

Action/Heli-Sim

Bestseller Games



Fehlt die CD?

Dann wenden Sie sich bitte an
Ihren Zeitschriften-Händler.

Aktuelle Informationen
zu unseren Heft-CDs
finden Sie im Internet:
www.trendverlag.de



2 CD-ROMs

Mehr Infos zum
Inhalt auf der
Hefetrückseite

Das Hexagon-Kartell in komplett deutscher PC-Vollversion

PC GAMES-AWARD
91% **Spiel-**
Spaß
WEITERE PRESSESTIMMEN AUF DER RÜCKSEITE

**8 Heli-Typen
mit realistischer
Flugdynamik**

**7 Szenarien,
70 Missionen**

**Deutsche
Sprachausgabe**

**Gedruckte
Anleitung**

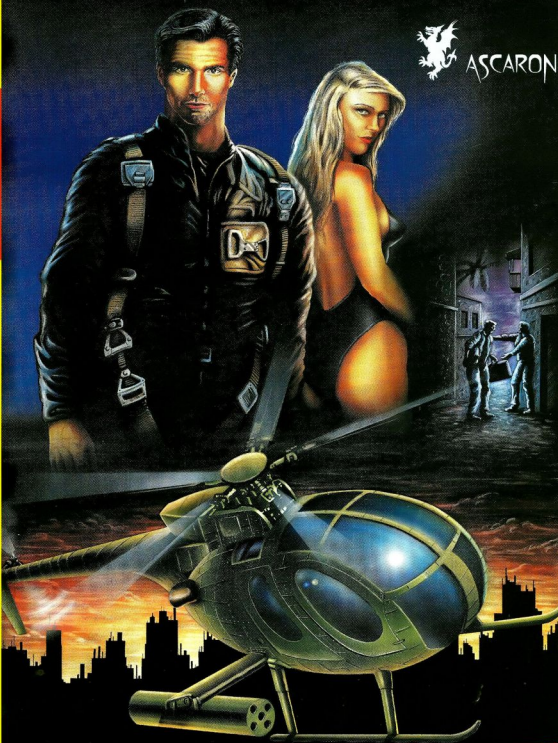
Vollversion auf 2 CD-ROMs

BESTSELLER GAMES

4 314023 312990

Ausgabe 27
DM 12,99
Sfr 12,90
oS 98,-
Lfr 268,-
HFL 15,-

DAS HEXACON-KARTELL



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

Hubschrauber holte Wäsche von der Leine

Würselen (AP) Ein Hubschrauber im Tiefflug hat in Würselen bei Aachen in einem Wohngebiet jede Menge Schäden angerichtet: Die Satellitenanlagen funktionierten nicht mehr, Gärten wurden verwüstet, Tontöpfe zertrümmert und die Wäsche von der Leine auf ein Nachbargrundstück geschleudert. Wie die Aachener Polizei gestern weiter berichtete, versuchten die Geschädigten bei der Luftaufsichtsbehörde, auf dem Flughafen Merzbrück und bei anderen Stellen den möglichen Verursacher zu ermitteln. Dies blieb jedoch ohne Erfolg.

Ich war's nicht, ich war's nicht, ehrlich, ich schwöre es! Zum ersten Mal in meinem Leben höre ich von einem Ort namens Würselen, zahlreiche Zeugen können für den fraglichen Zeitraum meine Anwesenheit in Buggingen und Umgebung bestätigen. Außerdem - Wäsche von der Leine holen ist eine der wenigen Aufgaben, die man im Hexagon-Kartell nicht erfüllen muß. Satellitenanlagen außer Kraft setzen, ja, dabei kann natürlich auch schon mal ein Gärtchen verwüstet werden, aber Wäscheschleudern kann allenfalls Auftrag einer der letzten Missionen gewesen sein. Ganz durchgespielt wurde das Hexagon-Kartell bei uns nämlich nicht, das überlassen wir den geübten Piloten unter den Lesern, die haben mehr Zeit zum Retten, Schützen und Wegballern.

Sollten Sie nach einigen Wochen tatsächlich alle Missionen geflogen sein und dem organisierten Verbrechen Waffenhandel, Drogenschmuggel und andere schlechte Angewohnheiten gründlich vermiest haben, schauen Sie doch mal auf einige Seiten im Internet. Dort kann man beispielsweise erfahren, daß es Hubschrauberfans nicht mögen, wenn man Propeller zum Rotor sagt - warum nur?

German Helicopter Online bietet neben Informationen sehr viele Links zum Thema huben und schrauben, darunter den zum Deutschen Hubschrauber Magazin mit dem schönen Namen „Rotorblatt“ (<http://www3.german-helicopter.com/bda/nat/gho/>). Außerdem finden Sie von hier aus eine beträchtliche Anzahl Hubschrauberhersteller und Pilotenorganisationen.

Im Virtuellen Luftfahrtmuseum (<http://www.aviation.inhh.de/>) kann so ziemlich alles bewundert werden, was Flügel hat, mit Ausnahme von Vögeln vielleicht. Neben der riesigen Bildergalerie steht auf dieser Seite auch ein Verzeichnis der nicht-virtuellen Luftfahrtmuseen in Deutschland und anderswo.

Es ist ja schon verblüffend, welch technische Meisterleistung hinter einem Hubschrauber steckt. Viele Hubschrauberseiten im Internet erklären, warum und wie diese Metallkisten überhaupt fliegen. Das allein wäre schon erstaunlich genug, aber

das Besondere an ihnen ist ja, daß sie auch in der Luft auf der Stelle stehen können; sieht einfach aus, zählt jedoch zu den schwereren Übungen. Spätestens nach den ersten Flugversuchen in einem der Helis aus dem Hexagon-Kartell werden Sie mir glauben. Ganz schön schwer, diese Hubschrauberei, selbst mit Joystick, ohne Gegenwind und bei klarer Sicht vor dem Monitor. Da kommt man schnell mal ins Fluchen, vom Trudeln ganz zu schweigen.

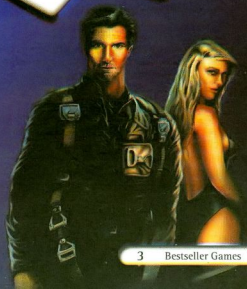
Deshalb hier ein Wort an die Würselener oder Würselener: Seid nicht kleinlich. Wer wird denn gleich mit der Luftaufsichtsbehörde kommen. Ist ja nichts passiert, ja, ja, hätte, ist aber nicht. Was sind schon ein paar zerdeckerte Tontöpfe und ein bißchen Dreckwäsche in Nachbarns Garten.

Doch wohl nichts, wenn man bedenkt, daß es dem Piloten höchstwahrscheinlich gelungen ist, unter dem feindlichen Radar durchzuschleichen. Alle Achtung, Helm ab!



Ingrid Hell

Ingrid Hell





Inhalt

DAS HEXAGON-KARTELL

Installation 6

Mehrspieler Modus 9

Das Hexagon-Kartell – Fluganleitung

Das Cockpit	10
Die Menüs	14
Das Ingame-Menü	35
Die Helikopter	36
Tastaturbelegung	42
Der Start	44
Abkürzungen der Funknamen	44
Abkürzungsverzeichnis	44
Glossar	44
Flugschule	45
Der Acrobat Reader	45



Verschiedenes

Editorial	3
Inhalt	4
Impressum	4
Blitzstart	5
CD-ROM-Cover 1	46
Vorschau	47
CD-ROM-Cover 2	48
Bestellschein	49
Lizenzurkunde	50



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

Redaktionsanschrift: 79426 Buggingen, PEARL-Str. 1, Tel. (07631) 360-550 Fax: (07631) 360-598

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

E-Mail: bgred@trendverlag.de

Abo-Betreuung: abo@trendverlag.de

Tel. (07631) 360-525

Fax: (07631) 360-444

Hotline: 07631-360-300

Layout, Satz und Belichtung: STYLE OF THE ARTS, Grafische Medien-Produktionsgesellschaft mbH, Christian Lampe

Titel: Michael H. Sichler

Verlag: TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH PEARL-Str. 1, 79426 Buggingen Tel. (07631) 360-270, Fax: (07631) 360-444

Impressum

Vertrieb: TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH PEARL-Str. 1, 79426 Buggingen, Tel. (07631) 360-500, Fax: (07631) 360-599

Vertriebsleitung: Reinhard Jansohn

Heftproduktion: Stephan Striegel, Tel. (07631) 360-502, Vernon Warren, Tel. (07631) 360-512

Druck: Innentell: OIRO, Friedrichshafen Umschlag: Heckel, Nürnberg

Druckauflage: 61.000

Erscheinungsweise: bis zu 8 Ausgaben im Jahr

Verkaufspreis: (incl. 16% MwSt.) DM 12,99

Abo-Preis: DM 68,90 (6 Ausgaben incl. Versandkosten)

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

Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nimmt der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen in der BESTSELLER GAMES erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Die jeweils gültige Anzeigenpreisliste ist zu erfragen.

Die Redaktion verwendet für Screenshots von Direct-X-Spielen das Programm HYPERSNAP DX.

Shareware und Info:

<http://www.hyperionics.com>

Blitzstart

Eine ausführliche Installationsanleitung und technische Hinweise erhalten Sie auf den Seiten 6 bis 8, die Anleitung zum Multiplayerspiel auf Seite 9. Routinierte Anwender und Ungeduldige finden auf dieser Seite alles, was sie zum schnellen Einstieg wissen müssen.

Systemanforderungen

und Installation

- MS DOS ab V. 5 oder MS-DOS-Modus von Win 95,
- PC 486-DX2 mit 8 MB RAM
- 20 MB Festplattenspeicher
- 1 MB VGA-Grafikkarte mit VESA
- 2x CD-ROM
- MS Maus oder kompatible

Empfohlen:

- Pentium 133, 16 MB RAM,
- 60 MB Festplattenspeicher,
- 4x CD-ROM, Soundkarte und Joystick

Das HEXAGON-KARTELL muß zunächst auf der Festplatte installiert werden. Wechseln Sie dazu ins Hauptverzeichnis der Heft-CD und geben *INSTALL* ein; unter Windows 95 klicken Sie auf *INSTALL.BAT* doppelt. Wählen Sie aus dem Startmenü *INSTALLATION* und folgen Sie den Anweisungen am Bildschirm. Nach der Installation startet das Soundsetup automatisch, Sie können es später jederzeit von Hand aufrufen mit dem Befehl *SNDSETUP* im Spielverzeichnis auf der Festplatte. Nähere Angaben und Hilfe bei Schwierigkeiten finden Sie auf den Seiten 6 bis 8 im Heft. Zum Spielstart wechseln Sie in das Verzeichnis der Festplatte, das Sie während der Installation angegeben haben.

Dort geben Sie *HEXAGON* ein, um das Spiel zu starten. Unter Windows 95 klicken Sie auf *HEXAGON.BAT* doppelt, wenn Sie direkt unter Windows spielen wollen (empfohlen), oder auf die Verknüpfung *HEXAGON*, wenn Sie im MS-DOS-Modus spielen wollen.

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie

- 1 den Buchstaben des CD-Laufwerks, gefolgt von einem Doppelpunkt, eingeben und RETURN drücken. Bsp.: D: [RETURN];
- 2 an der Eingabeaufforderung *BGINSTAL* eingeben. Nach kurzer Zeit haben Sie das Auswahlmenü vor sich. Um *HEXAGON-KARTELL* zu installieren oder eines der Zusatzprogramme zu starten, bewegen Sie den Auswahlbalken auf den entsprechenden Menüpunkt und drücken RETURN.

Die Spieledemos

Als Ergänzung zu unserer Vorschau finden Sie auf der Heft-CD Demo-Versionen kommender Bestseller Games. Da diese Programme unterschiedliche Anforderungen an das System stellen, sind hier keine allgemeingültigen Angaben möglich; einige sind direkt spielbar, andere erfordern eine Festplatteninstallation oder müssen unter Windows 95 gestartet werden. Wenn Sie die Demos aus dem Programmstarter aufrufen, erhalten Sie einen kurzen Hinweistext mit allen nötigen Angaben. Beachten Sie bitte, daß wir die Demoprogramme direkt von den Herstellern übernehmen und weder eine Funktionsgarantie noch irgendeine Haftung übernehmen können.

HINWEIS

Es handelt sich lediglich um Appetithäppchen, die Ihnen die Auswahl erleichtern und die Vorfreude wecken sollen; die Bestseller Games enthalten natürlich wie gewohnt uneingeschränkte Vollversionen!

Freeware

Im Verzeichnis \ADOBE auf der CD finden Sie eine 16-Bit- und eine 32-Bit-Version des Programmes *Acrobat Reader*, das PDF-Dateien anzeigen und drucken kann. Im Verzeichnis \HANDBUCH befindet sich das Originalhandbuch in eben diesem PDF-Format.

Shareware

Einige beliebte Packprogramme (ARJ, PKZIP, LHARC, RAR) stehen auf der Heft-CD im Verzeichnis \PACKER zur Auswahl. Im Verzeichnis \TBAV befinden sich die aktuellsten

Prüfversionen der Antiviren-Software von Thunderbyte. In vier entsprechend benannten Unterverzeichnissen befinden sich die Versionen für MS-DOS, Windows 95, NT und 3.11.

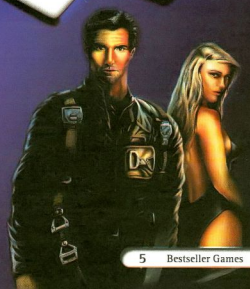
Meist sind die Programme nicht direkt von der CD zu verwenden, sondern müssen installiert werden. Beachten Sie auch die rechtlichen Voraussetzungen für die regelmäßige Nutzung der Programme sowie eine Anleitung zur Registrierung.



CD-ROM kaputt?

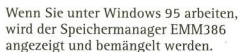
Sollte Ihre Heft CD zerkratzt sein oder einen Material- oder Transportschaden aufweisen, erhalten Sie vom Verlag Ersatz.

Beachten Sie bitte die im Lizenzvertrag (Seite 50) unter Punkt 3 aufgeführten Umtauschbedingungen, und schicken Sie die ausgefüllte Registrierung mit ein.





Installation



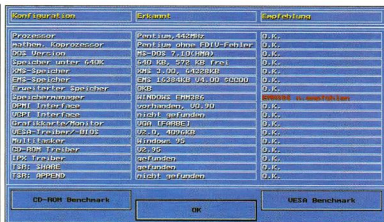
Unter Windows 95 können Sie diese Meldung ignorieren, unter DOS dagegen sollten Sie EMM386.EXE aus der Konfiguration entfernen – siehe *Problemlösungen*, Abschnitt *Speicherkonfiguration*.

Das HEXAGON KARTELL läuft unter MS-DOS ab V. 5.0 und im MS-DOS-Modus von Windows 95. Meist ist auch der Betrieb direkt unter Windows 95 möglich. Besonderheiten sind mit dem Windows-95-Logo gekennzeichnet. Vom Start unter Windows 3.1 wird abgesehen, andere Betriebssysteme oder Emulationen wurden nicht getestet. Vergewissern Sie sich, daß Ihr System alle sonstigen Voraussetzungen erfüllt (Heftrückseite).

Installation



- ① Wechseln Sie ins Hauptverzeichnis der ersten Heft-CD. Geben Sie dort *INSTALL* ein, oder klicken Sie auf *INSTALL.BAT* doppelt. Nach kurzer Zeit erscheint das Hauptmenü.



HINWEIS

HINWEIS Die beiden Benchmarks messen die Systemleistung von Grafikkarte und CD-ROM-Laufwerk. Sie sind nicht notwendig, geben aber eventuell Hinweise auf potentielle Probleme.



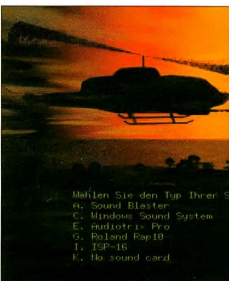
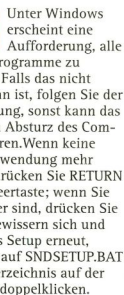
- ⑥ Wählen Sie die Installationsmethode abhängig vom Festplattenplatz, den Sie für das HEXAGON KARTELL opfern möchten. Klicken Sie auf Ihre Wahl.
- ⑦ Entscheiden Sie sich für das Laufwerk, auf das installiert werden soll. Die Auswahl zeigt den freien Speicherplatz vor und nach der Installation an.



- 6 Geben Sie an, in welches Verzeichnis das Spiel installiert werden soll, oder übernehmen Sie die Vorgabe. Nach einem Druck auf RETURN erscheint ein Menü, in dem Sie die Eingabe nochmals editieren, den Vorgang abbrechen oder fortfahren können. Klicken Sie auf OK, wenn der Pfad korrekt ist. Danach beginnt der Kopiervorgang.

Soundsetup

Das Soundsetup erscheint nach der Installation automatisch. Später können Sie es aufrufen, indem Sie im Spielverzeichnis auf der Festplatte SNDSETUP eingeben.



