COM endet)
LH C:\...\KEYB.COMGR, C:\...\
KEYBOARD.SYS
PROMPT $P$G
PATH = C:\WINDOWS;C:\DOS
```

Turrican II

Nutzen Sie die Option „1“ des Installationsprogramms von „Turrican“, um eine Bootdiskette zu erstellen.

Betrifft: Windows 95



Bei den Spielen der „History & Action Compilation“ kann es unter Windows 95 zu Problemen kommen. Deshalb sollten Sie die Spiele nur im MS-DOS-Modus starten. Das gilt insbesondere für „Turrican II“. Obwohl das Spiel auch unter Windows 95 gestartet werden kann, empfehlen wir dringendst, das Spiel nur im MS-DOS-Modus zu starten. Um den Computer im MS-DOS-Modus zu starten, 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, 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 zuwenig Arbeits-

speicher zur Verfügung stehen, fertigen Sie bitte eine Startdiskette an.

Zusatzinformationen

Im Programmstarter finden Sie bei der Installation einen Menüpunkt mit der Bezeichnung: „* Wichtige Infos zu allen Spielen“. Wählen Sie diesen Eintrag, um aktuelle und weitergehende Informationen zu den Spielen zu erhalten.

Erläuterungen zum Handbuch zur BG Special 11

Im Verzeichnis „\HANDBUCH“ finden Sie die Handbücher im Winword-Format. Dort können Sie diese mit Hilfe von „Microsoft Word“ oder des beigefügten „Wordview“ lesen oder ausdrucken.

Handbuch zu „Turrican II“
T2.DOC

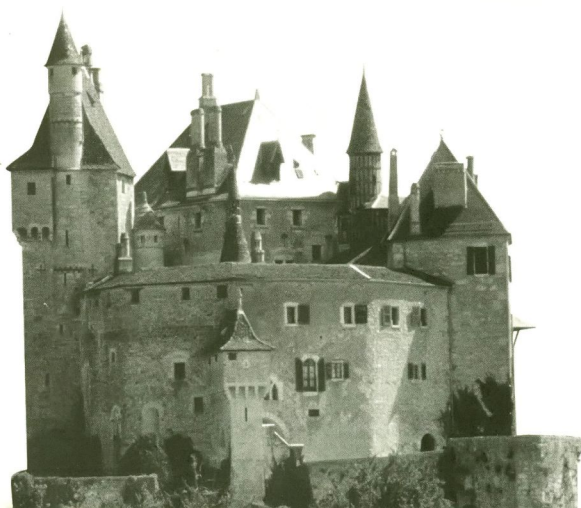
Handbuch zu „Crusade“
CRUSADE.DOC

Handbuch zum Missioneditor von „Crusade“
CRUS_EDLDOC

Handbuch zu „Wolfpack“
WOLF.DOC

Hinweise zum Handbuch

Die Handbücher liegen im Winword-Format vor. Besitzen Sie kein „Microsoft Word“, benutzen Sie einen der beigefügten Textbetrachter „Wordview“, die Sie im Verzeichnis \WORDVIEW\ finden. Verwenden Sie die 16-Bit-Version, wenn Sie Windows 3.x benutzen. Windows 95-Anwender können auch die 32-Bit-Version einsetzen.

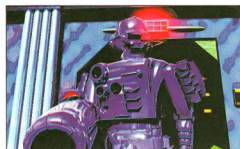


Turrican 2

Nach dem Start von „Turrican“ erscheint ein Konfigurationsmenü, in dem Einstellungen zur Videokarte, zum Eingabegerät und zur Soundkarte vorgenommen werden können. Nach der Wahl von „Turrican II PC starten“ beginnt das Spiel. Bei einigen Soundkarten kann es vorkommen, daß ein prinzipiell unterstützter Kartentyp nicht funktioniert. Wählen Sie in diesem Fall eine andere Soundkarte!

Spielziel

Ziel des Spiels ist es, den Helden durch fünf unterschiedliche Welten zu steuern und allen auftauchenden Gegnern den Garaus zu machen.



Turrican: Ein harter Kerl für harte Gegner

Spielsteuerung

Das Spiel wird mit Joystick oder Tastatur gesteuert.

Joystick links/rechts oder Cursor links/rechts:

Der Spieler läuft nach links bzw. rechts.

Joystick runter oder Cursor runter:

Der Spieler rollt sich, um z.B. Gegnern auszuweichen.

Joystick runter oder Cursor runter und Leertaste oder Feuerknopf 2 drücken:

Turrican kann sich so in einen Kreisel verwandeln. In diesem Zustand ist die Spielfigur unverwundbar und vernichtet seine Gegner durch bloße Berührung. Der Kreisel rollt automatisch und kann mit dem Joystick nur nach links oder rechts bewegt werden. In dieser Gestalt ist es möglich, auch niedrige Gänge zu passieren. Turrican hat inzwischen die Fähigkeit erlangt, sich jederzeit und beliebig oft in den Kreisel zu verwandeln – allerdings kann er in dieser Gestalt nur noch Minen legen.



Sonderbare Orte...

Joystick hoch oder Cursor hoch:

Der Held springt. Ist er in der Kreisel-Gestalt, verwandelt er sich in seine normale Form zurück.

Feuerknopf 1 oder [Strg]-Taste kurz drücken:

Turrican feuert seine Waffe ab.

Feuerknopf 1 oder [Strg]-Taste halten:

Der Spieler kann einen Rundumschuß (Surround) aktivieren und auch lenken (solange der Knopf gedrückt bleibt), indem er den Joystick nach links (Schüsse drehen sich gegen den Uhrzeigersinn) oder nach rechts (Schüsse drehen sich im Uhrzeigersinn) bewegt. Der Rundumschuß kann verschiedene Reichweiten haben. Zu Beginn des Spiels reicht er über die halbe Bildschirmbreite. Durch Einsammeln von Extrasymbolen läßt er sich bis auf die gesamte Breite verlängern.



... und gefährliche Gegner erwarten Turrican

Die Waffen

Wie es sich für ein echtes Jump'n' Run gehört, steht Turrican natürlich auch ein umfangreiches Waffenarsenal zur Verfügung. Die Waffen muß er allerdings erst einmal finden!

Der Streuschuß

Der Streuschuß hat keine besonders durchschlagende Wirkung gegen einzel-

ne, große Gegner, ist aber sehr effektivoll im Kampf gegen kleinere Objekte. Man kann ihn zweimal aufrüsten, das heißt, daß maximal fünf Schüsse mit einer Salve abgefeuert werden.

Der Laser

Es kann immer nur ein Laserstrahl auf einmal abgefeuert werden. Diesen Nachteil gleicht aber eine extrem hohe Durchschlagkraft völlig aus. Der Laser ist in 5 Stufen aufzurüsten. Im Gegensatz zu „Turrican I“ wird er nicht länger, sondern höher und ist somit bedeutend effektiver.



Turrican macht auch die Bekanntschaft von Kinostars!

Der Abprall-Schuß

Wenn Sie sich in Höhlen oder in ungewissen Passagen aufhalten, wird Ihnen der Abprall-Schuß helfen. Ab der zweiten Aufrüststufe zerplatzt die große Kugel (die übrigens auch recht wirksam ist) in mehrere kleine, die dann von den Wänden abprallen. Dieser Schuß hat drei Stufen, in der dritten ist der Effekt am stärksten.

Die Energielinie

Wenn Sie die Leertaste drücken, können Sie zwei Energielinien aktivieren, die sich rasant nach links und rechts ausbreiten (der Joystick darf nicht nach unten gehalten werden). Alle erreichbaren Gegner werden vernichtet. Sollte aber ein Hindernis im Weg stehen, wird die Linie aufgehalten.

Die Superwaffe

Sie aktivieren die Superwaffe, indem Sie den Feuerknopf und die Leertaste gleichzeitig drücken. Einmal pro Leben hat Turrican die Möglichkeit, die Waffensysteme auf einmal zu aktivieren. Meist hat dies die totale Zerstörung aller Gegner im Bild zur Folge. Das leuchtende Diodenfenster ganz links in der Anzeige bedeutet, daß die Superwaffe noch zur Verfügung steht.

Anleitung



Wer seine Waffen nicht aufrüstet, ist chancenlos!

Die Symbole

Pause

Taste [P]: Hiermit wird der Pausenmodus aktiviert. Das Spiel läßt sich unbegrenzt anhalten. Nach Druck auf den Feuerknopf kann weitergespielt werden.

Spiel beenden

Taste [ESC]: Mit dieser Taste brechen Sie das Spiel ab und gelangen in den Vorspann zurück.

Während seiner Mission trifft der Spieler immer wieder auf unterschiedliche Symbole, die nützliche Funktionen haben. Man sammelt sie durch Berühren ein und aktiviert sie damit automatisch.

Hier die einzelnen Symbole und ihre Beschreibung:

Kapsel

Die Kapsel sollten Sie abschießen; in ihr ist ein Extrasymbol versteckt.

Multiple

Rot (Multiple): Schaltet den Streuschuß ein. Falls schon aktiviert, wird er erweitert.

Laser

Grün (Laser): Schaltet den Laser ein. Falls schon aktiviert, wird er erweitert.

Bounce

Lila (Bounce): Schaltet den Abprallschuß ein. Falls schon aktiviert, wird er erweitert.

Surround

Blau (Surround): Verlängert den Rundumschuß.

Shield

Hellblau (Shield): Aktiviert den Schutzschild. Dieser verleiht dem Spieler für kurze Zeit Unverwundbarkeit. Gegner können während dieser Zeit durch bloße Berührung vernichtet werden.

Power-Up

Gelbes „P“ (Power-Up): Energie wird auf Maximum geladen.

Power-Line

Weißes „L“ (Power Line): Der Spieler erhält eine Energielinie.

One-Up

Graues „1 UP“ (One-Up): Der Spieler erhält ein Extraleben.

Smartbomb

Gelb (Smartbomb): Bei Berührung des Symbols werden alle kleineren Gegner auf dem Bildschirm vernichtet.

Diamanten

Sobald der Spieler 100 Diamanten eingesammelt hat, bekommt er ein „Continue“, das heißt die Möglichkeit für einen weiteren Versuch. Er startet am Anfang des Levels, in dem er gestorben ist. Die maximale Anzahl der Continues beträgt 5 (im Spiel sind nicht mehr als 599 Diamanten versteckt!). Die kleinen Dioden neben der Superwaffen-Anzeige geben die Anzahl der Continues wieder, die schon gesammelt wurden. Im Gegensatz zu „Turrican I“ hat man nicht von vornherein drei Continues!



Dem Spieler stehen zu Beginn des Spiels drei Leben zur Verfügung. Verlieren kann man sie auf drei Arten:

1. Die Zeit, die in der Anzeigenleiste eingeblendet ist, läuft ab. Auf dem Bildschirm erscheint die Meldung TIME OUT.

2. Der Spieler hat seine gesamte Energie verloren. Ein Energieverlust tritt immer dann auf, wenn er Gegner berührt oder von Schüssen getroffen wird.

3. Der Spieler stürzt in einen Abgrund. Grundsätzlich wird bei Verlust eines Lebens die Anzahl der Energielinien wieder auf drei eingestellt. Rundumschuß, Streuschuß, Abprall-Schuß und Laser werden, sofern sie sich nicht auf Minimalleistung befinden, zurückgestuft.

Das Anzeigefeld

Auf dem Anzeigefeld kann der Spieler folgende Informationen ablesen (von links nach rechts):

1. Anzahl der Leben
2. Verbleibende Zeit

3. Anzahl der Diamanten
4. Anzahl der Energielinien
5. Punktzahl
6. Lebensenergie des Spielers
7. Symbol



Wurde eine besonders hohe Punktzahl erreicht, ist ein Eintrag in die Highscore-Liste möglich. Nach Eingabe des Namens muß die [Return]-Taste gedrückt werden.



Auf in den Kampf!

Tips & Tricks

➤ Setzen Sie die drei unterschiedlichen Waffensysteme gezielt ein. Überlegen Sie sich, ob scheinbar schwierige Stellen nicht mit einer anderen Waffe einfacher zu meistern sind.

➤ Benutzen Sie den Kreisel! Turrican hat nicht umsonst die Fähigkeit, sich beliebig oft in ihn zu verwandeln. Denken Sie daran: Als Kreisel sind Sie unverwundbar und können mit Ihren Minen auch feste Hindernisse sprengen.

➤ Sammeln Sie so viele Leben und Continues wie möglich, denn am Ende des Spiels bekommen Sie für alles noch einmal Punkte. Verzweifeln Sie nicht, wenn Sie nicht mehr weiter wissen – mit kleinen Tricks kommt man an jeder Stelle weiter.

➤ Wer sucht, der findet. Laufen Sie einen Level nicht nur auf dem direkten Weg ab, sondern suchen Sie überall nach versteckten Extras – es lohnt sich bestimmt.

TURRICAN II
THE FINAL FIGHT

Wolfpack



Das Start-Menü



Nachdem der Titelbildschirm angezeigt wurde, erscheint das Start-Menü. Hier sind Sie in der Lage, zwischen folgenden Optionen zu wählen:

Start Mission [S]

Wenn Sie diese Option wählen, können Sie entweder eine der schon vorhandenen 36 Missionen oder eigene Missionen aussuchen und spielen.

Construction Set [C]

Diese Option ermöglicht es Ihnen, eigene Missionen zu erstellen. Näheres hierzu finden Sie im Handbuch auf der CD-ROM.

Demo Mission [D]

Diese Option startet eine Demo, die Ihnen einen Einblick in die Möglichkeiten von „Wolfpack“ vermittelt.

Quit [Q]

Hiermit beenden Sie nach Bestätigung „Wolfpack“ und kehren zum DOS zurück.

