FCU-70999.02-D

MILOP

HANDBUCH

Operatoren-
Bedienungsanweisung
für MilOp-Konsolen der
.02-D Baureihe

1. Vorwort an die Operatoren 5
2. Das Kampfsystem 7
2.1 Ihre MilOp-Konsole 8
2.1.1 Optionen, Einstellungen und Auswahlmenüs 8
2.1.2 Kommunikation mit den Befehlszentralen 12
2.1.3 Die Handlungsmodi 13
2.2 Die Bedienung der Kontrolleiste 14
2.2.1 Bewegen 19
2.2.2 Angriff 20
2.2.3 Übersichtskarte 21
2.2.4 Informationen 22
2.2.5 Moduswechsel 24
2.3 Grafische Darstellung der Konfliktregionen 24
2.3.1 Schützengräben 25
2.3.2 Straßen 25
2.3.3 Schienen 26
2.3.4 Berge 26
2.3.5 Flüsse und Seen 27
2.3.6 Wälder 27
2.3.7 Terraner Untergrund 27
2.3.8 Wetter 28
2.4 Übersichtsfunktionen 29
2.5 Bewegung der mechanischen Einheiten 30
2.5.1 Ausführen von Befehlen durch mechanische Einheiten 31
2.5.1.1 Angriff 32

2.5.1.2 Tanken 33
2.5.1.3 Aufmunitionierung 35
2.5.1.4 Reparieren 35
2.5.1.5 Brücken, Straßen, Schienen, und Festungen bauen 37
2.5.1.6 Ein- und Ausladen von Objekten 38
2.6 Erfahrungsbildung der Einheiten 39
2.7 Erteilung von Produktionsbefehlen an die Fabrikationskombinate 40
2.7.1 Materiallieferungen 42
3. Grafische Darstellung der verschiedenen Gebäude 43
3.1 Das Hauptquartier 43
3.2 Fabriken 44
3.3 Depots 45
3.4 Trainingslager 45
3.5 Städte und Dörfer 45
3.5.1 Energie- und Materialhaushalt 46
4. Strategische Anweisungen 47
4.1 Allgemein 47
4.2 Klemmen feindlicher Einheiten 47
4.3 Blocken feindlicher Einheiten 48
4.4 Offensive Möglichkeiten und landschaftliche Voraussetzungen 48
4.5 Defensive Möglichkeiten und landschaftliche Voraussetzungen 49
4.6 Wirksamer Einsatz von Aufklärungsreichweiten 50
4.7 Einsatz ballistischer Fernwaffen (Artillerie etc.) 50
5. Technischer Anhang 51
5.1 Ausführliche Informationen zum Energie- und Materialhaushalt 51

5.2 Die Unterschiede in den Schwierigkeitsstufen 53
6. Nachwort 61
7. Stichwortverzeichnis 62
8. Credits 66

1. Vorwort an die Operatoren

Operatoren!

Mit der Einführung dieses neuen Waffensystems der MilOp-Konsolenreihe ist den Entwicklern ein neues Gerät gelungen, welches die Vorzüge der alten Baureihe fortführt, gleichzeitig jedoch die Erkenntnisse der aktuellen Militärforschung berücksichtigt und implementiert.

Mit der Vorstellung des Ihnen vorliegenden Gerätes werden mannigfaltige Veränderungen wirksam, die Offiziere aller Dienstgrade seit Jahren gefordert haben. Einhergehend mit Modifikationen der mechanischen Streitkräfte haben Sie nunmehr die Möglichkeit, weitaus aktiver in die Steuerung der Ihnen unterstehenden Truppenteile einzugreifen als je zuvor.

So ist es möglich, den Pioniereinheiten jetzt den Befehl zu geben, Straßen oder Schienenwege zu bauen oder zu entfernen. Die Kampfmodi wurden zugunsten leichterer Handhabbarkeit und größerer Wirksamkeit modifiziert. War es früher die Regel, den Befehl zum Angriff zu geben nachdem Ihre Truppen bewegt wurden, so sind Sie nun in der Lage, nach der Bewegungsphase gleich zu kämpfen. Sie werden bemerken, daß Ihre Strategien nunmehr wirksamer werden, da nicht mehr mehrere Einheiten blockiert sind, die gegen einen schwächeren Gegner kämpfen, der möglicherweise auch von einer einzigen Kampfgruppe ausgeschaltet worden wäre. Des weiteren geht die graphische Darstellung Ihrer Konsole vollkommen neue Wege.

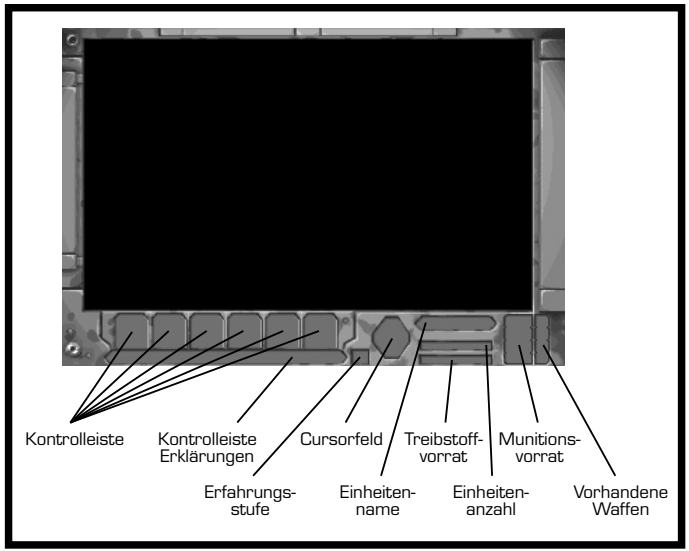
Unter Ausnutzung modernster Satellitentechnik vermochten unsere Wissenschaftler die graphische Darstellung derart zu verbessern, daß Sie als Befehlshaber die Landschaft nun so sehen, wie sie sich real ebenfalls darstellt. Genauer ausgedrückt bedeutet dies für Sie, daß sich beispielsweise die Wetterlage in der derzeit realistischsten Form präsentiert. Ebenfalls sehr schnell werden Sie die Vergrößerung des sichtbaren Bereichs kennen und schätzen lernen.

Abschließend können wir Ihnen nur raten, sich genauestens mit der Bedienung dieses Systems

auseinanderzusetzen. Bedenken Sie, daß Sie mit Ihrem System eine Verantwortung für die Ihnen unterstellten Truppen tragen. Wir sind jedoch sicher, daß Ihnen unter Ausnutzung der mannigfaltigen Neuerungen Erfolg beschieden sein wird.

Analytische Abt. d. ROOM
Technischer Stab XVII
ROOM Komplex, Hallwa

2. Das Kampfsystem



Das zu handhabende Kampfsystem ist im allgemeinen zunächst einmal Ihre MilOp-Konsole, die Sie grafisch auf dem Bildschirm nachgebildet finden werden. Diese Befehlszentrale mit all ihren Funktionen, Möglichkeiten und Darstellungsarten repräsentiert Ihre persönliche Schnittstelle zu den Ihnen unterstehenden Einheiten. Wie Sie wissen, stehen Ihre drullischen Truppen in einem schwierigen Kampf mit den Einheiten des feindlichen Roboterimperiums, Titan-Net. Ihre Aufgabe wird es nun sein, mit Hilfe Ihrer Befehlszentrale helfend in die Konflikte einzugreifen, die sich auf Ihrem Display abbilden werden.

Wenn Sie sich noch an die MilOp-Konsolen der alten Baureihe erinnern, werden Sie feststellen, daß sich neben den optischen Veränderungen auch zahlreiche Neuerungen im Bereich der mechanischen Kampfführung selbst ergeben haben. Wie in der Vergangenheit auch haben es die Wissenschaftler des Technischen Stabes XVII (U.-Abt. Blu B.) jedoch vermocht, die neuentwickelten Technologien auf eine Weise zu integrieren, die Ihnen in umfassender Weise helfen, niemals aber behindernd oder gar verwirrend wirken werden. Wahrscheinlicher wird vielmehr sein, daß Sie die Fülle neuer Möglichkeiten „in Aktion“ erlernen werden, das heißt, direkt nutzen können ohne weitere Fortbildungs-

maßnahmen im „Bereich der mechanischen Kampfführung mittels MilOp-Konsolen“ beanspruchen zu müssen.

Nichtsdestotrotz werden an dieser Stelle alle Punkte von Interesse natürlich ausgiebig besprochen.

2.1 Ihre MilOp-Konsole

2.1.1 Optionen, Einstellungen und Auswahlmenüs



Folgende Menüs und Einstellungsmöglichkeiten finden Sie, wenn Sie zu Beginn der zuerst dargestellten Karte das Menü-Symbol anwählen:

ZURÜCK

Das Anwählen dieses Punktes führt Sie zurück auf die Simulationsebene.

LADEN

Wenn Sie diesen Punkt wählen, erhalten Sie eine Auswahl der zwischengespeicherten Handlungspunkte, an denen Sie die Simulation fortsetzen können.

SPEICHERN

Ermöglicht Ihnen, an diesem Punkt die Simulation abzuspeichern, um sie zu einem anderen Zeitpunkt fortzusetzen. Besonders im Campaign-Mode sollten Sie immer wieder speichern.

EINSTELLUNGEN

Mit Hilfe dieses Menüpunktes erreichen Sie einige Untermenüs, mit denen Sie die Simulationen Ihren Bedürfnissen und Wünschen entsprechend einstellen können.

1) Im ersten Feld können Sie den gewünschten Schwierigkeitsgrad anwählen (siehe auch 5.2)

2) Karteneinstellungen führt Sie in ein weiteres Untermenü, in dem Sie Änderungen bezüglich der Bildschirmdarstellung aktivieren können.

2a) Scrollgeschwindigkeit: legt fest, wie schnell der Bildschirm scrollen soll.

2b) Konsolenfenster: legt fest, auf welche Weise die Kommunikationsfenster mit Meldungen und Berichten sich zu öffnen haben. Je nach der Beschaffenheit Ihres Rechners kann es empfehlenswert sein anzuwählen, daß sich die Fenster sanft und den Realitäten entsprechend oder sofort und schnell öffnen sollen.

2c) Autorefill: automatisches Auftanken beim Betreten eines Gebäudes.

2d) Zurück: bringt Sie zurück in das jeweils zuvor geöffnete Menü.

3) Kampfeinstellungen führt Sie in einige Untermenüs, die die präsentierten Kampfsequenzen betreffen.

3a) Im ersten Feld können Sie auch einstellen, ob Sie die spektakulären Kampfsequenzen sehen möchten. Falls Sie sich dazu entscheiden, die Kämpfe lediglich statistisch präsentiert zu bekommen, stellen Sie diesen Punkt auf AUS. Während des Konfliktes erscheinen dann nur noch die Ergebnisse des jeweiligen Kampfes in Form einiger Balken, die das Ergebnis grafisch darstellen. Näheres erfahren Sie unter Punkt 2.5.1.1.

3b) Darstellungsgeschwindigkeit: definiert abhängig vom verwendeten Rechner die Geschwindigkeit, in welcher die Vektorgrafiksequenzen ablaufen sollen.

3c) Detailstufe Einheiten: definiert, wie detailliert die Einheiten dargestellt werden sollen; wirkt sich direkt auf die Geschwindigkeit des Rechners aus.

3d) Detailstufe Untergrund: definiert, wie detailliert der Untergrund dargestellt werden soll; wirkt sich direkt auf die Geschwindigkeit des Rechners aus.

3e) Zurück: bringt Sie zurück in das jeweils zuvor geöffnete Menü.

4) Effekte/Musik ermöglicht Ihnen, die Geräuschkulisse Ihren Anforderungen entsprechend einzustellen.

4a) Musik an/aus: ebenfalls abhängig von der verwendeten Rechnereinheit ist es vielleicht wünschenswert, diesen Punkt zu aktivieren. Über die Einstellungen LAUT/LEISE/MITTEL können Sie ebenfalls die Lautstärke variieren.

4b) Effekte an/aus: ebenfalls abhängig von der verwendeten Rechnereinheit ist es vielleicht wünschenswert, diesen Punkt zu aktivieren. Über die Einstellungen LAUT/LEISE/MITTEL können Sie ebenfalls die Lautstärke variieren.

5) CD-Musik läßt Sie die auf der CD-ROM befindlichen Musikstücke direkt anwählen. Die Art der Musik, die Sie dann hören, entspricht der Soundqualität unter Verwendung hochwertiger Soundkarten (z.B. der Roland-Karte).

6) Zurück: bringt Sie zurück in das jeweils zuvor geöffnete Menü.

NEUE KARTE

In diesem Menü finden Sie weitere Untermenüs, die für den Verlauf der weiteren Simulation äußerst wichtig sind, aber in 2.1.3 näher beschrieben werden. Die Einstellung des Single Map Mode ist sinnvoll, wenn Sie lediglich bestimmte Konflikte kennenlernen und erleben möchten. Ebenfalls können Sie hier die Anzahl Ihrer Mitstreiter einstellen. Wohlgemerkt, alles was Sie hier anwählen, bezieht sich nur und ausschließlich auf die dann folgende Karte.

1) Kartenname: mit den im Verlauf des Konfliktes erhaltenen Paßwörtern können Sie hier die einzelnen Karten einzeln anwählen.

2) Allianzen, Bündnisse: mit wenigen Mausklicken sind Sie hier in der Lage einzustellen, wer mit wem Bündnisse schließt.
3) Spieler Mensch/Computer: jeder Spieler erhält von Beginn an eine Farbe. Anhand dieser Darstellung können Sie nun zu jedem farbigen Balken einstellen, ob die Farbe diejenige eines menschlichen Mitstreiters oder des computergesteuerten Gegners ist.
4) Missionsziele: hier ist festsetzbar, ob ein Konflikt erfolgreich beendet wurde, wenn das feindliche Hauptquartier besetzt wurde, oder alle gegnerischen Einheiten vernichtet wurden oder beides.
5) Start: mittels Anklicken dieses Punktes starten Sie den zuvor eingestellten Konflikt.

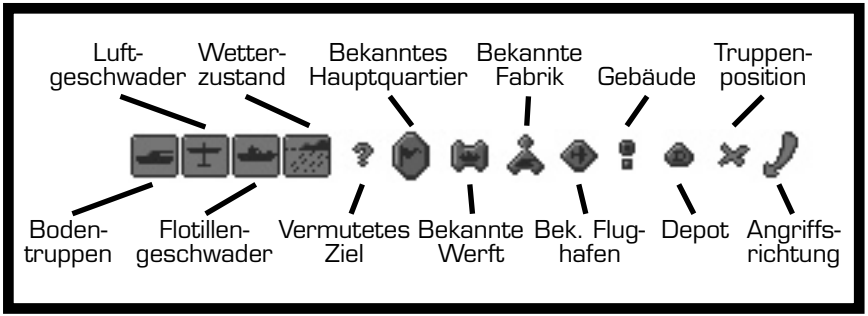
NEUER AUFTRAG

Wenn Sie sich im Campaign-Modus befinden, gibt es kein Zurück. Einmal angefangen, müssen Sie durch bis zum Ende. Im Campaign-Modus hängt das Schicksal des drullischen Volkes allein von Ihren Handlungen ab. Sie beginnen mit der ersten Karte und können, wenn Sie vorher abgespeichert haben, nach dem Wiedereinstieg in die Handlung gleich weitermachen. Wenn Sie also abspeichern, merkt die Konsole sich alle relevanten Werte und Parameter und setzt Sie an den zuletzt erreichten Punkt zurück.
Voreingestellt ist der Auftrag „Siebena“. Zukünftig erscheindende Campaign-Aufträge sind dann mit dem dementsprechenden Eintrag in dieses Feld zu starten.

SIMULATION BEENDEN

Falls Sie gar nicht anders können, haben Sie hier die Möglichkeit das Programm zu verlassen. Nach einer kurzen Sicherheitsabfrage erreichen Sie dann alsbald wieder die Betriebssystemoberfläche.

2.1.2 Kommunikation mit den Befehlszentralen



Die automatische Kommunikationseinheit wird mit das wichtigste Element in Ihrer Kriegführung darstellen. In animierten Sequenzen werden Ihnen vor Beginn eines neuen Konfliktes die Handlungsziele in detaillierten Briefings beschrieben. Dort wird man Sie darüber informieren, welches die sensiblen Punkte in der Aufstellung des Gegners sind und an welchen Stellen Ihre Truppen voraussichtlich die größten Erfolge erringen können. Die im Briefing zur Illustration verwendeten Farben entsprechen übrigens denen der tatsächlich auf dem Simulationsdisplay dargestellten Einheiten und Kampfgruppen. Die obenstehende Legende verdeutlicht die auf dem Bildschirm dargestellten Symbole am besten.



Weiterhin wird das Oberkommando des drullischen Verteidigungsrates Sie über Veränderungen allgemeinerer Art unterrichten und Ihnen Nachrichten des Gegners oder anderer Kampfgruppen weiterleiten. Das können Wetterberichte sein (wie im nebenstehenden Beispiel), die es besonders zu beachten gilt, aber auch Nachrichten, die Ihr Ansehen bei der Truppe und dem Gegner betreffen.

2.1.3 Die Handlungsmodi (Mapmode, Campaignmode)

Der gesamte Vorgang ist aufgeteilt in Runden. In jeder dieser Runden spielt der gerade an der Reihe befindliche Spieler einmal mit dem kompletten Satz seiner Einheiten und allen deren Möglichkeiten. Ebenfalls wichtig sind die sogenannten „Steps".

Ein einzelner Step ist ein Schritt, während dessen man eine Einheit einmal bewegen, mit ihr angreifen oder eine bestimmte Aktion starten kann. Aktionen sind abhängig von der jeweiligen Einheit und werden später im Text, wie auch im Waffenbuch beschrieben.

Beispielsweise beginnt Operator 1 in der ersten Runde mit der Nutzung aller seiner Einheiten (Bewegen, Angreifen, Aktionen), was die Steps repräsentiert. Nach diesem Spieler kommen alle anderen an die Reihe (bis zu sieben Operatoren), die in der jeweiligen Runde wiederum ihre Steps ausführen und danach die Runde verlassen. Die Anzahl der einzelnen Steps ist nur beschränkt vom zur Verfügung stehenden Material oder der Energie.

Es gibt zwei verschiedene Modi, derer man sich bedienen kann:

Im sogenannten Single-Map-Mode können Sie die einzelnen Konflikte unabhängig von der gegenwärtigen Entwicklung durchfechten. In diesem Modus wird das Wetter zufällig generiert. Die Bedingung für das erfolgreiche Abschließen dieser Karte kann es beispielsweise sein, alle gegnerischen Einheiten zu vernichten. Besondere Wichtigkeit kommt hier der Möglichkeit zu, Bündnisse zu schließen. Sie können genauestens einstellen, welcher Operator welche Farbe sich zu eigen macht und wie die Machtkonstellationen nachher auf dem Schlachtfeld erscheinen.

Im Campaign-Mode sind alle Bündnisse vorgegeben. Das Wetter und die Animationen werden der Lage entsprechend akkurat eingespielt, wie auch die Missionsziele je nach Story verschieden sind. So besteht manchmal die Aufgabe darin, bestimmte Typen einer Einheit zu suchen oder zu vernichten, ein Depot zu besetzen, eine bestimmte Runde zu erreichen und so eine Stellung zu halten oder alle oder

bestimmte Einheiten der Gegner zu vernichten. Jedes dieser Ziele kann zum Erfolg auf einer Karte beitragen, andererseits kann es aber auch sein, daß der Gegner bestimmte Ziele hat und man ihn von diesen abhalten muß. Animierte Sequenzen werden Sie ständig über den Verlauf der Mission auf dem Laufenden halten. Im Trainingsmodus können Sie natürlich keine Campaign gewinnen.

Vor jeder Karte werden Sie ein Mission-Briefing durchlaufen müssen, das Ihnen mittels einiger Texte Ihre Aufgaben auf der folgenden Karte genau erklärt und auch Aufschluß darüber gibt, welcher Art die Karte ist und welche Möglichkeiten Sie haben.

An dieser Stelle sei auch auf die Wichtigkeit der Einhaltung der Missionsziele hingewiesen. Das militärische Oberkommando weiß, welche Ziele die höchste Priorität besitzen und teilt den Operatoren diese natürlich mit. Wenn Sie den Vorgaben nicht folgen, besteht die Gefahr, daß Sie sich „verzetteln" und vielleicht sogar die Schlacht verlieren.

Oft sind auch bestimmte Gebäude von besonderer Bedeutung. Da jedes Gebäude einen Namen hat, kann Ihnen dies helfen. Wenn Sie beispielsweise ein bestimmtes Gebäude suchen und besetzen müssen, haben Sie aufgrund der Namensgebung sofort die Möglichkeit, sich dementsprechend zu orientieren.

2.2 Die Bedienung der Kontrolleiste

Die Kontrolleiste am unteren Ende des Bildschirms ist der Schlüssel zur Bedienung Ihrer Einheiten. In dieser Kontrolleiste erkennen Sie sechs eingelassene Vertiefungen, in denen sich je nach angewählter Aktion verschiedene Symbole befinden können. Machen Sie sich aber keine Sorgen. Auch dieser Bestandteil der Konsole ist sehr leicht zu verstehen. Erinnern Sie sich an die älteren MilOp-Konsolen? Dort hatte der Aktionscursor auf dem Bildschirm diese Funktion, welche nun an den Konsolenrand plaziert

wurde.

Die verschiedenen Symbole haben immer die gleiche Funktion, erscheinen aber nur in bestimmten Situationen. Verkürzt könnte man zusammenfassen, daß Sie in jedem Augenblick des Spiels sofort in der Lage sind zu erkennen, welche Möglichkeiten Sie momentan haben. Wenn Sie bestimmte Einheiten anwählen, die weitergehende Fähigkeiten als andere besitzen, wird dies ebenfalls durch, möglicherweise neue, Symbole angezeigt. Da wie alle anderen auch diese speziellen Symbole so weit wie möglich standardisiert wurden, haben Sie immer einen exzellenten Überblick über das Geschehen. Als Beispiel soll hier das „Steigen/Sinken"-Symbol gelten, das sowohl für Flieger (Höhenbomber etc.) als auch für U-Boote gleich ist und im späteren Verlauf näher erklärt werden wird.

Probieren Sie die verschiedenen Kombinationen ruhig direkt zu Beginn aus. Helfend wirkt sich auch die Beschriftung der Symbole aus. Diese zusätzlichen Informationen werden in einer weiteren kleinen Vertiefung unterhalb der eigentlichen Symbole dargestellt.

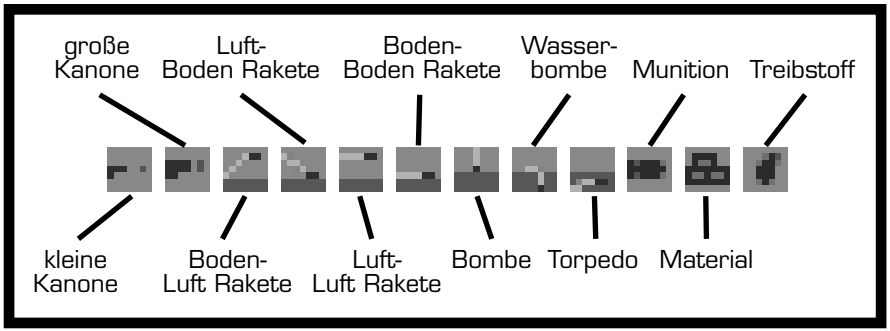
Drücken Sie also die SPACE-Taste Ihrer Tastatur und aktivieren Sie die Cursortasten (mit den aufgedruckten Pfeilen). Wie Sie sehen, wählen Sie auf diese Weise recht schnell die verschiedenen Symbole aus und erkennen sofort, um welche es sich dabei handelt. Die Ihnen sofort zur Verfügung stehenden Symbole sind von links nach rechts:

BEWEGUNG, ANGRIFF, ÜBERSICHTSKARTE, INFORMATION, MODUSWECHSEL.

Die adäquate Nutzung dieser Funktionen sichert Ihnen im weiteren Verlauf die ständige Kontrolle über Ihre Einheiten. Bevor wir nun weiter gehen, werfen Sie noch einen kurzen Blick auf die sonstigen Datenfelder.

Schauen Sie einmal auf jenes Feld, das sich auf gleicher Höhe mit der Kontrolleiste befindet, jedoch am rechten Rand des Displays positioniert wurde. Dort entdecken Sie einige Symbole die, vorausgesetzt Sie haben eine Einheit angewählt, die vorhandenen Waffensysteme in stilisierter Form repräsentieren. Die Bedeutung dieses Feldes ist einfach zu verstehen. Wenn Sie sich inmitten eines schweren Konfliktes

befinden, können Sie so auf einen Blick erkennen, welche Einheit für welche Aufgabe theoretisch geeignet wäre. Die Symbole sind:



In dem größeren Feld links neben den Waffensymbolen wird die Anzahl der verbliebenen Munition dargestellt.

Manchem erscheint es zeitsparender oder einfach effizienter, anstatt der oben beschriebenen Weise lediglich mittels bestimmter Tasten wichtige Aktionen auszuführen. Auch an diesen Punkt haben die Konstrukteure gedacht, so daß Sie nun ständig die Wahl haben, entweder mittels Ihres bevorzugten Eingabemediums zu handeln, oder die wichtigsten Dinge (oder alle, wie Sie wünschen) durch das Drücken bestimmter Tasten zu beschleunigen. Ebenso wie es verschiedene Handlungsmodi gibt, von denen Sie oben schon Kenntnis erhalten haben, gibt es bestimmte Tasten, die nicht immer, sondern nur unter bestimmten Bedingungen funktionieren.

<u>Aktive Tasten für die Bedienung des Hauptschirmes</u>

M - MOVE, eine mittels des Bildschirmcursors angewählte Einheit wird zur Bewegung vorbereitet,
A - ATTACK, eine mittels des Bildschirmcursors angewählte Einheit wird zum Angriff vorbereitet,
S - open SHOP, ein mittels des Bildschirmcursors angewählter Shop (Transporter, Depot, Fabrik etc.) wird geöffnet,

V - VIEW, mittels dieser Taste wird automatisch der Übersichtskartenmodus aktiviert,
I - INFORMATION, ausführliche Informationen über eine mittels des Bildschirmcursors angewählte Einheit werden präsentiert,
X - startet spezielle Aktionen einer angewählten Einheit, wie z.B. Bauen, Auftanken etc.
G - GENERAL, führt Sie zu generellen Funktionen, den Menüs und der Steuerung.

Funktionen im GENERAL-Menü
F1 - Aufrufen des Hauptmenüs,
F2 - Ein-/Ausschalten der Vektorgrafikdarstellung des Kampfmodus´ (nur in der Karte möglich)
I - INFORMATION, generelle Informationen über die gegenwärtige Mission,
B - BRIEFING, gibt Ihnen die Möglichkeit, sich im Missionsbriefing nochmals zu über Ihre Sollziele zu informieren.

Aktive Tasten im Angriffsmodus
A - Waffe A wird aktiviert und abgefeuert, beachten Sie die Hinweise die entsprechende Einheit betreffend im Waffenbuch,
B - Waffe B wird aktiviert und abgefeuert, beachten Sie die Hinweise die entsprechende Einheit betreffend im Waffenbuch,
C - Waffe C wird aktiviert und abgefeuert, beachten Sie die Hinweise die entsprechende Einheit betreffend im Waffenbuch,
D - Waffe D wird aktiviert und abgefeuert, beachten Sie die Hinweise die entsprechende Einheit betreffend im Waffenbuch.

Die Bedeutung der Tasten A-D im Erfahrungsbildungsmenü des Campaign-Modus

Ein Wort vorweg: Sie haben erfahren, daß Sie nach der Beendigung einer Karte im Campaign-Modus die gewonnene Erfahrung Ihrer Einheiten an andere verteilen, sie also quasi ausbilden können. Wie das genau vor sich geht, erfahren Sie unter Punkt 2.6 „Erfahrungsbildung der Einheiten". Lediglich der Vollständigkeit halber sollen die dafür zu verwendenden Tastenkürzel auch hier Erwähnung finden.

A - 1 Experience-Punkt, Sie weisen der aktuell angewählten Einheit einen Erfahrungswert dieser Größenordnung zu,

B - 2 Experience-Punkte, Sie weisen der aktuell angewählten Einheit einen Erfahrungswert dieser Größenordnung zu,

C - 3 Experience-Punkte, Sie weisen der aktuell angewählten Einheit einen Erfahrungswert dieser Größenordnung zu,

D - 4 Experience-Punkte, Sie weisen der aktuell angewählten Einheit einen Erfahrungswert dieser Größenordnung zu.

Zu verwendende Tastenkürzel in den einzelnen Shops

Zur Definition: Shops sind, wie bemerkt, alle Gebilde, die andere Einheiten aufnehmen können. Solche Shops wären dann z.B.: Transportfahrzeuge, -schiffe, -flugzeuge u.s.w., Fabriken, Depots, Städte aber auch Hauptquartiere.