- ➊ Wählen Sie aus der Liste Ihre Soundkarte aus, indem Sie den entsprechenden Buchstaben auf der Tastatur drücken.
- ➋ Abhängig vom Typ der Soundkarte werden weitere Angaben abgefragt, meist die Portadresse, der IRQ und der DMA-Kanal. Beantworten Sie alle Abfragen, oder übernehmen Sie die Vorgaben mit RETURN.
- ➌ Nun können Sie Ihre Karte testen, indem Sie die entsprechende Frage mit (J)a beantworten. Nacheinander werden ein Sound- und Musiksample abgespielt. Wenn Sie beides hören konnten, schließen Sie das Setup mit (J)a ab; die Eingabe von (N)ein führt zurück ins Auswahlmenü, in dem Sie alle Eingaben nochmals überprüfen können.

und Programmstart

Tips und Problemlösungen zum Soundsetup

• Bringen Sie alle nötigen Angaben vor der Installation in Erfahrung! Vielen Soundkarten liegen Konfigurations- oder Diagnoseprogramme bei, die Sie dazu benutzen können. Die meisten Soundblaster-kompatiblen Karten legen die Parameter in einer Systemvariablen namens BLASTER ab. Geben Sie am DOS-Prompt SET ein, und halten Sie Ausschau nach folgender Zeile:
BLASTER=A220 I5 D1 T4
Die Werte können bei

Spielstart

Wechseln Sie in das Verzeichnis auf der Festplatte, in das Sie HEXAGON KARTELL installiert haben. Geben Sie **HEXAGON** ein. Beim ersten Start sehen Sie einen animierten Vorspann. Wie es danach weitergeht, erfahren Sie in der Spielanleitung ab Seite 10.

Spielstart unter Windows 95

Direkt unter Windows 95: Klicken Sie im Spielverzeichnis auf der Festplatte doppelt auf die Datei **HEXAGON.BAT**. Wir empfehlen auf jeden Fall den Versuch, sollten Sie das Spiel nicht unter Windows betreiben können, müssen sie im MS-DOS-Modus spielen.

Im MS-DOS-Modus: Klicken Sie *nicht* auf die Datei **HEXAGON.BAT**, sondern auf die Verknüpfung **HEXAGON**, die Sie ebenfalls im Spielverzeichnis auf der Festplatte finden. Daraufhin wird Windows 95 beendet und das Spiel im MS-DOS-Modus gestartet. Nach Spielende kehren Sie automatisch zu Windows 95 zurück.

TIP! Sie sehen im Spielverzeichnis mehrere Dateien namens **HEXAGON**? Öffnen sie im Explorfenster das Menü **Ansicht** und wählen **Optionen**. Deaktivieren Sie das Kästchen neben **Keine MS-DOS-Erweiterungen für registrierte Dateien**. Eine Datei wird auch danach keine Erweiterung (die drei Buchstaben nach dem Punkt) haben – das ist die Verknüpfung.

HINWEIS Der Start im MS-DOS-Modus setzt voraus, daß CD-ROM- und Maustreiber für DOS geladen sind. Das ist bei vielen reinen Windows-95-Systemen nicht der Fall. In der Regel liegen die erforderlichen Treiber der Hardware bei, müssen aber nachinstalliert werden. Wenden Sie sich im Zweifelsfall an Ihren Händler oder an fachkundige Bekannte, denn die unsachgemäße Installation eines Treibers kann Windows unter Umständen erheblich verlangsamen.

Das Update

Auf der ersten Heft-CD finden Sie das offizielle Update von Ascaron auf Version 1.04. Das Update behebt einige Fehler und sorgt dafür, daß das **HEXAGON KARTELL** mit VR-Helmen und 3D-Brillen gespielt werden kann. Die Installation des Updates muß von der Festplatte gestartet werden.

① Kopieren Sie das gesamte Verzeichnis **UPDATE** von der ersten Heft-CD in ein beliebiges Verzeichnis auf einer Festplatte. Dieses Verzeichnis kann nach dem Update wieder gelöscht werden.



Das Update kann nur von der MS-DOS-Befehlszeile ausgeführt werden! Windows-95-Nutzer können Punkt 1 mit dem Explorer erledigen, müssen aber jetzt die

MS-DOS-Eingabeaufforderung aus dem Startmenü öffnen und dort weitermachen.

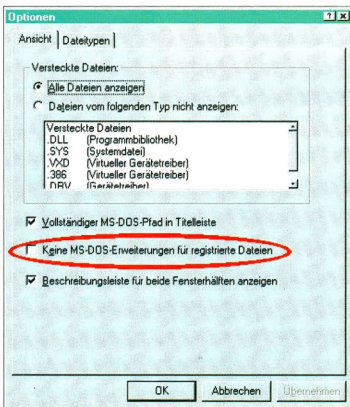
② Wechseln Sie in das neu angelegte Verzeichnis, z.B. durch Eingabe von

CD \UPDATE [RETURN]

③ Legen Sie die Heft-CD in das CD-ROM Laufwerk. Starten Sie den Patch mit der Angabe des Verzeichnisses, in das Sie **HEXAGON KARTELL** installiert haben, z.B.:

PATCH C:\ASCARON\HEXAGON

Anhand der Bildschirmausgaben können Sie verfolgen, wie der Patch Ihre Programmdateien aktualisiert.

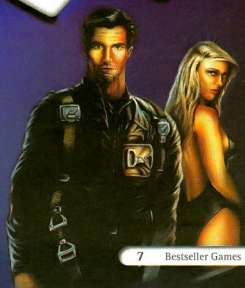


jedem System anders ausfallen, aber auf jeden Fall folgt die Portadresse auf A, der Interrupt auf I und der DMA-Kanal auf D. In diesem Beispiel wäre also Port 220, IRQ 5 und DMA 1 anzugeben.



Windows 95 verwaltet diese Werte im Geräte-Manager der Systemsteuerung. Markieren Sie die Soundkarte, klicken Sie auf **Eigenschaften** und wählen das Register **Ressourcen**.

• Ist Ihre Soundkarte nicht in der Liste aufgeführt, kommen Sie fast immer mit der Einstellung **Soundblaster (Pro)** zum Ziel. Die meisten Karten können diesen Standard emulieren, einige müssen allerdings erst entsprechend initialisiert werden. Informieren Sie sich im Handbuch der Soundkarte.





PROBLEMLÖSUNGEN

Folgende Konfiguration hat sich bewährt:

