

AIRSWOOD

GERMAN

Dieses Produkt ist Copyright

Hier bei **Psygnosis** sind wir ständig darum bemüht, Ihnen das Beste an Computer-Unterhaltung zu bringen. Jedes Spiel, das wir veröffentlichen, ist das Ergebnis von Monaten harter Arbeit, die wir darauf verwenden, den Standard der Spiele, die Sie spielen, zu verbessern. Bitte respektieren Sie unsere Mühe und denken Sie daran, daß unerlaubtes Kopieren von Software die Investitionen zur Produktion neuer und origineller Spiele reduziert. Es ist außerdem strafbar.

Dieses Software-Produkt, einschließlich Bildschirminhalte, Konzepte, Geräusch-Effekte, Musik-Material und Programm-Kode wird vertrieben von **Psygnosis Ltd**, die alle Rechte daran besitzt, einschließlich des Urheberrechts. Nur der rechtmäßige Besitzer des Produkts hat zu jeder Zeit das Recht, dieses Programm zu benutzen, jedoch ausschließlich, um es von dem Medium, auf dem es vertrieben wurde, in den Speicher des Computersystems einzulesen, für das dieses Produkt speziell adaptiert ist. Jegliche andere Verwendung oder Weiterverwendung, einschließlich Kopie, Vervielfältigung, Verkauf, Verleih, Vermietung oder andersartige Verteilung, Sendung oder Transfer dieses Produkts unter Mißachtung dieser Bedingungen ist ein Bruch von **Psygnosis Ltd's** Rechten, sofern nicht eine schriftliche Genehmigung von **Psygnosis Ltd**. vorliegt.

Das Produkt **Air Support**, sein Programm-Kode, Handbuch und alle zugehörigen Produkte sind Copyright von **Psygnosis Ltd**, die alle Rechte vorbehalten. Diese Dokumente, Programm-Kode oder andere Elemente dürfen weder ganz noch teilweise kopiert, vervielfältigt, verliehen, vermietet oder anderswie übertragen, noch in irgendein elektronisches Medium oder maschinenlesbare Form übersetzt oder reduziert werden ohne vorherige schriftliche Genehmigung von **Psygnosis Ltd**.

Psygnosis ® und ihre Logos sind eingetragene Warenzeichen von **Psygnosis Ltd**.

Air Support Einbandillustration Copyright © 1992 **Psygnosis Ltd**/Ian Naylor

Amiga™, AmigaDOS™ und Kickstart™ sind Warenzeichen der Commodore-Amiga Inc.

Psygnosis Ltd, South Harrington Building
Sefton Street, Liverpool L3 4BQ
Tel: (051) 709 5755

Copyright © 1992 **Psygnosis Ltd**. Alle Rechte vorbehalten

INHALT



EINFÜHRUNG.....	5
LADEN DER SIMULATION	4
EINWEISUNG	15
EINSTIEG	18
STEUERFUNKTIONEN	22
TIPS UND HINWEISE.....	50
HARDWAREFÜHRER.....	51
STEUERUNG	65



AAIR SUPPORT KAMPFSIMULATION

TRAININGSHANDBUCH V1.0 (2065)

WARNUNG: DIESES DOKUMENT WIRD AUSSCHLIEßLICH TECHNIKERN UND AUSZUBILDENDEN DER MILITÄRISCHEN SIMULATION ZUGÄNGLICH GEMACHT. DER BESITZ DIESES TRAININGSHANDBUCHS UND BEGLEITENDER DOKUMENTE DURCH ANDERE DIENSTGRADE ODER ZIVILPERSONEN IST EIN STRAFBARES VERGEHEN.

EINFÜHRUNG

Das Ziel dieser Einführung ist zweifach: Auszubildende der SimTech werden über die Gründe und Methoden für die Einrichtung des Militärischen SimTech-Kommandos aufgeklärt, und es wird damit sichergestellt, daß sie sich der Bedeutung des angestrebten Postens bewußt sind.

DIE NORD-SÜD-TRENNUNG

Das zwanzigste Jahrhundert war ein Katalog wesentlicher Konflikte auf der nördlichen Halbkugel: Kriege zwischen den nicht-vereinigten europäischen Staaten, Kriege zwischen Europäern und Asien, die Distanzierung zwischen den Vereinigten Staaten und der alten Sowietunion, sowie Machtkämpfe in den alten Ländern des nahen Ostens. Kämpfe auf der südlichen Halbkugel waren größtenteils lokalisiert: meistens Bürgerkriege oder Gewaltausbrüche zwischen schlecht bewaffneten Staaten.

Die Beendigung des kalten Krieges am Ende des letzten Jahrhunderts, verbunden mit der Etablierung des Sino-Amerikanischen Bündnisses (1998), des Föderalistischen Europäischen Bündnisses (1999) und des Asiatischen Abkommens (2002) ebneten zusammen den Weg für den Verteidigungspakt der nördlichen Halbkugel im Jahre 2004. Dieser Pakt verband im Wesentlichen die militärische Stärke aller Nationen der Ersten Welt des Nordens mit der von Australien im Süden. Ein südliches Bündnis folgte nur langsam - erfolgte aber im Jahre 2011, angeblich als Antwort auf kommerzielle, soziale und politische Ausbeutung durch den Norden. Die Reaktion des Nordens war der Stopp des ansteigenden Stroms der ökonomischen und anderen Auswanderer aus dem Süden, Einfrieren finanzieller Hilfe und das Verbot jeglichen Handels mit Ländern der Dritten Welt. Die dadurch entstandene Inflation, Armut und Rückgang in der Vielfalt der Güter im Norden wird anderswo verzeichnet - es möge genügen zu bemerken, daß der jetzt herrschende Zustand des kalten Krieges zwischen den beiden Halbkugeln in dieser Zeit begann.

Nichtsdestoweniger war der Süden wegen der Unmöglichkeit des Verhinderns von heimlichem Handel von Waffen und Informationen in der Lage, sich mit einer unbekanntem Waffenmenge und -qualität

stützpunkten aus operiert wurden, löschten Kompanien auf dem Land aus, und hochentwickelte Suchprojekte zerstörten die in der Luft und auf See. Das Überraschungsmoment war verloren, und dies zwang die Kämpfenden, Waffen aus schwerbefestigten Bunkern aufeinander zu werfen, wobei Computer zur Ausarbeitung der Taktiken verwendet wurden.

Diese bunkergestützten Kämpfer waren die ersten SimTechs, die ihre Strategie ausschließlich auf C-Corp-Computern planten und ausführten, mit Software, die erst von C-Corp-Angestellten und später vom Militär selbst entwickelt wurde. Das System war erfolgreich genug, um alle Angriffe der Südlichen Halbkugel in diesen 17 Jahren niederzuschlagen, sowie sie von bedeutenden Anschlägen seitdem abzuschrecken.

Es war ein natürlicher Schritt, die im Bunker gelernten Lektionen auf die Ausbildungsschule zu übertragen. Durch Striegeln einer neuen Generation von Technikern, die, weil sie intensiv auf Simulatoren ausgebildet wurden, in der Lage waren, den Kriegsablauf an der Frontlinie zu dirigieren, ist es dem Norden möglich gewesen, seine Grenzen zu bewahren.

Die erste produzierte Simulationssoftware war das Feldkampfsystem (GBS), das im Jahre 2027 zur Verwendung an der West Point Military Academy kam. Dieses einzigartige Programm war fähig, eine getreue Wiedergabe der Kampfbedingungen zu erzeugen, und wurde achtmal umgeschrieben (zwischen 2027 und 2064), um neuen Entwicklungen, Ideen und Technologien gerecht zu werden. An seine Stelle trat die Air Support-Kampfsimulation (ASBS), nachfolgend im Einzelnen beschrieben, die im Moment nur für Abgänger der West Point Military Academy zur Verfügung steht.

DIE MILITÄRISCHEN REVOLUTIONEN

Siege gegen den Süden und der Erfolg der taktischen Software leiteten zwei Revolutionen in Militärkreisen ein: die massenhafte Umrüstung auf C-Corp Chaos-Computer und die Einrichtung einer neuen Kommandostruktur - Military SimTech Command (MSC). Während der Jahre 2015-2030 wuchs MSC von einem kleinen Teil der Kriegsforschung mit einem Dutzend Angestellten zum einzigen, größten Flügel der Streitkräfte der Nördlichen Halbkugel, der zur Zeit

mehr als 50.000 potentielle Techniker und Verteidigungskomplexkommandanten pro Jahr testet.

Außerdem wurde eine völlig neue Klasse von bahnbrechenden Berufen erschaffen: außer den SimTechs begannen die Zweige, mit denen man heute vertraut ist, schon im Jahre 2015. Schlachtfeldarchitekten, Feindtaktikeditoren, Hardware-Entwickler und Verteidigungssystemberater sind jetzt alle unter der Kontrolle des MSC.

Die Umstellung auf C-Corp-Computer war jedoch problematischer: Im Jahre 2014 war der C-Corp C-2014 allem Anderen weit voraus - leider mit einem entsprechenden Preis. Dies stellte für das MSC ein Problem dar: Computer waren in großer Anzahl vonnöten, um Simulationstechniker auf den erforderlichen Standard zu bringen, aber der militärische Etat konnte den Bedarf nicht decken. Die Lösung etablierte das auch heute noch benutzte System: Vernetzung der Chaos-Mainframes mit 1000 "Sklaven"-Computern. Diese "Sklaven" konnten alles sein, vom antiken Amiga oder ST des zwanzigsten Jahrhunderts bis zu einem 886-PC. Der Vorteil war, daß die Kosten drastisch reduziert wurden; der Nachteil war der Verlust von Grafik- und Geräuschstärke, besonders auf weniger leistungsstarken Sklavenmaschinen.

Aufgrund der vom SimTech-Kommando geforderten strikten Standards gab es und gibt es immer noch nur eine sehr geringe Abgangsrate - ungefähr 0,02% aller Kandidaten. Dies erfordert auf der anderen Seite eine sehr große Anzahl von potentiellen Auszubildenden, nur um die 1000 SimTech-Posten pro Jahr an der West Point Military Academy auszufüllen: 50000 Prüflinge insgesamt weltweit. Die Anforderungen sind strikt, weil im realen Schlachtfeld kein Platz für Fehler ist: ein Operationsfehler eines Simulationstechnikers könnte zum Brechen der Verteidigungslinien und zum Verlust einer Million Menschenleben führen.

DIE WEST POINT MILITARY ACADEMY

West Point wurde 2026 als Kanal zur Konzentration der Energien der besten SimTech-Auszubildenden aus der Nördlichen Halbkugel etabliert. Ihr C-Corp-System ist das leistungsstärkste auf der Welt: die neueste Version (C-2050) kann jede Landschaft auf der Erde bis herunter zum letzten Quadratdezimeter reproduzieren; es kann die

Wettermuster des gesamten Globus bis zu drei Wochen im voraus mit einer Genauigkeit von 96% reproduzieren; es kann zur Einbeziehung jedes Zufallsfaktors programmiert werden, vom Meteoritenabsturz in China bis zum Steigen des Meeresspiegels durch Ausleeren eines Eimers Wasser in den Atlantik.

Auf West Point werden die besten 10% aller Kandidaten mit dem C-2050 vernetzt und den strengsten Prüfungen aller SimTech-Auszubildenden ausgesetzt. Die Ausbildung basiert auf 20 einführenden Missionen und, wenn Sie Ihr Training bestehen, 20 Missionen unter voller Simulation. Sollten Sie bei den Trainingsmissionen durchfallen, können Sie dann an den vollen Simulationen als Nur-Air-Support teilnehmen (d.h. Sie haben keine Kontrolle über Feldfahrzeuge). Dennoch, falls Sie damit erfolgreich sind, können Sie dann die 20 Vollsimulationen richtig unternehmen; diese umfassen den ganzen Katalog von Optionen, von der Entwicklung Ihres eigenen Verteidigungskomplexes bis zur Steuerung von 16 ferngesteuerten Angriffsfahrzeugen zur schnellstmöglichen Auslöschung des Gegners. Damit diese chaotische Umgebung realistisch bleibt, dürfen die Sklavencomputer nur noch dreidimensionale Vektorgrafik und Motor/Feuengeräusche produzieren. Jeder Kandidat, der diese Prüfung besteht, wird dann auf dem C-Corp 2050 selbst bis zu sechs Monate lang ausgebildet, bevor er Schlachtfelderfahrung erhält.

SIMULATION UND REALITÄT

Kriegsspiel ist ein alter Beruf - Strategie hat seit es Kriege gibt eine Rolle in Schlachten gespielt - seit dem 21. Jahrhundert erst hat sie jedoch einen wesentlichen Einfluß auf das Wesen militärischen Denkens genommen. In den letzten 50 Jahren hat sich die Rolle des Kriegsspiels von taktisch zu praktisch gewandelt; ganze Systeme werden entwickelt, mit denen Schlachten simuliert werden, und danach in den Mülleimer geworfen, ohne jemals eine Produktionslinie zu sehen - die Stärke einer neuen Waffe kann kostenlos demonstriert werden, Maschinerie kann umsonst aufgebaut und verloren werden. Dies hat zugleich Kosten reduziert und die Effektivität der Operationen erhöht. Ohne sie wären die tausend mobilen Verteidigungskomplexe, die den Wendekreis des Krebses überspannen,

nie gebaut worden, und eine ganze Generation offensiver Waffen wäre nie so schnell hergestellt worden.

Die neuesten Entwicklungen werden zur Zeit in der Air Support Kampfsimulation (ASBS, unten beschrieben) getestet. Diese umfassen eine bewegliche Version des Verteidigungskomplexes: Die Theorie dahinter ist, daß alle Einheiten des Komplexes, sogar relativ kleine Komponenten wie etwa individuelle Radarstationen und Geschöß-Kommandoposten, unabhängig voneinander bewegt werden können, dank eines neuartigen Systems flexibler "Verbindungen", die Energie aus den Generatoren und Befehle aus dem zentralen HQ transferieren. Andere Entwicklungen enthalten ein neues Kommandomodul, von dem aus ein einzelner Pilot bis zu 16 Angriffsmaschinen programmieren und operieren kann, wobei jede davon mit verschiedenen Waffensystemen geladen werden kann und einen Kurs von bis zu 128 verschiedenen Wegpunkten patrollieren kann.

Wenn erfolgreich, können diese Systeme innerhalb von fünf Jahren implementiert werden und können sich als sehr wichtig für die Abschreckung von Aggressionen der Südlichen Halbkugel erweisen. Die Bewahrung des Friedens ist das primäre Ziel aller Schlachtfeldsimulationen; Simulationstechniker sind die neuen Makler der Macht.

DIE AIR SUPPORT - KAMPFSIMULATION

Die ASBS ist die erste einer neuen Generation von Schlachtfeld-Simulationssoftware, und die erste, die voll vom Chaos Corporation C-2050-Netzwerk Gebrauch macht. Wie ihre Vorgängerin (die Feldkampfsimulation) ist sie als Teil einer Reihe gedacht und erfährt damit Upgrades wie und wenn die Nachfrage es vorschreibt. Version 1.0 ist nur für die Mitarbeiter der West Point Military Academy gedacht; nachfolgende Versionen werden sich auf deren Kritik stützen und frei innerhalb des Verteidigungsnetzwerks der Nördlichen Halbkugel verteilt.

ASBS stellt den neuesten Stand der SimTech-eins-zu-eins Kriegsspielentwicklung dar und simuliert ein Zusammentreffen zwischen dem Befehlshaber eines Verteidigungskomplexes im Wendekreis des Krebs und seinem Gegenstück aus dem Süden. Schlachtfeldarchitekten

waren imstande, ein neues, variables 3D-System zu erzeugen, um der Vektorgrafikdarstellung des Frontlinienterrains auf den einfachen Computern der Auszubildenden Tiefe und Realistik zu geben. Es wird erhofft, daß zukünftige Versionen, in vielleicht nicht mehr als einem Jahrzehnt, in der Lage sein werden, ein Schlachtfeld aus ausgefüllten Polygonen wiederzugeben.