M - MOVE, gibt der gerade angewählten Einheit die Möglichkeit, den Unterstand zu verlassen,

R - REPAIR, abhängig von den jeweiligen Material- und Energievorräten, sowie der Art des Unterstandes, gibt diese Taste den Befehl zur Reparatur einer Einheit,

F - FILL, das aktuell angewählte Fahrzeug wird aufgetankt,

T - TRAIN, mittels dieser Taste wird die angewählte Einheit trainiert, das heißt, ihre Erfahrungs-

werte werden verbessert,
C - CAMPAIGN, in den letzten Konflikten gesammelte Erfahrung wird durch Drücken dieser Taste auf andere, möglicherweise nicht so erfahrene Einheiten übertragen, beachten Sie bitte auch 2.6,
P - PRODUCT, verkürzt den Produktionsvorgang auf das Drücken dieser Taste, bitte schlagen Sie bei Bedarf unter Punkt 2.7, „Erteilung von Produktionsbefehlen an die Fabrikationskombinate“, nach.
ESC - ESCAPE, hilft Ihnen, einen irrtümlicherweise begonnenen Vorgang abzubrechen.

Betrachten wir nun diese ersten Symbole etwas genauer:

2.2.1 BEWEGEN



Bevor Sie an dieser Stelle weiterlesen, sei eine kleine Bemerkung bezüglich der Spielerfarben gestattet. Sie als Spieler verfügen immer über die blauen Einheiten, der Feind hingegen immer über die roten. Ihre weiteren Mitspieler steuern dann die andersfarbigen.

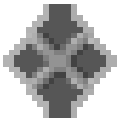
Dieses Symbol entfaltet seine Wirksamkeit natürlich nur, wenn Sie eine Einheit angewählt haben, die bewegt werden kann (Städte sind davon natürlich ausgenommen - aus sicherlich verständlichen Gründen). Versuchen Sie es! Steuern Sie den Bildschirmcursor auf eine Ihnen dienlich oder interessant erscheinende Einheit, drücken Sie SPACE und Sie sehen, wie sich das BEWEGEN-Symbol etwas über die anderen herausschiebt. Nun ist es aktiviert. Lassen Sie die SPACE-Taste los und Sie werden gewahr, wie weit und wohin die Fahrzeuggruppe ziehen kann. Dargestellt wird dies, indem die Umgebung farblich abgedunkelt wird außer den Feldern, auf die Sie sich bewegen können. Wo wir gerade dabei sind, wählen Sie doch eine Einheit, die aufgrund ihrer Reichweite sich direkt neben eine feindliche Einheit steuern läßt. Auf diese Weise haben wir eine unkomplizierte Überleitung zum nächsten Symbol.

Noch etwas: Lassen Sie sich nicht verwirren wenn Sie Symbole entdecken, die zum jeweiligen Zeitpunkt noch nicht beschrieben wurden. Wir werden Ihnen alles erklären.

2.2.2 ANGRIFF

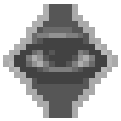


Bewegen Sie sich mittels der Cursortasten auf das rechts nebenliegende Symbol und aktivieren Sie es auf die oben beschriebene Weise. Sie sehen das Angriffssymbol. Je nach Reichweite der Waffensysteme der von Ihnen angewählten Einheit können Sie nun Gegner erreichen, die direkt neben Ihrem Fahrzeug oder in einiger Entfernung stehen. Abgesehen von der grafischen Hervorhebung der erreichbaren Feindelemente sollte Ihnen die Veränderung der Kontrolleiste aufgefallen sein. Dort befinden sich nun die Symbole der verschiedenen Waffen. Um bessere Übersichtlichkeit zu gewährleisten, haben wir die verschiedenen Waffen mit den Buchstaben A, B, C oder D gekennzeichnet. Das Waffenbuch wird Ihnen ausgehend von der angewählten eigenen Einheit genau beschreiben, mit welchen Waffen das Fahrzeug ausgestattet ist und wofür sie sich am besten eignen, wobei auch die eigene und die Höhenstufe des Gegners beachtet werden sollte. Luft-Luft Raketen sind beispielweise am wirkungsvollsten, wenn sie aus gleicher Höhe abgefeuert werden. Haben Sie sich beispielsweise dafür entschieden Waffe B zu benutzen, bewegen Sie den Bildschirmcursor auf die anzugreifende Einheit, aktivieren Sie das Symbol mit dem Buchstaben B und lassen Sie die SPACE-Taste los. Die MilOp-Konsole wird Ihnen nun einen simulierten Kampf präsentieren, der den tatsächlichen Verlauf aufs Genaueste nachzeichnet.



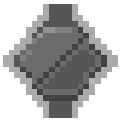
Falls Sie bemerken sollten, daß Ihre Einheit einem Kampf vielleicht doch nicht so gerüstet sein sollte, können Sie mit dem Anwählen des ABBRUCH-Symbols (Symbol mit großem X) den Kampfmodus verlassen und zur normalen Situation zurückkehren.

2.2.3 ÜBERSICHTSKARTE



Wenn Sie dieses Symbol aktivieren, werden Sie mit einer weiteren Neuigkeit dieser MilOp-Konsolengeneration konfrontiert, der neuen Übersichtskarte, anhand derer Sie schnell die Standorte Ihrer Truppen erkennen können. Die verschiedenen Truppen werden in den ihnen zugewiesenen Farben dargestellt. Stellen Sie sicher, daß Sie genügend viele Aufklärungseinheiten (Fahrzeuge, Flugzeuge etc.) strategisch günstig plaziert haben, da Sie anhand der verschiedenen Aufklärungsreichweiten bei günstiger Positionierung bis tief ins feindliche Hinterland blicken können. Die Wichtigkeit dieser Karte wird Ihnen spätestens dann bewußt werden, wenn Sie plötzlich entdecken, daß der Feind genau vor einem sicher geglaubten Abschnitt massiv seine Einheiten konzentriert. Ohne rechtzeitige Aufklärung dürften Ihre Truppen Überraschungen dieser Art relativ schutzlos ausgeliefert sein.

Das Sie mit den Cursortasten den dargestellten Bildschirmausschnitt verschieben können, werden Sie schnell feststellen. Doch möglicherweise wollen Sie nicht jedesmal nach dem Verschieben feststellen, daß sich der Hauptschirm nun an einer anderen Stelle befindet. Wenn doch, positionieren Sie den Ausschnitt an der von Ihnen bevorzugten Stellen und aktivieren Sie das Auswahl-Symbol.



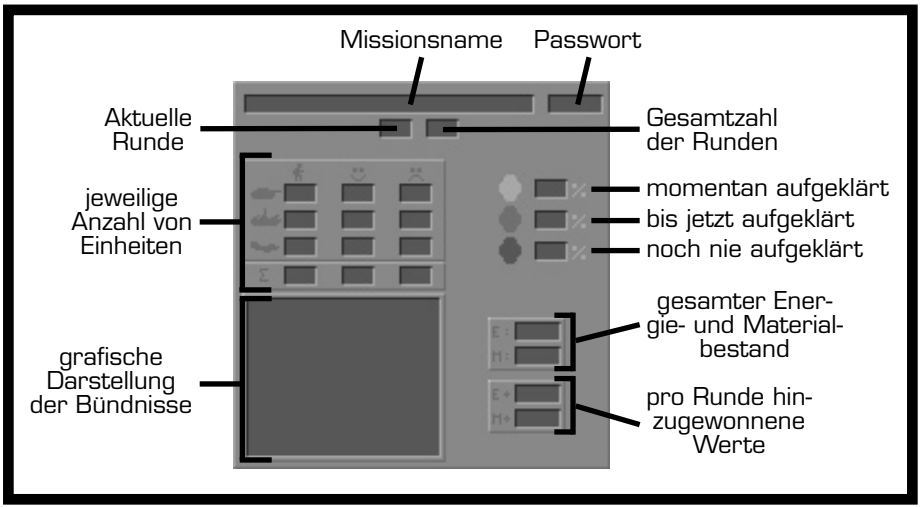
Weiterhin verfügt die Übersichtskarte über zwei Darstellungsformen, die strategische Sicht und die realistische Sicht. Welche Ihren Anforderungen am nächsten kommt, werden Sie schnell selbst feststellen. Je nachdem, ob Sie die topographische Sichtweise mit allen landschaftlichen Gegebenheiten oder lieber die strategische Sichtweise, mit der gesonderten Hervorhebung der Gebäude bevorzugen, können Sie Ihre persönliche Vorliebe anwählen.

2.2.4 INFORMATION



Dieses Symbol ist in zweierlei Hinsicht sehr wichtig. Erstens können Sie anhand dessen weitere Informationen über die allgemeine Lage in dem dargestellten Gefechtsbereich erhalten und zweitens gibt es Ihnen Anhaltspunkte, die Stärke einer Einheit genauer zu bestimmen.

Bewegen Sie den Cursor auf einen freien Geländebereich und aktivieren Sie das MENÜ-Symbol. Sie können so den weiteren Punkt INFORMATION anwählen. Daraufhin erscheint auf der rechten Bildschirmhälfte eine Statistik, die Ihnen Angaben über die Zahl der Truppen der kämpfenden Parteien gibt. Des weiteren können Sie mittels dieser Methode sehr leicht Ihre eigene Stärke in bezug auf die des Gegners abschätzen.



In den Feldern am oberen Rand der Statistik erscheinen der Missionsname und das Passwort, die beiden darunter dargestellten numerischen Werte repräsentieren die momentane Runde und die Gesamtzahl der durchzustehenden Runden.

Wiederum darunter und links der Mitte befindet sich der vielleicht interessanteste Teil dieses Screens. Sie erkennen eine kleine Tabelle mit Zahlen, die, verteilt auf Land,

See- und Luftstreitkräfte, die jeweilige Anzahl von Einheiten darstellen, über die jede Partei verfügen kann. Tückisch ist jedoch die Einschätzung des Gegners allein anhand dieser Werte. Sie müssen wissen, daß die Fähigkeiten Ihrer Aufklärer sich ebenfalls voll auf diese Werte niederschlagen. Die Zahl, die im gegnerischen Feld angezeigt wird, beschreibt demnach nur die Einheiten, die für Sie sichtbar sind. Theoretisch könnte er also auch über doppelt so viele Einheiten verfügen.

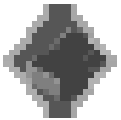
Die rechts daneben angezeigten Prozentwerte beschreiben, was Sie 1) gerade jetzt aufgeklärt haben, 2) wieviel Sie jemals sahen (darunter fallen auch die Gebiete, über die Sie den Überblick wieder verloren haben) und 3) den dem niemals aufgeklärten Gebieten entsprechenden Wert.

Die farbigen Leisten unten links beschreiben die momentan eingegangenen Bündnisse. Sie als Inhaber der Farbe Blau erkennen so durch ein „angehängtes" grünes Feld, daß Sie etwa ein Bündnis mit den Partisanen eingegangen sind, deren Einheiten auch oben unter der Bezeichnung „Alliierte" sichtbar werden.

Rechts daneben befindet sich die Information über den gesamten Energie- und Materialbestand, bezeichnet mit „E" und „M". Darunter wird angezeigt, wieviel Einheiten an Energie und Material Sie in jeder Runde dazubekommen („E+" und „M+").

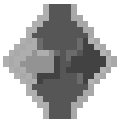
Steht der Cursor indes auf einer eigenen Einheit, werden Präsentationsbilder (Präsentationsfilme in der CD-ROM Version) eingespielt, die Ihnen die Einheiten so zeigen, wie sie sich auch in der Realität präsentieren. Darüberhinaus können Sie so feststellen, welche Art von Waffen vorhanden sind, wie sich die Panzerung darstellt und wie groß ihre Gruppenstärke ist, vor allem aber, wieviel Energie Sie zur Reproduzierung dieser speziellen Einheit benötigen, sollte diese beschädigt oder gar vernichtet werden.

Nämliches geschieht, wenn Sie Informationen über Fabriken oder Depots abrufen. Tun Sie dies, teilt der Infoscreen Ihnen darüber hinaus mit, wieviel Energie Sie zur Verfügung haben, um Einheiten zu reparieren oder neu zu produzieren. Um diese Vorzüge nutzen zu können, müssen Sie jedoch den



Infoscreen verlassen, um nachfolgend den Cursor auf ein Gebäude zu bewegen. Wenn Sie jetzt SPACE drücken, erkennen Sie ein mit INHALT beschriftetes Symbol, welches Sie in das Innere des Gebäudes führt, wo Sie dann Entscheidungen dieser Art treffen können. Dieses spezielle Symbol wird aber im Gebäudeteil noch ausführlicher erklärt werden.

2.2.5 MODUSWECHSEL



Wie der Name schon sagt, lassen Sie mit der Aktivierung dieser Funktion Ihre (evtl. computergesteuerten) Mitstreiter zum Zuge kommen. Um es deutlicher zu machen, wenn Sie dieses Symbol anwählen und zur Sicherheit ein zweites Mal bestätigen, lassen Sie den Computergegner oder Ihre Mitstreiter handeln, während Sie sich schon mal Gedanken über die Fortführung Ihrer Strategien machen können. Nachdem Sie wieder an der Reihe sind, können Sie (zynischerweise vielleicht mit weniger Einheiten) den Konflikt dort fortsetzen, wo Sie ihn beendet hatten.

Anmerkung: Wenn Sie einfach nur den Bildschirmcursor auf einem bestimmten Punkt der Karte positionieren möchten und nicht daran interessiert sind ein wie auch immer geartetes Menü aufzurufen, bewegen Sie die Maus einfach an die entsprechende Stelle und drücken Sie die rechte Maustaste.

2.3 Grafische Darstellung der Konfliktregion

Generell ist festzustellen, daß die Konfliktregion durch die ausgefeilte Satellitentechnik auf Ihrem Display in einer Weise dargestellt wird, die den tatsächlichen Gegebenheiten auch in den kleinsten Einzelheiten gerecht wird. Was immer Sie auf dem Display erkennen können, befindet sich in der Realität an eben diesem Platz. Dies macht es für die Operatoren einfacher auch weitreichende Entscheidun-

gen zu treffen.

Zur grafischen Darstellung gehören natürlich auch die schon genannten Übersichtskarten und Gebäude- und Einheiteninformationen, die aber zum Teil schon behandelt wurden. Wie schon gesagt, finden sich die Beschreibungen bezüglich der Gebäude in dem entsprechenden Kapitel wieder, auch wenn sie schon kurz angerissen wurden.

Auf dem Display selbst erkennen Sie eine Vielzahl wichtiger Einzelheiten, die teilweise schon allein aufgrund ihrer Wichtigkeit Konflikte entscheiden können.

2.3.1 Befestigungen



Befestigungen gewinnen besonders bei der Verteidigung wichtiger Gebäude oder Engpässe an Bedeutung, da Bodentruppen dort in der Regel nur schwer getroffen werden können, falls die Linie in direktem Feuer liegt. Diese Gräben bilden zwar einen guten Schutz, können aber auch äußerst ungünstig sein wenn es gilt, gerade an einer solchen Stelle eine Offensive mit gepanzerten Einheiten zu starten. Gepanzerte Einheiten mit großdimensionalen Maßen oder hohem Gewicht sind gezwungen, die Gräben zu umfahren. Sollten die Gangsysteme also dermaßen angelegt sein, daß nur schmale Durchgänge vorhanden sind, dürften sich die Fahrzeuge bald an einem dieser Punkte stauen, behindern so das Fortkommen und sind darüber hinaus vortreffliche Zielscheiben für feindliche Höhenbomber oder Artilleriegeschütze. Vergrößern Ihre Pioniere beim Bau dieser Gräben die Durchgänge (mehr zu den Pionieren in Abschnitt 2.9), könnte dies wiederum den Feind ermuntern, an dieser Stelle durchzubrechen. Planen Sie also immer vorausschauend.

2.3.2 Feldwege und Straßen



Sollten Sie nicht gerade über eine Wiese fahren wollen, steht es Ihnen natürlich frei vorhandene Wege zu benutzen. Diese können aus einfachen Feldwegen, aber auch gut ausgebauten Straßen bestehen. Die Vorzüge von Straßen, die durch Ihre Pioniere gebaut werden können, sind ein vor-

treffliches Mittel, um direkt von den Fabrikationskombinaten aus neue Einheiten an die Front zu schaffen oder massierte Vorstöße zu unterstützen. Bei dieser Gelegenheit muß natürlich auch bemerkt werden, daß der Feind seine Truppen auf eben jenen Straßen mühelos in das Herz Ihrer Stellung führen kann, wenn Ihre Aufklärer nicht auf der Hut sind. Darum gilt auch hier: Sollten Sie vermuten, daß eine Straße schon bald ihren Zweck erfüllt hat, müssen Ihre Pioniere sie schnellstmöglich wieder unbrauchbar machen. Oder anders gesagt, ein gut ausgebautes Straßennetz ist der beste Grund für den Feind, Ihrer Gartenparty einen kurzen Besuch abzustatten ohne selbst etwas mitzubringen.

2.3.3 Schienen



Für die Anlage von Schienen gilt ähnliches wie für die Straßen. Günstig wirkt sich die große Aufnahmekapazität der Güterwagen aus, wenn Sie Material schnell und ohne großen Aufwand verschieben möchten. Weiterhin kann der Feind seine Waggons ohne Anschluß an Ihr Schienennetz nicht gegen Sie wenden. Beachten Sie aber auch in diesem Zusammenhang, daß der Bau von Bahnlinien Energie verschlingt, die Sie vielleicht auch für andere Dinge verwenden könnten. Andererseits sind die gepanzerten Kampfzüge sehr effektiv im Einsatz gegen anrückende Kampfverbände. Gebaut und deaktiviert werden können Bahnlinien ebenfalls von Ihren Pionieren.

2.3.4 Berge



Berge oder Hügelketten bieten ausgezeichnete Möglichkeiten, mit wenigen Einheiten Stellungen über lange Zeit zu halten und sogar auszubauen. Begehen Sie jedoch nicht den Fehler sich in vermeintlicher Sicherheit zu weit vorzuwagen, da Sie im Falle des Rückzuges aufgrund der Enge mancher Pässe möglicherweise Verkehrsproblemen gegenüberstehen könnten, zu deren Auflösung der Feind bestimmt eine Lösung weiß.

2.3.5 Flüsse und Seen



Auch über Flüsse können Sie schwimmende Einheiten bewegen, deren Läufe manchmal sogar perfekt in Ihre Strategien eingeschlossen werden können. In Verbindung mit einigen Schützengräben ergeben sie oft machtvolle Verteidigungspositionen. Auch hier gilt aber wie auch sonst, eine vorausschauende Strategie hat schon mehr Probleme zu lösen gewußt, als alleiniges Vertrauen auf die eigene Stärke oder auf natürliche Barrieren. Achten sollten Sie auf Ihrem Vormarsch auf Furten, die manchmal an günstigen Stellen des Wasserlaufes auftauchen. Sichtbar werden diese Furten, über die Sie zumindest leichte Einheiten bewegen können, wenn im Bewegungsmodus die zu erreichenden Felder angezeigt werden.

2.3.6 Wälder



Was Wälder für Ihre jeweilige Lage bedeuten, können Sie sich leicht selbst ausmalen. Ausgedehnte Waldgebiete laden sehr dazu ein, mit einigen Einheiten durch sie hindurch auf feindliches Gelände vorzustoßen oder potente Stellungen in ihnen zu verbergen. Da sie aber auch die Fortbewegung behindern, könnte ein schnell notwendig werdender Rückzug wertvolle Zeit beanspruchen. Haben Sie Anlaß zu der Vermutung, daß der Feind sich die Wälder selbst zunutze macht, helfen Ihnen nur Aufklärungseinheiten oder aber sichere Stellungen im Hinterland. Denken Sie daran, leichte Einheiten ebenfalls hindurch zu schleusen, wenn Ihre Aufklärer durch andere Aktivitäten behindert werden. Zwar können sie nicht so weit sehen wie Höhenaufklärer, sind aber eher von Nutzen als banges Warten.

2.3.7 Terraner Untergrund



Natürlicher Untergrund mag sehr reizvoll sein, kann schwere Panzer und andere Einheiten aber nachhaltig verlangsamen. Als Faustregel mag hier gelten, je härter desto besser. Anders ausgedrückt, Ihre schweren Einheiten bewegen sich besser und weiter wenn sie auf hartem Boden

fahren (Straßen, Schutt, Steinwüste, gefrorene Erde), als wenn sie nur auf Sand oder Morast angewiesen sind. Wichtig ist auch das momentan herrschende Wetter. Eine Gruppe von massigen Panzern mag sehr eindrucksvoll wirken wenn sie eine staubige Ebene durchquert, eintretender Platzregen verwandelt sie jedoch beeindruckend schnell in eine Lawine schmutziger Kolosse, die nur noch langsam vorankommen.

2.3.8 Wetter



Wie schon angemerkt, stellen die Wetterbedingungen eine ständige Herausforderung für jeden Strategen dar. Gleichwohl einsetzender Regen, Dauerregen, Frost oder sogar schwerer Schneefall den unachtsamen Befehlshaber behindern mögen, werden umsichtige Offiziere auch diese Einwirkungen als gegeben hinnehmen und sich mit ihnen auseinandersetzen, um sie trotz allem auf bestmögliche Art und Weise für sich zu nutzen. Was für Sie selbst gilt, darüber können sich auch Ihre Gegner nicht hinwegsetzen. Darum werden sich Ihre Artilleristen freuen, wenn sie im Schlamm steckende Feindeinheiten vorfinden, während Ihre leichten Truppen (bei zunehmender Kälte auch schwerere) trockenen Fußes vereiste Wasserläufe überqueren können. Trotzdem soll nicht verschwiegen werden, daß sich abwechselnde Wetterperioden Ihre mechanischen Einheiten schweren Prüfungen unterziehen, die von umsichtigen und erfahrenen Offizieren immer mit einkalkuliert werden sollten. Ihr Kontrolldisplay ist in der Lage, fünf verschiedene Wetterstufen grafisch darzustellen. Diese sind, abzulesen an den oben dargestellten Symbolen, normale Landschaft, Regen 1 (erste Pfützen, Niederschlag), Regen 2 (mehr Niederschlag, Bildung von Schlamm), Schnee 1 (erste Schneefälle) und Schnee 2 (Schneewehen, viel Schnee).

2.4 Übersichtsfunktionen

Unter Anwendung der weiter oben beschriebenen Vorgehensweise erreichen Sie problemlos die Übersichtskarte, auf der Sie farbig abgestuft den sichtbaren Bereich verzeichnet sehen. Aufgrund geographischer Satelliteninformationen können Sie in groben Ausmaßen den taktisch bedeutsamen Raum erkennen, was aber lediglich für die landschaftlichen Gegebenheiten gilt. Alle weiteren Informationen bezüglich des Aufmarschgebietes des Feindes, der Truppenzahl und der verwendeten Waffensysteme sind Aufgabe Ihrer diensthabenden Mannschaften der Aufklärungseinheiten. Deutlich ausgedrückt: Was Ihre Aufklärungseinheiten oder vorgeschobene Infanterieeinheiten nicht entdecken, wird auch nicht auf der Übersichtskarte sichtbar.

Was wird aber geschehen, wenn die hochfliegenden Aufklärungsjets durch aufsteigende Kampfflieger zum Abdrehen gezwungen werden? Natürlich verlieren Sie mittels der Übersichtskarte dann den tiefen Einblick in die gegnerischen Stellungen, es wird aber nicht so sein, als wären Sie niemals dort gewesen.



Verschiedene Farbabstufungen verdeutlichen dies. Bekannte Landschaftsmerkmale sind auch durch die dunkle Farbe des nicht aufgeklärten Gebiets sichtbar. Wurde ein Landstrich jedoch einmal aufgeklärt und wieder verlassen, sehen Sie auch Straßen, Brücken und weitere Dinge, die sich an diesem Ort momentan befinden, nicht zu vergessen natürlich die gegnerischen Fahrzeuge und Systeme nicht mehr. Ergibt sich nun der Fall, daß Ihre Einheiten sich zurückziehen müssen, verschwinden automatisch auch alle entdeckten Details. Die Übersichtskarte ist nur in der Lage, eine Grafik des einmal aufgeklärten Gebiets zwischen zu speichern und weiterhin zu präsentieren, diesmal aber in einem helleren Zwischenton, der dunkler als das gegenwärtig einsehbare Gebiet ist, aber heller als jenes, auf das Sie nie zuvor Ihr Auge geworfen haben. Sie können (und sollten) aber nicht unbedingt davon ausgehen, daß alle Straßen, Schienen und Brücken sich weiterhin an dem

Ort befinden, wo sie waren. Wie gesagt, es wird nur der letzte aufgeklärte Zwischenstand gespeichert. Wenn der Gegner also einige Straßen oder Brücken abreißt oder erweitert oder möglicherweise neue baut, werden Sie dessen erst in dem Moment gewahr, wenn Sie das Gebiet wieder überfliegen oder befahren. Im ungünstigsten Falle wiegen Sie sich vielleicht so lange in Sicherheit, bis Sie feststellen, daß an einem vermeintlich sicheren Ort plötzlich mehrere Brücken gebaut wurden und an dieser Stelle eine Großoffensive vorbereitet wird.

2.5 Bewegung der mechanischen Einheiten

Auch wenn alle Ihre Truppen aus hochtechnisierten Robotern bestehen oder Systemen, die von diesen Robotern bedient werden, warten sie doch auf die ihnen über Ihre MilOp-Konsole erteilten Befehle. Auch wenn alle Einheiten auf bestmögliche Durchführung Ihrer Befehle programmiert wurden, werden Sie doch nicht handeln, wenn Sie ihnen keine Aufgaben zuweisen.

Um nun beispielsweise einen Kampfflieger dazu zu veranlassen, sich nähernde Aufklärungsflugzeuge abzufangen, bewegen Sie, wie weiter oben beschrieben, den Bildschirmcursor mittels der Cursortasten auf die zu wählende Einheit, drücken die SPACE-Taste und wählen das BEWEGUNGS-Symbol an. Grafisch wird Ihnen daraufhin angezeigt, an welche Stellen Sie unter Ausnutzung der maximalen Reichweite ziehen können. Wenn Sie nun den Ort anwählen, an den Sie möchten, und wiederholt die SPACE-Taste betätigen, bewegt sich Ihre Einheit an den vorgesehenen Platz. Abhängig von der angewählten Einheit gibt es nun weitere Möglichkeiten, das bewegte System einzusetzen. Wenn wir bei dem Beispiel mit dem Abfangjäger bleiben, empfiehlt es sich vielleicht, nach Abschluß der Bewegung ihm den Befehl zum Steigen zu geben. Höhenaufklärer befinden sich oftmals in großer Höhe, so daß der ihm entgegen geschickte Flieger in dieselben Luftschichten aufsteigen sollte, will er eine Chance haben, den Gegner

mit seinen Waffen auch zu erreichen. Das STEIGEN/SINKEN-Symbol finden Sie, wenn denn überhaupt möglich, neben dem BEWEGUNGS-Symbol (einen schweren Panzer werden Sie nicht dazu bringen, sich selbst zu versenken, worin auch?).Viele Einheiten sind nach abgeschlossener Bewegungsphase dazu in der Lage, sofort das Feuer zu eröffnen. Nähere Informationen diesbezüglich finden Sie neben vielen weiteren wichtigen Daten ebenfalls in Ihrem Waffenbuch.

Sollte Ihr Abfangjäger also dazu in der Lage sein (wird er!), können Sie ihm gleich danach den Befehl geben, den Aufklärer anzugreifen. Wie schon beschrieben, wird Ihnen im Anschluß eine dreidimensionale Darstellung den Verlauf des Kampfes schildern. Mit etwas Glück, haben Sie mit der Begrenzung der Sichtweite des Gegners schon einen ersten Erfolg errungen.

Die Modifikation der Gefechtskonsolen hinsichtlich dieser Fähigkeit geschah aufgrund vermehrter Nachfragen von Seiten des Offizierskorps. Bemängelt wurde, daß oft gleich mehrere eigene Einheiten durch den Angriff auf einen einzigen Gegner blockiert wurden, allein auf den Verdacht hin, daß er sehr schwer auszuschalten wäre. Gelingt die Neutralisierung jetzt nicht beim ersten Versuch, können Sie noch immer eine weitere Einheit zu Hilfe ziehen, während die anderen, nun freigebliebenen, sich anderen Aufgaben zuwenden können.

2.5.1 Ausführen von Befehlen durch mechanische Einheiten

Ihre mechanischen Einheiten können, wie schon gesehen, oft mehrere Befehle kurz nacheinander entgegennehmen und ausführen. Wiewohl genaugenommen bereits die Bewegung selber eigentlich schon ein Befehl ist, wurde er darüber hinaus aber bereits oben besprochen und soll hier nicht weiter behandelt werden. Wichtig sind nun die anderen Möglichkeiten, die eine Einheit ausführen kann.

2.5.1.1 Angriff (alle Einheiten, die über Waffen verfügen)



Nachdem nun auf die genauen Umstände der Bewegung eingegangen wurde, befassen wir uns im Folgenden mit den Umständen des Angriffs, auf den oben schon kurz eingegangen wurde.