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH
BUFFERS=50
FILES=50
```

Diese Zeilen sollten am Anfang Ihrer CONFIG.SYS stehen. Finden Sie dort außerdem eine Zeile, die einen Speichermanager lädt, so schreiben Sie davor ein REM, gefolgt von einem Leerzeichen. Das Betriebssystem wird diese Zeile beim nächsten Start ignorieren. Um den alten Zustand wiederherzustellen, brauchen Sie REM nur wieder zu entfernen.

Der bekannteste Speichermanager ist EMM386.EXE aus dem Lieferumfang von MS DOS und Windows, weitere verbreitete Produkte sind z.B. 386MAX und QUEMM.

Eine typische Zeile könnte so aussehen:
REM DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM 1024

HINWEIS In den Konfigurationsdateien wird auch die Cache-Software SMARTDRIVE geladen. Sollten Sie auf eine entsprechende Zeile stoßen, deaktivieren Sie auch diese mit einem REM.

TIP! Erstellen Sie vor jeder Änderung der Startdateien Sicherungskopien, am besten auf eine bootfähige Diskette, um durch erneutes Booten und Rückkopieren der Originale auf die Festplatte den ursprünglichen Zustand wiederherstellen zu können! Eine sichere Lösung ist die Erstellung einer Bootdiskette, die nur bei Bedarf eine bestimmte Konfiguration lädt.

Bootdiskette mit BOOTME

Im Verzeichnis BOOTDISK auf der Heft-CD finden Sie ein kleines Programm namens BOOTME, das automatisch eine Bootdiskette anfertigt. Halten Sie eine leere HD-Diskette bereit, und starten Sie das Programm, indem Sie **BOOTME** eingeben oder auf **BOOTME.EXE** doppelklicken. **BOOTME** erstellt nicht nur einfach eine startfähige Diskette, sondern ein Menü, aus dem Sie die benötigte Speicherkonfiguration auswählen können – die richtige Wahl für das **HEXAGON KARTELL** ist der vierte Menüpunkt, **DOS4GW**. Außerdem berücksichtigt es Treiber, die für eine Windows-95-Konfiguration in die **DOSSTART.BAT** ausgelagert wurden. Eine solche Bootdisk ist fast schon ein Universalwerkzeug für problematische Spiele. Probieren Sie **BOOTME** unbesorgt aus, Schlimmeres als eine unbrauchbare Diskette kann nicht dabei herauskommen.

Maustreiber

Obwohl **HEXAGON KARTELL** mit den meisten Maustreibern zusammenarbeitet, garantiert der Hersteller die Funktion nur für den Originaltreiber von Microsoft, den wir mitliefern. Die meisten Mäuse sind zu diesem Standard kompatibel. Installation: Wechseln Sie auf das CD-Laufwerk und ins Verzeichnis **MSMOUSE**. Geben Sie dort **MOUSE** ein. Der Treiber bestätigt seinen erfolgreichen Aufruf mit einer Meldung. Der Treiber läßt sich nur installieren, wenn zuvor kein anderer geladen wurde; unter Umständen müssen Sie den entsprechenden Eintrag in einer der Startdateien deaktivieren und den Rechner neu starten.

Hardware Probleme

- Probleme treten bei der Miro 12 PD PCI Grafikkarte mit BIOS-Version 1.08 auf. Wenden Sie sich bitte an Miro zwecks BIOS-Update.

- Einige Matrox-Grafikkarten, z.B. die Mystique 2 MB, können die Auflösung von 640 x 480 mit 16 Farben nicht korrekt darstellen. Setzen Sie sich mit Matrox in Verbindung, um ein Bios-Update oder neue Treiber zu erhalten.
- Mit der Soundkarte Ensoniq Soundscape wird die Hintergrundmusik nicht immer korrekt abgespielt.

TIP! Durch die Einträge **[sound]** **nomf**

in der **HEXAGON.INI** kann die Hintergrundmusik komplett abgeschaltet werden, was auch der Performance zugute kommt.

Fehler

Absturz beim Aufrufen des Menüs: Entfernen Sie den Speichermanager **EMM386.EXE** in der **CONFIG.SYS** und **SMARTDRV.EXE** in der **AUTOEXEC.BAT**.
Absturz beim Intro oder zu Beginn von Animationen: Die Soundkarte wurde nicht richtig konfiguriert. Wiederholen Sie das Soundsetup.



Häufige Abstürze

bei 8-MB-Rechnern: Installieren Sie das Update V. 1.04.

Häufige Abstürze beim Betätigen von verschiedenen Keyboardtasten: Installieren Sie das Update V. 1.04.

Absturz am Anfang der Installation: Sie besitzen wahrscheinlich eine Matrox Mystique Grafikkarte – siehe oben, Hardware-Probleme.

Programm springt nach der Mission Nuclear Strike mit der Meldung Mission Completed zurück und startet die Mission trotzdem neu: Installieren Sie das Update V. 1.04.

Danach werden die Erweiterungen für 3D- oder VR-Sichtgeräte einzeln abgefragt, so daß Sie gezielt nur die Erweiterung installieren können, die Sie benötigen. Spielen Sie nur mit Maus und Joystick, können Sie alle Fragen mit N beantworten, der Vorgang kann jederzeit wiederholt werden. Das erfolgreiche Update wird mit einer abschließenden Meldung bestätigt.



Windows-95-Nutzer können die MS-DOS-Eingabeaufforderung jetzt durch Eingabe von **EXIT [RETURN]** verlassen.

- Nun können Sie das temporär angelegte Update-Verzeichnis löschen. Unter Windows 95 brauchen Sie es lediglich auf den Papierkorb zu ziehen und eventuelle Sicherheitsabfragen mit OK zu quittieren; unter DOS müssen Sie das Schreibschutzattribut entfernen. Dazu geben Sie im Verzeichnis ein:

ATTRIB -r *.* [RETURN]
Danach können Sie die Dateien löschen.

Problemlösungen

Speicherkonfiguration

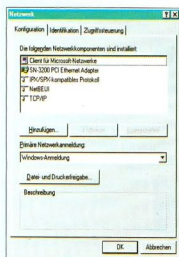
Speicherkonfiguration und -verbrauch werden in den Konfigurationsdateien **CONFIG.SYS** und **AUTOEXEC.BAT** festgelegt, die im Hauptverzeichnis der ersten Festplatte C: zu finden sind. Ist dem nicht so, arbeiten Sie vermutlich mit Windows 95 und brauchen sich um die Speicherverwaltung nicht weiter zu kümmern. Öffnen und bearbeiten Sie die Konfigurationsdateien nur mit einem ASCII-Editor, etwa **EDIT** von MS-DOS!

Luftkampf inklusive

Nehmen wir mal an, Sie haben alle Missionen gelöst, das HEXAGON KARTELL ist Geschichte. Nun leiden Sie unter Entzugserscheinungen, suchen neue Aufgaben und neue Gegner. Dem kann leicht abgeholfen werden, wenn Sie zweierlei finden: Mitspieler, denen es ähnlich geht, und ein Netzwerk aus mindestens zwei Computern.

IPX-Netzwerk

Das HEXAGON KARTELL setzt ein Netzwerk voraus, das mit dem IPXODI-Protokoll arbeitet – ursprünglich war das gleichbedeutend mit Novell Netware. Das hat sich geändert, sowohl Windows 95/98 als auch NT oder OS/2 unterstützen das IPX-Protokoll.



TIP!

Wer sich privat ein Spiele-Netzwerk aufbauen will, dem sei Windows 95 als Betriebssystem empfohlen. Es hat zwar gegenüber den professionellen Lösungen wie NT oder Netware klare Nachteile bei Leistung und Sicherheit, ist aber relativ leicht zu konfigurieren, die Netzwerkfähigkeit ist bereits eingebaut, und kein Treiber belastet den knappen konventionellen Arbeitsspeicher. Das IPX-Protokoll wird anstandslos unterstützt, und der typische Windows-Rechner (Pentium, Pentium II) bietet genügend Leistungsreserven für die Heli-Simulation. An zusätzlichen Kosten fallen somit nur eine Netzwerk-karte pro Rechner und ein paar Meter Verbindungskabel an. Reine Windows-Netze arbeiten möglicherweise ausschließlich mit dem eigenen NetBEUI-Protokoll. Sollte das der Fall sein, fügen Sie das IPX-Protokoll einfach hinzu, es gehört zum Lieferumfang von Windows 95. Alle nötigen Angaben und Menüs finden Sie im Start-Menü unter *Einstellungen/Systemsteuerung/Netzwerk*.

Ein Netzwerkspiel erlaubt bis zu acht Mitspieler, beachten Sie aber, daß jeder Mitspieler eine eigene CD benötigt, um HEXAGON KARTELL zu starten.

Spielstart

Voraussetzung für ein Mehrspielerspiel ist ein funktionierendes IPX-Netzwerk und mindestens zwei darüber verbundene Rechner.

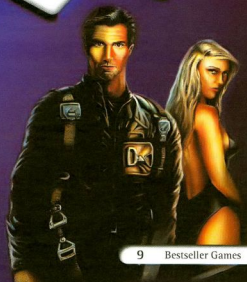
An einem Netzwerkspiel können bis zu 8 Spieler teilnehmen. Einer davon ist der *Master*. Der Master bestimmt, welche Mission gespielt wird, und startet die Netz-Session. Alle anderen Spieler melden sich als *Slave* am vom Master gestarteten Spiel an. Ob gegen- oder miteinander gespielt wird – und teilweise auch die Anzahl der Spieler –, wird durch die Art der Mission festgelegt.



- 1 Wählen Sie im Hauptmenü des Spiels *Options*.
- 2 Wählen Sie *Netzwerk*.
- 3 Entscheiden Sie sich für Master oder Slave – für den Master gilt übrigens das Motto des Highlanders: Es kann nur einen geben! Einigen Sie sich vorher, wer die Mission wählt. Im Spiel selbst hat der Master keine besonderen Privilegien.



- 4 Die Slaves können jetzt nur noch warten – ihr PC sucht im Netzwerk nach dem Startsignal und den Mitspielern. Der Master dagegen muß in einem Menü die Auswahl der Mission treffen. Sobald er OK anklickt, werden die Signale synchronisiert, und die Rotoren laufen an.



Mit Auftr



befinden sich aber an unterschiedlichen Stellen. Im folgenden beziehen wir uns zumeist auf das Cockpit des Apache (AH64) und erklären hieran die Funktionen der Instrumente; bei der Übertragung auf andere Modelle sollte es keine Schwierigkeiten geben.

Jahrtausendwende. Unternehmenskonzentration, Korruption und Globalisierung haben die Regierungen der Welt an den Rand der Handlungsunfähigkeit gebracht. Die Kluft zwischen Arm und Reich wird immer größer und scheint unüberwindbar. In einigen Staaten wurde der Notstand ausgerufen, in den geschwächten Industrienationen herrschen anarchische Zustände.

Diese Bedingungen erweisen sich als idealer Nährboden für das organisierte Verbrechen. Die mächtigsten Syndikate der Welt gehen ein Bündnis ein – sie gründen das Hexagon-Kartell.

2003. Die legalen Möglichkeiten der nationalen Regierungen, auf die Machenschaften des Kartells zu reagieren, haben sich endgültig erschöpft. Der Weltsicherheitsrat beschließt in dieser Notsituation unkonventionelle Maßnahmen: die Bildung einer internationalen Elitetruppe zur Bekämpfung der Mafia mit allen Mitteln.

Die United Navy beginnt im Jahr 2004 den Kampf gegen das Hexagon-Kartell.

Das Cockpit

Die Helikopter, welche Ihnen für die Flugmissionen zur Verfügung stehen, haben jeweils unterschiedliche Cockpits. Die wichtigen Anzeigemodule haben in (fast) allen Helikoptern dasselbe Aussehen,



Sichten

Der Flugsimulator bietet verschiedene Cockpitaussichten an, die einen möglichst großen Überblick über die Szenarien bieten sollen:

- F1** *Blick nach links*
Sie sehen durch das linke, vordere Fenster.
- F2** *Blick nach halb links*
Sie bekommen einen Überblick über das, was links vorn von Ihnen passiert.
- F3** *Blick geradeaus*
Nur in diesem Sichtmodus funktioniert die Einstellung der automatischen Kopfbewegungen (links/rechts oder hoch/runter), die im In-Game-Menü gemacht werden können.
- F4** *Blick nach halb rechts*
Analog zum Blick nach halb links.
- F5** *Blick nach rechts*
Sie sehen durch das rechte Seitenfenster des Helikopters.
- F6** *Blick nach oben*
Sie haben den Überblick über die Landschaft, die vor Ihnen liegt.
- F7** *Cockpitsicht*
Bei dieser Ansicht haben Sie alle Instrumente im Blickfeld.

Die Instrumente im Cockpit

Der Höhenmesser
Der Höhenmesser ist ein rundes Anzeigeelement, dessen Skala in 10 Teile geteilt ist und das 2 Zeiger besitzt.

Der Kompaß
Die Kompaßnadel zeigt in Flugrichtung, d.h. der Helikopter fliegt in diesem Beispiel nach Süden.

Der künstliche Horizont
Der künstliche Horizont zeigt die Lage des Helikopters im Verhältnis zum (Welt-)Raum an. Im ersten Bild befindet sich der Helikopter in waagrechttem Zustand ohne Neigung nach vorn oder hinten, im 2. Bild ist er nach rechts geneigt.

Die Rotordrehzahl
Die Rotordrehzahl wird anhand eines Balkendiagramms angezeigt.

Die Belastung
Auch diese Anzeige befindet sich in Balkenform im Cockpit. Die Belastung des Helikopters wird durch den linken Balken dargestellt.

Die Tankanzeige
Der Füllstand des Tanks läßt sich anhand der Balkenlänge ablesen, es handelt sich hierbei um die rechte Anzeige.

Die Flares
Hier wird die Anzahl der noch zur Verfügung stehenden Flares angegeben. Flares sind Gegenmaßnahmen gegen infrarotgeführte Raketen. Die Flares werden durch Drücken der Taste F abgefeuert.

Die Chaffs
Die Anzahl der noch vorhandenen Chaffs, Gegenmaßnahmen gegen radargesteuerte Raketen, wird hier

ieb gegen die Mafia

angezeigt. Durch Drücken der Taste C werden die Chaffs abgefeuert.

Die IR-Warnanzeige
Wenn diese Anzeige rot statt grün aufleuchtet, bedeutet das, daß der Helikopter von einer infrarotgelenkten Rakete erfaßt wurde. In diesem Fall werden automatisch Flares abgeworfen. Diese Option können Sie auf Wunsch im In-Game-Menü ein- oder ausschalten.

Die Radar-Warnanzeige
Durch ein Aufleuchten dieser Anzeige wird Ihnen angezeigt, daß der Helikopter von einer radargesteuerten Rakete erfaßt wurde. Gemäß Ihrer Einstellung (s. IR-Warnanzeige) werden automatisch (oder manuell) Chaffs abgeschossen.

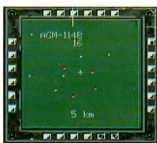
Multi-Funktions-Display (MFD)
In den meisten Cockpits befinden sich zwei Anzeigefelder, deren sechs verschiedene Funktionen durch Betätigen der Taste 1 (nicht auf dem Zehnerblock) für das linke und der Taste 2 für das rechte Display durchgeschaltet werden können. Zur Anzeige gebracht werden können:

Die Landkarte

Hier ist der Teil der gesamten Landschaft zu sehen, über dem sich der Helikopter gerade befindet. Mit M kann der Kartenausschnitt vergrößert, mit Shift M verkleinert werden. Die Größe des Ausschnitts wird durch die Kilometerangabe am unteren Rand gekennzeichnet.



Graue Linien stellen die Straßen dar, rote Eisenbahnlinien. Die schwarz-weiß gestrichelte Linie gibt die Richtung zum nächsten angewählten Wegpunkt an, die schwarze Linie die Strecke zu einem anderen, derzeit nicht aktivierten.



Mit N wird die Ausrichtung der Karten auf Norden fixiert. Ein erneutes Drücken dieser Taste löst die Fixierung.

Radarschirm

Der Bereich, der vom Radar erfaßt wird, kann mit R vergrößert bzw.

mit Shift R verkleinert werden.

Auf dem Radarschirm werden sechs verschiedene Objektkategorien in unterschiedlichen Farben dargestellt:

grau		zivile Objekte
rot		feindliche Objekte
hellrot		feindliche Hubschrauber
grün		freundliche Objekte
hellgrün		freundliche Hubschrauber
lila		Fremdradar

Wegpunkte (Waypoints)

Wegpunkte beschreiben die anzufliegenden Ziele. Mit W bzw. Shift W können die Wegpunkte durchgeschaltet werden. Der angewählte Wegpunkt mit Entfernungs- und Richtungsangabe hat eine rote Schrift. Die Flugstrecke bis dahin wird anschließend auf der Karte mit gestrichelten Linien dargestellt.

Effizienz

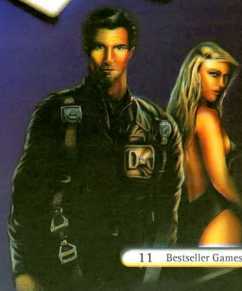
Auf diesem Schirm wird ersichtlich, mit welcher Wirksamkeit die jeweiligen Waffen abgefeuert wurden. Die Prozentzahl errechnet sich aus der Anzahl der Treffer geteilt durch die Anzahl der abgefeuerten Waffen bzw. durch die Munitionsstückzahl.

Die Waffen

Auf diesem Display werden Art und Anzahl der zur Verfügung stehenden Waffen bzw. deren Munition angezeigt. Die Waffe, die gerade ausgewählt ist, wird rot dargestellt. Die Auswahl der aktuellen Waffe erfolgt durch Drücken der [ENTER]-Taste.

Die Statusanzeige

Hier finden Sie Informationen über die Menge des noch vorhandenen Treibstoffs, die Zeit, die seit Start der Mission vergangen ist und über den Zustand, in dem sich der Helikopter befindet. Sofern vorhanden, werden Defekte einzeln aufgelistet.





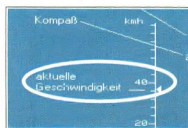
zugehörige Strich weist darauf hin, ob der Helikopter steigt oder sinkt, und mit welcher relativen Geschwindigkeit er dies tut.

Das Head-Up-Display (HUD) Durch das HUD werden viele verschiedene Informationen vermittelt, die der Pilot in seinem Blickfeld haben sollte. Die Einheiten, nach denen sich die Werte im HUD richten (km/h – Knoten), lassen sich im In-Game-Menü umschalten.