Das Startmenü

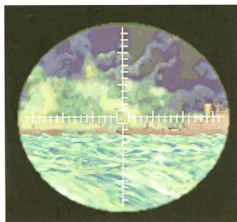
Nach dem Start von „Wolfpack“ wird das Hauptmenü geladen. Hier finden sich zahlreiche Optionen zum Spiel und zum Construction Set, mit dem sich eigene Missionen erstellen lassen. Dessen Handhabung ist sehr einfach, und schon nach wenigen Übungsschritten werden Sie Ihre eigenen Missionen zusammenstellen können. Näheres finden Sie, wie oben bereits erwähnt, im Handbuch auf der CD-ROM.

4 Construction Set:

Dieser Button ermöglicht es, die Karte bei gedrückter Taste in jede gewünschte Richtung zu bewegen

5 Construction Set:

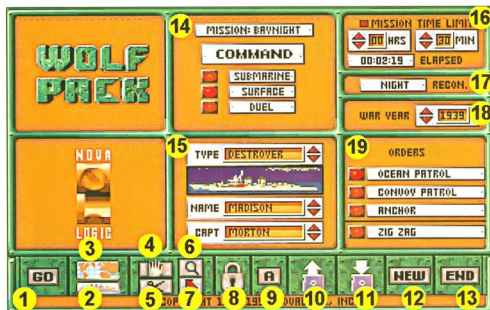
Wenn Sie mit diesem Werkzeug ein Schiff auf der Missionskarte anklicken, wird es mitsamt den zugehörigen Wegpunkten entfernt und wieder dem ConSet zugeführt, so daß Sie es erneut benutzen können



Die Jagd beginnt...

6 Construction Set:

Benutzen Sie dieses Werkzeug, um Kartenabschnitte zu vergrößern bzw. zu verkleinern



1 Startet die Mission

2 Construction Set:

Der Bildschirm wechselt vom Construction Set zur Missionskarte. Diese Funktion steht nur zur Verfügung, wenn die Mission nicht gesperrt wurde

3 Construction Set:

Wechselt zurück ins Hauptmenü

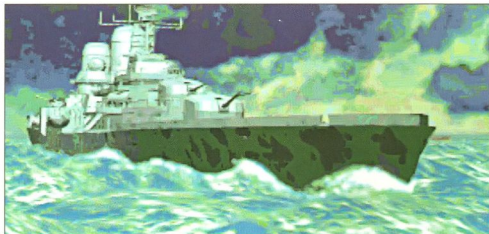
7 Construction Set:

Hiermit können Sie jedes dargestellte Schiff anklicken und am unteren Rand des Bildschirms identifizieren

8 Construction Set:

Durch Klick auf dieses Symbol wird die Mission gesperrt. Das ist dann nützlich, wenn Sie nicht wollen, daß





Egal, ob per Schiff...

andere, die Ihre Mission spielen, Parameter ändern oder Einsicht in die Missionskarte erhalten. Sobald die Mission gesperrt abgespeichert wurde, kann sie nicht mehr entsichert werden!

9 Construction Set:

Diese Funktion ermöglicht es, eigene Missionstexte zu erstellen, die beim Spielstart über den Maschinenschreiber ausgegeben werden. Klicken Sie auf eines der beiden Symbole, um einen Text für einen U-Boot- oder Konvoikommandanten einzugeben

10 Spiel laden

11 Spiel speichern

12 Startet ein neues Spiel

13 Beendet „Wolfpack“

14 „Mission“ zeigt den Namen der aktuellen Mission. Construction Set: Der Menüpunkt „Command“ bezieht sich auf die Missionart. Bei „Submarine“ übernehmen Sie das Kommando über eines oder mehrere U-Boote, und bei „Surface“ befehligen Sie Schiffe. Beim „Duell“ treten zwei Spieler am selben PC gegeneinander an. Anschließend kann die Zeit festgelegt werden, die jedem Spieler für seine Züge zur Verfügung steht.

15 Construction Set:

Unter „Type“ stehen sieben verschiedene Schiffstypen zur Verfügung,

aus denen Sie mit „Name“ ein Schiff auswählen. Danach klicken Sie auf das Schiffs-Symbol. Sie gelangen zur Einsatzkarte, wo Sie es platzieren und seinen Kurs festlegen. Wichtig ist auch der Kapitän („Capt“). Jeder Kapitän verfügt über ein Charakterprofil, das der Mission dienlich oder hinderlich sein kann:



...oder U-Boot:

1. Relentless (skrupellos):

Dieser Persönlichkeitstyp greift gegnerische Fahrzeuge sofort bei Kontakt an und unterbricht seine Aktion erst, wenn sein Ziel verlorengeht oder zerstört wird:

Zerstörer

BROOKS
ENRIGHT
GLENNON
REED

U-Boot

STADLBAUER
KRATZ
RADDATZ
KAISER
BERGER
ISBRUCHT
EGEN

2. Resourceful (sparsam):

Wenn diese Persönlichkeit ein U-Boot befehligt, wird sie zunächst Frachter jagen und erst dann Zerstörer angreifen, wenn keine weiteren Kontakte mehr vorhanden sind. Gewöhnlich wird sie Ausweichtaktiken verwenden, um Zerstörern aus dem Weg zu gehen. Solche Kapitäne sind:

Zerstörer

DISSETTE
KOSOY
RATCLIFF
SEEHOLZER
MAGGRUDER
MASSEY
BRUTON
DYKERS
TILLMAN
SHUBRICK
TALBOT

U-Boot

SAGEBRECHT
V WATZDORF
BOCKMEIER
M HOCHBERG
H FRITSCHE
KENDERK
SCHUG
SCHULTE

3. Cautious (behutsam):

Diese Persönlichkeit startet nur dann eine Attacke, wenn der Gegner zuerst angreift oder ein erfolgreicher einfacher Schlag innerhalb kurzer Distanz möglich ist. Sie wird nicht den Konvoi oder die U-Boot-Flotte verlassen.

Zerstörer

GARCIA
KOSOY
BUTROVICH
SIMON
BECKTON
SHEA
MCCLUSKY
CARMICK
COWIE

U-Boot

KAUFMANN
ROLFE
KORBER
SCHLEIFE
STEINHOFF
ROMBERGER
MUTZELBURG
HINDERKS
ROLFE

4. By The Book (streng nach Vorschrift):

Diese Kapitäne werden niemals selbständig angreifen oder die ursprünglichen Befehle mißachten.

Zerstörer

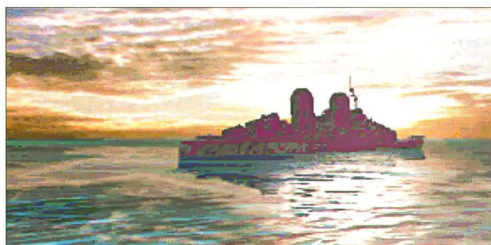
ACKER
MORTON

U-Boot

O.NEMENZ
BOCKMAN



Anleitung



Es gibt nur Gewinner...

16 Construction Set:

Missionen können mit oder ohne gespielt werden. Das Zeitlimit gibt an, wieviel Zeit Ihnen zur Beendigung der Mission zur Verfügung steht.

17 Construction Set:

Dieser Schalter beeinflusst die Anzeige der Schiffe auf der taktischen und der strategischen Karte während des Spielverlaufs. Es gibt drei mögliche Einstellungen (Einzelheiten entnehmen Sie bitte dem Handbuch auf der CD-ROM):
Day Mode (Tagesmodus): gute Sichtverhältnisse
Night Mode (Nachtmodus): schlechte Sichtverhältnisse
Aerial Mode (Gebietsmodus): beste Sichtverhältnisse

18 Construction Set:

Das Kriegsjahr nimmt entscheidenden Einfluß auf die Ausstattung der Schiffe. In späteren Jahren stehen meist bessere Ausstattungen bereit.

19 Construction Set:

Natürlich können Sie Ihren Kapitänen auch Befehle geben, die sie so lange ausführen, bis Sie andere erteilen. Für die einzelnen Schiffstypen sind folgende Befehle möglich:

Frachter

Convoy leader/Follow Convoy:
Konvoi führen/folgen

Anchor:

Ankern

Zig/Zag:

Zickzack-Kurs

Zerstörer

Ocean Patrol:
Ozean überwachen

Convoy Patrol:

Konvoi bewachen

Anchor:

Ankern

Zig/Zag:

Zickzack-Kurs

U-Boote

Ocean Patrol:
Ozean überwachen

Anchor:

Ankern

Surface:

Oberfläche

Periscope depth:

Periskoptiefe

Maximum depth:

Maximale Tiefe

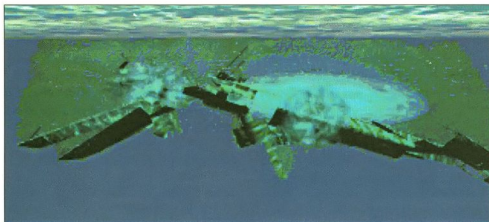
Spielziel

Das Spiel kann mit bereits vorhandenen oder eigenen Missionen, die mit dem Construction Set erstellt wurden, gespielt werden. Wenn Sie die U-Boot-Seite vertreten, ist es Ihr Ziel, dem alliierten Gegner so viel Schaden wie möglich zuzufügen. Falls Sie innerhalb der Oberflächenflotte spielen, haben Sie die Frachter auf ihren Routen vor den U-Booten zu schützen.

Spielende

Das Spiel kann auf vier Arten beendet werden:

1. Die Missionszeit wird überschritten
2. Der Konvoi erreicht sein Ziel
3. Eine Seite ist komplett zerstört
4. [CTRL]+[Q] wird gedrückt. Wenn diese Option gewählt wird, können Sie mit



...oder Verlierer!



Anleitung

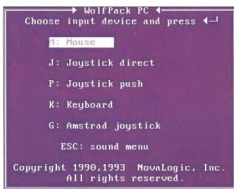
der Auswahl von [GO] aus dem Construction Set ins Spiel zurückkehren.

Punktezahl

Die Punktezahl basiert auf der Nullsumme. Wie groß die Summe aller Oberflächenschiffe auch ist, sie entspricht immer 50 Prozent der Gesamtanzahl aller Einheiten. Dasselbe gilt für die U-Boote. Wenn Sie zum Beispiel mit 20 Oberflächenschiffen und 10 U-Booten starten, so entspricht ein gesunkenes U-Boot zwei Oberflächenschiffen. Bedenken Sie, daß man durch den Einsatz des Construction Sets extrem unausgewogene Situationen herstellen kann, die Zählung die Situation aber dennoch korrekt wiedergibt.

Spielsteuerung

Im Setup des Spiels legen Sie das Eingabegerät fest. Sie haben die Wahl zwischen Joystick, Tastatur und Maus.



Zur Auswahl von Befehlen oder Aktionen wird ein Zeiger benutzt, der mit den Eingabegeräten bewegt werden kann. Um eine Aktion einzuleiten, plazieren Sie den Zeiger auf den entsprechenden Schalter und bestätigen mit einem Klick.

Maus

Bewegen Sie den Mauszeiger auf einen Schalter und klicken Sie mit der rechten Maustaste, um die Aktion einzuleiten.

Richtung: entsprechend der Mausbewegung

Klick 1: linke Maustaste

Klick 2: rechte Maustaste

Joystick

Die Steuerung mit dem Joystick entspricht der Maussteuerung.

Richtung: entsprechend der Joystickbewegung

Klick 1: Feuertaste 1

Klick 2: Feuertaste 2

Zur Steuerung stehen Ihnen zwei Optionen zur Wahl:

Joystick direkt

Diese Methode positioniert den Zeiger auf einen Punkt relativ zur aktuellen Ausrichtung des Joysticks.

Joystick push

Diese Methode entspricht der eines Nintendo-Joysticks. Der Zeiger bewegt sich so lange in die gewünschte Richtung, bis der Stick wieder zentriert wird.

Tastatur

Hierbei gibt es zwei Möglichkeiten: den „Maus-Emulationsmodus“ oder den „Tastaturkürzelmodus“. Diese beiden Modi arbeiten unabhängig voneinander. Somit kann der Tastaturkürzelmodus auch zusammen mit der Maus oder dem Joystick eingesetzt werden.

Tastatur Mausemulation: [T]

Sie können den Mauszeiger mit Hilfe der Tasten auf dem numerischen Tastenblock steuern.

Move Up

8 hoch

Move Up and Left

7 links und hoch

Move Left

4 links

Move Down and Left

1 links und runter

Move Down

2 runter

Move Down and Right

3 rechts und runter

Move Right

6 rechts

Move Up and Right

9 rechts und hoch

Klick 1

[EINFG]

Klick 2

[ENTF]

Tastaturkürzel

Im Tastaturkürzelmodus können Sie jede Aktion durch eine Taste(nkombination) aufrufen. Dieser Modus arbeitet mit allen anderen Eingabemethoden zusammen. Mitunter sind zwei Tasten zu drücken. Betätigen Sie z.B. zuerst [P], können Sie anschließend mit [+] das Periskop ausfahren und mit [-] einfahren. Eine Liste aller Tastenkombinationen finden Sie im Abschnitt: „Wolfpack: Tastenbelegungen“!

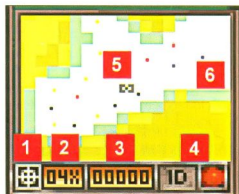
Allgemeine Anzeigen und Kontrollen



Die Brücken

Die taktische Karte

Die taktische Karte wird zu jeder Zeit im Spiel dargestellt, wobei das eigene Schiff als blinkender Punkt dargestellt wird.



1 Zoomschalter

2 aktuelle Zoomstufe

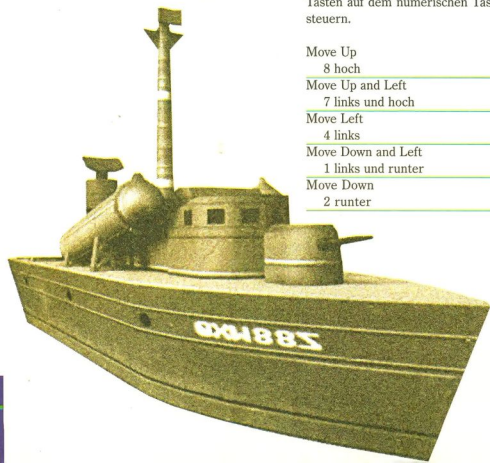
3 Entfernung der gewählten Einheit (in Metern)

4 ID Schalter

5 aktuell gewähltes Schiff

6 andere Schiffe

Alle Schiffe hinterlassen eine schwache Spur von Punkten, mit deren Hilfe ihre Ruderstellung, sprich Fahrtrichtung, beurteilt werden kann.