Ähnlich dem Bewegungsmodus haben Sie im Falle des Angriffs ebenfalls gleich mehrere Möglichkeiten zu reagieren. Abhängig von der zum Angriff vorgesehenen Einheit bietet sich Ihnen die Möglichkeit, eines der bis zu vier Waffensysteme zu aktivieren. Um dieses zu tun, wählen Sie das Symbol für ANGRIFF und aktivieren jenes. Auf der Kontrolleiste erscheinen nun einige Symbole. A-D repräsentieren die verschiedenen Waffen, während das große X Sie in den normalen Modus zurückkehren läßt. Im Waffenbuch erfahren Sie, welche Waffe sich für den Einsatz gegen ein bestimmtes Ziel am besten eignet. Aktivieren Sie diese, werden die möglichen Ziele optisch hervorgehoben. Sollten Sie eine Einheit angewählt haben, die eine weitere Reichweite bietet (über mehrere Felder hinweg), vergrößert sich die Anzahl der anzuwählenden Ziele dementsprechend. Um den Angriff einzuleiten, bewegen Sie den Bildschirmcursor mittels der Cursor-(Pfeil) Tasten auf das zu bekämpfende Ziel, wählen eine Waffe aus und bestätigen den Angriff durch das Loslassen der zur Auswahl gedrückten SPACE-Taste. Die folgende Vektorgrafik-Sequenz veranschaulicht den Fortgang des Kampfes. Diese Art der Aktionsauswahl ist übrigens stellvertretend für die desweiteren beschriebenen Handlungsformen der einzelnen Einheiten.

Wenn Sie nun die Vektorgrafiksequenz des Kampfes vor sich sehen, fallen Ihnen sicherlich einige kleine Balken auf, die sich im unteren Viertel des Displays befinden. Diese Balken verdeutlichen auf statistische Art den Ausgang des Kampfes und sind besonders für diejenigen interessant, die alles genau zu analysieren trachten.



- Der erste Balken repräsentiert den Ist-Wert der Einheiten, bezogen auf ihre rein theoretischen Fähigkeiten, wenn sie ohne äußere Einflüsse im freien Raum schwebten. Schon hier ist auszumachen, wie das Kräfteverhältnis sich darstellt.
- Der zweite Balken stellt die Auswirkungen des Untergrundes dar, auf dem die jeweilige Einheit sich befindet.
- Der dritte Balken informiert über die Stellung der Einheiten zueinander und bewertet die jeweilige Stellung zu der des Gegners.
- Der vierte Balken repräsentiert die immer auf den neusten Stand gebrachte Erfahrungsstufe. Vor der Bewertung der Erfahrungsstufe zu einem für den gegenwärtigen Kampf gültigen Endwert wird noch der Zufallswert addiert.
- Der letzte Balken stellt dann das Ergebnis dar, welches ja auch auf dem Bildschirm in der nachgezeichneten Kampfsequenz reproduziert wird.

2.5.1.2 Tanken



Gleichwohl Sie sehr schnell merken werden, daß das Auftanken von Einheiten eine der wichtigsten und kreativsten Neuerungen gegenüber der alten MilOp-Konsolen ist, ist diese neue Funktion ebenso einfach zu bedienen wie alle anderen. Wenn Sie eines der im Waffenbuch näher beschriebenen Fahrzeuge anwählen, die andere aufzutanken vermögen (Tankwagen etc.), können Sie, nachdem Sie an Fahrzeuge herangefahren sind, die von zur Neige gehendem Treibstoff gefährdet oder sogar schon liegen geblieben sind, in einer dem Kampfmodus gleichenden und ebenso erreichbaren Symbolauswahl jenes zum AUFTANKEN wählen (das Symbol mit der Treibstofftonne). Befinden sich mehrere Einheiten in der Nähe (bzw. direkt neben Ihnen), haben Sie die Möglichkeit auszuwählen, welches Fahrzeug sie aufzutanken gedenken. Die



Tankanzeige können Sie, wie im Inhaltspunkt „MilOp-Konsole“ beschrieben, erkennen, wenn Sie eine Einheit anwählen und daraufhin auf den braunen Balken achten, der sich rechts unten neben den im Displayrahmen angezeigten Waffen befindet.

Nachdem Sie sich also für das Auftanken einer bestimmten Einheit entschieden haben, folgen Sie bitte den Anweisungen für den Angriff. Sie aktivieren also das dazugehörige Symbol, bewegen den Cursor auf eine der grafisch hervorgehobenen Einheiten und starten die Funktion, woraufhin sich der durch den genannten Balken repräsentierte Tank wieder füllen sollte. Bedenken Sie, daß sowohl Treibstoff, als auch Munition im Verlauf des Konfliktes zur Neige gehen werden. Es ist demnach angeraten, rechtzeitig für Nachschub zu sorgen. Einheiten, die aufgrund von Treibstoffmangel bewegungsunfähig sind, können sich zwar noch so lange wehren, wie der Munitionsvorrat reicht, werden aber mit Sicherheit vom Feind mit gnadenloser Härte für das unterlassene Auftanken bestraft werden. Bedenken Sie also vorher, wie weit zu gehen (bzw. zu fahren) Sie beabsichtigen. Erschwerend kommt hinzu, daß beispielsweise Flieger mit leerem Treibstofftank unweigerlich abstürzen werden, wenn Sie nicht rechtzeitig Vorsorge treffen.

Ein Detail gilt es noch zu beachten, wenn Sie wirklich alle Einzelheiten nutzen möchten. Befindet sich eines Ihrer Fahrzeuge in einem Gebäude (etwa nach einem erfolgten Moduswechsel), kostet Sie das Auftanken dieser Einheit keinen Zug. Sie können also, nachdem Sie den Befehl zum Auftanken gegeben haben, die entsprechende Einheit gleich wieder einsetzen. Ist es allerdings der Fall, daß Sie eine Einheit mit leerem Tank zum Zwecke des Nachfüllens in ein Gebäude bewegen, wird ihr erst einmal ein Standplatz zugewiesen und mit dem Tanken bis zum nächsten Moduswechsel gewartet. Tanken und rausfahren ist also möglich, reinfahren und gleich anschließendes Tanken nicht.

2.5.1.3 Aufmunitionierung

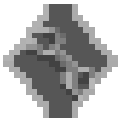


Sicherlich ist Ihnen mit der Bedeutung des Auftankens auch die Bedeutung des Aufmunitionierens deutlich geworden. Der Vorgang des Ersetzens verbrauchter Munition ist gleich dem Auftanken unschwer zu handhaben, wenn Sie sich anhand des Waffenbuches die Munitionstransporter gemerkt haben und auf der Abbildung der Konfliktregion identifizieren können. Sollte es noch nicht soweit sein, können Sie ja noch auf dem unteren Rand des Displays den Namen der gegenwärtig angewählten Einheit ablesen.

Das eigentliche Aufmunitionieren geht ähnlich vonstatten wie das Auftanken. Verfahren Sie also in derselben Weise wie im letzten Punkt, sobald Sie einen Munitionstransporter gefunden haben.

Der aktuelle Munitionsvorrat wird repräsentiert von einigen Zahlen, die sich direkt neben der Anzeige für die Waffen befinden.

2.5.1.4 Reparieren



Reparieren von Einheiten ist gleich in mehrerer Hinsicht sinnvoll. Erstens ist die Reparatur in bezug auf die dafür aufzuwendenden Energien ungleich billiger als das Produzieren oder Ersetzen vollkommen neuer. Zweitens ist eine einmal erreichte Erfahrungsstufe, die durch die Reparatur erhalten bliebe, durch nichts zu ersetzen. Das Reparieren selber funktioniert auf verschiedene Arten.

Abhängig von der jeweiligen Einheit besteht die Möglichkeit, beim Kampf beschädigte Fahrzeuge noch im Feld durch dafür vorgesehene Einheiten reparieren zu lassen (das Waffenbuch wird Sie diesbezüglich weiter informieren). In diesem Fall verfahren Sie bitte wie folgt: Wählen Sie die Reparatureinheit und bewegen Sie diese neben das zu reparierende Fahrzeug. Die folgende Funktion ist ähnlich der des Auftankens. Sie wählen also das REPARATUR-Symbol an, bewegen den Bildschirmcursor auf die in Reichweite befindliche und optisch hervorgehobene Einheit und aktivieren die Funktion. Dies sollte die

Kampfkraft der beschädigten Einheit wieder stärken.

Größere Kampfsysteme sind aufgrund ihrer Komplexität gezwungen, Depots oder Produktionskombinate aufzusuchen, da nur sie über die geeigneten Werkzeuge und Möglichkeiten verfügen, eine den allgemeinen Bestimmungen entsprechende Reparatur durchzuführen. Falls dies nötig sein sollte, bewegen Sie die Einheit zu einem dementsprechenden Gebäudekomplex und führen sie hinein. Daraufhin verschwindet die Einheit, so daß es sinnvoll ist sich zu merken, wann man welche Einheit in welches Gebäude bewegt hat. Wenn Sie nun den Cursor auf das Gebäude bewegen, erscheint unten in der Kontrolleiste neben dem ABBRUCH-Symbol ein weiteres mit INHALT bezeichnetes Symbol. Das Aktivieren dieses Symbols bringt Sie in das Innere des Gebäudes, in dem Sie nun auf der rechten Seite eine ganze Reihe von Symbolen gleichenden, aber nicht beschrifteten Tafeln sehen. Auf diesen Tafeln wird nachher die Abbildung der Einheit erscheinen, die Sie entweder gerade in das Gebäude gezogen haben oder die neu produziert wurde und auf dieser Stelle „parkt“. Aus Gründen der Übersichtlichkeit wurde auch hier die Kontrolleiste weitgehend gleich gestaltet. Wenn Sie demnach die unteren Symbole durchgehen, werden Sie welche mit den Bezeichnungen REPARIEREN und PRODUKTION erkennen. Uns interessiert momentan nur das Reparieren, die Produktion neuer Einheiten wird in einem der folgenden Abschnitte besprochen.

Wählen Sie mit dem Bildschirmcursor also die in der Vorrunde eingeparkte Einheit an und erteilen Sie den Befehl, diese zu reparieren. Da dies einige Zeit dauert, werden Sie die Einheit nicht sofort weiterverwenden können. Auch werden Sie realisieren, daß der Ihnen zur Verfügung stehende Energievorrat mit der Reparatur abnimmt, so daß bei knappen Vorräten existentiell wichtige oder sehr starke Einheiten grundsätzlich bevorzugt werden sollten. Normalerweise kostet dieses Vorgehen eine Einheit an Material, kann aber bei größeren Einheiten variieren. Weitere Hintergrundinformationen finden Sie in 5.1. Befinden sich noch weitere beschädigte Fahrzeuge in der Halle, können diese ebenfalls repariert werden oder vielleicht möchten Sie das Gebäude auch mittels des ABBRUCH-Symbols wieder verlassen, um sich dem Geschehen draußen zu stellen.

2.5.1.5 Brücken/Straßen, Schienen, Befestigungsanlagen bauen



Ähnlich dem Betanken oder dem Angriff ist auch die Konstruktion von Straßen oder Schienenwegen vollkommen mit den üblichen Funktionen standardisiert worden, so daß auch hier keine Probleme auftreten sollten, wenngleich es doch einige Unterschiede gibt.

Sollte es notwendig werden, eine Straße oder ähnliches zu konstruieren, bewegen Sie eine der Konstruktionseinheiten neben die Stelle, an der Sie das Projekt planen. Nun gehen Sie gleich dem vor, wie wenn Sie eine andere Einheit attackierten, Sie erreichen mittels der SPACE-Taste also das Konstruktionsmenü. Abhängig von der vormals bewegten Einheit haben Sie jetzt die Möglichkeit auszuwählen, was Sie bauen möchten. Wählen Sie demnach das Straßensymbol, wird das Fahrzeug nach Abschluß dieser Aktion an der anvisierten Stelle ein Stück Straße bauen. Bemerken Sie in diesem Zusammenhang bitte, daß Konstruktionseinheiten mit dieser Arbeit noch nicht vollständig ausgelastet sind. Mißfällt Ihnen beispielsweise der gewählte Ort, können Sie die Straße gleich wieder entfernen lassen und an einem anderen anliegenden Feld aufbauen. Die Möglichkeiten gehen aber noch weiter. Steht nun ein Stück der Straße, steht es Ihnen frei, danach sofort ein weiteres Stück bauen zu lassen, solange es in der Reichweite der Einheit liegt und Sie für diese Arbeit noch genügend Vorrat an Energie und Material haben.

Sollten Sie an einem Übergang über einen Fluß interessiert sein, geben Sie ebenfalls den Befehl zum Straßenbau. Die künstliche Intelligenz Ihrer Einheit wird dann automatisch erkennen, daß nur eine Brükke in der Lage sein wird, den Weg fortzuführen. Nämliches gilt natürlich auch für Bahntrassen.

Ein weiterer wichtiger Vorzug ist die Möglichkeit, befestigte Stellungen bauen lassen zu können. Die Vorgehensweise ist gleich der oben beschriebenen. Der Vorteil befestigter Stellungen ist leicht ersichtlich. Stark bedrängte Frontabschnitte werden sich wesentlich länger halten können als jene, die vielleicht nur mit Schützengräben gesichert sind. Damit sind aber noch nicht alle Möglichkeiten erschöpft.

Brückenköpfe in feindliches Gebiet sollten, am besten auf beiden Seiten des Ufers, mit befestigten Stellungen gesichert sein, um überraschende Vorstöße zumindest für einige Zeit aufzuhalten, was natürlich ebenso für Bahntrassen gilt.

Beachtet werden müssen auch die Kosten, die für den Bau eines Wegabschnittes entstehen. Beim Bau oder Abriß eines Abschnittes verursacht das Baufahrzeug Kosten in Höhe von 1 Materialeinheit.

2.5.1.6 Ein- und Ausladen von Objekten

Sie wissen vielleicht mittlerweile, daß Sie mit geeigneten Fahrzeugen diverse Objekte einladen, ausladen und transportieren können. Im Falle des Aufsammelns von Energie fahren Sie mit Ihrem Transporter (oder Hubschrauber oder Frachtflieger) auf die Stelle, an der das Aldinium lagert, woraufhin es automatisch in das Innere des Fahrzeugs transportiert wird. Betreten Sie danach ein Lager, wird es auch automatisch wieder ausgeladen.

Aldinium ist bekanntlich der Rohstoff auf Chromos, aus dem die dringend benötigte Energie gewonnen werden kann und der demnach von größter Wichtigkeit ist.

Etwas anders gestaltet sich das Transportieren von Objekten. Das Waffenbuch beschreibt Ihnen, welche Fahrzeuge in der Lage sind, leichte oder auch schwere Einheiten zu transportieren. Ist dies also Ihr Ziel, führen Sie die zu transportierenden Einheiten auf dieselbe Art und Weise in die Transporter, als wenn Sie ein Depot oder ähnliches beträten. Grundsätzlich sollten Sie die wirklich wichtigen Einheiten zuerst verladen, damit später die Frachtkapazität nicht erschöpft ist und Sie auf die Rückkehr der Transporteinheit warten müssen, während die nicht verladenen Einheiten vielleicht dringend gebraucht werden. Nachdem Sie während der vorangegangenen Zugphase Transporter in die Nähe der zu verschiebenden Einheiten gebracht haben, empfiehlt es sich nun, diese durch Hinbewegen zum Transporter zu verladen und erst dann das Transportfahrzeug in Bewegung zu setzen. Befinden sich Einheiten in einem Transporter, Depot, oder etwa einer Fabrik, sollten Sie beachten, daß Fahrzeuge, die aus solchen

herausgeführt werden, nicht angreifen, bauen oder anderes tun können. In dieser Runde bleibt ihnen dann nur die bloße Bewegung ins Freie. Natürlich ist es aber möglich, beispielsweise aus einem Transporter heraus andere Gebäude zu erobern, da die Einheiten nach dem Verlassen desselben nicht erst die Umgebung zu sichern haben. Wenn sie also aus einem Shop, dargestellt durch Transporter, Gebäude und dergleichen, herausgezogen wurden, kann ein in Reichweite liegendes feindliches Gebäude besetzt werden.

Ebenfalls wichtig: Wenn ein Fahrzeug auf Höhe 1 oder Tiefe minus 1 ist (gerade aufgestiegenes Flugzeug, abgetauchtes (Transport-) U-Boot), kann weder aus- noch eingeladen werden.

2.6 Erfahrungsbildung der Einheiten



Wenn Sie an die MilOp-Konsolen älterer Bauart zurückdenken, erinnern Sie sich vielleicht daran, daß Ihre Einheiten im Kampf an Erfahrungsreichtum gewonnen haben und diesen im späteren Einsatz nutzen konnten, sozusagen mit steigender Erfahrung effektiver einzusetzen waren. Dieses Verfahren gibt es noch heute, wurde allerdings von sechs auf zwölf Erfahrungspunkten erweitert. Erkennen können Sie die jeweilige Erfahrungsstufe in dem kleinen Fenster unten rechts neben dem Textfeld der Kontrolleiste.

Die Erfahrung jeder Einheit ist in VECOSE (Vehicle Control Sets) eingeteilt, die in den Einheiten ein Programm enthalten, das die Erfahrung der verschiedenen Einheiten speichert. Das bedeutet, daß jede Einheit im Kampf „hinzu lernt“ und automatisch höhere Werte in bezug auf Angriff und Verteidigung erhält. Diese Erfahrungspunkten staffeln sich hoch bis zu einer maximalen Anzahl von zwölf Punkten und werden durch kleine militärische Symbole angezeigt.

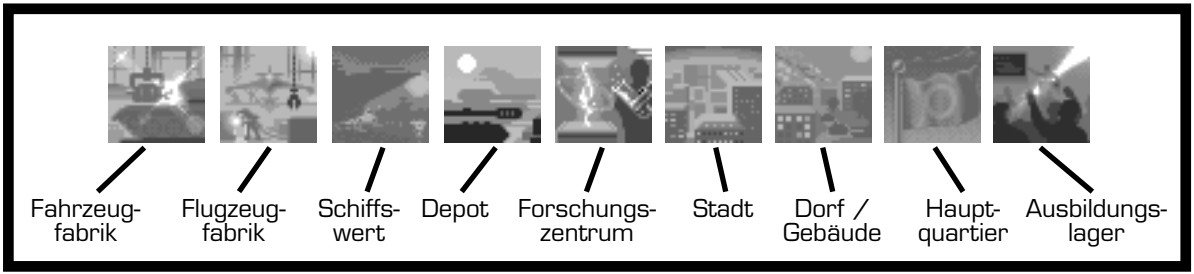
Im Campaign-Modus werden diese Erfahrungspunkte für Land- Luft und Seestreitkräfte getrennt

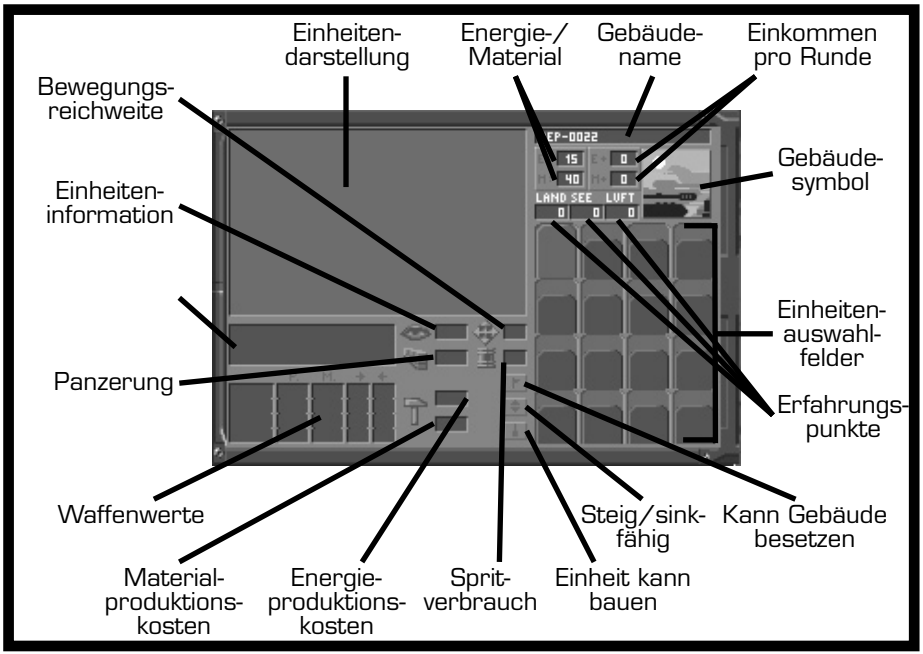
gespeichert. Somit ist es möglich, die im letzten Konflikt gewonnene Erfahrung in Schritten von eins bis vier Punkten an die Einheiten zu verteilen. Möglich ist dies in Hauptquartieren, Fabriken und Depots. Mittels des Campaigncursors (einem kleinen Stern) bilden Sie die Einheiten weiter, die diese Erfahrung dann auch in die nächsten Konflikte mitnehmen, es sei denn, sie werden vernichtet.

Nach dem Beenden einer Karte des Campaign-Modus führt Sie das Programm in einen Informations-Zwischenberichts-Bildschirm. Dort werden Sie drei die Teilstreitkräfte Marine, Luftwaffe und Heer repräsentierende Einheiten sehen und erkennen, wieviel Erfahrungspunkte jede Teilstreitkraft in den vorangegangenen Konflikten erreicht hat. Diese Zahlen werden zu Ihren Erfahrungspunkten addiert und stehen nachher zur Verteilung an Ihre Einheiten zur Verfügung.

2.7 Erteilung von Produktionsbefehlen an die Fabrikationskombinate

Fabrikationskombinate im weiteren Sinne sind Gebäude, in denen Sie neue Einheiten reproduzieren können. Was Sie in welchem Gebäude herstellen können, erkennen Sie, wenn Sie den Cursor auf das Gebäude steuern und das INHALT-Feld aktivieren.





Nun befinden Sie sich im Gebäude. Das animierte Icon oben rechts repräsentiert die Art des Gebäudes. Die auf der linken Seite befindlichen Icons zeigen Ihnen, welche Arten von Gebäuden es gibt.

Befinden Sie sich also in einer Fabrik, sind Ihnen sicherlich die leeren Felder auf der rechten Seite aufgefallen. Wählen Sie eines dieser Felder und drücken Sie die SPACE-Taste. Nun sollten Sie in der Kontrolleiste ein Feld mit einem aufgeprägten Hammer erkennen, dessen Aktivierung Sie zu einer Auswahl führt, aus der Sie die Einheiten auswählen können, die Sie für Ihren Abwehrkampf benötigen. Nun ist es ein Leichtes, die gewünschte Einheit anzuwählen und mittels Aktivierung der Baufunktion herstellen zu lassen. Abhängig von dem Vorrat an Energie und Material können Sie jetzt gleich weitere Fahrzeuge in Auftrag geben.



Zwei Symbole geben Ihnen den gegenwärtigen Vorrat an Energie, Munition und Material an,

von dem Sie Ihre Produktionsentscheidungen abhängig machen sollten.

Beachten Sie bitte, daß die Produktion einige Zeit dauern kann und Sie die Fahrzeuge erst nach dem Wechsel des Aktionsmodus verwenden können. Auch hier können Sie diesen Modus verlassen, indem Sie lediglich das ABBRUCH-Icon aktivieren.

Falls Sie eine Einheit angewählt haben um Näheres über ihre Werte zu erfahren, müssen Sie vor der Anwahl des nächsten Fahrzeuges einmal auf ein leeres Feld klicken, damit kein anderes Icon mehr angewählt ist.

2.7.1 Materiallieferungen

Wie Sie wissen, ist Aldinium die wichtigste Quelle unserer Zivilisation. Dieses Mineral ist unbedingt notwendig um Rohstoffe für den Bau neuer Einheiten zu liefern. Seien Sie demnach umsichtig und achten Sie auf alle Vorkommen dieser Art, um sie rechtzeitig abbauen und abtransportieren zu können, bevor der Feind auf sie aufmerksam wird und sie seinen eigenen Fabrikationskombinaten einverleibt. Die meisten Ihrer Städte entstanden schon vor langer Zeit und dies geschah meistens dort, wo man auf Aldinium aufmerksam wurde. Demzufolge ist fast jede Stadt mit einem Mineralbergwerk ausgestattet, so daß Sie mit einem konsequenten Zustrom von Energie rechnen können. Das bedeutet aber auch, daß der Feind ebenfalls über einige Vorkommen verfügt, womit die noch nicht besetzten Vorkommen nur an Bedeutung gewinnen.

Ein Nebeneffekt dieser Entwicklung ist natürlich die Wichtigkeit, feindliche Städte zu erobern, was der Gegner aber ebenfalls versuchen wird.

Wenn Sie also auf Mineralien aufmerksam werden, sollten Sie schnellstens versuchen ihrer habhaft zu werden. Ermöglicht wird dies, wenn Sie auf diese Stellen Transporter oder Frachthubschrauber

plazieren, die automatisch das Material einladen. Führen Sie diese Einheiten auf dem schnellsten Wege Ihren Fabriken zu und geben Sie dem Gegner keine Möglichkeit solche Konvois zu überfallen oder gar zu zerstören, woran Sie aber im umgekehrten Falle wiederum äußerst interessiert sein dürften und sollten. Mit dem Eintritt beladener Fahrzeuge wird gleichzeitig auch die Fracht ausgeladen und der Fabrik zugänglich gemacht. Anhand der Mineralanzeige im oberen Bereich des Fabrikfensters sehen Sie gleich, um welchen Wert sich das Vorkommen erhöht hat. Eine sorgsam aufrechterhaltene Mineralbelieferung wird besonders im weiteren Verlauf des Konfliktes an Bedeutung gewinnen und sehr bald äußerst wichtig werden. Mineralien können auch zwischen Fahrzeugen umgeladen werden.

3. Grafische Darstellung der verschiedenen Gebäude

Folgend noch einige grundlegende Bemerkungen zu den Gebäuden, deren grafische Darstellung auf dem Konfliktdisplay zur besseren Orientierung hier noch einmal präsentiert werden soll.

Grundlegend muß bemerkt werden, daß nicht jedes Gebäude in jedem Konfliktgebiet vorgefunden werden wird. Zumindest hypothetisch zu entdecken sind in jedem Falle die nun beschriebenen:

3.1 Hauptquartier:



Ihr Hauptquartier, bzw. jenes des Gegners, hat eine Schlüsselstellung in jedem Konfliktgebiet, muß jedoch nicht unbedingt vorhanden sein, was insbesondere dann der Fall sein wird, wenn Sie überraschenden Attacken außerhalb der eigentlichen Fronten zu begegnen haben, Ihr Hauptquartier also im Hinterland liegt.

Funktion: Je nach Vorgabe müssen Sie vielleicht das Hauptquartier des Feindes einnehmen, oder dürfen Ihr eigenes nicht verlieren, da sich dort möglicherweise kriegsentscheidende

Informationen oder Techniken befinden, die dem Feind unter gar keinen Umständen in die Hände fallen dürfen. Welches nun der Fall sein wird, wird Ihnen vor Antritt des Kommandos aber Ihr jeweiliger Vorgesetzter mitteilen. Abgesehen von der jeweiligen Wichtigkeit können Sie in einem Hauptquartier natürlich alle Fahrzeuge reparieren oder die Treibstoffvorräte auffrischen lassen.

3.2 Fabrik:

Es gibt verschiedene Arten von Fabriken, in denen Sie möglicherweise nur bestimmte Einheiten produzieren lassen können. Je nach Standort können dies Flugzeugfabriken sein, Werften oder auch ganz normale Fabrikationskombinate, deren Produktionsmöglichkeiten aber, wie gesagt, von ihren Standorten abhängig sein können. Achten Sie also im Vorfeld schon darauf, welche Fabrik für welche Einheiten zuständig ist, bevor Sie eine verlieren und Ihnen erst dann die Wichtigkeit dieser Anlage bewußt wird. Weiterhin müssen Sie unbedingt Energie- und Materialvorräte im Auge behalten.

Funktion: Neben der eigentlichen Produktion, die weiter oben schon ausreichend beschrieben wurde, können auch hier Ihre beschädigten Einheiten wieder repariert oder aufgetankt werden.

Von links nach rechts stehen folgende Fabriktypen zur Betrachtung:

Fahrzeugfabrik, Flugzeugwerft, Schiffswerft



3.3 Depot:



Wichtiges Vorratsgebäude. Diese Gebäude sind auch in strategischer Hinsicht nicht uninteressant.

Funktion: Einheiten können hier repariert und aufgetankt werden. Weiterhin besteht die Möglichkeit, gefährdete Einheiten kurzfristig unterzustellen. Ziehen Sie derartige Systeme aber ab, falls das Depot bedrängt wird, damit sie bei einer Einnahme nicht in die Kontrolle des Feindes übergehen.

3.4 Trainingslager:



Wichtige Einrichtung für im Hinterland auf ihre Einsätze wartende Einheiten. Waffensysteme, die noch nicht unbedingt benötigt werden, können in diesen Lagern auf ihre Funktionen hin ausgebildet werden und gewinnen so unschätzbar wertvolle Erfahrung, die sie ansonsten nur im direkten Kampf bekämen, so aber geschont werden können.

Funktion: Hauptfunktion ist natürlich die Ausbildung und Stärkung frischer Truppen, weiterhin besteht aber auch hier die Möglichkeit, Reparaturen auszuführen oder verbrauchte Vorräte zu ersetzen.

3.5 Städte, Dörfer:




Befestigte Städte und Dörfer sind beliebte Rückzugsgebiete für angeschlagene Einheiten und können im Rahmen der allgemeinen Taktik auch defensive Bedeutung gewinnen.

