

3/95

MAGNA
MEDIA



DM 19,80
GS 150,-/sfr 19,80/fr 480,-

CD-ROM
PLAY

CD-ROM
PLAY



VOLLVERSION AUF CD
BATTLEHAWKS 1942

- Einmalige Simulation
- Schlacht im US-Pazifik
- Sechs super Flugzeuge
- Orden und Top-Medaillen
- Zudem eine Auswahl von brandaktuellen Super-Demos



Die Flug-Simulation von LucasArts als Vollversion

BATTLEHAWKS 1942

Anleitung in Deutsch





ANLEITUNG

BATTLEHAWKS 1942

"Einen Flugzeugträger erwischt!"

Lieutenant Commander Robert E. Dixon, nachdem seine Schwadron während der Schlacht im Korallenmeer half, den Flugzeugträger Shoho zu versenken.

Battle Hawks

Die mitgelieferte CD-ROM beinhaltet neben dem Originalprogramm "Battlehawks" auch eine Auswahl aktueller Demos. Um die CD-ROM zu benutzen, müssen Sie sich auf alle Fälle auf der MS-DOS-Ebene befinden. Verlassen Sie dazu gegebenenfalls Ihre Windows-Oberfläche vollständig. Ein Start der Programme von Windows aus ist auch mit dem Befehl zum Starten von DOS-Programmen nicht möglich.

Wenn Sie sich auf der Standard-DOS-Oberfläche befinden, wechseln Sie anschließend auf Ihr CD-ROM-Laufwerk durch Eingabe des Laufwerksbuchstabens (z.B. "D" oder "E", je nach der individuellen Konfiguration Ihres Computersystems) und Bestätigung mit der RETURN-Taste. Geben Sie nun je nach gewünschter Funktionen einen der im folgenden beschriebenen Befehle ein:

Start des Programms

Geben Sie einfach den Befehl **START** ein und bestätigen Sie diesen mit der RETURN-Taste. Im Normalfall wird nun das Programm automatisch gestartet. Folgen Sie beim Start einfach den Bildschirmanweisungen. Sollten Sie aufgrund Ihrer CD-ROM-Treiber über zu wenig Speicher verfügen, wird sich das Spiel nicht starten lassen. Dann können Sie das Programm auch auf Ihrer Festplatte installieren lassen. Geben Sie dazu den Befehl **HDINST** ein und bestätigen Sie diesen. Folgen Sie auch in diesem Fall den angezeigten Anweisungen auf Ihrem Computerbildschirm.

Nachdem Sie das Spiel gestartet haben, haben Sie die Möglichkeit, dem Programm mitzuteilen, welchen Graphikmodus Sie verwenden wollen, welche Bodendetailtreue dargestellt werden soll. Für den Sound verwendet das Programm immer den internen PC-Lautsprecher, so daß die Ansteuerung mit allen Rechnertypen selbsttätig funktioniert.

Zur Wahl des Graphikmodus schreiben Sie:

- 1: wählt VGA oder MCGA
- 2: wählt EGA
- 3: wählt TANDY 16-Farb-Graphik

Anleitung komplett auf der CD

Aufgrund der Funktionsvielfalt von "Battlehawks 1942" konnten wir leider nicht alle Tips und Zusatzinfos im Heft drucken. Sie finden deshalb auf der CD noch ein automatisches Anzeigeprogramm, das Ihnen eine vollständige Version der Beschreibung auf dem Bildschirm präsentiert. Um den Text anzuzeigen, geben Sie einfach den nötigen Befehl **ANLEIT** ein und bestätigen mit der RETURN-Taste. Zudem finden Sie auf der CD die Anleitung im MS-DOS-Textformat und als Word-Datei, so daß Sie den Text mit jedem gewöhnlichen Editor- oder Textprogramm lesen können und von dort aus ausdrucken. So lassen sich mit der Suchfunktion Ihrer Textverarbeitung bestimmte Themen suchen oder ausgewählte Textblöcke selektiv zu Papier bringen.

Start der Demos

Da wir auf der CD-ROM ausschließlich brandheiße Demos mitliefern, kann es vorkommen, daß Sie zum Start Ihrer Programme einige Konfigurationen Ihres Systems ändern müssen. Diese Informationen und die Startanweisung der einzelnen Demos finden Sie in einer LIESMICH-Datei auf der CD-ROM. Um diesen Text anzuzeigen, geben Sie einfach den nötigen Befehl **LIESMICH** ein und bestätigen Sie mit RETURN.

Hotline für alle Fälle

Um Ihnen in schwierigen Fällen Unterstützung zu bieten, hat die Firma Softgold eine spezielle Hotline eingerichtet. Jeden Montag und jeden Mittwoch können Sie unter der Telefonnummer 02131-965-110 von 15 bis 16 Uhr Informationen erhalten. Sitzen Sie bitte mit Stift und Papier vor Ihrem Computer und halten Sie folgende Informationen über Ihr System bereit: Marke, Modell, Peripheriegeräte, Grafikkarte, Soundkarte, verfügbarer Arbeitsspeicher und einen Ausdruck Ihrer CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT-Datei.

Gameplay

Wie man sich zurechtfindet

Von nun an werden wir Ihre Cursor Tasten, die Maus oder den Joystick als den "Controller" bezeichnen.

An vielen Stellen des Spiels werden die momentan zur Verfügung stehenden Optionen in einer leuchtenden Farbe dargestellt. Sie können diese hervorgehobene Option von einer Auswahl zur nächsten bewegen, indem Sie den Controller in die entsprechende Richtung bewegen oder die korrekte Taste drücken (sehen Sie dazu unter "Tastatur-Referenz" nach). Um die hervorgehobene Auswahl anzuwählen und zum nächsten Bildschirm zu gelangen, drücken Sie [Return] (oder drücken Sie die Taste Ihres Controller).

Spielbeginn

Drücken Sie eine beliebige Taste, um von der Einleitung und den Credits zum Hauptmenü zu gelangen.

Hauptmenü

Das Hauptmenü haben Sie erreicht, wenn Sie eine Nahaufnahme eines amerikanischen Wildcat-Jägers an Bord eines Flugzeugträgers sehen. Dort werden fünf Auswahlmöglichkeiten zu sehen sein:

Select Training Erlaubt Ihnen, eine Trainingsmission auszuwählen, die nicht in Ihr Pilotenlogbuch eingetragen wird.

Select Active Duty Damit können Sie einen Einsatz fliegen, der in Ihr Pilotenlogbuch eingetragen wird.

Flugzeuge anschauen Ermöglicht Ihnen, die verschiedenen japanischen und amerikanischen Flugzeuge anzusehen, die Sie in Battlehawks fliegen können.

Review Battle Records Damit können Sie die Einträge aller Piloten ansehen und bearbeiten. Das Spiel wird automatisch mit einem vorgegebenen amerikanischen Piloten mit dem Namen

ANLEITUNG

TRAINEE gestartet. Wenn Sie einen anderen Piloten verwenden wollen oder mit einem neuen Piloten anfangen möchten, müssen Sie diese Option auswählen, bevor Sie Ihren ersten Einsatz beginnen.

Exit from Program Damit verlassen Sie das Spiel.

Trainingsmissionen

Hier können Sie die Fähigkeiten entwickeln, verbessern und anwenden, die Ihnen helfen, sich gut in Ihren Einsätzen zu profilieren. Da die Ergebnisse dieser Trainingsmissionen nicht in Ihrem Pilotenlogbuch auftauchen werden, können Sie hier Fehler machen und herumprobieren. Dies ist die beste Art und Weise, ein besserer Pilot in echten Luftkampfsituationen zu werden.

Nachdem Sie eine Trainingsmission ausgewählt haben, werden Sie zum Bereitschaftsraum-Bildschirm gelangen, wo Sie Ihre Mission verändern können. Experimentieren Sie mit so vielen verschiedenen Modifikationen wie Sie können.

Sie werden vier verschiedene Trainingsmissionen zur Auswahl haben:

Fighter Intercept Sie werden einfliegende Feindflugzeuge mit Ihrem Jäger angreifen. Sie müssen Ihr Schiff verteidigen, indem Sie feindliche Bomber und deren Eskorten abschießen, bevor diese angreifen können.

Fighter Escort (Begleitschutz) Sie werden einen Jäger fliegen und alliierte Flugzeuge beschützen, die die gegnerischen Schiffe angreifen werden. Ihre Kameraden werden jeden Schutz, den Sie ihnen geben können, brauchen, da gegnerische Jäger überall um Sie herum sein werden.

Dive-Bombing (Sturzflug-Bombardierung) Werfen Sie Ihre Bombenlast auf ein gegnerisches Schiff. Sturzbomber flogen in großen Flughöhen, stießen dann fast senkrecht herab, klinkten ihre Bomben aus und zogen kurz über dem Ziel wieder hoch. Je nach Mission werden Ihnen gegnerische Jagdflugzeuge begegnen. Für weitere Informationen schauen Sie im Abschnitt "Tips und Taktiken" auf der CD nach.

Torpedo-Bombing (Torpedo-Angriff) Hier werden Sie einen gefährlichen Torpedowurf durchführen. Die niedrig anfliegenden Torpedobomber mußten knapp über den Wellen gleiten, um ihre Torpedos auszuklinken und um zu vermeiden, vom Gegner entdeckt zu werden. Fliegen Sie niedrig und langsam in Richtung Feindschiff und klinken Sie Ihren Torpedo in Nähe des Schiffes aus. Gegnerische Jäger könnten in der Nähe sein! Techniken des Torpedowurfs werden unter "Tips und Taktiken" erläutert.