Wird die Statusanzeige dargestellt, kann man direkt zu jedem Schiff springen, das weniger als 100 Prozent beschädigt ist. Hierzu klickt man die jeweilige Zeile auf der linken Seite an. Wenn Sie mehr Schiffe besitzen, als angezeigt werden können, scrollen Sie mit den Pfeilköpfen neben dem Flottenschaden durch die Liste.

Die Schadensanzeige

Die Schadensanzeige informiert über den prozentualen Schaden des aktuellen Schiffs.



Zusätzlich stellt ein grafisches Display den entsprechenden Schiffsteil dar.

Die Zeitfaktorauswahl

Mit dieser Kontrolle läßt sich die Spielgeschwindigkeit anheben. Normalerweise (Timing 1) läuft das Spiel in Echtzeit ab, d.h. eine Sekunde im Spiel entspricht einer Sekunde in Echtzeit.



Wenn das Timing auf 2 erhöht wird, beschleunigen sich die Vorgänge im Spiel auf das Doppelte.

Die Geschwindigkeitskontrolle

Diese Kontrolle wird zur Steuerung der Geschwindigkeit eingesetzt, wenn das Schiff unter Benutzerkontrolle fährt. Diese wird automatisch aktiviert, wenn die Geschwindigkeitskontrolle eingeblendet wird. Sie übermittelt die gewünschte Geschwindigkeitsvorgabe des Kapitäns an den Ma-



schinenraum. Die Maschinen werden dann an diese Geschwindigkeit angepaßt. Auf U-Booten wird zusätzlich noch die Knotenanzeige unterhalb der Kontrolle eingeblendet.

Kompaß/Ruderkontrolle

Diese Kontrolle gibt den aktuellen Kurs des Schiffs wieder und kann innerhalb der Benutzerkontrolle neu gesetzt werden.



- 1 gewünschter Kurs
- 2 aktueller Kurs
- 3 Kurs setzen
- 4 bewegt das Ruder schrittweise nach Back- bzw. Steuerbord
- 5 bewegt das Ruder jeweils um 1 Grad nach Back- bzw. Steuerbord
- 6 Kursangabe in Grad

Ein Klick auf die Umrandung der Kontrolle bewirkt das Setzen der gewünschten Richtung, und das Schiff dreht, bis diese Richtung erreicht wird. Dieser Vorgang wird durch die Maschinen unterstützt.

Das Aussichtsfenster

Diese Kontrollen unterhalb des Aussichtsfensters erlauben, von der aktuellen Richtung aus nach links und rechts zu schauen. Die Ausrichtung der Deckkanonen und Torpedos geschieht ebenfalls mit diesen Kontrollen.



- 1 Klick: schnell drehen
- 2 Klick: langsam drehen
- 3 Klick: Ausrichtung 0 Grad, Klick mit Taste 2: 180 Grad

Die Ausrichtung des Aussichtsfensters in Grad gibt die Abweichung vom Bug des Schiffs an.

Die Aussichtsfenstervergrößerung

Dieser Hebel erlaubt die Einstellung der Vergrößerung zwischen 1,5fach (normal) und 6fach (Fernglassicht).



Die Fadenkreuzsteuerung

Mit diesem Schalter kann ein Fadenkreuz im Aussichtsfenster ein- und ausgeblendet werden.



Deckkanonen

Alle Schiffe, außer den U-Booten vom Typ XXI, haben Deckkanonen installiert. Die Nachladezeiten werden durch die Anzahl der Kanonen pro Schiff bestimmt. Zerstörer laden sehr schnell nach, während Frachter und U-Boote, die normalerweise nur eine Kanone besitzen, entsprechend länger brauchen, bis



Anleitung

die Geschütze wieder feuerbereit sind. U-Boote müssen komplett aufgetaucht sein, um die Kanonen nutzen zu können.

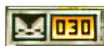


- 1 Entfernung auf selektierten Gegner ausrichten
- 2 aktuell eingestellte Entfernung
- 3 Entfernung verringern/vergrößern
- 4 Deckkanone abfeuern

Wenn man auf das Kanonen-Reichweitsymbol klickt, wird die Kanone auf die Reichweite des Schiffs eingestellt, das sich in der Mitte des Aussichts-fensters (hier kann das Fadenkreuz sehr nützlich sein) befindet. Gleichzeitig erscheint der Name des Schiffs im Text-anzeigefenster. Die sich hieraus ergebende Reichweite wirkt sich direkt auf die Ausrichtungshöhe der Kanonen aus.

Der Tiefenmesser

Alle Schiffe besitzen einen Tiefenmesser, der die Meerestiefe in Metern an-gibt.



Tiefenmesser auf einem Schiff...

Ein nach vorne ausgerichteter Tiefen-messer tastet immerzu den Grund ab und warnt den Kapitän über das Text-anzeigefenster, wenn sich die Tiefe schnell verringert.



...und einem U-Boot

Die Tauchkontrolle

Die linke Seite der Anzeige gibt die Tauchrate wieder, mit der das U-Boot sinkt oder auftaucht. Der Spieler kann diese Rate auch direkt festlegen, indem er auf die gewünschte Zahl klickt. Auf der rechten Seite kann man die Tauchrate relativ kontrollieren.



- 1 auf Periskoptiefe gehen
- 2 Tauchrate festlegen
- 3 Tauchrate setzen
- 4 gegenwärtige Tiefe beibehalten

Periskop ein-/ausfahren

Mit dieser Kontrolle läßt sich das Peri-skop ein- und wieder ausfahren. Es ist einsetzbar bei einer Tiefe von 15 Metern.



Beim Abtauchen ist das Periskop in je-dem Fall wieder einzufahren, um größe-re Schäden während der Tauchfahrt am Gerät zu vermeiden.

Die Füllstandsanzeigen

Es gibt zwei Füllanzeigen auf der U-Boot-Brücke. Die obere gibt die Verfügbarkeit elektrischer Energie wieder, während die untere die Menge an Dieselmotorkraftstoff repräsentiert.



- 1 Status: Strom
- 2 Status: Diesel

Die Anzeige des Stroms informiert den Spieler, wieviel Kraft für die elektrischen Motoren bleibt. Bei maximaler Aufladung ist es möglich, die Motoren eine Stunde lang zu betreiben, danach dauert es wie-der eine Stunde, bis unter Dieselantrieb die Batterien wieder voll aufgeladen sind. U-Boote vom Typ XXI können nicht mit elektrischer Energie betrieben werden. Die Diesel-Füllstandsanzeige verbleibt immer auf Voll (U-Boote dieser Klassen können bis zu 3000 Meilen mit einer Tankfüllung zurücklegen). Die Umschal-tung auf elektrische Versorgung wird im-mer dann automatisch von der Crew vor-genommen, wenn das U-Boot abtaucht. Es wird aber nicht automtisch auf Diesel zurückgeschaltet, wenn das U-Boot wie-der auftaucht.

Hydrophon-Anzeige (Passives Sonar)

Diese Kontrolle erlaubt dem Spieler, die Umgebung nach Motorengeräuschen - außer denen von U-Booten mit elektri-

schem Antrieb - abzuheören. Dieses Gerät reagiert auf Geräusche, die durch das Wasser übertragen werden.



- 1 eingestellte Reichweite
- 2 Reichweite erhöhen bzw. verringern

Wenn der Dieselantrieb des U-Boots ak-tiviert ist, kann das Gerät nicht benutzt werden, da alle anderen Geräusche durch das Geräusch der eigenen Maschinen überlagert werden. Die Reichweite der Anzeige läßt sich mit den Pfeilen einstel-len. Die Farben der angezeigten Kontak-te entsprechen denen auf der taktischen Karte.

Aktives Sonar

Ab 1943 steht den Zerstörern das „aktive Sonar“ zur Verfügung. Das Gerät erzeugt kurze, hohe Töne, die von metallischen Ob-jekten, wie U-Booten, reflektiert werden.



- 1 passives Sonar
- 2 aktives Sonar

Die Zeit zwischen Ausstrahlung und Empfang des Signals ermöglicht die ge-naue Berechnung der Entfernung zum U-Boot. Unter den meisten Bedingungen arbeitet das aktive Sonar einwandfrei, Schwierigkeiten gibt es nur durch die Entfernung zum Ziel. Ab einer bestim-men Reichweite nimmt die Wahrschein-lichkeit, etwas zu entdecken, ab.

Reichweite in Yards	Echowahr- scheinlichkeit
0-100	5%
250-500	25%
500-750	50%
750-1000	75%
1000-1250	50%
1250-1600	25%

Wenn mehr als ein Zerstörer dasselbe Ziel „anvisieren“, erhöht sich die Wahr-scheinlichkeit, es zu entdecken.

Anleitung

Der größte Nachteil des aktiven Sonars ist, daß das Ziel das akustische Signal ebenfalls hören und so unerwünschte Gegenmaßnahmen vorbereiten kann.

Schnorchelanzeige

Die Schnorchelanzeige leuchtet immer dann auf, wenn das Schnorchelrohr dazu verwendet wird, die Maschinen mit Dieselmotoren zu betreiben. Der Schnorchel wird unter folgenden Bedingungen automatisch ausgefahren: Es ist 1943 oder später, das U-Boot befindet sich unter der Meeresoberfläche auf Periskoptiefe oder höher, und die Dieselmotoren sind angewählt.



Die Schnorchelfahrt erlaubt es dem U-Boot, unter der Oberfläche mit Dieselantrieb zu fahren, während nur das relativ kleine Schnorchelrohr auf der Wasseroberfläche zu sehen ist (auf dem Radar ist es allerdings erkennbar). Dieses ist eine gute Methode, um seine Batterien aufzuladen oder lange Strecken zurückzulegen, ohne sie zu verbrauchen.

Metox-/Naxosanzeige

Die Metoxanzeige (nach 1944 Naxos) leuchtet immer dann auf, wenn das U-Boot durch ein alliiertes Radar geortet wurde. Im Prinzip entspricht dieses Gerät den heutigen automatischen Radarwarngeräten.



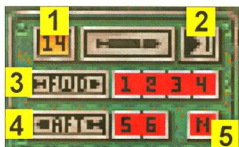
Wenn diese Anzeige aufleuchtet, besteht die direkte Gefahr eines gegnerischen Angriffs. Metox wurde 1942 eingeführt und 1944 durch Naxos ersetzt, da Metox durch das alliierte zentrimetrische Radar unbrauchbar wurde.



Torpedo-Kontrollgruppe

Die Torpedo-Kontrollgruppe läßt den Benutzer wählen, Ziellösungen berechnen und Torpedos feuern. Klickt man auf das Zielwegsymbol, wird der Torpedo so eingestellt, daß er das Ziel, das sich innerhalb von zwei Grad des Fadenkreuzes befindet, treffen wird. Ist der Weg berechnet, leuchtet das Symbol auf, um anzuzeigen, daß der nächste Torpedo gesteuert wird. Die Berechnung ist entweder 12 Sekunden lang aktiv oder so lange, bis der Torpedo gefeuert wird. Die Berechnung ist effektiver, wenn das

angepeilte Schiff in der Feuerzeit den gleichen Weg wie der Torpedo zurücklegt. Verfolgt es einen unregelmäßigen Kurs, kann es von Vorteil sein, es manuell mit dem Periskop und dem Fadenkreuz anzuvisieren, anstatt die Automatik zu benutzen.



- 1 verbleibende Torpedos
- 2 Torpedoweg berechnen
- 3 vorderen Torpedo abfeuern
- 4 hinteren Torpedo abfeuern
- 5 „Krachmacher“-Köder abfeuern

Ein Klick auf das Symbol für das vordere oder hintere Rohr löst dort einen Torpedoschuß aus. Wurde ein Torpedo abgefeuert, dauert es seine Zeit, bis das Rohr nachgeladen ist. Torpedos haben einen Wirkungsbereich von ± 90 Grad, d.h. daß die vorderen Rohre 180 Grad nach vorne und die hinteren 180 Grad nach hinten abdecken können.

Der „Krachmacher“-Köder oder Pillenwerfer läßt sich bei Abwehrmanövern zum Einsatz bringen. Wird das U-Boot von Zerstörern verfolgt, kann der Kapitän sein Schiff leise laufen lassen, einen der Köder feuern und eine unvorhersehbare Richtung einschlagen. Das laute Geräusch des „Krachmachers“ lenkt den Gegner ab, und er bekämpft den Köder statt des Boots. Pillenwerfer kamen ab 1942 zum Einsatz.

Mit der Tastatur können vordere Torpedos mit [CTRL F], hintere mit [CTRL A] und „Krachmacher“ mit [CTRL N] abgefeuert werden. [CTRL M] löst eine Kursberechnung aus.

Radar

Das Radar wird nur in Missionen zur Verfügung gestellt, die 1942 oder später stattfinden (ansonsten wird eine Metallplatte das fehlende Radar abdecken). Seine Reichweite nimmt in späteren Kriegsjahren zu. Das Radar kann sehr hilfreich



sein, um U-Boote zu entdecken, auch wenn sie tauchen oder sich auf Periskoptiefe befinden. Die Farben für die „Blinker“ sind mit denen der taktischen Karte identisch.

- 1 Oberflächenkontakt, Peilung relativ zur Fahrtrichtung Ihres Schiffs
- 2 Reichweite vergrößern bzw. verkleinern
- 3 Tiefenmesser (in Metern)

Hedgehogs

Hedgehogs (Bugmörser) sind seit 1940 erhältlich. Anders als Wasserbomben explodieren sie beim Kontakt mit dem U-Boot und machen damit die Einstellung der Detonationstiefe überflüssig. Sie feuern ein 130 Fuß großes Kreismuster 200 Yards vor den Bug des Zerstörers.