Funktion: Neben der verteidigenden Komponente ist hier ebenfalls die Möglichkeit hervorzuheben, defekte Systeme zu reparieren und aufzutanken.

Der Vollständigkeit halber sei an dieser Stelle noch das SKULL-Bunkersystem genannt, das ebenfalls zur Aufnahme von Einheiten befähigt ist. Sein Einsatzgebiet ist die Verstärkung befestigter Anlagen. Dies

ist auch der Grund, warum es lediglich zur Aufnahme leichter Infanterie- und Mineneinheiten konstruiert wurde, die so vorübergehend vor schweren Angriffen Schutz finden können.

3.5.1 Energie- und Materialhaushalt

Sicherlich sind Sie sich schon der Wichtigkeit ausgewogener Energie- und Materialhaushaltung bewußt geworden, fragen sich aber vielleicht, wie diese genau funktioniert. Durch die fortschrittliche Technik unserer Zivilisation geschieht auch dies, soweit möglich, nahezu vollautomatisch.

Das bedeutet im einzelnen:

Der Grundbestand an Energie ist überall gleich. Durch unterirdisch verlegte Leitungen wird die zur Verfügung stehende Energie gleichmäßig an alle Komplexe verteilt. Das eigentliche Vorkommen ist selbstverständlich abhängig von Ihrem Umgang mit diesem Rohstoff. Zwar wird nicht verbrauchte Energie gespeichert (der Wert steigt also langsam an), mehrere in Reparatur oder Produktion befindliche Einheiten senken den Pegel aber natürlich ab, so daß Sie die entsprechenden Werte immer im Auge behalten sollten.

Zur Produktion oder Reparatur notwendig ist aber auch dementsprechendes Material, das wiederum aus Aldinium gewonnen und nicht gleichmäßig verteilt wird. Im Klartext: Material (Aldinium) muß eben dort angeliefert werden, wo es gebraucht (und folglich verbraucht) wird. Es hilft Ihnen nicht im geringsten, Reparaturstätten mit Material zu beliefern, wenn Sie größere Bauvorhaben durchzuführen gedenken und es an diesen dafür vorgesehenen Orten fehlt. Weiterhin müssen Sie beachten, daß einmal angeliefertes Aldinium direkt weiterverarbeitet wird, also nicht wieder woanders hin transportiert werden kann. Natürlich gibt es auch hier einen Ausweg. Wenn es gar nicht anders geht, können Sie den Raffinierungsprozess der Aldiniumverarbeitung wieder rückgängig machen. Sollten Sie an einem

bestimmten Ort dringend Aldinium benötigen, müssen Sie es, ebenso wie Einheiten auch, aufwendig wieder produzieren lassen. Planen Sie also rechtzeitig, wann und wo Sie das seltene Material verwenden wollen.

4. Strategische Anweisungen

4.1 Allgemein

Im Allgemeinen ist zu bemerken, daß Sie unter Anwendung der schon oben gegebenen Hinweise derzeit ausreichende Möglichkeiten haben sollten, in Verbindung mit den Neuentwicklungen in bezug auf Einheiten und Bedienung mittels der neuen MilOp-Konsole, dem Feind schweren Schaden zuzufügen. Dennoch gibt es einige weitere Hinweise, die wir Ihnen nicht vorenthalten wollen und denen Sie ruhig folgen sollten

4.2 Klemmen feindlicher Einheiten

Wie Sie bei Durchsicht des mitgelieferten Waffenbuches bemerkt haben sollten, verfügt jede Einheit grundsätzlich über einen bestimmten Angriffs- und Verteidigungswert, deren Beschaffenheit Sie sich zunutze machen können, da der Feind über die nämlichen Spezifikationen verfügt.

Ausgehend vom Grundsatz, daß alle Werte bestehen aus einer Wechselwirkung zwischen allen Einheiten, ermöglicht Ihnen das sogenannte Klemmen, eine feindliche Einheit zu schwächen schon bevor Sie das eigentliche Feuer auf sie eröffnet haben. Bei näherer Betrachtung wird sehr schnell deutlich,

wie dies zustande kommt.

Wird eine feindliche Einheit von zwei oder mehr Seiten bedrängt, gilt diese Einheit als „geklemmt". Mit anderen Worten: durch die Bedrohung von mehreren Seiten sinkt der Verteidigungswert, das geklemmte Objekt wird unsicherer, also schwächer, da sich die Verteidigung ja auf mehrere Seiten verteilen muß.

4.3 Blocken feindlicher Einheiten

Falls eine Ihrer Einheiten unglücklicherweise „geklemmt" wurde, können Sie kontern, indem Sie den Gegner blocken, also weitere Einheiten der bedrohten zur Seite stellen, wodurch sich der Verteidigungswert wieder erhöht. Auf diese Weise erringen Sie möglicherweise eine tatktische Übermacht und zwingen den Gegner vielleicht, sich wieder zurückzuziehen.

Achten sollten Sie immer auf die Stärke Ihrer Einheiten. Den starken Feind mit schwachen Einheiten zu blocken wird sich nicht außerordentlich bemerkbar machen. Auch hier gilt wieder, daß vorausschauende Taktik der Schlüssel zum Sieg ist.

4.4 Offensive Möglichkeiten und landschaftliche Voraussetzungen

Die taktischen Vorzüge diverser Engpässe und Flußläufe wurden schon mehrfach angerissen, so daß wir uns nun einem praktischen Beispiel zuwenden wollen.

Falls Sie sich das Waffenbuch schon einmal angesehen haben, ist Ihnen vielleicht das Transport-U-Boot aufgefallen. Wie erfolgversprechend wäre es doch, eigene Einheiten im Hinterland des Gegners

abzusetzen. Da der Feind jedoch alles andere als unachtsam ist, bieten sich einige Ablenkungsmanöver an, die ihn vom eigentlichen Geschehen wegführen. Was nun, wenn er über starke Seestreitkräfte verfügt (oder analog über starke Luftstreitkräfte, falls man mit Transportfliegern vorgehen will)? Ratsam wäre es in diesem Fall, weitere Luft- und See- (oder Land-) Streitkräfte zusammenzuziehen und einige Angriffe durchführen zu lassen, während der Transporter hoffentlich ungeschoren die fremden Küsten erreichen kann. Die einmal ausgeschiffte Ladung wird dann zu Lande für weitere Verwirrung sorgen.

4.5 Defensive Möglichkeiten und landschaftliche Voraussetzungen

Auch hier wird natürlich vorausgesetzt, daß Sie die weiter oben erteilten Ratschläge beherzigt und vielleicht schon angewandt haben. Interessant ist eine möglichst stark ausgebaute Verteidigung dennoch.

Abgesehen von Schützengräben oder natürlichen Barrieren sind, wie ebenfalls schon besprochen, die kleinen Festungsbauten hilfreich, die überall in der Landschaft verteilt werden können. Wie ist Ihnen aber zu helfen, wenn ein Großangriff bevorsteht und Sie nicht über ausreichend Zeit oder Material verfügen, spezielle Defensivsysteme errichten zu lassen?

Ein häufig begangener Fehler der Vergangenheit war die Vermutung, mit einer Reihe von „schwachen“ Einheiten den Gegner zu schwächen, und ihm mit den unversehrten „starken“ den Rest zu geben. Legen Sie Verteidigungslinien gestaffelt an. Schwere Einheiten und Eliteinfanterie sollten gleich zu Beginn der Schlacht dem Feind schweren Schaden zufügen, unterstützt von Fernwaffen und leichter Artillerie (dazu später mehr). Plazieren Sie etwas versetzt hinter der starken ersten Linie leichtere Einheiten, die durchbrechende Gegner gleich blocken können und hinter diesen die weitreichende Artillerie, die schon weite Teile des „Vorfeldes“ zu decken vermögen sollte. Einige Jagdflieger können Ihnen helfen,

schwer zu bekämpfende, aber sehr gefährliche feindliche Höhenbomber auf Distanz zu halten.

4.6 Wirksamer Einsatz von Aufklärungsreichweiten

Die grundlegende Bedeutung von Aufklärungsreichweiten kennen Sie bereits, folgend ein paar Hinweise, wie Sie auch bei stark frequentiertem Luftraum wertvolle Hinweise erzielen können.

Gehen wir davon aus, daß der Gegner über starke Luftstreitkräfte gebieten kann, haben Ihre Aufklärer möglicherweise einen schweren Stand. Falls es gar nicht anders geht, müssen Sie im schlimmsten Falle Ihren Flieger auch ohne Begleitschutz auf die Reise schicken. Damit er nicht in nächster Zukunft abgeschossen wird, hat sich die folgende Taktik bewährt. Meistens müssen Sie gar nicht weit außerhalb Ihrer eigenen Linien fliegen, da hochfliegende Aufklärer über große Reichweiten verfügen. Um zumindest sicherzustellen, daß Sie nicht überraschend angegriffen werden, lohnt es sich meistens schon, nur einige Felder weit auf feindliches Gebiet vorzustoßen und in der nächsten Runde wieder abzudrehen.

Auf diese Weise „spähen“ Sie zwar nur in die Stellungen des Feindes hinein, aber das ist doch immerhin besser als gar nichts.

4.7 Einsatz ballistischer Fernwaffen (Artillerie etc.)

Fernwaffen großer Reichweite sind nicht nur notwendig, um wichtige Engpässe oder gefährdete Gebiete freizuhalten, sondern entfalten natürlich eine besondere Wirkung wenn es darum geht, eine Stellung zu verteidigen. Schwere Artillerie im Hinterland einer Front sichert das der Linie vorgelagerte Gebiet und kann vorrückenden Einheiten schon einigen Schaden zufügen. Selbiges gilt für Küstenbatterien.

Mit Raketen ausgerüstete Einheiten (Schiffe, Fahrzeuge etc.) haben ebenso die Möglichkeit, schon von weitem den Feind zu bedrängen und vielleicht auszuschalten.

Machen Sie sich diese Möglichkeiten auf jeden Fall zunutze.

5. Technischer Anhang

Vieles von dem, was Sie bis hierhin gelesen haben, wird Sie wahrscheinlich neugierig darauf gemacht haben, was an Informationen, Berechnungen und Daten hinter dem steckt, was Sie die ganze Zeit gemacht haben. Damit Sie einen, zugegebenermaßen nur recht beschränkten Einblick in das bekommen, was das Programm so umfassend macht, haben Sie hier die Möglichkeit, alle Funktionen näher kennen zu lernen.

5.1 Ausführliche Informationen zum Energie- und Materialhaushalt

Der eigentliche Energiepegel ist in allen Gebäuden gleich. Durch die Vernetzung der Anlagen besteht ein eigenständiger Pool von Energie, das heißt, wenn der Energiepegel beispielsweise den Wert 15 hat, ist in jedem Gebäude ein Vorrat von 15 Energieeinheiten vorhanden, der aber gleichzeitig überall absinkt, wenn Energie verbraucht wird.

Anders verhält es sich mit dem Material. Verfügen Sie in einem bestimmten Gebäude über eine Anzahl von Material, steht Ihnen diese auch nur in diesem Gebäude zur Verfügung. Wollen Sie an vielen Orten gleichzeitig über hohe Materialvorkommen verfügen, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als mit Ihren Transportern dieses Material an den entsprechenden Orten anzuliefern.

Im Feld besteht Material aus Munition, während in Gebäuden Aldinium zur Reparatur oder Produkti-

on ebenfalls als Material betrachtet wird. Energie bezeichnet im Feld zu verteilende Treibstoffeinheiten.

Demzufolge erscheint es einleuchtend, daß bei der Herstellung oder Reparatur von Einheiten Material und Energie verbraucht wird.

In Shops betankte Einheiten erhalten neben dem benötigten Treibstoff gleichzeitig eine Auffrischung eventuell verbrauchter Munitionsvorräte.

Wie sind nun die Energie- und Materialleisten genau beschaffen?

1 Punkt Energie	=	100 Einheiten Treibstoff
1 Punkt Material	=	100 Einheiten Material

Das Auftanken und Aufmunitionieren kostet in der Regel je einen Punkt und beschreibt die vollständige Auffüllung aller Vorräte (sogar gleichzeitig, wenn Sie „Autorefill" eingestellt haben). Es erscheint selbstverständlich, daß größere Einheiten, wie beispielsweise Flugzeugträger, auch einen größeren Bedarf an Nachschub haben.

Wie bereits gesagt, kostet das Auftanken wertvolle Rohstoffe. Was würde nun geschehen, sollte eine wirklich große Einheit aufgerüstet werden, wenn die Vorräte aber zur Neige gehen?

Nun, auch zu diesem Problem haben die Konstrukteure sich Gedanken gemacht. Das Programm verwaltet intern eine Prioritätenliste und eine Verteilungsrechnung. Im Ernstfalle würden dann zuerst der Bewegungstank und die Waffensysteme aufgefüllt. Hier kommt die Verteilungsrechnung zum Zuge. Sind zum Beispiel fünf Munitionseinheiten zu verteilen, werden die Waffen nacheinander mit je einem Punkt aufgefrischt. Eine Einheit, die über zwei Systeme verfügt, könnte dann nachher für Waffe A den Wert 3, für Waffe B aber vielleicht nur den Wert 2 aufweisen. Erst danach werden alle weiteren Tanks aufgefüllt, wie die Tanks von Material- oder Tankfahrzeugen.

5.2 Die Unterschiede in den Schwierigkeitsstufen

Klemmen

Das operative Vorgehen beim Klemmen kennen Sie ja schon, aber vielleicht interessiert es Sie, welche Berechnungen angestellt werden, wenn der Computer eine solche Situation erkennt.

Nun, jede Einheit hat eine Art von Sicherheitsbonus oder -malus, was das Gegenteil von Bonus beschreibt. Es gibt demnach Vor- und Nachteile. Im übertragenen Sinne ist es natürlich ein Vorteil, mit mehreren Einheiten einen Feind zu klemmen, da man so die Reaktionen des Feindes von mehreren Seiten zu erkennen befähigt ist, was den Angriffswert steigert.

Die geklemmte Einheit muß sich in diesem Falle wiederum nach mehreren Seiten orientieren, was ihren Verteidigungswert (nach diversen Seiten gerichtet) drastisch nach unten treibt.

Klemmen mit Waffen

Die Grundberechnungen in bezug auf die Ausnutzung der jeweiligen Vorteile ist gleich, bezieht hier jedoch auch die Angriffskraft der Waffen mit ein. Mehrere angreifende Einheiten können ihre Feuerkraft konzentrieren, während die geklemmte Einheit die Kraft ihrer eigenen Waffen zu Splitten gezwungen ist. Die Angriffskraft der jeweiligen Einheiten entnehmen Sie bitte ihrem Waffenbuch. Dieser Wert kommt hier zum Tragen.

Zufall

Auch dieser Faktor erhöht den Realismus des Konfliktausgangs. Es gibt auf jedem Feld und für jede Einheit Zufallsfaktoren, die sich im Bereich von +1 bis -1 bewegen und in das Ergebnis der Kämpfe eingeflochten werden. Die Handlungsergebnisse, sprich Kämpfe, gehen bei erfolgter Aktivierung niemals gleich aus. Ein auf die Realität bezogenes Beispiel mag dies verdeutlichen. Stellen Sie sich vor, daß

eine Gruppe von Panzern überraschend angegriffen wird. In der Wirklichkeit ist der Untergrund ja niemals gleich. Was würde wohl geschehen, wenn einem dieser Panzer nun ein großer Stein oder eine Kuhle im Weg wäre? Wie würde sich ein Luftloch auf einen angreifenden Bomber auswirken? Genau dies wird berücksichtigt, wenn Sie einen Modus wählen, in dem der Zufallsfaktor eine Rolle spielt.

Ballistik

Je nachdem welche Waffe Sie zur Abwehr angreifender Verbände benutzen, spielt die Ballistik eine mehr oder minder wichtige Rolle. Die Ballistikberechnung präsentiert Ihnen verschiedene Werte, deren Bedeutung vom nachfolgenden Diagramm dargestellt wird. Jede Waffe erreicht auf Ihrer Flugbahn irgendwann einen Optimalwert, abhängig von ihrer Beschaffenheit.

1) Bestimmte Waffen sind besonders wirkungsvoll, wenn sie beispielsweise einen angreifenden Flieger auf kurze oder mittlere Distanz erreichen. Zwar werden sie ihn auch treffen können, wenn er sich außerhalb dieses Bereichs, aber noch in Reichweite befindet, doch nimmt die Wirkung nach Überschreitung dieser imaginären Grenze unweigerlich ab. Ähnliches gilt für Boden-Boden-Waffen, die oft besonders auf mittlere Distanz gute Ergebnisse hervorrufen.

2) Der zweite Typus gewinnt seine größte Kraft aus einem kraftvollen Einschlag aus kürzester Distanz. Wie schon gesagt, über alle Felder der angegebenen Reichweite kann dem Gegner Schaden zugefügt werden, wenngleich es doch wirkungsvoller ist, ihn mit dieser Waffe aus kurzer Entfernung zu bekämpfen.

3) Eine weitere Art von Waffe ist diejenige, die eine gewisse „Anlaufzeit“ braucht, um ihre Wirkung zu entfalten. Darunter fallen etwa Artilleriegeschosse, die erst nachdem sie eine bestimmte Höhe erreicht

haben mit optimaler Geschwindigkeit und Einschlagskraft zu Boden fallen.

Erfahrung

Das Erfahrung wichtig ist und im Campaign-Modus auf andere Einheiten übertragen werden kann, wissen Sie bereits. Aber ist denn der Begriff „Erfahrung“ nicht etwas schwammig? Erfahrung weitergeben heißt doch normalerweise, intelligenten Wesen die eigenen Kenntnisse zu vermitteln. Wie soll das mit rein mechanischen Einheiten funktionieren?

Nun, vielleicht ist Ihnen schon die Bezeichnung VECOSE, Vehicle Control Sets, aufgefallen. Hier erfahren Sie, was es damit genau auf sich hat.

Erfahrung wird auf den aus dem Angriffswert (Panzerung, Waffen) gebildeten Faktor des Kräfteverhältnisses angewandt. Das VECOSE ist eine selbstlernende Programmeinheit, die es in verschiedenen Ausführungen für alle Waffengattungen gibt. Die VECOSE sind in der Lage, auf dem Schlachtfeld hinzuzulernen, also tautologisch zu wirken und nicht mehr benötigte Programmteile zu löschen. Anfänglich sind die Programme zwar sehr wirkungsvoll und ausgereift, es dauert aber eben eine Zeit, die vorgefundene Situation zu analysieren, die Waffensysteme zu aktivieren und zu reagieren. Je öfter eine Einheit diese Schritte durchgeht, desto mehr Situationen lernt sie kennen und ist so in der Lage, redundante, überflüssige Programmteile zu löschen. Faktisch wird das Programm zur Steuerung der künstlichen Intelligenz der Einheiten also immer kleiner, je mehr Dinge es kennengelernt hat.

Zurückgreifend auf die Weitergabe von Erfahrung wird in unserem Falle also die Steuerungsprogrammierung nach jedem Konflikt optimiert und verkürzt, kann also in andere Einheiten eingespeichert werden.

Untergrund

Wie fast alle anderen Einzelheiten dieser MilOp-Konsole kann auch der vorhandene Untergrund sepa-

riert bewertet und kalkuliert werden. Ausgehend von einer im Kampf wichtigen Wendigkeit, spielt der Untergrund natürlich eine wichtige Rolle. Mitten in den Bergen können gepanzerte Verbände niemals so wendig sein wie auf offener Ebene. Die Konsole berechnet demnach den vorhandenen Untergrund in Verbindung mit den Initiativwerten, die nachfolgend behandelt werden und errechnet Angriffsvor- und nachteile ebenso wie Verteidigungsvor- und nachteile.

Initiative

Je nach Untergrund gibt es nun einen Initiativbonus oder -malus (im Waffenbuch ersichtlich), der für jede Einheit ihr Gewicht, die Größe, Antrieb und verwendete Waffen errechnet und ebenfalls die Erfahrung miteinbezieht. Diese Werte werden dann aufgerechnet gegen die des Gegners, bevor es zum Austausch von Tätlichkeiten kommt.

Stören stark

Allgemein sollte man wissen, daß mechanische Einheiten keine Vorrichtungen zum Sehen haben, sondern über technisch fortgeschrittene Radarsysteme verfügen. Je nach Reichweite kann eine Einheit also einen gewissen Umkreis „erkennen“. Gleichzeitig sollte man aber wissen, daß fast jede Einheit auch Störsender diverser Stärken besitzt.

„Stören stark“ verdoppelt dann die Störwerte der feindlichen Einheiten. Verfügt nun eine Einheit über einen wirklich starken Störsender (Gerüchte sprechen von einer derartigen Waffe des Gegners, die ELOKA genannt wird), kann es auch geschehen, daß Ihre Einheit absolut gar nichts „sieht“, selbst wenn sie geradewegs vor dem Feind steht.

Stören additiv

Wenn Sie sich zwei voneinander mit gewissem Abstand entfernte Einheiten vorstellen, befindet sich

jede sozusagen in einer Blase ihrer eigenen Störkräfte. Befinden sich diese Einheiten geradewegs nebeneinander, entsteht folglich eine Schnittmenge zweier Störfelder, in der die Kräfte unglaubliche Dichten erfahren. „Additiv" beschreibt nun diesen Umstand und bewirkt, daß Sie unter Umständen auch dann nichts erkennen können, wenn Sie mehreren Einheiten gegenüber stehen, die ansonsten eigentlich nicht über besonders starke Störsender verfügen.

Stören 1 Feld

Diese Funktion beschränkt die Störsender auf ein Feld.

Stören Mehrfelder

Diese Funktion ermöglicht den störenden Einheiten, gleich mehrere Felder den Suchstrahlen anderer Einheiten zu entziehen. Als aufmerksamer Operator sollten Sie natürlich daran denken, daß eine Sie störende Einheit Ihnen gleichzeitig auch den Einblick in das hinter dem Gegner liegende Gebiet nimmt, wenn Sie nicht gleichzeitig eine starke Aufklärungseinheit dort stationierten.

Block alle Einheiten

Eigentlich ganz einfach zu verstehen ist diese Funktion. Einheiten, die Sie nicht angreifen können, werden Sie normalerweise auch nicht weiter blockieren. Das heißt, ein Flieger kann ohne Probleme eine Gruppe schwer bewaffneter Panzer überfliegen, solange sie keine Flugabwehrwaffen besitzen. „Block alle Einheiten" würde dann bedeuten, das kein Flieger Ihre Abwehrstellung überfliegen kann, selbst wenn Sie noch keine Flugabwehrwaffen an diesem Ort stationiert haben. Jeder blockt dann also jeden. Ist diese Funktion aktiviert, können mit Gegenwaffen ausgerüstete Streitkräfte nicht überquert oder passiert werden, auch wenn Sie momentan keine Munition mehr haben. Ihr Radar weiß dann nur, daß diese Waffen vorhanden sind, aber nicht, daß Sie mangels Munition gar nicht bekämpft werden könnten.

Bewegung immer 1 Feld

Ist diese Funktion aktiviert, können Sie immer ein Feld in Nichtfeindesrichtung ziehen. Selbst wenn Sie geblockt oder geklemmt sind, bleibt Ihnen, mindestens ein freies Feld vorausgesetzt, immer die Möglichkeit, sich zumindest ein Feld nach hinten abzusetzen.

Shop nur eigene

Da die Suchstrahlen der Spionagesatelliten eigentlich alles erkennen und zumindest umrißweise anzeigen, ebenso wie Ihre Aufklärer, haben Sie mit dieser Funktion die Möglichkeit, nur die Gebäude anzeigen zu lassen, die Ihnen gehören und von denen Sie genau wissen, wo sie sich befinden. Ist es also Ihre Aufgabe, ein bestimmtes Gebäude zu suchen und/oder zu besetzen, müssen Sie bei Aktivierung dieser Funktion den entsprechenden Shop selber finden und sich orientieren.

Sicht Allianz

Dieser Punkt repräsentiert die Mitteilungsfreudigkeit Ihrer Bündnispartner, wenn Sie welche haben. Je nach Zuneigung werden sie mehr oder weniger gewillt sein Ihnen das zur Verfügung zu stellen, was Sie aufklären. Ist diese Funktion aktiv, sehen Sie nicht nur das von Ihnen selbst aufgeklärte Gebiet sondern auch alles andere, was sich in Sichtweite Ihrer Bundesgenossen befindet. Wenn nicht, sind Sie allein auf Ihre eigenen Aufklärungskünste angewiesen.

Single Attack

Ebenfalls an Ihren Sinn für Realismus appellierend ist die Funktion „Single Attack“. Gesetzt den Fall, eine Spähpanzereinheit durchquert ein Waldgebiet und trifft unverhofft auf einen aufmarschierten Feind, von dem gleich drei Einheiten in Schußweite sind. Normalerweise werden jetzt alle anfangen auf Sie zu feuern. Ist „Single Attack“ aktiv, wehrt sich nur die eine Einheit, auf die Sie unglücklicherweise gestoßen

sind.

Ohne Munition

Diese Funktion meint nicht etwa, daß Sie plötzlich auf sich gestellt sind und keine Munition mehr zur Verfügung haben, sondern daß Sie kämpfen können ohne sich Sorgen zu machen, daß die Munition ausgeht. Ist dieser Modus aktiviert, haben Sie unendlich große Munitionsvorräte an Bord jeder Einheit.

Ohne Treibstoff

Wie der soeben behandelte Punkt bedeutet auch diese Funktion, daß Ihre Einheiten nicht aufgetankt werden müssen.

Sicht alles

Ein besonderer Vorzug für neue Operatoren, die noch großen Nachholbedarf im Bereich der strategischen Planung haben. Es gibt hier keine Aufklärungsreichweiten, sondern alle Einzelheiten des Operationsgebietes sind von Anfang an sichtbar.

Die folgende Tabelle macht alle oben vorgestellten Einzelheiten im Zusammenhang mit den Schwierigkeitsstufen noch einmal klar:

	TRAINING	LEICHT	SCHWER	EXPERTE
Klemmen			x	x
Klemmen m. Waffen				x
Zufall		x	x	x
Ballistik				x
Erfahrung		x	x	x
Untergrund			x	x
Initiative				x
Stören stark			x	x
Stören additiv				x
Sicht 1 Feld	x	x	x	x
Stören Mehrfelder				x
Block alle Einheiten	x	x		
Bewegung immer 1 Feld	x	x	x	x
Shop nur eigene				x
Sicht Allianz	x	x	x	
Single Attack	x	x		
Ohne Munition	x			
Ohne Treibstoff	x			
Sicht alles	x			

6. Nachwort

Sehr geehrter Kunde,

beim Durchlesen des vorliegenden Handbuches wird Ihnen mit Sicherheit die enorme Tiefe des Programms aufgefallen sein, besonders, wenn Sie schon die Vorgängerprogramme der BATTLE ISLE SAGA kennengelernt haben.

Eine unglaubliche Vielfalt von Funktionen und Möglichkeiten, nahezu alle Wünsche unserer Kunden der Vergangenheit berücksichtigend, haben Eingang gefunden in dieses Strategieepos, das Sie mit Sicherheit über Monate beschäftigen, unterhalten und grübeln lassen wird.

Wir haben unser Möglichstes getan, um alle neuen Funktionen derart zu standardisieren, daß sie Ihnen nur neue Wege eröffnen, niemals aber behindernd im Wege stehen. Demnach sind wir sicher, daß Sie mit diesem Programm und der Auslotung aller Möglichkeiten über viele Monate hinweg Ihren Spaß haben werden.

Falls dies so ist, haben wir uns alle Mühen nicht umsonst gemacht.

Ihr Blue Byte Team, im Februar 1994.

7. Stichwortverzeichnis

Unter den folgenden Stichworten finden Sie mit den nachfolgend aufgeführten Seitenzahlen ausführliche Informationen zu bestimmten Themengebieten:

Aktionscursor 14
Angriff 15, 20, 32, 58
Angriffsmodus 17, 32
Aufklärung 29, 50, 59
Aufmunitionierung 35
Ausladen 38
Bauen 37
Befehle 31
Befehlszentrale 7
Befestigungen 25, 37
Berge 26
Bewegung 15, 19, 30, 58
Blocken 48, 57
Briefing 14
Campaign-Modus 13, 18
Credits 66
Defensive 49
Depot 22, 45

Dörfer 22, 45
Einladen 38
Einstellungen 8, 9
Energie 23
Energiehaushalt 46, 51 f.
Erfahrung 39, 55
Erfahrungspunkte 55
Fabrikationskombinate 22, 40, 44
Fernwaffen 50
Flüsse 27, 37
Gebäude 22, 43
General-Menü 17
Hauptquartier 43
Höhenstufen 20
Information 15, 22
Inhalt 24
Kampfsystem 7
Klemmen 47, 53
Kommunikation 12
Konfliktregion 24
Kontrolleiste 14 ff., 16
Material 23, 42
Materialhaushalt 46, 51 f.

Menüs 8
MilOp 7, 8
Missionsziele 14
Moduswechsel 15, 24
Nachwort 61
Offensive 48
Optionen 8
Produktion 22, 40
Radar 29
Reparieren 35
Runden 13
Schienen 26, 37
Schwierigkeitsstufe 53, 60
Seen 27
Shops 18, 22, 58
Single-Map-Mode 13
Städte 22, 45
Steps 13
Stören 56 f.
Straßen 25, 37
Strategie 47 ff.
Tanken 33
Tastenfunktionen 16 ff.

