Bestseller-Games

4 344023 309990

COMPUTEC

Bestseller-Games

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE

Vormals oft über DM 100,–

Jetzt fast geschenkt!

9,99 DM

Ausgabe 5
DM 9,99
SFr 9,90
öS 78,–
Lfr 198,–



PC GAMES 7/94 BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Ohne PEARL-Verlag nicht möglich:
CompuServe DM 35,–
Gutschein für Home von über 4.000.000 Gutscheinen
inkl. Startguthaben
INTERNET
PEARL
BTX-Gutschein über DM 7,–
Gratis in Deutschland

FREISCHALT-NUMMERN

CIS-InterNet (35 DM-Gutsch.)	
Vertrags-Nr.:	FX9974
Serien-Nr.:	10169818
PEARL-BTX (3 DM-Gutschein)	
Freischalt-Nr.:	512432000013

UNEINGESCHRÄNKTE DEUTSCHE VGA-VERSION

Virengeprüft durch Thunder BYTE

DER STRATEGIE-HIT VON BLUE BYTE – ALS BESTSELLER GAME DIREKT VON CD-ROM SPIELBAR

PEARL

Originalprodukt lizenziert von Blue Byte

BATTLE ISLE: Vollversion auf der CD!

Blue Byte

Game Zone, der Laden mit Herz !



PC CD - ROM

Action Soccer	79,90
Biing ! dt.	69,90
Command & Conquer us.	99,90
Command & Conquer dt.	89,90
Crusade	89,90
Myst dt.	69,90
Simon the Sorcerer 2 dt.	79,90
Space Quest 6	79,90
Vollgas dt.	89,90

PC CD - ROM Sonderangebote

Alone in the Dark 2 dt.	29,90
King's Quest Collection	39,90
Privateer	29,90
Schwarzes Auge	49,90
Simon the Sorcerer dt.	39,90
Space Quest Collection	39,90
Strike Commander	29,90
Syndicate Plus	29,90
Wizardry 6 & 7 dt.	39,90

Game ZONE

Orleansstr. 63 · Tel. 089-4802913

Fax. 089-48 80 74 · 81667 München · nh. Ostbahnhof

Ladenverkauf und Versand · Ladenöffnungszeiten: 10.00 -18.30, Samstag: 10.00 -13.00



Achtung Sommer!

Die Jahreszeit, die unsere Bronchien mit Ozon und unsere Haut mit UV-Strahlung traktiert. Ein wahres Fest für die Sinne: Das Ohr labt sich am akustischen Kleinkrieg zwischen Ghettoblaster, Autoradio und Balkonbeschallung, dem Auge schmeicheln nackte Männerbeine und notdürftig im Zaum gehaltene Körperfülle, und in die Nase dringt die sommerliche Duftmischung aus Schweiß, Sonnenöl und Grillwurst. Größere Menschenansammlungen sind bei gestiegenen Temperaturen unbedingt zu meiden, besonders wenn sie sich auf Bierbänken oder um ein Gewässer zu einem einzigen großen Schwitzfleck zusammenfinden.

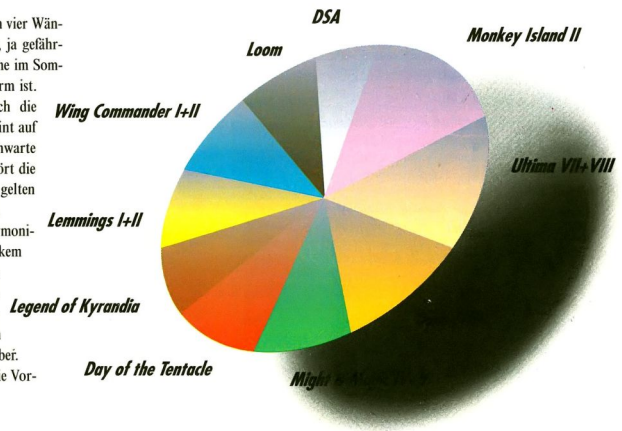
Mein Rat: Bleiben Sie in Ihren vier Wänden – draußen ist es unwirtlich, ja gefährlich. Bedenken Sie, daß die Sonne im Sommer alles andere als strahlungsarm ist. Sie hält weder die TCO- noch die MPRII-Grenzwerte ein und scheint auf ihre Opfer nieder, bis die Schwarte kracht. Den Stubenhockern gehört die Zukunft, denn nicht zu Unrecht gelten sie als völlig tumorlose Gesellen.

Kein Wunder: ein Computermonitor verursacht zwar bei starkem Mißbrauch leicht gerötete Augen, doch die bekommt man draußen auch, von Blütenpollen, Sommerinsekten oder vom Starren auf leicht bekleidete Leiber. Bleibt daheim, Leute, schließt die Vorhänge, öffnet die Laufwerksschublade und füttert sie mit der Heft-CD. Wer BATTLE ISLE erst einmal verfallen ist, für den hat die Sonne sowieso ausgelacht. Und in meinem Lieblingsbiergarten wird wieder ein Plätzchen frei...

Das war's, im Sommer werden Nächte, Röcke und sogar Hosen kürzer, warum nicht auch mein Editorial?