- 1 Hedgehogs (Bugmörser) abfeuern

Unterwasserbomben

Die Unterwasserbomben werden am Heck des Zerstörers abgeworfen. Die Detonationstiefe sollte eingestellt werden, bevor sie die Wasserbomben abwerfen. Die richtige Tiefe abzuschätzen, in der die Unterwasserbomben detonieren sollen, ist eine „Trial and Error“-Prozedur. Die Ladungen sollten über dem Meeresgrund detonieren.



- 1 Klick: Unterwasserbomben abwerfen, Klick Taste 2: Serie von vier Bomben abwerfen
- 2 Detonationstiefe einstellen

Ein U-Boot, das Sie beim Abtauchen beobachtet haben, wird sich noch relativ nahe an der Oberfläche befinden. Eine Explosion, 25 Yards vom U-Boot entfernt, läßt es unweigerlich sinken. Explosionen, die weiter vom U-Boot entfernt sind, werden weniger Schaden anrichten. Die Detonation von Unterwasserbomben wird sowohl das aktive als auch das passive Sonar für eine gewisse Zeit stilllegen.



Wolfpack: Tastenbelegungen

F1 Spielpause, bei nochmaligem Drücken Spiel fortsetzen.

F2 Allgemeine Geräusche AN/AUS

F3 Maschinengeräusch AN/AUS

F8 Radarwischer AN/AUS (für langsame Computer)

F9 Landeblendung AN/AUS (für langsame Computer)

F10 Zischen AN/AUS

CTRL + **ALT** + **F10** Notausstieg

CTRL + **ALT** + **DEL** Neustart des Computers

Startmenü

S Mission starten

C Construction Set

D Demo

Q Spielende

Construction Set Bildschirm

G Mission spielen

K Mission sperren

L Load Dialogue Box

S Save Dialogue Box

N Neue Mission

E Ende

M Karte/Construction Set

H Positionieren

C Schere

X Vergrößern

P Zeiger

A Texteingabefenster

Schiffsbefehle

1 Konvoyführer

2 Anker

3 Zickzack

1 Ozeanpatrouille

2 Konvoipatrouille

3 Anker

4 Zickzack

1 Ozeanpatrouille

2 Anker

3 Auftauchen

4 Periskoptiefe

5 Maximale Tiefe

CTRL + **S** U-Bootseite wählen

CTRL + **D** Oberflächenseite wählen

CTRL + **B** Zweispielersmodus wählen

CTRL + **L** Missionszeitlimit

[Missionszeit Stunde +

] Missionszeit Stunde -

CTRL + **+** Missionszeit Minuten +

CTRL + **-** Missionszeit Minuten -

CTRL + **R** Recon day/night/aerial

Y + **+** Kriegsjahr +

Y + **-** Kriegsjahr -

CTRL + **T** Schiffstyp

CTRL + **N** Schiffsname

CTRL + **C** Kapitänsname

Zwei-Spieler-Modus (Duell)

F Erster Spieler Schalter

TAB + **+** Spieler 1 Zugzeit +

TAB + **-** Spieler 1 Zugzeit -

CTRL + **LOCK** + **+** Spieler 2 Zugzeit +

CTRL + **LOCK** + **-** Spieler 2 Zugzeit -

Texteingabefenster

CTRL + **+** Text hochrollen

CTRL + **-** Text runterrollen

CTRL + **S** U-Boot Text

CTRL + **D** Zerstörer Text

ESC Fertig

Laden/Speichern (Load/Save Dialogue Box)

N Karte laden

M Mission laden

L Alles mögliche laden

+ Dateiauswahl hoch

- Dateiauswahl abwärts

ESC Abbruch

Alle Schiffe

ESC Construction Set

TAB Von Schiff zu Schiff springen

A Automatik Modus

U Benutzerkontrolle

X + **-** 1,5fache Vergrößerung

X + **+** 6fache Vergrößerung

W Schadensanzeige

M Strategische Karte

S Statusanzeige

CTRL + **+** Statusanzeige rauf

CTRL + **-** Statusanzeige runter

V + **-** Aussicht links

V + **+** Aussicht rechts

V + **INS** Aussicht auf 0 Grad

V + **DEL** Aussicht auf 180 Grad

T + **-** Zeitfaktor verringern

T + **+** Zeitfaktor steigern

T + **INS** Zeitfaktor 1

T + **DEL** Zeitfaktor 64

R Kanonenreichweite

G Kanonen feuern

E + **+** Kanone hochschwenken

E + **-** Kanone runterschwenken

Z + **+** Taktische Karte rauszoomen

Z + **-** Taktische Karte reinzoomen

I Schiffe identifizieren

CTRL + **I** Zum aktuellen Schiff springen

O Fadenkreuz

CTRL + **T** Textfenster löschen

CTRL + **[** 1 Grad links drehen

CTRL + **]** 1 Grad rechts drehen

CTRL + **L** Ruder links

CTRL + **R** Ruder rechts

CTRL + **C** Ruder zentrieren

0 Maschinenstopp

1 Maschinen 1/4

2 Maschinen 1/2

3 Maschinen 3/4

4 Volle Fahrt

5 Flankieren

B Rückwärts

CTRL + **V** Cursor auf Zeigersymbol

CTRL + **X** Cursor auf Vergrößerung

CTRL + **H** Cursor auf Bewegungssymbol

. Sicht zentrieren

U-Boote

P + **+** Periskop ausfahren

P + **-** Periskop einfahren

K + **+** Hydrophonreichweite +

K + **-** Hydrophonreichweite -

CTRL + **M** Torpedobahn berechnen

CTRL + **F** Vorderen Torpedo feuern

CTRL + **A** Hinteren Torpedo feuern

CTRL + **N** Krachmacher

CTRL + **E** Elektrische Maschinen

CTRL + **D** Dieselmotoren

D + **+** Auftauchgeschwindigkeit +

D Tauchstopp

D + **-** Auftauchgeschwindigkeit -

CTRL + **P** Periskoptiefe

Zerstörer

H Hedgehog feuern

C Unterwasserbombe lösen

J + **-** Unterwasserbombentiefe -

J + **+** Unterwasserbombentiefe +

K + **-** Sonarreichweite -

K + **+** Sonarreichweite +

Q + **-** Radarreichweite -

Q + **+** Radarreichweite +

CTRL + **S** Sonar An/Aus

Crusade



Tastenbelegung

Die folgenden Tasten sind in „Crusade“ belegt:

Allgemeine Tastenbelegungen

T Abfrage bestätigen
(zum Beispiel bei Dateiauswahl-
listen oder Sicherheitsabfragen)

Esc Abfrage verneinen bzw. einen
Bildschirm zurückgehen

alt + **P** Programm nach einer
Sicherheitsabfrage
verlassen

Tastenbelegungen im Spielbildschirm

O Spieloptionen aufrufen („Optionen“)

L / **S** Alten Spielstand laden
(„Laden“) bzw. Speichern
(„Speichern“)

1 / **2** / **3** / **4**

Aktuelle Charakterwerte des Feldherrn
der entsprechenden Spielpartei betrachten

I Spielstatistiken anzeigen lassen

P Aktuelle Truppeninformationen
anzeigen lassen

B Druiden konsultieren („Beratung“)

F Finanzbildschirm anzeigen lassen
(„Finanzen“)

↑ / **↓** / **←** / **→** Kartenausschnitt
scrollen (über den
numerischen Ziffern-
block auch diagonal)

+ / **-** Sichtbaren Kartenaus-
schnitt vergrößern bzw.
verkleinern

M Kleine Übersichtskarte ein- bezie-
hungsweise ausschalten („Map“)

SHIFT - **M** Vollbildansicht des
Spielfelds aufrufen

T Neue Truppen rekrutieren
(„Truppen kaufen“)

D Bündnisse oder Nichtangriffsakte
schließen („Diplomatie“)

O Waldpatrouillen in die Wälder
schicken („Waldpatrouillen“)

SHIFT - **K** Kapitulieren
(„Kapitulation“)

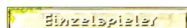
ENTER / **Esc** Aktuelle Spielzug been-
den bzw. Spiel beenden

Das Hauptmenü



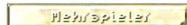
Im Hauptmenü können Sie den Spiel-
modus wählen, das Szenario bestimmen,
das Sie spielen wollen, einen zuvor abge-
speicherten Spielstand laden, die Besten-
liste anzeigen lassen, die Editoren aufrufen,
eigene Szenarien exportieren und
neue Szenarien importieren, die Optio-
nen zum aktuellen Szenario überprüfen,
Informationen über das Spiel erfahren
oder auch das Spiel verlassen.

Einzelspieler



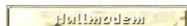
Campaignspiel für einen einzelnen
Spieler.

Mehrspieler



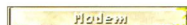
Mehrspieler-Modus an einem PC.

Nullmodem



Verbindet zwei PCs via Nullmodemkabel.
Für diesen Mehrspieler-Modus muß
„Crusade“ auf beiden Rechnern installiert
sein. Weiterhin müssen die Verbindungs-
parameter im Optionen-Bildschirm einge-
stellt werden.

Modem



Anleitung

Verbindung von zwei Computern über ein Modem. Es gelten die gleichen Voraussetzungen wie bei einer Verbindung über ein Nullmodemkabel. Zusätzlich muß vor Spielbeginn noch die zu wählende Telefonnummer angegeben werden.

Code

Code: FESTUNG

Das gewünschte Szenario wird durch die Eingabe des entsprechenden Codewortes geladen, wobei zwischen „Campaign“ und „Battle-Modus“ zu unterscheiden ist.



Die einzelnen Missionen im Campaign-Modus ergeben einen kompletten Feldzug. Die Szenarien im Battle-Modus hingegen sind in sich abgeschlossen. Nach dem erfolgreichen Bestehen eines Szenarios erhält man weitere Codes. Folgende Codes stehen am Anfang zur Verfügung:

Campaign:
FESTUNG

Battle:
BURG
LEHEN
MYLORD

Laden

Laden

Lädt einen vorher gespeicherten Spielstand.

High Scores

High Scores

Werfen Sie einen Blick in die Ruhmeshalle.

Einheiten-Editor

Hier können Sie Ihrer Kreativität freien Lauf lassen und eigene Einheiten designen. Eine ausführliche Beschreibung des Editors finden Sie als Handbuch auf der CD-ROM.

Einheiten-Editor

Szenario-Editor

Szenario-Editor

Sind Ihnen die Szenarien zu einfach, oder wollen Sie einmal Ihren Freund auf die Probe stellen, können Sie hier Ihre eigenen Szenarien erstellen. Auch hier finden Sie eine genaue Beschreibung im Handbuch auf der CD-ROM.

Levelimport/Levelexport

Levelimport

Über die Buttons „Levelimport“ und „Levelexport“ haben Sie die Möglichkeit, von anderen erstellte Szenarien einzubinden und selbst geschaffene für andere bereitzustellen. Szenarien, die Sie importieren wollen, müssen im Verzeichnis „\IMPORT“ ihres Spielverzeichnisses liegen. Solche, die Sie exportieren wollen, liegen nach dem Export im Verzeichnis „\EXPORT“ ihres Spielverzeichnisses.

Levelexport

Optionen

Optionen

Durch den Button „Optionen“ können Sie die allgemeinen Spieloptionen einsehen und ggf. verändern. Einzelheiten dazu finden Sie im nächsten Abschnitt.

Informationen

Informationen

Dieser Button liefert allgemeine Informationen zu „Crusade“.

Verlassen

Verlassen

Beendet das Spiel nach der Bestätigung einer Sicherheitsabfrage.



Wichtige Funktionen im Hauptmenü

Finanzen

Jeder Feldherr verfügt über einen Finanzhaushalt, über den er die Kosten der Truppen und seiner Kriegsführung abwickelt.

Beim Anwerben einer Truppe muß ein einmaliger Anwerbungssold und ggf. ein monatlicher Sold bezahlt werden. Reicht das in den eigenen Orten erwirtschaftete Getreide nicht zur Versorgung der Truppen aus, sollte der Feldherr welches einkaufen.

Wollen Sie Saboteure oder Waldpatrouillen zum Zwecke der Kriegsführung einsetzen, so müssen Sie diese ebenfalls bezahlen.



Sie erhalten Geld aus den Steuereinnahmen der steuerzahlenden Orte, aus dem Verkauf von zusätzlich erwirtschaftetem Getreide oder manchmal sogar durch das Finden eines Schatzes bei einem Truppenmarsch. Außerdem erhalten Sie Einnahmen aus den Zinserträgen ihrer Guthaben.

Zum An- und Verkauf von Getreide klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Button „Finanzen“, der sich an der rechten Bildschirmseite des Spielbildschirms befindet und auf dem ein Geldsack und Goldtaler abgebildet sind. Jetzt erscheint der Finanzbildschirm, auf dem Sie die täglichen Einnahmen und Ausgaben in Talern verfolgen können und einen Überblick über Ihren Getreidebesitz und den Kornverbrauch ihrer Truppen erhalten.

Um Korn zu kaufen bzw. zu verkaufen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Button „Korn ankaufen“ bzw. „Korn verkaufen“. Dann erscheint ein kleines Fenster, in dem Sie über die Marktsituation informiert werden, und Sie können in einem weiteren Fenster entscheiden, wieviel Scheffel Korn Sie kaufen bzw. verkaufen wollen. Der Preis für einen Scheffel Korn (zwischen 5 und 20 Talern) ist abhängig von der Marktsituation.