Die West Point Academy hat keinen Platz für Mißerfolge. Die Verantwortung jeder der jährlichen ankommenden 1000 SimTech-Auszubildenden ist schwer; Erlernen der Fähigkeit, einen Verteidigungsschirm aufrechtzuerhalten und die Fähigkeiten zur Entwicklung und Implementierung von neuer Technologie, falls erforderlich. Durch Ihre Auswahl als Auslese der Kandidaten aus der ganzen Nördlichen Halbkugel wird Ihre Erfolgsrate hier höher als die von Auszubildenden in der übrigen Welt sein: im Durchschnitt bestehen bei uns einhundert Kandidaten (10%) pro Jahr.

Der Ausbildungsprozess ist intensiv: Sie haben ein paar Stunden zum Durchlesen dieses Handbuchs und des Tastenführers bevor Sie direkt auf der ersten Trainingsmission starten. Wir raten, daß Sie sich vor dem Einschalten des Computers und des Beginns mit den theoretischen Steuerungen vertraut machen. Tadel wurde und wird weiterhin für langsames oder schlampiges Arbeiten gegeben. Eine andauernd schlechte Erfolgsrate führt zur automatischen Ausschließung aus der Academy und verpflichtet den Auszubildenden, seine Vorprüfungen zu wiederholen und es in zwei Jahren nochmals zu versuchen. Andererseits gilt auch das Umgekehrte: große Belohnungen werden an diejenigen vergeben, die zeigen, daß sie die Fähigkeit und das Verlangen haben, die Besten der SimTech-Organisation zu werden - einschließlich eines sicheren Jobs auf Lebenszeit und des Wissens, daß sie einer der 1000 in den weltweiten Verteidigungskomplexen basierten Befehlshaber werden können, mit der Verantwortung der Aufrechterhaltung des Weltfriedens.

Simulationstechniker aus West Point werden als die Elite in der militärischen Welt angesehen. Lesen Sie dieses Handbuch und finden Sie heraus, wie Sie ihnen beitreten können.

INSTRUKTIONEN

AIR SUPPORT SCHLACHTFELDSIMULATION BEDIENUNGSANLEITUNG

INHALT

1. LADEN DER SIMULATION

1.1 Atari ST-Version	14
1.2 Amiga-Version.....	14
1.3 Viruswarnung	14

2. EINWEISUNG

3. EINSTIEG

3.1 Registrierungsbildschirm.....	18
3.2 Schwierigkeitsgradsbildschirm	19
3.3 Missions-Hauptmenübildschirm	19
3.4 Spielen in 3D.....	22

4. DIE SIMULATIONSSTEUERFUNKTIONEN

4.1 Kartenbildschirm.....	23
4.1.1 Simulationskarte	25
4.1.2 Ihr verteidigungskomplex	25
4.1.3 Feindbasis	32
4.1.4 Fahrzeuge	33
4.1.5 Wegpunktlisten.....	34
4.1.6 Wegpunkte	34
4.1.7 Optionsmenü.....	35
4.1.8 Infotafel.....	35

4.1.9	Zusätzliche Steuerfunktionen.....	36
4.2.0	Infotafel.....	37
4.2.1	Kommandoschiff-Flugbildschirm	38
4.2.2	Flugbildschirm.....	38
4.2.3	Statusbalken.....	40
4.2.4	Radar.....	40
4.2.5	Menü	40
4.2.6	Flugsteuerung.....	40

4.3 FAHRZEUGSTEUERUNGSZENTRUM

4.3.1	Flugbildschirm.....	46
4.3.2	Radar.....	46
4.3.3	Status	46
4.3.4	Waffenboxen.....	47
4.3.5	Informationstafel.....	47
4.3.6	Andere Steuerfunktionen.....	48
4.3.7	Zum Abschluß.....	49

5. TIPS UND HINWEISE

1. LADEN DER SIMULATION

Schalten Sie Ihren Computer immer für mindestens 30 Sekunden lang aus, bevor Sie das Spiel laden. Nichtbeachtung könnte zu einer Virusinfektion der **AIR SUPPORT** Masterdiskette führen. Siehe auch die Garantieerklärung und die Viruswarnung in diesem Handbuch.

1.1. ATARI ST-VERSION

Legen Sie Ihre AIR SUPPORT Diskette in das eingebaute Laufwerk ein, schalten Sie Ihren Monitor/TV ein, dann den Computer. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

1.2. AMIGA-VERSION

Schalten Sie Ihren Computer ein. Legen Sie die Kickstart-Diskette ein, falls Sie dazu aufgefordert werden. Wenn die Aufforderung zum Einlegen einer Workbench-Diskette erfolgt, legen Sie Ihre AIR SUPPORT Diskette in das eingebaute Laufwerk ein. Legen Sie Diskette 2 ein, wenn Sie dazu aufgefordert werden.

Sollten Sie die Einführungssequenz überspringen wollen, können Sie die Diskette 2 beim Workbench-Zeichen einlegen.

1.3 VIRUSWARNUNG!

Dieses Produkt wird von **Psygnosis** als virusfrei garantiert. **Psygnosis Ltd** übernimmt keine Haftung für Schäden an diesem Produkt durch Virusinfektion. Siehe Seite 67 dieses Handbuchs für Details.

Um Virusinfektion zu vermeiden, lassen Sie Ihren Computer immer mindestens 30 Sekunden lang ausgeschaltet, bevor Sie dieses Spiel laden. Siehe Seite 67 für weitere Information in Bezug auf Viren und Ihre Garantie.

2. EINWEISUNG

Auszubildenden wird geraten, die Haupteinführung vor diesen Seiten zu lesen. Für diejenigen, die mit den dort enthaltenen Informationen schon vertraut sind, wird das Folgende genügen:

Die Air Support Schlachtfeldsimulation (ASBS) ist das erste in einer Reihe von theoretischen Schlachtfeldszenarios, die vom Militärischen SimTech-Kommando (MSC) mit dem C-Corp Chaos 2050 Mainframe entwickelt wurden. Als Kandidat an der West Point Military Academy repräsentieren Sie die Top 0,02% der Auszubildenden in aller Welt. Mit Ihnen konkurrieren 1000 Kandidaten um die 100 jedes Jahr vergebenen Posten als Simulationstechniker.

Das Ziel der ASBS ist dafür zu sorgen, daß nur die besten Kandidaten sich für diese entscheidenden Posten qualifizieren. In ihr wird Ihnen das Kommando über einen simulierten Verteidigungskomplex an der Vorderfront der heutigen Technologie gegeben und es wird von Ihnen verlangt werden, diesen auf alle Kosten zu schützen, sowie die feindlichen Verteidigungsstellungen erfolgreich zu infiltrieren und die Bedrohung zunichte zu machen. Dies wird am einfachsten durch Ausschalten der vier feindlichen Generatoren durchgeführt.

Die Ihnen zur Verfügung stehende Hardware besteht aus Radar- und Geschosabwehr, einem Kommandoschiff, einem Quartett von einfachen feld- und luftgestützten Kampf- und Erkundungsfahrzeugen und der Fähigkeit zur Programmierung bis zu 16 dieser Fahrzeuge zum Patrolieren Ihrer Verteidigungsstellungen. Diese Ausrüstung wird in begrenztem Ausmaß in 20 Trainingsmissionen verwendet. Im Anschluß daran gibt es bis zu 40 Vollsimulationen, in denen das komplette Ausmaß der Hardware zur Geltung kommt.

DIE TRAININGSMISSIONEN

Das Ziel der 20 Trainingsmissionen besteht darin, Sie mit den grundlegenden Prinzipien und Ausrüstungen vertraut zu machen, die Ihnen bei Air Support zur Verfügung stehen.

Die Missionen beginnen mit einfacher Fahrzeugsteuerung und enden mit einer verkleinerten Version der Vollsimulationen. Vollständige Anweisungen werden Ihnen auf dem Bildschirm gegeben. Die Tests werden zunehmend schwerer und Rangstufen werden an Kandidaten vergeben, die eine beständige Erfolgsrate zeigen; umgekehrt wird ein permanenter Tadel für das Versagen einer Mission vergeben. Die West Point Academy verleiht keinen Abschluß durch Ausdauer oder empirische Methoden; gelegentliches Versagen kann jedoch toleriert werden.

DIE VOLLSIMULATIONEN

Sobald Sie die das grundlegende Training abgeschlossen haben, werden Sie in die vollen Simulationen geworfen. Natürlich wird von Kandidaten nicht erwartet, daß sie alle Missionen an einem Tag oder in einer Woche beenden - aus diesem Grund erlaubt ein persönlicher Registrierungsbildschirm für den Auszubildenden ID-Codes zum Abspeichern von Einzelheiten der Leistungen an jeder Stelle während der Simulation.

Das Ziel der Vollsimulationen ist dem eines realen Kampfs gleichwertig: Außerstandsetzen des feindlichen Verteidigungskomplexes durch Eliminierung der Energiegeneratoren und des HQ (Hauptquartier). Die Prüfer wollen keine hastige Demonstration von Kampfstärke sehen, sondern totales Kampffressourcenmanagement. Strategen sind bessere Befehlshaber als erobernde Helden.

Sie entscheiden über den Schwierigkeitsgrad; es gibt zusammen drei: leicht, mittel und schwer. Schwierigkeitsgrade beeinflussen, wie früh Sie die feindlichen Bewegungen zu sehen bekommen - sehen Sie unter Schwierigkeitsgrad nach. Sie werden bald die Gründe erfahren, warum eine relativ flache Landschaft mit wenigen Flutgewässergebieten viel einfacher zu überwinden ist als eine bergige Region mit Seen. Die Schwierigkeit beeinflußt auch Ihre Leistungseinstufung: auf dem schweren Schwierigkeitsgrad dürfen Sie in weniger Missionen durchfallen, bevor Ihre Einstufung unter die Abfalllinie taucht - siehe Kandidatenstatistik.

Einer Sache können Sie sich sicher sein: während Sie durch die Vollsimulationen voranschreiten wird das Leben zäher als alles, was Sie bisher durchgemacht haben. Sollte Ihre Statistiklinie während des Spieles durchweg oberhalb des Abfallbereichs bleiben, werden Sie zum Abschluß zugelassen. Und wenn Sie abschließen, sind die Belohnungen beträchtlich.

HINWEIS:

Air Support ist eine Simulation, bei der Sie das Ausmaß der Wechselwirkungen bestimmen. Es ist von außerordentlicher Wichtigkeit, Schlüsselstrategien von Anfang an einzurichten, aber sobald Sie Wegpunkte programmiert, Fahrzeuge gebaut und Ihren Verteidigungskomplex entwickelt haben können Sie soviel oder sowenig wie Sie wollen unternehmen. Zum Beispiel können Sie alle 16 Fahrzeuge und das Kommandoschiff steuern, oder sie auf Autopilot stehenlassen, sodaß sie den Fahrzeugkommandokanälen folgen, die Sie dafür programmieren (siehe 4.1.5). Die meisten Systeme laufen automatisch und erfordern nur Instandhaltung; Taktiken sollten jedoch dauernd zur Reaktion auf feindliche Manöver revidiert werden.

3 EINSTIEG

3.1 REGISTRIERUNGSBILDSCHIRM



Dies ist der erste Bildschirm, den Sie nach dem Laden des Spiels sehen. Wenn dies Ihre erste Mission ist, können Sie sich hier am C-2050 der West Point Military Academy registrieren. Wenn Sie bereits einen Teil des Trainingsprogramms abgeschlossen haben, können Sie die vorangehenden Aufzeichnungen mit Ihrem Namen und Ihrer ID-Nummer heraufladen. Jede abgeschlossene Mission oder Simulation gibt Ihnen eine neue ID-Nummer, die Einzelheiten wie etwa Ihre Erfolgsrate auf vorangegangenen Missionen enthält.

Zum Eingeben Ihres Namens verwenden Sie die Maus in Verbindung mit der Tastatur auf dem Bildschirm oder tippen Sie Ihren Input einfach ein. Wählen der MENÜ-Option führt Sie zum SCHWIERIGKEITSGRADSBILDSCHIRM.

**AUS SICHERHEITSGRÜNDEN MÜSSEN SIE DAFÜR
SORGEN, DAß DER VERWENDETE NAME VON SPIEL
ZU SPIEL DERSELBE BLEIBT.**

Das kommt daher, daß der Name mit der ID-Nummer querverwiesen ist. Wenn Sie zum Beispiel den Namen J. SMITH eingeben, akzeptiert der C-2050-Computer in darauffolgenden Spielen JSMITH oder J.SMITH nicht. Wenn dieser Regel nicht Folge geleistet wird, werden die Statistiken unter Ihrem persönlichen ID-Code für Sie unzugänglich und Sie müssen Ihr Training noch einmal von vorne anfangen.

3.2 SCHWIERIGKEITSGRADSBILDSCHIRM

Anwahl von Leicht führt zur Anzeige einer vollen Karte mit dem feindlichen Komplex und allen feindlichen Fahrzeugen.

Anwahl von Mittel zeigt eine volle Karte mit dem feindlichen Komplex, die feindlichen Fahrzeuge können Sie aber erst sehen, wenn sie in Radarreichweite sind.

Anwahl von Schwer zeigt nur Ihre Quadrate auf der Karte an (blaue Punkte), außerdem können Sie weder den feindlichen Komplex noch seine Fahrzeuge sehen, bevor sie innerhalb Ihrer Radarreichweite sind.

3.3 MISSIONSMENÜBILDSCHIRM

Aus Gründen der Authentizität werden in diesem Handbuch keine Einzelheiten über Missionen gegeben. Generell werden in den Trainingsmissionen von Ihnen jedoch Aufgaben wie das Fliegen von Maschinen in Feindterritorien hinein und dann der Rückzug zur Basis mit Hilfe der Wegpunkte oder durch manuelle Steuerungen verlangt, und in den Vollsimulationen wird verlangt, daß Sie die volle Erfahrung, die Sie aus dem Training gewonnen haben, auf eine Vollsimulation übertragen. Es ist daher entscheidend, daß Sie sich mit dem Inhalt dieses Handbuchs vertraut machen.

Durch den Missionsmenübildschirm können Sie die folgenden Befehle verwenden:

TRAINING MISSION NO 1

START SIMULATION

RESET SIMULATION

BRIEFING

CANDIDATE STATISTICS

DATA BASE

REGISTRATION

START SIMULATION

Startet die gerade hervorgehobene Trainingsmission oder Vollsimulation. In diesem Stadium müssen Sie eine Maschinenstatic eingeben - im Hardwareführer grün gedruckt - etwa ein Kampfflugzeuggewicht oder eine Panzerlänge.