Trainingslager 45
Übersicht 29
Übersichtskarte 15, 21
Untergrund (normal) 27
VECOSE 55
Vorwort 5
Wälder 27
Wetter 28
Zufall 53

8. Credits

Produzent:	Thomas Hertzler
Programm und Design:	Bernhard Ewers
	Ralf J. Kraft
	Patric Lagny
	Thomas Häuser
Grafische Gestaltung:	Thorsten Knop
	Janos Toth
	Christoph Werner
Raytracing:	André Rainer
Vektorgrafik:	Rainer Reber
Musik und Soundeffekte:	Haiko Ruttmann
Handbuchtext und -layout:	Stefan Piasecki
Waffenbuch:	Thorsten Knop
Ingame-Texte:	Stefan Piasecki
Qualitätssicherung:	Arnd Beenen
	Rolf Neumann
	Blue Byte Team

BATTLE ISLE 2

Blue Byte Software GmbH
Eppinghofer Straße 150
45468 Mülheim an der Ruhr
GERMANY

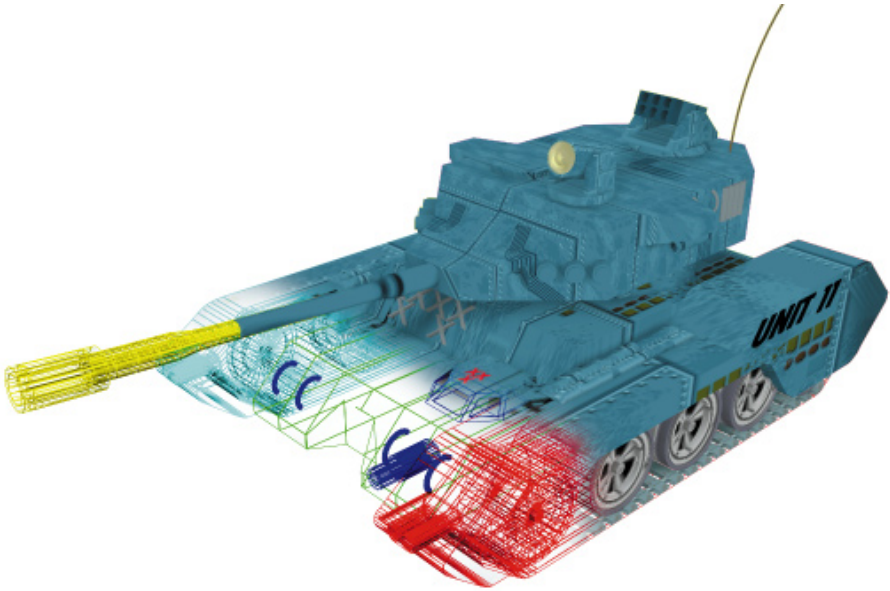


WAFFENSYSTEME

SYSTEMHANDBUCH

MILOP-Gefechtskonsolen

Rev. 1-94



VS-nur für den Dientstgebrauch
VNr. 1980507-373840

Handbuch der Waffensystemerkennung (WSE)

Layout & Texte von Thorsten Knop
zusätzliche Texte von Stefan Piasecki
3D Objekte von André Rainer & Thorsten Knop

Copyright ©1993/94 by Blue Byte Software GmbH

Copyright ©1993/94 Blue Byte Software GmbH. Software, Handbuch, Text, Grafik und Namen sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieser Veröffentlichung darf ohne schriftliche Genehmigung von Blue Byte in jeglicher Art und Weise reproduziert, gesendet, übertragen oder in eine andere Sprache übersetzt werden.

VORWORT

Streitkräftamt
Technische Abtreilung, Software und Trainings,
den 38.04.179 n.Z.

Dieses Handbuch stellt alle derzeit bekannten Waffensysteme in übersichtlicher Form dar. Es dient damit gleichermaßen dem Training der Rekruten als auch als Referenzhandbuch der sich im Einsatz befindlichen MILOP Operatoren. Dieses Dokument gilt nach §28.b des militärischen Ratsgesetzbuches als streng vertraulich. Zuwiderhandlungen werden als Landesverrat bzw. Kriegsverbrechen im Sinne des Artikels 9 behandelt.

i.A. GL Ph. Shoenfelt

EHRE DEM ROOM

Name: .....
Personen-ID: .....
Dienstgrad: .....
Stammeinheit: .....
.....
Heimatadresse: .....
.....
.....

LEGENDE

A,B schematische Darstellung der Einheit auf der MILOP-Konsole

C Gewicht der Einheit bei maximaler Gruppenstärke
D maximaler Tankinhalt
E Verbrauch an Treibstoff pro bewegtem Feld.
F,G Produktionskosten für eine gesamte Einheit (Energie/Material)
H (I) maximale Gruppenstärke. Falls diese gleich eins ist, gibt die Zahl in Klammern die Anzahl der Treffer-Punkte an.

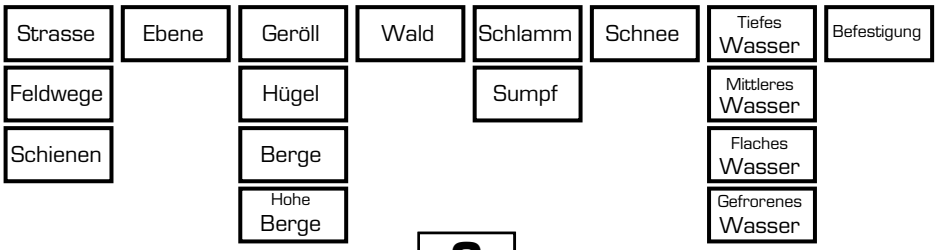
J1 Stärke der Waffe gegen hochfliegende Luftziele
J2 Stärke der Waffe gegen normale Luftziele
J3 Stärke der Waffe gegen Bodenziele
J4 Stärke der Waffe gegen Schiffe
J5 Stärke der Waffe gegen UBoote
J6 Stärke der Waffe gegen Gebäude/Befestigungen

K maximale Bewegungsreichweite (auf Straße)
L Panzerung
M Angriffsinitiativwert
N Aufklärungsreichweite

BESONDERE FÄHIGKEITEN EINZELNER EINHEITEN:
O Reichweite der Störeinrichtung(en) der Einheit
P Einheit kann gegnerische Lager besetzen
Q Einheit kann sich nach erfolgtem Angriff zurückziehen
R Einheit benötigt 1 Zug Pause nach einer Bewegung,um angreifen zu können
S Einheit kann Höhenstufen wechseln (z.B. UBoot kann tauchen)

T Maximales Zuladegewicht der transportierenden Einheit

AKTIONSBEREICH DER BESCHRIEBENEN EINHEIT:
Gekreuzte Module können nicht befahren werden. Die Bewegungsreichweite der Einheiten nimmt bei schwierigerem Untergrund ab.



Identifikations-
muster

A	B

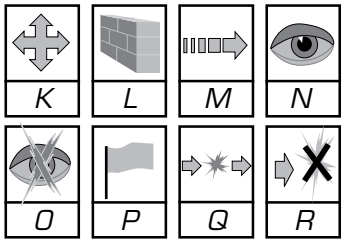
Name

technische Bezeichnung

Gewicht:	*C*
Tankvolumen:	*D*
Verbrauch:	*E*
Baukosten (E/M):	*F/G*
Max.Gruppenstärke:	*H (I)*

AktionsPorts:

	Bezeichnung	#	Range						
A	Typ der Waffe/Zuladung	Anzahl	Reichweite	*J1*	*J2*	*J3*	*J4*	*J5*	*J6*
B									
C									
D									



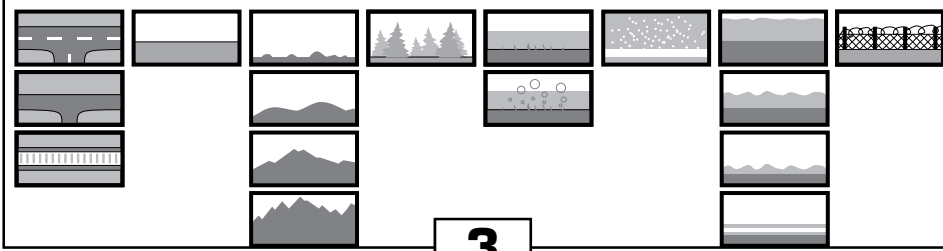
Beschreibung:

Hier steht eine nähere Erläuterung von speziellen Eigenheiten der jeweiligen Einheit.

TRANSPORTER

Max.Ladegewicht: *T*
Art der mögl. Zuladung

Aktionsbereich





DEMON I31

Leichter Kampfroboter

Gewicht:	2
Tankvolumen:	50
Verbrauch:	1
Baukosten (M/E):	3/2
Max.Gruppenstärke:	10

AktionsPorts:

	Bezeichnung	#	Range						
A	9 mm MG	6	1			280			
B									
C									
D									

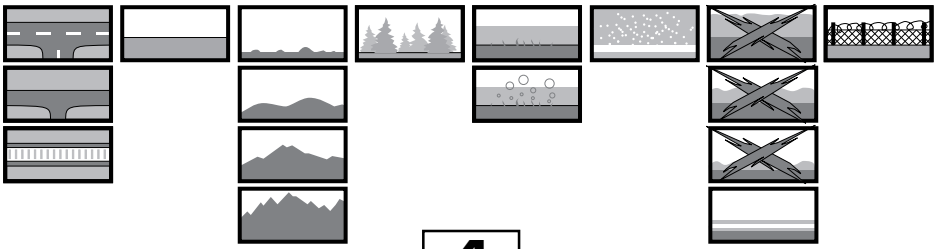
4	150	80	2,25

2	V

Beschreibung:

Den Standardkampfroboter der Streitkräfte repräsentierend, findet der DEMON I31 weitreichende Verwendung in fast allen Systemen und Fahrzeugen. Der DEMON I31 ist möglicherweise das am meisten modifizierte Element der Armee und ersetzt vollständig die alten Modelle. Bedeutsam sind hier vor allem die Änderungen, vorgenommen anläßlich der Operation WETTLAUF, die die Widerstands- und Kampfkraft erheblich steigerten und die weitgehend beibehalten wurden.

Aktionsbereich





TROLL I42

Elite Kampfroboter

Gewicht:	3
Tankvolumen:	40
Verbrauch:	1
Baukosten (E/M):	4/2
Max.Gruppenstärke:	10

AktionsPorts:

	Bezeichnung	#	Range						
A	Panzerfaust	2	1			590			590
B	12 mm MG	4	1		300	300			
C									
D									

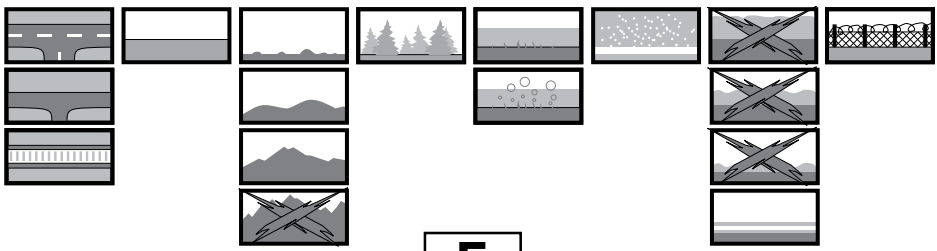
3,25	200	200	2

2,5	V

Beschreibung:

Der TROLL I42 beschreibt den momentanen Stand in der Entwicklung mechanischer Kampfchassis. Zwar ungleich schwerer, dafür aber weitaus kampfkräftiger und sowohl mit Flugabwehrgeschossen, als auch mit stärkeren panzerbrechenden Waffen ausgestattet als der DEMON I31, entfalten schon wenige Einheiten dieses Typs starke Feindbindungsmöglichkeiten.

Aktionsbereich





RANGER

Spähtrupp

Gewicht:	3
Tankvolumen:	38
Verbrauch:	1
Baukosten (M/E):	4/3
Max.Gruppenstärke:	10

AktionsPorts:

	Bezeichnung	#	Range						
A	9 mm MG	6	1			290			
B									
C									
D									

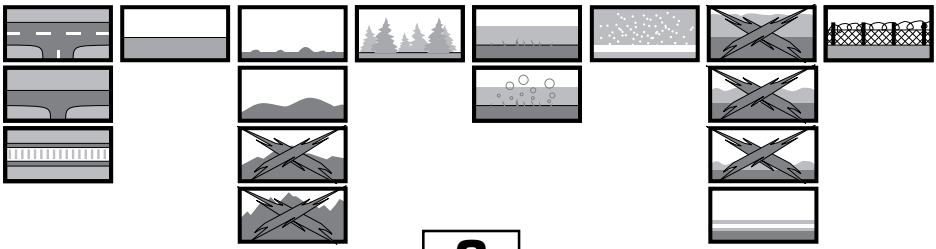
10	130	600	5,5

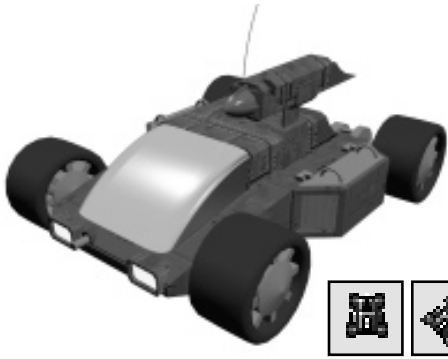
2,5	MF	V

Beschreibung:

RANGER-Einheiten sind ein beliebtes Mittel, durch andere Aufklärer momentan nicht einsehbare Feindstellungen auszukundschaften. Bewährt haben sich durch sofortige Rückzüge vollendete Vorstöße. Offiziere sollten darauf hingewiesen werden, daß RANGER-Systeme für diese Zwecke ausreichend motorisiert, aber unter keinen Umständen als Offensivwaffen zu betrachten sind. Ihre Stärke besteht in schneller und sicherer Aufklärung.
Unverzichtbar sind RANGER-Einheiten als "Eroberer" feindlicher Fabrikationsanlagen.

Aktionsbereich





BUGGY

Spähfahrzeug

Gewicht:	4
Tankvolumen:	74
Verbrauch:	1
Baukosten (E/M):	6/4
Max.Gruppenstärke:	10

AktionsPorts:

	Bezeichnung	#	Range						
A	Boden-Boden Raketen	2	2			370			
B	9 mm MG	5	1			290			
C									
D									

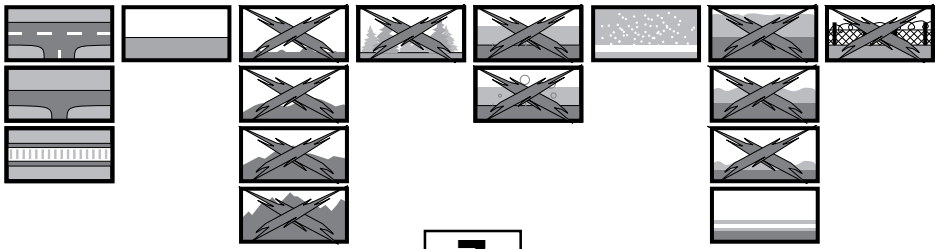
10	125	530	5,5

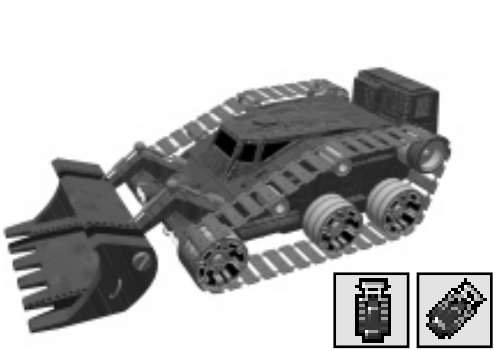
2	MF

Beschreibung:

Mit einem nahezu doppelt so großen Tank wie normale RANGER, aber auch entsprechendem Energieverbrauch kann dieses System länger im Feld verweilen als das niederklassige Modell. Hinzu kommen die bewährten Standard-Boden-Boden-Raketen. Mit dem BUGGY können überraschend vorstoßende und zufällig entdeckte Feindeinheiten bisweilen wirksam auf Distanz gehalten werden, bis Verstärkung eintrifft. Gut ausgebildete BUGGY-Systeme sind die Augen jedes Benun-Abschnittes.

Aktionsbereich





PLANUM 5

Baufzg. Straße/Schienen

Gewicht:	9
Tankvolumen:	34
Verbrauch:	1
Baukosten (M/E):	7/4
Max.Gruppenstärke:	10

AktionsPorts:

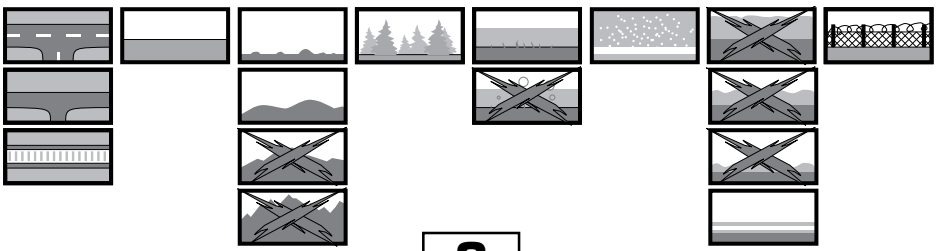
	Bezeichnung	#	Range						
A	Baumaterial	20	1	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.
B									
C									
D									

4	100	72	1

Beschreibung:

Voraussetzung für schnelle Vorstöße und wirksame Infrastruktur ist PLANUM 5, der das Kernstück jedes Bautrupps bildet. Der PLANUM 5 unterstützt die kämpfende Truppe durch das Anlegen von Straßen, Schienen und Behelfsbrücken und sichert den Operatoren eine weitreichende Unterstützung in bezug auf die Mobilität der Truppe. Notwendig werdende Rückzüge bedürfen im Sinne der Verkehrswegezerstörung zur Verlangsamung der feindlichen Offensivtruppen ebenfalls PLANUM 5, dessen Aufgabe dann die Zerstörung der angelegten Straßen etc. ist.

Aktionsbereich







REGIO

Baufzg.Befestigung

Gewicht:	10
Tankvolumen:	34
Verbrauch:	1
Baukosten (E/M):	8/4
Max.Gruppenstärke:	10

AktionsPorts:

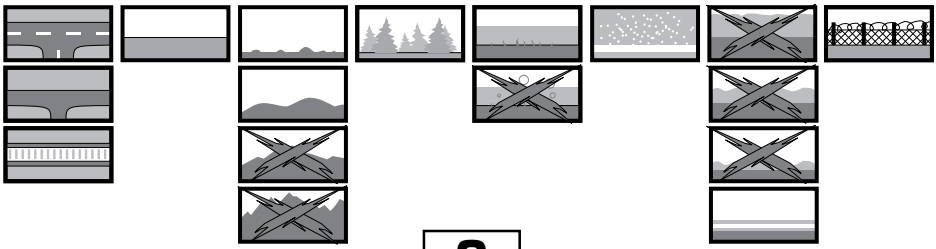
	Bezeichnung	#	Range						
A	Befestigungsmaterial	1	1	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.
B	Befestigungsmaterial	6	1	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.
C									
D									

4	100	71	1

Beschreibung:

Zur Sicherung befestigter Stellungen ist das REGIO-System unbedingt erforderlich. Dessen Fähigkeit zur Errichtung von Befestigungen wird sich insbesondere dann bemerkbar machen, wenn es gilt, wichtige Stellungen gegen massierte Feindvorstöße zu schützen. Der auch hier nicht vorhandene Eigenschutz muß von befreundeten Waffensystemen garantiert werden.

Aktionsbereich





SNAKE

Schützenpanzer

Gewicht:	6
Tankvolumen:	90
Verbrauch:	2
Baukosten (M/E):	6/5
Max.Gruppenstärke:	10

AktionsPorts:

	Bezeichnung	#	Range						
A	Zwillings-MG 20 mm	8	1		320	320			
B									
C									
D									

8,5	285	510	3,5

1

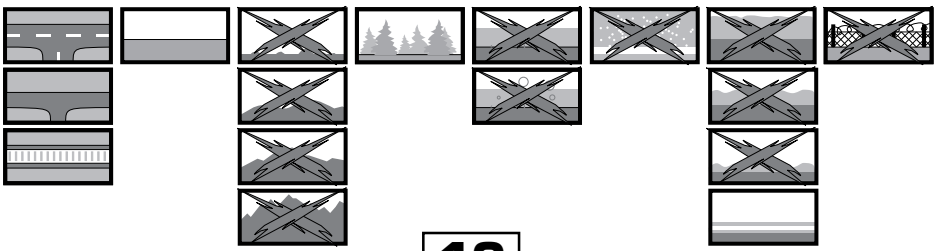
TRANSPORTER

Max.Ladegewicht: 6
Infanterie
Kristalle

Beschreibung:

Dieser Schützenpanzer ist nur bedingt offensiv einzusetzen. Seine Stärken liegen in der Fähigkeit, leichtes Gerät und Energie einzuladen und zu transportieren. Das 20mm Zwillings-MG eignet sich hervorragend zur Abwehr überraschend auftauchender gegnerischer Einheiten und ist ebenfalls gegen tiefffliegende Kampfjets einsetzbar.

Aktionsbereich





TECHNOTRAX

Leichter Panzer

Gewicht:	8
Tankvolumen:	64
Verbrauch:	2
Baukosten (E/M):	6/6
Max.Gruppenstärke:	10

AktionsPorts:

	Bezeichnung	#	Range						
A	80 mm Kanone	5	1			500			
B	9 mm MG	12	1			270			
C									
D									

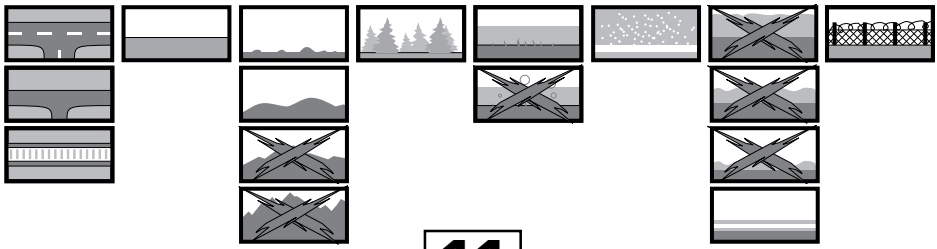
7,25	320	425	3

1

Beschreibung:

Weiterentwicklung der fast schon legendären SCORPION-Einheiten. Der TECHNOTRAX ist leicht und wendig. Seine Unterstützung schwerer und offensiv operierender Einheiten ist unabdingbar. Ausgestattet unter anderem mit 80mm Kanonen kann schon der allein von dieser Einheit angerichtete Schaden für die Schwächung des Gegners bedeutend sein.

Aktionsbereich





STING

Raketenpanzer

Gewicht:	6
Tankvolumen:	46
Verbrauch:	2
Baukosten (M/E):	7/5
Max.Gruppenstärke:	10

AktionsPorts:

	Bezeichnung	#	Range						
A	Boden-Boden Raketen	4	1-2			495	495		
B									
C									
D									

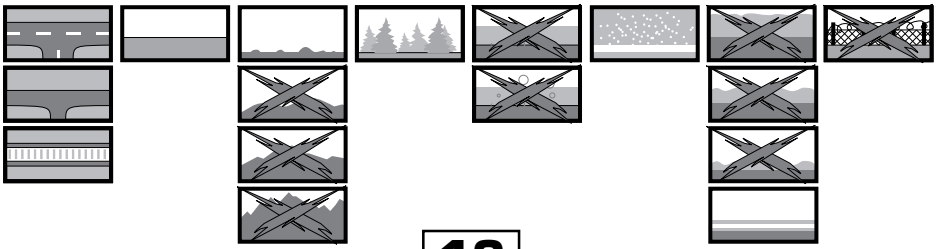
8,25	268	480	3,25

1,5

Beschreibung:

Der mit Standard-Boden-Boden-Raketen ausgerüstete STING-Panzer sollte ebenfalls zur Unterstützung offensiver Einheiten, wie auch zur Abwehr von Angriffen gegen Verteidigungslinien einsetzbar sein. Die weitreichenden Geschosse sind sowohl für gepanzerte Einheiten, wie auch und sogar gegen Schiffe sinnvoll.

Aktionsbereich





COMET FP-42

FlakPanzer

Gewicht:	7
Tankvolumen:	50
Verbrauch:	2
Baukosten (E/M):	7/5
Max.Gruppenstärke:	10

AktionsPorts:

	Bezeichnung	#	Range						
A	2 X 35 mm Kanone	8	1		380	380			
B									
C									
D									

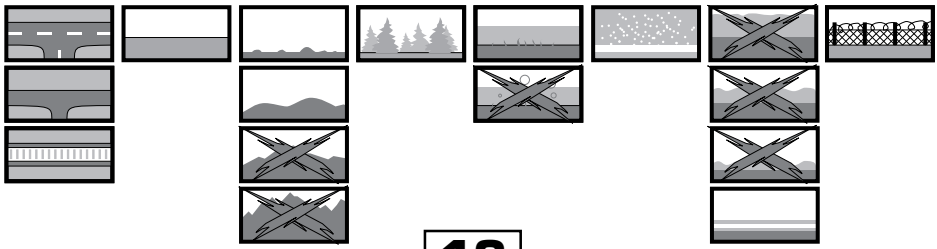
8	305	815	3,5

1,5

Beschreibung:

Mit seinem großen Tank, einer überdurchschnittlichen Reichweite und sowohl gegen gepanzerte Verbände, wie gegen Fliegerstaffeln einsetzbar, ist dieser FlakPanzer eine sinnvolle Ergänzung der eigenen Stellungen. Da er zusätzlich noch über eine recht gute Aufklärung verfügt, erhöht dies seinen Wert für die Truppe noch.

Aktionsbereich





PULSAR A3

Artillerie

Gewicht:	11
Tankvolumen:	60
Verbrauch:	2
Baukosten (M/E):	13/5
Max.Gruppenstärke:	10

AktionsPorts:

	Bezeichnung	#	Range						
A	80 mm Kanone	8	2-5			530			530
B									
C									
D									

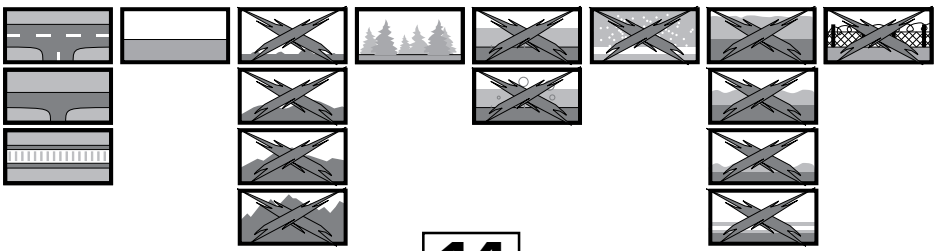
2	110	950	1

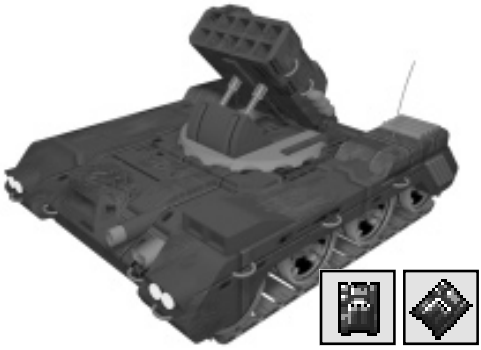
1	1

Beschreibung:

Dieses Artilleriegeschütz ist das wichtigste Waffensystem wenn es darum geht, befestigte Stellungen des Gegners wirksam zu zerstören. Ebenfalls dient es als überlegene Unterstützung für eigene Sturmangriffe, aber auch zur „Abwehr im Vorfeld“ von anrückenden Einheiten. Seine Feuerkraft ist enorm. Allerdings nimmt die Treffgenauigkeit bei größer werdender Entfernung wie bei allen Fernwaffen ab.

Aktionsbereich





ARCHIMEDES

Raketenwerfer

Gewicht:	9
Tankvolumen:	70
Verbrauch:	2
Baukosten (E/M):	11/5
Max.Gruppenstärke:	10

AktionsPorts:

	Bezeichnung	#	Range						
A	Boden-Boden Raketen	6	3-5			380	380		
B									
C									
D									

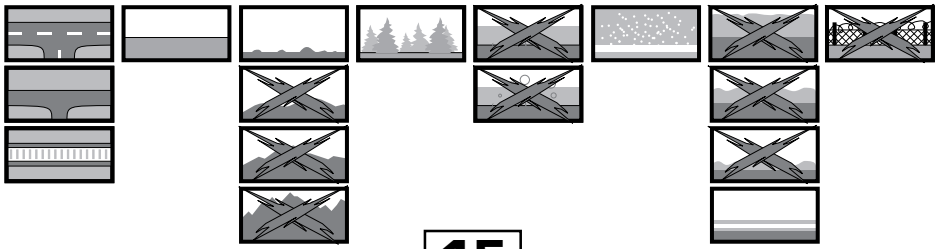
4	135	910	2

1

Beschreibung:

Der ARCHIMEDES ist doppelt so schnell wie der PULSAR A3, dafür aber ein wenig schwächer. Seine Panzerung ist schwach und gegen direkten Beschuß wehrlos. Er sollte immer hinter der Frontlinie oder gut versteckt und schwer zugänglich aufgestellt werden. Raketenwerfer sind besonders gegen größere Truppenansammlungen einsetzbar.