Anleitung

Rekrutieren neuer Truppen

Sie haben die Möglichkeit, neue Truppen aufzustellen, um ihre Gesamttruppenbestände zu vergrößern. Dazu klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Button „Truppen kaufen“. Anschließend werden Sie gefragt, in welchem Ihrer Orte Sie neue Truppen anwerben möchten; alle Orte, in denen Sie Leute rekrutieren können, sind nun hell dargestellt. Den gewünschten Ort klicken Sie mit der linken Maustaste an. Dann erscheint der Bildschirm „Truppen anwerben“, in dessen Mitte Sie eine Tabelle sehen.



In der Tabelle sind in der obersten Zeile die verschiedenen Truppeneinheitstypen dargestellt. In der Zeile darunter befindet sich der aktuelle Preis für eine Einheit der entsprechenden Truppe, sofern diese im jeweiligen Ort überhaupt angeworben werden kann. In der dritten Zeile läßt sich nun die Anzahl der Truppen jedes Truppeneinheitstyps eingetragen, die durch Anklicken der Pfeilbuttons unter der dazugehörigen Spalte in der Tabelle erhöht bzw. verringert werden kann. Das aktuell verfügbare Barvermögen des Feldherrn ist in dem mit „Kapital:“ beschrifteten Feld unterhalb der Tabelle zu sehen. Um sich über einen bestimmten Truppeneinheitstyp zu informieren, führen Sie einen Doppelklick mit der linken Maustaste auf das entsprechende Truppensymbol durch. Haben Sie die Anzahl der Truppeneinheiten, die Sie kaufen wollen, in die Tabelle eingetragen, so führen Sie den Kauf durch Anklicken des Buttons „Kaufen“ mit der linken Maustaste durch.



Waldpatrouillen

Waldpatrouillen sind Wachmannschaften, die sich in Wäldern verstecken und dort durchreisende Gegner überfallen. Sie haben die Möglichkeit, Waldpatrouillen aufzustellen, um die eigenen Besitzungen besser zu bewachen. Dazu klicken Sie mit der linken Maustaste den Button „Waldpatrouillen“ an. Nun können Sie ein Waldstück auswählen, in dem Sie die Trupps stationieren möchten. Dann geben Sie die Anzahl der zu kaufenden Einheiten (300 Goldtaler pro Einheit) an.

Einsatz von Spähern in Erfahrung bringen). Waldpatrouillen sind nicht vergleichbar mit anderen Truppen und lassen sich auch nicht auf die gleiche Art rekrutieren. Hat ein Feldherr Waldpatrouillen in einem Waldstück aufgestellt, kann er deren Aktionen nicht wie bei den anderen Truppen steuern. Auch nach einer eventuellen Kapitulation des Feldherrn bleiben die Patrouillen noch auf ihrem Posten, da sie im Wald ein auf sich gestelltes Leben führen.

Diplomatie

Um nicht gegen mehrere Gegner gleichzeitig kämpfen zu müssen, hat ein Feldherr die Möglichkeit, sich mit einem Kontrahenten zu verbünden oder einen Nichtangriffspakt mit ihm zu schließen. Dazu klicken Sie mit der linken Maustaste den Button „Diplomatie“ an. Nun können Sie auswählen, ob Sie sich mit einem Gegner zusammen gegen einen dritten verbünden wollen („Bündnis“) oder ob Sie einen Nichtangriffspakt („Pakt“) mit mit einem Feind schließen möchten.

Bündnis

Ein Bündnis verbindet Sie mit einem Ihrer Gegner, um gegen einen dritten vorzugehen. Beim Eingehen eines Bündnisses benennen Sie zuerst den „Bündnispartner“

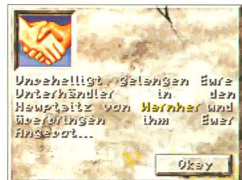


Je mehr Waldpatrouillen Sie in einem Waldstück einsetzen, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, daß gegnerische Truppen dort in eine Falle laufen. Durch Anklicken des Buttons „Waldpatrouillen“ mit der rechten Maustaste erfahren Sie, wieviel eigene Waldpatrouillen sich in einem Waldstück aufhalten (die Anzahl gegnerischer Waldpatrouillen können Sie durch den

und dann den „Bündnisgegner“. Außerdem geben Sie eine Bündnisdauer ein und bestimmen eine Truppeneinheit, die als Unterhändler zum Hauptsitz des gewünschten Bündnispartners geschickt werden soll. Hierzu wird sie mit dem sogenannten Botschafterstatus versehen (neutrale Wappenfarbe) und kann doppelt so schnell durch das Land reisen wie bisher, da sie nicht angegriffen wird und auch

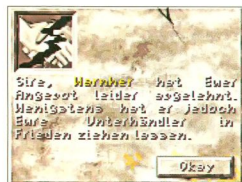
Anleitung

nicht angreifen kann. Transportereinheiten mit Ausnahme der Flugdrachen, in Transportern steckende Truppeneinheiten und pestbefallene Truppen lassen sich nicht als Unterhändler auswählen.



Die Unterhändler werden an jedem Spieltag automatisch in Richtung des Hauptsitzes des gewünschten Bündnispartners gezogen. Sollte dieser Hauptsitz für sie nicht erreichbar sein (weil z.B. kein Weg hinführt oder er belagert wird), kehren sie ununterrichteter Dinge wieder zurück. Erreichen die Unterhändler die Burg des Bündnispartners, unterbreiten sie ihm das Bündnisangebot, und er kann es nun entweder annehmen oder ablehnen.

Geht der Partner auf das Bündnis ein, so stellen sich beide Beteiligten gegenseitig ihre Daten und Informationen für die Dauer des Bündnisses uneingeschränkt zur Verfügung. Auch die Orte, die den Partner gehören, dürfen nun innerhalb der abgesprochenen Dauer vom jeweils anderen betreten werden. Bündnispartner stehen sich im Kampf gegenseitig bei und tauschen auch Getreidevorräte untereinander aus.



Lehnt der anvisierte Bündnispartner das Bündnis ab, kann er mit den Unterhändlern nach Gutdünken verfahren - beispielsweise darf er sie hinrichten lassen oder aber mit frischem Proviant nach Hause schicken, weil er bedauert, daß er sich bereits mit einem anderen Partner verbündet hat.

Kehren Unterhändler vom Hauptsitz des Verhandlungspartners zurück, versuchen sie, an den Ausgangspunkt ihrer Mission zu gelangen. Ist dies nicht möglich (weil z.B. der Weg versperrt ist), ziehen sie zur

nächsten eigenen Einheit, um dort Schutz zu suchen. Ist ein Bündnis abgelaufen, werden alle Truppen aus den Orten des jeweils ehemaligen Bündnispartners abgezogen. Dessen Truppeneinheiten werden nun nicht mehr angezeigt.

Nichtangriffspakt

Ein Nichtangriffspakt ist ein Waffenstillstandsvertrag zwischen Ihnen und einem Ihrer Gegner. Beim Aufstellen eines solchen Pakts benennen Sie den „Paktpartner“. Außerdem müssen Sie eine Paktdauer eingeben und eine Truppeneinheit bestimmen. Geht der Paktpartner auf den Waffenstillstand ein, so verpflichten sich beide Parteien, sich für die Dauer des Pakts in Ruhe zu lassen.

Druide

Jeder Feldherr hat an seinem Hauptsitz einen Druiden, der ihn über die aktuellen diplomatischen Bemühungen informieren kann.

Sie treten mit dem Druiden in Kontakt, indem Sie den „Druiden“-Button anklicken, der sich rechts neben dem Spiel befindet und auf dem eine Sichel abgebildet ist. Auf dem nun erscheinenden

Bildschirm werden alle derzeitigen Bündnisse aufgelistet. Durch Anklicken des Pfeilbuttons unten rechts auf dem Bildschirm mit der linken Maustaste erhalten Sie nacheinander alle Nachrichten des Druiden. Durch Klick auf den Button „Zurück“ gelangen Sie wieder zum Spielbildschirm.

Liegt ein Feldherr im Sterben, bietet der Druiden die Rettung gegen Bezahlung an, so daß das Leben durch geeignete Mittel verlängert werden kann.

Kapitulation

Erscheint Ihnen Ihre derzeitige Spielsituation völlig aussichtslos, haben Sie die Möglichkeit, zu kapitulieren. Dazu klicken Sie den Button „Kapitulation“, auf dem eine weiße Fahne dargestellt ist, mit der linken Maustaste an.

Jetzt können Sie zunächst die Spielart wählen, der Sie sich ergeben wollen. Deren Anführer hat nun die Möglichkeit, Sie entweder enthaupen zu lassen oder in seinen Kerker einzusperren. Außerdem übernimmt er Ihren Hauptsitz, Ihr Gold und Ihre Getreidevorräte. Eventuell bestehende Bündnisse Ihrerseits werden mit sofortiger Wirkung aufgelöst. Ihre



Anleitung

ehemaligen Orte erhalten einen neutralen Status, Ihre ehemaligen Truppen werden ihrer aktuellen Aufgaben mit sofortiger Wirkung entbunden und sind frei.

Versorgungsgüter

Versorgungsgüter



Die Kapitulation kann ein böses Ende nehmen!

Die Optionen

Es gibt sieben Options-Bildschirme, in denen Sie so ziemlich alles einstellen können, was es einzustellen gibt. Sie erreichen den Optionsbildschirm vom Hauptmenü aus. Um zwischen den einzelnen Bildschirmen zu wechseln, klicken Sie auf die Richtungspfeile oder benutzen die Tasten [L] bzw. [Ö].

Strategie

Hier können Sie sich die Einstellungen ansehen (und gegebenenfalls verändern), die für das strategische Handeln im Spiel von Bedeutung sind.



Feldbestellung

Feldbestellung

„Immer“ bedeutet, daß die Felder auch dann bestellt werden, wenn gegnerische Truppen in der Nähe sind. Mit „Nur ohne Risiko“ ruht die Arbeit, wenn der Feind anrückt.

Hiermit wird festgesetzt, ob die Nahrungsmittelversorgung der Truppen im Spiel berücksichtigt werden soll („Nötig“) oder nicht („Unnötig“).

Korntransporte

Korntransporte

Legen Sie hier fest, ob das produzierte Getreide durch Wagen zu ihrer Burg bzw. zu den Truppen transportiert werden soll („Real“) oder ob es automatisch und unverzüglich an die Truppen und den Feldherrn verteilt wird.

Truppeneinsatz

Truppeneinsatz

Legt fest, wo Sie Truppen rekrutieren können. Bei „Nur spezielle Orte“ ist es ausschließlich in den Heimatorten möglich.

Motivation

Motivation

Hier legen Sie fest, ob die Kampfkraft der Truppen von ihrer Versorgung, ihrer Moral und dem Vertrauen in ihren Feldherrn abhängt („Wichtig“) oder ob sie davon unabhängig ist.

Verletzte

Verletzte

Wenn es im Spiel „Verletzte“ geben kann („Verletzt : Ja“), so muß der Feldherr berücksichtigen, wo sich diese heilen lassen. Steht der Wert dagegen auf „Nein“, enden gegnerische Treffer tödlich.

Daten sichtbar

Daten sichtbar

Bei „Ja“ sind die Daten über den Gegner von vornherein sichtbar.

Unabhängige Charaktere

Unabhängige Charaktere

Legt fest, ob und, wenn ja, welche weiteren unabhängigen Parteien (es gibt Räuber und Pestbefallene) am Spiel beteiligt sind. Dabei bedeutet „Alle NPCs“ (alle Non-Player-Characters), daß beide genannten Parteien auftauchen können.

Realismus

Mit diesen Optionen gestalten Sie den Realismusgrad.



Die Geländeart beeinflusst...

Die Geländeart beeinflusst

Einfluß der Geländeart auf die Kornproduktion und die Truppenkampfkraft.

Die Witterung hat Auswirkungen auf...

Die Witterung hat Auswirkungen auf

Einfluß der Witterung auf die Kornproduktion und die Truppenkampfkraft.

Anleitung

Tageslänge

Hier legen Sie die Tageslänge fest. Steht sie auf „-“ Minuten, dauert ein Tag so lange, bis ein Spielzug durch den Spieler beendet wird.

Monatslänge

Hier legen Sie fest, wie viele Tage ein Monat hat.

Jahreslänge

Hier bestimmen Sie, aus wie vielen Monaten ein Jahr bestehen soll.

Finanzen/Kosten

Auf diesem Bildschirm regeln Sie alles, was Ihnen Geld bringt oder Sie Geld kostet.



Steuerabgaben Dörfer

Steuerabgaben Dörfer

Höhe Steuerabgaben der Dörfer.

Steuerabgaben Städte

Steuerabgaben Städte

Höhe Steuerabgaben der Städte.

Kapitalverzinsung

Kapitalverzinsung

Zinssatz für Ihr gespartes Gold.

Monatliche Kosten für...

Monatliche Kosten für:

Hier legen Sie zum einen die „Rekrutierungskosten“ einer Einheit fest, zum anderen, ob Sie den Betrag einmalig zahlen oder einen monatlichen Lohn ausschütten.

Zufall

Diese Option ermöglicht es Ihnen, die Würfel des Zufalls zu manipulieren.

Der Zufall macht das Leben...

Der Zufall macht dem Spieler das Leben

Zufallsereignisse

Zufallsereignisse passieren

Hier können Sie bestimmen, in welchem Abstand Zufallsereignisse eintreten sollen. Sie könnten Schätze finden, aber auch in Fallen laufen!

Im Feld...

Im Feld

Sollen die Ereignisse vorzugsweise im Feld auftreten?

Im Wald...

Im Wald

Sollen die Ereignisse vorzugsweise im Wald auftreten?

Im Gebirge...

Im Gebirge

Sollen die Ereignisse vorzugsweise im Gebirge auftreten?

System/Steuerung

Auf diesem Bildschirm können Sie grundsätzlich immer Veränderungen vornehmen.

Steuerung

Steuerung

Legen Sie fest, wie übel Ihnen das Schicksal mitspielen soll.