Exit Bringt Sie zum Hauptmenü zurück.

Um eine dieser Trainingsmissionen auszuwählen, bewegen Sie den Controller rauf oder runter bis der Missionstyp, den Sie fliegen wollen, hervorgehoben ist. Dann bewegen Sie Ihren Controller nach rechts, um die verschiedenen Szenarien für diesen Missionstyp zu sehen, dann wieder nach links, um sie noch einmal zu betrachten. Die ersten Szenarien sind die einfachsten, und Sie werden wahrscheinlich keine oder nur geringe Gegenwehr erfahren. Die Szenarien werden schwieriger, je mehr Sie den Controller nach rechts bewegen.

Einsatzmissionen

Das sind die Missionen, die wirklich zählen! Erfolge in Ihren Einsatzmissionen werden mit Beförderungen und Medaillen belohnt, und diese werden wiederum in Ihr Dienstbuch eingetragen. Allerdings wird Versagen beim Ausführen Ihrer Mission ebenfalls eingetragen.

Und denken Sie daran – 1942 haben es viele Piloten nicht zurück bis zu ihrem Schiff geschafft. Diese Missionen können lebensgefährlich sein!

Wenn Sie zum Einsatzmissionen-Bildschirm gelangen, wird der Name und die Nationalität des aktuellen Piloten oben angezeigt. Mit dem vorgegebenen Piloten TRAINEE werden Sie nicht

in der Lage sein, Ihre Karriere abzuspeichern. Wenn Sie einen anderen Piloten erstellen wollen, wählen Sie EXIT und dann REVIEW SERVICE RECORDS aus dem Hauptmenü. (Für weitere Informationen schlagen Sie im Abschnitt "Pilotendaten ansehen" auf Seite 6 nach.)

Um Ihre aktive Einsatzmission zu beginnen, wählen Sie eine der Schlachtszenarien auf Ihrem Bildschirm aus. Dann bewegen Sie Ihren Controller nach rechts, um die verschiedenen Missionen, die Sie fliegen können, anzuschauen. Dann bewegen Sie ihn wieder nach links. Die Missionen werden sich je nach ausgewähltem Schlachtszenario und Nationalität des Piloten unterscheiden. Sie können zwar die Missionen in beliebiger Reihenfolge auswählen und fliegen, aber Sie müssen alle Missionen eines gegebenen Szenarios fliegen, um den höchsten Ruhm erlangen zu können.

Auf dem Menüschirm werden Sie die folgenden vier Schlachtszenarien sehen:

Die Schlacht im Korallenmeer Ein Duell der Flugzeugträger, wo zum ersten Mal eine Seeschlacht komplett durch Luftstreitkräfte ausgefochten wurde. Die Amerikaner verloren mehr Schiffe, errangen aber einen der wichtigsten Siege, indem Sie eine japanische Invasion vereitelten. Dieses Mal wird das Ergebnis von Ihnen abhängen.

Die Schlacht um Midway Die wichtigste Schlacht im Jahr 1942, vielleicht sogar des ganzen pazifischen Krieges. Nachdem sie vorbei war, lagen vier japanische Träger auf dem Grund des Meeres. Können Sie die Geschichte wiederholen – oder gar ändern?

Das Gefecht um die Ost-Solomonen Die Japaner wollen Truppen auf der Insel Guadalcanal absetzen, die Amerikaner wollen sie aufhalten. Historisch gesehen war es ein Schlagabtausch zwischen den Schiffen, aber ein strategischer Sieg für die Amerikaner, da die japanische Invasionsflotte abgedreht hatte. Nun liegt es in Ihren Händen!

Die Schlacht um die Santa-Cruz Inseln Die letzte große Flugzeugträgerschlacht im Jahre 1942. Mit einem Sieg könnten die Japaner den pazifischen Schauplatz weiterhin dominieren. Werden Sie dem Reich der aufgehenden Sonne neue Hoffnung geben – oder es stoppen können?

Exit Bringt Sie zurück zum Hauptmenü.

In jeder dieser Schlachten können Sie die gleiche Situation von beiden Seiten aus erleben. Das Kräfteverhältnis kann für jede Seite unterschiedlich sein, da spannende Begebenheiten ausgewählt wurden, um die Herausforderung für jede Seite zu maximieren.

Nachdem Sie eine der Szenarien ausgewählt haben, bewegen Sie Ihren Controller nach rechts, um die Missionsauswahl sehen zu können, dann wieder nach links, um sie ein zweites Mal sehen zu können. Denken sie daran, sich im Kampf gut zu schlagen, denn Sie sollten alle Missionen eines gegebenen Szenarios fliegen.



ANLEITUNG

Die Schlacht im Korallenmeer: Missionsauswahl

1. U.S. Fliegen Sie eine von mehreren SBD Dauntless vom Flugzeugträger Lexington, um einen Sturzflugangriff auf den beschädigten und brennenden leichten Träger Shoho zu fliegen. Feindliche Jägeraktivität ist wahrscheinlich. (In der wirklichen Schlacht wurde die Shoho versenkt.)

1. Japan Fliegen Sie einen Zero-Jäger auf einer Abfangmission, um die Shoho vor anfliegenden U.S.-Sturzbombern zu beschützen.

2. U.S. Sie sitzen in einem F4F-Wildcat Jäger und eskortieren eine Gruppe von Sturzbombern auf ihren Weg zum Angriff auf die Shokaku, einem schweren Träger. Eine aggressive CAP (Combat Air Patrol = Luftraumüberwachung), bestehend aus Zeros, wird versuchen, den Träger zu beschützen. (In dieser Begebenheit wurde die Shokaku beschädigt und konnte an der Schlacht um Midway nicht teilnehmen.)

2. Japan Sie in Ihrem Zero-Jäger müssen die einfliegende amerikanische Luftstreitmacht abfangen und die Shokaku, einen verdienten Veteran des Pearl-Harbor Angriffs, retten.

3. U.S. Sie befinden sich mit Ihrer Wildcat in der Defensive, als sich eine Gruppe von Kate-Torpedobombern, die von Zero-Jägern eskortiert werden, zum Angriff nähert. Konzentrieren Sie sich auf die Kates und lassen Sie sie nicht bis zur Lexington durchkommen. (Historisch gesehen gelang der Angriff und die Lexington sank kurze Zeit danach.)

3. Japan Spielen Sie in Ihrem Kate-Bomber die Geschichte nach, indem Sie die Lexington angreifen und versenken.

4. U.S. Beschützen Sie die Yorktown vor angreifenden japanischen Val-Sturzbombern. Sie werden flink mit Ihrem Wildcat-Jäger umgehen müssen, um den Flugzeugträger zu retten. (Die Yorktown wurde in der wirklichen Schlacht beschädigt, aber in Rekordzeit in Pearl-Harbor repariert und spielte weiterhin eine entscheidende Rolle in der Schlacht um Midway.)

4. Japan Versuchen Sie, die Geschichte neu zu schreiben, indem Sie mit Ihrer Val die Yorktown ins Jenseits bomben. Feindlicher Jagdschutz wird gegenwärtig sein.

Die Schlacht um Midway: Missionsauswahl

1. U.S. Sie fliegen einen Dauntless-Bomber, als der Fliegermann von Lieutenant Dick Best, als er seinen Angriff auf den Flugzeugträger Akagi fliegt. Feindliche Jäger (CAP) befinden sich auf niedriger Flughöhe und haben gerade die amerikanischen Torpedoflugzeuge vernichtet. Folgen Sie Lieutenant Best und werfen Sie Ihre Bomben auf den Träger. (In Wirklichkeit trafen beide Bomben, und Lieutenant Best wurde einer der ersten Helden des Krieges und später technischer Berater bei Battlehawks(!).)

1. Japan Für die Japaner wahrscheinlich die kritischsten Minuten des ganzen Krieges! Sie und Ihre Zero müssen die zahlreichen amerikanischen Bomber, die Ihren Träger angreifen, abfangen. Ehren Sie den Kaiser und ändern Sie die Geschichte.

2. U.S. Die Flugzeugträger Akagi, Kaga und Soryu sind beschädigt. Ihre Dauntless-Bomberschwadron kann dabei helfen, sie zum Meeresgrund zu befördern oder den Träger Hiryu zu finden und zu vernichten. (In dem echten Gefecht wurde die Hiryu nicht durch die erste Welle angegriffen und startete einen eigenen Angriff gegen die Yorktown.)

2. Japan Beschützen Sie die Hiryu vor den angreifenden Amerikanern. Nur Ihre Zero kann den Flugzeugträger retten, um selbst den Gegenschlag ausführen zu können.

3. U.S. Das Blatt wendet sich, als Sie eine Wildcat zum Schutz der Yorktown fliegen. Halten Sie die Vals auf, die in großer Zahl angreifen. (In dieser Aktion bei Midway wurde die Yorktown schwer beschädigt.)

3. Japan Sie und Ihre Val haben die Chance, Ihre gefallenen Kameraden zu rächen. Bombardieren und versenken Sie die Yorktown!