HINWEIS

Die Farbe der Anzeige läßt sich durch Betätigen der Taste D ändern.

Geschwindigkeit



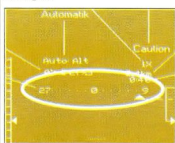
Der linke, senkrechte Balken zeigt die Geschwindigkeit an. Das Dreieck markiert die derzeitige Geschwindigkeit des Helikopters. Die Einheit bezieht sich auf die Einstellungen, die im Setup gemacht wurden.

Höhenskala

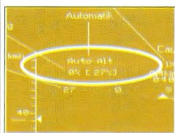


Auf der rechten Seite befindet sich die Balkenanzeige für die Höhe. Die Pfeilspitze zeigt die aktuelle Höhe des Helikopters über dem Untergrund an, der

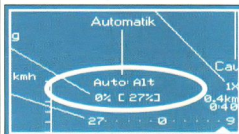
Kompaß



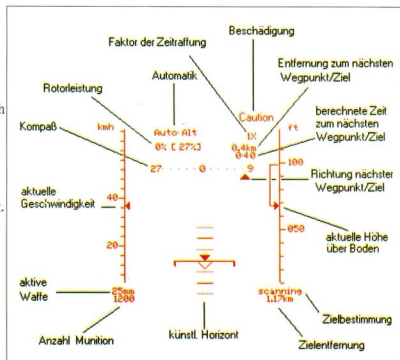
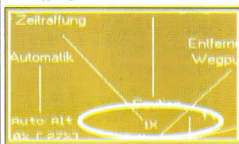
Torque/Rotordrehzahl



Automatik

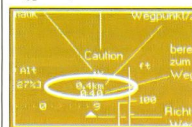


Zeitraffung



Der Kompaß zeigt die Gradzahlen von 0 – 360 bei einer Skaleneinteilung von 15° an, die Zahlen beziehen sich auf die Gradzahlen multipliziert mit 10, wobei 0° die Nordrichtung angibt, 9 (90°) die Ostrichtung, 18 nach Süden weist, 27 nach Westen. Die Pfeilspitze unterhalb des Kompasses markiert die Richtung, in der sich der nächste Wegpunkt befindet.

Entfernung zum nächsten Wegpunkt/Ziel



Es wird angegeben, wie weit der nächste Wegpunkt vom derzeitigen Stand- bzw. Flugort entfernt ist.

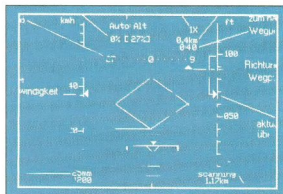
Flugzeit zum nächsten Wegpunkt/Ziel
Angezeigt wird die Zeit, die bei der aktuell eingestellten Geschwindigkeit auf dem direkten Weg bis zum Eintreffen am nächsten Wegpunkt benötigt wird.

Zielbestimmung

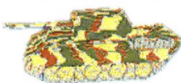
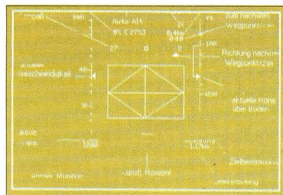


Wurde die Zielsicht ausgewählt und ein Ziel entdeckt, so versucht das automatische Zielsuchsystem, das Zielobjekt zu bestimmen. In dieser Phase ist die Meldung „scanning“ zu lesen. Nach erfolgreicher Bestimmung steht an

dieser Stelle der Objektname (z.B. „boat“). Wurde kein Ziel anvisiert oder gefunden, steht hier „no target“. Das Ziel wird durch den Sucher gesehen, der wie folgt aussieht:

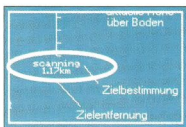


Bei den Waffen haben Sie zwei verschiedene Rakentypen zur Auswahl. Für den einen Rakentyp bestimmen Sie einmal das Ziel und feuern die Waffe ab. Die Rakete fliegt ohne Korrekturmöglichkeit auf den gewählten Zielort zu und detoniert dort. Bei dem anderen Rakentyp haben Sie auch nach dem Abschuss die Möglichkeit – leider auch die Pflicht – die Rakete ständig nachzulenken. Verlieren Sie Ihr Ziel aus den Augen, so schlägt die Rakete an der Stelle ein, die Sie zur Zeit im Visier haben. Um Sie daran zu erinnern, daß Sie das Ziel bei letzterem Rakentyp immer in Sicht haben müssen, hat die Zielvorrichtung ein zusätzliches Fadenkreuz und sieht wie folgt aus:



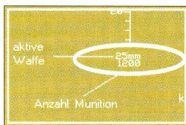
Zielentfernung

Hier steht die Information, in welcher Entfernung vom Helikopter sich ein (noch zu bestimmendes) Ziel befindet.



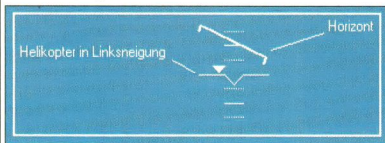
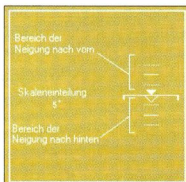
Waffenwahl

Unterhalb des Geschwindigkeitsdisplays befindet sich die Anzeige für die derzeit aktivierte Waffe mit der Information, wieviel Munition noch zur Verfügung steht.



Künstlicher Horizont

In der Mitte des Displays befindet sich eine weitere Darstellung des Horizonts, die darüber Aufschluß gibt, in welchem Verhältnis zu seiner Umwelt sich der Hubschrauber befindet. Der große waagerechte Balken mit den beiden kürzeren Strichen, die nach unten zeigen, stellt den Horizont dar. Befindet sich der Balken oberhalb des langgezogenen V, wird angezeigt, daß und wie weit der Helikopter nach vorn geneigt ist. Es handelt sich hierbei um eine Skala, die in 5°-Schritte eingeteilt ist.



Die Neigung des Balkens entspricht der des Horizonts im Verhältnis zum Helikopter. Liegt das gefüllte Dreieck nicht über der Aussparung im (Helikopter-) Balken, sondern rechts davon, so kennzeichnet dies, daß Sie ggf. mehr in das rechte Pedal treten müssen, um das Abdriften des Helikopters nach rechts zu korrigieren.

Funksprüche

Wenn Sie Funksprüche absetzen können, erscheint im Display die Meldung „Funk“. Wenn Sie

einen Funkspruch durchgeben möchten, so drücken Sie auf die Taste *Einf.* Es erscheint ein kleines Fenster auf

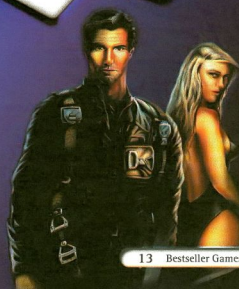
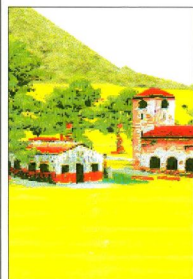
dem Bildschirm, in dem diejenigen Funksprüche angezeigt sind, die Sie zur Zeit absetzen können. Geben Sie über die Tastatur die Ziffer oder den Buchstaben ein, der vor dem Funkspruch Ihrer Wahl steht; er wird dann automatisch verschickt.

Beschädigung

Sollte Ihr Helikopter eine Beschädigung aufweisen, so erscheint über der Anzeige für die interne Zeitraffung die Meldung „caution“. Sie läßt sich mit Alt C wieder ausschalten, damit Sie bei einer weiteren Beschädigung erneut informiert werden können.

Sonstiges

Eine Übersicht über die bereits erwähnten Tastaturkürzel und solche, die an anderer Stelle noch erwähnt werden, finden Sie unter der gleichnamigen Überschrift.

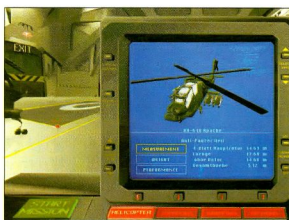




Die Menüs

Hier haben Sie die Möglichkeit, einen der Hubschrauber, mit dem Sie eine Mission durchführen wollen, dessen Bewaffnung sowie die Mission selbst auszuwählen. Im Briefing-Menü bietet sich Ihnen die Möglichkeit, Einsicht in Ihre Personalakte zu nehmen. Des weiteren können Sie im Options-Menü wichtige Einstellungen für das Spiel vornehmen.

Die Hubschrauberwahl



Mit einem Klick auf das Feld „Helikopter“ oder den kleinen Knopf auf dem Monitorrand darüber bekommen Sie einen Helikopter gezeigt. Mit den blinkenden Pfeiltasten rechts neben dem oberen Bildteil („select type“) können Sie die anderen, ebenfalls zur Verfügung stehenden Hubschrauber durchwählen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Fenster mit dem Heli, und bewegen Sie die Maus, so können Sie den Helikopter drehen. Halten Sie jetzt die linke Maustaste im Monitorfeld gedrückt und ziehen Sie

sie nach rechts oder links. Auf diese Weise vergrößern bzw. verkleinern Sie das Objekt. Mit einem Klick mit der rechten Maustaste fixieren Sie das Objekt in der von Ihnen gewünschten Position, mit einem weiteren Klick lösen Sie die Position wieder.

Im unteren Teil des Bildschirms werden Ihnen die wichtigen Daten zu dem jeweils angewählten Helikopter angezeigt. Sie erhalten Informationen über die Abmessungen, das Gewicht und die Leistung. Siehe dazu auch das Kapitel „Die Helikopter“.

Die Waffenwahl

Wählen Sie jetzt den Button „Weapons“ an, so bekommen Sie folgendes Bild zu sehen: Der von Ihnen angewählte Helikopter verwandelt sich in ein Drahtgittermodell, das automatisch so gedreht wird, daß die Waffenträger sichtbar werden. Die Positionen, an denen Sie Waffen aufladen können, sind durch Punkte dargestellt. Ist die Position frei, so steht dort ein „empty“,

andernfalls

ist dort der

Name der aufgeladenen Waffe zu lesen.

Wenn der Knopf links oben mit der Bezeichnung „Standard Weapons“ aufleuchtet, können Sie den Helikopter mit der Standardbewaffnung beladen. Ein Klick auf den

„Remove all“-Knopf entfernt alle derzeit geladenen Waffen von den Trägern.

Im linken unteren Teil des Bildschirms wird eine Waffe angezeigt, die Sie am Helikopter anbringen können. Auch hier können Sie die

Größe mit der gedrückt gehaltenen linken Maustaste, die Orientierung mit der rechten Maustaste verändern. Ein Klick mit der linken Maustaste in das Waffenfeld bewirkt, daß der Zeiger die Form der angewählten Waffe annimmt. Diese können Sie jetzt an einem gelb leuchtenden Punkt am Waffenträger des Helikopters anbringen.

Wollen Sie die Waffenwahl wieder rückgängig machen, so genügt dafür ein weiterer Klick mit der linken Maustaste in das Waffenfeld, der Mauszeiger nimmt wieder seine ursprüngliche Form an. Die wichtigsten Daten zu der angewählten Waffe bekommen Sie im rechten unteren Teil des Bildschirms angezeigt.

Das Briefing

Sie wollen erfahren, wie die Bedingungen für Ihre nächste Mission aussehen,

wie Sie bisher abgeschnitten haben, wieviele Auszeichnungen Sie bisher bekommen konnten? Ein Klick auf dieses Feld bringt Sie in das Briefing-Menü, das aus drei verschiedenen Teilen besteht.

Das Personal File

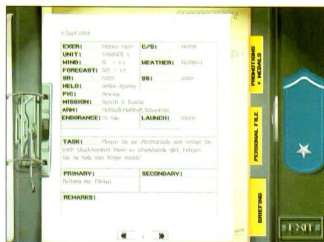
In diesem Teil des Ordners werden die Unterlagen aller durchgeführten Missionen gesammelt. Wenn Sie in die-



ses Menü gehen, ohne vorher eine Mission beendet zu haben, besteht die Akte nur aus zwei Seiten, dem Index und der Trainingsseite. Für alle Seiten, die sich in der Akte befinden, gilt, daß Sie mit einem Klick auf den Dreifachpfeil unten auf dem Blatt jeweils eine Seite vor- oder zurückblättern können.

Der Index

Um zu verhindern, daß Sie bei der Suche nach einer



bestimmten Mission die gesamte Akte durchblättern müssen, finden Sie auf der ersten Seite den Index, der folgendermaßen aufgebaut ist:

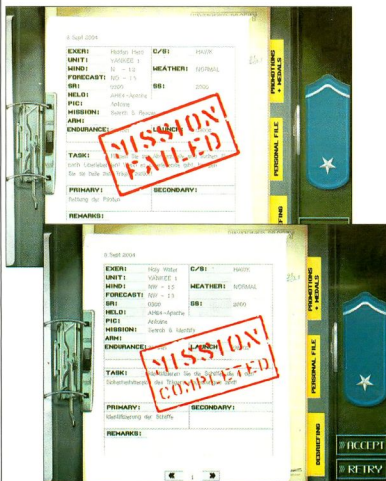
Mit einem Klick in die Zeile mit der Mission, deren Daten Sie sich nochmals vor Augen führen wollen, kommen Sie zu der entsprechenden Anfangsseite des sog. Debriefings. Von jeder Seite der Akte aus können Sie mit einem Klick in das Feld „Index“ oben auf der Seite wieder auf die Indexseite zurückkehren.

Die Trainingsseite

Vom Options-Bildschirm aus können Sie auf die Trainingsseite gelangen. Um Ihre Flugfähigkeiten zu verbessern, sollten Sie verschiedene Trainingsflüge absolvieren. Im Bild unten haben Sie einen Überblick über die Trainingsflüge, die Sie mit einem Klick in die jeweilige Zeile auswählen können.

Das Kreuzchen vor der Zeile kennzeichnet die aktuelle Übungsmission. Es kann immer nur ein Trainingsmodus gleichzeitig angewählt werden. Mit einem Klick auf das Feld „Try“ unten rechts geht die Übung auch schon los. Sollten Sie es sich anders überlegt haben, gelangen Sie über das „Exit“-Feld wieder zurück in den Options-Bildschirm.

Nach Beendigung des Trainingsflugs erhalten Sie eine Bewertung für Ihren Flug, die zwischen 0 und 100 Punkten liegt. Die Zahl erscheint hinter dem Namen der Trainingsmission auf dem Blatt. Ein grünes Häkchen hinter der Punktzahl kennzeichnet, daß das Ergebnis zufriedenstellend ist, ein rotes Ausrufezeichen mahnt zur Wiederholung der Übung. Sollten Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sein, so können Sie jederzeit eine Trainingsmission wiederholen. Gewertet wird allerdings immer der letzte Flug, Sie können sich also durchaus auch verschlechtern.



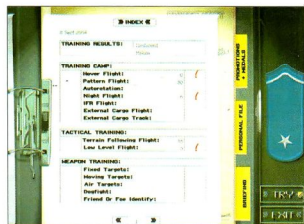
Nur echte Fliegerasse kriegen den richtigen Stempel.

Das Briefing/Debriefing

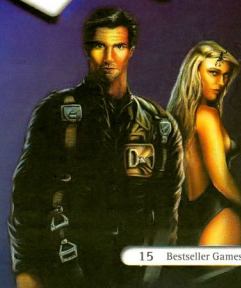
Je nachdem, ob Sie vor oder nach einer Mission ins Briefing-Menü gehen, ist dieser Teil mit Briefing oder Debriefing bezeichnet. Das Briefing ist ein Aktenteil, der aus zwei Seiten besteht. Auf der ersten Seite ist eine kurze Zusammenfassung der Informationen zu finden, die Sie für die aktuelle Mission benötigen.

Im folgenden werden die einzelnen Unterpunkte dieses Blattes erklärt:

EXER	Name der Operation
C/S	Rufname
UNIT	Militärische Einheit
WIND	Windrichtung und -stärke
WEATHER	allgemeine Wetterbeschreibung
FORECAST	Wettervorhersage
SR	Zeitpunkt des Sonnenaufgangs
SS	Zeitpunkt des Sonnenuntergangs
HELO	gewählter Helikopter
PIC	Spielername
MISSION	Missionsart (Transport, Destroy...)
ARM	Bewaffnung des Helikopters
ENDURANCE	Zeitspanne, die für die Durchführung des Auftrags zur Verfügung steht
LAUNCHED	Startzeit
TASK	kurze Beschreibung der Mission, sog. Kurzbefragung
PRIMARY	vorrangiges Ziel
SECONDARY	Nebenziel
REMARKS	Bemerkungen, worauf bei der Durchführung der Mission zu achten ist.



Bei solchen Ergebnissen hilft nur üben, üben, üben.



Außerdem finden Sie in Ihrem Personal File im Rahmen jedes Debriefings eine detaillierte Auswertungsseite der Mission mit allen Missionsstatistiken und zusätzlich die schon im Briefing erwähnte Landkarte.

Auf der zweiten Seite finden Sie eine Landkarte Ihres Einsatzgebietes. Hierauf sind Start- und Zielpunkt, durch kleine Symbole verdeutlicht, abgebildet.

HINWEIS

Auch wenn eine Mission verlassen wird, erfolgt eine Auswertung der bis dahin erbrachten Leistung. Wenn Sie also mit *Erit Mission* die Mission beenden, kann es durchaus sein, daß Sie die Mission erfolgreich bestanden haben.

Das Bewertungssystem

Generell läuft die Bewertung so ab, daß Sie für das Zerstören feindlicher Objekte eine bestimmte Anzahl an Punkten bekommen. Beim Abschuß freundlicher Objekte wird eine entsprechende Anzahl an Punkten abgezogen. Sollten Sie aus Versehen zivile

Das Bewertungssystem

Generell läuft die Bewertung so ab, daß Sie für das Zerstören feindlicher Objekte eine bestimmte Anzahl an Punkten bekommen. Beim Abschuß freundlicher Objekte wird eine entsprechende Anzahl an Punkten abgezogen. Sollten Sie aus Versehen zivile

Generell läuft die Bewertung so ab, daß Sie für das Zerstören feindlicher Objekte eine bestimmte Anzahl an Punkten bekommen. Beim Abschuß freundlicher Objekte wird eine entsprechende Anzahl an Punkten abgezogen. Sollten Sie aus Versehen zivile

Objekte zerstören, wird Ihnen die Hälfte der entsprechenden Punktzahl (Objektwertigkeit) abgezogen.

HINWEIS Vorsicht: Durch die Vernichtung zu vieler ziviler Objekte wird die Öffentlichkeit derart gegen Sie aufgebracht, daß Ihren Vorgesetzten nichts anderes als Ihre unehrenhafte Entlassung aus der United Navy übrigbleibt. Zusätzlich wird der Erfolg Ihrer Mission punktemäßig honoriert. Die Orden werden nicht in Abhängigkeit einer erreichten Punktzahl vergeben, sondern vielmehr durch Erfüllung einer speziellen Mission (Lassen Sie sich überraschen!). Nach Erreichen einer bestimmten Punktzahl steht die Beförderung in den nächsthöheren Dienstgrad an.

[illegible]

Erfolgreiche Missionen bringen Punkte.

[illegible]

Auf der einzigen Seite, die sich unter dieser Rubrik befindet, können Sie nachsehen, welche Rangabzeichen und Orden Sie bereits erwerben konnten und wann dies geschehen ist. Der höchste Rang, den Sie bekommen können, ist der des Lt. Colonel. Pro Szenario kann Ihnen nur ein Orden verliehen werden.

In diesen Menüteil können Sie auf zwei verschiedene Arten gelangen. Zum einen kommen Sie automatisch nach erfolgreicher Installation und Eingabe von HEXAGON hierhin, zum anderen können Sie mit einem Klick auf

die Taste „Options“ in dieses Menü gelangen, das wie folgt aussieht:

Hier werden Sie aufgefordert, entweder ein Spiel zu laden oder ein neues Spiel zu starten und dafür Ihren Spielernamen einzugeben. Im Anschluß daran können Sie die Einstellungen des Spiels (Grafikauflösung, Sound etc.) vornehmen. Bitte beachten Sie, daß bei der Installation des Spiels eine für Ihren Rechner optimierte Konfiguration vorgegeben wird. Das Menü verlassen Sie durch einen Mausklick auf „Exit Options“. Dieses Klickfeld befindet sich auf dem abgebildeten Monitor.

New Game

Mit einem Klick auf diesen Knopf bekommen Sie die Möglichkeit, ein ganz neues Spiel zu beginnen. Geben Sie einen neuen Namen für Ihren Piloten ein. Sie haben die Möglichkeit, insgesamt 99 verschiedene Pilotenrollen zu übernehmen.

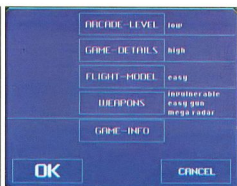
Load Game

„Das Hexagon Kartell“ besitzt eine Autosave-Funktion, die bewirkt, daß der jeweils letzte Spielstand eines Piloten nach einer Mission bzw. beim Verlassen des Spiels abgespeichert wird. Wollen Sie mit diesem Piloten zu einem anderen Zeitpunkt weiterspielen, so können Sie den Pilotennamen an dieser Stelle wieder einladen.