Die Steuerung erfolgt wahlweise über die „Maus“ oder die „Dreistastenmaus“.



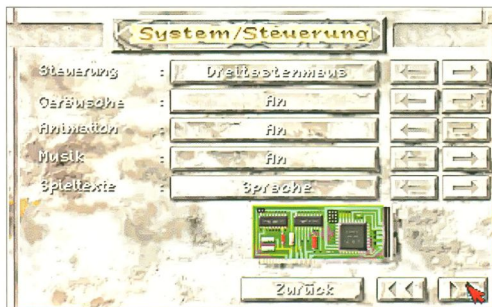
Anleitung

wobei sich die Dreitastenmaus von der normalen Maus nur dann unterscheidet, wenn ein entsprechender Maustreiber installiert ist. In diesem Fall erfüllt die mittlere Maustaste die Funktion eines Doppelklicks auf die linke Maustaste.

Portnummer

Portnummer

Geben Sie an, welchen LPT-Port Ihr Modem benutzt.



Geräusche

Geräusche

Soundeffekte an/aus.

Animation

Animation

Animationen an/aus.

Musik

Musik

Musik an/aus.

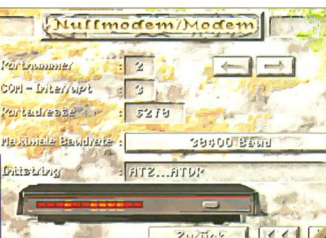
Spieltexte

Spieltexte

Spieltexte an/aus.

Nullmodem/Modem

Hier stellen Sie Ihre Verbindung ein, falls Sie zwei PCs über ein Modem oder Nullmodemkabel verbinden wollen.



Com-Interrupt

COM - Interrupt

Tragen Sie hier den vom Modem/Nullmodem verwendeten Interrupt ein.

Portadresse

Portadresse

Die Portadresse braucht nur in den seltensten Fällen geändert zu werden. Falls Sie Probleme haben, besorgen Sie sich die Informationen über ein Diagnoseprogramm wie „MSD“ von Microsoft.

Maximale Baudrate

Maximale Baudrate

Die maximale Übertragungsgeschwindigkeit ist von Ihrem Modem und der verwendeten Schnittstellenkarte abhängig. Schauen Sie in das Handbuch zu Ihrem Modem!

Init-String

Diese Zeichenfolge initialisiert das Modem/Nullmodem. Wollen sie eine Verbindung über ein Modem herstellen, und

unterstützt Ihr Telefon das digitale Wahlverfahren (erkennbar an „Piepstönen“ beim Wahlvorgang), ändern Sie die Zeichenfolge „ATDP“ in „ATDT“.

Init-String

Spielstart

Geben Sie im Hauptmenü den Code für das gewünschte Spiel an und wählen Sie dementsprechend den Einzel- oder Mehrspieler-Modus. Sie kommen zu den „Portraits“. Suchen Sie sich hier mit Hilfe der Pfeiltasten eine Ihnen genehme Erscheinung aus und klicken Sie auf „Weiter“. Jetzt ist es an der Zeit, Ihren Spielcharakter festzulegen.



Wie darf's denn sein?

Tragen Sie einen Namen ein und modifizieren Sie die Charaktereigenschaften der Spielfigur.

Führungsqualitäten

Beeinflussen das Kampfverhalten der Truppen.

Charisma

Erhöht die Loyalität der Untergebenen und erhöht die Bündnischancen.

Gesundheit

Erhöht die Widerstandskraft.

Glück

Verbessert die Chancen auf einen guten Kampferfolg und wendet Zufallsergebnisse eher zum Guten.

Alle Werte können mit Hilfe der Regler eingestellt werden. Insgesamt sind jedoch nur 140 Punkte möglich. Wollen Sie auf das Tuning verzichten, können Sie mit „Zufall“ zufällige Charakterwerte generieren lassen. Die eingestellten Charaktereigenschaften sind nicht endgültig. Im Lauf des Spiels ändern sich die Werte entsprechend den Vorkommnissen.

Mit „Übernehmen“ wird der Spielcharakter übernommen, und das Spiel beginnt, bzw. die nächste Spielfigur wird zugewiesen.

Anleitung

Mehrspieler-Modus mit einem Modem/ Nullmodem

Bevor ein Spiel über ein Modem oder Nullmodem aufgebaut werden kann, geben Sie an, ob Ihr PC als Master oder Slave fungieren soll. Master bedeutet, daß Ihr Rechner den anderen kontaktiert („anruft“). Der Slave hingegen reagiert lediglich auf den Master, sprich er wird „anggerufen“. Nachdem diese Frage geklärt ist, erscheint beim Master einer Modemverbindung die zu wählende Telefonnummer.



Beim Master einer Nullmodemverbindung beginnt der Rechner nach dem angeschlossenen PC zu suchen.

Der Spielbildschirm



1. aktuelle Tages- und Jahreszeit
2. Porträt des Feldherrn, der am Zug ist
3. Wappen des Feldherrn
4. Optionen
5. Spiel laden, speichern und beenden

6. aktuelles Datum
7. aktueller Monat
8. Spieler 1 (Gesichtszüge verändern sich je nach Spielverlauf)
9. Spieler 2
10. Truppen abrufen
11. Informationen über Diplomatie
12. aktuelle Statistiken abrufen
13. Finanzen
14. aus der Karte herauszoomen
15. Spielfeld nach oben bewegen
16. in die Karte hineinzoomen
17. Spielfeld nach links bewegen
18. Spielfeld nach unten bewegen
19. Spielfeld nach rechts bewegen
20. Zug beenden
21. kapitulieren
22. Watchpatrouillen in die Wälder schicken
23. Bündnisse oder Nichtangriffspakte schließen
24. Neue Truppen rekrutieren
25. Übersichtskarte aufrufen

Der Spielzug

Jede Spielpartei wird durch eine andere Spielerfarbe gekennzeichnet, wobei jeder Spieler ebenfalls eine eigene Farbe besitzt, die auch an der Färbung des Mauszeigers zu erkennen ist.

- Spieler 1 – rot
Spieler 2 – blau
Spieler 3 – gelb
Spieler 4 – grün

Pro Spieltag ist jede Partei einmal am Zug, für jede Truppeneinheit stehen

15 Aktionspunkte zur Verfügung, die z.B. zum Bewegen und Kämpfen benutzt werden können. Wenn Sie die linke Maustaste auf einer Ihrer Truppen im Spielfeldausschnitt gedrückt halten, erscheint dort ein Menü, über das Sie verschiedene Aktionen wie z.B. „Bewegen“ (Kompaß) oder „Angreifen“ (Schwert) ausführen können.

Zusätzlich zum eingeblendeten Aktionsmenü erscheint unten am Bildschirmrand statt der vorherigen Buttons eine Kurzinformation zur ausgewählten Truppe. Diese gibt den Truppentyp, die Anzahl der unverletzten und der verletzten Soldaten in dieser Einheit an (z.B. bedeutet 25/0, daß 25 Soldaten unverletzt und keine verletzt sind), sowie die Anzahl der noch verbleibenden Aktionspunkte für diesen Spieltag und eine Prognose darüber, wieviel Tage die Kornvorräte noch zur Versorgung der Truppen bei gleichbleibender Mannstärke ausreichen würden. Durch Loslassen der Maustaste auf einem der Symbole im Aktionsmenü wird die entsprechende Aktion ausgeführt. Haben Sie die linke Maustaste auf einem Button gedrückt, aber noch nicht losgelassen, können Sie den Zeiger zu einem weiteren Button im Aktionsmenü ziehen (dabei aber Maustaste gedrückt halten). Haben Sie alle Aktionen ausgeführt, schließen Sie den Zug durch einen Klick auf den „Spielzug beenden“-Button ab.

Informationsbildschirme

Informationen zu eigenen Truppen und Orten können Sie grundsätzlich immer anfordern. Informationen über gegnerische Truppen und Gebäude erfahren Sie entweder durch Spione, die Sie zum Gegner schicken, oder Sie spielen unter der Option „Daten sichtbar“.



Anleitung

Zu den Truppen und Orten, deren Informationen Sie abrufen können, existiert auch eine Kurzinformation, die Sie durch einen Doppelklick mit der linken Maustaste auf die entsprechende Truppe bzw. das entsprechende Gebäude auf dem Spielfeld erhalten.

Aktionen

Aktionen werden über ein Menü ausgeführt. Es erscheint, wenn Sie den Mauszeiger auf ein Gebäude oder eine Einheit bewegen und die linke Maustaste gedrückt halten. Bewegen Sie den Zeiger dann bei gedrückter Taste auf ein Symbol, und lassen Sie die Taste los, um die Aktion auszuführen.

-  Ausführliche Informationen abrufen
-  Status der Einheit im Ort abrufen (z.B. Verweildauer, Heilungsfortschritt)
-  Truppe bewegen
-  Truppe teilen
-  Eine andere Truppe durch diese Truppe versorgen lassen
-  Eine andere Truppe angreifen
-  Zauberer: Eine andere Truppe paralisieren
-  Pioniere: Brücke bauen bzw. abreißen
-  Arbeitstrupp: Wall aufschütten beziehungsweise abtragen
-  Gebirgsjäger: Felsen eineben
-  Späher: Gelände oder Waldstück ausspähen
-  Spione: Einheit oder Ort ausspionieren
-  Transporter: Passagiere ausladen
-  Orte: Truppe heilen lassen, Feldlazarett: andere Truppe heilen
-  Orte: Auf Innenansicht umschalten
-  Orte: Truppe trainieren

Gleichartige Truppenteile können auch zusammengezogen und später wieder getrennt werden. Zum Zusammenziehen bewegen Sie einen Truppenteil auf das Feld, auf dem bereits eine Einheit steht. Hierbei ist folgendes zu beachten:

* Ihre Einheiten dürfen nicht über Felder, die von gegnerischen Truppen belegt sind, hinwegziehen.

* Gibt es Verwundete in Ihrer Truppe, so werden mehr Aktionspunkte benötigt als bei einer gesunden Truppe. So benötigt

eine Einheit, in der 25 Prozent der Mitglieder verletzt sind, 25 Prozent mehr Aktionspunkte zum Weiterziehen.

* Je 8 Mann geladener Passagiere steht einer Transportertruppe pro Spieltag jeweils ein Aktionspunkt weniger als im Leerzustand zur Verfügung.

* Einheiten, die Sie in diplomatischer Mission zu einem Gegner entsandt haben, kommen doppelt so schnell voran, da sie Immunität genießen.

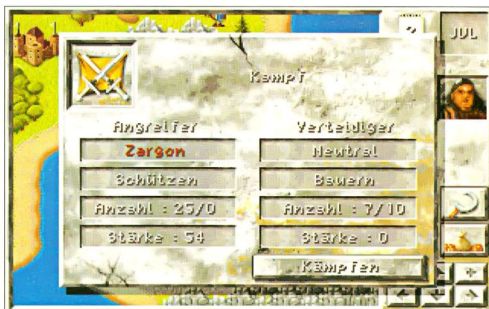
Kämpfe

Durch das Schwert-Symbol des Aktions-Menüs wird ein Angriff gestartet. Stehen mehrere Ziele zur Auswahl, wird ein mögliches Ziel als helles Feld dargestellt. Ist das Ziel gewählt, beginnt die Kampfunde. Jede davon kostet die angreifende Truppe drei Aktionspunkte. Richtet sich der Angriff gegen eine Einheit, die weiter als ein Feld entfernt ist, kostet das einen zusätzlichen Aktionspunkt pro Runde. Nach jeder Runde erscheint auf dem Bildschirm ein Fenster, auf dem Sie die Kampfergebnisse sehen können. Falls die Truppe noch einsatzfähig ist und über genügend Aktionspunkte verfügt, können Sie entscheiden, ob Sie weiterkämpfen oder den Kampf abbrechen möchten.

Die Kampfstärke errechnet sich jeweils aus der Mannstärke, dem Angriffs- bzw. Verteidigungswert der Truppe, ihrer Erfahrung, ihrer Versorgungslage, ihrer Moral, der Witterung, dem Gelände, auf dem sie sich befindet, aus der Entfernung zum Ziel und aus evtl. in der Nähe stationierten eigenen oder verbündeten Truppen.



Ist eine gegnerische Einheit besiegt hat, erhält die siegreiche Truppe je nach Stärke der unterlegenen Einheit Erfahrungspunkte, ihre Moral steigt. Die



Das Fenster stellt links die angreifende und rechts die angegriffene Truppe dar. Hier wird unter „Anzahl“ erst die Anzahl der gesunden und dann die Anzahl der verletzten Truppenmitglieder angegeben.

Führungsqualitäten ihres Feldherrn werden erhöht, während diejenigen des besiegten Truppenführers sinken. Von den Versorgungsvorräten der unterlegenen Einheit nimmt die siegreiche Truppe so viel auf, wie sie tragen kann. Der Rest bleibt auf dem Schlachtfeld zurück.

Wird ein Angriff von einem Ort aus gestartet, so führt ihn die stärkste Truppe dieses Orts aus. In den weiteren Kampfunden werden nach dem Fall einer Truppe des angreifenden Spielers automatisch die anderen im Ort stationierten Truppen eingesetzt.



Anleitung

Werden Truppen angegriffen, die sich nicht selbst verteidigen können, so kommen eigene oder verbündete kampffähige Truppen zur Hilfe, sofern sie sich in der Nähe befinden.

Truppenversorgung/Getreide

Jedes Mitglied einer Truppeneinheit benötigt pro Tag einen Scheffel Korn zur Verpflegung. Dieses wird in den jeweils spielereigenen getreideproduzierenden Orten erwirtschaftet. Das nicht zur Truppenversorgung benötigte Getreide wird zum Hauptsitz (der Burg) des Spielers geliefert, wo es in die Kornkammern des Feldherrn gelangt, die diesem zur Verbesserung seines Finanzhaushalts und als Rücklage für schlechte Zeiten dienen. An jedem Spieltag liefern die Gespanne das Getreide an eigene und verbündete Truppen. Wird ein Gespann von einer gegnerischen Einheit angegriffen, so kann es aufgrund seiner hohen Geschwindigkeit wahrscheinlich entkommen.