4. U.S. Die letzte Chance, die Yorktown zu retten. Der Angriff der Val-Bomber hat den Träger beschädigt, und die darauffolgende Welle besteht aus einer Schwadron Kate-Torpedobomber. Fliegen Sie Ihre Wildcat mit vollem Einsatz ihrer Fähigkeiten, und Sie können das historische Schicksal der Yorktown verhindern.

4. Japan Verwenden Sie Ihren gewaltigen "Long-Lance"-Torpedo, um die Yorktown zum Meeresgrund zu schicken. Sie müssen Ihre Kate durch schweres gegnerisches CAP bringen, die Ihr Ziel verteidigen.

Das Gefecht um die Ost-Solomonen: Missionsauswahl

1. U.S. Ihre TBF Avenger trägt eine gewaltige Waffenlast. Wenn Sie den Torpedo ins Ziel, die Ryujo, bringen, könnten Sie die Geschichte wiederholen und diesen Träger versenken.

1. Japan Steuern Sie ihre Zero mit Bedacht und die Ryujo wird überleben, um weiterzukämpfen.

2. U.S. Angreifende japanische Flugzeuge bedrohen die Enterprise. Sie fliegen eine Wildcat als Luftraumüberwachung (CAP), um den Träger zu schützen. Der Angriff ist heftig und Sie werden jedes Quentchen an Fähigkeiten und Wagemut benötigen. (Die Enterprise wurde beschädigt, überstand den Angriff aber.)

2. Japan Versuchen Sie, das Blatt gegen die U.S.-Streitkräfte zu wenden, indem Sie die Enterprise versenken. Sie fliegen eine Zero und eskortieren einige Val-Sturzbomber.

3. U.S. Sie haben Ihren Torpedo auf die Ryujo abgeworfen und Ihr Heimatträger ist in Sicht. Aber das Gefecht ist noch nicht vorbei. Sie werden Ihre Avenger als Jäger mißbrauchen müssen, wenn Sie einer Gruppe japanischer Bomber begegnen werden, die von ihrem Angriff auf die Enterprise zurückkehren.

3. Japan Ein ungewöhnlicher Kampf. Wird die überlegene Manövrierbarkeit Ihrer Val über die langsame aber widerstandsfähige und gut bewaffnete Avenger triumphieren? Denken Sie daran, beide haben Heckgeschütze!

4. U.S. Fliegen Sie Ihre uneskortierte Dauntless in einem Angriff gegen die gut beschützte Gruppe japanischer Versorgungsschiffe. Es gibt keine Flugzeugträger, also suchen Sie sich einen Kreuzer heraus und greifen an.

4. Japan Sie fliegen in Ihrer Zero in CAP über einigen Kreuzern und einem Träger für Seeflugzeuge, als gegnerische Sturzbomber auftauchen. Retten Sie die Schiffe!

Die Schlacht um die Santa-Cruz Inseln: Missionsauswahl

1. U.S. Sie in Ihrem Dauntless-Scout haben die Hauptträger der japanischen Streitkräfte entdeckt. Greifen Sie trotz des massiven Widerstands der CAP an und Sie könnten die ergebnislosen geschichtlichen Resultate verbessern.

1. Japan Holen Sie mit Ihrer Zero die gegnerischen Sturzbomber herunter, bevor sie das Ziel erreichen. Passen Sie auf die Heckschützen auf!

2. U.S. Fliegen Sie CAP in Ihrer Wildcat und beschützen Sie die Hornet vor einem kombinierten Angriff der Vals und Kates. (Im tatsächlich stattgefundenem Gefecht erwies sich dies als zu große Herausforderung und die Hornet wurde schwer getroffen und sank später.)

2. Japan Ihr Kate-Torpedobomber soll in einer konzertierten Aktion mit einem Sturzflugangriff der Vals eingesetzt werden. Ihr Torpedo trägt eine tödliche Last, aber der amerikanische Jagdschutz und das Flugabwehrfeuer leisten starken Widerstand.

3. U.S. Fliegen Sie Ihren Avenger-Torpedobomber in einem Angriff gegen Ihren alten Erzfeind, die Shokaku. Der Flugzeugträger wird gut bewacht, aber mit Glück und Mut könnten Sie ihn versenken. (Im Jahre 1942 wurde die Shokaku in dem Angriff schwer beschädigt und für neun Monate außer Dienst gestellt.)

3. Japan Schützen Sie mit Ihrer Zero die Shokaku, und die Luftüberlegenheit im Pazifik könnte wieder dem Reich der aufgehenden Sonne gehören.

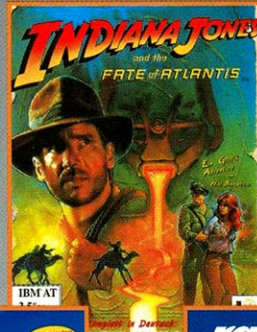
Mega-Spiele

zum Power-Sparpreis

"Sam 'n Max"
~~139,95~~
 89,95

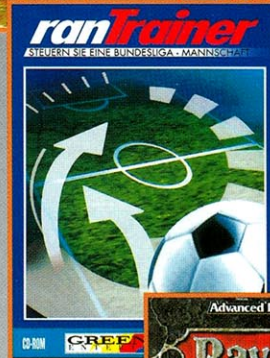


Rechts:
 "INDY - Fate
 of Atlantis"
~~69,95~~
 49,95



"Lollypop"
~~99,95~~
 59,95

"Day of the
 Tentacle"
~~139,95~~
 89,95

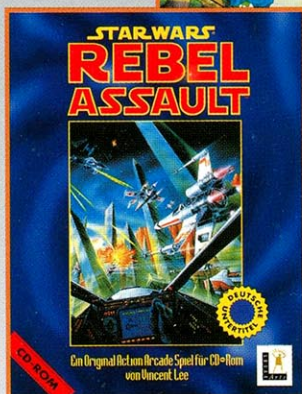


"Ran Trainer"
~~129,95~~
 99,95

"Erben
 der Erde"
~~119,95~~
 79,95



"Ravenloft"
~~99,95~~
 69,95



"Rebel Assault"
~~119,95~~
 79,95



"Darksun"
~~119,95~~
 59,95

Lieferung
 zzgl. 5,- DM
 Versandkosten
 (V-Scheck) bzw. zzgl.
 10,- DM Versandkosten
 (Nachnahme)

Bestellung einfach bei:

Mega-Spiele Bestellservice
 Wasserburger Landstraße 133
 81827 München
 Fax: 0 89/43 98 98 11
 Tel: 0 89/43 98 98 98

ANLEITUNG

4. U.S. Eine schwierige Jagdmission in Ihrer Wildcat wartet auf Sie, als Sie beschädigte Torpedobomber heim geleiten. Zeros, die auf eine Chance warten, um die Rechnung zu begleichen, werden einen Spießrutenlauf veranstalten.

4. Japan Die letzte Chance für einen ehrenhaften Sieg. Fliegen Sie Ihre Zero wie ein Samurai und nehmen Sie sich die feindlichen Torpedobomber und deren Eskorte vor.

Flugzeuge anschauen

Wenn Sie vom Hauptmenü REVIEW PLANES wählen, werden Sie zu einem neuen Menübild gelangen. Hier können Sie amerikanische und japanische Flugzeuge von oben und von der Seite inspizieren und über ihre Eigenschaften, im Flug sowie im Kampffeld, nachlesen.

Die Wahlmöglichkeiten bei diesem Menü sind:

American/Japanese Flag (Amerikanische/ Japanische Flagge) Wählen Sie eine der Flaggen aus, um die Jäger, Sturzbomber und Torpedobomber dieses Landes zu betrachten.

Next Plane Nachdem Sie diese Option gewählt haben, wird die Draufsicht und Seitenansicht eines Flugzeugs erscheinen, zusammen mit einer Beschreibung seiner Besonderheiten, Stärken und Schwächen. Bewegen Sie Ihren Controller nach rechts, um das nächste Flugzeug anzusehen, oder nach links, um das vorherige nochmals zu betrachten.

Rotate Plane Damit können Sie die Seitenansicht des Flugzeugs rotieren lassen. Bewegen Sie Ihren Controller nach links und rechts, um zu sehen, wie das Flugzeug aus einem anderen Winkel heraus aussieht.

Exit Bringt Sie zurück zum Hauptmenü.

Pilotendaten ansehen

Mit der Menüauswahl REVIEW SERVICE RECORDS können Sie die Pilotendaten von gegenwärtigen und früheren Piloten, die Battlehawks-Missionen geflogen haben, ansehen. Der Name und die Nationalität des gegenwärtigen Piloten wird am oberen Rand des Bildschirms angezeigt.

Wenn Sie von Floppy-Disks spielen, werden Sie gebeten, eine Pilotendaten-Diskette, die Ihre Aufzeichnungen enthält, einzulegen. Wenn Sie noch keine haben, legen Sie eine formatierte Diskette ein und benutzen das PREPARE DISK-Kommando, das weiter unten beschrieben wird. Wenn Sie die hervorgehobene Auswahl nach oben oder unten durch das Menü bewegen, werden spezifische Instruktionen auf dem Bildschirm angezeigt.