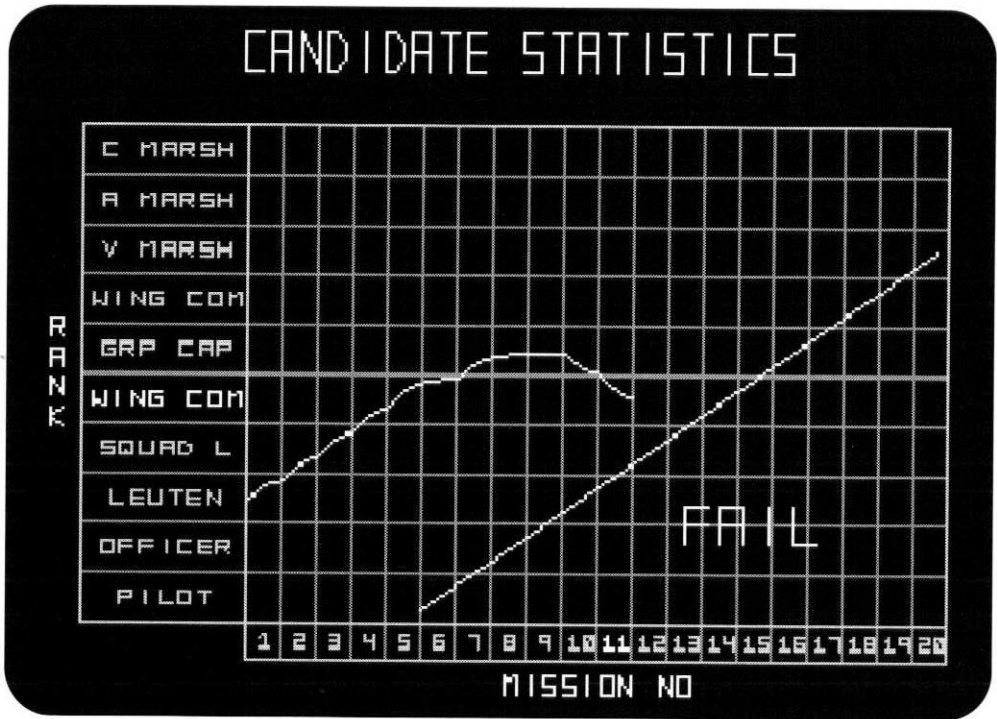
RESET SIMULATION

Löscht jedwede Statistik Ihrer bisherigen Leistungen aus dem Speicher Ihres Computers, sodaß das Air Support - Programm von der Trainingsmission 1 an neu gestartet werden kann. Der C-2050-Computer speichert jedoch trotzdem Ihre Leistungsdetails zur späteren Benutzung, und Sie können diese wieder anfordern, indem Sie den entsprechenden Namen und die ID-Nummer eingeben. Sie können vom Programm abspringen, indem Sie 'esc' drücken und jederzeit wieder starten.

CANDIDATE STATISTICS

Durch Wählen dieser Option werden Sie zu Ihrem persönlichen Statistikbildschirm geführt.

Dies erlaubt Ihnen, Ihren bisherigen Fortschritt zu untersuchen. Alle Air Support - Statistiken sind auf Missionen basiert und nicht Karrierenorientiert: der Anreiz für jeden Kandidaten liegt in der Beförderung für eine gut ausgeführte Mission oder eine Herabsetzung für eine verlorene Mission. Auszubildende, die noch keine Missionen unternommen haben, sind hier nicht aufgezeichnet.



DATA BASE

Diese Datenbank stellt eine kurze visuelle Identifizierung der Fahrzeuge zur Verfügung, die Sie während des Spiels steuern können werden. Nähere Informationen über diese Maschinen und die des Feinds finden Sie im OFFIZIELLEN HARDWARE-FÜHRER, der diesen Instruktionen folgt.

REGISTRATION

Führt zurück zum Registrierungsbildschirm.

3.4 SPIELEN IN 3D

Manche Auszubildende könnten bevorzugen, ihre Missionen in 3D zu spielen. Folgen Sie in diesem Fall diesen Instruktionen. Wenn Sie die Simulation gestartet haben, gehen Sie zum COMMAND SHIP FLIGHT SCREEN (Kommandoschiff-Flugbildschirm) und wählen Sie das OPTIONS-Ikon aus dem Menü. Wählen Sie das BACK-Ikon viermal, um zum 3D-Menü zu gelangen. Wählen Sie STEREO zum Aktivieren des 3D und setzen Sie dann Ihre 3D-Brille auf. Benutzen Sie Steuerfunktionen DPTH INC, DPTH DEC, POS INC und POS DEC zum Einstellen der bequemsten Sicht. Drücken Sie zuletzt EXIT, um zum Hauptmenü zurückzukehren. Weitere Informationen erhalten Sie in der Kategorie OPTIONS im Abschnitt 4.2.6.

4 DIE SIMULATIONSSTEUERFUNKTIONEN

HINWEIS:

Die folgenden Abkürzungen werden durchweg in diesem Handbuch und auf dem begleitenden Nachschlageblatt verwendet.

LMT = linke Maustaste

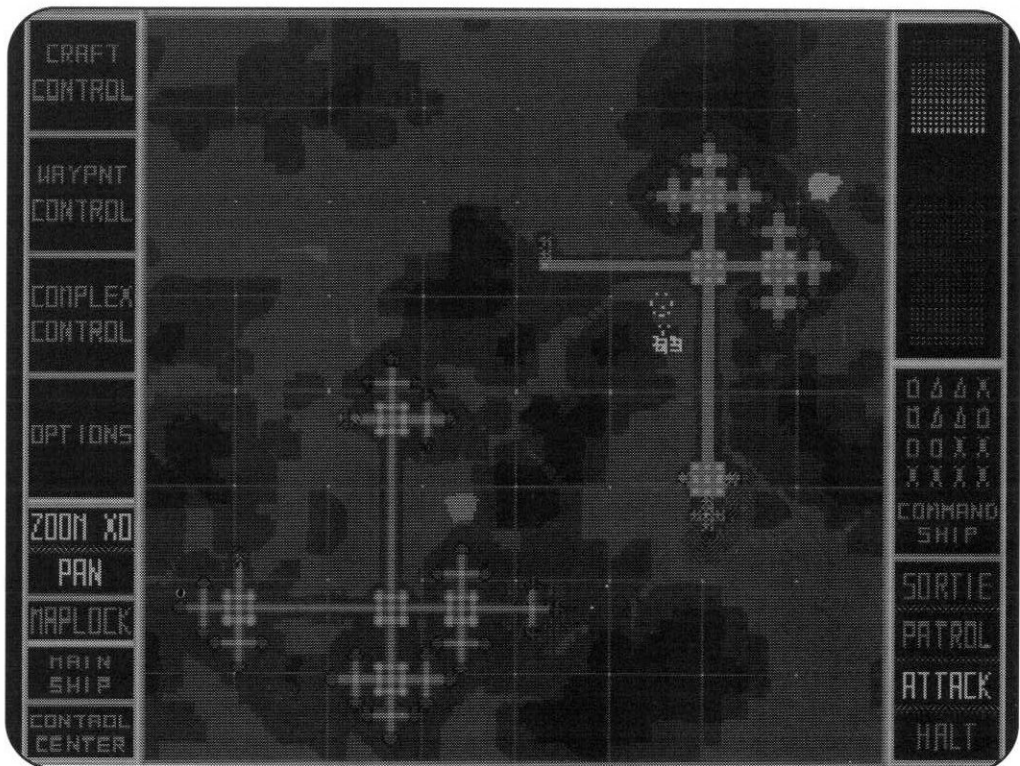
RMT = rechte Maustaste

4.1 KARTENBILDSCHIRM

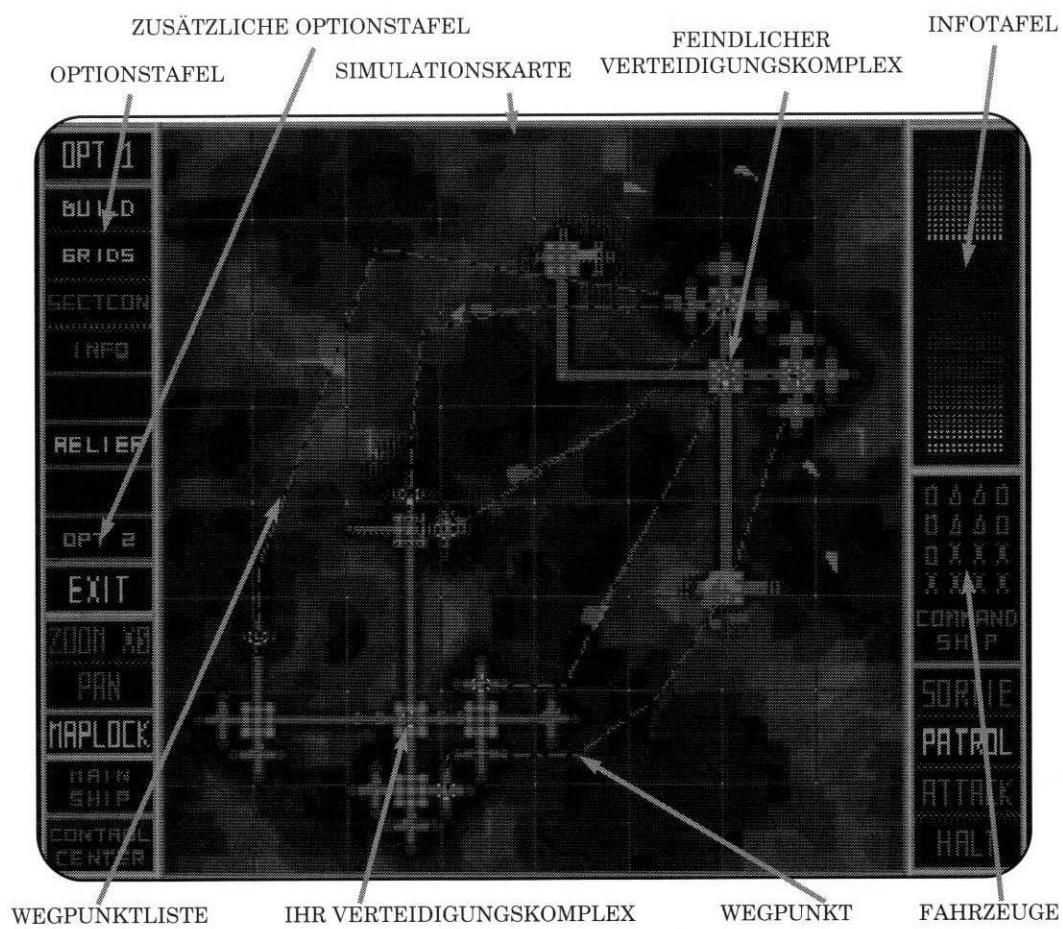
Die Aktionen in Air Support finden auf einer simulierten Welt statt, die durch diese Karte dargestellt wird. Hier werden Sie alle Ihre wesentlichen taktischen Entscheidungen treffen.

Der Kartenbildschirm dient im Wesentlichen zwei Zwecken. Erstens stellt er eine Gesamtansicht der Landschaft, detaillierte Konturen, Fahrzeugpositionen und Richtungen dar und zeigt das Layout Ihres Verteidigungskomplex, wenn anwendbar. Zweitens erlaubt er Ihnen, diese Umgebung zu manipulieren, indem Sie bis zu 16 Fahrzeuge kommandieren und ihre Wege festlegen, Ihre Verteidigungsstellungen umdesignen und Angriffe gegen den Feind starten (siehe die Abschnitte 4.1.2 bis 4.1.6). Um Entscheidungen zu vereinfachen kann

KARTENHAUPTBILDSCHIRM



die Karte umgeändert werden, sodaß sie verschiedene Blickrichtungen und Vergrößerungen darstellt, von einem einfachen Terrain ohne Konturen (was unerwünschte Einzelheiten herausfiltert) bis zu einer isometrischen 3D-Darstellung (die die Höhe und Form des Lands zeigt).



4.1.1 SIMULATIONSKARTE

Wenn anwendbar zeigt diese zuerst eine Überkopfsicht des gesamten Schlachtfelds mit Ihrem Verteidigungskomplex in der unteren linken Ecke und dem Ihres Gegners in der oberen rechten Ecke. Einzelheiten des Wechsels von Blickrichtungen, Verwendung des Zooms und der Implementierung von strategischen Optionen werden in den Abschnitten 4.1.7 bis 4.1.9 gegeben.

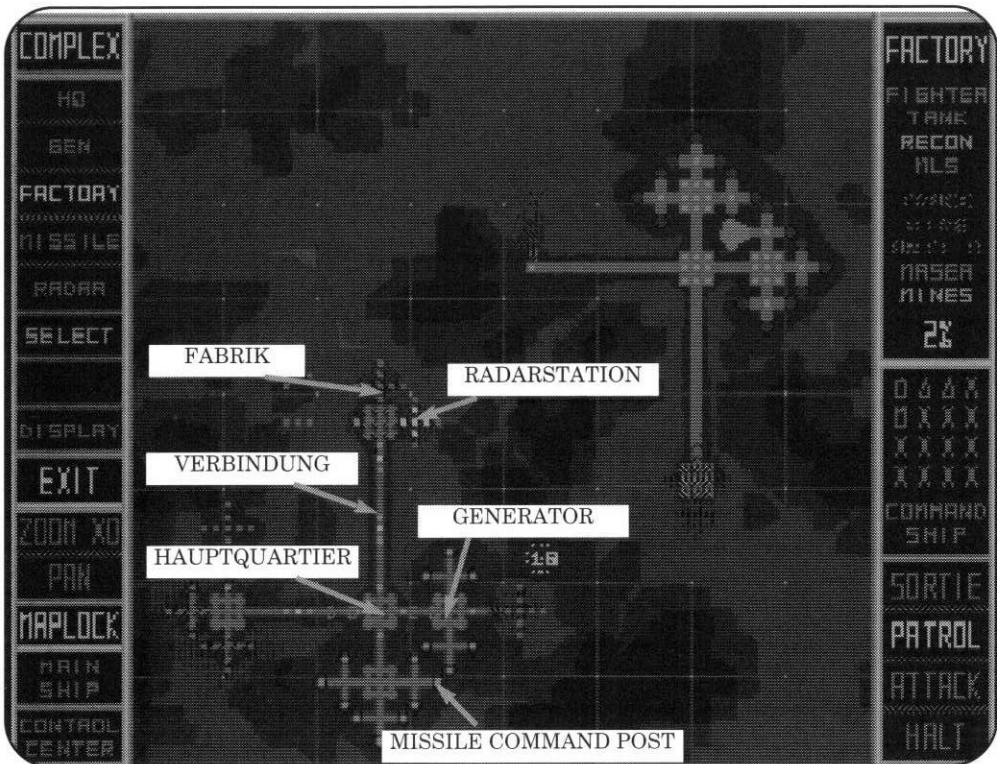
Im Laufe des Spielfortschritts wird wegen der Verwendung von Minen und anderer Waffen ein zunehmendes Ausmaß an Land brach- bzw. flachliegen. Dadurch entstehen Krater, die von Landfahrzeugen wie Kampfpanzern und Erkundungsfahrzeugen leicht überwunden werden. Sie können sofort zu jedem Gebiet der Karte scrollen, indem Sie die Maplock-Option auf der linken Tafel abheben und den Cursor auf den gewünschten Fleck bringen und dort die LMT drücken. Sie können das gewählte Gebiet vergrößern, indem Sie die ZOOM-Funktion verwenden, die im Abschnitt 4.1.8 beschrieben wird.

4.1.2 IHR VERTEIDIGUNGSKOMPLEX

Hinweis:

Um Informationen über Ihren Verteidigungskomplex abzurufen müssen Sie das COMPLEX-Ikon in der OPTION-Tafel abheben.

Der Verteidigungskomplex ist der Kern Ihrer militärischen Operationen. Er ist ein vollkommen automatisiertes System, das zu Wachstum und Änderung fähig ist. (In der Realität werden die 1000 Komplexe, die die Grenze zwischen der Nördlichen und der Südlichen Halbkugel markieren, von einem C-2050-Computer geführt werden und sind mit einem SimTech-Kommandanten mit vier SimTech-Ingenieuren bemannt). Der simulierte Komplex macht es Ihnen möglich, Angriffseinheiten und Waffen zu bauen und auszuwechseln und kann umherbewegt werden, wie es das örtliche Terrain verlangt. Er besteht aus sechs verschiedenen Einheiten, wie folgt:



HAUPTQUARTIERE

Das Zentrum Ihres Komplexes, aus dem jede weitere Einheit konstruiert wird. Um Ihren ganzen Komplex zu bewegen, bewegen Sie einfach die Hauptquartiere. Klicken Sie das HEADQUARTERS-Ikon an, um Informationen über verfügbare Fahrzeuge zu entnehmen.

GENERATOREN

Diese Einheiten versorgen Ihre Fabriken mit Energie, Sie sollten sie um jeden Preis schützen. Wenn alle vier zerstört sind, haben Sie nichts mehr, mit dem Sie Ihren Komplex schützen können.