Die Truppenversorgung kann auch durch eigene Einheiten gewährleistet werden, wenn im Aktionsmenü der Truppe, die eine andere versorgen will, das „Kornsack“-Symbol enthalten ist. Nach Anwahl dieses Symbols läßt sich eine benachbarte eigene Truppe (heller dargestellt) zur Versorgung mit einer zu bestimmenden Anzahl von Kornscheffeln auswählen. Jede Einheit kann maximal 10 Scheffel Korn pro Mitglied mit sich führen. Ist eine Truppe ausreichend versorgt, steigt ihre Moral täglich um einem Punkt. Gehen dagegen die Vorräte aus, sinkt die Moral täglich um etwa 20 Prozent, und der Feldherr muß damit rechnen, daß die Truppenmitglieder erkranken oder desertieren.

Die Höhe des Getreideertrags ist abhängig von der Jahreszeit. Im Winter wird zwar kein Korn produziert, die betreffenden Orte liefern aber trotzdem Korn für die tägliche Versorgung der Truppe aus eingelagerten Beständen.



Truppen

Bei einem Doppelklick mit der linken Maustaste auf eine Truppe erscheint auf dem Bildschirm ein Kurzinformationsfenster mit den wichtigsten Informationen über sie. Bei Transporter-Truppen bekommen Sie zusätzlich Art und Umfang der Ladung mitgeteilt.



Haben Sie durch Gedrückthalten der Maustaste auf einer Truppe auf dem Spielfeld das Aktionsmenü aufgerufen, gelangen Sie dort durch Anklicken des Buttons „i“ zur ausführlichen Informationsseite der Truppe.



- 1 Truppenbezeichnung
- 2 Rasse der Einheit: Mensch oder Kreatur
- 3 Truppentyp: Krieger, Zauberer, Gespann, Transporter, Feldlazarett, Späher, Gebirgsjäger, Arbeitstrupp, Spion oder Pionier
- 4 Truppensymbol
- 5 Ins Spiel zurückkehren
- 6 Gesundheit: Gesundheitszustand der Truppe
- 7 Versorgung: Versorgungslage der Truppe
- 8 Vorräte: Vorräte der Truppe in Scheffel Korn. Der in Klammer gesetzte Wert zeigt den voraussichtlichen Nahrungsvorrat in Tagen an
- 9 Erfahrung: Gesammelte Erfahrungspunkte. Je höher der Wert, desto kampfstärker die Einheit
- 10 Distanz: Minimale und maximale Angriffsdistanz der Truppe
- 11 Moral: Gesammelte Moral-Punkte. Je mehr eine Truppe davon hat, desto kampfstärker ist sie
- 12 Kampfkraft: Gibt an, wie stark die Truppe im Kampf unter Berücksichtigung der Faktoren Versorgung, Moral,

Erfahrung und Mannstärke ist. Dabei gibt der erste Wert die Angriffsstärke und der zweite die Verteidigungsstärke an.

13 Momentaner Status: Zeigt den aktuellen Auftrag der Truppe. Ist sie momentan mit einer Aufgabe beschäftigt, wird deren voraussichtliche Dauer angezeigt.

14 Momentane Strategie: Kampfverhalten der Truppe. Die „Momentane Strategie“ kann „Im Kampf offensiv“, „Im Kampf defensiv“ oder „Im Kampf standhaft“ sein. Die Truppe richtet das Hauptaugenmerk beim Kampf eher auf den Angriff bzw. eher auf die Verteidigung bzw. sowohl auf den Angriff als auch auf die Verteidigung.

Truppentypen

Krieger



- 1 Bauern
(Distanz: 1, Qualität: mittel)
- 2 Soldaten
(Distanz: 1, Qualität: gut)
- 3 Ritter
(Distanz: 1, Qualität: sehr gut)
- 4 Schützen
(Distanz: 1-2, Qualität: gut)
- 5 Katapulte
(Distanz: 2-3, Qualität: gut)

Krieger sind dazu ausgebildet, feindliche Truppen anzugreifen bzw. eigenen Truppen Geleitschutz zu geben. Es gibt fünf verschiedene Typen, die sich durch ihre Kraft und durch die Reichweite ihrer Waffen unterscheiden. Fähigkeit, Angriff, Verteidigung, Geleitschutz

Zauberer



Fähigkeit: Paralisieren (lähmen) des Gegners über drei Felder. Scheitert der Versuch einer Paralyse, kann sich der Spruch gegen die Zauberer wenden. In diesem Fall kommt es zu Toden oder Verletzten.

Tip: Glück des Feldherrn und Erfahrungspunkte erhöhen die Chance auf eine erfolgreiche Paralyse.

Lazarett



Fähigkeit: Heilung verletzter Einheiten, wobei die Heilung mehrere Tage in Anspruch nehmen kann.

Tip: Ein Lazarett verfügt über keinerlei Verteidigungsmöglichkeiten. Aus diesem Grund sollte immer eine Einheit neben dem Lazarett stationiert sein, die es verteidigen kann.

Späher



Fähigkeit: Auskundschaften von Geländeabschnitten nach dort verborgenen Ereignissen und Aufklärung von Waldpatrouillen. Jeder Einsatz kostet drei Aktionspunkte.

Tip: Der Späher verfügt über keinerlei Kampfkraft, deshalb sollte ihm eine Truppe zur Seite stehen. Die Mannstärke und die Erfahrungspunkte beeinflussen den Erfolg eines Einsatzes.

Spion



Fähigkeit: Ausspionieren feindlicher Truppenstärken (sofern die Sichtbarkeit der Gegnerdaten im Optionsmenü nicht eingeschaltet wurde). Spione handeln immer allein, sie können nicht zusammengezogen werden. In jeder Runde kann ein Spion nur eine Spionageaktion durchführen.

Tip: Spione können keinerlei Kampfhandlungen ausführen. Aus diesem Grund sollte ihm eine Kriegerinheit folgen. Der Erfolg des Einsatzes ist abhängig von der Erfahrung, der Moral und dem Glück des Spions.



Pioniere



Fähigkeit: Bauen und Abreißen von Brücken über Flüssen (nicht über Flußabelungen). Nur unverletzte Truppenmitglieder nehmen an dem

Einsatz teil. Im Durchschnitt beträgt die Einsatzdauer einen Tag.

Tip: Auch Pioniere können sich nicht verteidigen, deshalb ist es ratsam, ihnen einige Krieger zur Seite zu stellen. Die Dauer des Einsatzes ist abhängig von der Mannstärke, der Versorgungslage und der Motivation der Truppe.

Arbeitstrupp



Fähigkeit: Aufschütten oder Abtragen von Verteidigungswällen auf Geländeformen wie Gras, Straße oder Weg. Abgesehen von Flugdrachen können nur Arbeitstrupps Verteidigungswälle überwinden. Nur unverletzte Truppenmitglieder nehmen an dem Einsatz teil. Im Durchschnitt beträgt die Einsatzdauer einen Tag.

Tip: Da sich Arbeitstrupps nicht verteidigen können, gilt es auch hier, für die nötige Deckung zu sorgen. Die Dauer des Einsatzes ist abhängig von der Mannstärke, der Versorgungslage und der Motivation der Truppe.

Gebirgsjäger



Fähigkeiten: Sind in der Lage, schmale Pfade durch ein Gebirge zu schlagen. Nur unverletzte Truppenmitglieder nehmen an dem Einsatz teil. Im Durchschnitt beträgt die Einsatzdauer drei Tage.

Tip: Gebirgsjäger verfügen über keine Kampfkraft. Es ist daher ratsam, in der Nähe Truppen zu belassen, die ihnen im Ernstfall zu Hilfe eilen können. Die Dauer des Einsatzes ist abhängig von der Mannstärke, der Versorgungslage und der Motivation der Truppe.

Transporter



- 1 Flugdrachen
- 2 Schiffe

Fähigkeiten: Transportereinheiten können Truppen schnell in andere Gebiete bringen, wobei auch unwegsames Gelände überwunden werden kann. Pro Transportereinheit können doppelt so viele Truppenmitglieder befördert werden, wie Mitglieder in der Transportereinheit sind. Ein Transportereinsatz kostet die Transportereinheit je nach Geländeart Aktionspunkte, wobei pro acht transportierter Truppenmitglieder die Anzahl der Punkte um 1 erhöht wird. Das Be- und Entladen kostet sowohl die Transporter-

einheit als auch jede transportierte Einheit jeweils einen Aktionspunkt.

Tip: Flugdrachen lassen sich im Drachenhort heilen. Beschädigte Schiffe sollten jedoch nur auf sicheren Routen verkehren, da sie nicht repariert werden können.

Gespanne



Fähigkeit: Korngespanne transportieren die Getreideernte zu Ihrem Hauptsitz und zu den Truppen. Das Versorgen einer Einheit oder eines Orts mit Getreide kostet einen Aktionspunkt.

Tip: Die Kutscher der Gespanne sind meist unbewaffnet, dafür sind die Gespanne aber sehr schnell und haben eine relativ große Reichweite. Korngespanne können nicht trainiert werden, eine Verletzung bzw. Beschädigung läßt sich weder heilen noch ausbessern.

Spielerunabhängige Truppen

Es gibt zwei Truppentypen, die von keinem Spieler gesteuert werden können:



- 1 Räuber
- 2 Pestbefallene



Einmal pro Spieltag bewegen sich diese Truppen. Räuber sind in der Lage, Angriffe auf andere Truppen zu starten, um deren Kornvorräte zu rauben (mittelmäßige Kampfstärke). Bei Pestbefallenen hingegen besteht die Gefahr, daß sie Truppen mit der gefährlichen Krankheit infizieren. Ziehen gesunde Truppen an einer Einheit von Pestbefallenen vorbei (oder eine Einheit von Pestbefallenen an gesunden Truppen), so können die gesunden Truppen sich leicht anstecken. Auch bei einem Nahkampf ist diese

Anleitung

Gefahr sehr groß. Ist eine ehemals gesunde Truppe infiziert, kann auch sie die Krankheit weiterverbreiten.

Pestbefallene Einheiten lassen sich, wenn überhaupt, nur in Felsendomen heilen. Sind erst einmal einige Soldaten befallen, breitet sich die Seuche schnell aus, so daß die Truppe sich nur noch sehr langsam bewegen kann (falls sie nicht geheilt wird, sterben nach und nach alle Mitglieder). Auch durch die Korngespanne kann die Krankheit ausgebreitet werden, so daß eine pestbefallene Truppe immer auch gefährlich für die eigenen Reihen ist.

Orte

Bei einem Doppelklick mit der linken Maustaste auf einen Ort erscheint auf dem Bildschirm ein Kurzinformationsfenster, in dem die Bezeichnung des Orts, sein Besitzer, die Ergiebigkeit der ggf. von den Bewohnern bewirtschafteten Kornfelder in Scheffeln, die Steuerabgaben des an den jeweiligen Besitzer sowie die Angriffs- und Verteidigungsstärke sämtlicher in diesem Ort stationierten Truppen aufgeführt sind.

Neutrale Ortschaften bieten die Möglichkeit, sie zu erobern oder zu betreten. Wird eine neutrale Stadt betreten, können die Truppen dort ausgebildet werden. weiterhin stehen die Informationen des Orts zur Verfügung. Entschließen Sie sich zur Übernahme, fließen die Abgaben in Ihre Tasche. Gelegentlich versucht Ihr Konkurrent, einen Ort einzunehmen, und reibt dabei die Truppenstärken auf. In diesem Fall haben Sie mit Ihrem Gegner und den ortsansässigen Truppen leichtes Spiel!

Haben Sie durch das Gedrückthalten der linken Maustaste auf einem Ort auf dem Spielfeld das Aktionsmenü aufgerufen, gelangen Sie dort durch Anklicken des Buttons „i“ zur ausführlichen Informationsseite des Orts.

- 1 Name: Ortsname
- 2 Ortstyp
- 3 Symbol des Orts
- 4 Zurück zum Spiel
- 5 Zutritt für: Bezeichnet die Rasse, die den Ort betreten kann (alle Wesen, Menschen, Kreaturen)
- 6 Heilung: Gibt an, ob eine Einheit im Ort geheilt werden kann (0=nein)
- 7 Platz: Anzahl der Einheiten, die vom Ort aufgenommen werden können
- 8 Motivationsbonus: Gibt an, um wieviel Punkte sich die Motivation der im Ort stationierten Truppen pro Tag erhöht. Dieser Wert wird von den Führungsqualitäten und

	Name :	Dorf	1
	Symbol 3 :		Dorf 2
	Zurück 4 :		
	Zutritt für :	Alle Wesen 5	Heilung :
			0 6
	Platz :	7 8	Motivationsbonus :
			3 7
	Angriffseffizienz in Prozent	:	125
	Verteidigungseffizienz in Prozent	10	: 120
	Kosten für Heilung in Talern	:	0
	Kornabgaben in Prozent des Ertrages	12	: 45

dem Charisma des Feldherrn beeinflusst

9 Angriffseffizienz in Prozent: Gibt an, um wieviel besser oder schlechter eine Truppe im Vergleich zum Gelände ohne Ortschaft angreifen kann

10 Verteidigungseffizienz in Prozent: Gibt an, um wieviel besser oder

schlechter sich eine Truppe im Vergleich zum Gelände ohne Ortschaft verteidigen kann

11 Kosten für eine Heilung in Talern: Heilungskosten für verletzte Truppenteile

12 Kornabgaben in Prozent des Ertrages: Prozentualer Ernteanteil, der an den Feldherrn ausgezahlt wird

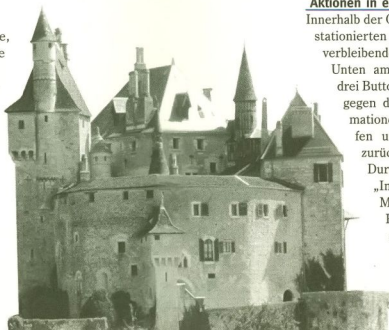


Aktionen in einem Ort

Innerhalb der Ortschaft werden alle dort stationierten Einheiten und die noch verbleibenden freien Plätze gezeigt.