Die folgenden Auswahlmöglichkeiten werden Sie auf dem Bildschirm sehen:

Select Pilot Damit wird ein Pilot aus der gegenwärtigen Liste als Ihr aktiver Pilot ausgewählt. Dies ist zu tun, bevor Sie eine Einsatzmission starten, die Sie speichern wollen. Wenn Sie das Programm

starten, wird ein vorgefertigter amerikanischer Pilot Ihr gegenwärtiger Pilot sein. Dieser Pilot wird TRAINEE heißen, und immer dann wieder auftauchen, wenn Sie Ihren Piloten löschen. Wenn Sie eine Mission mit TRAINEE als Ihren Piloten fliegen, kann der Pilotenstatus nicht gespeichert werden. Geben Sie Ihren eigenen Pilotennamen und Nationalität ein, wenn Sie die Resultate einer Mission speichern wollen. Die Nationalität eines Piloten wird darüber entscheiden, für welche Seite Sie fliegen.

Sie können einen Piloten auswählen, der abgestürzt ist, entlassen worden ist oder im Einsatz getötet worden ist (KIA=Killed in Action), wenn Sie seine Daten ansehen wollen. Eine Mission kann er allerdings nicht mehr fliegen.

New Pilot Hier können Sie der Liste der Piloten einen neuen Namen hinzufügen und seine Nationalität auswählen.

Pilotendaten ansehen Dies zeigt Ihnen die bisherigen Daten eines ausgewählten Piloten. Medaillen werden in den Schatullen im unteren Bereich des Bildschirms gezeigt. Um weitere Informationen zu erhalten, schlagen Sie bitte im Abschnitt "Medaillen und Beförderungen" auf Seite 12 nach.

Die Pilotendaten halten Ihre siegreichen Missionen sowie die Anzahl vernichteter Feindschiffe und Flugzeuge fest. Jedes kleine Schiffs- und Flugzeugsymbol steht für ein zerstörtes Schiff bzw. Flugzeug, jedes große Symbol für fünf. Die Anzahl der Flugzeuge, die Ihr Pilot verloren hat, wird ebenfalls angezeigt. Wenn ein Pilot zehn Flugzeuge verliert, wird er zum Bodenpersonal abgestellt und nicht mehr in der Lage sein, zu fliegen. Nach sechzehn erfolgreichen Missionen wird er ehrenhaft entlassen und als echter Held des zweiten Weltkriegs gefeiert.

Rename Damit können Sie den Namen eines aktuellen Piloten ändern.

Delete Benutzen Sie diese Funktion, um einen Piloten aus der Liste zu entfernen.

Prepare Disk Benutzen Sie diese Funktion, um eine formatierte Diskette als Pilotendaten-Diskette einsetzen zu können.

Best Career Damit können Sie eine Liste anzeigen lassen, die die Piloten mit den besten Karrieren enthält.

Best Missions Zeigt Ihnen eine Liste mit den besten Einzelmisionen an, unabhängig vom Gesamtpunktestand.

Exit Bringt Sie zurück zum Hauptmenü.

Bereitschaftsraum

Nachdem Sie eine Mission ausgewählt haben, werden Sie zum Bereitschaftsraum gebracht. Dort erhalten Sie Ihre Missionsanweisung. Im Bereitschaftsraum können Sie die Mission

modifizieren, aber falls Sie eine Einsatzmission verändern, wird sie nicht in Ihre Pilotenakte eingetragen. Die Tafel in der Mitte des Bildschirms zeigt eine Beschreibung der Mission. Die Anzeigekästchen entlang des oberen Randes zeigen die Werte an, die Sie verändern können. Von links nach rechts sind dies: PLANE MODEL,

AMMUNITION/FUEL/DAMAGE LEVELS, STARTING ALTITUDE und ENEMY SKILL LEVEL.

Sie können die Missionsbedingungen verändern, indem Sie MODIFY PLANE auswählen. Dabei wird das Briefing durch eine Liste von Optionen ersetzt. Bewegen Sie den Controller durch die Optionen und treffen Sie Ihre Auswahl. Wenn Sie [Return] drücken (oder eine der Controller-Tasten), werden Sie die Option verändern können. Diese Veränderungen werden in dem entsprechenden Kästchen am oberen Rand der Tafel angezeigt.



Erben der Erde

Die
große
Suche

Führen Sie den heldenhaften Fuchs Rif und seine unfreiwilligen Begleiter in ein ebenso spannendes wie spaßiges Abenteuer quer durch die Wildnis. Hinter „Erben der Erde“ verbirgt sich eine wilde Welt voller Schönheit und Bosheit... die Erde!

- ◆ Spannende Story
- ◆ Knifflige Rätsel
- ◆ Riesige 3-D-Landkarten
- ◆ Unvergeßliche Charaktere
- ◆ Atemberaubende Landschaften
- ◆ Stimmungsvoller Soundtrack

Die Sturmkugel wurde gestohlen, und Rif wird beschuldigt, der Dieb zu sein. Sie haben nur wenige Tage, Rif dabei zu helfen, auf den Grund des Geheimnisses der verschwundenen Kugel zu gelangen. Ihre Reise führt Sie durch das „Wilde Land“, durch die Territorien feindlich gesinnter Tierstämme und hin zu den antiken Ruinen der legendären Menschen.

„Erben der Erde“ ist ein Vergnügen und eine Herausforderung für die ganze Familie.



**NEW
WORLD
COMPUTING®**

ANLEITUNG

Hier ein Verzeichnis der Auswahlmöglichkeiten:

Plane Model Wird verwendet, um zu einem anderen Flugzeugmodell zu wechseln. Die momentane Flugzeugart (JÄGER/STURZBOMBER/TORPEDOBOMBER) wird beibehalten, aber Sie können neuere oder ältere Modelle dieses Flugzeugs ausprobieren, die auf einem japanischen oder amerikanischen Träger im Jahr 1942 hätten stationiert sein können. Wenn Sie in einer Einsatzmission ein Flugzeug einer anderen Nationalität fliegen wollen, müssen Sie sich zuvor als ein Pilot dieser Nationalität eintragen (siehe Abschnitt "Pilotendaten ansehen" auf Seite 6).

Ammunition Um die Munitionsmenge von STANDARD auf UNBEGRENZT umzuschalten, benutzen Sie diese Option. Im Standard-Modus trägt Ihr Flugzeug dieselbe Munitionsmenge wie die Flugzeuge im Jahr 1942 wirklich mit sich führten. (Für konkrete Munitionsdaten schlagen Sie bitte unter "Japanische und amerikanische Flugzeuge" auf der CD nach.). Im Unbegrenzt-Modus wird Ihnen nie die Munition ausgehen.

Fuel Benutzen Sie diese Option, um zwischen STANDARD und UNBEGRENZTEM Treibstoff auszuwählen. STANDARD ist die Treibstoffmenge, die die Flugzeuge 1942 wirklich trugen. Da sich Battlehawks auf den Luftkampfaspekt einer Mission konzentriert, wird Ihnen schwerlich der Treibstoff ausgehen, sogar im STANDARD-Modus nicht. Wenn der Treibstoff knapp ist, können Sie Ihren Spritverbrauch reduzieren, indem Sie das Gas zurücknehmen (siehe "Tastatur-Referenz" auf Seite 10).

Plane Damage Levels Damit wählen Sie zwischen STANDARD und UNVERWUNDBAR. STANDARD bedeutet die normale Menge an Schaden, die Ihr Flugzeug aushalten kann. Mit UNVERWUNDBAR kann Ihr Flugzeug unbegrenzt Schaden hinnehmen, so daß Sie nicht bruchlanden oder abgeschossen werden können. Im UNVERWUNDBAR-Modus werden Sie nie im Wasser landen.

Starting Altitude Hiermit wählen Sie die Flughöhe, in der sie Ihre Mission beginnen können. (Im Normalfall gibt Ihnen ein Höhenunterschied von ein paar tausend Fuß zu Ihren Gegnern einen Vorteil.)

Enemy Skill Level Mit dieser Einstellung können Sie die Fähigkeiten Ihrer Gegner verändern. In ansteigender Wertigkeit sind dies: KADETT, VETERAN und AS. (Da die Japaner ihre Fliegerasse nicht anhand von Abschüssen einstufen, wird AS hier als Einstufung eines Top-Piloten gebraucht.)

Reset All Values Dies setzt die Werte dieser Mission wieder zurück auf die Grundeinstellungen, oder auf die Werte, die ursprünglich im Bereitschaftsraum angezeigt waren. WICHTIG: Wenn Sie IRGEND EINEN Wert für eine Einsatzmission verändern, wird diese Mission nicht in Ihre Pilotenakte eingetragen. Nur gültige, historisch akkurate Missionen werden eingetragen. Wenn Sie aus diesem Grund entscheiden, daß Sie die Werte doch nicht verändern wollen, benutzen Sie bitte diese Option.

Exit Das bringt Sie zurück zur Auswahl im unteren Teil des Bildschirms. Verwenden Sie diese Option, wenn Sie mit Ihren Modifikationen fertig sind.

Andere Kommandos im Bereitschaftsraum sind:

Begin Flight Wählen Sie dies nur, wenn Sie bereit sind, die Mission zu beginnen. Dann wird eine Passwortabfrage folgen, und Sie werden daraufhin in die Lüste geschickt.

New Mission Wenn Ihnen, nachdem Sie die Missionsanweisung gesehen haben, die Mission nicht zusagt, verwenden Sie diesen Befehl, um zum Missionsauswahlschirm zurück zu gelangen.

Exit to Main Damit verlassen Sie den Bereitschaftsraum und kehren zum Hauptmenü zurück.