Bitte beachten Sie: Generatoren können nur zerstört werden, wenn sie eingeschaltet sind, und nur durch einen direkten Treffer. Im eingeschalteten Zustand sind sie vom HQ unabhängig, da sie ihre eigene Energie liefern.

FABRIK

Die zwölf Fabriken in Ihrem Verteidigungskomplex sind von entscheidender Wichtigkeit für die Erzeugung Ihrer Fahrzeuge und ihres Austauschs, wenn sie zerstört oder beschädigt sind. Es gibt vier Typen von Fahrzeugen, die eine Fabrik herstellen kann: die luftgestützte Kampfmaschine (ATTF), das bodengestützte Erkundungsfahrzeug (RECO), der Haupt-Kampfpanzer (MBT) und die Mehrfach-Geschoßabschußsysteme (MMLS).

Bitte beachten Sie, daß manche Fabriken bezüglich der herstellbaren Fahrzeuge/Waffen eingeschränkt sind.

UM EIN NEUES FAHRZEUG HERZUSTELLEN:

a. Wählen Sie das COMPLEX-Ikon aus der OPTIONS-Anzeige. (Dadurch werden Ihr Komplex in blau und seine Haupt-Versorgungsleitungen gezeigt). Als nächstes wählen Sie eine beliebige Fabrik durch Klicken der LMT auf ihr oder durch Drücken der Taste F4 - siehe das begleitende Tastaturlayout. Eine Liste der verfügbaren Maschinen und Waffen/Ausrüstung erscheint dann in der Infobox. (Weitere Einzelheiten über Waffen im OFFIZIELLEN HARDWARE-FÜHRER, der diesem Handbuch folgt).

b. Benutzen Sie die Maus zum Wählen einer Maschine. Wenn Sie gewählt haben, wählen Sie eine Waffe aus der verfügbaren Liste - dies wird von Fahrzeug zu Fahrzeug verschieden sein. Beachten Sie, daß Sie nicht alle für das Fahrzeug verfügbaren Waffen wählen können - wegen des Gewichts müssen Sie entscheiden, welche Waffe(n) Sie nehmen wollen. Wenn Sie die Waffen gewählt haben, klicken Sie die Maustaste auf OFF zum Starten des Konstruktionsvorgangs: ein Prozentwert informiert Sie über den Stand des Fortschritts.

c. Wenn das Fahrzeug und die Waffen hergestellt sind, werden sie vom Verteidigungskomplex auf Standby an der Fabrik positioniert, weitere

Anweisungen erwartend. Wenn Sie keine Wegpunktliste für ein Fahrzeug erstellt haben, tun Sie dies (siehe 4.1.5 und 4.1.6). Sie können einem Fahrzeug eine Wegliste zuweisen, bevor es gebaut wird. Wenn Sie wollen, können Sie die Fahrzeuge manuell steuern: Alle Fahrzeuge müssen eine Ausfahrt an der nächsten Radarstation oder am nächsten Geschößkommandoposten haben. Wenn schon ein Wegpunkt gesetzt ist, stellt der Computer das neuhergestellte Fahrzeug automatisch auf dieser Route auf.

Sie haben totale Kontrolle über die Fahrzeuge, die Sie erzeugt haben und Sie können es entweder automatisch oder selbst vom FAHRZEUGSTEUERUNGSZENTRUM aus lenken (siehe 4.3). Wenn das Fahrzeug die Fabrik verlassen hat, kann ein weiteres an seiner Stelle konstruiert werden. Maschinen, deren Energie zuende geht oder die irreparabel beschädigt wurden, werden automatisch ersetzt und Ersatzfahrzeuge werden entlang ihrer Wegpunktlisten geschickt.

HINWEIS:

Sie können bis zu 16 verschiedene Fahrzeuge erstellen, indem Sie die Hardware/Waffen-Konfiguration variieren. Zum Beispiel könnten Sie einen Haupt-Kampfpanzer (MBT) mit Verfolger- und Drahtgeschossen erzeugen und einen weiteren MBT mit drahtgeführten Geschossen und einem Maser.

GESCHOSSKOMMANDOPOSTEN

Damit wird ein Verfolgergeschoß auf jedweden Feind in seiner Richtung bzw. Reichweite abgefeuert - aber nur, wenn dieses Fahrzeug durch Radar entdeckt wurde. Sie können die Geschößrate (Off/Low/High) durch Klicken der LMT auf dem Geschößkommandoposten einstellen, wo Sie dann Ihre Wahl in der Infobox abheben. Um alle Geschößkommandoposten zu aktivieren, klicken Sie auf dem Ikon ALL ON. Die Geschößrate können Sie erhöhen, indem Sie das Ikon ALL OFF anklicken und dann nochmals das Ikon ALL ON.

RADARSTATION

Dies ist der wichtigste Teil Ihrer Verteidigungsstellung, da sie Vorabwarnungen von Feindannäherungen in der Richtung gibt, in der

sie zeigt. Um genau zu sehen, wie stark das Signal ist, müssen Sie die Maustaste auf dem DISPLAY-Ikon klicken. Sie können dann die Radarreichweite (Off/Low/High) durch Klicken des RADAR-Ikons mit der LMT und Abheben der entsprechenden Wahl in der INFO BOX einstellen. Die Radarreichweite kann außerdem durch Klicken der LMT auf dem Ikon ALL ON auf Low gestellt werden. Zum Vergrößern der Reichweite klicken Sie auf ALL OFF und wieder auf ALL ON, wodurch alle Radarstationen auf hohe (High) Reichweite eingestellt werden.

VERBINDUNGEN

Verbindungen versorgen die entlegenen Fabriken, Geschößkommandoposten und Radarstationen mit Energie und Befehlen. Die neueste Technologie, die gerade in dieser Version der Air Support - Kampfsimulation getestet wird, hat diese Verbindungen zu flexiblen "Gliedern" umgeformt, mit denen der Verteidigungskomplex je nach Terrain umgeformt werden kann. Der Auszubildende hat Kontrolle über die Länge der Verbindungen zwischen Einheiten und kann sogar falls erwünscht an jeder beliebigen Stelle eine 90-Grad-Wendung in der Verbindung eingeben (siehe "Entwickeln Ihres Verteidigungskomplexes" unten). Verbindungen verknüpfen den gesamten Verteidigungskomplex in der folgenden Art und Weise:

- 4 Generatoren sind mit dem zentralen HQ verbunden
- 3 Fabriken sind mit jedem Generator verbunden
- 2 Radareinheiten und ein Geschößkommandoposten sind mit jeder Fabrik verbunden

An jeder Stelle führt eine Beschädigung des Systems zum Stopp der Funktion von Einheiten in der nachfolgenden Kette. Wenn Sie zum Beispiel einen Generator verlieren, verlieren Sie außerdem drei Fabriken, sechs Radareinheiten und drei Geschößkommandoposten.

ENTWICKELN IHRES VERTEIDIGUNGSKOMPLEXES

Die Einheiten, aus denen der Verteidigungskomplex besteht, sind untereinander abhängig, können aber frei auf dem Kartengebiet verschoben werden. Durch Wählen einer Einheit und Manipulieren

der Verbindungen können Sie Ihre Verteidigungsmauer umbilden. Die Größe spielt überhaupt keine Rolle: kleine Einheiten, wie eine Radarbasis, oder große, wie der gesamte Komplex, können an jede Stelle innerhalb des vorgegebenen Radius verschoben werden.

Das erste, was Sie tun müssen, ist das COMPLEX-Ikon abzuheben (Ihre Basis wird dadurch animiert und blau gefärbt). Als nächstes entscheiden Sie, was Sie bewegen wollen, wobei Sie die folgende Tabelle benutzen, um herauszufinden, welche Einheit Sie wählen sollten. Wählen Sie die benötigte Einheit vom Komplex-Untermenü (oder aus der Kartenanzeige - mit der LMT). Aktivieren Sie die Einheit mit dem "Select"-Ikon, sodaß das Auswahl-Untermenü erscheint. Bringen Sie die Einheit mit den Ikonen "Up", "Down", "Left" und "Right" auf die gewünschte Stelle und verriegeln Sie ihre Position mit dem "Set"-Ikon.

Gewählte EinheitBewegt

Radarstation	Radarstation
Geschoßkommandoposten.....	Geschoßkommandoposten
Fabrik	Fabrik, sowie Verteidigungsgruppe aus 2 Radaren und einem Geschoßkommandoposten
Generator.....	Generator, 3 Fabriken und 3 Verteidigungsgruppen
HQ.....	Die gesamte Basis - HQ kann nur ein einziges Mal verschoben werden

HINWEIS:

Die Distanz, bzw. Richtung, in die Sie Ihre Verteidigungskomplexeinheiten verschieben können, ist beschränkt.

Eine Schritt-für-Schritt-Anleitung zum Aufbauen Ihres Verteidigungskomplexes.

Klicken Sie auf COMPLEX CONTROL (Komplexsteuerung)

Klicken Sie auf HQ

Klicken Sie auf SELECT (Auswahl)

Benutzen Sie UP, DOWN, LEFT und RIGHT zum Verschieben Ihres gesamten Komplexes auf ein geeigneteres Gelände - falls notwendig.

Wählen Sie SET, um es geltend zu machen.

Klicken Sie auf GENERATOR - Drücken Sie F3, um von einem Ihrer vier Generator zum anderen zu wechseln und Klicken Sie ON in der Infobox, um den gewählten Generator einzuschalten. Oder wählen Sie ALL ON, um sie alle auf einmal einzuschalten.

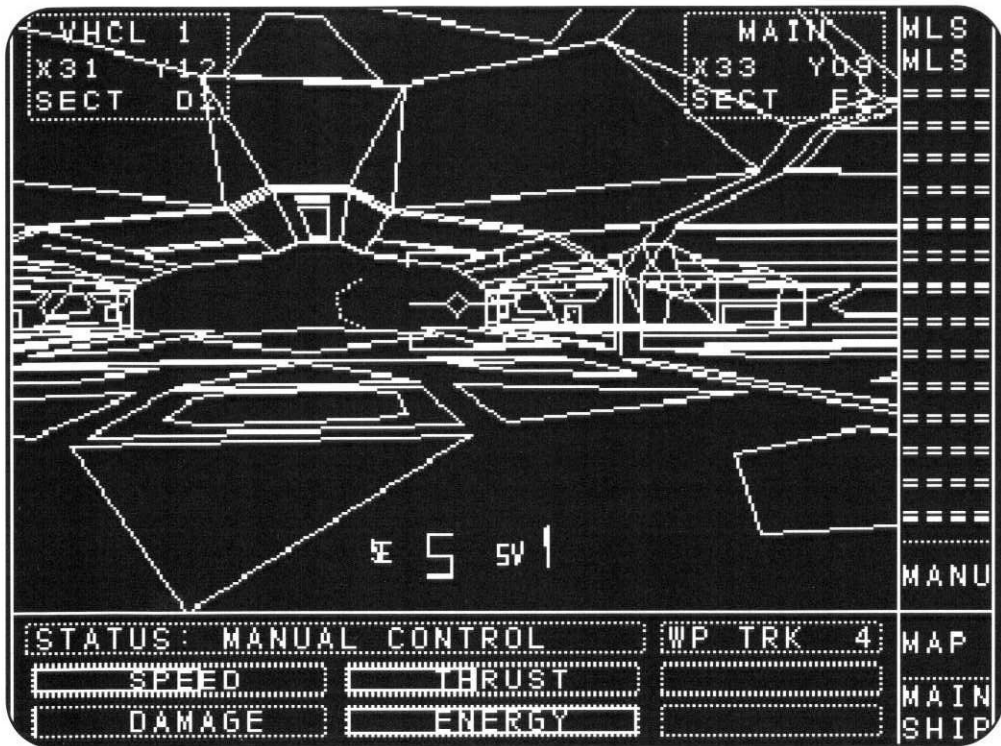
Klicken Sie auf FACTORY und bauen Sie das benötigte Fahrzeug - siehe Fabrik (4.12 VERTEIDIGUNGSKOMPLEX),

Wählen Sie MISSILE (Geschoß) und wählen Sie ALL ON.

Wählen Sie RADAR und wählen Sie ALL ON.

Sie haben nun einen voll funktionsfähigen Verteidigungskomplex.

IM VERTEIDIGUNGSKOMPLEX



Sie können den Verteidigungskomplex betreten, indem Sie eins der sich unter Ihrer Kontrolle befindenden Fahrzeuge hineinlenken, oder indem Sie die Kontrolle über ein neu erzeugtes Fahrzeug übernehmen. Mit dem Radar können Sie Ihren Weg finden, aber nur bei Vergrößerungen über 3.

4.1.3 FEINDLICHE BASIS

Die feindlichen Basen und Fahrzeuge sind im Schwierigkeitsgrad Leicht immer zu sehen, obwohl feindliche Aktivitäten und Maschinenentwicklung geheim bleiben, bis sie durch Ihr Radar in den Stufen Mittel und Schwer aufgedeckt werden. Auszubildende können sich gewiß sein, daß der Feind mit Manövern beschäftigt ist, die den eigenen gleichen.

4.1.4 FAHRZEUGE

Wenn Sie das CRAFT-Ikon aus dem OPTIONS MENU wählen. Wenn eine feindliche Maschine innerhalb der Reichweite einer Ihrer Radarstationen kommt, wird es kurz expandiert, um dies anzuzeigen. Ihre Fahrzeuge sind unterteilt in Haupt-Kampfpanzer (MBT), Mehrfach-Geschoßabschußsysteme (MMLS), Erkundungsfahrzeuge (RECO), Angriffskämpfer (ATTF) und Ihr Kommandoschiff. Weitere Einzelheiten über diese finden Sie im OFFIZIELLEN HARDWARE-FÜHRER. Überstreichen der einzelnen Maschinen mit dem Cursor gibt Ihnen Einzelheiten über Anzahl und Typ jedes Schiffs.

LENKUNG

Sie können jederzeit die Kontrolle über beliebige Fahrzeuge übernehmen, indem Sie einfach den Fahrzeugsteuerungsbildschirm anfordern (Abschnitt 4.3). Wenn Ihr Fahrzeug einer vorherbestimmten Route folgen soll, und der Computer selbst auf Feindangriffe reagieren soll, erstellen Sie eine Wegpunktliste (WAYPOINT LIST) für das Fahrzeug, wählen Sie "Sortie" aus dem Maschinenstatusmenü und beobachten Sie die Aktionen. (siehe 4.1.5 Wegpunktlisten).

AUFTANKEN UND LADEN

Der Verlust von Maschinen in realen Kämpfen ist Verschwendung von Zeit und Ressourcen, und darum wurde die Air Support - Simulation zu Ihrer Anleitung für das Wiederbenutzen von Fahrzeugen entwickelt. Maschinen können auf zwei Weisen funktionsunfähig werden: wenn sie keine Energie mehr haben oder wenn sie irreparabel beschädigt werden. Sie können auch dadurch nutzlos werden, daß ihnen die Waffen bzw. Ausrüstung ausgehen. Wenn möglich, müssen Sie die Maschinen zurück zum Verteidigungskomplex lenken, bevor das Problem auftritt. Wenn Sie den VK erreicht haben, muß die Maschine zur nächsten Fabrikeinheit gelenkt werden, um aufgetankt, geladen oder repariert zu werden. Wie lange dies dauert, hängt vom Typ der Maschine bzw. ihrer Waffen ab. Bei Zerstörung von Maschinen bauen die Fabriken jedoch auf jeden Fall, falls sie dazu fähig sind, einen Ersatz.

Hinweis: Die Anzahl der herstellbaren Maschinen ist begrenzt. In der Informationsbox (auf dem HQ-Bildschirm) wird die Ihnen momentan zur Verfügung stehende Anzahl angezeigt.