Game Settings

Nach einem Mausklick auf „Game-Settings“ bekommen Sie das folgende Menü auf dem Detail-Screen zu sehen:

Auf dem Monitor lassen sich Schwierigkeitsgrad, Detailreichtum, Flugmodell und



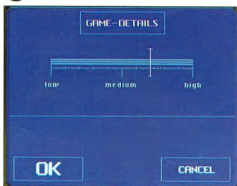
Waffen etc., die im Spiel wichtig sind. Für dieses und alle folgenden Menüs gilt: mit einem Klick auf „OK“ werden die soeben gemachten Änderungen übernommen, mit einem Klick auf „Cancel“ wird das Menü verlassen, ohne die Änderungen zu speichern.

a Arcade-Level



richtende Richtung. Sie können auch mit der Maus den Regler direkt aufgreifen und in die gewünschte Position bringen. Auf diese Weise lassen sich die Arcade-Level leicht (low), mittel (medium) und hart (high) einstellen. Je höher der Level, desto größer ist die Anzahl der Feinde, die zu bekämpfen sind, die aber taktisch nicht sehr hochwertig arbeiten. Steht der Arcade-Level auf low, so bedeutet dies, daß die Anzahl der Feinde zwar gering ist, sie aber ein taktisch wohlüberlegtes Vorgehen von Ihnen verlangen, wenn Sie sie ausschalten wollen.

b Game-Details



c Flight-Model

Hier können Sie einstellen, wie Ihr Helikopter während des Fluges reagiert. Sie haben die Einstellmöglichkeiten von leicht (alle Flughilfen sind eingeschaltet, siehe Kapitel „In-Game-Menü“) bis real, was bedeutet, daß der Helikopter z.B. so trägt reagiert wie „im richtigen Leben“.

Waffenvoreinstellungen einstellen. Auf der rechten Seite des Bildschirms lesen Sie die aktuellen Einstellungen ab. Über den Menüpunkt „Game-Info“ erlangen Sie Informationen über Objekte wie Tanker,

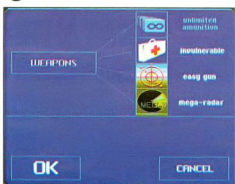
In diesem Menü kann der Arcade-Level eingestellt werden.

Klicken Sie mit der Maus rechts oder links neben den vertikalen Balken auf dem Monitor, den Schieberegler, so verschiebt er sich in die entsprechende

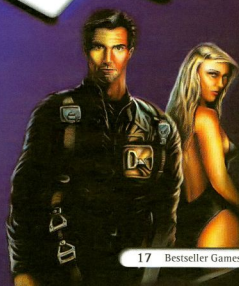
richtende Richtung. Sie können auch mit der Maus den Regler direkt aufgreifen und in die gewünschte Position bringen. Auf diese Weise lassen sich die Arcade-Level leicht (low), mittel (medium) und hart (high) einstellen. Je höher der Level, desto größer ist die Anzahl der Feinde, die zu bekämpfen sind, die aber taktisch nicht sehr hochwertig arbeiten. Steht der Arcade-Level auf low, so bedeutet dies, daß die Anzahl der Feinde zwar gering ist, sie aber ein taktisch wohlüberlegtes Vorgehen von Ihnen verlangen, wenn Sie sie ausschalten wollen.

Hier können Sie die Anzahl der beweglichen Objekte in der Landschaft (Segelboote, LKW, Sportflugzeuge etc.) einstellen.

d Weapons



An diesem Punkt können Sie einstellen, mit welchen Hilfsmitteln Sie Ihre Mission durchführen wollen. Sie haben die Möglichkeit, entweder eine unbegrenzte Menge an Munition für die jeweils vorhandenen Waffen mit sich zu führen oder unverwundbar zu sein. Sie können mit „Easy Gun“ die Treffergenauigkeit Ihrer Waffen erhöhen, so daß auch nicht präzise anvisierte Ziele noch getroffen werden. Mit der Einstellung „Mega-Radar“ wird es Ihnen möglich, auch unbewegte Bodenobjekte zu orten. Zusätzlich werden auf dem Radarschirm Objekte sichtbar, die normalerweise nicht angezeigt werden können, z.B. Objekte, die von natürlichen Hindernissen (Berge etc.) vor Radarerfassung geschützt werden.





Hier können Sie einstellen, wie grob oder fein die Grafik sein soll, die sie auf dem Bildschirm sehen. Bitte bedenken Sie, je höher die Auflösung, desto mehr Rechenkapazität wird von Ihrem Computer verlangt. Eine Vorschau wird Ihnen in dem kleinen Bild gegeben.

Dasselbe gilt für die Anzahl (Quantity) der Landschaftsobjekte, die es mit dem oberen Balken einzustellen gilt. Die letzte Einstellung, die Sie in diesem Menü vornehmen können, bezieht sich auf die Entfernung, in der die Landschaftsobjekte aufgebaut werden. Je höher die Sichtbarkeit (Visibility), desto weiter das Gebiet, in dem Sie schon Einzelheiten der Umgebung erkennen können.

Resolution

In dem kleinen grünen Fenster links neben dem Button für die Graphics-Einstellungen wird die derzeitige eingestellte Auflösung (low, med, high oder auto) angezeigt.

Controls

In diesem Menü können Sie bestimmen, mit welchen Kontrollhilfen Sie den Helikopter steuern wollen. Zur Auswahl

steht eine Bedienung allein über die Tastatur, die Benutzung von Joysticks oder die von Flughilfen wie Brillen oder einem Helm. Bitte beachten Sie, daß Sie nicht jede Flughilfe mit einer anderen

kombinieren können. Wenn Sie sich für eine Steuerungsart entschieden haben, gelangen Sie in das entsprechende Untermenü, das wie folgt aussieht:

a Tastatur



b Verschiedene Joysticks
Mit einem Klick können Sie den an Ihren Computer angeschlossenen Joystick auswählen. Nach der Auswahl werden Sie aufgefordert, Ihr gewähltes Fluginstrument zu

kalibrieren. Dies können Sie, falls Probleme mit der Kalibrierung auftreten sollten, auch während des Spiels im In-Game-Menü durchführen. Um die Kalibrierung durchzuführen, befolgen Sie bitte die Anweisungen, die auf ihrem Bildschirm erscheinen.

c Flugbrille und Helm



Auch für dieses Menü gilt, daß Sie Ihre Flughilfe mit einem Mausclick auswählen können. Im Fenster unter dem Punkt „Controls“ können Sie alle Einstellungen, die Sie unter diesem Punkt gemacht haben, wiederfinden.

Sound

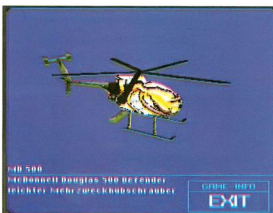


Wie bei der Grafik gilt es auch hier, den Regler mit der Maus auf die gewünschte Einstellung zu bringen. Die Angaben unter den Balken beziehen sich jeweils auf die Lautstärke von Musik, Sound-Effekten und Sprachausgabe.

Credits

Auf dem Monitor links können Sie die Namen und Funktionen all derjenigen Personen finden, die an der Entstehung von „Das Hexagon Kartell“ beteiligt waren. Mit einem Klick auf die Doppelpfeile am Monitorrand können Sie jeweils eine Seite vor- oder zurückblättern.

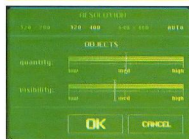
e Game-Info



Hier lernen Sie die Daten der verschiedenen Objekte, mit denen Sie es im Spiel zu tun bekommen, genauer kennen. Über dem Monitor befinden sich zwei Pfeile, mit denen Sie durch die Daten zu den einzelnen Objekten blättern können. Da die Anzahl der Objekte sehr groß ist, werden nur solche angezeigt, die im aktuellen Szenario vorkommen.

Graphics

Um Einstellungen vorzunehmen, die sich auf die Auflösung der Grafik beziehen, wird auf diesen Knopf geklickt.



Training

Training Wann immer Sie – zwischen zwei Missionen – in den Trainingsmodus wechseln wollen, können Sie dies mit einem Klick auf den entsprechenden Button tun. Sie gelangen automatisch auf die Trainingsseite im Briefing-Menü. Eine genaue Beschreibung finden Sie in diesem Kapitel unter „Das Briefing-Menü“.

Network

Network Sie möchten Ihre Abenteuer nicht nur allein bestehen, sondern mit oder gegen andere? Mit einem Klick auf den „Network“-Knopf bekommen Sie die Auswahl, ob Ihr Rechner Master oder Slave sein soll. Natürlich kann es pro Netzspiel nur einen Master geben. Als „Slave“ haben Sie nichts weiter zu tun, Ihr Rechner wartet auf den Kontakt zum Master. Als Master bestimmen Sie, welche der angegebenen Missionen Sie zusammen spielen. In dem roten Feld auf dem Monitor bekommen Sie eine kurze Beschreibung der jeweiligen Mission mitgeteilt. Weitere Informationen erhalten Sie im Abschnitt „Mehrspieler-Modus“ auf Seite 9.

Exit Options

Wenn alle Ihre Einstellungen passend sind, können Sie dieses Menü mit einem Klick auf den „OK“-Button unter dem Schriftzug „Exit-Options“ verlassen und gelangen in das Hauptmenü.

Instant Action

Instant Action Wenn Sie die Strecke vom Ausgangspunkt Ihrer Mission zum Ziel ein wenig abkürzen wollen, können Sie im Hauptmenü auf den entsprechenden Knopf („on“) am

rechten Monitorrand drücken. Ihnen wird eine wunderschön gerenderte Sequenz gezeigt, die Sie in Zielnähe gelangen läßt. Andernfalls („off“) können Sie die gesamte Strecke bis zum Zielgebiet selbst fliegen.

Start Mission

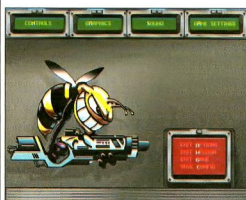
Start Mission Sie sind sicher, daß Sie für die im Briefing beschriebene Mission den taktisch besten Helikoptertyp ausgewählt und für das Missionsziel optimal bewaffnet haben? Dann starten Sie hiermit in das Abenteuer!

Exit

Mit einem Klick auf das Außentor des Hangars unter dem „Exit“-Schild verlassen Sie „Das Hexagon Kartell“ wieder.

Das In-Game-Menü

Sie haben auch während einer Mission die Möglichkeit, verschiedene Spieleinstellungen zu ändern. Drücken Sie ESC, und es erscheint folgendes Menü auf Ihrem Bildschirm:



Die Funktionen entsprechen im wesentlichen denen der Einstellungsmöglichkeiten im Options-Menü (siehe Kapitel „Die Menüs“), die Ergänzungen werden im folgenden beschrieben:



Unter dem Menüpunkt **Graphics** finden Sie die zusätzlichen Einstellung:

• Fast 320x400.

Verschiedene Graphikkarten bieten die Möglichkeit, diese Auflösung in einem wesentlich schnelleren Modus zu fahren als die normale

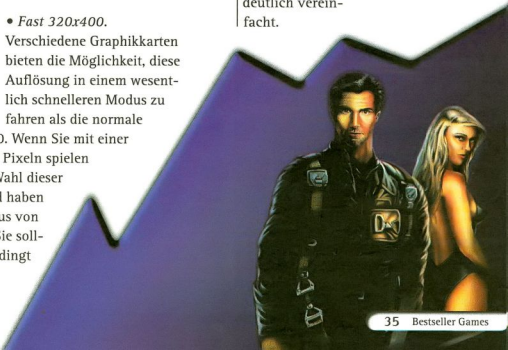
Einstellung von 320x400. Wenn Sie mit einer Auflösung von 320x400 Pixeln spielen möchten und nach der Wahl dieser Option ein normales Bild haben sollten, so wird der Modus von Ihrer Karte unterstützt, Sie sollten die Einstellung unbedingt beibehalten.

• Unter **Camera rotating** können Sie bestimmen, ob die Kamera bei der Außenansicht (nur dort hat der Modus Sinn) entweder dem Helikopter bei seinem Flug folgt, oder die Kamera die zu dem Zeitpunkt eingestellte Blickrichtung beibehält, egal in welche Richtung das Luftfahrzeug sich dreht.



Im Untermenü „Game-Settings“ können Sie ergänzend die unten aufgeführten Einstellungen vornehmen:

• Sie haben die Möglichkeit, eine Flughilfe einzusetzen, mit der das Flugverhalten des Hubschraubers verändert wird. Wählen Sie den Punkt „Easy Hover“ an, so wird der Hubschrauber in seinen Reaktionen bei geringer Geschwindigkeit träger, d. h. er kippt bei langsamem Flug weniger leicht in eine Richtung ab. Auf diese Weise wird der Schwebeflug deutlich vereinfacht.





Die Helikopter



Bell 209 (AH-1W Super Cobra)

Typ: bewaffneter Angriffs- und Panzerabwehrhubschrauber

Herkunft: USA

längeren Zeitraum verschossen wird. Das Beschußfeld deckt nach oben 20,5 Grad, nach unten 50 Grad und seitlich (beidseitig) 110 Grad ab. Der Universal-Turm kann auch je eine 20- oder 30-mm-Waffe aufnehmen.

McDonnell Douglas 500 (Defender)

Typ: leichter Mehrzweckhubschrauber

Herkunft: USA

Antrieb:

Wellenturbine Allison
250-C30 425 WPS

Abmessungen:

Durchmesser des
5-Blatt Hauptrotors 8,33 m

Länge
(Rotoren drehend) 9,40 m

Rotoren
unberücksichtigt 7,62 m

Höhe (über alles,
Hauptrotor in
Ruhestellung) 2,64 m

Gewicht:
Leer (Rüstgewicht) 557 kg

max. Startgewicht 1361 kg

Zuladung 804 kg

Leistung:
max. Höchstgeschwindigkeit
im Horizontalflug

in SL 241 km/h
VROC 503 m/min

Schwebegipfel-
höhe OGE 1768 m

Reichweite 389 km

Ausstattung:

Dieser relativ konventionell gestaltete Helikopter besitzt einen teilweise gelenklosen Hauptrotor und eine Leichtmetallzelle. Die Hauptrotorblätter bestehen aus Aluminiumholmen, die stranggepreßt und heiß mit der umgebenden Leichtmetallbeplankung verklebt sind. Eine Faltung der Blätter wird ermöglicht durch Schnelltrennbolzen, mit deren Hilfe die Rotorblätter mittels Laminar-Band mit der Nabe

Stellen Sie in diesem Menü-
unterpunkt „einfach“ ein, so
haben Sie die Möglichkeit,
mit dem Steuerknüppel die
Schräglage des Helikopters
vorzugeben, die der Autopilot
einrichten soll. Lassen Sie den
Steuerknüppel wieder los, so
wird der Helikopter wieder
gerade gezogen.



Wenn Sie Ihre Einstellungen
durchgeführt haben, können
Sie mit einem Mausklick ent-
weder das Menü verlassen
(EXIT OPTIONS) und kehren
dorthin zurück, von wo aus
Sie ins Menü gelangt sind,
oder Sie beenden die Mission,
die Sie gerade durchfliegen
(EXIT MISSION).

Von dieser Stelle aus können
Sie auch das gesamte Spiel
beenden (EXIT GAME).

Sie speichern Ihre neuen Einstel-
lungen mit SAVE CONFIG ab.



Antrieb:

2 Wellenturbinen GE T700-401 1.625 WPS (Wellenpferdestärke)

Abmessungen:

Durchmesser des 2-Blatt Hauptrotors 14,63 m

Länge (Rotoren drehend) 17,68 m

Rotoren unberücksichtigt 14,68 m

Höhe (über alles, Hauptrotor in Ruhestellung) 4,32 m

Gewicht:

Leer (Rüstgewicht) 2755 kg

max. Startgewicht 4309 kg

Zuladung 1654 kg

Leistung:

max. Höchstgeschwindigkeit im Horizontalflug in SL 277 km/h

VROC 544 m/min

Schwebegipfelhöhe OGE 366 m

Reichweite 420 km

Ausstattung:

Der AH-1W hat einen schlanken Rumpf mit Stummelflügeln für die Befestigung externer Waffen und zur Unterstützung des Rotors beim Marschflug. Er ist mit Tandemsitzen ausgestattet, wobei der Pilot überhöht hinter dem Kopiloten sitzt, der das Bugvisier und den Kinnurm bedient. Der Pilot bedient die an den Stummelflügeln mitgeführten Waffen, kann aber auch mit dem Bug-MG feuern, sobald dieses starr eingerichtet ist und sich der Kopilot anderen Aufgaben widmen muß. Im Notfall kann auch der Kopilot den Hubschrauber fliegen und die externen Waffen bedienen.

Avionik:

Der Super Cobra ist sowohl mit FM und UHF-Sprechfunk, als auch mit einem Einzelkanal-Sicherheits-Sprechsystem, HSI/VSI, kreiselsynchronisiertem Kompaß, IFF und Radarbake ausgestattet. Die Cobras besitzen das FACTS oder LAAT. FACTS liefert trotz Dunkelheit und Rauch ein Bild des Ziels, eine genaue Entfernungsbestimmung wird durch LAAT ermöglicht. Weitere leistungssteigernde Maßnahmen sind das APR-39, RWR, IR-Unterdrückungssystem und IR-Störer ALQ-144, ein digitaler Feuerleitrechner und ein HUD für den Piloten.

Bewaffnung:

Der Bell 209 besitzt den Universal-Turm von GE, der mit der dreirohrigen 20-mm-Kanone M197 bestückt ist, die normalerweise über ein Magazin mit 750 Schuß verfügt. Nach 16 Schuß wird der Feuerstoß automatisch unterbrochen, so daß die Munition, die theoretisch 60 Sekunden lang reicht, über einen

verbunden sind. Der Heckrotor besitzt 2 Blätter, die aus Stahlrohrholmen mit Metallbeplankung bestehen. Das Triebwerk ist schräg im Rumpfheck untergebracht, dessen Zelle durch zwei muschelähnliche Türen zugänglich ist. Alle Versionen des MD 500 haben 2 Türen auf jeder Seite und besitzen eine Doppelsteuerung, wobei Pilot und Kopilot nebeneinander in der Flugzelle untergebracht sind. Der Frachtraum des heutigen Defenders ist mit sieben Sitzen ausgestattet, es können aber auch 2 Tragen mit Verwundeten und Sanitäter transportiert werden, wenn keine Waffen an Bord sind.

Avionik:

Ältere MD-500-Varianten besaßen selten mehr als ein Funkgerät, ein automatisches Peilgerät (ADF), einen kompaßgeführten Kurskreisel, Kurs-/Richtungsanzeiger und IFF. Im Gegensatz dazu verfügen die modernen MD-500 völlig neue Digitalgeräte, die über einen Datenbus nach MIL-STD-1553B miteinander kommunizieren. Ein Racal RAMS3000 ist im Defender als Cockpit-Management-System eingebaut und steuert alle Bord- und Avioniksysteme, was einen sicheren NOE-Flug unter Nacht-/Allwetter-Bedingungen ermöglicht. Im Cockpit sind 2 Bildschirme installiert, von denen einer ein MFD mit alphanumerischen und symbolischen Daten, der andere ein CDU für Flugplanung, Navigation, Frequenzwahl und Teilsystem-Management ist. Zur Einsatzavionik gehören neben Autopilot, Decca-Doppler, Ferranti-Trägheits-Fluglage- und Kursbezugsystem (AHRs), ein ADF/VOR und a.W. ein TOW-MMS. Außerdem verfügt der MD 500 über