Cockpitsicht

Sie starten Ihre Mission immer innerhalb des Cockpits Ihres Flugzeugs. Hier sind die dargestellten Instrumente, die Sie vor sich sehen werden:



1. Speed Brakes (Sturzflugbremsen) – nur SBD Dauntless – Zeigt die Position Ihrer Luftbremsen an. DN (unten) bedeutet ausgefahren und UP (oben) bedeutet eingefahren. Benutzen Sie die Luftbremsen, um Ihren Sturzbomber zu verlangsamen, wenn Sie auf ein Ziel zustürzen.

2. Flaps (Landeklappen) Zeigt Ihnen die Position Ihrer Landeklappen an. UP bedeutet Landeklappen eingefahren, DOWN bedeutet Landeklappen ausgefahren. Fahren Sie Ihre Landeklappen aus, um die Überziehungs geschwindigkeit zu senken, so daß Sie langsamer fliegen können, ohne abzuschmieren (besonders nützlich bei Torpedoangriffen). Ansonsten sollten Sie, aufgrund der höheren Geschwindigkeit, mit eingefahrenen Landeklappen fliegen.

3. Landing Gear (Fahrwerk) Zeigt die Stellung des Fahrwerks an. Im Val-Sturzbomber ist das Fahrwerk immer ausgefahren. Das Fahrwerk auszufahren wird Sie, bedingt durch verstärkten Luftwiderstand, abbrem sen.

4. Name Zeigt den Namen und das Modell Ihres gewählten Flugzeugtyps auf dem Bildschirm an.

5. Airspeed Indicator (Geschwindigkeitsanzeige) Zeigt die Geschwindigkeit in Hunderten von Meilen pro Stunde (mph) an, so daß 2 eine Geschwindigkeit von 200 mph bedeutet. Die Überziehungs geschwindigkeit liegt mit eingefahrenen Landeklappen bei etwa 70 mph.

6. Climb/Dive Indicator (Steig-/Sinkflugindikator) Diese Skala zeigt an, wie schnell Sie an Höhe gewinnen oder verlieren. Die positiven Zahlen im oberen Bereich zeigen einen Steigflug, die negativen Zahlen im unteren Bereich einen Sinkflug an. Alle Zahlen geben einen Wert in 1000 Fuß pro Minute an.

7. RPM Indicator (Drehzahlmesser) Zeigt die Schubeinstellung in Umdrehungen pro Minute (rpm) an. Je höher der Schub, desto weiter wandert die Anzeige nach rechts. Der rote Bereich warnt Sie rechtzeitig, wenn Sie eine übermäßige Menge an Treibstoff verbrauchen.

8. Camera Indicator (Kameraanzeige) Dieses rote Licht schaltet sich ein, wenn Ihre Aufnahmekamera angeschaltet ist. (Weitere Details darüber, wie Sie die Kamera bedienen, entnehmen Sie bitte der "Tastaturreferenz".) Benutzen Sie dieses Feature, um die Ereignisse, die um sie herum stattfinden, aufzunehmen und wiederzugeben. Während Sie Ihre Aufzeichnung betrachten, können Sie Ihren Controller dazu benutzen, den Himmel mit der Kamera abzutasten. Die Kamera ist ein fantastisches Mittel, um Flugtaktiken zu erlernen sowie das Geschehen in einem kinoähnlichen Ereignis zu genießen.

9. Banking Indicator (Querneigungsanzeige) Diese Skala zeigt die Querneigung Ihres Flugzeugs an (Eine Erklärung der Querneigung finden Sie in "Grundbegriffe des Fluges"). Wenn Sie die Flügel genau waagerecht halten, wird die Anzeige eine genau horizontale Linie, mit einem kleinen vertikalen Strich erkennen lassen, der Ihnen die Position Ihres Leitwerks anzeigt. Wenn Sie nach rechts oder links schwenken, wird sich die Anzeige entsprechend verändern.

SOFTWARE



IMPRESSUM

Secret Weapons of the Luftwaffe (c) 1990, 1994 LucasArts Entertainment Company. Their Finest Hour: The Battle of Britain (c) 1989, 1994 Lucasfilm Ltd. Battlehawks 1942 (c) 1988, 1994 Lucasfilm Ltd. Autorisierte Nutzung. Alle Rechte vorbehalten. Secret Weapons of the Luftwaffe und Their Finest Hour: The Battle of Britain sind eingetragene Warenzeichen der Lucas Arts Entertainment Company. Battlehawks 1942 ist ein eingetragenes Warenzeichen der Lucasfilm Ltd. Das LucasArts Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen (ServiceMark) der LucasArts Entertainment Company. LucasArts ist ein Warenzeichen der LucasArts Entertainment Company. IBM ist ein eingetragenes Warenzeichen der International Business Machines.

Alle anderen gekennzeichneten Warenzeichen und Markennamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber und unterliegen damit warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichen Schutz.

Deutsche Lizenz: Softgold Computerspiele GmbH.

Chefredakteur: Albert Absmeier

Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)

Producer: Manfred Neumayer (mn)

Hotline: 02131/965-110

Titellayout: Wolfgang Berns

Layout: Marion Schwanke

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG, Postfach 1123, 85386 Eching
Leitung, Herstellung: Klaus Buck (180)

Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH,
Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar

Druck: Farbdrucke Dieter Bayerlein GmbH,
Benzstraße 13, 86356 Neusäß

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford,
Eduard Unzeitig

Verlagsleiter: Wolfram Höfler

Objektleiter: Albert Absmeier

MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/46 13-100

© 1995 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft

ANLEITUNG

10. Pitch Indicator (Horizontalneigungsanzeige) Zeigt an, wie weit die Nase Ihres Flugzeugs von der Horizontlinie aus nach oben oder unten abweicht. Plus (+) bedeutet nach oben, Minus (-) bedeutet nach unten.

11. View Info (Sichtanzeige) Dieser Balken ist für mehrere Funktionen verantwortlich. Wenn Sie sich in normalem Vorwärtsflug befinden, ist der Balken leer. Auf einigen Computern wird RIGHT (rechts), LEFT (links), DOWN (unten) oder REAR (hinten) angezeigt, wenn Sie in die entsprechenden Richtungen aus dem Cockpit heraus blicken. Ihr Bildschirm wird natürlich auch die entsprechenden Richtungen darstellen. (Nähere Informationen darüber finden Sie im Kapitel "Tastaturreferenz"). Andere Computer wiederum zeigen Ihnen diese Ansichten durch das entsprechende Fenster. Die Sichtanzeige kann auch im Abtast-Modus verwendet werden, um mit Ihrem Controller in eine beliebige Richtung schauen zu können. Im Abtast-Modus zeigt Ihnen der Balken der Sichtanzeige zwei Zahlen an. Die erste Zahl zeigt an, um wieviel Grad Sie nach unten schauen. Die Zahlen reichen von -90 Grad (genau nach unten) und 0 Grad (genau horizontal) bis zu +90 Grad (senkrecht nach oben). Die zweite Zahl stellt die Richtung dar, in die Sie schauen, relativ zur Flugrichtung. Wenn Sie nach rechts schauen, steigen die Zahlen von 0 Grad (genau nach vorne) über +90 Grad (genau nach rechts) auf +180 Grad (direkt nach hinten) an. Wenn Sie nach links blicken, steigen die Zahlen ebenfalls an, und zwar von 0 Grad (direkt nach vorne), über -90 Grad (genau nach links) auf -179 Grad (fast genau nach hinten) an.

Wenn Sie Ihren, mit der Kamera aufgenommenen Film abspielen, wird dort REPLAY angezeigt (weitere Details entnehmen Sie bitte dem Abschnitt "Tastaturreferenz").

12. Altimeter (Höhenmesser) Damit wird Ihre Flughöhe in Fuß gemessen. Die digitalen Zahlen auf der Anzeige bedeuten jeweils 1000 Fuß. Der kleine Zeiger bedeutet jeweils 100 Fuß, während der große Zeiger in 10 Fuß mißt. Wenn z.B. die Digitalanzeige 02 anzeigt, der kleine Zeiger auf der 6 steht und der große zwischen 1 und 2, so ist Ihre Flughöhe 2615 Fuß.

13. Compass (Kompaß) Gibt die Flugrichtung wieder, in der Sie fliegen: Norden, Süden, Westen und Osten.

14. Engine/Airframe Damage Counters (Motor-/Flugzel-lenbeschädigung) Diese zweigeteilte Skala gibt den Gesamtschaden des Motors (obere Skala) und der Flugzelle (untere Skala) an. Ein ernsthafter Schaden am Motor oder an der Flugzelle wird die Anzeige in den roten Bereich bringen. Wenn dies geschieht, wird Ihnen sehr wahrscheinlich bald der gesamte Motor um die Ohren fliegen oder Sie werden die Kontrolle über Ihr Flugzeug verlieren. Die einzige Möglichkeit ist dann der Notausstieg.

15. Gun Rounds (Munitionszählwerk) Wieviel Schuß Munition Ihnen im vorderen Geschütz noch bleibt, wird auf dieser Anzeige dargestellt. Der japanische Zero-Jäger hat hier zwei Anzeigen. Die obere Anzeige gibt die Anzahl der verbleibenden

Munition in der 7.7 mm Kanone an, während die untere die Anzahl der durchschlagkräftigen 20mm Munition angibt. Wenn Sie einen Sturzbomber oder einen Torpedobomber fliegen, wird Sie in der rückwärtigen Sicht ein Anzeiger über die Ihnen verbleibende Munition des Heckgeschützes informieren. Achten Sie darauf, daß die Munition immer ausreicht.