4.1.5 WEGPUNKTLISTEN

Das Aufstellen einer Wegpunktliste ist eine der wichtigsten taktischen Entscheidungen in der Simulation. Wegpunktlisten stellen die Route zwischen den Wegpunkten dar, die ein Fahrzeug beim Patrouillieren der Landschaft benutzt, wobei Feinde wenn nötig angegriffen werden. Sie müssen dafür sorgen, daß alle Wegpunktlisten nur über ein solches Gelände führen, das das Fahrzeug überqueren kann. Eine Wegpunktliste für einen MBT ist z.B. nutzlos, wenn sie über Wasser oder hohe Berge führt.

4.1.6 WEGPUNKT

Sie können bis zu 128 Wegpunkte für Fahrzeugrouten erstellen (siehe die Informationen, die unter dem WAYPNT-Ikon in 4.1.7 aufgeführt sind). MSC-Auszubildende sollten versuchen, effektive Patrouillien- und Angriffsrouten zu erstellen. Dies wird durch das Aufstellen von Wegpunkten erreicht.

Heben Sie zuerst das WAYPNT-Ikon ab, um die Anzeige von Wegpunkten auf der Karte zu aktivieren. Diese Wegpunkte können dann wie folgt manipuliert werden:

- a. Die RMT erzeugt einen neuen Wegpunkt. Dieser wird als "der aktuelle Wegpunkt" bezeichnet.
- b. Wenn der Cursor über einen früher erzeugten Wegpunkt gestellt wird, kann er durch Gedrückthalten der RMT verschoben werden.
- c. Die LMT löscht den Wegpunkt unter dem Cursor.
- d. Drücken und Loslassen der LMT, während der Wegpunkt wie oben beschrieben verschoben wird, erzeugt einen neuen Wegpunkt, der mit dem ersten verbunden ist.

4.1.7 OPTIONS-UNTERMENÜ 1

Mit dem Menü OPTIONS erhalten Sie totale Kontrolle über die Art der Anzeige von Informationen auf dem Kartenbildschirm.

Zeigt Gebäude wie etwa den Verteidigungskomplex.

GRIDS Schaltet ein Gitter ein bzw. aus.

SETCON Zeigt, welche Quadrate auf der Karte Ihnen gehören - in blau - und welche dem Feind gehören - in rot dargestellt

INFO Durch Abheben dieses Ikons werden alle unnötigen Terraineinzelheiten aus der Karte entfernt, und die Landschaft erscheint flach mit einfachen Konturen. Diese ist die beste Anzeigeart um zu sehen, was mit Ihren Maschinen passiert, in Bezug auf die Darstellung von Wegpunkten ist sie aber nicht so gut wie die Reliefkarten.

FASTMAP Erhöht die Geschwindigkeit Ihrer Aktivitäten und der Ihres Feinds.

RELIEF Reliefkartenanzeige. Es wird zwischen einer Karte, die Landhöhen durch eine Reihe von farbigen Konturen darstellt (was als relative Anzeige in der Infotafel aufgedeckt wird) und einer solchen umgeschaltet, die die Höhen als "echtes" 3D darstellt, mit einer Lichtquelle und Schattierungen.

OPT 2 führt Sie zum:

4.1.8 OPTIONS-UNTERMENÜ 2

ISO Schaltet zwischen Überkopfansicht und isometrischer Ansicht der Landschaft um. (in Verbindung mit dem HEIGHT-Ikon kann dies bei der Darstellung von Fahrzeugrouten durch Täler nützlich sein). Klicken Sie auf diesem Ikon, erhalten Sie Zugang zum Folgenden:

- SCAPE** Verdreht die Ansicht der isometrischen Karte.
- HEIGHT** Schaltet zwischen einer flachen isometrischen Darstellung mit Farbkonturen, in der alle Höhen proportional sind, und einer "echten" 3D-Darstellung um. Funktioniert nur mit der ISO-Karte.
- LOOK N** Klicken Sie auf "Look N" bzw. E, S oder W, um die Karte aus diesen Himmelsrichtungen zu sehen.
- EXIT** Gibt an den KARTENBILDSCHIRM ab.
- DEFENCE** Schaltet um zwischen Anzeige und Ausblenden der Aktivität Ihrer Radarstationen und Geschößkommandoposten. Die Radarstärke wird durch eine animierte Folge von gepunkteten Bögen und die Geschößaktivität durch eine Folge von kurzen Linien dargestellt. Dieses Ikon ist besonders nützlich zum Aufdecken von Schwachstellen, wenn Sie die Form Ihres Verteidigungskomplexes geändert haben.

4.1.8 ZUSÄTZLICHE STEUERFUNKTIONEN

- ZOOM** Die Zoomfunktion besitzt vier verschiedene Vergrößerungen. Benutzen Sie die LMT zum Wählen des Bereichs der Karte, den Sie vergrößern wollen und klicken Sie dann mit der RMT auf dem Zoom-Ikon. Die nächsten drei Klicks der RMT vergrößern das Gebiet auf der Karte, das Sie gewählt haben. Mit der LMT zoomen Sie heraus.
- PAN** Mit dieser Steuerfunktion scrollen Sie auf der Karte umher. Durch Gedrückthalten einer der Maustasten auf diesem Ikon und Bewegen der Maus in der gewünschten Richtung wird die Karte entsprechend bewegt. Verwendung am besten zur Feinkontrolle: eine direktere Methode ist, den Cursor an die benötigte Stelle auf der Karte zu bringen und die LMT zu klicken.

MAPLOCK

In Verbindung mit der ZOOM-Funktion verwendet erlaubt Ihnen dieses Ikon, von einer vergrößerten Stelle an eine Standardstelle zu springen (mit der LMT) oder die Stellung total zurückzusetzen (mit der RMT). Wenn dieses Ikon abgehoben ist, wird die Karte in der Standardposition verriegelt.

**COMMAND
SHIP**

Versetzt Sie in das Cockpit Ihres Kommandoschiffs - siehe Kommandoschiff-Flugbildschirm 4.21.

**CONTROL
CENTRE**

Versetzt Sie in das Cockpit des aktuell gewählten Fahrzeugs.

4.2.0 INFOTAFEL

Wenn im Optionsmenü ein Ikon aktiviert ist, liefert diese Tafel Informationen über Typ und Anzahl von Fahrzeugen (mit dem CRAFT-Ikon) oder den Status Ihrer Verteidigungskomplexeinheiten (mit dem COMPLEX-Ikon). Einzelheiten wie Energiepegel, Radarreichweiten, Geschosßrate und Fabrikoutput werden alle hier gezeigt. Um diese Einzelheiten zu ändern (zum Beispiel um die Radarreichweite von Low auf High zu setzen), klicken Sie die LMT auf der gewählten Einheit und machen Sie dann die Änderungen in der Infotafel mit der Maus. Wenn kein Ikon aktiviert ist, zeigt die Infotafel normalerweise einen vertikalen Farbbalken: Damit wird die relative Höhe des Terrains dargestellt.

Die Kommandobox ist das Steuerzentrum zur Lenkung Ihrer 16 Fahrzeuge. In der Reihenfolge, wie Sie sie in der Fabrik konstruieren, erscheinen sie in dieser Box. Zum Beispiel ist das erste Fahrzeug in der obersten Reihe die Nummer 1, das letzte in der untersten Reihe ist Nummer 16 - und diese Nummern gehören zu den Fahrzeugen, die auf der Karte abgehoben sind. Zur einfachen Handhabung wurden die verschiedenen Fahrzeuge in einfache Symbole übersetzt.

Wählen Sie einen Wegpunkt oder ein Ziel und heben Sie dann ein Fahrzeug in der Box durch Anklicken mit der LMT ab. Das Fahrzeug folgt dann diesem Kurs mit einer voreingestellter Geschwindigkeit.

Das MSC empfiehlt, eine Bank von Patrouillienfahrzeugen anzulegen, bevor ein Angriff gestartet wird.

Es folgt eine Liste von Befehlen, die gewählten Maschinen erteilt werden:

Wenn abgehoben:

“Sortie” - folge der WAYPOINT LIST und greife Feind an, wenn in Reichweite

“Patrol” - folge der WAYPOINT LIST

“Attack” - greife Entsprechendes an, wenn in Reichweite

“Halt” - springt zwischen Sortie/Patrol/Halt

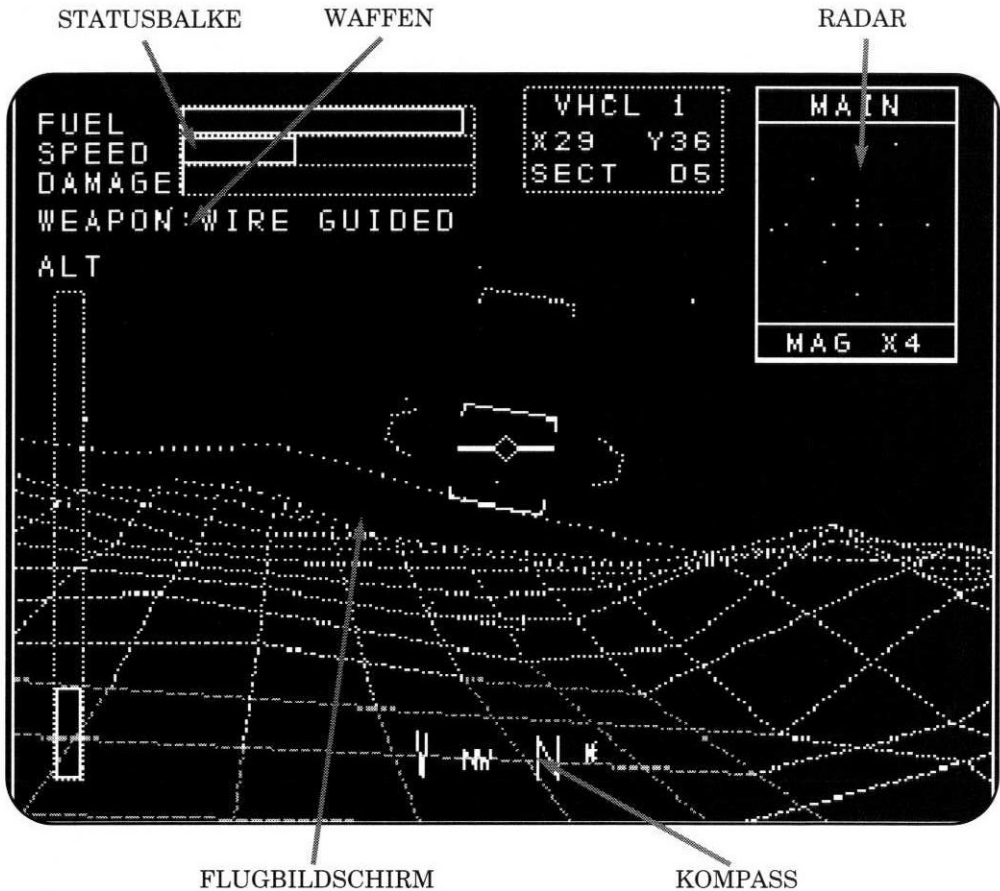
“Patrol” oder “Sortie” wird automatisch gewählt, wenn Sie eine Wegpunktliste einem Fahrzeug zugeordnet haben. “Attack” wird automatisch gewählt, wenn eine Maschine gewählt wird - mit der RMT.

4.2.1 KOMMANDOSCHIFF-FLUGBILDSCHIRM

Dieser Bildschirm gibt Ihnen direkte Kontrolle über das Kommandoschiff, sowie zur individuellen Einstellung des Spiels, einschließlich Einschalten der 3D-Darstellung und einer Masse anderer Optionen.

4.2.2 FLUGBILDSCHIRM

Dies zeigt die Aussicht aus Ihrem Kommandoschiff (CS). Sein Standardmodus ist Autopilot, Sie können aber jederzeit selbst Kontrolle übernehmen, wie folgt: drücken Sie die LMT auf dem Flugbildschirm selbst, wodurch die Menüs ausgeschaltet werden und Sie in den Flugmodus eintreten können. Durch Gedrückthalten der LMT und Bewegen der Maus nach vorne und zurück können Sie beschleunigen oder abbremsen. Um die aktuell gewählte Waffe abzufeuern (siehe 4.2.4), drücken Sie die RMT. Nach dem Abschuß können Sie drahtgeführte oder wegpunktgeführte Geschosse auf ihre Ziele steuern, indem Sie die RMT gedrückt halten. Um den Flugmodus zu verlassen und zu den Menüs zurückzukehren halten Sie die LMT gedrückt und klicken Sie die RMT.



4.2.3 STATUSBALKEN

Diese Balken führen Ihre Höhe, die Geschwindigkeit und den Kraftstoffvorrat auf. Wenn Ihre Maschine im Huggingmodus ist (siehe unten), müssen Sie nicht so sehr auf Ihre Höhe achten. Behalten Sie jedoch ein Auge auf der Kraftstoffanzeige - wenn Ihnen der Kraftstoff ausgeht, stürzt das Kommandoschiff ab und ist verloren.

4.2.4 RADAR

Die Radare enthüllen Informationen über Maschinen im umgebenden Terrain. Sie können sie überall auf dem Bildschirm positionieren, indem Sie die RMT gedrückt halten und die Radaranzeige mit der Maus an die gewünschte Stelle schieben. Die Vergrößerung wird durch Klicken der mit "MAG x4" bezeichneten Box geändert. Die LMT reduziert die Vergrößerung, die RMT erhöht sie. Klicken Sie die RADAR-Box zum Öffnen von Radarfenstern.

4.2.5 MENÜ

Das Menü können Sie nur benutzen, wenn Sie nicht im Flugmodus sind. Um einen Menüpunkt zu wählen, schieben Sie den Cursor zum Ikon und Klicken Sie eine der Maustasten.

4.2.6 FLUGSTEUERFUNKTIONEN

HUGGING Aktiviert den Anti-Grav-Antriebsmechanismus des Kommandoschiffs, sodaß es der Landschaftskontur folgt. In rauhem Terrain wird den Auszubildenden vom SimTech-Kommando geraten, nicht mit großen Geschwindigkeiten zu fliegen: die Anti-Grav-Sensoren arbeiten mit schneller, aber nicht unmittelbarer Reaktionszeit, und nur all zu einfach kann ein Absturz in eine steile Bergseite erfolgen. Sogar wenn dieses System aktiviert ist, können Sie durch Übergang zum Flugmodus wie oben beschrieben die Steuerung übernehmen: Wenn Sie mit der Steuerung des CS fertig sind, gehen Sie zu den Menüs zurück und lassen Sie die Maschine selbst fliegen - der Huggingmodus wird automatisch wiedereingeschaltet.

TRACKING Hiermit wird das Kommandoschiff automatisch zum gerade gewählten Wegpunkt oder Ziel geführt.

AUTO Greift automatisch den Feind an, wobei das System sich selbst schützt.

WAFFEN:

Das Kommandoschiff ist das schwerstbewaffnete aller Ihrer Maschinen, und auch das am schwersten bewehrte. Weitere Einzelheiten über die obengenannten Waffen finden Sie im OFFIZIELLEN HARDWAREFÜHRER, der diesem Handbuch folgt.

OPTIONEN:

Die unten aufgelisteten Optionen können Sie zur individuellen Einrichtung des Spiels nach Ihrem Geschmack verwenden und werden durch Aktivieren des OPTIONS-Ikons auf dem Menü angefordert.

BACK Führt Sie zur vorangegangenen Optionsliste.

NEXT Führt Sie zur nächsten Optionsliste.

EXIT Führt Sie zum MENÜ, oben, zurück.

STATUS Zeigt bzw. blendet die Statusbalken (Höhe, Kraftstoff und Geschwindigkeit) aus.