Aktionsbereich





SAMURAI-2

Schwerer Panzer

Gewicht:	10
Tankvolumen:	90
Verbrauch:	3
Baukosten (M/E):	9/8
Max.Gruppenstärke:	10

AktionsPorts:

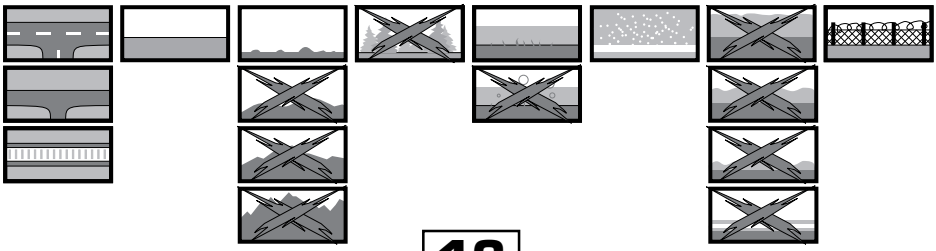
	Bezeichnung	#	Range						
A	100 mm Kanone	6	1			560	560		
B	20 mm MG	8	1		310	310			
C									
D									

5	450	420	2

Beschreibung:

Der schwerste Panzer der Armee und gleichzeitig der neuste Streich der Waffenentwicklungskombinate. Dieses ist die logische Weiterentwicklung von T7 CRUSADER und dessen Modifikation für die Operation WETTLAUF, des T-9b BLADE, von dem er schwerere Waffen und bessere Panzerung mit auf den Weg bekam. Sein 20mm MG ist gleichgut gegen gepanzerte Kräfte wie gegen Flugzeuge einzusetzen, die extrem panzerbrechenden Geschosse seines 100 mm Kanonenrohres sorgen für schwerste Schäden auch im Kampf gegen schwimmende Einheiten.

Aktionsbereich





NASHORN

Sturmgeschütz

Gewicht:	12
Tankvolumen:	52
Verbrauch:	2
Baukosten (E/M):	9/8
Max.Gruppenstärke:	10

AktionsPorts:

	Bezeichnung	#	Range						
A	100 mm Kanone	8	1			580	580		
B	30 mm Kanone	2	1		360				
C									
D									

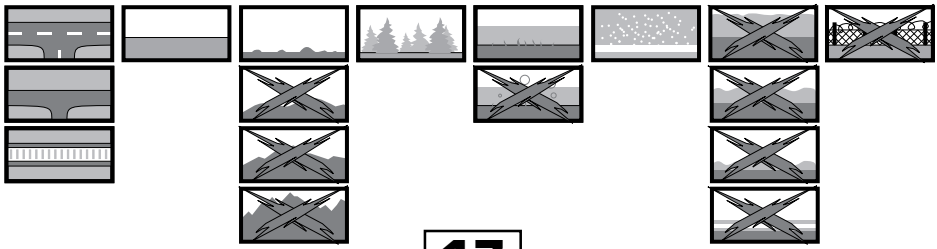
6	550	500	3

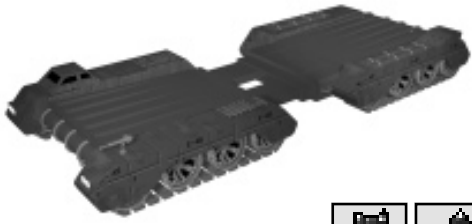
1	1

Beschreibung:

Das NASHORN hat eine starke, vorne sogar besonders starke Panzerung. Die Hauptwaffe ist eine 100 mm Kanone, die spezielle panzerbrechene Munition verschießt und mit der Feuerkraft sogar dem schweren SAMURAI-Panzer überlegen ist. Ultimatives Mittel um Stellungen und Engpässe zu halten.

Aktionsbereich





SPRING 1

Transportpanzer

Gewicht:	14
Tankvolumen:	40
Verbrauch:	2
Baukosten (M/E):	7/8
Max.Gruppenstärke:	10

AktionsPorts:

	Bezeichnung	#	Range						
A	9 mm MG	10	1			270			
B									
C									
D									

4,5	600	78	1

1

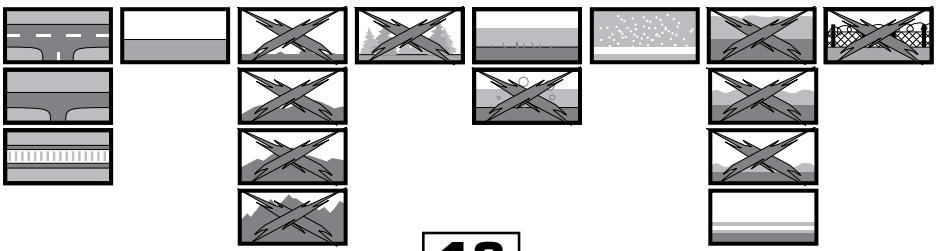
TRANSPORTER

Max.Ladegewicht: 6
Infanterie
Minen

Beschreibung:

Äußerst wichtiges Pionierfahrzeug mit leichten Waffen, die nur zur Verteidigung dienen. Sein maximales Ladegewicht ist zwar nicht besonders hoch, er kann dennoch zumindest ein paar Infanterieeinheiten oder Minen transportieren, um diese zu legen. Er ist extrem stark gepanzert und ist ideal dazu konzipiert, Infanterie durch feindliches Feuer zu transportieren.

Aktionsbereich





SINUS

InstandsetzungsFzg

Gewicht:	10
Tankvolumen:	30
Verbrauch:	1
Baukosten (E/M):	5/4
Max.Gruppenstärke:	10

AktionsPorts:

	Bezeichnung	#	Range						
A	9 mm MG	3	1			270			
B	Material	24	1	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.
C	Treibstoff	24	1	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.
D									

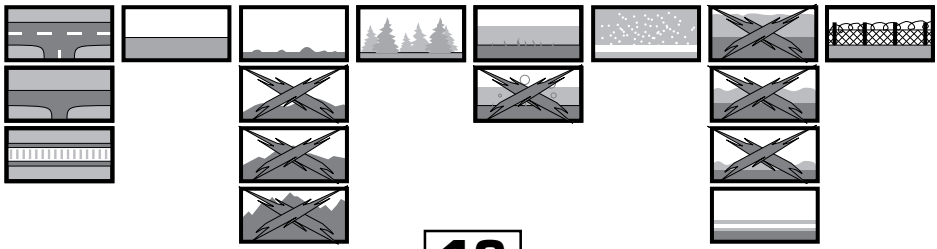
4	110	68	1

1

Beschreibung:

SINUS ist die vielleicht innovativste Neuentwicklung und als Reparaturstation für im Feld beschädigte Einheiten vorgestellt worden. Geschützt operierende SINUS-Einheiten werden große Teile im Kampf stehender Truppen schnell und wirksam erneuern können. Die Einheit ist nur auf hartem Grund bewegungsfähig.
Einige Einheiten können nicht im Feld repariert werden; Dies betrifft vor allem stationäre Waffensysteme wie Bunker oder Geschütztürme und Baufahrzeuge.

Aktionsbereich





ORION OR-3

Radarfahrzeug

Gewicht:	8
Tankvolumen:	80
Verbrauch:	3
Baukosten (M/E):	12/7
Max.Gruppenstärke:	10

AktionsPorts:

	Bezeichnung	#	Range						
A									
B									
C									
D									

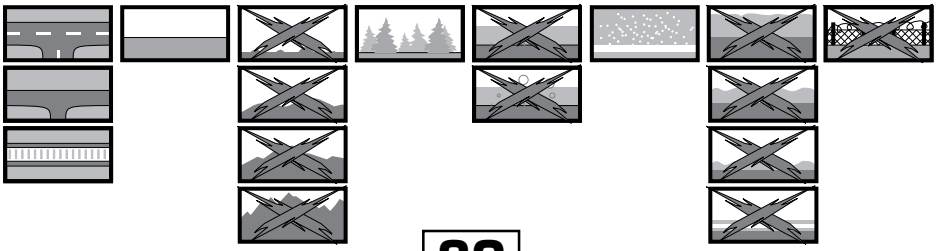
5,5	200	70	8

0,75

Beschreibung:

Wiewohl das ORION-System über keinerlei Bewaffnung verfügt, stellt es mit seiner überaus bedeutsamen Radarreichweite einen Eckpfeiler der militärischen Strategie dar. Es versteht sich von selbst, daß die Wichtigkeit des Systems größtmöglichen Schutz bedingt. Radareinheiten sind die Augen jeder Truppe und je weiter sie sehen können, desto eher sind die Reaktionen des Feindes einzuschätzen.

Aktionsbereich







ATLAS

Transportfahrzeug

Gewicht:	7
Tankvolumen:	30
Verbrauch:	1
Baukosten (E/M):	5/6
Max.Gruppenstärke:	10

AktionsPorts:

	Bezeichnung	#	Range						
A									
B									
C									
D									

7,25	60	90	1

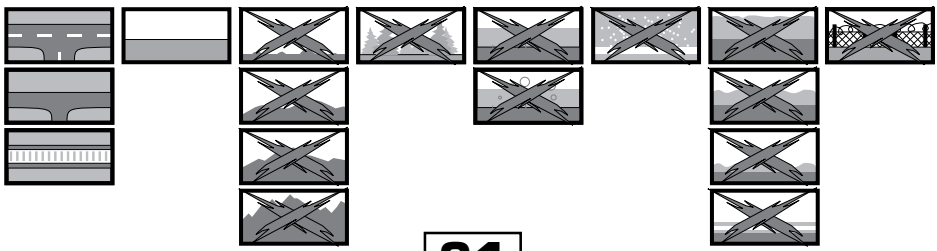
Beschreibung:

Einfacher und unbewaffneter Transporter auch für leichtere Einheiten. Ausreichende Reichweite und Ladekapazität machen dieses System wichtig und unentbehrlich. Wichtiger Bestandteil jedes Militärkonvois. Allerdings ist der ATLAS nur äußerst unzureichend gepanzert, daher ist Feindkontakt mit allen Mitteln zu vermeiden.

TRANSPORTER

Max.Ladegewicht: 19
Leichte Fahrzeuge
Infanterie
Kristalle

Aktionsbereich





ALGOL

Tankfahrzeug

Gewicht:	7
Tankvolumen:	80
Verbrauch:	1
Baukosten (M/E):	5/4
Max.Gruppenstärke:	10

AktionsPorts:

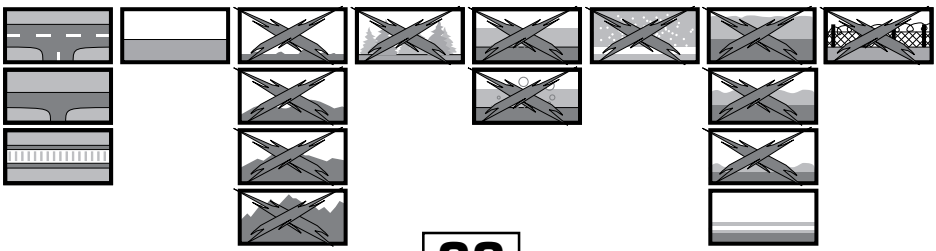
	Bezeichnung	#	Range						
A	Treibstoff	240	2-5	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.
B									
C									
D									

7,5	85	78	1

Beschreibung:

Unbewaffneter Treibstofftransporter. Der ALGOL ist schnell, mit größerer Reichweite und großen Treibstoffvorräten ausgestattet, die ihn für im Kampf befindliche Systeme, denen der Treibstoff auszugehen droht, besonders wichtig machen.

Aktionsbereich







ALCOR

Munitionstransporter

Gewicht:	8
Tankvolumen:	56
Verbrauch:	2
Baukosten (E/M):	5/5
Max.Gruppenstärke:	10

AktionsPorts:

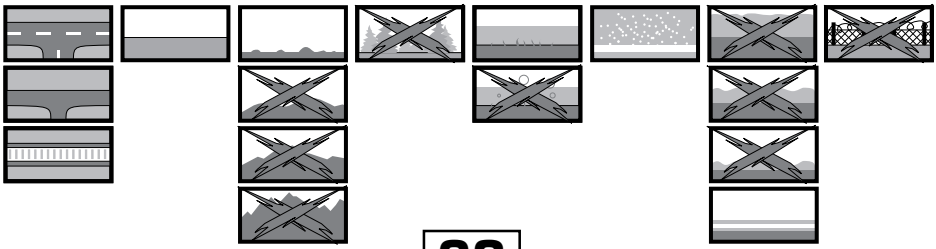
	Bezeichnung	#	Range						
A	9 mm MG	4	1			275			
B	Munition	50	1	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.
C									
D									

5,5	400	64	1

Beschreibung:

Leicht bewaffnete Ergänzung zum ALGOL-System. Der ALCOR ist jedoch schon aufgrund seiner starken Panzerung weitaus schwerer als die gleichartigen Systeme. ALCOR hat wichtige Kampfunterstützungsfunktionen. An Schlachten oder Einsätzen beteiligte Einheiten können durch ihn kurz hinter den eignenen Linien schnell aufmunitioniert werden und stehen dem Befehlshaber innerhalb weniger Minuten wieder zur Verfügung.

Aktionsbereich





RUNE

Radarstellung

Gewicht:	18
Tankvolumen:	10
Verbrauch:	1
Baukosten (M/E):	11/30
Max.Gruppenstärke:	1(5)

AktionsPorts:

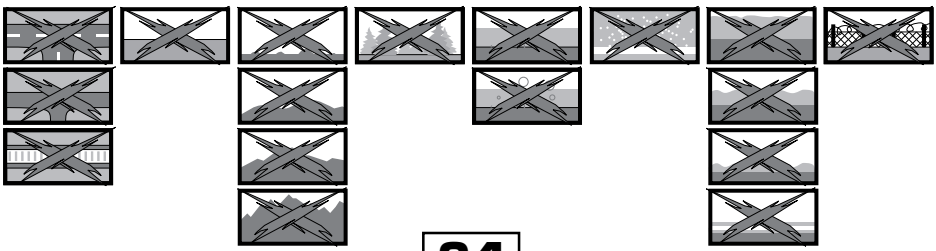
	Bezeichnung	#	Range						
A									
B									
C									
D									

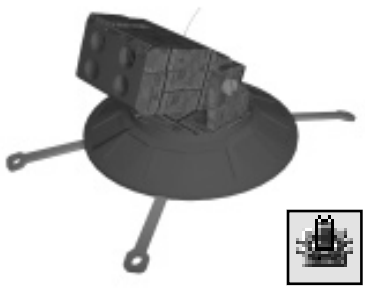
1,25	300	0	10

Beschreibung:

Unbewaffnete und stationär ausgelegte Radarstellung. Die fehlenden Selbstverteidigungssysteme machen einen sorgsamen Schutz notwendig, da die Suchstrahlen der RUNE weit in gegnerisches Gebiet ragen und sie so außerordentlich interessant für feindliche Tiefflieger machen. Einige COMET-Einheiten in unmittelbarer Nähe der RUNE erscheinen ratsam.

Aktionsbereich





MEDUSA

FlaRak-Geschütz

Gewicht:	14
Tankvolumen:	80
Verbrauch:	1
Baukosten (E/M):	13/6
Max.Gruppenstärke:	1(5)

AktionsPorts:

	Bezeichnung	#	Range						
A	Boden-Luft Raketen	10	2-6	430	430				
B									
C									
D									

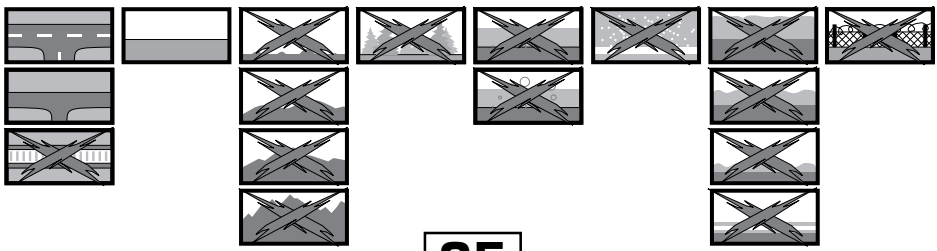
2,25	160	990	4

1

Beschreibung:

Nur schwer bewegliches, in seiner Feuerkraft aber umso gewaltigeres Flugabwehrraketen-Geschütz. Die strahlgetriebenen Geschosse der MEDUSA jagen bis in die höchsten Luftschichten mit unglaublicher Geschwindigkeit alles, was sich in Reichweite dieses Geschützes bewegt. IST BESONDERS ZU SICHERN!!!

Aktionsbereich





SKULL

Bunker

Gewicht:	92
Tankvolumen:	120
Verbrauch:	3
Baukosten (M/E):	20/35
Max.Gruppenstärke:	1(5)

AktionsPorts:

	Bezeichnung	#	Range						
A	2 X 90 mm Kanone	16	1-3			550	550		
B	20 mm MG	20	1		315	315			
C									
D									

1,25	600	502	3

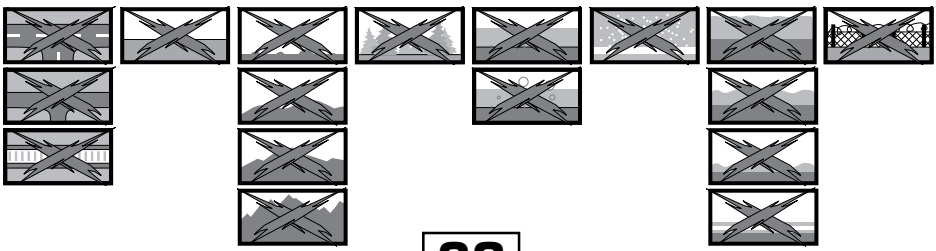
Beschreibung:

Fest installiertes Waffensystem, integriert in Bunkeranlagen. Wichtig wird diese Einheit durch die Aufnahmefähigkeit einiger kleinerer Infanterie- oder Mineneinheiten. Die gegen gepanzerte Ziele und Tiefflieger gerichteten Waffen erfahren ihre Wirkung auch im Kampf gegen Schiffe, was den SKULL für die Verwendung als Küstenbatterie sinnvoll macht.

TRANSPORTER

Max.Ladegewicht: 5
Infanterie
Minen
Kristalle

Aktionsbereich





IONSTAR

Geschützturm

Gewicht:	117
Tankvolumen:	0
Verbrauch:	0
Baukosten (E/M):	n.a.
Max.Gruppenstärke:	1(5)



AktionsPorts:

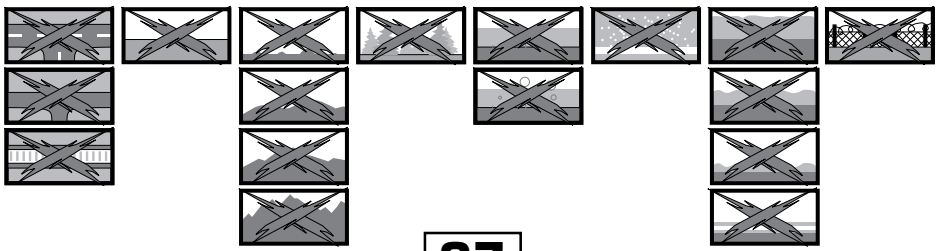
	Bezeichnung	#	Range						
A	120 mm Kanone	12	2-6			620	620		620
B									
C									
D									

0	580	478	3

Beschreibung:

Ebenfalls bestens für den Einsatz als Küstenbatterie geeignet, wäre die Aufgabe des IONSTAR die Bewachung von Meerengen oder Flußmündungen. Die große Reichweite der Artilleriegeschütze erschwert das Heranahen gepanzerter Verbände zu Land und zu Wasser.

Aktionsbereich





SUPER VIRUS

Mine

Gewicht:	1
Tankvolumen:	4
Verbrauch:	1
Baukosten (M/E):	1/1
Max.Gruppenstärke:	10

AktionsPorts:

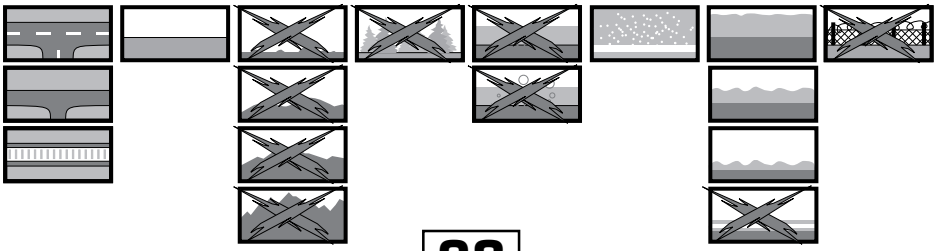
	Bezeichnung	#	Range						
A									
B									
C									
D									

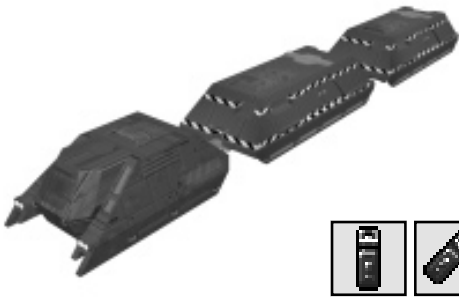
3,5	450	0	1

Beschreibung:

Die Funktion des SUPER VIRUS ist einfach und schnell umrissen. Diese unbewegliche Mine sperrt jede Art von Bodeneinheit und ist somit defensiv zur weiteren Sicherung von Stellungen besonders geeignet.
Beim ersten Feindkontakt wird eine explosive Ladung gezündet, die über eine erhebliche Sprengkraft verfügt.

Aktionsbereich





DOLMEN Z1

Transportzug

Gewicht:	32
Tankvolumen:	100
Verbrauch:	2
Baukosten (E/M):	12/13
Max.Gruppenstärke:	1(4)

AktionsPorts:

	Bezeichnung	#	Range						
A									
B									
C									
D									

11	120	200	2

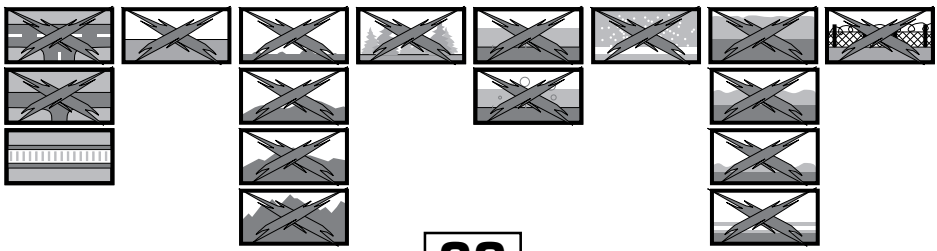
Beschreibung:

Dieser Transportzug kann sehr viel und sehr schweres Gerät laden. Er ist nicht bewaffnet und nur durchschnittlich gepanzert, dafür aber sehr schnell. Bestens geeignet für das Zuführen neuen Geräts aus den Fabriken an die Front.

TRANSPORTER

Max.Ladegewicht: 30
Schweres Gerät
Leichte Fahrzeuge
Infanterie
Minen
Kristalle

Aktionsbereich





ANACONDA Z2

Kampfpanzerzug

Gewicht:	36
Tankvolumen:	80
Verbrauch:	2
Baukosten (M/E):	18/16
Max.Gruppenstärke:	1(5)

AktionsPorts:

	Bezeichnung	#	Range						
A	90 mm Kanone	8	1-2			550	550		
B	30 mm Kanone	12	1		360				
C	9 mm MG	18	1			270			
D									

13	484	600	3

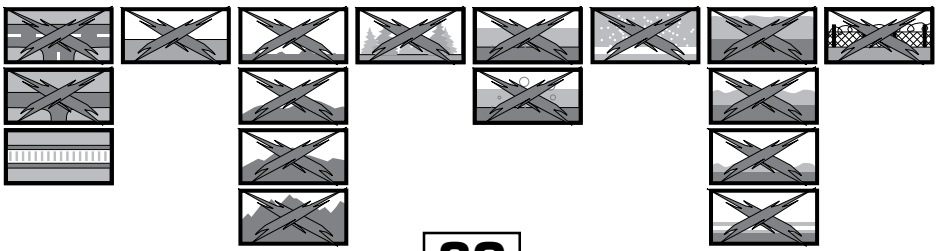
Beschreibung:

Wichtiger Kampfpanzerzug für den Einsatz in frontnahen Gebieten. Ist befähigt gegen gepanzerte Landangriffe, gegen Schiffe und Tiefflieger vorzugehen und transportiert gleichzeitig leichtere Güter. Wird besonders wichtig wenn es gilt, schnell kleinere Panzereinheiten zwischen verschiedenen Orten zu transportieren.

TRANSPORTER

Max.Ladegewicht: 8
Leichte Fahrzeuge
Infanterie
Kristalle

Aktionsbereich







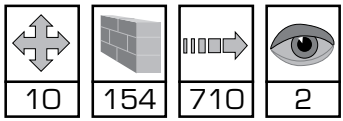
EXCALIBUR Z3

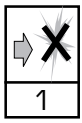
Eisenbahngeschütz

Gewicht:	38
Tankvolumen:	90
Verbrauch:	3
Baukosten (E/M):	22/16
Max.Gruppenstärke:	1(3)

AktionsPorts:

	Bezeichnung	#	Range						
A	200 mm Kanone	3	4-8			900	900		900
B	9 mm MG	4	1			270			
C									
D									



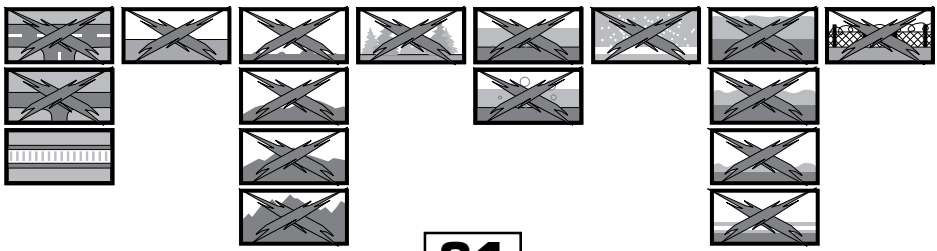


Beschreibung:

Mächtiges Bahngeschütz mit weitreichender Artillerie und Nahkampfwaffen. Vermag Transporte über ungesicherte Gleisanlagen zu schützen. Aufgrund seiner Schnelligkeit ist es auch sinnvoll, diese Art von Geschütz in trassennahen Gegenden zu Hilfe zu rufen.

Die Hauptaufgabe des EXCALIBUR 23 ist allerdings die Zerstörung von weit hinter der Frontlinie befindlichen Brücken, Schienen und Straßen.

Aktionsbereich





MENHIR Z4

Schnellzug

Gewicht:	21
Tankvolumen:	126
Verbrauch:	3
Baukosten (M/E):	14/10
Max.Gruppenstärke:	1(4)

AktionsPorts:

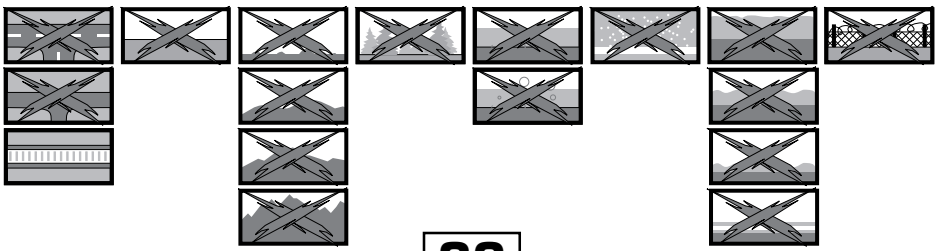
	Bezeichnung	#	Range						
A	80 mm Kanone	2	1			500			
B	Boden-Luft Raketen	6	2-5		430				
C	20 mm MG	8	1		310				
D									

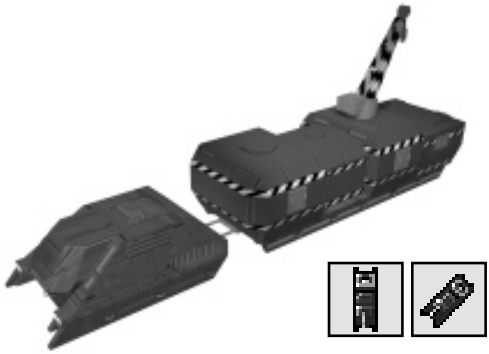
16	300	816	5

Beschreibung:

Weiterer zum Kampf entwickelter Zug mit hoher Geschwindigkeit, dessen Geschütze bei der Bekämpfung von Bodenzielen allerdings nur kurze Reichweiten haben. Dafür ist der MENHIR mit weitreichenden Boden-Luft-Raketen ausgerüstet und kann somit angreifende Tiefflieger schon im Vorfeld ihres Eintreffens wirksam bekämpfen.