16. Fuel Gauge (Treibstoffanzeige) Zeigt an, wieviel Treibstoff Sie noch haben. E bedeutet Empty (leer) und F bedeutet Full (voll).

17. Warhead Release (Sprengkörperanzeige) Zeigt an, ob Sie einen Sprengkörper (Torpedo oder Bombe) am Flugzeug haben. Jagdflugzeuge tragen in Battlehawks niemals Sprengwaffen.

Tastaturreferenz

Das Spiel verlassen

Um von Battlehawks direkt zur Betriebssystemebene zurückzukehren, können sie jederzeit außerhalb des Cockpits die [Escape]-Taste drücken. Während des Fluges drücken Sie:

[Q], um aufzuhören, und dann [Escape], um das Programm zu verlassen.

Tastatur/Maus/Joystick

Wenn Sie nicht mit Maus oder Joystick spielen, werden Sie mit der Tastatur alle Funktionen des Spiels ausführen. Wir empfehlen jedoch, daß Sie die Maus oder den Joystick als primäres Steuergerät verwenden. Der Joystick kommt dem echten Fliegen am nächsten und ist in der Handhabung, z.B. beim Looping, am einfachsten zu bedienen. Mit der Maus haben Sie die beste Feinkontrolle beim Fliegen. Die Cursortasten (Pfeiltasten) können jedoch in jedem Fall auch als geeignetes Kontrollgerät fungieren.

In diesem Abschnitt werden wir die Maus, den Joystick und die Cursortasten als den Controller bezeichnen. Die Tasten auf der Maus und dem Joystick sind daher die sogenannten "Controller-Tasten". In den Menüscreens (alle Bildschirme außer den Cockpitsichten, die Sie während des Fluges sehen werden) können Sie sich mit dem Controller nach oben, unten, rechts oder links durch die Menüauswahl bewegen.

Wenn Sie eine nicht-standardgemäße Maus oder Joystick haben, werden Sie wahrscheinlich ein wenig verwirrt darüber sein, welche Taste wir hier im Handbuch als linke und rechte Taste bezeichnen. Hier ist die Lösung: Fliegen Sie eine Abfangmission im Trainingsmodus, wählen Sie einen japanischen Zero-Jäger und STANDARD-Munition (nicht UNBEGRENZT!). Wenn Sie sich dann im Cockpit befinden, werfen Sie einen Blick auf die Munitionsanzeige. Wenn Sie eine Controller-Taste drücken und die obere Zahl wird kleiner, haben Sie herausgefunden, welche Taste wir als linke Taste bezeichnen. Die andere Taste wird die untere Zahl verkleinern. Wenn Sie eine Torpedo- oder Sturzflugmission fliegen, bewirkt das gleichzeitige Drücken beider Tasten, daß Sie eine Bombe oder einen Torpedo abwerfen.

Wie Sie den Controller benutzen, um das Flugzeug zu fliegen

Ihr Flugzeug wird auf die gleiche Weise wie ein echtes Flugzeug reagieren, wenn Sie den Controller in eine bestimmte Richtung bewegen. Weiter Informationen finden Sie im Abschnitt über "Fluggrundlagen".

Richtung

Kontrollgerät nach vorne
(von Ihnen weg)
Kontrollgerät zurück
(zu Ihnen hin)
Kontrollgerät nach rechts
Kontrollgerät nach links

Funktion

Bewegt die Nase des
Flugzeugs nach unten
Zieht die Nase des
Flugzeugs hoch
Kippt das Flugzeug nach rechts
Kippt das Flugzeug nach links



ANLEITUNG

Funktionen der Kontrollgerät-Tasten

Damit können Sie Ihre nach vorne gerichteten Geschütze abfeuern und Ihre Sprengkörper abwerfen.

Taste	Funktion
Linke Taste (oder Leertaste)	Feuert das Maschinengewehr
Rechte Taste (oder [Return]) (kann auch die obere Taste des Joysticks sein)	Feuert 20 mm Kanone (nur im japanischen)
Linke UND rechte Kontroll- tasten (oder [Return])	Wirft Sprengkörper ab (Bomben oder Torpedo, falls Sie welche haben)

Weitere Tasten während des Fluges

Taste	Funktion
[P]	pausiert das Spiel; beliebige Taste zum Fortfahren
[Q]	beendet die Mission; zurück zur Auswertung
[E]	schaltet nur das Motorengeräusch ein/aus
[S]	schaltet alle Geräusche ein/aus
[V]	zeigt die Versionsnummer an
[L]	fährt Fahrwerk ein/aus (alle Flugzeuge außer Val)
[F]	fährt Landeklappen ein/aus
[B]	fährt Sturzflugbremse ein/aus
[+]	erhöht Schub (Sie brauchen nicht die [Shift]-Tasten benutzen)
[-]	verringert Schub
[G]	schaltet Waffensicht hoch/runter
[C]	schaltet die Filmkamera ein/aus
[R]	bringt Sie zum Filmraum
[J]	Notausstieg; bringt Sie mit dem Fallschirm in Sicherheit

Kontrollen auf der numerischen Tastatur

Taste	Funktion
[8]	Blick nach vorne (Ihre Mission beginnt in dieser Sicht)
[6]	Blick nach rechts
[4]	Blick nach links
[2]	Blick nach hinten (in Torpedo- oder Sturzbombern aktiviert dies ebenfalls den Heckschützen, sehen Sie dazu auch Heckschützenkontrollen)
[3]	nach unten blicken, ohne Rücksicht auf Flugwinkel
[9]	herumschauen (Abtastsicht, sehen Sie dazu "Abtastsicht-Kontrollen")

Filmraumkontrollen

Wenn Sie Ihre Kamera einschalten, wird diese Ihre Aktionen aufnehmen. Die Kamera wird stoppen, sobald Sie diese anhalten oder keinen Film mehr haben. Wenn Sie die Kamera wieder einschalten, wird der alte Film gelöscht und eine neue Aufnahme begonnen. Somit können Sie immer den Ablauf Ihrer Aufnahmen steuern.

Wenn Sie sich die Wiederholung einer Ihrer Luftkämpfe ansehen, benutzen Sie das Kontrollgerät, um den Blickwinkel entsprechend zu verändern. Dadurch können Sie sich die gewünschte Wiederholung von jedem beliebigen Punkt im Himmel aus ansehen.

Im Filmraum wird Ihre Kontrolltafel widerspiegeln, was mit Ihrem Flugzeug während des echten Fluges geschehen ist. Nachdem der Film vorbei ist, werden Sie wieder genau dort in Ihrem Flugzeug sein, wo Sie den Film gestartet haben. Sie können den Filmmodus nicht verwenden, nachdem Sie abgestürzt oder abgesprungen sind.

Weitere Filmraumkontrollen

Taste	Funktion
Linke Kontrolltaste	Nach vorne bewegen (bei gleichbleibender Höhe)
Leertaste	Erhöht Kameraposition
[+]	Verringert Kamerahöhe
[-]	Versetzt Kameraposition zu Ihrem Flugzeug zurück
[R]	Normalen Flug wieder aufnehmen
[F]	

Heckschützenkontrollen

Gerät	Funktion
Controller	Bewegt Heckgeschütz und Sicht, funktioniert nur nach hinten und oben
linke Taste/Leertaste [8]	feuert Heckgeschütz Rückkehr zur Pilotensicht und kontrolliert Flug

Abtastsicht

Gerät	Funktion
Controller	Bewegt den Blickwinkel ganz herum, Winkelgrad wird angezeigt
Jede gültige numerische Taste Taste [8]	Zu einer anderen Sicht umschalten bringt Sie zur Pilotensicht zurück

Nach dem Flug

Ihre Mission beenden

Es gibt mehrere Möglichkeiten Ihre Mission zu beenden. Drücken Sie: [Q], um Ihre Mission jederzeit zu beenden. Das Programm wird Sie auffordern, diese Taste zu drücken, nachdem Sie eine Mission erfolgreich bestanden haben (dies gibt Ihnen die Zeit, sich die Wiederholung nach Beendigung der Mission anzuschauen).

Die Mission wird beendet sein, wenn Sie abgeschossen werden oder bruchlanden. Sie können notwassern (im Wasser eine Bauchlandung machen) oder mit dem Fallschirm abspringen. In den seltensten Fällen kann Ihnen sogar der Treibstoff ausgehen. Was auch immer passiert, nachdem die Mission beendet ist, werden Sie zur endgültigen Abschlußbesprechung des Spiels gelangen.

Anmerkung: Wenn Ihr momentaner Pilot während einer Mission getötet wird, ist dieser natürlich nicht in der Lage, diese Mission zu wiederholen. Sie müssen dann mit einem neuen Piloten anfangen oder den vorgegebenen Piloten TRAINEE verwenden.

Ihre Abschlußbesprechung

Diese wird im Bereitschaftsraum stattfinden. Auf dem Bildschirm vor sich werden Sie Ihren Kommandeur sehen und eine schriftliche Beschreibung darüber, wie gut Sie sich geschlagen haben.