- HEADUP** Hiermit können Sie von einer Überkopfdarstellung Gebrauch machen (effektiv, wenn der Feind in Sicht ist).
- STARS** Schaltet die Hintergrundsterne ein bzw. aus. In Verbindung mit anderen Optionen (wie etwa Ausschalten des Horizonts, des Wassers und ausgefüllter Radardarstellung) vergrößert dies die Auffrischgeschwindigkeit und ergibt einen realistischeren Flug.
- HORIZON** Entfernt den Horizont bzw. bringt ihn zurück.
- SOLID** Füllt alle gepunkteten Vektorlinien aus, sodaß feste Vektoren entstehen (dadurch entsteht ein schlechterer Eindruck von Entfernung, manche Auszubildende haben jedoch diese Darstellung bevorzugt).
- WATER** Schaltet die Wasserbewegung ein- bzw. aus - nur im Drahtmodellmodus.
- RADARS** Zeigt die Radare oben auf dem Flugbildschirm bzw. blendet sie aus.
- RAD SOL** Schaltet um zwischen einer Radaranzeige mit durchsichtigem Hintergrund (die Sterne können durch ihn hindurch gesehen werden, aber die Simulation wird dadurch schneller) und einer, in der der Hintergrund schwarz ausgefüllt ist.
- JOYSTICK** Zur Flugsteuerung mit einem Joystick.
- INT LACE** Interlace ein/aus.
- COMP ON/OFF** Schaltet den Kompaß ein bzw. aus.
- COMP BIG** Schaltet zwischen normalem und großem Kompaß um.

- STEREO** Aktiviert die 3D-Ansichtsdarstellung, in Verbindung mit der mitgelieferten Brille.
- RGB** Erhält die Stereosicht, aber mit eingeschränkten Bildschirmfarben.
- DPTH INC** Mit diesem Quartett von Ikonen können Sie die 3D-Darstellung passend nach Ihrer Sehkraft einstellen. Die **DPTH DE** **POS INC** **POS DEC** Ikonen steuern das 3D und die POS-Ikonen kompensieren Ihre Lage vor dem Bildschirm. Setzen Sie die 3D-Brille auf und versuchen Sie diese Befehle, bis Sie mit der Bewegung der Landschaft zufrieden sind.
- TUNNEL 1** Tarnt Komplexe - nur im Drahtmodell
- TUNNEL 2** Zeigt Drahtmodellkomplexe mit größerer Auflösung.
- OBJ SIMP** Vereinfacht Objekte, damit das Spiel schneller wird.
- LINE FAT** Erhöht die Dicke aller Linien, die im Drahtmodellmodus gezeigt werden.
- LANDFIL** Füllt Abschnitte der Drahtmodellanzeige aus und zeigt Gitterlinien.
- LANDTYPE** Funktioniert in Verbindung mit LANDFILL und wechselt von Drahtmodell- zu ausgefüllter Darstellung.
- MAP SFX** Schaltet die Soundeffekte auf dem Kartenbildschirm ein bzw. aus.
- MAP SPE** Schaltet die Sprache auf dem Kartenbildschirm ein bzw. aus (nur Amiga).
- MAIN SFX** Schaltet Soundeffekte ein bzw. aus.

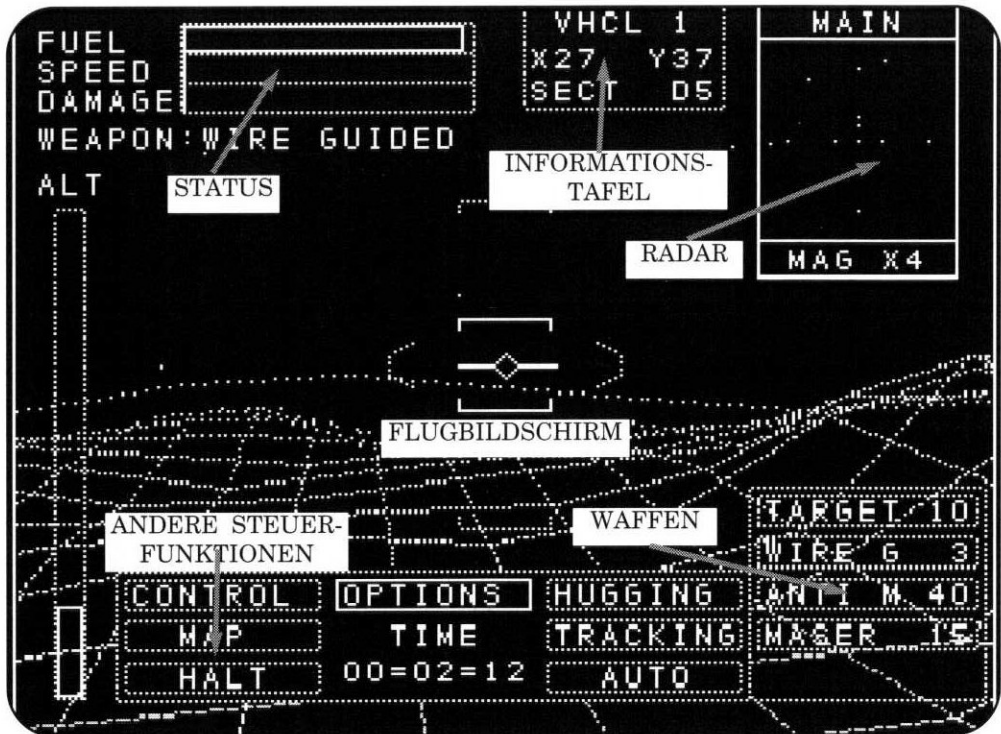
- MAIN SPE** Schaltet Sprache ein bzw. aus (nur Amiga).
- GIVE UP** Der leichte Weg, um aus einer Mission auszusteigen; Sie werden allerdings mit einem doppelten Tadel belegt.
- FILLBOX** Schaltet zwischen durchsichtigen und undurchsichtigen Befehlsikonen um
- BUTTONS** Vertauscht die Maustasten.
- FLICKCOL** Ändert die Farbe von Text auf dem Bildschirm.
- FLICKOFF** Schaltet zwischen flimmerndem und gleichmäßigem Bildschirm um.
- BCKGRND** Macht den dunkelblauen Hintergrund schwarz.

Andere Menüsteuerfunktionen:

- CONTROL** Hierdurch werden Sie zum Fahrzeugsteuerungszentrum geführt (siehe umseitig).
- MAP** Bringt Sie zum KARTENBILDSCHIRM zurück.
- EXIT** Bringt Sie zum MISSIONS-MENÜBILDSCHIRM zurück und erlaubt Ihnen, das Spiel neu zu starten.

4.3.0 FAHRZEUGSTEUERUNGSZENTRUM

Das Fahrzeugkommandozentrum befindet sich innerhalb Ihres Kommandomoduls im Verteidigungskomplex-HQ. Es versorgt Sie mit Informationen über alle Fahrzeuge in Ihrem Arsenal und ermöglicht Ihnen den Zugang zum Kommandoschiff-Flugbildschirm. Das erste Mal, wenn Sie ins Kommandozentrum kommen, laufen alle



Fahrzeuge, die Sie in den Fabriken gebaut haben, auf Autopilot; Sie können nichtsdestoweniger die direkte Kontrolle über maximal 16 Fahrzeuge übernehmen, indem Sie die Auto-Funktion wegheben und den Flugmodus durch Drücken der LMT auf dem FLUGBILDSCHIRM betreten, und dann das Fahrzeug wie unten aufgeführt steuern.

HINWEIS:

Air Support kann ohne jemals direkte Kontrolle über irgend eine Ihrer Maschinen zu übernehmen gespielt werden: alles kann auf Autopilot geschaltet werden (siehe 4.3.6), sodaß Sie für die strategische Seite der Simulation frei sind. Auszubildende werden nicht dafür getadelt, daß sie die Simulation ganz auf Auto spielen.

4.3.1 FLUGBILDSCHIRM

Um eines Ihrer Fahrzeuge zu steuern, wählen Sie es aus der Informationstafel (Klicken Sie Ihre Wahl mit der Maustaste an). Durch Drücken der LMT irgendwo auf dem Bildschirm selbst werden die Menüs ausgeschaltet und Sie können den Flugmodus betreten. Durch Gedrückthalten der LMT und Vor- oder Zurückschieben der Maus können Sie beschleunigen bzw. abbremsen. Zum Feuern drücken Sie die RMT. Nach dem Abschuß können Sie drahtgeführte oder wegpunktgeführte Geschosse auf ihre Ziele steuern, indem Sie die RMT gedrückt halten. Um den Flugmodus zu verlassen und zu den Menüs zurückzukehren halten Sie die LMT gedrückt und klicken Sie die RMT.

4.3.2 RADAR

Wie bei den Radaren des Kommandoschiffs enthüllen diese Informationen über Maschinen im umgebenden Terrain. Sie können sie überall auf dem Bildschirm durch Gedrückthalten der RMT und Verschieben der Radaranzeige mit der Maus an die gewünschte Stelle bringen. Die Vergrößerung wird durch Anklicken der mit "MAG x4" bezeichneten Box verändert. Die LMT reduziert die Vergrößerung, die RMT erhöht sie.

4.3.3 STATUS

Diese Menüs zeigen Informationen an, die denen auf dem Kommandoschiff-Flugbildschirm gleichen.

STATUS

Der C-2050-Computer ist autorisiert, Ihnen einfache Mitteilungen zu senden, die aus simplen Informationen bestehen, wie etwa die Aktivitäten Ihrer Fahrzeuge. Diese Mitteilungen stimmen Wort für Wort mit denen aus einem realen Verteidigungskomplex überein.

SPEED

Die Geschwindigkeit des gerade gewählten Fahrzeugs. Manche Fahrzeuge können schneller fahren als andere, d.h. das Tachometer ist relativ. Wenn Sie nicht zum Flugmodus übergehen wollen, können Sie durch Gedrückthalten einer der Maustasten die Fahrzeuggeschwindigkeit vergrößern bzw. verringern, indem Sie die Maus nach links oder rechts ziehen.

DAMAGE

Manche Maschinen sind robuster als andere; es ist daher entscheidend, daß Sie die Beschädigungsgrade im Auge behalten. Wenn Reparaturen nötig werden, bringen Sie das Fahrzeug zurück zur Basis! Der Verlust aller Ihrer Schirme führt zum Maschinenausfall, sodaß Ihre Fabriken einen Ersatz produzieren müssen.

THRUST

“Thrust” ist proportional zu Geschwindigkeit.

ENERGY

Wie beim Beschädigungsmesser sollten Sie auch die Energiepegel so oft wie möglich im Auge behalten: Geht Ihnen die Energie aus, zerstört sich das Fahrzeug selbst.

4.3.4 WAFFENBOXEN

Die drei Boxen auf der rechten Seite der Menüanzeige zeigen die für das gesteuerte Fahrzeug verfügbaren Waffen, bzw. was von diesen Waffen übrig ist. Diese Dinge variieren von Fahrzeug zu Fahrzeug - manche Fahrzeuge tragen nur eine Waffe, andere tragen drei auf einmal. (Weitere Einzelheiten finden Sie im OFFIZIELLEN HARDWAREFÜHRER, der diesem Handbuch folgt).

4.3.5 INFORMATIONSTAFEL

Mit dieser Tafel erhalten Sie Zugang zu jedem der maximal 16 Maschinen unter Ihrer Kontrolle. Die Standardbezeichnungen sind dieselben wie anderswo in diesem Handbuch (siehe 4.1.9 “Kommandobox”).

Durch Gedrückthalten einer der Maustasten und Verschieben der Maus nach oben und unten scrollen Sie durch die Liste der verfügbaren Maschinen. Dieser Vorgang gibt außerdem Zugang zum entsprechenden Fahrzeug auf dem Flugbildschirm, zusammen mit seinen Statistiken und den übrigen Waffen.

Wenn Sie sich dafür entscheiden, eine Ihrer Maschinen selbst zu übernehmen, klicken Sie die LMT auf dem Flugbildschirm, sodaß Sie Zugang zu den Flugsteuerfunktionen bekommen. Um die Steuerung zu beenden, halten Sie die LMT gedrückt und Klicken Sie die RMT, wodurch Sie zurück zu den Menüs geführt werden.

4.3.6 ANDERE STEUERFUNKTIONEN

AUTO

Schaltet das gerade gewählte Fahrzeug auf Autopilot (Standardmodus) bzw. auf manuelle Steuerung um. Sie können jederzeit den Autopiloten übernehmen, indem Sie das Fahrzeug anwählen, das Sie steuern wollen und zum Flugmodus wie oben beschrieben übergehen. Maschinen im Autopilotmodus greifen den Feind automatisch an, wenn es angebracht ist. Dieses sind die Vor- und Nachteile:

AUTO-STEUERUNG

Alle Fahrzeuge gehen standardmäßig in den Auto-Modus über, sofern sie nicht ausdrücklich für manuelle Steuerung gewählt wurden. Wenn AUTO eingeschaltet ist, können Sie den strategischen Aspekt des Kampfs steuern und den eigentlichen Kampf dem Computer überlassen. Die einzige Aufgabe für den Auszubildenden besteht darin, das Fahrzeug anzuweisen, einer Reihe von Wegpunkten einer Wegpunktliste zu folgen (WAYPOINT LIST). Alle Fahrzeuge führen dann vordefinierte Instruktionen aus, wie unten aufgeführt:

Fahrzeug	Instruktionen
MMLS	Angriff einer Bodeninstallation
RECO	Abwerfen eines Radarmoduls oder einer Mine
MBT/ATTF	Angriff eines feindlichen Fahrzeugs in Reichweite

Wenn es seine Aufgabe erfüllt hat, erwartet das Fahrzeug einen neuen Befehl. Wenn kein solcher Befehl herausgegeben wird, nimmt das Fahrzeug seine Schritte entlang der Wegpunkte wieder auf und wiederholt dann seine Aktionen.

MANUELLE STEUERUNG

Manuelle Steuerung wird durch die Auszubildenden ausgeführt, wenn sie denken, daß sie eine Situation besser als der Computer ausnutzen können. Zum Beispiel treten Fälle auf, bei denen der Ausgang eines einfachen Nahkampfs zwischen dem Computer und seines Gegners unentschieden wäre. Außerdem kann die manuelle Steuerung nützlich sein, wenn Minen oder Radarmodule in unerforschten Gebieten plziert werden müssen.

MAP

Führt Sie zum MAP SCREEN (Kartenbildschirm). Durch Drücken von EXIT auf dem Kartenbildschirm werden Sie zu diesem Schirm zurückgeführt.

COMM
SHIP

Führt Sie zum COMMAND SHIP FLIGHT SCREEN (Kommandoschiff-Flugbildschirm) zurück.

4.3.7 ZUM ABSCHLUSS

Bevor Sie die Tips und Hinweise lesen, die diesem Abschnitt folgen, sollen Auszubildende daran erinnert werden, daß die obengenannten Instruktionen nur eine Liste von Vorschlägen sind. Sie werden vielleicht bessere Wege finden, um die Simulation zu schlagen und Sie finden vielleicht Ihre eigenen Verteidigungstechniken. ASBS V1.0 ist ein experimentelles System und als solches flexibel genug, um einer Vielzahl von taktischen Stilen gerecht zu werden.

5 TIPS UND HINWEISE

- Benutzen Sie Ihr Kommandoschiff, bis Sie mehr Maschinen gebaut haben.
- Verwenden Sie die drahtgeführten Geschosse Ihres Kommandoschiffs zum Zerstören feindlicher Generatoren.
- Das Ausschalten aller feindlichen Generatoren verursacht erheblichen Schaden und gewinnt das Spiel in den Vollsimulationen.
- Organisieren Sie so früh wie möglich ein effektives Verteidigungskomplexdesign und ein Patrouillensystem - sorgen Sie aber dafür, daß diese dem Terrain angemessen sind.
- Rat zur Strukturierung Ihres Verteidigungskomplexes: Manche Terrains bilden eine natürliche Barriere für feindliche Landfahrzeuge, z.B. Berge oder Wasser. Füllen Sie Lücken mit Ihren Geschöß- und Radarverteidigungssystemen aus. Passen Sie auf, daß Sie diese Fähigkeit nicht mißbrauchen, da Ihre Verteidigungsstellungen dadurch stark geschwächt und Ihre Energieleitungen sabotiert werden könnten.
- Schützen Sie Ihre schwächsten Einheiten! Dies sind normalerweise die MMLS, schicken Sie sie also nicht alleine in die feindlichen Territorien - sie können allzu einfach durch die automatischen Geschößabschußsysteme des feindlichen Verteidigungskomplexes zerstört werden.
- Bewachen Sie Ihre Generatoren! Die Zerstörung eines Generators schränkt Ihre Fähigkeit, Ihre Verteidigungsstellungen aufrechtzuerhalten und neue Fahrzeuge herzustellen, stark ein.
- Generatoren können nur im eingeschalteten Zustand zerstört werden.