Unten am Bildrand befinden sich drei Buttons, durch die Sie Intrigen gegen den Feind spinnen, Informationen zum Ortsstatus abrufen und zum Spielbildschirm zurückkehren können.

Durch Anklicken des Buttons „Intrigen“ mit der linken Maustaste erscheint ein Fenster auf dem Bildschirm, in dem Sie die Art der Intrige auswählen (z.B. „Gerüchte verbei-



Anleitung

ten“) und nach Festlegung der Bezahlung in Auftrag geben können. In neutralen und gegnerischen Orten steht Ihnen die Aktion „Intrigen“ nicht zur Verfügung.

Durch Anklicken des Buttons „Ortsstatus“ erscheint ein Kurzinformationsfenster für den entsprechenden Ort, auch erreichbar durch einen Doppelklick mit der Maus auf den Ort.



Intrigen

Intrigen können von jedem Ihrer Orte aus gesponnen werden, wobei der Erfolg von den Glückswerten der betroffenen Feldherren abhängt.

Für die Ausführung bezahlen Sie einen Saboteur, der folgende „Dienstleistungen“ anbietet:

Gerüchte verbreiten

Kostet ca. 75 Goldtaler. Der Saboteur verbreitet bösartige Gerüchte über den betreffenden Feldherrn, woraufhin dessen Charisma und seine Führungsqualitäten sinken.

Gold stehlen

Kostet ca. 100 Goldtaler. Der Saboteur entwendet heimlich Gold aus der gegnerischen Kriegskasse.

Fallen bauen

Kostet ca. 150 Goldtaler. Der Saboteur legt irgendeiner Truppe des gegnerischen Feldherrn einen Hinterhalt, durch den es Tote und Verletzte gibt.

Brand legen

Kostet ca. 200 Goldtaler. Der Saboteur legt einen Brand im Hauptsitz des gegnerischen Feldherrn, wodurch sämtliche Kornvorräte und ein Teil der Goldvorräte in der Burg vernichtet werden.



Bündnisse sabotieren

Kostet ca. 250 Goldtaler. Der Saboteur sorgt dafür, daß der betreffende gegnerische Feldherr das Bündnis mit seinem Partner auflöst.

Scheitert ein Auftrag, wird der Kopf des Saboteurs auf den Zinnen der gegnerischen Burg aufgespießt, und Sie erhalten zu Beginn der darauffolgenden Spielrunde die Schreckensnachricht.



Ortstypen

Bauernhof



Die Landbevölkerung lebt in Bauernhöfen. Aus diesen werden Bauerntruppen rekrutiert, die günstig anzuwerben sind und in relativ großer Anzahl zur Verfügung stehen. Die Höfe liefern einen Teil des Getreides, durch das die Kornkammern des Feldherrn und seine Truppen versorgt werden. Bauernhöfe entrichten keine Steuern an den Feldherrn, da sie



Anleitung



Abgaben an benachbarte Dörfer leisten, die ihrerseits wieder Steuern an den Feldherrn zahlen.

Landgut



Auf Landgütern wohnt der Landadel. Hier werden die Truppen der Ritter rekrutiert. Die Güter unterliegen nicht der Steuerpflicht und produzieren auch kein Getreide. Auf jedem Landgut befindet sich ein Heiler, der bis zu fünf Mitglieder einer Truppeneinheit pro Tag und Einheitsart kostenlos kurieren kann.

Dorf



Dörfer zahlen Steuern und liefern regelmäßig Getreide für die Truppen und die Kornkammern des Feldherrn. In Dörfern können keine Truppenmitglieder geheilt werden. Pro Tag, den eine Truppe in einem Dorf verbringt, steigt ihre Moral um drei Punkte.

Stadt



Städte sind die Kultur- und Handelszentren des Landes, in denen mancherlei gekauft werden kann. Die Heilungsbehandlung eines verletzten Truppenmitglieds kostet jeweils 1 Goldstück.

Pro Tag, den eine Truppe in einer Stadt verbringt, steigt ihre Moral um zwei Punkte.

Burg



Eine Burg ist der Hauptsitz des Herrschers. Pro Tag und Einheitsart können acht Truppenmitglieder einer eigenen oder verbündeten Truppe kostenlos geheilt werden. Pro Tag, den eine Truppe in einer Burg verbringt, steigt ihre Moral in Abhängigkeit von den Führungsqualitäten des Feldherrn.

Ein Spieler kann durch die Eroberung feindlicher Burgen mehrere Hauptsitze haben. In diesem Fall wird das Korn von den produzierenden Orten zur jeweils nächstgelegenen Burg transportiert. Ein Spieler gilt als besiegt, wenn alle seine Hauptsitze von Gegnern eingenommen worden sind.

Felsendom



In diesen selten anzutreffenden mystischen Orten findet sich eine unerklärliche Heilkraft. Hier können menschliche Wesen kostenlos geheilt werden, und zwar pro Tag und Einheitsart zehn Truppenmitglieder. Pro

Tag, den eine Truppe in einem Felsendom verbringt, steigt ihre Motivation um fünf Punkte.

Drachenhort



Drachenhorte sind meist in den Bergen gelegene Brutstätten der Flugdrachen, die sich nicht rekrutieren lassen. Drachenhorte sind die einzigen Orte, an denen Flugdrachen geheilt werden können. Die Heilung ist kostenlos und erfolgt sofort. Flugdrachen können hier ihre Flug- und Transportkünste verbessern. Pro Tag, den ein Drache in einem Hort verbringt, steigt seine Motivation um acht Punkte.



Gelände

Durch einen Doppelklick auf ein Gelände auf dem Spielfeld (oder alternativ durch Gedrückthalten der linken Maustaste auf dem Gelände und anschließender Auswahl des Buttons „i“) gelangen Sie zur ausführlichen Informationsseite des Geländes. Auf diesem Bildschirm sehen Sie links oben eine Grafik des entsprechenden Geländetyps, rechts oben die Bezeichnung und das Symbol des Geländetyps. In der Mitte des Bildschirms ist eine Tabelle zu finden, aus der zu sehen ist, wie viele Aktionspunkte die Truppen zum Überqueren eines Feldes des Geländes benötigen. Der Wert „0“ bedeutet, daß das Gelände von dem entsprechenden Truppentyp nicht überquert werden kann. Durch Anklicken des Buttons „Zurück“ in der Mitte des Bildschirms gelangen Sie zurück zum Spiel.



Ihr CD-Cover zum Ausschneiden



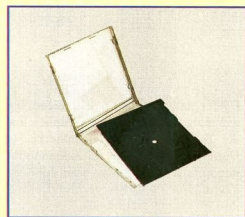
Vorderseite

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



MR. 11

**Bestseller
Special
Games**



BG Special 11 · Turrican 2 · Wolfpack · Crusade

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise finden Sie im Abschnitt "Wichtige Infos zu allen Spielen" des Installationsprogramms.

Systemanforderungen

Um alle Spiele der „History & Action Compilation“ spielen zu können, müssen mindestens folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

- IBM-PC oder 100 % Kompatible
- MS DOS 3.1 oder höher
- Prozessor: mind. 486DX mit 33 Mhz oder 100 % Kompatible
- mind. 4 MB RAM
- mind. 550 KB freier Abteilstpeicher
- VGA-Gratkarte
- Festplatte mit mind. 39 MB freiem Speicherplatz
- mind. Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk
- Microsoft-kompatible Maus, Joystick, empfindlichen
- Soundblaster, Adlib, oder 100% Kompatible Soundkarten

Installation

Wechseln Sie in das Hauptverzeichnis der CD-ROM und geben Sie folgende Zeile ein:

BGINSTAL

Darmit starten Sie das Installationsprogramm.

Programmstart

Zum Starten der Spiele wechseln Sie bitte in das Verzeichnis der Festplatte, in das Sie das jeweilige Spiel installiert haben, und geben

CRUSADE
für Crusade
für Turrican
für Wolfpack

ein.

CD-Inhalt

Vollversionen:

Crusade
Turrican II
Wolfpack

- Decoder zum Online-Dienst-T-ONLINE
- Konfigurationsstool „BOOTME“
- Packprogramme RAL, PKZIP, RAR und LHA
- Musikstücke „Chance“ von der Gruppe „Piglin Styles“
- Microsoft „Wordview“ für Windows 3.1 und Windows 95
- Handbücher zu den Spielen der „History & Action Compilation“ im Microsoft Word-Format

**Bestseller
Special
Games**

BG Special 11 · Turrican 2 · Wolfpack · Crusade

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games Special 11“ und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, die Programme

Turrican 2 • Wolfpack • Crusade

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

Das oben genannte 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:

- Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, und Softgold ist die Nutzung der auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogramme und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an Softgold zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
- Umfang der Benutzung:** Diese Computerprogramme sind urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installation auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
- Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit einem frankierten (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an folgende Adresse: Pearl Agency, BG Special 11, PEARL-Str. 1, 79426 Buggingen. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
- Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungsscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender der Spiele auf dieser CD-ROM werden.

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

□□.□□.19□□

Unterschrift

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe die Lizenzversionen der Programme **Turrican 2, Wolfpack und Crusade** mit dem Kauf der Zeitschrift „Bestseller Games Special 11“ erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zu Kenntnis genommen. Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.

Bitte ausfüllen

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

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

Vor- und Zuname

Geburtsdatum

Straße

Bitte senden Sie diesen
Registrierungsschein an die
folgende Adresse:

PEARL Agency
PEARL-Str. 1
D-79426 Buggingen

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

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

**Bestseller Games
Special 11**

REKLAMATIONSSCHEIN

Sollte die CD in diesem Heft nicht funktionieren, so schicken Sie bitte diesen ausgefüllten Reklamationschein auf dieser Seite zusammen mit dem schadhaften Datenträger und einem ausreichend frankierten Rückumschlag (bis 500 g; 3,- DM) an:

Vor- und Zuname

Geburtsdatum

Straße

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

(Telefon – Angabe freigestellt)

Trend Redaktions- und Verlagsgesellschaft
PEARL-Str. 1
79426 Buggingen

History & Action Compilation

Crusade • Wolfpack • Turrican II

Abenteuer hoch drei – von der finsternen
Ritterzeit über den 2. Weltkrieg bis hin zum
Roboter-Zeitalter! Drei ausgewählte Best-
sellerhits garantieren packende Unterhaltung
und magischen Spielspaß für alle Strategen
und Action-Freunde!

- Drei uneingeschränkte Originalversionen, lizenziert von SOFTGOLD
- Bebilderte Spielanleitungen und Tips im Heft
- Erstklassige 3D-VGA-Grafik und Filmsequenzen
- Sound-Effekte und Musik

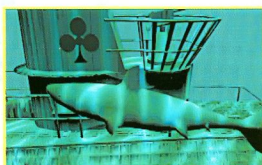


Crusade

Das Strategie-Erlebnis von GREENWOOD Entertainment, das Sie in die Zeit der Ritter und Burgen, der großen Heldentaten und des Schwarzen Todes entführt. Beweisen Sie Ihr Geschick als Feldherr und lenken Sie die Wirtschaft Ihres Landes. Wenn Sie es schaffen, die Feinde abzuwehren und die Gunst des Königs zu erlangen, werden Sie das Erbe des Throns antreten – doch wenn Sie versagen, wartet stattdessen der Henker auf Sie! Stimmungsvolle gerenderte Szenarien und Videosequenzen mit echten Schauspielern, komplett deutsche Sprachausgabe und unzählige Details wie 14 Truppen- und Geländearten, Wetter, Tag/Nacht-Wechsel etc. sorgen für vortrefflichen Realismus!

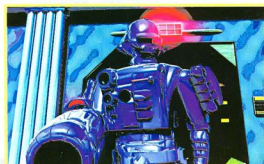
„Crusade eignet sich geradezu phantastisch für einen Einstieg in die Strategiewelt“
(PC Spiel 10/95)

„...PC-Strategien erwartet ein sehr gelungenes Konzept.“
(PC-Freizeit 7/95)



Wolfpack

Der wohl erfolgreichste Klassiker unter den U-Boot-Simulationen, der Maßstäbe für sein Genre setzte: Im Zweiten Weltkrieg übernehmen Sie das Kommando über ein deutsches U-Boot-Geschwader im Kampf gegen einen alliierten Schiffskonvoi – oder schlüpfen Sie in die Rolle des alliierten Eskort-Kommandanten und machen Sie mit Ihrem Zerstörer Jagd auf das deutsche „Wolfsrudel“. Alle Szenarios, Bordinstrumente und Bewaffnung sind wirklichkeitsgetreu und detailliert nachempfunden, die Aktionen mit packenden Filmsequenzen und realistischen Sound-Effekten unterlegt. 70 spannende Missionen, ein Mission-Construction-Set zur Gestaltung eigener Einsätze und wahlweise 1- oder 2-Spieler-Modus lassen keine Wünsche offen.



Turrican II

Das totale Action-Spektakel, das als eines der bekanntesten und meistgespielten Jump'n Run-Hits aller Zeiten bei hunderten Tausenden von C64-, Atari- und Amiga-Fans für durchwachte Nächte sorgte! TURRICAN II ist zurück – jetzt als brillante PC-Umsetzung noch schneller, noch bunter, noch abwechslungsreicher und noch fesselnder! Ausgestattet mit 7 Megawaffen und Blechanzug kämpfen Sie sich durch ein riesiges Labyrinth mit über 1.500 Screens in 5 verschiedenen Welten. Versteckte Power-Ups und Schutzschilde helfen Ihnen im Kampf gegen die teilweise bildschirmgroßen Monster und Mutanten. TURRICAN II ist Adrenalin pur – ausgestattet mit exzellenter Grafik, butterweichem Scrolling und einzigartigem Digi-Soundtrack!

„Turrican II [dürfte] als eines der am öftesten raubkopierten Programme in die Softwaregeschichte eingehen...“
(Power Play 1/96)