Der wichtigste Faktor in Ihrer Abschlußbesprechung ist, ob sie die Mission erfolgreich oder nicht erfolgreich abgeschlossen haben. Bei Abfangmissionen, wo Sie Ihren Flugzeugträger verteidigen müssen, gilt eine Mission als nicht abgeschlossen, wenn Sie aufhören, bevor die Angreifer attackieren. Sie müssen alle Angreifer abschießen oder vertreiben. Wenn Sie eine Eskortmission fliegen, besteht die höchste Priorität darin, den Gegner von den zu eskortierenden Flugzeugen fernzuhalten. Und wenn Sie eine Bombermission fliegen, müssen Sie mit Ihrer Bombe einen Treffer auf einem gegnerischen Schiff landen, um die Mission abzuschließen.

ANLEITUNG

Die Besprechungstafel zeigt Ihnen ebenso die Anzahl der in dieser Mission beschädigten oder zerstörten feindlichen und alliierten Flugzeuge an. Die Schiffs- und Flugzeugsymbole stehen für ALLE Arten von Schiffen und Flugzeugen, nicht nur für die auf der Tafel gezeigten. Die Zahl unter Tot zeigt den feindlichen Gesamtverlust an, die Zahl unter You dagegen steht für die Verluste, die Sie dem Gegner beibrachten. Wenn andere Flugzeuge an einem Abschluß beteiligt sind, wird Ihnen dieser angerechnet, wenn über die Hälfte der Kugeln von Ihnen stammen. Wenn Sie ein gegnerisches Schiff bombardieren und es sinkt zu einem späteren Zeitpunkt, bekommen Sie sogar die Versenkung angerechnet, obwohl andere Bomben dieses Schiff erst endgültig zerstört haben. Verursachte Verluste führen vor allem für amerikanische Piloten zur Beförderung oder einer Medaille. Sollten Sie für die Japaner fliegen, werden Sie eher ausgezeichnet, wenn Sie hervorragende Leistungen erbringen.

Nachdem Sie Ihre Abschlußbesprechung beendet haben, drücken Sie eine beliebige Taste oder eine Controller-Taste, um zum nächsten Bildschirm zu gelangen. Wenn Sie gerade eine Einsatzmission abgeschlossen haben und keine Parameter im Bereitschaftsraum verändert haben, werden Sie Ihren momentanen Leistungsstatus sehen. (Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt "Pilotendaten ansehen"). Sie könnten sogar für eine Medaille oder eine Beförderung in Frage kommen. Um diese Ansicht zu verlassen, drücken Sie eine beliebige Taste oder eine Ihrer Controller-Tasten. Von hier gelangen Sie zu einem Textbildschirm. Dort können Sie [S] drücken, um die gleiche Mission noch einmal zu fliegen, während [Return] Sie zum Hauptmenü zurückbringt.

Medaillen und Beförderungen

Um eine Medaille zu erhalten, oder im Rang aufzusteigen und es in die Liste der besten Missionen (Best Missions) zu bringen, ist der wichtigste Faktor die Erfüllung der Hauptmissionsziele. Wenn Sie erfolgreich Ihr Schiff begleitet haben oder die Torpedobomber eskortiert, oder was immer auch eine Mission von Ihnen verlangt, haben Sie eine gute Chance, dafür belohnt zu werden. Dem Feind weiteren Schaden zuzufügen ist dabei von sekundärer Bedeutung. Jede Bombe oder jeder Torpedo, der ein gegnerisches Schiff während einer Angriffsmission trifft, erhöht Ihre Chancen auf eine Beförderung erheblich. Natürlich wird das Beschädigen alliierter Schiffe oder Flugzeuge nicht gerade für Sie sprechen, wogegen das Beschützen von alliierten Flugzeugen Ihnen weiterhelfen wird.

MEDAILLEN DER U.S. NAVY (nach Wertigkeit geordnet)

Wenn Sie eine Einsatzmission in Battlehawks erfolgreich beendet haben, könnte Ihnen eine der folgenden Medaillen verliehen werden:

Congressional Medal of Honor (Ehrenmedaille des Kongresses)

Als höchste amerikanische Militärauszeichnung wurde die Congressional Medal of Honor als erste Medaille durch die amerikanische Regierung eingeführt, durch den Kongress gebilligt und von Präsident Abraham Lincoln am 21. Dezember 1861 im Gesetz verankert. Sie kann in Kriegs- und Friedenszeiten für einen außerordentlichen Akt von Heldentum oder Selbstaufopferung im Kampf verliehen werden. Die Congressional Medal of Honor wird durch den Kongress an eine Person verliehen, die "sich in besonderem Maße durch Tapferkeit und Unerschrockenheit, bei Einsatz des eigenen Lebens und über jede Pflicht hinweg ausgezeichnet hat, ohne ihrem Auftrag zu schaden". Die Medaille ist die einzige, die vom Präsidenten im Auftrag des Kongresses verliehen wird, und kann nur einmal verliehen werden. Ein goldener Stern (Gold Star) wird anstelle einer zweiten Medaille verliehen und als Band am Congressional Medal of Honor getragen.

Navy Cross (Marinekreuz)

Verliehen für herausragenden Heldenmut im Angesicht des Feindes, ist das Navy Cross die höchste Auszeichnung der U.S. Marine und wird nur für Taten im Kampf verliehen. Das Navy Cross rangiert kurz unter der Congressional Medal of Honor. Sollte jemand ein zweites Mal das Navy Cross bekommen, wird ein Gold Star verliehen.

Distinguished Service Medal (Medaille für hervorragende Leistung)

Diese Auszeichnung wird für "außergewöhnlich verdienstvolle Leistungen für die Regierung in einem Akt größter Verantwortung" in Kampf- und Nicht-Kampfsituationen verliehen. Nur eine Distinguished Service Medal wird verliehen, statt weiterer wird der Gold Star ausgehändigt.

Silver Star Medal (Der Silbersternorden)

Diese Auszeichnung wird "für Tapferkeit und Wagemut im Dienst", der nicht die Congressional Medal of Honor oder das Navy Cross rechtfertigt, verliehen. Es ist der zweithöchste Orden, der nur für Kampfhandlungen vergeben wird, und liegt knapp unter dem Navy Cross.

Distinguished Flying Cross

Einer Person, die sich während des Fluges in Kampf- oder Nicht-Kampfsituationen außerordentlich heldenhaft verhält, kann dieser Orden verliehen werden. Diese Auszeichnung kann nur einmal verliehen werden, für weitere Ehrungen wird ein Gold Star angebracht.

Air Medal (Fliegermedaille)

Die Fliegermedaille wird an Personen verliehen, die sich "verdienstvoll" im Fluge sowie in Kampf und Nicht-Kampfsituationen. Dieser Orden rangiert unter dem Distinguished Flying Cross.

Purple Heart (Purpurherz)

Durch George Washington im Jahre 1782 eingeführt, wird diese Medaille an Personen verliehen, die durch Feindeinwirkung so verletzt werden, daß Sie medizinischer Behandlung bedürfen. Bei der zweiten Verletzung wird ein Gold Star verliehen.

ORDEN DER JAPANISCHEN MARINE

Im Gegensatz zur amerikanischen Marine ehrten die Japaner ihre militärischen Helden nicht mit Orden oder anderen Ehrungen für Tapferkeit. Ein einzelnes Individuum durch eine solche Verleihung emporzuheben, wäre gegen die japanische Philosophie der Gruppe gegenüber dem Einzelnen. Tapferkeit und Selbstaufopferung wurde von den japanischen Piloten erwartet, und das Konzept der "Fliegerasse", das durch die Amerikaner so idealisiert wurde, kannten die Japaner nicht. Eine posthume Beförderung war die einzige offizielle Anerkennung für Tapferkeit im Kampf.

Order of the Rising Sun (Orden der aufgehenden Sonne)

Während die Japaner Heldentum nicht mit einer Medaille honorierten, verliehen sie doch bei seltenen Gelegenheiten für verdienstvolle Leistungen den Order of the Rising Sun. Dieser Orden hatte acht verschiedene Klassen, jede davon repräsentierte wie ausgezeichnet die Verdienste waren. Eingeführt im Jahre 1875, wurde der Order of the Rising Sun in Kriegs- sowie in Friedenszeiten verliehen. Offiziere, gemeine Soldaten und sogar Zivilisten konnten sich für diesen Orden auszeichnen.

Feldzugs-Medaillen

Diese wurden an jene Personen vergeben, die an den verschiedenen Feldzügen des glorreichen pazifischen Krieges teilgenommen hatten. Im Spiel Battlehawks wird eine Feldzugs-Medaille nach erfolgreicher Beendigung einer Einsatzserie in

DEMNÄCHST AUF IHREM BILDSCHIRM

JAGGED ALLIANCE™



KAMPF UM METAVIRA
EINE STRATEGIE-ROLLENSPIEL SIMULATION

SOFTGOLD COMPUTERSPIELE GmbH PRÄSENTIERT EINE SIRTECH PRODUKTION AUF CD ROM FÜR IBM-PC & KOMP.