AIR SUPPORT - KAMPFSIMULATION OFFIZIELLER HARDWAREFÜHRER V1.0 (MÄRZ 2064)

EINFÜHRUNG

Diese erste Version des Hardwareführers unterstützt die ASBS V1.0 zum Gebrauch mit dem C-Corp-Mainframe, der mit Ihrem Personal Computer vernetzt ist. Die ASBS-Hardware ist eine Weiterentwicklung der Feldkampfsimulation (GBS), die vom MSC in den späten Zwanzigern entwickelt wurde und mehr als zwei Jahrzehnte lang die Standardsimulation für SimTech-Auszubildende war. Benutzern dieses Systems werden jedoch die folgenden Änderungen auffallen:

- 1) Alle luftgestützten GBS-Fahrzeuge und Bodenangriffs- und Erkundungsfahrzeuge wurden durch schnellere, manövrierfähigere und besser bewaffnete Gegenstücke ersetzt. Die Kandidaten werden insbesondere darauf hingewiesen, daß das mobile GBS-Kommandozentrum durch das experimentelle Kommandomodul ersetzt wurde.
- 2) Manuelle Steuerung ist jetzt bei allen Maschinen möglich.
- 3) Es stehen jetzt 16 Maschinen zur Verfügung, mit bis zu 128 programmierbaren Wegpunkten.
- 4) Mit ASBS können Sie Ihren Verteidigungskomplex umgestalten und damit stärkere Verteidigungspositionen einrichten.
- 5) Die Verwendung des C-2050 der C-Corp bedeutet, daß das feindliche Potential dem der verteidigenden Streitkräfte voll gleichwertig ist. Simulationstechniker und Auszubildende mögen zur Kenntnis nehmen, daß die gesamte GBS-Software/Hardware mit der Air Support - Kampfsimulation kompatibel ist und zum Steigern der Vielfalt nach Belieben des MSC hinzugefügt werden kann. Für die visuelle Identifizierung in 3D der unten aufgelisteten Maschinen wird Auszubildenden geraten, die Simulationsdatenbank zu konsultieren.

IHRE HARDWARE

Alle strategischen und Flugoptionen, die die potentiellen Techniker auf einem realen Schlachtfeld antreffen könnten, sind hier verfügbar. Ihre vier Maschinen haben die Fähigkeit, automatisch bis zu 128 Wegpunkte zu patrouillieren und können mit einer Vielzahl von Waffen individuell ausgestattet werden, sodaß bis zu 16 einzigartige Hardwarekonfigurierungen entstehen. Dank eines zentral gesteuerten Schwebesystems besitzen alle Flugzeuge Landschaft-Anschmiegefähigkeit. Energie- und Beschädigungsausmaße sind die kritischsten Aspekte beim Aufrechterhalten der Funktion einer Einheit, d.h. Auszubildenden wird geraten, alle Zeit auf ihre Hardware zu achten - exzessiver Verlust von Ausrüstung führt zu schlechten Statistiken, was seinerseits zum Versagen führen kann. Hinweis: In der Praxis kann Ihr Fahrzeug nur mit einem Teil der zur Verfügung stehenden Waffen ausgerüstet werden, NICHT mit allen. (Weitere Einzelheiten über Waffen und ihre Abkürzungen finden Sie im nachfolgenden Abschnitt WAFFEN)

TRANSPORT- UND ANGRIFFSMASCHINEN

KOMMANDOMODUL (CM)

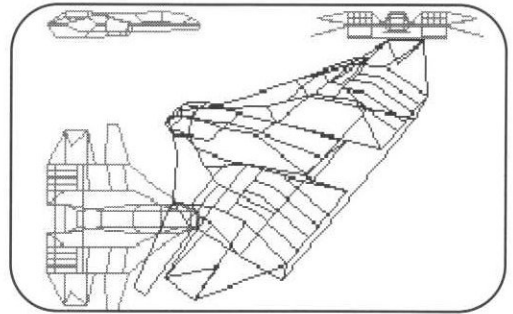
Länge: 17,3m

Spannweite: 18,6m

Höhe: 11,6m

Gewicht: 237,1t (leer)

Waffen: Ta/A-M/WG/Ma/Mi



Geschichte:

Das CM ist der Ersatz für das mobile GBS-Kommandosystem. Beide Flugzeuge basieren auf dem luftgestützten Warnungs- und Steuerzentrum (AWAC), das 1977 von Boeing für die Vereinigten Staaten von Amerika gebaut wurde. Es ist geplant, daß die in realen Kampfsituationen verwendete Version eine Crew von zehn SimTech-Operatoren tragen soll.

Anmerkungen:

Das Kommandomodul wird zur Durchführung luftgestützter Erkundung und gleichzeitig zum Kommando und zur Steuerung verwendet. Durch ein Paar nukleargetriebener Retro-Thruster kann es große Geschwindigkeiten erreichen und wird durch ein computergesteuertes Anti-Grav-Schwebesystem in der Luft gehalten. Seine kurze Spannweite und der großen Hauptkörper (dreimal so groß wie bei anderen Fahrzeugen) machen es zu einem unbeholfenen Fahrzeug in der Luft. Zur Steigerung seiner Radarsicht (fünfmal so groß wie die aller anderen Fahrzeugs dieser Simulation) hat es einen kleineren Bewehrungspanzer. Das Modul wird dadurch empfindlicher bei Feindangriffen und ist deswegen mit einer Ergänzung defensiver und offensiver Waffen ausgestattet - es ist trotzdem ratsam, zusätzliche Luftunterstützung zum Schutz einzurichten. In der Tat

läuft die gesamte Kommunikation und Information über das Kommandoschiff, wodurch es zum wichtigsten Fahrzeug in der Simulation wird: Bei seiner Zerstörung wird Ihre Trainingsmission bzw. Simulation sofort abgebrochen.

Das CM hat als Basis die Hauptquartiere Ihres Verteidigungskomplexes und seine Verwendungszwecke sind wie folgt:

- 1) Als Informations- und Befehlsvermittler für die Spielwelt: Sie können alle Ihre 16 zusätzlichen Fahrzeuge von hier aus steuern.
- 2) Als Auftank bzw. Wiederaufrüstungsschiff: Es kann Versorgungsmaterial von einer Fabrikeinheit aufsammeln und in der Landschaft plazieren (bereit zur Aufnahme durch ein anderes Fahrzeug).
- 3) Als große mobile Radarstation: An einer vorgerückten Stelle auf der Karte plaziert können Sie mit dem Kommandomodul eine große Anzahl von vorrückenden feindlichen Fahrzeugen sichten.

Probleme mit *Beast III*? Steckengeblieben in *Cytron*? Machen die lieben kleinen *Lemmings* nicht das, was Sie wollen? Keine Angst mehr, Freunde, Hilfe ist nah:

Wenn Sie mit irgendeinem **Psygnosis**-Spiel Probleme haben, rufen Sie einfach folgende Nummer an - **+44 - 51 - 707 2333** - und unser Team von Spielexperten macht Ihre großen Probleme ganz klein.

Die Psygnosis Telefonhilfe:

‘Wenn Sie in der Traufe sitzen,
Und vor Ihrem Spiele schwitzen,
Dann rufen Sie an,
Und sprechen mit Jan.’

(eigentlich heißt er Mike, aber das reimte sich nicht.)

ANGRIFFSKÄMPFER (ATTF)

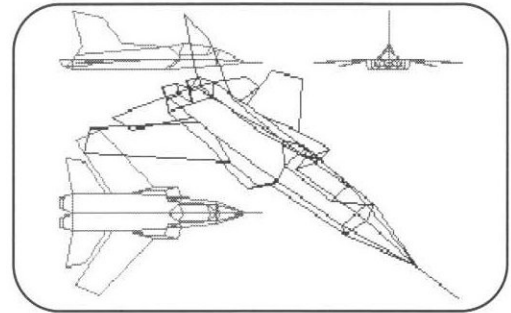
Länge:

Spannweite:

Höhe:

Gewicht:

Waffen: Tr/AM/Ma



Geschichte:

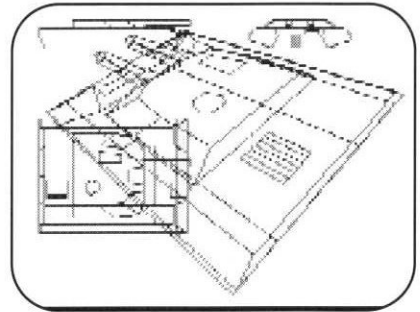
Die Geschichte des luftgestützten Angriffskämpfers geht bis zu den Ballons und unstarren Kleinluftschiffen zurück; die direkteste Verbindung des ATTF mit der Vergangenheit ist der Düsenjäger, der 1939 von Heinkel erfunden wurde. Dieses Air Support - Modell ist eine leistungs- und manövrierfähigere Version des GBS-Angriffskämpfers. Das entsprechende reale Flugzeug befindet sich gerade in der Entwicklung und wird entweder zwei Operatoren tragen können oder Fernsteuerung aufweisen.

Bemerkungen:

Ein leichtes Flugzeug mit exzellenter Reaktion und scharfem Wendekreis (ein Kilometer), ermöglicht durch seine neuartigen, ausgestellten Hinterflügel und einem Paar Schwanzrudder. Es wird durch einen einzelnen Retro-Thruster angetrieben und besitzt eine mittelstarke Bewehrungsplattierung - am wirksamsten für die Verteidigung wird der ATTF aber durch Vermeiden von Angriffen überhaupt bzw. durch Zuschlagen, bevor der Feind den ATTF angreift. Erwartungsgemäß ist dies das schnellste Fahrzeug in der Flotte und deswegen am nützlichsten für Notfälle - zum Beispiel wenn Ihre Schlüsselinstallationen oder -ausrüstungen angegriffen werden. Der ATTF kann bis zu acht Geschosse (Verfolger oder drahtgeführt) tragen und eine einzelne Masereinheit. Das Auftanken erfordert besondere Aufmerksamkeit: Da der ATTF große Entfernungen mit hoher Geschwindigkeit zurücklegen kann, muß er auf dem Wegpunktkurs Kraftstoff aufsammeln. Dadurch wird die Platzierung der Fabrikmodule durch das Kommandoschiff entscheidend.

HAUPT-KAMPFPANZER (MBT)

Länge: 12,2m
Breite: 3,2m
Höhe: 2,2m
Gewicht: 21,1t
Waffen: Tr/WG/Ma



Geschichte:

Bewaffnete Fahrzeuge werden bei uns seit Jahrtausenden gebaut, der erste als solcher zu bezeichnende "Panzer" wurde während des Ersten Weltkriegs gebaut, noch im zwanzigsten Jahrhundert. Dieser Haupt-Kampfpanzer ist eine Weiterentwicklung der frühen bewaffneten Kampfpanzer des MSC, mit stärkerer Bewehrungsplattierung und (wichtiger) gesteigerter Manövrierfähigkeit.

Bemerkungen:

Dies ist eine der wichtigsten Angriffsmaschinen; ein langsames, aber hochpräzises Bodenfahrzeug, das Eindringlinge abwehren, Ihre Mehrfach-Geschoßabschußsysteme unterstützen und selbst Angriffe gegen alle Bodenziele starten kann. Er besitzt gezogene 120mm Doppelkanonentürme für extra-Feuerkraft, ausgezeichnete Bewehrungsplattierung, eine niedrige, getrimmte Form und einen T-101 Hover-Track für gesteigerte Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit. Die Waffen- und Verteidigungssysteme enthalten eine Geschoßabwehr-Geschoßbank, Verfolger- und drahtgeführte Geschoßbänke, eine Kanoniersicht, Windsensoren und hochentwickelten Radar. Bis zu vier Geschosse und 40 Granaten können getragen werden. Der MBT kann keine übermäßig bergige Gebiete oder große Wasserflächen überqueren.

ERKUNDUNGSFAHRZEUG (RECO)

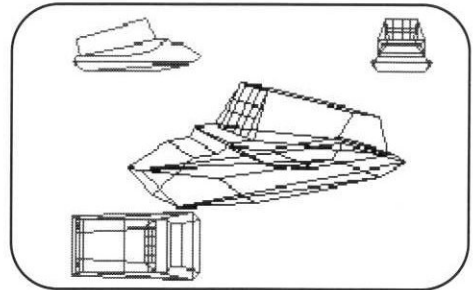
Länge: 8,1m

Breite: 3,0m

Höhe: 2,0m

Gewicht: 1599kg (leer)

Waffen: Ma, Minen



Geschichte:

Spionagefahrzeuge sind für den Erfolg jeder Kampagne von entscheidender Wichtigkeit und sind eins der ältesten Bestandteile einer jeden Bewaffnung. Ihre Geschichte ist zu lang und kompliziert, um hier dargestellt zu werden - es wird geraten, in "Der Ursprung der militärischen Hardware" (neueste Auflage 2059) nachzuschlagen.

Bemerkungen:

Dieses Fahrzeug ist das schnellste der bodengestützten Angriffsmaschinen, mit leichter (aber schlechter) Bewehrung und einem ausgezeichneten Radar. Wie der MBT kann es keine bergigen Landschaften überqueren (wenn Sie keinen Durchbruch vorsehen). Im Gegensatz zum MBT kann es jedoch ohne weiteres über Wasser fahren, wenn es nicht voll beladen ist. Seine Funktion besteht in der vorzeitigen Warnung vor Feindannäherungen und der schnellen Eliminierung von Radarmodulen und Minen. Seine einzige Verteidigung ist eine Masereinheit, sodaß bei der Steuerung dieses Fahrzeugs große Aufmerksamkeit erforderlich ist.

MEHRFACH-GESCHOSSABSCHUSSYSTEME (MMLS)

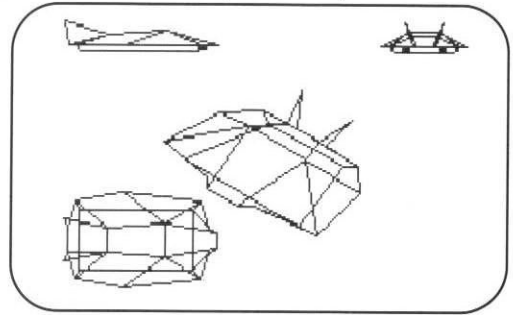
Länge:

Breite:

Höhe:

Gewicht:

Waffen: WG



Geschichte:

Geschoßabschußsysteme wurden zuerst in den späten 1900er Jahren erfolgreich eingesetzt, waren aber nicht zu der Präzision und Flexibilität der heutigen Modelle fähig. Dieses MMLS ist eine Experimentalversion, die gerade in den MSC HQ in Osteuropa entwickelt werden. Aus diesen Gründen können wir Ihnen wenig Informationen oder Rat geben, außer daß Sie die Systeme selbst ausprobieren können.