Aktionsbereich





MONOLITH Z6

Instandsetzungszug

Gewicht:	32
Tankvolumen:	160
Verbrauch:	2
Baukosten (E/M):	10/11
Max.Gruppenstärke:	1(3)

AktionsPorts:

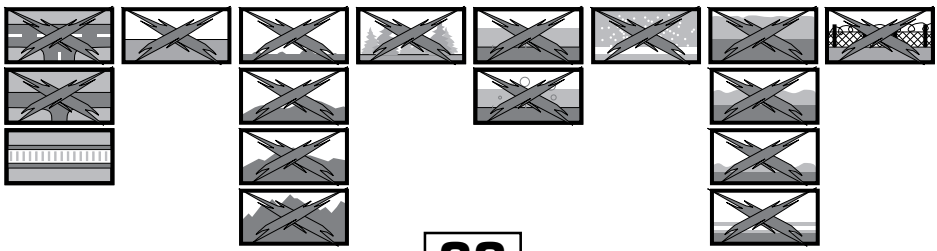
	Bezeichnung	#	Range						
A	20 mm MG	4	1		310	310			
B	Treibstoff	360	1	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.
C	Munition	200	1	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.
D									

12	160	320	2

Beschreibung:

Dieser Instandsetzungszug hat nur beschränkte Defensivfähigkeiten und vermag sich lediglich aus kurzer Distanz zur Wehr zu setzen. Bedeutsamer sind seine konstruktiven Möglichkeiten. So vermag diese Einheit beschädigte Trassen zu reparieren und gleichzeitig weitere Einheiten mit Munition und Treibstoff zu versorgen.

Aktionsbereich





MÖWE SX-1

Schnellboot

Gewicht:	8
Tankvolumen:	120
Verbrauch:	3
Baukosten (M/E):	16/15
Max.Gruppenstärke:	5

AktionsPorts:

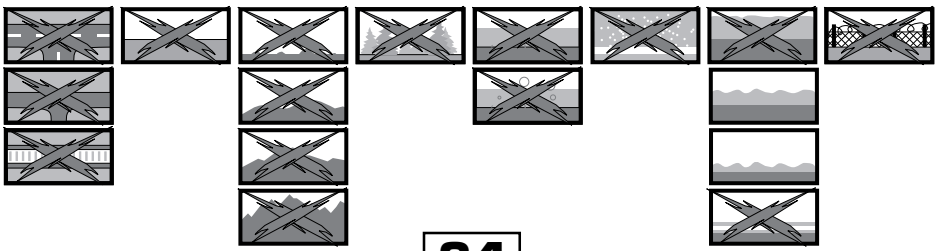
	Bezeichnung	#	Range						
A	2 X 30 mm Kanonen	8	1		365		365		
B									
C									
D									

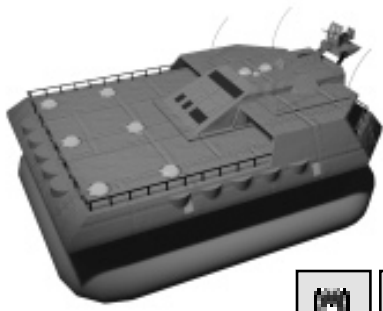
10	190	820	7

Beschreibung:

Äußerst schnelles Boot, das allerdings nicht auf offener See operieren kann. Seine Fähigkeiten gegen Schiffe und Flugzeuge machen es sinnvoll gegen seegestützte Angriffe. Die MÖVE gilt als Flakpanzer der Meere.

Aktionsbereich





VADER D-1

Landungsboot

Gewicht:	6
Tankvolumen:	50
Verbrauch:	1
Baukosten (E/M):	14/8
Max.Gruppenstärke:	10

AktionsPorts:

	Bezeichnung	#	Range						
A	20 mm MG	5	1			270			
B									
C									
D									

6	112	400	4

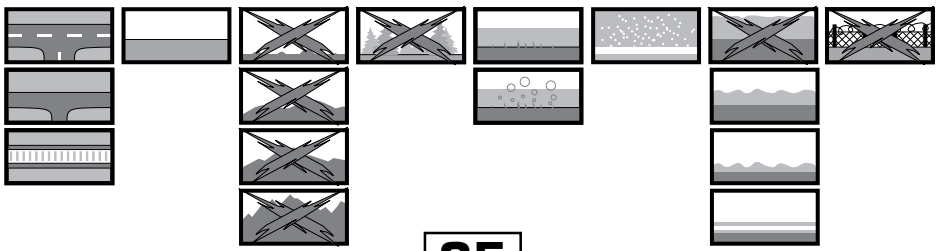
Beschreibung:

Mäßig gepanzertes Landungsboot für leichte Fahrzeuge etc. Seine Bewaffnung läßt es zum kurzfristigen Gegner für störende gepanzerte Verbände heranwachsen. Aufgrund seiner Masse nicht sehr schnell ermöglicht der VADER grossangelegte Landungsoperationen von See aus.

TRANSPORTER

Max.Ladegewicht: 16
Leichte Fahrzeuge
Infanterie
Minen
Kristalle

Aktionsbereich





PATRIX

Patrouillenboot

Gewicht:	10
Tankvolumen:	110
Verbrauch:	2
Baukosten (M/E):	20/20
Max.Gruppenstärke:	5

AktionsPorts:

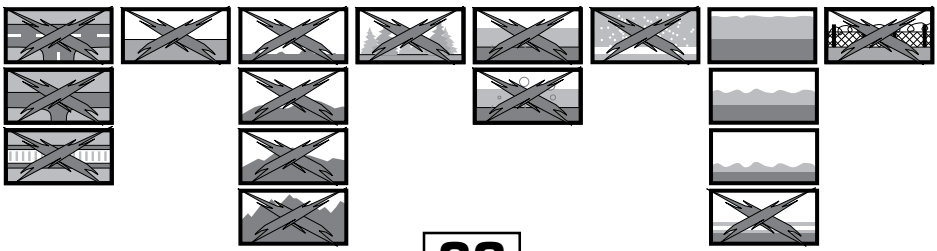
	Bezeichnung	#	Range						
A	40 mm Kanone	10	1			375	375		
B	20 mm MG	8	1		270				
C									
D									

8	210	700	6

Beschreibung:

Gut bewaffnetes Küstenboot, gebaut für unübersichtliche Küstengebiete, da es sowohl gegen Schiffe, wie auch gegen landgestützte Einheiten vorgehen kann. Am besten in Ergänzung zu Küstenbatterien.

Aktionsbereich





HYDRA

Torpedoboot

Gewicht:	40
Tankvolumen:	146
Verbrauch:	3
Baukosten (E/M):	40/40
Max.Gruppenstärke:	1(5)

AktionsPorts:

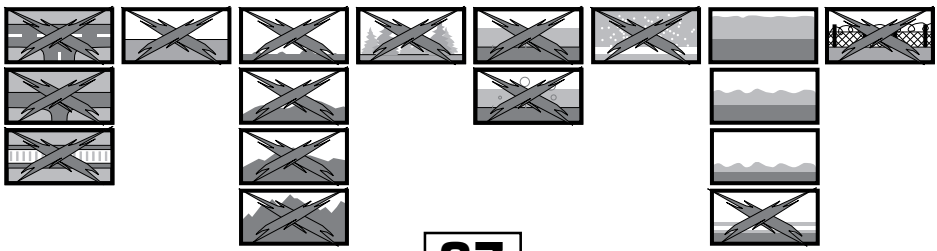
	Bezeichnung	#	Range						
A	90 mm Kanone	8	1-2			550	550		
B	30 mm Kanone	6	1		360		360		
C	Wasserbomben	4	1					385	
D	Torpedos	2	1-2				420		

7	320	750	6

Beschreibung:

Allzweck-Torpedoboot zum Einsatz gegen größere Schiffe und U-Boote, aber auch gerüstet gegen tiefffliegende Eindringlinge und landgestützt operierende Einheiten. Sehr gut zur Unterstützung größerer Marineeinheiten.

Aktionsbereich







POLAR C-6

Kreuzer

Gewicht:	92
Tankvolumen:	288
Verbrauch:	4
Baukosten (M/E):	80/70
Max.Gruppenstärke:	1(6)

AktionsPorts:

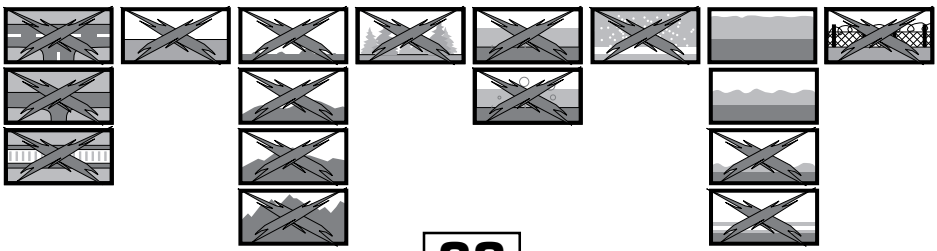
	Bezeichnung	#	Range						
A	2 X 120 mm Kanonen	14	1-4			630	630		
B	3 X 50 mm Kanonen	10	1-3		390	390	390		
C	Wasserbomben	6	1					365	
D	2 X 20 mm MG	16	1		260				

6	580	820	5

Beschreibung:

Größerer Kreuzer, gewappnet gegen alle Angriffe von See, aus der Luft oder vom nahen Festland her. Mehrere dieser Einheiten stellen eine ernstzunehmende Gefahr für alle Angreifer dar. Die Panzerung läßt Einheiten dieser Art auch alleine verwendbar erscheinen.

Aktionsbereich





ZENIT MBS-19

Schlachtschiff

Gewicht:	120
Tankvolumen:	365
Verbrauch:	5
Baukosten (E/M):	110/90
Max.Gruppenstärke:	1(8)

AktionsPorts:

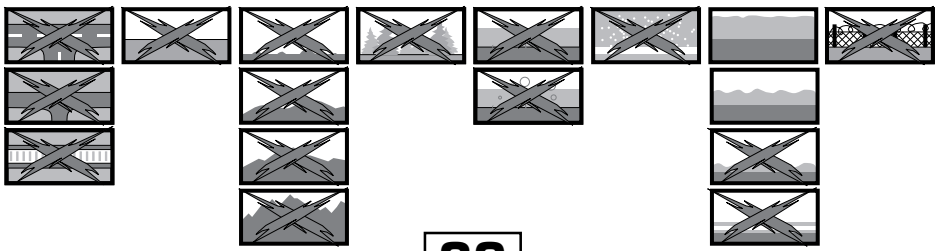
	Bezeichnung	#	Range						
A	2 X 220 mm Kanonen	16	3-8			980	980		980
B	2 X120 mm Kanonen	14	1-4			620	620		
C	2 X 50 mm Kanonen	12	1-3		380	380	380		
D	2 X 30 mm Kanonen	16	1		370				

5	750	851	4

Beschreibung:

Sehr gut gepanzertes Schlachtschiff, große Wasserverdrängung und von daher nicht außerordentlich schnell. Mächtige, weitreichende Waffen gegen Schiffe, Flieger und landgestützte Produktionsanlagen. Fähig, gleich mehrere feindliche Verbände zu binden. ZENIT in Kooperation mit anderen Verbänden stellt die vielleicht mächtigste Macht zur See dar. ZENIT Einheiten sind allerdings anfällig gegen feindliche UBoote.

Aktionsbereich





REX

Reparatur & Transportschiff

Gewicht:	123
Tankvolumen:	480
Verbrauch:	5
Baukosten (M/E):	50/50
Max.Gruppenstärke:	1(5)

AktionsPorts:

	Bezeichnung	#	Range						
A	2 X 30 mm Kanonen	4	1		370		370		
B	Treibstoff	990	1	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.
C	Munition	800	1	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.
D	Material	14	1	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.

4	202	12	3

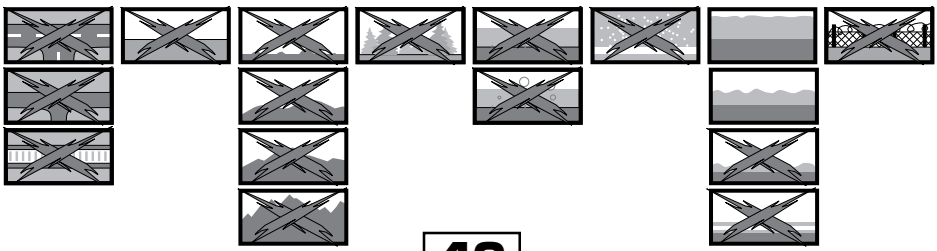
Beschreibung:

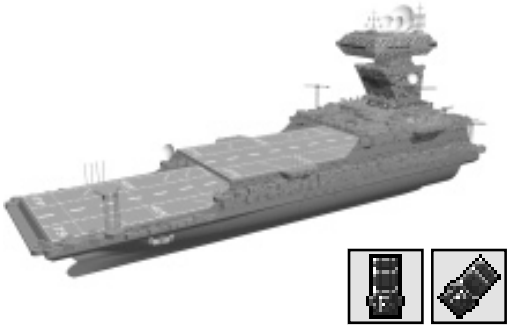
Allzweckeinheit, vorbereitet auf die Reparatur von Booten, aber auch nutzbar als Transporter und Nachschubschiff. Nur mäßige Bewaffnung und Panzerung bieten wenig Schutz gegen Angreifer, daher Begleitschutz notwendig. Nicht sehr schnell.

TRANSPORTER

Max.Ladegewicht: 76
Schweres Gerät
Leichte Fahrzeuge
Infanterie
Minen
Kristalle

Aktionsbereich





TITAN N2

Flugzeugträger

Gewicht:	126
Tankvolumen:	460
Verbrauch:	6
Baukosten (E/M):	120/100
Max.Gruppenstärke:	1(6)

AktionsPorts:

	Bezeichnung	#	Range						
A	Treibstoff	980	1	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.
B	Boden-Luft Raketen	14	2-6	440	440				
C	50 mm Kanone	20	1-3		380	380	380		
D	Munition	540	1	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.

5	440	815	4

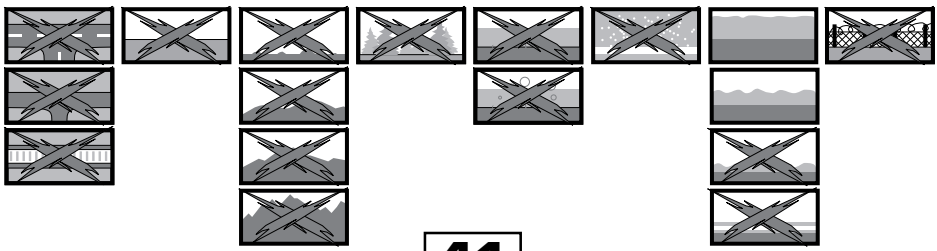
TRANSPORTER

Max.Ladegewicht: 110
Infanterie
Flugzeuge

Beschreibung:

Die neueste Entwicklung im Bereich der Flugzeugträger bietet einen mächtigen Schutz gegen Flieger, aber nur durchschnittliche Sicherheit gegen Schiffe und Landeinheiten. Gegen U-Boote ist der TITAN machtlos, daher ist Begleitschutz notwendig. Als seegestützte Basis für überraschende Angriffe aus der Luft ist diese Einheit sehr wichtig. Auch hier bremst die große Masse die Geschwindigkeit.

Aktionsbereich







ORCA U7

Jagd UBoot

Gewicht:	26
Tankvolumen:	260
Verbrauch:	2
Baukosten (M/E):	50/30
Max.Gruppenstärke:	1(4)

AktionsPorts:

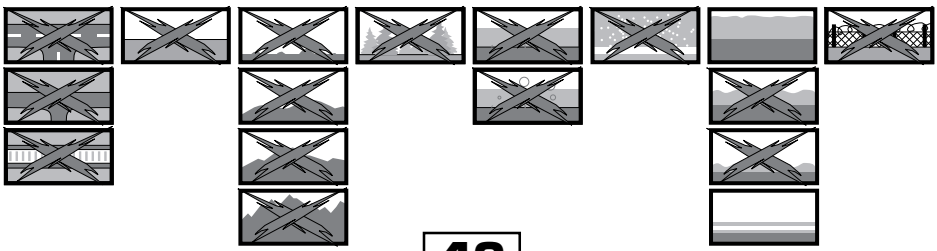
	Bezeichnung	#	Range						
A	Torpedos	6	1-2				470	470	
B									
C									
D									

6	315	860	3
3	MF	H	

Beschreibung:

Ein Jagd U-Boot der neuesten Baureihe. Äußerst effektiv in verdeckter Aktion gegen feindliche Nachschubkonvois. In Landnähe und in aufgetauchtem Zustand ermöglicht die 50 mm Kanone das Bekämpfen im Hinterland operierender Einheiten.

Aktionsbereich





SHELL S3

Transport UBoot

Gewicht:	58
Tankvolumen:	200
Verbrauch:	4
Baukosten (E/M):	42/35
Max.Gruppenstärke:	1(5)

AktionsPorts:

	Bezeichnung	#	Range						
A	Torpedos	2	1-2				420		
B									
C									
D									

5	210	300	3

2	H

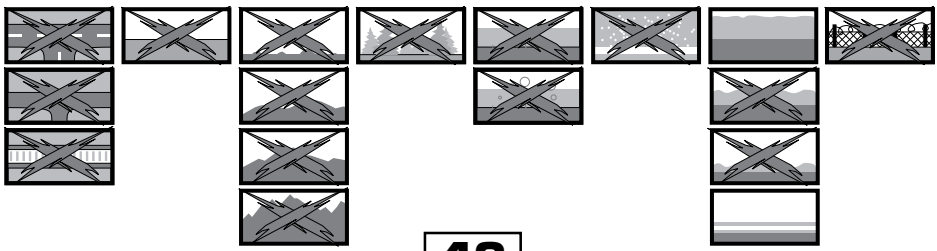
TRANSPORTER

Max.Ladegewicht: 26
Leichte Fahrzeuge
Infanterie
Minen
Kristalle

Beschreibung:

In der Vergangenheit sehr bedeutsam gewordenes Transport U-Boot. Nicht sehr schnell, nicht sehr gut gepanzert, aber ungeschlagen in seiner Fähigkeit, gleich mehrere Einheiten unbeobachtet im Hinterland des Feindes abzusetzen oder einen Strandkopf zu bilden. Ebenfalls gute Angriffsmöglichkeiten gegen feindliche Kriegsschiffe.

Aktionsbereich







U.H.U. R-51

Aufklärer

Gewicht:	34
Tankvolumen:	328
Verbrauch:	6
Baukosten (M/E):	30/22
Max.Gruppenstärke:	10

AktionsPorts:

	Bezeichnung	#	Range						
A									
B									
C									
D									

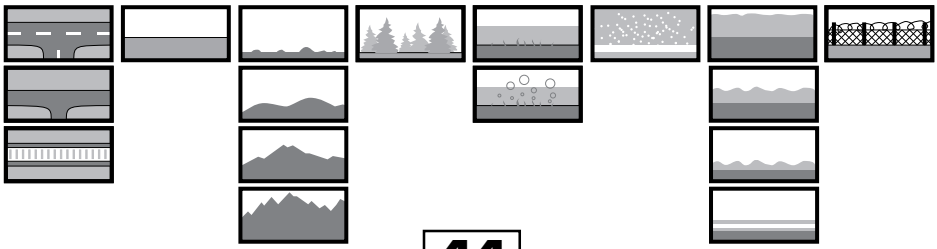
13	200	700	9

H

Beschreibung:

Der U.H.U. R-51 ist ein Aufklärungsflugzeug mit guter Reichweite und großartiger Feinderkennung. Der Flieger verfügt über einen großen Tank und somit über die Möglichkeit, sehr lange in der Luft zu bleiben. Fehlende Waffensysteme machen eine Eigenverteidigung jedoch unmöglich. Besonders über stark frequentiertem Feindgebiet müssen eigene Anbfangjäger den U.H.U. R-51 begleiten.

Aktionsbereich





GHOST FB-3

Tarnkappenjäger

Gewicht:	19
Tankvolumen:	190
Verbrauch:	4
Baukosten (E/M):	23/15
Max.Gruppenstärke:	10

AktionsPorts:

	Bezeichnung	#	Range						
A	Luft-Luft Raketen	4	1	460	460				
B	Luft-Boden Raketen	2	2			400	400		
C	20 mm MG	4	1	240	240				
D	Luft-Luft Raketen	1	1	530	530				

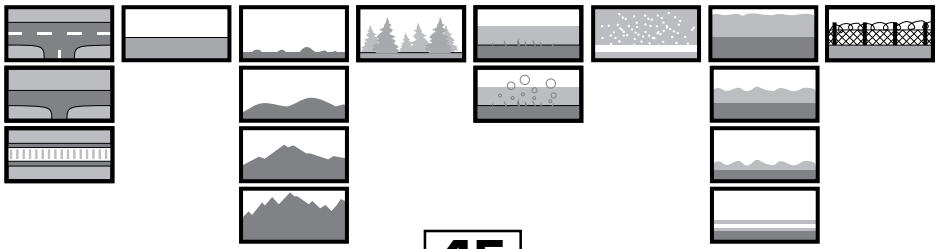
17	220	860	4

3	H

Beschreibung:

Moderner Jagdbomber, dessen bekannteste Besonderheit es ist, Radarwellen kaum zu reflektieren und so teilweise „unsichtbar“ zu werden. Im Luftkampf etwas stärker als der EXTERMINATOR, stehen ihm neben den üblichen Luft-Luft-Raketen auch noch Waffen gegen Bodenziele zur Verfügung. Auch aufgrund der Aufklärungsreichweite wird der GHOST häufig für kleinere strategische Luftoperationen eingesetzt.

Aktionsbereich





STORMBRINGER

Höhenbomber

Gewicht:	38
Tankvolumen:	420
Verbrauch:	6
Baukosten (M/E):	32/24
Max.Gruppenstärke:	10

AktionsPorts:

	Bezeichnung	#	Range						
A	1,8t Bomben	6	1						950
B	20 mm MG	10	1	240	240				
C									
D									

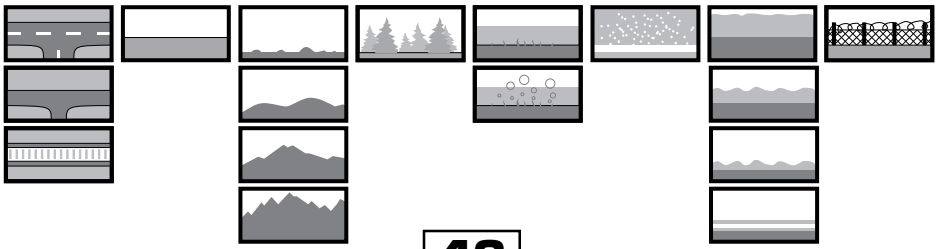
11	200	700	4

H

Beschreibung:

Speziell entwickelt zur Bombardierung von Gebäuden und Brücken, fliegt der STORMBRINGER sehr hoch und sehr weit. In dieser Eigenschaft verfügt er über eine tödliche Präzision. Im Kampf gegen Abfangjäger ist er allerdings auf schwache Standardbordwaffen angewiesen. Im allgemeinen verfügt er über herausragende Fähigkeiten, schnelle „chirurgische“ Eingriffe am Feind vorzunehmen.

Aktionsbereich





GENOM J1

Jagdflugzeug

Gewicht:	16
Tankvolumen:	170
Verbrauch:	5
Baukosten (E/M):	18/13
Max.Gruppenstärke:	10

AktionsPorts:

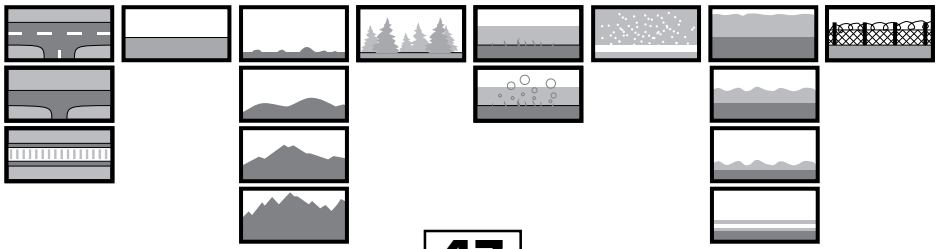
	Bezeichnung	#	Range						
A	Luft-Luft Raketen	6	1		460				
B	20 mm MG	4	1		265				
C									
D									

17	190	850	3,5

Beschreibung:

Eine zuverlässige und in großen Stückzahlen gebaute Maschine bildet das Rückgrat der drullischen Luftverteidigung. Der GENOM ist schnell, wendig und im Einsatz gegen anfliegende Luftstreitkräfte äußerst effektiv. Um ein Nachfolgemodell ist es ziemlich still geworden. Gerüchte besagen, daß der Feind mit dem Hersteller EXOTRANS geheime Verträge geschlossen hat, und möglicherweise aus diesem Grunde Lieferungen spärlich geworden sind.

Aktionsbereich





EXTERMINATOR

Jagdbomber

Gewicht:	18
Tankvolumen:	245
Verbrauch:	4
Baukosten (M/E):	20/15
Max.Gruppenstärke:	10

AktionsPorts:

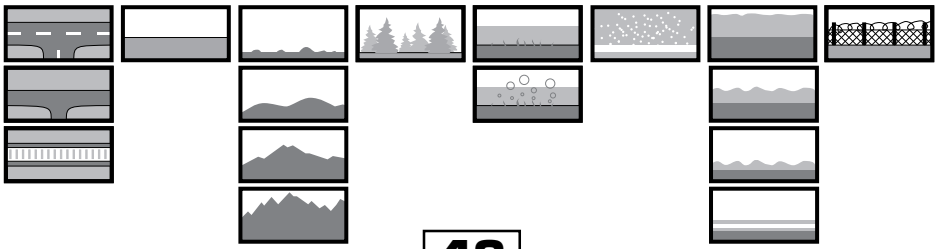
	Bezeichnung	#	Range						
A	Luft-Luft Raketen	2	1		400				
B	Luft-Boden Raketen	4	1			400	400		
C	20 mm MG	4	1		310	310			
D	250 kg Bomben	2	1			290	290		

16	215	810	4,5

Beschreibung:

Standardjagdbomber der Luftwaffe. Sehr große Reichweite in Verbindung mit machtvollen Bodenbekämpfungswaffen und Flugabwehrgeschossen machen den EXTERMINATOR zu einem wirksamen Mittel anfliegenden Feindverbänden oder anrückenden gepanzerten Einheiten wirkungsvoll zu begegnen.

Aktionsbereich





SPERBER TB-4

Wasserflugzeug

Gewicht:	19
Tankvolumen:	162
Verbrauch:	4
Baukosten (E/M):	21/16
Max.Gruppenstärke:	10

AktionsPorts:

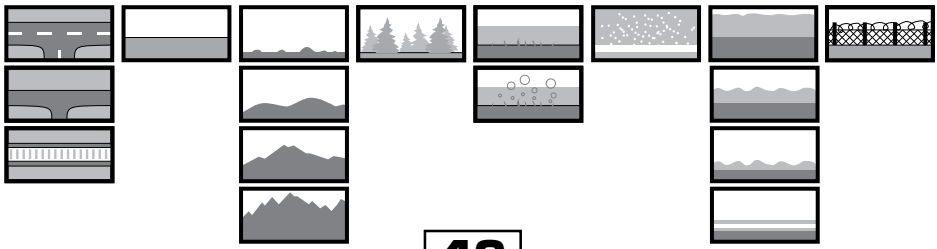
	Bezeichnung	#	Range						
A	22 mm MG	6	1		270	270	270		
B	Torpedos	4	1-2				465		
C	Wasserbomben	2	1					365	
D	Luft-Boden Raketen	1	1			400	400		

15	220	760	5,25

Beschreibung:

Der SPERBER ist eine sehr wirkungsvolle Waffe gegen landgestützte Vorstöße, Luftoffensiven und Marineeinheiten. Hohe Reichweiten und sichere Panzerung lassen den SPERBER wirksam werden gegen die meisten feindlichen Angriffsformen. Eine feindliche Seeherrschaft entzieht dem SPERBER jedoch schnell die Lebensgrundlage.
Der SPERBER ist als einziges Flugzeug in der Lage, gegen getauchte UBoote vorzugehen.

Aktionsbereich





SPECTRUM

Tankflugzeug

Gewicht:	32
Tankvolumen:	430
Verbrauch:	5
Baukosten (M/E):	24/20
Max.Gruppenstärke:	10

AktionsPorts:

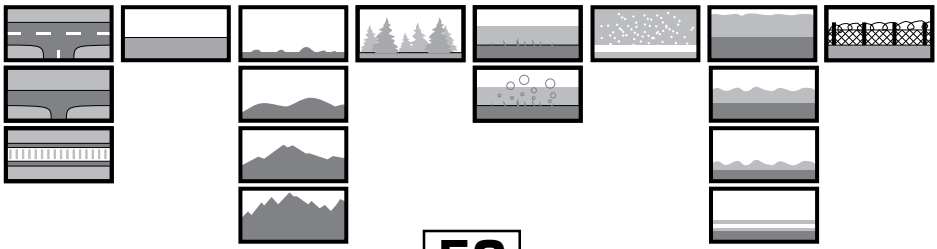
	Bezeichnung	#	Range						
A	20 mm MG	6	1		240				
B	Treibstoff	380	1	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.
C									
D									

10	185	690	4

Beschreibung:

Kleiner wendiger Auftanker für im Einsatz befindliche Luftverbände. Nur schwache Selbstverteidigungsmöglichkeiten, daher möglichst zu schützen.
Natürlich können nur Luftfahrzeuge von der SPECTRUM betankt werden.