ENTWICKELT VON: MADLAB SOFTWARE IM VERTRIEB DER: RUSHWARE GmbH, BRUCHWEG 128-132, 41564 KAARST

SOWIE DER PROFISOFT GmbH, EVERSBUERGER STRASSE 34, 49090 OSNABRÜCK,

IN ÖSTERREICH: ABC SPIELSPASS GROSSHANDELS GMBH,

IN DER SCHWEIZ: ABC SPIELSPASS AG

SOFTGOLD
COMPUTERSPIELE GMBH

madlab
SOFTWARE

COMPACT
disc
CD-ROM

SIRTECH



ANLEITUNG

den Szenarien Schlacht im Korallenmeer, Schlacht um Midway, Gefecht um die Ost-Solomonen und die Schlacht um die Santa-Cruz Inseln verliehen. Diese Medaillen stellten für die Empfänger eine besondere Ehre dar.

BEFÖRDERUNGEN

In der U.S. Navy und der japanischen Marine wurden Beförderungen eher nach Erfahrung als nach individuellem Einsatz vergeben. Durch guten Dienst, einen geringen Verlust an Flugzeugen und Überleben konnten die Piloten im Rang aufsteigen. In der U.S. Navy war die Ausnahme von dieser Regel, wenn ein Pilot eine Mission außerordentlich erfolgreich absolviert hatte. Daraus resultierte oft eine Beförderung. Auf ähnliche Art ehrten die Japaner die Kriegstoten oft mit einer posthumen Beförderung. Die höchste Ehre für einen japanischen Piloten (oder besser gesagt für seine Familie) war eine posthume doppelte Beförderung.

"Schade, daß ich nur ein Leben für mein Land geben kann. Ich würde mich sicherer fühlen, hätte ich zwei oder drei." Anonymer amerikanischer Marinepilot

JAPANISCHE UND AMERIKANISCHE FLUGZEUGE: 1942

Es gab drei verschiedene Arten von Flugzeugen an Bord von japanischen und amerikanischen Flugzeugträgern. Die erste, die sogenannten Jäger, waren die kleinsten und manövrierfähigsten. Ihre Hauptaufgabe bestand darin, Schiffe vor einfliegenden gegnerischen Bombern zu beschützen (Abfangjagd-Mission) und die eigenen Bomber auf ihrem Weg zum Ziel zu geleiten (Eskort-Mission). Der Standard-Jäger auf Schiffen im Jahr 1942 war die Zero, während für die Amerikaner die F4F Wildcat der trägergestützte Jäger schlechthin war.

Die zweite Kategorie von trägergestützten Flugzeugen wurde Sturzbomber genannt. Größer und weniger agil als die Jäger, wurden die Sturzbomber entwickelt, um Bomben auf See- und Landziele abzuwerfen. Diese Sturzbomber-Missionen wurden durchgeführt, indem im steilen Winkel auf das Ziel abgetaucht wurde und dann die Bombe in einer Höhe ausgeklinkt wurde, die niedrig genug für hohe Präzision war, aber hoch genug, um dem anschließenden Explosionsblitz zu entkommen. Manchmal wurden die Sturzbomber auch zu Aufklärungs- und Scoutaufträgen eingesetzt, obwohl sie Bomben trugen, falls sie ein Ziel entdeckten. 1942 benutzten die Japaner den Val-Bomber für

Sturzflugbombardierungen, die Amerikaner hingegen verließen sich auf den SBD Dauntless-Bomber. Die dritte Kategorie bildeten die Torpedobomber. In Torpedoangriffs-Missionen attackierten diese Bomber feindliche Schiffe, indem sie in sehr geringer Höhe auf diese zufliegen und dann die selbstangetriebenen Torpedos abwarfen, die danach auf das Ziel zusteuerten. Die niedrige Flughöhe war notwendig, da die Gyroskope der Torpedos durch zu hoch angesetzte Abwürfe Fehlfunktionen aufwiesen. Der Kate Torpedobomber wurde von den Japanern eingesetzt, der amerikanische Marinebomber Avenger wurde erstmals 1942 im Pazifik eingesetzt.

Zuteilung der Flugzeuge in Schwadronen

Flugpersonal auf Trägern wurden in vier verschiedene Gruppen, die sogenannten Schwadronen aufgeteilt. In der U.S. Navy wurden Jagdschwadronen durch die Buchstaben VF benannt, wobei V symbolisch für "Heavier-Than-Air-Craft" (Schwerer-als-Luft-Fahrzeug) steht, und F für "Fighter" (Jäger). VB war die Bezeichnung für Sturzbomber-Schwadronen, VT für Torpedobomber-Schwadronen und VS für Pfadfinder- und Aufklärungsschwadronen, die eigentlich auch Sturzbomber-Schwadronen waren. Den Identifikations-Buchstaben folgte die Nummer des Flugzeugträgers, auf dem die Schwadron stationiert war. Die Lexington hatte die Nummer 2, die Saratoga die 3, die Yorktown die 5, die Enterprise die 6 und die Hornet die 8. Nehmen wir an, Ihre Schwadron wäre die VB-6, dann wären Sie in einer Sturzbomber-Schwadron auf der Enterprise. Wenn Sie in der VT-3 wären, wären Sie Teil der Torpedobomber-Schwadron auf der Saratoga und so weiter.

Die japanische Marine hatte ähnliche Gruppierungseinteilungen für ihr Flugpersonal. Alle Flugzeuge an Bord eines Trägers bestanden aus der Träger-Lufteinheit (hikokitai) und wurden in drei Flugeinheiten aufgeteilt. Die Jäger waren in der Träger-Jagdeinheit und Sturzbomber in der Träger-Bomber-einheit. Die dritte Gruppe wurde die Träger-Angriffseinheit genannt und bestand aus Flugzeugen, die als Torpedobomber sowie als Sturzbomber fungieren konnten.

"Wenn Sie am Ende Ihrer Kräfte sind, reißen Sie sich zusammen und machen Sie weiter."

Präsident Franklin D. Roosevelt

VORSCHAU

DIE NÄCHSTE AUSGABE AB 19. JULI 95 IM ZEITSCHRIFTEN-HANDEL

Pünktlich am 19. Juli erscheint die nächste CD-ROM-PLAY-Ausgabe. Sie enthält diesmal die komplette Version von "MAD TV".

Managen Sie den verrücktesten Fernsehsender der Welt. Kümmern Sie sich dabei um Shows, Stars und Einschaltquoten – aber seien Sie immer auf der

Hut vor Ihrem tyrannischen Chef. Und behalten Sie gleichzeitig die Kontrolle über Termine, Technik und Tantiemen...

Eine realistische Simulation mit Top-Grafik und interaktiver, intelligenter Steuerung machen das Spiel zum langfristigen Spielvergnügen für alle PC-Fans.

Werben Sie einen
neuen Leser und...

POWER **PLAY** belohnt Sie!

Die Prämien-Karte
an uns und die
Belohnung kommt
zu Ihnen!

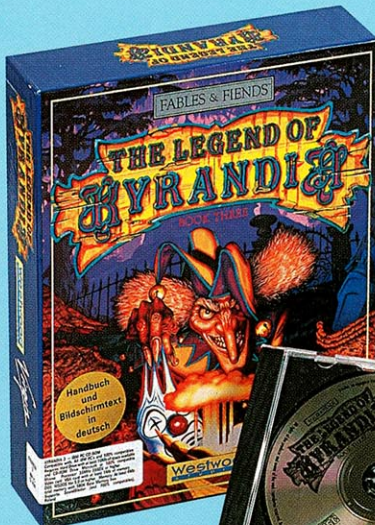
Eine gute
Empfehlung:

Power Play

**mit oder
ohne
CD**

Prämie 1 **Computer Spiel auf CD:** **THE LEGEND OF KYRANDIA 3**

Begeben Sie sich mit
dem listigen Malcolm
in die phantastische
Unterwelt von Kyrandia.
Reich gestaltete
3D-Landschaften und
klare, digitalisierte
Sprache machen
den Trip zum
spannenden
Erlebnis.



Prämie 2



Accu- Bohrschrauber von BLACK&DECKER

2 Drehzahlbereiche
6 stufig
Drehmomentvorwahl.
Mit Ladegerät
Rechts/Linkslauf
8 mm Bohrleistung in Stahl,
13 mm in Holz.
TÜV-geprüft.

Vertrauensgarantie / Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn sie nicht binnen einer Woche ab
Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen wird.
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Ist die Karte bereits weg, einfach faxen an: Power Play, Abo-Service, D-74168 Neckarsulm. Fax 07132/959 244

MS-DOS

BATTLEHAWKS 1942

Als Fan von Flugsimulationen dürfen Sie sich Battlehawks nicht entgehen lassen: Auf japanischer Seite stehen Ihnen jede Menge Flugzeugtypen zur Verfügung, unter anderem die bekannte Zero, Val oder Kate. Als amerikanischer Pilot steuern Sie eine Dauntless, Wildcat oder Avenger. Ihr Einsatzort: Der Pazifik. Ihr Einsatzziel: Eine ruhmreiche Schlacht im Dienst des Vaterlandes.

- Erleben Sie das Geschehen aus der japanischen oder der amerikanischen Perspektive
- Führen Sie Ihr Geschwader mit eigenen Strategien zum Erfolg
- Originalgetreue Simulation der Ereignisse im Pazifik
- Sechs detaillierte Flugzeuge in Bitmap-Grafik in hoher Auflösung
- Bordkamera zur Aufzeichnung Ihrer besten Missionen
- Systemvoraussetzungen: IBM-kompatibler PC mit Festplatte und CD-ROM-Laufwerk