IFF, FLIR (Vorwärtssicht-Infrarot-Wärmebildgerät), RWR (Radar-Warn-Empfänger), GPWS (Bodennäherungswarnsystem) und Laser-Entfernungsmesser. Zur Reduktion der Triebwerkswärme und Abgasabstrahlung kann das „Black-Hole“-System eingebaut werden. Bei einer Erfassung durch gegnerische Systeme werden von den heutigen Defendern automatisch Düppler/Täuschkörperwerfer ausgestoßen.

Bewaffnung:

Alle Defender sind für nach vorn feuernde Waffen ausgelegt, die normalerweise an NATO-Standard-Waffenhalterungen mitgeführt werden. Diese sind an einem verkleideten Stützrohr befestigt, das am Heckrumpf angebracht ist. Die Grundausstattung der Panzerabwehrversion besteht aus 4 TOW-Lenkflugkörpern. Das TOW-Visierfernrohr ist für den Kopiloten an der linken Bugseite installiert, wohingegen ein auf dem Rotormast montiertes Zielgerät der Besatzung die Möglichkeit verschafft, aus der Deckung heraus Ziele zu sehen und Flugkörper zu lenken. Von beiden Steuerzentren aus ist es möglich, die Bordkanone, Flugkörper und andere Waffen auszulösen.



McDonnell Douglas
AH-64A (Apache)

Typ: Panzerabwehrhubschrauber
Herkunft: USA

Antrieb:

2 Wellenturbinen GE T700-701 1.696 WPS

Abmessungen:

Durchmesser des 4-Blatt Hauptrotors	14,63 m
Länge (Rotoren drehend)	17,68 m
Rotoren unberücksichtigt	14,68 m
Höhe (über alles, Hauptrotor in Ruhestellung)	5,12 m

Gewicht:

Leer (Rüstgewicht)	4966 kg
max. Startgewicht	8006 kg
Zuladung	3010 kg

Leistung:

max. Höchstgeschwindigkeit im Horizontalflug in SL	300 km/h
VROC	762 m/min
Schwebegipfelhöhe OGE	4084 m
Reichweite	689 km

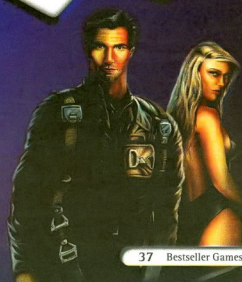
Ausstattung:

Der Apache ist ein konventioneller Hubschrauber, dessen Rumpf in Halbschalenbauweise ausgeführt ist. Die Rotorblätter sind aus Edelstahl und GFK gefertigt, einem glasfaserverstärkten Kunststoff. Sie sind mit der Rotornabe durch mehrschichtige Laminar-Bänder und Schnelltrennbolzen verbunden.

An der Nabe sind elastische Dämpfer befestigt, und die Schwenk- und Schlaggelenke sind versetzt angebracht. Es ist möglich, die Rotorblätter zur Verlastung (z.B. in einem Transportflugzeug) abzunehmen oder zu falten. Der Pilot sitzt, wie auch beim Cobra, überhöht hinter dem Kopiloten. Der Apache hat ein nicht einziehbares Spornradfahrwerk. Die Hauptfahrwerksstreben sind hoch und schmal, die Federung weich und speziell für harte Landungen ausgelegt. Das Höhenleitwerk wird von der DASE-Anlage kontinuierlich zwischen +25 und -5 Grad gesteuert.

Avionik:

Die TADS/PNVS-Sensoren des Apache sind zwei funktionell unabhängige Systeme, die aber physisch miteinander verbunden sind und parallel arbeiten. Das TADS besteht aus einem Sprachausgabesystem mit einem Gesichtsfeld von 18 bzw. 4 Grad, einem DTV (Gesichtsfeld wahlweise 4 oder 0,9 Grad) und einem Laser-Zielverfolgungsgerät. Das TADS-Lasergerät kann einen Laserpunkt verfolgen, der von einem anderen Laser-Markierungsgerät projiziert wird. Auch kann es zur Entfernungsmessung zwischen Hubschrauber und Ziel verwendet werden.





Das PNVS wird vom Piloten als Nachflughilfe benutzt und ist i.d.S. nichts anderes als eine FLIR-Kamera, die kreiselstabilisiert und drehbar buginstalliert ist und nächtliche Schleifflügeinsätze ermöglicht. Notfalls kann jedes Besatzungsmitglied die benötigten Angaben sowohl vom TADS als auch vom PNVS auf jeweils seinem Bildschirm abrufen. Jedes Besatzungsmitglied besitzt ein eigenes helmmontiertes Visier, das an ein Nachtsichtgerät gekoppelt ist. Das zellenfest eingebaute Fluglage- und Kursbezugssystem (AHRS) ANS-143 von Litton, das Zieldaten genau speichern kann, erleichtert den Tiefst-Konturenflug (NOE). Zur Ausstattung gehören ansonsten noch störfeste automatische Peilgeräte, UHF/VHF/AM/FM-Verbindungen, IFF mit störfester Verschlüsselung, ein Rundstrahl-Luftwertesystem, passive Radar-Warnempfänger, Infrarot- und Radarstörer sowie Täuschkörperwerfer.

Bewaffnung:

Die Bewaffnung des Apache setzt sich aus einer ferngeleiteten Bordkanone und Kampflasten, die unter den Stummelflügeln mitgeführt werden, zusammen. Im Apache werden für die M230A1, eine einrohrige 30-mm-Kettenkanone, 1200 Schuß Munition mitgeführt. Die Kanone wird von einem

elektronischen Lear/Siegler-Zielsystem bzw. mit Hilfe des IHADSS-Visiers gerichtet und ist so eingebaut, daß sie im Falle einer Bruchlandung zwischen Pilot und Kopilot nach oben geschoben wird, ohne die Besatzung zu verletzen. An den vier Waffenstationen der Stummelflügel können je 4 Hellfire-Panzerabwehr-Lenkflugkörper oder vier Raketenwerfer mit jeweils 19 70-mm-Raketen oder Zusatztanks mit einer Kapazität von bis zu 871 l angebracht werden.

Bell 205 (UH-1)

Typ: Mehrzwecktransporter
Herkunft: USA



Antrieb:

Wellenturbine Avco Lycoming T53 1.044 WPS

Abmessungen:

Durchmesser des 2-Blatt Hauptrotors	14,63 m
Länge (Rotoren drehend)	17,62 m
Rotoren unberücksichtigt	12,77 m
Höhe (über alles, Hauptrotor in Ruhestellung)	4,41 m
Gewicht:	
Leer (Rüstgewicht)	2363 kg
max. Startgewicht	4309 kg
Zuladung	1946 kg
Leistung:	
max. Höchstgeschwindigkeit	204 km/h
im Horizontalflug in SL	
VROC	488 m/min
Schwebegipfelhöhe OGE	1219 m
Reichweite	512 km

Ausstattung:

Der Rumpf des Bell 205 besteht aus einer Halbschale und hat einen konventionellen Gelenkrotor, dessen Blätter in Ganzmetall-Sandwich-Bauweise ausgeführt sind. Über der halbstarrten Rotornabe ist ein Stabilisierungsbalken montiert, an dessen Spitzen schwere Kugelgewichte angebracht sind. Er wirkt wie ein Kreisel und erzeugt am Hauptrotor bei Schlagbewegungen rückstellende Kräfte, was zur Verbesserung der Roll- und Nickstabilität beiträgt. Die Turbine ist fast unmittelbar hinter dem Hauptrotor angebracht, was ermöglicht, auf die schrägen Antriebswellen zu verzichten und die Hauptkabine gleichmäßig vor und hinter der Hauptrotorachse anzuordnen. Das Kufenlandegestell bietet nur eine geringe Bodenfreiheit, auf Wunsch können aber kleine Räder für die Bewegung am Boden bzw. aufblasbare Notschwimmer aus Nylon angebracht werden. Ein Flugregelsystem reguliert die hydraulisch betätigten Höhenruder, die den Rumpf mehr oder weniger waagrecht halten, automatisch. Das charakteristisch stark gewölbte und umgekehrte Profil der Höhenflossen ist dafür ausgelegt, während des Marschfluges eine nach unten gerichtete Kraft zu erzeugen, um den Rumpf waagrecht und

den Widerstand gering zu halten, wohingegen sie im Steilflug das Heck nach unten drücken und somit für eine gute Steiglage sorgen. Im Sinkflug lassen sie dagegen die Luftströmung abreißen und das Heck nach oben auswandern. Je nach Ausstattungswunsch können Lasthaken, Rettungswinde und Zusatztanks montiert werden.

Avionik:

Der Bell 205 ist ausgestattet mit UHF und VHF/FM-Funk, ADF, VOR und IFF-Antwortsender, Intercom und Kreisel-magnetkompaß sowie einem beweglichen Suchscheinwerfer. Die neueren Maschinen besitzen HF/FM-Kommunikation für NOE-Flug, UHF/AM-Kommunikation, Radar-Höhenmesser, DME, Doppler-Radar, APR-39 RWR, den IRCM-Störrer ALQ-144, Dümpler-Täuschkörperwerfer, IR-gedämpfte Triebwerksabgasrohre und viele andere Verbesserungen inklusive eines nachtsichttauglichen Cockpits.

Bewaffnung:

Wenn der als Mehrzweckflugzeug gedachte Hubschrauber mit Waffen ausgestattet ist, besitzt er starr nach vorn gerichtete Rohrwaffen und ein drehzapfengelagertes M60, das aus der Kabinentür feuert.

Westland Sea King



Typ: taktischer Mehrzwecktransporter
Herkunft: GB

Antrieb:

2 RR-Wellenturbinen Gnome 1.660 WPS

Abmessungen:

Durchmesser des 5-Blatt Hauptrotors	18,90 m
Länge (Rotoren drehend)	22,15 m
Rotoren	
unberücksichtigt	14,40 m
Höhe (über alles, Hauptrotor in Ruhestellung)	5,13 m
Gewicht:	
Leer (Rüstgewicht)	5382 kg
max. Startgewicht	9299 kg
Zuladung	3917 kg
Leistung:	
max. Höchstgeschwindigkeit im Horizontalflug	
in SL	230 km/h
VROC	616 m/min
Schwebegipfelhöhe OGE	975 m
Reichweite	1230 km

Ausstattung:

Die Hauptkabine des Sea King wurde als taktischer Kommandostand eingerichtet. In ihm finden 2 Mann Platz, die ohne externe Unterstützung gegnerische U-Boote aufspüren, jagen und zerstören können. Der für selbständige Operationen geplante Sea King besitzt das Newmark-Flugführungssystem Mk31, das Positions-, Kurs- und Höhenwerte liefert und eine Vierachsen-Fluglageregelung ermöglicht. Außerdem ist er mit einer Hilfs-Trimmanlage und dem automatischen Übergang vom Marschflug in den stationären Schwebeflug ausgerüstet, durch die er diese Position bei jeder Windrichtung und -stärke beibehalten kann. Fast alle Versionen besitzen eine automatische Falt- und Spreizanlage für den Hauptrotor, und der gesamte Heckbereich ist beklappbar. Die neuen Modelle besitzen Hauptrotorblätter aus Faserverbundwerkstoffen, die aufgrund ihrer geringen Materialermüdung und ihrer

höheren Rostbeständigkeit eine viermal längere Lebensdauer haben als konventionelle Metallrotorblätter. Bei Bedarf kann zusätzlich zu den normalen, getrennt angebrachten Kraftstofftanks ein zusätzlicher Unterflurgtank eingebaut werden, der die Kraftstoffkapazität auf 3.719 l erhöht. Auf Wunsch kann der rückwärtige Druckspann auf ca. 1,8 m nach hinten verlegt und somit Platz für eine Zusatzausrüstung geschaffen werden, und es können Enteisungsanlagen für Luftleitläufe und Rotorblätter, sowie flache Fremdkörperabscheider gegen Schnee oder Spritzwasser oder große Sandfilterkästen für eine Wüsteneinsatz eingebaut werden. Der Sea King ist mit einer Rettungswinde ausgestattet.

Avionik:

Zur normalen Ausrüstung des Sea King gehören Doppler-Radar, Gyrosyn-Kompaß, Radar-Höhenmesser und das Flugführungssystem Mk31. Bei den für den Landeinsatz gedachten Modellen sind normalerweise VOR, ILS, ein integriertes Doppler-Radar Decca 71 und TANS eingebaut. Ebenfalls installiert sind in den neueren Modell Elektronische Unterstützungsmaßnahmen (ESM) des Typ Rascal MIR-2 Orange Crop und evtl. ein Selenia IHS-6 ESM/ECM (Elektronische Gegenmaßnahmen gegen feindliches Radar und andere Sensoren).

Bewaffnung:

Die normale Ausrüstung besteht aus bis zu 4 Wasserbomben Mk11, einem Clivite-Simulator oder bis zu 4 Torpedos (Mk46 oder andere). Diese Ausstattung wird durch Mini-Sonarbojen, Rauchsignale und andere Markierungsmöglichkeiten ergänzt. Spezielle Typen des Sea King besitzen ein MG des Kalibers 7,62 mm sowie diverse andere Waffen.



Mil Mi-24 (Hind)

Typ: Mehrzweck-Kampfhubschrauber
Herkunft: UdSSR

Antrieb:

2 Wellenturbinen Isotow TW3-117 2.200 WPS

Abmessungen:

Durchmesser des 5-Blatt Hauptrotors	17,00 m
Länge (Rotoren drehend)	20,67 m
Rotoren unberücksichtigt	17,50 m
Höhe (über alles, Hauptrotor in Ruhestellung)	6,50 m

Gewicht:

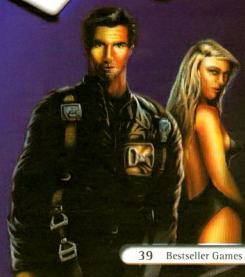
Leer (Rüstgewicht)	6500 kg
max. Startgewicht	11500 kg
Zuladung	5000 kg

Leistung:

max. Höchstgeschwindigkeit im Horizontalflug	
in SL	320 km/h
VROC	750 m/min
Schwebegipfelhöhe	
OGE	2000 m
Reichweite	450 km

Ausstattung:

Die Kabine dieses Hubschraubers kann 8 Soldaten oder 4 Verwundete auf Tragbahnen oder dringende Nachschubgüter inklusive Flugkörper aufnehmen. Der Rumpf des Mil Mi-24 hat Stromlinienform, das dreieinige Fahrwerk ist voll einziehbar. Die Hauptfahrwerkstreben können nach rückwärts oben und zur Seite geklappt, die Räder schräg verstaut werden. Die durch ungewöhnlich kurze Verbindungsglieder mit einem Rotorblattholm aus Stahlhohlprofil befestigten Hauptrotorblätter besitzen hydraulische Schwenkdämpfer und automatische Schlagwinkelausschläge. Sie sind mit gewöhnlichen Gelenkverbindungen, also mit Schlag- und Schwenkgelenken, mit der aus Stahl geschmiedeten Nabe verbunden. Die Blattoberflächen bestehen aus einer Alu-Wabenkonstruktion mit Profil Taschen und sind mit einer Außenhaut verkleidet, die aus kohlenstoffaserverstärkten Kunststoffen besteht. Die Leitkanten können elektrisch enteist werden und sind mit einem speziellen Erosionsschutzstreifen geschützt. Im äußersten Bereich der Hinterkante ist eine starre Trimmklappe angebracht. Die Geräusicharakteristik des Mil Mi-24 wird dadurch reduziert, daß die





bildschirmartigen Monitor gezeigt werden. Durch eine lange Bugsonde, ein empfindlicher Sensor, werden beim Tiefflug kritische Daten in das HUD eingespielt. Die größte Zahl der Mil Mi Versionen hat an der linken Spitze des Flügels einen Sensor für bildverstärktes Fernsehen eingebaut. Insgesamt ist der Hind mit einer beeindruckenden Menge von Sensoren, die ihre Daten in die Erkennungssysteme eingeben, sowie umfassenden ECM/IRCM Warn- und Störsystemen ausgestattet.

drei aus einer Aluminiumlegierung gefertigten Blätter des Heckrotors backbord montiert sind. Die nicht abnehmbaren Tragflügel sind in einem hohen Anstellwinkel in negativer V-Form angebracht und besitzen lange vertikale Endstücke. Der Hauptrotor wird im Marschflug um etwa 25 % von den Flügeln entlastet, was eine höhere Geschwindigkeit ermöglicht. Die Waffenbehälter hängen wegen der negativen V-Stellung der Flügel so tief, daß sie vom Boden aus gut nachgeladen werden können. Die halbkugelig vor den Lufteinläufen angebrachten Filter dienen als Fremdkörperabscheider. Die Besatzung der modernen Versionen des Mil Mi-24 besteht nur noch aus 2 Mann. Der vorn sitzende Waffenoffizier besteigt das Cockpit durch eine sich nach rechts öffnende Haube, der Pilot, dessen Platz überhöht hinter dem des Kopiloten angebracht ist, kommt durch eine rechte Tür in die Kanzel. Die Panzerung aller Mil Mi-Versionen ist sehr stark.

Avionik:

In alle Versionen des Hind sind außergewöhnlich umfassende elektronische Flugregelungs-, Sicht- und Zielverfolgungseinrichtungen und Kommunikations- und Allwetter-Navigationshilfen eingebaut, die dem Piloten teilweise über ein HUD und dem Waffenoffizier über einen

Bewaffnung:

Bis zu einer Kampflast von 1,5 t können diverse Waffen mitgeführt werden. Eine Variante ist das Mitführen einer vierrohrigen Gatling-Kanone statt des einrohrigen MGs, eine andere die Anbringung einer doppelrohrigen 23-mm-Kanone GShL-23 außen rechts am Rumpf und die Möglichkeit, statt der AT-3 lasergelenkte Flugkörper AT-6 Spiral zu verschießen.



Sikorsky S-70 (UH-60A Black Hawk)

Typ: Mehrzweck-Transport-Hubschrauber
Herkunft: USA

Antrieb:

2 Wellenturbinen GE T700-700 1.560 WPS

Abmessungen:

Durchmesser des 4-Blatt Hauptrotors	16,36 m
Länge (Rotoren drehend)	19,76 m
Rotoren unberücksichtigt	12,60 m
Höhe (über alles, Hauptrotor in Ruhestellung)	5,13 m
Gewicht:	
Leer (Rüstgewicht)	4819 kg
max. Startgewicht	9185 kg
Zuladung	4366 kg
Leistung:	
max. Höchstgeschwindigkeit	237 km/h
im Horizontalflug in SL	213 m/Min
VROC	3170 m
Schwebegipfelhöhe OGE	600 km
Reichweite	

Ausstattung:

Der Black Hawk wurde aus Verladungsgründen sehr kompakt und mit faltbaren Hauptrotorblättern sowie beiklappbarem Heck konstruiert. Nabe und Arme des Hauptrotorkopfes sind aus einem Stück geschmiedet, er besitzt bifilare Schwingungsdämpfer und ungeschmierte Elastomerlager. Der Rumpf besteht zum größten Teil aus Leichtmetall, nur in Cockpit, Kabinenboden und Ausbuchtungen sind verschiedene Verbundwerkstoffe verarbeitet worden, und sowohl Piloten- als auch Kabinensitze sind bruchlandungssicher gefertigt. Der Black Hawk hat Platz für 11, notfalls sogar 14 voll ausgerüstete Soldaten, 6 Tragbahnen oder 4 Tragbahnen und 3 Sanitäter.