Bemerkungen:

Das verblüffendste Merkmal der MMLS ist die extrem schlechte Bewehrung. Eine angemessenere Version mit stärkerem Schutz wird gerade für die ASBS V2.0 entwickelt, in der Technologie der Zwischenzeit kann das MSC nur praktisch ungeschützte Systeme verschicken. Die Abschußrohre sind auf den Rücken eines bewehrten Fahrzeugs aufgebaut und können bis zu 20 Geschosse mit großer Reichweite gleichzeitig abfeuern. Seine Verfolgergeschosse können auf jedes ausgezeichnete Ziel fixiert werden und sollten die beste Lösung darstellen, wenn rasche Mehrfachschläge erforderlich sind. Wie der MBT kann es keine bergigen Gelände oder Wasser überqueren, sodaß durch schwer verteidigtes oder unwirtliches Terrain ein Pfad geschlagen werden muß (mit anderen Fahrzeugen). Im Automatikmodus können Geschosse auf die letzten zwei Wegpunkte abgefeuert werden, die Sie vom Hauptkartenbildschirm auswählen. Danach kehrt das System, wenn es noch intakt ist, zum Verteidigungs-komplex zurück, wo es wiederaufgerüstet und -getankt wird.

WAFFEN

Waffen sind, wie schon erklärt, auf die Verwendung durch bestimmte Fahrzeuge eingeschränkt, und sogar bei diesen Fahrzeugen kann aus Gründen des Gewichts, des Kraftstoffs und der Manövrierfähigkeit nur eine Auswahl der zur Verfügung stehenden Waffen aufgenommen werden. Alle Waffen können kurzfristig im Verteidigungskomplex hergestellt werden.

GESCHOSSE:

Alle Geschosse werden mit einer Sensorenbank geliefert, mit der sie sich an die Landschaft anschmiegen können, bis eine Sichtlinie mit dem Ziel besteht.

VERFOLGER (Tr)

Standard-Verfolgerschosse: Wenn sie ein Feindfahrzeug sichten, fliegen sie direkt darauf zu.

DRAHTGEFÜHRTE (WG)

Simulationstechniker beachten bitte: Das ziellansteuernde Geschöß GBS HM-117 wurde durch das drahtgeführte Geschöß WG-1 ersetzt. Dieses kann von den Kontrollbildschirmen des Kommandomoduls aus geflogen werden: Es weist eine Videokamera im Nasenkonus, sowie ein Relais bzw. Verfolgungscomputerlenksystem auf.

ANTI-GESCHOSS (A-M)

Zur Verwendung im Besonderen gegen die feindlichen MMLS-Einheiten und deren eigene Verteidigungskomplex-Kommandoposten.

ANDERE:

Abgesehen von Geschossen hat der Auszubildende Zugang zu einem Trio von anderen Waffen und Ausrüstung, die alle auf dem letzten Stand in der MSC-Technologie sind. Eine fortschrittlichere Version der Mine befindet sich gerade in der Entwicklung - sie wird eine vergrößerte Reichweite beim Aufspüren von Feindmaschinen, Radarunsichtbarkeit und örtliche (gerichtete) Explosionen aufweisen.

MASER (MA)

Schnelles Feuern, aber relativ schwach: Zur Zerstörung eines feindlichen Fahrzeugs sind viele direkte Treffer nötig. In Geschoss wird allerdings schon durch einen direkten Treffer zerstört.

MINEN (Mi)

Diese kleinen, explosiven Vorrichtungen können mit dem Kommandomodul (CM) überall auf der Landschaft platziert werden. Verwenden Sie sie zur Formierung eines Verteidigungswalls um Ihren Komplex, oder verstreuen Sie sie zufällig, um Verwüstung in den feindlichen Rängen zu stiften. Minen zerstören sich automatisch selbst, sobald gegnerische Fahrzeuge in Reichweite kommen.

II. FEINDLICHE HARDWARE

Die Feindaktivitäten wurden zur Simulation der Vielfalt realer Angriffe entwickelt. Entsprechend dem vom Netzwerk zufällig gewählten Schwierigkeitsgrad kann Ihr Gegner vom langsam voranschreitenden, schlecht bewehrten und zumutbar intelligenten Befehlshaber bis zu der Sorte Feind variieren, bei dem der/die Auszubildende betet, daß er/sie ihn niemals in einer realen Kampfsituation antreffen wird. Auf der praktischen Seite wird die Ausrüstung Ihres Gegners mit der Ihren ungefähr gleichwertig (aber nicht dieselbe) sein. Der Zweck ist, Flexibilität zu erzeugen: Eine reale Schlacht bietet diese Art der unquantifizierbaren und unerwarteten Opposition der Air Support - Kampfsimulation. Der reale Feind wird - ob er von der nördlichen oder der südlichen Halbkugel kommt - zweifellos hochentwickelte Waffensysteme besitzen.

Aus diesem Grund wurden Informationen über Ihren Gegner in der Simulation mit Absicht unterdrückt; Es liegt in der Verantwortung aller Auszubildenden, die Qualität des Gegners selbst zu entdecken und die Verteidigungsstellungen so schnell wie möglich zu infiltrieren. Ein letzter Punkt: Der einzige konstante Faktor in den Vollsimulationen ist, daß alles, vom Terrain bis zur Stärke des Feinds, variabel ist. Sie werden mit allem Möglichen konfrontiert, von relativ flachen Kahlgebirgen bis zu Gebieten mit hohen Bergen. Es ist daher von größter Wichtigkeit, daß Sie so früh wie möglich den Sichtkontakt einrichten, damit Sie wissen, wogegen Sie ankämpfen müssen. Die folgende Liste gibt Ihnen Hinweise, der Rest ist aber Ihre Sache.

TRANSPORT- UND ANGRIFFSMASCHINEN

KOMMANDOSCHIFF

Wenig ist über das feindliche luftgestützte Steuerzentrum bekannt, außer das seine Größe mit der des Kommandomoduls des Auszubildenden äquivalent ist.

Länge:

Breite:

Höhe:

Gewicht:

Sie können sich nichtsdestoweniger sicher sein, daß die Zerstörung dieser Maschine eine erhebliche Schwächung Ihres Gegeners zur Folge hat.

KAMPFMASCHINEN

Das feindliche Gegenstück zu Ihrem ATTF ist angeblich genauso manövrierfähig, seine Form weicht allerdings wesentlich von Ihrer eigenen ab: Berichte weisen auf eine kürzere Körperlänge und eine größere Spannweite hin.

Länge:

Breite:

Höhe:

Gewicht:

PANZER

Alle militärischen Befehlshaber nehmen die Kriegsführung mit bewaffneten Landfahrzeugen äußerst ernst: Die Panzer Ihres Gegners sind den Modellen des zwanzigsten Jahrhunderts nachgebildet, mit einer schwereren, weniger stromlinienförmigen Gestalt als der MBT, und mit einem einzelnen, nach vorne gerichteten Turm.

Länge:

Breite:

Höhe:

Gewicht:

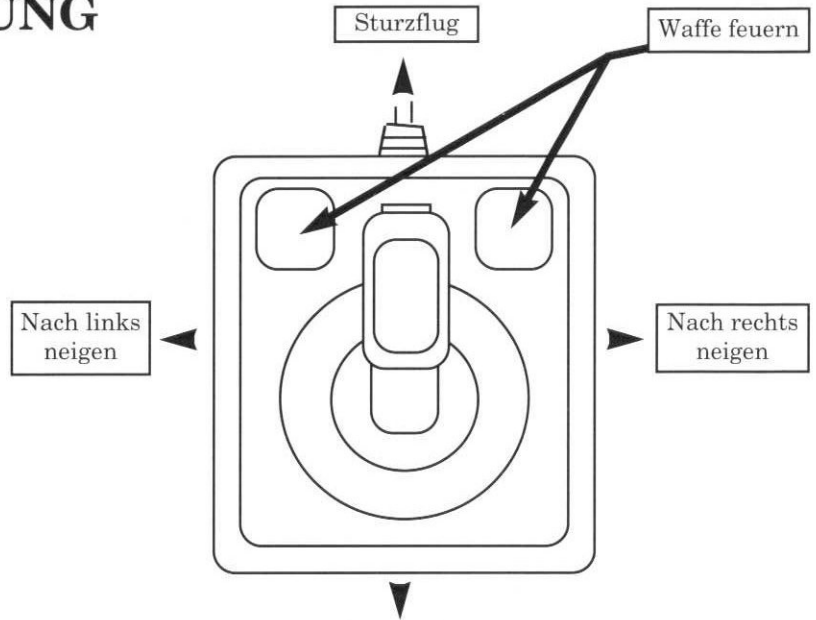
SCHLUSSFOLGERUNGEN

Unser Ziel ist es, das Militärische SimTech-Kommando an der Vorderfront der Kampfsimulationstechnologie zu halten, wobei eine solche Technologie zu einem erschwinglichen Preis erhältlich sein soll. Auf der anderen Seite enthält diese Art Realismus keinerlei Entschädigungsprogramme: Auszubildende SimTech-Angestellte werden daran erinnert, daß das MSC keine Verantwortung für jedweden körperlichen oder geistigen Personenschaden oder Statusverlust aufgrund der Verwendung der ASBS übernehmen kann.

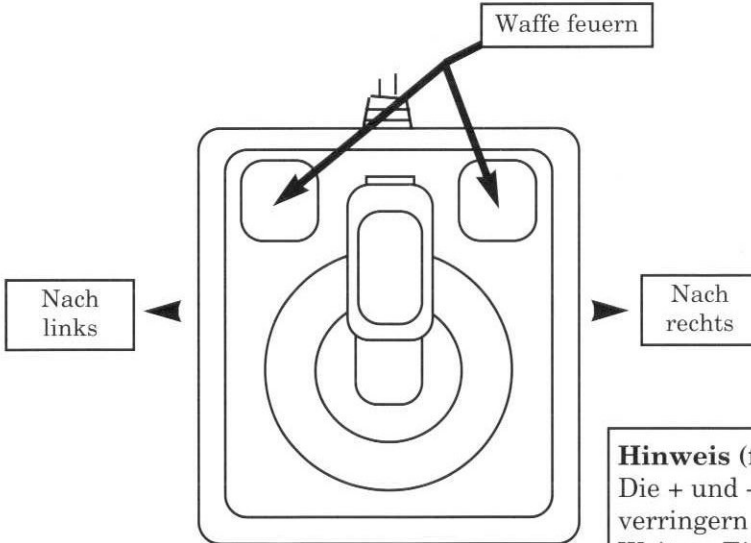
STEUERUNG

Joystick

Flugzeuge



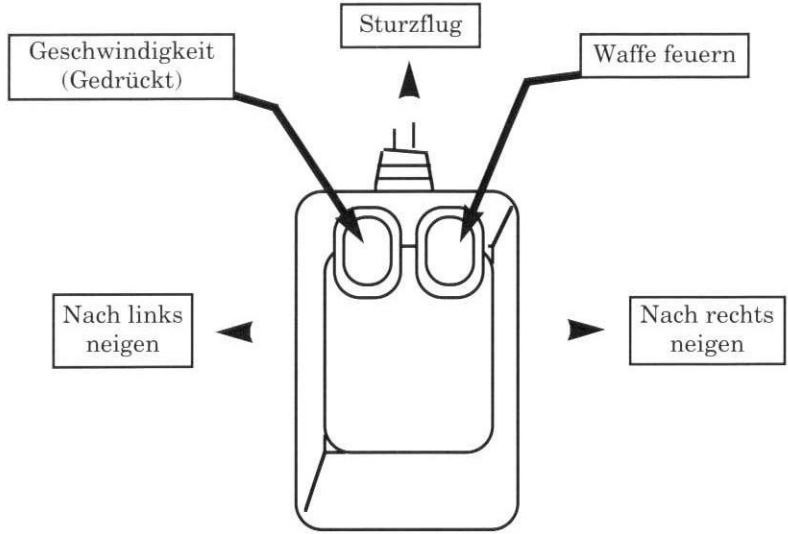
Landfahrzeuge



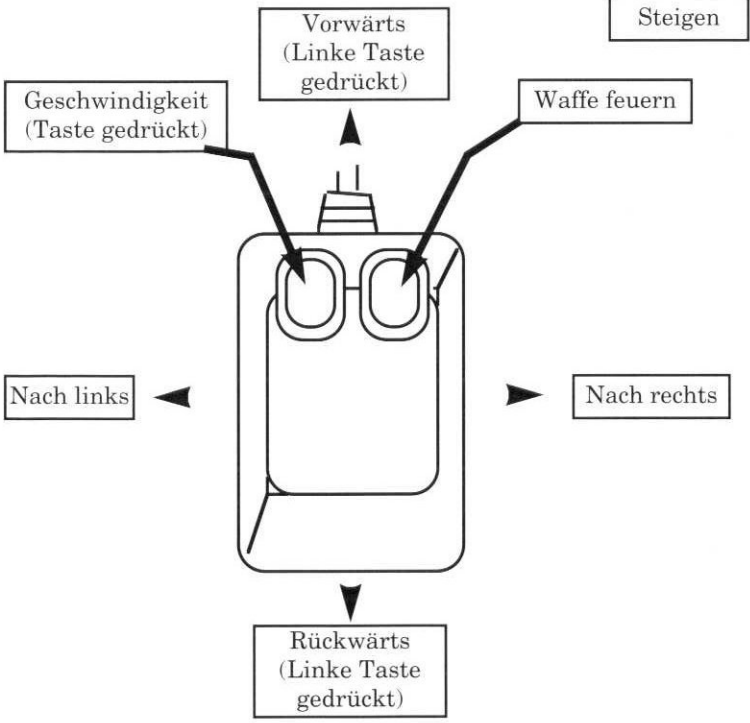
Hinweis (für Landfahrzeuge)

Die + und - Tasten vergrößern bzw. verringern die Geschwindigkeit. Weitere Einzelheiten finden Sie im begleitenden Tastaturhandbuch.

Maus Flugzeuge



Landfahrzeuge



GARANTIE

Die Diskette(n), die mit diesem Produkt geliefert werden, sind dahingehend garantiert, daß sie korrekt lauffähig und frei von allen Erscheinungen des 'Virus' sind. Es liegt in der Verantwortung des Käufers, die Infektion dieses Produkts mit einem 'Virus' zu verhindern, der das Produkt immer am Laufen hindern würde. **Psygnosis Ltd** ersetzt kostenlos alle Disketten, die Herstellungs- oder Duplikationsfehler aufweisen. Solche Disketten sollten direkt an **Psygnosis Ltd** zum unverzüglichen Ersatz zurückgeschickt werden.

Psygnosis Ltd übernimmt in keinem Fall Verantwortung oder Haftung für 'Virus'-Schäden, die immer dadurch vermieden werden können, daß Sie den Computer für mindestens 30 Sekunden ausgeschaltet halten, bevor Sie dieses Produkt laden. Falls Disketten durch einen 'Virus' zerstört worden sind, senden Sie sie bitte direkt an **Psygnosis Ltd** und legen Sie £2.50 bei, um die Ersatzkosten zu decken. Wenn Sie beschädigte Produkte zurückschicken, senden Sie bitte **NUR DIE DISKETTEN** an **Psygnosis Ltd**.

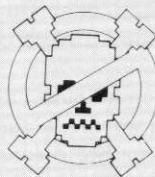
AUTOREN:

Programmierung, Design & Grafik:.....	Alaric J Binnie
Vectorgrafik:.....	Ross Harris
Bitmapgrafik:	Jeff Bramfitt & Jim Bowers
Sound:.....	Paul Summers
Sprachtreiber:.....	Lincoln Tomlin
Einführungssequenz:	Mike Chilton
Handbuchl:.....	Nik Wild
Qualitätskontrolle:	Mike Ellis,
.....	Tony Parkes,
.....	Chris Stanley,
.....	Nick Burcombe,
.....	Scott Mckenna,
.....	& Greg Duddle
Produzent:	Steve Riding
Professionel verpackt	
& ausgeliefert durch:.....	Paul Getty,
.....	Helen Rowland & Mannschaft

WARNUNG

Es ist strafbar, das Urheberrecht verletzende (illegale) Kopien dieses Computerprogramms zu verkaufen, zu vermieten, zum Verkauf anzubieten oder auszustellen oder anderswie zu vertreiben. Zuwiderhandelnde werden strafrechtlich verfolgt.

Jegliche Information über Piraterie sollte weitergegeben werden an:
The Federation Against Software Theft - 0044 628 660377



**PIRATERIE
IST DIEBSTAHL!**