Aktionsbereich







CRUX

Transportflugzeug

Gewicht:	36
Tankvolumen:	200
Verbrauch:	6
Baukosten (E/M):	22/20
Max.Gruppenstärke:	10

AktionsPorts:

	Bezeichnung	#	Range						
A									
B									
C									
D									

10	185	650	3,25

Beschreibung:

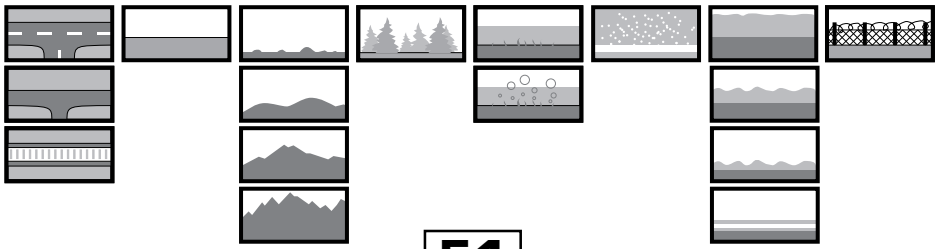
Transportflugzeug mit großen Ladekapazitäten. Durchschnittliche Reichweite und fehlende Selbstverteidigungsmöglichkeiten machen Begleitschutz zwingend notwendig. Dafür können aber mehrere Einheiten gleichzeitig abgesetzt oder evakuiert werden.

TRANSPORTER

Max.Ladegewicht: 32

Infanterie
Kristalle
Leichte Fahrzeuge
Schweres Gerät
Transporter

Aktionsbereich





DRAGON H1

Kampfhubschrauber

Gewicht:	17
Tankvolumen:	144
Verbrauch:	4
Baukosten (M/E):	18/15
Max.Gruppenstärke:	10

AktionsPorts:

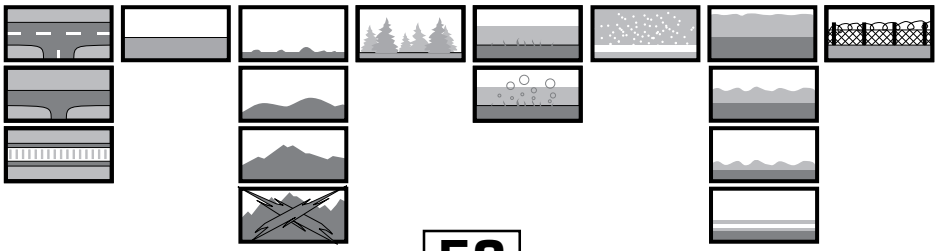
	Bezeichnung	#	Range						
A	Luft-Luft Raketen	2	1		320				
B	Luft-Boden Raketen	4	1			400	400		
C	30 mm Kanone	6	1			360	360		
D	20 mm MG	2	1		240				

10	200	650	3

Beschreibung:

Gut gepanzerter und sowohl gegen Angriffe aus der Luft wie auch vom Boden aus gerichteter Kampfhubschrauber. Seine Spezifikationen machen ihn zu einer ausgezeichneten Offensivwaffe.

Aktionsbereich





GUPPI H2

Transporthubschrauber

Gewicht:	20
Tankvolumen:	160
Verbrauch:	5
Baukosten (E/M):	20/16
Max.Gruppenstärke:	10

AktionsPorts:

	Bezeichnung	#	Range						
A	30 mm Kanone	8	1		300	300	300		
B									
C									
D									

8	260	600	3

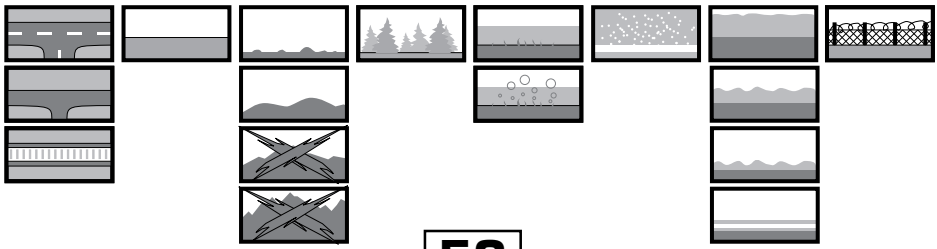
Beschreibung:

Allzweckhubschrauber, dessen hauptsächlicher Zweck im sicheren Transport leichter Truppenteile besteht. Seine Bewaffnung und Panzerung ermöglicht ihm auch den Einsatz gegen überraschend angreifende Verbände. DAZU IST JEDOCH EINE GENEHMIGUNG EINZUHOLEN!!!

TRANSPORTER

Max.Ladegewicht: 12
Infanterie
Kristalle

Aktionsbereich







ALDINIUM

Kristall

Gewicht:	32
Material:	5
Max.Gruppenstärke:	1

Beschreibung:

Wichtigste Möglichkeit derRohstoffgewinnung auf Chromos. Operatoren sind angewiesen, möglichst viele Kristalle dieser Art zu sammeln und zu den Produktionskombinaten zu befördern.Um Kristalle aufzunehmen muss eine geeignete Transporteinheit (z.B. SNAKE oder ATLAS) auf das entsprechende Feld ziehen. Ein Kristall ergibt umgewandelt 10 t Material.
ALDINIUM IST KRIEGSENTSCHEIDENT!!!

Sichtungsmeldungen

Streitkräftamt
Technische Abtreilung, Software und Trainings,
den 12.05.179 n.Z.

Es gibt Anzeichen dafür, daß TITAN NET vermehrt in die Entwicklung neuer Waffensysteme investiert. Es ist daher von höchster Priorität, auftauchenden Meldungen über nicht identifizierte Systeme nachzugehen. ALLE ERMITTELTEN DATEN SIND SCHNELLSTMÖGLICH DEM DIREKTEN VORGESETZTEN UND DEM STREITKRÄFTEAMT SCHRIFTLICH MITZUTEILEN. Dafür sind die im Anhang befindlichen Vordrucke zu verwenden.

i.A. GL Ph. Shoenfelt

Gewicht:

Tankvolumen:

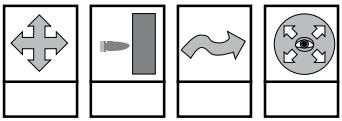
Verbrauch:

Baukosten (M/E):

Max.Gruppenstärke:

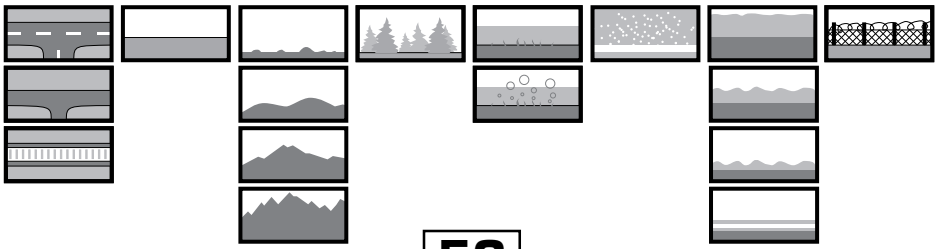
AktionsPorts:

	Bezeichnung	#	Range						
A									
B									
C									
D									



Beschreibung:

Aktionsbereich



Gewicht:

Tankvolumen:

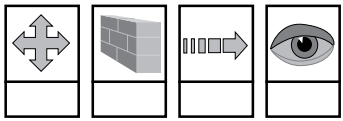
Verbrauch:

Baukosten (E/M):

Max.Gruppenstärke:

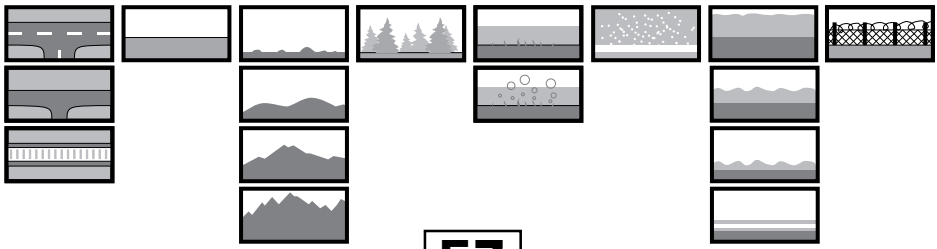
AktionsPorts:

	Bezeichnung	#	Range						
A									
B									
C									
D									



Beschreibung:

Aktionsbereich



Gewicht:

Tankvolumen:

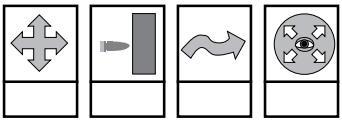
Verbrauch:

Baukosten (M/E):

Max.Gruppenstärke:

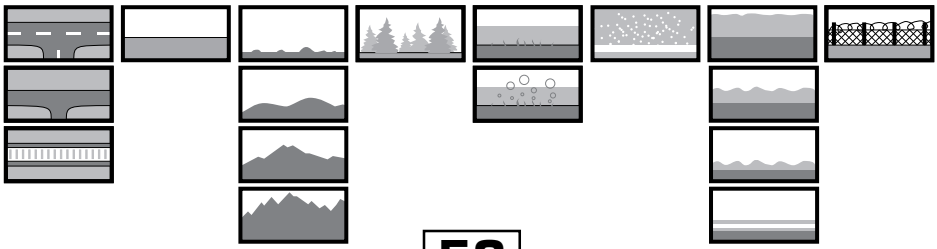
AktionsPorts:

	Bezeichnung	#	Range						
A									
B									
C									
D									



Beschreibung:

Aktionsbereich



Gewicht:

Tankvolumen:

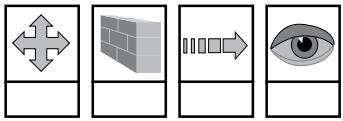
Verbrauch:

Baukosten (E/M):

Max.Gruppenstärke:

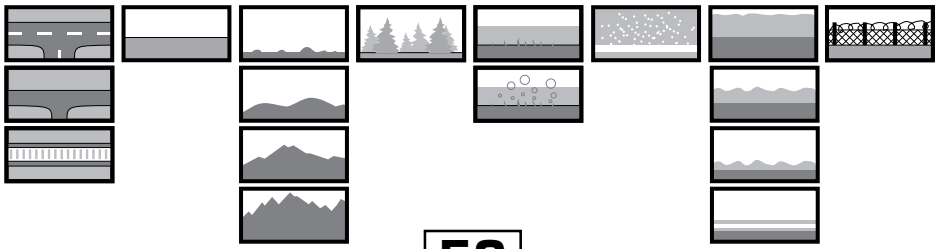
AktionsPorts:

	Bezeichnung	#	Range						
A									
B									
C									
D									



Beschreibung:

Aktionsbereich



Gewicht:

Tankvolumen:

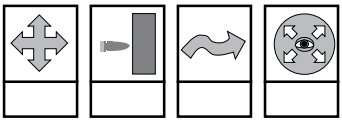
Verbrauch:

Baukosten (M/E):

Max.Gruppenstärke:

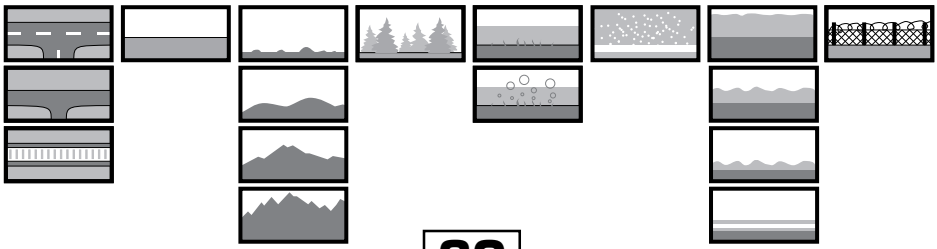
AktionsPorts:

	Bezeichnung	#	Range						
A									
B									
C									
D									



Beschreibung:

Aktionsbereich



VS-nur für den Dientstgebrauch
VNr. 1980507-373840

Hardware-Anforderungen

Um BATTLE ISLE 2 zu spielen, benötigen sie folgende Hardware:
Einen 100% IBM(TM) kompatiblen Computer auf 386, 486 oder Pentium(TM) Basis,
Eine VGA kompatible Graphikausrüstung,
Mindestens 4 Megabyte Arbeitsspeicher. Genauer:
- 2.3 Megabyte freien EMS Speicher,
- 580 Kilobyte freien DOS-Speicher,

Wenn Sie die CD-Version besitzen, benötigen Sie 6 Megabyte freien Platz auf Ihrer Harddisk, sowie ein CD-ROM Laufwerk.
Wenn Sie die Diskettenversion spielen, benötigen Sie 12 Megabyte freien Platz auf Ihrer Harddisk, sowie ein 3.5" HD-Diskettenlaufwerk

Optional unterstützte Hardware

BATTLE ISLE 2 unterstützt optional die folgende Hardwareausrüstung:
Eine Maus.
Falls Sie mehr als 4 Megabyte Arbeitsspeicher haben, sollten Sie die Differenz für SMARTDRIVE nutzen. Wir empfehlen generell, soviel Platz wie möglich für SMARTDRIVE zur Verfügung zu stellen.
Folgende Soundkarten werden unterstützt (alle TM):
- Adlib Music Synthesizer Card
- Adlib Gold Music Synthesizer Card
- Creative Labs Soundblaster
- Creative Labs Soundblaster Pro
- IBM internal speaker
- Media Vision Pro Audio Spectrum 8
- Media Vision Pro Audio Spectrum Plus / 16
- Roland MT 32 und Kompatible
- General MIDI
- Tandy 3-Voice internal sound

Software-Anforderungen

Um BATTLE ISLE 2 zu spielen benötigen Sie auf Ihrem Computer die folgende Software:
- MS-DOS Version 5.0 oder ein dazu 100% kompatibles Betriebssystem. Wir empfehlen allerdings MS-DOS 6.2 zu verwenden.
- Wenn Sie die CD-Rom Version benutzen, den CD-ROM Treiber MSCDEX von Microsoft oder einen dazu 100% kompatiblen.

Optional unterstützte Software

Der Einsatz von SMARTDRIVE wird unterstützt und empfohlen.

Vorbereitungen zur Installation

Bevor Sie BATTLE ISLE 2 installieren stellen Sie bitte sicher, daß sie mit folgender Konfiguration des Betriebssystems arbeiten. Dabei steht **<path>** für den kompletten Zugriffspfad auf Ihr DOS-Directory, also z.B. **C:\DOS.**

In der Datei CONFIG.SYS

Die folgenden Zeilen müssen in Ihrer CONFIG.SYS vorhanden sein:

```
DEVICE=<path>\HIMEM.SYS
dos=high,umb
files=40
DEVICE=<path>\EMM386.EXE aaaa ram D=64
```

Die Zeile dient dazu, EMS-Speicher bereitzustellen:

Dabei steht aaaa für die Größe des bereitgestellten EMS-Speichers in Kilobyte. Hier muß mindestens die Zahl 2300 stehen.

Darüberhinaus befindet sich hier eine Zeile, in der der gerätespezifische Treiber für Ihr CD-ROM Laufwerk geladen wird. Diese Zeile ist individuell auf Ihr Laufwerk zugeschnitten und von der Installationssoftware Ihres Laufwerkherstellers eingefügt worden. Sie sollten diese Zeile unverändert übernehmen.

Ihr Maustreiber wird entweder hier oder in AUTOEXEC.BAT geladen.

In der Datei AUTOEXEC.BAT:

Laden Sie alle residenten Programme nur in den hohen Speicher (mit LH).

Wenn Sie in der CONFIG.SYS keinen Maustreiber geladen haben, so muß hier der entsprechende Aufruf stehen.

Das Microsoft CD-ROM Interface MSCDEX wird hier ebenfalls geladen. Die entsprechende Zeile ist bereits bei der Installation Ihres CD-ROM Laufwerkes vom Installationsprogramm Ihres Laufwerkherstellers eingefügt worden. Sie sollten diese Zeile unverändert übernehmen.

Der folgende Aufruf lädt das Plattencacheprogramm SMARTDRIVE:

LH C:\DOS\SMARTDRV.EXE <LAUFWERKE> aaaa

Dabei steht <LAUFWERKE> für die Liste der Laufwerke, die gepuffert werden sollen. Hier muß das Laufwerk angegeben sein, das das installier-

te Spiel enthält. Haben Sie MS-DOS 6.2 so denken Sie bitte auch daran, daß ab dieser Version das Puffern von CD-ROM Laufwerken unterstützt wird. Ihr CD-ROM sollte also auf jeden Fall in der Liste stehen.

aaaa gibt die Größe des Arbeitspeichers in Kilobyte an, die für SMARTDRIVE zur Verfügung stehen soll. Geben Sie hier den Wert 512 an, wenn Sie nur 4 MB Arbeitsspeicher haben. Haben Sie mehr als 4 MB Arbeitsspeicher so sollten Sie alles, was darüber hinaus geht für SMARTDRIVE nutzen.

Installation

In allen folgenden Texten bedeutet <RETURN> , daß Sie die Taste RETURN drücken müssen.

Das Kopieren des Spiels auf Ihre Festplatte

Legen Sie die BATTLE ISLE 2 CD in Ihr CD-ROM Laufwerk, bzw. die Installationsdiskette in Laufwerk a:

Machen Sie das Laufwerk aktiv. Hat Ihr CD-Laufwerk beispielsweise die Bezeichnung E , so tippen Sie E: gefolgt von <RETURN>. Ein Diskettenlaufwerk aktivieren Sie durch das Eintippen von a: <RETURN>.

Geben Sie ein: INSTALL <RETURN>

Nachdem das Installationsprogramm gestartet ist, werden Sie gefragt, wohin sie BATTLE ISLE 2 installieren möchten. Drücken Sie <RETURN>, um den Vorschlag beizubehalten, oder geben Sie einen anderen Pfad ein und drücken dann <RETURN>.

In dem jetzt erscheinenden Menu drücken Sie bitte die Taste <1> um die Installation zu starten, oder <ESCAPE> um die Installation abzubrechen.

Das Installationsprogramm teilt Ihnen dann mit, wieviel Speicherplatz auf der Festplatte noch frei ist, und wieviel Speicherplatz von BATTLE ISLE 2 belegt werden wird. Drücken Sie die <RETURN> Taste und beantworten Sie die anschließende Frage mit <J> .

Installieren Sie eine Diskettenversion, so werden Sie zwischendurch aufgefordert, die jeweils nächste Diskette in Ihr Laufwerk zu legen. Bestätigen Sie das Einlegen der geforderten Diskette bitte mit <RETURN>

Das Anpassen an Ihre Hardware

Nachdem alle benötigten Dateien auf Ihre Festplatte kopiert wurden, escheint automatisch der SETUP-Bildschirm. Hier geben Sie Informationen über ihre Hardwarekonfiguration ein.

Stellen Sie zunächst bitte im oberen Teil Ihre verwendeten Soundkarten

ein. BATTLE ISLE 2 unterstützt jeweils eine Karte für FM (d.h. für Musik) und eine für FX (d.h.für Geräuscheffekte). Natürlich kann auch eine Karte gleichzeitig beides unterstützen (das ist der Normalfall).

Auf der linken Seite des Schirms wird eingestellt, welche Karte Sie für FM-Musik verwenden, auf der rechten Seite, welche Karte die FX-Effekte erzeugt. Wählen Sie bitte das große Eingabefeld oben links, das den Kartennamen für die FM-Musikkarte enthält mithilfe der Cursortasten an.

Durch wiederholtes Drücken der <RETURN> Taste erscheinen in diesem Feld alle von BATTLE ISLE 2 unterstützten Soundkarten. Drücken Sie so oft, bis Ihre Soundkarte angezeigt wird.

Sollten die Einstellungen auf Ihrer Soundkarte von den angezeigten Standardwerten abweichen, so tragen Sie die für Ihre Karte zutreffenden Werte in die entsprechenden Felder ein. Ziehen Sie hierzu das Handbuch Ihrer Soundkarte zu Rate.

Wählen Sie nun den darunterliegenden Aktivierungsknopf und drücken Sie <RETURN> , so daß dort ON erscheint. Ihre Soundkarte ist nun aktiviert. Wollen Sie später auf Geräusche oder Musik verzichten, so können Sie den Aktivierungsknopf jederzeit wieder auf OFF stellen.

Wiederholen Sie nun den Vorgang auf der rechten Seite für die FX-Geräuschausgabe.

Nun muß noch der Suchpfad für das CD-ROM Laufwerk eingestellt werden. Dazu dient das große Eingabefeld im unteren Teil des Bildschirms. Wählen Sie das obere der beiden an, das den Namen CD-PFAD trägt. Installieren Sie eine CD-Version, so muß hier die Laufwerksbezeichnung Ihres CD-ROM Leufwerkes eingegeben werden. Installieren Sie hingegen eine Disketten-Version, so darf in diesem Feld nichts stehen. Das zweite Eingabefeld „NETZWERKPFAD“ ist für eine spätere Erweiterung des Programmes vorgesehen und sollte jetzt freibleiben.

Wenn Sie alle Eingaben korrekt gemacht haben, wählen Sie den OK Knopf am unteren Bildschirmrand und drücken <RETURN> . Dadurch werden Ihre Einstellungen gespeichert. Wenn Sie es sich anders überlegt haben, wählen Sie stattdessen den Knopf ABORT und drücken <RETURN> . Die Konfiguration wird dann abgebrochen und Ihre bisherigen Eingaben gehen verloren.

Wenn Sie OK gewählt haben, testet das Installationsprogramm zunächst, ob Ihre Eingaben für die Soundkarten korrekt sind. Leider kann es bei bei falschen Eingaben Ihrerseits auf manchen Soundkarten dazu kommen, daß das Installationsprogramm an dieser Stelle ‘hängenbleibt’. Lesen Sie hierzu bitte im Abschnitt ‘Installationsprogramm hängt’ nach.

Waren Ihre Einstellungen korrekt, so erhalten Sie eine entsprechende

Meldung, im Fehlerfall werden Sie dagegen aufgefordert, das Installationsprogramm noch einmal zu starten und die korrekten Werte einzugeben.

Anschließend testet das Programm, ob der eingegebene CD-Pfad ansprechbar ist. Erhalten Sie hier eine Fehlermeldung lesen Sie bitte im Abschnitt 'Suchpfad nicht ansprechbar' nach.

Sie kommen nun in das Hauptmenu des Installationsprogrammes zurück. Wählen Sie hier <1> wenn Sie die soeben eingegebene Konfiguration verändern wollen, oder <ESCAPE> , um das Installationsprogramm zu verlassen.

Programmstart

Zum Start des Programms wechseln Sie zunächst auf das Laufwerk und das Verzeichnis, das das installierte Spiel enthält (also nicht auf die CD). Geben Sie dazu z.B. ein:

C: <RETURN>
CD \BLUEBYTE\BI2 <RETURN>

Tippen Sie dann auf der Kommandozeile BI2 gefolgt von <RETURN> ein. Wollen Sie die Vorspannsequenz überspringen und direkt das Programm starten, so tippen Sie BI2 FAST <RETURN>.

Der Programmstart unterscheidet sich für Besitzer von General-Midi fähiger Soundhardware nur geringfügig. Damit BATTLE ISLE 2 Ihre Soundhardware optimal ausnutzen kann sind gewisse Initialsierungen erforderlich. Besitzer einer solchen Soundausrüstung starten das Programm bitte mit BI2GM bzw BI2GM FAST.

Nachträgliches Ändern der Konfiguration

Sie können die Konfiguration Ihrer Hardware jederzeit nachträglich verändern. Wechseln Sie dazu in das Verzeichnis, das das installierte Spiel enthält (also nicht auf die CD, sondern z.B. in C:\BLUEBYTE\BI2). Geben Sie dazu nacheinander ein:

C: <RETURN>
CD \BLUEBYTE\BI2 <RETURN>
install <RETURN>

Das Ihnen bereits von der Programminstallation bekannte Programm erscheint. Wählen Sie darin den Punkt <1> um Ihre Konfiguration zu verändern, oder <ESCAPE> um das Programm zu verlassen.

Probleme

Installationsprogramm 'hängt'

Dieser Fall kann nach Beenden des SETUP-Teils auftreten, wenn Sie falsche Parameter eingegeben haben, d.h. Werte, die nicht mit den Einstellungen auf Ihrer Soundkarte übereinstimmen. Normalerweise stellt das Installationsprogramm dies fest und gibt eine Meldung aus. Booten Sie in diesem Fall Ihren Rechner noch einmal, starten das Installationsprogramm neu und geben Sie die korrekten Werte ein, nachdem Sie das Handbuch Ihrer Soundkarte zu Rate gezogen haben.

Suchpfad nicht ansprechbar

Diese Meldung erscheint, wenn Sie im SETUP-Teil des Installationsprogrammes einen Suchpfad eingegeben haben, der nicht existiert. Überprüfen Sie in diesem Fall Ihre Eingabe auf falsche Schreibweise.

Der Fall kann auch auftreten, wenn Sie zwar den korrekten Pfad zur CD eingegeben haben, im Laufwerk aber keine CD liegt. In diesem Fall können Sie die Meldung ignorieren.

Installationsprogramm zeigt CD-Suchpfad nicht automatisch an

Normalerweise erkennt das Installationsprogramm Ihr CD-Laufwerk anhand des geladenen Treibers.

Sollte es dieses Feld nicht von sich aus ausfüllen, obwohl Sie ein CD-Laufwerk angeschlossen haben, so überprüfen Sie bitte, ob Sie überhaupt einen CD Treiber in Ihrer CONFIG.SYS und MSCDEX (von Microsoft) in der Datei AUTOEXEC.BAT eingebunden haben.

Kein Sound, Keine Musik

Starten Sie bitte das Installationsprogramm und vergewissern Sie sich, daß sie die entsprechende Karte aktiviert haben (Statusknopf auf ON). Überprüfen Sie bitte außerdem, ob die Einstellungen im Installationsprogramm den Hardwareeinstellungen auf Ihren Soundkarten entsprechen.

Verwenden Sie im Zweifelsfall sowohl für FM-Musik als auch für FX-Geräusche die Einstellung „Creative Labs Soundblaster" , da viele Soundkarten zu dieser Karte kompatibel sind.

Spiel startet, endet aber sofort wieder

Überprüfen Sie als erstes, ob der CD-Suchpfad im Installationsprogramm richtig gesetzt ist.

Schalten Sie desweiteren die FM-Musik und die FX-Geräusche im

Installationsprogramm auf OFF.
Startet das Spiel dann immer noch nicht, überprüfen Sie, ob Sie genug freien DOS und EMS Speicher haben: Rufen Sie das Programm MEM auf (gehört zu MS-DOS). Betrachten Sie darin die Zeilen: „Maximale Größe für ausführbares Programm" sowie „Freier Expansionsspeicher". Die hier angegebenen Werte müssen mindestens so groß sein, wie unter „Hardwareanforderungen" angegeben. Sollte einer der Einträge eine kleinere Zahl anzeigen, so lesen sie unten weiter.

Zuwenig DOS-Speicher

Entfernen Sie aus ihrer CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT alle residenten Programme, alle überflüssigen Treiber und überhaupt alle Einträge, die nicht unbedingt nötig sind.
Sie brauchen z.B. keinen deutschen Tastaturtreiber und keinen Keyboard-Stacker um BATTLE ISLE 2 zu spielen. Nur die im Kapitel „Vorbereitungen zur Installation" genannten Treiber und Programme sollten geladen sein.
Eventuell können Sie versuchen, den Speicherplatzbedarf des MSCDEX (in AUTOEXEC.BAT) Programmes zu verringern, in dem Sie die Zahl hinter dem Parameter /M: verringern. Sie gibt die Anzahl Puffer an, die MSCDEX verwendet. Haben Sie mehr als 4 Megabyte Arbeitsspeicher können Sie auch alternativ versuchen, den Parameter /E zu verwenden. Er lagert die Puffer in den erweiterten Speicher aus und kann dazu beitragen, DOS-Speicher freizugeben.

Zuwenig EMS-Speicher

Überprüfen Sie, ob Sie residente Programme geladen haben, die den EMS-Speicher nutzen, z.B. SMARTDRIVE. Haben Sie 4 Megabyte Arbeitsspeicher, so sollten sie nicht mehr als 512 Kilobytes für Smartdrive verwenden. Haben Sie jedoch mehr als 4 Megabyte, so sollten Sie 4 MB für Smartdrive verwenden und den Rest für BATTLE ISLE 2 zur Verfügung stellen.
BATTLE ISLE 2 benötigt mindestens 2.3 Megabyte EMS-Speicher für sich!
Überprüfen Sie ebenfalls, ob in der Datei AUTOEXEC.BAT der Aufruf des MSCDEX Programmes den Parameter /E enthält. Wenn Sie diesen Parameter weglassen, belegt MSCDEX keinen erweiterten Speicher, sondern stattdessen DOS-Speicher für seine Puffer.

Spiel läuft langsam oder ruckelt manchmal merklich
Dieser Fehler kann aufgrund der verwendeten FX-Software bei manchen Soundkarten in Verbindung mit FX-Geräuschausgabe auftreten. Rufen Sie das Installationsprogramm auf, wählen Sie SETUP und setzen Sie den Aktivationsknopf in der rechten Bildschirmhälfte, d.h. für die FX-Geräuschausgabe, auf OFF.

Bekannte Inkompatibilitäten mit Hard- oder Software
Bei Verwendung von anderen Speichermanagern als EMM386 kann es zu Problemen kommen. Verwenden Sie in diesem Fall Microsofts EMM386.