Der Lasthaken, unterhalb des Rumpfes montiert, ist für 3.629 kg Last ausgelegt und kann bei Bedarf gegen eine Rettungswinde ausgetauscht werden. Das mit einem Spornrad versehene Fahrwerk kann nicht eingefahren werden. Die Hauptrotorblätter des Sikorsky S-70 sind aus je einem ovalen Titanrohrholm gefertigt, dessen Hinterkante mit einer Nomex-Graphitmischung gefüllt und mit einem Glasfaser/Epoxid-Verbundwerkstoff verkleidet ist. Die asymmetrische Rotorleitkante ist mit einem Trimmgewicht versehen und mit Titan ummantelt, die nach rückwärts gefeilt den Rotorspitzen aus Kevlar gefertigt. Der Rotor, dessen Blätter mit Hilfe des BIM-Verfahrens, einer Rotorblatt-Inspektionsmethode, ständig kontrolliert werden, ist ungebremst. Der aus Verbundwerkstoffen gefertigte Heckrotor, der sich aus einem gelenklosen Doppelblatt zusammensetzt, besitzt eine um 20 Grad nach links geneigte Nabe. Das Heck besitzt eine große, elektrisch angetriebene Höhenflosse, deren Stellwinkel durch Fluggeschwindigkeit, gemeinsame Anstellung, Steigungswinkel und Seitenbeschleunigung bestimmt wird. Nach einem Verlust des Heckrotors ist es noch möglich, Rollandungen durchzuführen und die Höhenflosse hochzuklappen. Zusätzlich zu den hinter der Kabine angeordneten Hauptkraftstofftanks können am Außenlast-Rüstsatzsystem (ESSS) Zusatztanks angebaut werden, was die Kraftstoffkapazität auf 3.545 l erhöht.

Avionik:

Die Grundausrüstung des S-70 UH besteht aus Doppler-Radar, einem Funkpeiler (ADF), VOR/Geräuschbojen/Gleitweg,

Radar-Höhenmesser, Funkgerät für verschlüsselten Betrieb, RWR und ALQ-144 RCM. Der Black Hawk besitzt ein zentrales Datenbussystem nach MIL-STD-1553B, Cockpit-Multifunktionsdisplays, neues Doppler-Radar, ein Trägheitsnavigationssystem, ein globales Ortungssystem, spezielles ADF zur Lokalisierung von Überlebenden, FLIR, helm montierte Nachtsichtbrillen, APR-39 RWR, Düppel-/Täuschungskörperwerfer und einen automatischen Flugleittkoppler, der für den Übergang vom Marschflug in den stationären Schwebeflug sorgt.

Bewaffnung:

Das 3. Besatzungsmitglied, der Crew Chief, bzw. eines der anderen Besatzungsmitglieder bedient die MGs, die jeweils in jedem der nach vorn gerichteten Kabinenfenster lafettiert werden. Das General-Electric-Waffensystem für den Black Hawk setzt sich aus entweder 2 Minigun-MGs im Kaliber 7,62 mm oder 2 Gatling-Kanonen GECAL .50 zusammen. An den wahlweise zu negativ gepfeilten Flügeln angebrachten ESSS können 16 Hellfire, Minenwerfer M56, Kanonen- oder Raketenbehälter, Stinger-Flugkörper, Elektronische Gegenmaßnahmen gegen feindliches Radar und andere Sensoren oder sogar Kräder mitgeführt werden.



Witchride

Typ: Herkunftsland:

Antrieb:

Abmessungen:

Durchmesser des 5-Blatt Hauptrotors

Länge

(Rotoren drehend)

Rotoren unberücksichtigt

Höhe (über alles, Hauptrotor in Ruhestellung)

Gewicht:

Leer (Rüstgewicht)

max. Startgewicht

Zuladung

Leistung:

max. Höchstgeschwindigkeit

im Horizontalflug in SL

VROC

Schwebegipfelhöhe OGE

Reichweite

Bell 222

Typ: leichter Vielmotorturboschrauber

Herkunft: USA

Antrieb:

2 Avco Lycoming LTS101-650 C-3 mit je 620 WPS (462 kW)

Abmessungen:

Durchmesser des

2-Blatt Hauptrotors 12,12 m

Länge (Rotoren drehend)

Rotoren k.A.

unberücksichtigt 10,98 m

Höhe

(über alles,

Hauptrotor

in Ruhestellung) k.A.

Gewicht:

Leer (Rüstgewicht) k.A.

max. Startgewicht 3.674 kg

Zuladung 6-8 Passagiere

oder 1.588 kg außen

Leistung:

max. Höchstgeschwindigkeit k.A.

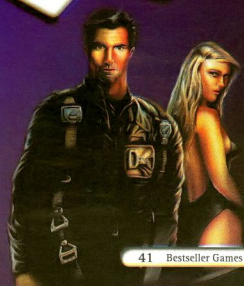
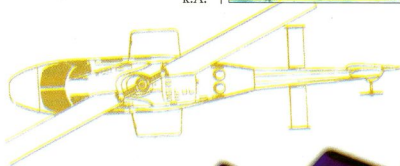
Reisegeschwindigkeit

222 km/h in 1.220 m Höhe

Reichweite 525 km

Ausstattung:

Der Bell 222 hat ein einziehbares Dreiradfahrwerk und eine vibrationsarme Nodamatic-Kabinenaufhängung.



Tastatur- belegung

Hauptsteuerung

- P** ---- Triebwerk an/aus
G ---- Fahrwerk ein-/ausfahren (wenn vorhanden)

Cockpitsichten

- F1** ---- links
F2 ---- halb links
F3 ---- geradeaus
F4 ---- halb rechts
F5 ---- rechts
F6 ---- nach oben
F7 ---- Cockpit

Joystick Knopf 2 Rundumsicht (nur aus Cockpit)

Sichten

- F9** ---- Cockpit-Sicht
F10 ---- Rotor-Kamera
F11 ---- Außenansicht Helicopter
F12 ---- Außenansicht Tower
I ---- Instrumente bei Außenansicht an/aus
, ---- Darstellung zoomen, nur Tower- und Rotorkamera
= ---- Zoomfaktor wieder auf 1 stellen
S ---- Durchblättern der Sichten (wie F9-F12)
SHIFT N Nachtsichtgerät ein-/ausschalten



Keyboard Stick Controls

- ---- Kollektiv runter (Pitch)
Ö, Ä -- Kollektiv hoch (Pitch)
, ---- Heckrotor links
. ---- Heckrotor rechts

Ziffernblock:

- 8** ---- Hubschrauber-Nase absenken
2 ---- Hubschrauber-Nase hochziehen
4 ---- links
6 ---- rechts
5 ---- neutral
***** ---- Pitch maximum
_ ---- Pitch minimum

bei Außenansicht Helicopter

- ALT 8** --Kameraschwenk um den Helicopter
ALT 4 --Kameraschwenk um den Helicopter
ALT 6 --Kameraschwenk um den Helicopter
ALT 2 --Kameraschwenk um den Helicopter

oder auch **Joystick Knopf 2**

Flugkontrollen

- A** -----Autopilot aus
H -----Autopilot versucht, Höhe über Grund zu halten
SHIFT H Stellung des Pitch-Hebels wird umgesetzt in Höhe
ALT F9 --Autopilot fliegt Wegpunkte ab, Höhe=low
ALT F10 Autopilot fliegt Wegpunkte ab, Höhe= contour
ALT F11 Autopilot fliegt Wegpunkte ab, Höhe= noe
ALT F12 Landen (nur über freier Fläche)

Waffenkontrollen

- ENTER** bei FS Pro auch **Knopf 3** ----- Waffenauswahl
- STRG** **ENTER** ----- Waffenauswahl, umgekehrte Reihenfolge
- LEERTASTE** oder **Joystick Knopf 1** ----- Waffe abfeuern
- SHIFT** **LEERTASTE** --- MG abfeuern (wenn vorhanden)
- C** ----- Chaff auslösen
- F** ----- Flare auslösen
- ALT** **D** ----- Außenlast ausklinken
- ÷** ----- Seilwinde bedienen

Zielerfassung

- TAB** bzw. **T** ----- Ziel erfassen/nächstes Ziel erfassen
- SHIFT** **TAB** bzw. **SHIFT** **T** -- Erfassen des Zieles, das am ehesten anvisiert wird
- STRG** **TAB** bzw. **STRG** **T** -- Zielauswahl: Flugziele, Flugabwehr, alle Ziele
- ALT** **TAB** bzw. **ALT** **T** ----- Zielerfassung aus

Multifunktionsdisplay MFD

MFD 1 - durchschalten

- 1** **SHIFT 1** -- elektronische Karte
- Radar
- Mission-Status u. Heli-Status
- Waffen
- Effizienz
- Wegpunkte

MFD 2 (falls vorhanden) - durchschalten

- 2** **SHIFT 2** -- elektronische Karte
- Radar
- Mission-Status u. Heli-Status
- Waffen
- Effizienz
- Wegpunkte

Zeitbeschleunigung (Ziffernblock)

- 7** ----- Zeitbeschleunigung erhöhen
- 1** ----- Zeitbeschleunigung verringern

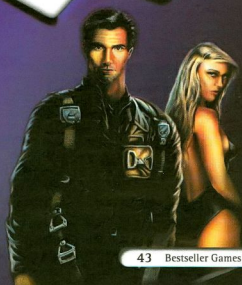
Diverse

- ALT** **M** -- Zwischen VGA-, 320x400- und SVGA-Auflösung umschalten
- ALT** **N** -- ebenso, nur in umgekehrter Reihenfolge
- ESC** ----- In-Flight Menü
- PAUSE** ----- Pause
- ALT** **X** -- Spielende
- K** ----- Kalibrierung der Mittelstellung (Joystick u. ggf. Helm)
- EINF** ----- Funkspruch absetzen
- ENDE** ----- Wiederholung der letzten Funksprüche
- ENTF** ----- Wingmanbefehl absetzen
- D** ----- Farbe des HUD ändern
- B** ----- HUD auf Brille an/aus

im MFD

- R** **SHIFT R** ----- Radar zoomen
- M** **SHIFT M** ----- Karte zoomen
- N** ----- Karte nach Norden ausrichten
- W** **SHIFT W** ----- Wegpunkte durchschalten
- ALT** **C** ----- „Caution“ aus, wieder frei

HINWEIS Die Seilwinde und das Ausklinken der Außenlast können auch mit dem Joystick bedient werden: Auswahl der Seilwinde bzw. Ausklinken der Außenlast mit RETURN wie Auswahl Waffensystem, Bedienung mit Feuerknopf oder Space.





DAS HEXAGON KARTELL - FLUGANLEITUNG

SEAL	S.E.A.L., militär. Einheit der UN
SFL	Leiter der Special Forces
TRN	Trainer
TRP	Truppe
TV	Fahrer des TV-Übertragungswagens
TWR	Tower
YHT	Kapitän der Yacht

HINWEIS

bedeutet, daß hier die entsprechende Ziffer eingesetzt wird.

Der Start

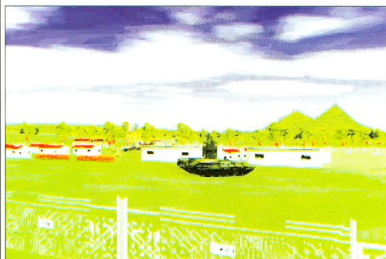
Nehmen Sie in Ihrem (gedachten) Sitz Platz, starten Sie das Triebwerk mit einem Druck auf die Taste P und erhöhen Sie die Rotorleistung mit dem Pitch, indem Sie die Taste Ä oder Ö betätigen bzw. das entsprechende Rad am Joystick nach vorn drehen. Vergessen Sie nicht, gegebenenfalls das Fahrwerk einzufahren. Fliegen Sie mit Ihrem Helikopter möglichst tief und nutzen Sie jede Deckung aus, die sich Ihnen bietet. Wer nicht gesehen wird, lebt länger. Viel Glück und Geschick bei Ihren Missionen!

Abkürzungen der Funknamen

AKF	Akif, Kopilot von Hawk
AL#	Alpha 1-5
BPL	Leiter des Bodenpersonals
CMP	Mann im Camp
EG#	Eagle 1-2
EWR	Einweiser
FHR	Fahrer
FND	Feind
GFR	Gefangener
GRP#	Gruppe 1-5
GSL	Geisel
HWK	Hawk, Call-Sign des Spielers
JET	Düsenjet
KNV	Ein Fahrer des Konvois
LDR	Leader, Anführer
LEC	Leconte, abgestürzter Pilot
MIC	Mission Command
PLF	Mann auf Ölbohrplattform
PNZ	Panzerführer

Abkürzungsverzeichnis

ADF	Automatisches Peilgerät, Funkpeiler
AHRS	Fluglage- und Kursbezugssystem
AM	Amplitudenmodulation
BIM	Methode zur Rotorblattspektion
DME	Elektronisches Meßgerät, Funknavigationshilfe
ECM	Elektronische Gegenmaßnahmen gegen feindliches Radar und andere Sensoren
ESM	Elektronische Unterstützungsmaßnahmen
ESSS	Außenlast-Rüstsatzsystem für Sikorsky UH-60
FACTS	FLIR-verstärktes Cobra-TOW-Zielgerät
FLIR	Vorwärtssicht-Infrarot-Wärmebildgerät
FM	Frequenzmodulation
GE	General Electric
GPWS	Bodennäherungswarnsystem
HADS	Hubschrauber-Luftwerte-System
HF	Hochfrequenz (3-30 MHz), Kurzwelle
HUD	Head-Up-Display, Frontscheiben-Sichtgerät, mit dem verschiedene Funktionen des Helikopters und seiner Anlagen angezeigt werden können
IFF	Freund/Feind-Kennungsanlage zur Feststellung der Identität
IG	Trägergestütztes Lenksystem
IHADSS	Helm montiertes Visier, das an ein Nachtsichtgerät gekoppelt ist
ILS	Instrumentenlandesystem
IMS	Integriertes Multiplexsystem
IR	Infrarot, Elektromagnetische Strahlung mit einer Wellenlänge, die größer ist als die roten Lichtes
IRCM	Infrarot-Gegenmaßnahmen, Infrarot-Störmaßnahmen
LAAT	Laserverstärktes Cobra TOW-Zielgerät



MFD	Multi-Funktions-Display, Mehrzweck-/Mehrfunktionsbildschirmgerät
MG	Maschinengewehr
MMS	Auf den Rotormast montiertes Zielgerät
NOE	Tiefst-Konturenflug bei einer Geschwindigkeit von ca. 30-40 km/h
PNVS	Nachtsichtsystem (des Piloten) in Verbindung mit TADS
RWR	Radar-Warnempfänger, der die Besatzung bei feindlicher Radarortung warnt.
TADS	kombiniertes Nachtsicht- und Nachtzielgerät
TOW	Panzerabwehr-Flugkörper, aus Rohr abgefeuert und optisch verfolgte Rakete
UHF	Ultrahochfrequenz
VOR	Ultrakurzwellen-Drehfunkfeuer, Kooperatives Funkortungsverfahren, das als Standlinie eine Gerade liefert.
VSI	Steig- und Sinkgeschwindigkeitsmesser
WPS	Wellenpferdestärke, Leistung an der Welle in PS

Glossar

Auftrieb

Eine gegen die Schwerkraft gerichtete Kraft, die erzeugt wird, wenn Luft über eine Tragfläche strömt. Der über der Oberseite der Tragfläche entstehenden Unterdruck zieht das Flugzeug quasi nach oben.

Autorotation

Flug bei abgeschalteten Turbinen. Luft, die durch die Scheibe des Hauptrotors strömt, erzeugt etwas Auftrieb.

Bodeneffekt

Eine Art „Luftkissen“, das von einem Hubschrauber beim Schwebeflug in geringer Höhe erzeugt wird.

Gieren

seitliches Ausbrechen des Hubschraubers.

Knoten

Geschwindigkeitsmaß. Ein Knoten entspricht 1,14 Meilen/h.

Kollektiv

Kontrollhebel, durch dessen Betätigung die Winkel aller Rotorblätter gleichzeitig verstellt werden können.

Luftwiderstand

Kraft, die der Bewegung eines Körpers durch die Luft entgegenwirkt.

Nicklage

Stellung des Hubschraubers in der Luft, bei der die Front niedriger liegt als das Heck.

Pitch

Um Höhe zu gewinnen, wird die kollektive Rotorblattverstellung schnell geändert.

Rotationsgeschwindigkeit

Geschwindigkeit, mit der sich die Rotorblätter um den Mittelpunkt drehen. Wird auch als Winkelgeschwindigkeit bezeichnet.

Schwebeflug

Nur bei einem Hubschrauber vorhandene Möglichkeit, bei gleichbleibender Höhe über einem bestimmten Punkt in der Luft zu „stehen“.

Seitliches Gleiten

Der Hubschrauber befindet sich im Vorwärtsflug und fliegt eine scharfe Kurve. Dabei gleitet er zeitweise – ohne Beachtung der Ausrichtung – in die ursprüngliche Flugrichtung.

Strömungsabriß

Aufgrund des steilen Anstellwinkels der Rotorblätter wird kein Auftrieb mehr erzeugt.



Translationsauftrieb

Auftrieb, der durch die Horizontalgeschwindigkeit erzeugt wird. Luft strömt über die rotierenden Blätter, wenn der Hubschrauber vom Schwebeflug in den Vorwärtsflug übergeht.

Zyklische Blattverstellung

Kontrollhebel, mit dessen Hilfe der Winkel einzelner Blätter während ihrer Umdrehung selektiv verändert werden kann. Die Neigung der Rotorscheibe wird durch die zyklische Blattverstellung kontrolliert. Dadurch werden Flugrichtung und Geschwindigkeit des Hubschraubers beeinflusst.

Flugschule

Einen Heli zu bewegen ist einfach. Hat man ihn erstmal in der Luft, braucht man gar nichts weiter zu tun – er rotiert von ganz alleine um die eigene Achse. Nun ist diese Kreisbewegung nicht unbedingt wünschenswert, weder für die Maschine noch für den Magen des Piloten. Da hilft nur eins: üben, üben und nochmals üben. Das sollten Sie unbedingt tun, wenn Sie Pilot bei der United Navy bleiben wollen. Nehmen Sie sich die nötige Zeit für die Flugstunden bei Herrn Wilke (siehe Kapitel „Die Menüs“, S. 14). Außerdem – wer sagt denn, daß Sie eine nur gerade mal so gelungene Mission nicht wiederholen dürfen? Machen Sie sich mit den Helis und ihren Cockpits vertraut, testen Sie alle im Schwebeflug, Kurven-, Gleit- und Tiefflug, landen Sie, wenn möglich im Anflug gegen den Wind, auf geraden und schiefen Ebenen.

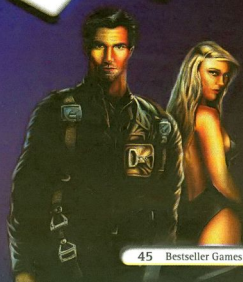
Wer gerne sein praktisches Können mit theoretischem Wissen unterfüttert, wer wissen will, wieso ein Helikopter überhaupt fliegen und in der Luft stehen kann, welcher Anflugwinkel zum Landen am günstigsten ist und was man unter einem effektiven Translationsauftrieb zu verstehen hat, dem kann geholfen werden. Im Kapitel „Die Flugschule“, das sich aus Platzgründen auf der Heft-CD befindet, können Sie all diese Dinge und noch vieles mehr nachlesen. Das Handbuch des „Hexagon-Kartell“ liegt im PDF-Format für den Acrobat Reader von Adobe vor und befindet sich auf der ersten CD im Verzeichnis **HANDBUCH**.

Wer diesen kostenlosen Viewer nicht schon besitzt, findet ihn ebenfalls auf dieser Heft-CD im Verzeichnis **ADOBE**. Der Reader erlaubt das Betrachten und Drucken von Text- und Grafikdateien im Original-Layout, darüber hinaus verfügt er über Zoom- und Suchfunktionen und einiges mehr.

Der Acrobat Reader

Der Acrobat Reader ist unter Windows 3.x, Windows 95 oder Windows NT zu betreiben. Je nach Betriebssystem ist also die 16-Bit-Version (Windows 3.x) oder die 32-Bit-Version (Windows 95/NT) zu installieren. Die Installation beginnt jeweils nach einem Doppelklick auf die Datei **AR16D301.EXE** (16-Bit-Version) oder **AR32D301.EXE** (32-Bit-Version).

Starten Sie das Programm nach der Installation auf die Windows-übliche Art und Weise, und öffnen Sie das Dokument mittels der Windows-Standard-Menüs. Eine ausführliche Anleitung finden Sie in der mitgelieferten Datei **ACROBAT.PDF** im Programmverzeichnis des Readers. Die Grundfunktionen sind weitgehend selbsterklärend und dürften niemanden vor ein Problem stellen, der mit Windows-Software vertraut ist.



Ihr CD-Cover zum Ausschneiden



Vorderseite

Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen
für die handelsüblichen Plastikbo-
xen 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 herausheben;
- Vorder und Rückseite einlegen – fertig!

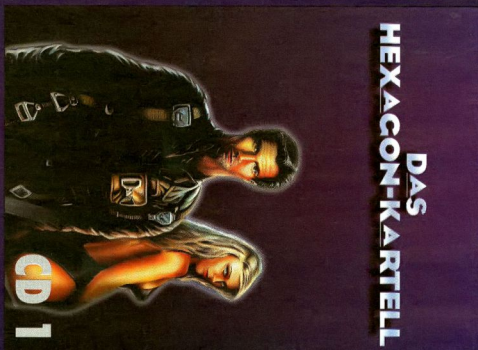


Rückseite

Sie können die passenden Boxen
gleich mitbestellen –
Bestellschein auf Seite 49

REND

BESTSELLER GAMES 27



BESTSELLER GAMES 27 · Das Hexagon-Kartell

DAS HEXAGON-KARTELL

Ausführliche Installationsanleitungen und
technische Hinweise erhalten Sie im zugehö-
rigen Heft auf den Seiten 6-9.

Systemanforderungen

- MS DOS 5.0 oder Windows 95
- PC 486-DX2, 8 MB RAM
- 2x CD-ROM
- 1 MB VGA-Grafikkarte mit VESA
- MS Maus oder kompatible
- 20 MB Festplattenspeicher

Empfohlen

- Pentium 133, 16 MB RAM
- 60 MB Festplattenspeicher
- 1 MB SVGA-Grafikkarte mit VESA
- 4x CD-ROM
- Soundkarte
- Joystick

Der Programmierer

- ① Sie gelangen in den Startrek, indem Sie
auf Ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch
Eingabe von „d:“, falls Ihr CD-ROM-Laufwerk
als Laufwerk D angesprochen wird.
- ② an der Eingabeaufforderung
Befehl:ZAL eingeben.

Die Demoprogramme

Die Demos starten Sie am einfachsten aus dem Pro-
grammstartrek. Wenn die Programme (zwei Abfolge-
spiele) beendet sind, werden Sie zum Startrek zurück
geführt. Wenn Sie die Startrek-Schaltfläche drücken,
werden Ihnen die Demos angeboten. Sie können
weiterhin darüber informieren und zugleich anzeigen,
wie Sie das Demo von der Kommandozeile aus starten
können.

CD-Inhalt

Vollespielen: Das Hexagon-Kartell
Spielbare Demos: M.A.X., MDK
Freeware: Acrobat Reader
Shareware: Packprogramme, Aktivitäten-
Software von Thunderbyte



BESTSELLER GAMES 27

BESTSELLER GAMES 27 · Das Hexagon-Kartell

MDK

DEMO

AUF DER NETT-CD

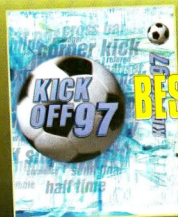
wurde sofort die Referenz unter den Actionspielen. Es war Spiel des Monats und hat wohl jede Auszeichnung bekommen, die zu vergeben war. Nun wird es auch von uns ausgezeichnet: Mit einem neuen Preis.



**BESTSELLER
GAMES
GOLD EDITION 21**

IM JANUAR KOMMT KURT.

Mit allen Patches und Cheats. Fuer DM 14,99.



**BESTSELLER
GAMES 29**

Februar '99

Fußball-Simulation



**BESTSELLER
GAMES
GOLD EDITION 20**

Dezember '98

Echtzeit- und Runden-Strategie

VOR
SCHAU

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden



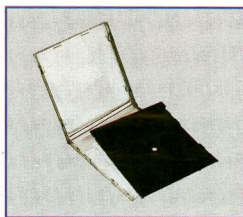
Vorderseite

Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen
für die handelsüblichen Plastikbo-
xen vorbereitet.

Und so geht's:

- Schneiden Sie die Vorder- und Rückseite entlang der Ränder aus;
- Knicken Sie die Rückseite an den gestrichelten Linien;
- Öffnen Sie die CD-Box, indem Sie die Einlage vorsichtig heraushebeln;
- Vorder und Rückseite einlegen – fertig!



Rückseite

Sie können die passenden Boxen
gleich mitbestellen –
Bestellschein auf Seite 49

IREND

BESTSELLER GAMES 27

DAS HEXAGON-KARTELL

CD 2

BESTSELLER GAMES 27 • Das Hexagon-Kartell

DAS HEXAGON-KARTELL

Ausführliche Installationsanleitungen und
technische Hinweise finden Sie im zugehör-
gen Heft auf den Seiten 6-9.

Systemanforderungen

- MS DOS 5.0 oder Windows 95
- PC, 486-DX2, 8 MB RAM
- 2x CD-ROM
- 1 MB VGA-Grafikkarte mit VESA
- MS Maus oder Kompatibel
- 20 MB Festplattenspeicher

Empfohlen

- Pentium 133, 16 MB RAM
- 660 MB Festplattenspeicher
- 1 MB SVGA-Grafikkarte mit VESA
- 4x CD-ROM
- Soundkarte
- Joystick

Der Programmierer

- 1 Sie gelangen in den Starter, indem Sie
auf Ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch
Eingabe von „cd-“, falls Ihr CD-ROM-Laufwerk
als Laufwerk D angesprochen wird;
2 an der Eingabeaufforderung
BCN51\>L eingeben.

Die Demoprogramme

Die Demos starten Sie am einfachsten aus dem Pro-
grammstarter. Wenn die Programme zu weit fortge-
schritten sind, werden Sie auf der Festplatte installiert.
Wenden Sie sich an den Hersteller, wenn Sie das Starter
Kartell nicht mehr haben. Sie werden Ihnen helfen, so-
wie Sie das Demo von der Kommandozeile aus starten
können.

CD-Inhalt

- Vollversionen:** Das Hexagon-Kartell
Spielbare Demos: M.A.X., MDK
Freeware: Acrobat Reader
Shareware: Packprogramm, Aktivieren-
Software, Solitaire, von Hundertbyr



BESTSELLER GAMES 27

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games 27“ und den darin enthaltenen CD-ROMs berechtigt sind, das Programm

DAS HEXAGON-KARTELL

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

Das Hexagon-Kartell ist ein kommerzielles Lizenzprodukt. Es unterliegt damit – im Gegensatz zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

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

- 1 Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, und der **TREND GmbH** ist die Nutzung des auf den CD-ROMs aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an **TREND** zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
- 2 Umfang der Benutzung:** Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installationen auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
- 3 Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROMs einen Materialfehler aufweisen, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit dem Registrierungsschein sowie einem frankierten (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an die umseitige Adresse. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
- 4 Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungsscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender von **Das Hexagon-Kartell** werden.

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

Abgesandt am:

☐☐.☐☐.19☐☐

Unterschrift



REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **Das Hexagon-Kartell** mit dem Kauf der Zeitschrift „**Bestseller Games 27**“ erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zu Kenntnis genommen. Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.

Bitte ausfüllen

Computer: ☐ 486 ☐ Pentium ☐ Pentium II oder höher
Speicher: ☐ 8 MB ☐ 16 MB ☐ 32 MB (oder mehr)
Betriebssystem: ☐ DOS ☐ Win 3.1 ☐ Win 95 ☐ andere
Peripherie: ☐ Soundkarte ☐ Modem ☐ Joystick/Gamepad

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

☐ ja ☐ nein

Ich bin bereits registrierter Anwender einer anderen Vollversion aus dem TREND-Verlag:

☐ ja ☐ nein

Vor- und Zuname

Geburtsdatum

Straße

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die umseitige Adresse:

PEARL

(Passend für Fensterbriefumschlag)

BESTSELLER GAMES 27

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

PC-Softwaremagazine

jetzt einfach und kostengünstig nachbestellen!

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

Bestseller Games

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-1009	9: Leisure Suit Larry 5	9,99
UZ-1012	12: Leisure Suit Larry 6	12,99
UZ-1014	14: Sim City Enhanced	12,99
UZ-1016	16: Dungeon Master 2	12,99
UZ-1017	17: Warcraft 1	12,99
UZ-1018	18 Das schwarze Auge 1 & 2 (2 CDs)	12,99
UZ-1019	19: Albion	12,99
UZ-1020	20: Pirates! Gold	12,99
UZ-1021	21: Space Marines	12,99
UZ-1022	22: Frankenstein	12,99
UZ-1023	23: Earthworm Jim 1+2 (2 CDs)	12,99
UZ-1024	24: Normality	12,99

Bestseller Games Gold

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-1106	6: Die Siedler 1	14,99
UZ-1107	7: Cyberia 1	14,99
UZ-1108	8: Descent 1	14,99
UZ-1109	9: Pole Position – Formel 1 Teamchef	14,99
UZ-1110	10: Werewolf & Comanche 2.0	14,99
UZ-1111	11: Jagged Alliance 1	14,99
UZ-1112	12: Battle Isle 3: Schatten d. Imperators	14,99
UZ-1113	13: Grand Prix – Formula One	14,99
UZ-1114	14: Kingdom O'Magic (2 CDs)	14,99
UZ-1115	15: Stonekeep	14,99
UZ-1116	16: Rallye Racing 97	14,99
UZ-1117	17: G-Nome	14,99

BG Collection

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-1213	13: Shattered Steel: Liberat. of Lanios	19,80
UZ-1215	15: Buzz Aldrin's Race into Space	19,80
UZ-1216	16: Castles II – Siege & Conquest	19,80
UZ-1217	17: B17 – Flying Fortress	19,80
UZ-1218	18: Gunship 2000	19,80
UZ-1219	19: Dragonsphere	19,80
UZ-1220	20: Die Höhlenwelt Saga	19,80

BG Special

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-1307	7: Battle Chess 1/2 / Enhanced	19,80
UZ-1308	8: Maniac Mansion / Loom / Zak McKracken	19,80
UZ-1309	9: 3 Classic Flight Simulations	19,80
UZ-1310	10: Liti Divil / Slipstream / Retribution	19,80
UZ-1311	11: Crusade / Wolfpack / Turrican 2	19,80

UZ-1312	12: Dark Universe/ Whales Voyage 1&2	19,80
UZ-1313	13: Der Planer / Kaiser / Traders	19,80
UZ-1314	14: Xanse / Patrizier / Winzer Deluxe	19,80

Spielhallen Hits

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-1401	1: Battle Race	19,80
UZ-1402	2: Primal Rage	19,80
UZ-1403	3: D.O.G. – Fight For Your Life	19,80
UZ-1404	4: Fatal Racing	19,80
UZ-1405	5: Battle Arena Toshinden	19,80

CD Top

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-1502	2: Time Almanac of the 20th Century	12,99
UZ-1503	3: Leonardo – The Inventor	12,99
UZ-1504	4: PhotoFinish 3.0	12,99
UZ-1505	5: Land Designer (Gartenplaner)	12,99
UZ-1506	6: Infopedia 2.0	12,99
UZ-1507	7: A.R.N.O.L.D. Mix H't f. Win95	12,99
UZ-1508	8: Print Artist 3.0 SE plus	12,99
UZ-1509	9: TopWare Gold II (43 Vollversionen)	12,99
UZ-1510	10: Micrografix Simply 3D	12,99
UZ-1511	11: Marco Polo Travel Center 2.2	12,99
UZ-1512	12: Battles of the World	12,99
UZ-1513	13: Länder-Magazin (2 CDs)	12,99
UZ-1514	14: Der farbige Brehm	12,99

Fast geschenkt

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-1603	3: Press international & DesignWorks	9,99
UZ-1608	8: Media Mania 1.2 Private Edition	9,99
UZ-1609	9: Borland Paradox 4.5 f. Win.	9,99
UZ-1610	10: Labels Unlimited	9,99
UZ-1611	11: Norton Commander 4.0 CL Edition	12,99
UZ-1612	12: Calendar Creator Plus 2.0	12,99
UZ-1615	15: Image Pals 1.2	12,99
UZ-1616	16: Astro Star 5.0	12,99
UZ-1617	17: Übung macht d. Meister – Englisch	12,99
UZ-1618	18: Bodyworks 5.0	12,99
UZ-1619	19: WinDelete 2.0	12,99
UZ-1620	20: dBASE 5.0 für Windows	12,99
UZ-1621	21: 3D-Weltatlas	12,99
UZ-1622	22: TurboCAD Designer 2D/3D	12,99

Fast geschenkt Gold

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-1701	1: CA SuperCalc	19,80

UZ-1704	4: CA Clipper 5.2 & Clipper Tools 3	19,80
UZ-1705	5: PTS BootManager 2.6	19,80
UZ-1706	6: CA Realizer 2.0 / CA dBase Fast 2.0	19,80
UZ-1707	7: Micrografix ABC FlowCharter	19,80
UZ-1708	8: Führerschein-Training	19,80
UZ-1709	9: RGH Profan 4.5 für Windows	19,80

Vollversion

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-3007	7: Lotus AmiPro 3.1	19,80
UZ-3008	8: ClarisWorks 3.0	19,80
UZ-3009	9: Reflections 4.0	19,80
UZ-3010	10: KHK PC Freiberufler 2.04	19,80
UZ-3011	11: Lotus Approach 3.02	19,80
UZ-3012	12: IMSI FormTool Gold (Win 3.1)	19,80
UZ-3013	13: Micrografix PhotoMagic 1.0	19,80
UZ-3014	14: Instant 3D 1.0	19,95

PC Schulung

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-3101	1: WinWord 7.0 Training	19,80
UZ-3102	2: CorelDRAW 6 Training	19,80
UZ-3103	3: Excel 97 Training	19,80
UZ-3104	4: Word 97 Training	19,80
UZ-3105	5: Access 97 Training	19,80
UZ-3106	6: PC Einsteigerkurs Windows 95	19,80
UZ-3107	7: Bildbearbeitung Lernkurs	19,80

PC Lösungen

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-3201	1: 222 Excel 5 Lösungen	19,80
UZ-3202	2: Access Top-Lösungen	19,80
UZ-3203	3: 333 CorelDRAW Lösungen (V3-6)	19,80
UZ-3205	5: 555 MS-Office 7.0 Lösungen	19,80
UZ-3206	6: 200 Excel Lösungen & Makros	19,80
UZ-3207	7: Die besten Access Lösungen	19,80
UZ-3209	9: 333 CorelDRAW Lösungen (V 6/7)	19,80
UZ-3210	10: Finanzen im Griff mit Excel	19,80
UZ-3211	11: 111 Profi-Lösungen f. Access	19,80
UZ-3212	12: 333 CorelDRAW Drucksachen	19,80

Win Word Lösungen

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-3307	7: 444 Lösungen für Heim und Büro	19,80
UZ-3308	8: 222 Formulare und Etiketten	19,80
UZ-3309	9: Zeitschriften selbst gemacht	19,80
UZ-3310	10: 333 Vorlagen für Weihnachtskarten	19,80
UZ-3311	11: 444 Vorlagen f. Fasching & Ostern	19,80

Bestell-Coupon für PC-Softwaremagazine

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

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

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

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

☐ Bankeinzugsmächtigung liegt Ihnen vor

Kunden-Nr. (falls vorhanden)

Name u. Ort der Bank:

Vor- u. Zuname:

BLZ:

Konto-Nr.

Straße / Haus-Nr.

PLZ / Ort:

Datum: _____ Unterschrift: _____
(Bei Minderjährigen ist die TurboCAD des Elternstills erforderlich!)

So bestellen Sie:

Senden Sie uns den Bestellcoupon per Brief oder Fax zu oder bestellen Sie rund um die Uhr telefonisch unter Telefon 0180-555 82 oder per Internet unter www.pearl.de. Innerhalb Deutschland bezahlen Sie für Ihre Zeitschriften-Lieferung lediglich eine geringe **Versandkostenpauschale von DM 2,95** bei Bank-einzug oder Vorkasse per Scheck bzw. DM 5,95 bei Zahlung per Nachnahme. Diese vergünstigten Versandpauschalen gelten nur für die hier aufgeführten Softwaremagazine mit UZ-...-Bestellnummern! Kunden in der Schweiz und Österreich bestellen bitte bei ihrer Landesniederlassung (Anschrift und Versandbedingungen siehe PEARL-Katalog in der Heftmitte).

PEARL Agency GmbH
PEARL-Straße 1
D-79426 Buggingen

Tel. 0180-555 82

Fax 07631/360-444

DAS HEXACON-KARTELL

IM
HELIKOPTER
GEGEN DIE
MAFIA

Jahrtausendwende. Die Regierungen der Welt wissen sich nicht mehr zu helfen: In den Ländern herrscht das Chaos, Korruption und Weltwirtschaftskrise führen zu einer immer größeren Kluft zwischen Arm und Reich, und die gebeutelten Industriestaaten sind unregierbar geworden – die Zustände erweisen sich als idealer Nährboden für das organisierte Verbrechen. Sechs mächtige Gangstersyndikate schließen sich zusammen. Das **Hexacon-Kartell** ist mit gewöhnlichen Mitteln nicht mehr zu bekämpfen. Eine internationale Kampftruppe soll deshalb die Verbrecher das Fürchten lehren und erbarmungslos durchgreifen: Die **United Navy**.

Fliegen Sie als **Helikopter-Kampfpilot** in der Eliteeinheit der United Navy Einsätze gegen das organisierte Verbrechen. In zahlreichen Missionen müssen Sie beweisen, daß man sich bei Aufklärung, Begleitschutz, Search & Destroy oder Rettungseinsätzen auf Sie verlassen kann. Sie sitzen im Cockpit von **acht verschiedenen Kampfhelikopter-Modellen** und erleben ein **absolut realistisches Fluggefühl** in allen Kontinenten der Welt.

Mit Hilfe des anspruchsvollen Trainingsprogramms werden Sie die Kunst des Helikopterfluges hoffentlich bald beherrschen – das Kartell schläft nicht!

Systemanforderungen:

MS-DOS ab V. 5 oder MS-DOS-Modus von Windows 95, PC 486-DX2, 8 MB RAM, 20 MB Festplattenpeicher, 1 MB VGA-Grafikkarte mit VESA, 2x CD-ROM, MS-Maus oder Kompatibles.

Empfohlen: Pentium 133, 16 MB RAM, 60 MB Festplattenpeicher, 1 MB SVGA-Grafikkarte mit VESA, 4x CD-ROM, Soundkarte und Joystick



ASCARON

BESTSELLER GAMES

Inhalt von
Heft und CDs

DAS
HEXACON-KARTELL

Vollversion auf den Heft-CDs

- * Anspruchsvolle Hubschrauber-Action auf 2 CDs
- * Ausführliche, gedruckte Spielanleitung
- * Deutsche Sprachausgabe
- * Acht Heli-Typen mit realistischer Flugdynamik
- * Multiplayer-Modus
- * Flughilfen in Form von Autopiloten
- * Reale Radarsimulation
- * Training mit Anweisungen eines Fluglehrers
- * Realistisches Fluggefühl
- * Sieben Szenarien mit 70 völlig verschiedenen Missionen
- * Unterstützt alle gängigen Joysticks, 3D-Brillen und VR-Helme

So urteilt die Fachpresse:

PC Action:

86%, „Exakte Simulation und motivierende Spielatmosphäre“

PC Games:

91% Spielspaß, PC Games Award

PowerPlay: 79%