P.S.: Die Vorschläge unserer Leser sind nicht etwa ins Sommerloch gefallen. Ihre Auswertung ist beendet und das Ergebnis auf S. 37 ausführlich dokumentiert. Und damit die Info-Elite sich keinen Focus zu kaufen braucht, findet sie auf dieser Seite eine hübsche, bunte Tortengrafik, gebildet aus den Top-Ten in der Lesergunst.

Peter Strohl



Inhalt

Bestseller-Games 5



Einleitung

Blitzstart 5

Titel

Battle Isle
Schnelleinstieg. 9
Handbuch 6
Waffenbuch 31
Background 35
Referenzkarte 46
Battle Isle Poster 26
CD-ROM-Cover 47

Vorstellungen

Cyberia
License to thrill 38
Inferno
Um Lichtjahre voraus 40
Die total verrückte Rallye
Härter als Paris-Dakar 42
Genesia
Welten schöpfen 44

Verschiedenes

Editorial 3
Impressum 4
Leserforum 36
CD-ROM-Cover 47
Bestellschein 49
Lizenzurkunde 50

IMPRESSUM

Chefredakteur:
Peter Strobel
(verantwortlich für den Inhalt)

Mitarbeiter:
Christina Maier (cm),
Michael Zolg (mz)

Techn. Mitarbeit, Beratung
Heiko Günthner

Art Director:
Michael H. Sichler

Titel:
Michael H. Sichler

Layout und Satz:
Zauberberg – Rainer Spaniel
79295 Sulzburg

Herstellung:
Stephan Striegel

CD-Produktion
MPO, Paris

CD-Zusammenstellung
Pearl Agency, Buggingen

Verlag:
TREND-Redaktions- und
Verlagsgesellschaft mbH
Am Kalischacht 4,
D-79426 Buggingen
Tel: (07631) 360-0
Fax: (07631) 360-444

Vertrieb:
TREND Redaktions- und
Verlagsgesellschaft mbH
Michael Denzer
Tel: (07631) 360-113
Fax: (07631) 360-444

Anzeigenleitung:
Jürgen Kaupp

Anzeigenaquisition/
Mediaberatung:
i.f.- Werbeagentur,
Eisenbahnstr. 14,
79426 Buggingen
Tel: (07631) 360-375/6
Tel: (07631) 360-481

Erscheinungsweise:
Bis zu 6 Ausgaben je Jahr
Verbreitete Auflage: 235000 Ex.

Belichtung:
INFOLIO 9000, Badenweiler

Druck:
Marco, I-Turin

Verkaufspreis
(inkl. 15% MwSt.): DM 9,99

Abo-Preis
(6 Ausgaben, inkl. Versandkosten):
DM 55,90

Bankverbindung:
Spar- und Kreditbank Bad Krozingen,
BLZ 680 632 54, Kto. 159 49.2

Bezugsmöglichkeiten:
Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen.

Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Die Rücksendung ist ausgeschlossen.
Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion.
Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.
Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen in der **Bestseller-Games** erfolgen ohne Berücksichtigungen eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.
Die jeweils gültige Anzeigen-Preisliste ist zu erfragen.

Blitzstart

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *START* eingeben. Routiniers und Ungeduldige finden auf dieser Seite alles, was sie zum Schnellstart wissen müssen.



Systemanforderungen und Installation

Die technischen Voraussetzungen für BATTLE ISLE sind bescheiden. Sie benötigen:

- ❒ einen AT386SX mit 1 MB RAM
- ❒ 580 KB freien Arbeitsspeicher
- ❒ etwa 1 MB Speicherplatz auf der Festplatte
- ❒ VGA-Ausstattung
- ❒ Joystick und Soundkarte sind nicht nötig, aber empfehlenswert.

BATTLE ISLE läuft direkt von der CD-ROM und benötigt daher kaum Speicherplatz auf der Festplatte. Das Programm legt lediglich beim ersten Aufruf ein Verzeichnis an, in dem es Spielstände und Konfiguration speichert. Auf Seite neun erfahren Sie alles, was Sie zum Programmstart wissen müssen.

Die Demo-Programme stellen unterschiedliche Ansprüche an die Ausstattung Ihres Rechners, allgemeingültige Hinweise sind daher nicht möglich.

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie

1. auf ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch Eingabe von „d:“, falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird;
2. an der Eingabeaufforderung *INSTALL* eingeben. Nach kurzer Zeit haben Sie das Auswahlmenü vor sich. Um BATTLE ISLE oder eines der Demos zu starten, bewegen Sie den Auswahlbalken auf den entsprechenden Menüeintrag und drücken [RETURN].

Die Demoprogramme

Die Demos starten Sie am einfachsten aus dem Programmstarter. In einigen Fällen ist das allerdings nicht möglich, weil die Programme zuviel Arbeitsspeicher benötigen, oder weil sie zuerst auf der Festplatte installiert werden müssen. Der Starter wird Sie durch einen Hinweistext darüber informieren und zugleich angeben, wie Sie das Demo von der Kommandozeile aus starten können.

Der PEARL-Gesamtkatalog

DOS-Version: Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk und geben an der Eingabeaufforderung den Befehl *doskat* ein, gefolgt von [RETURN]. Daraufhin erscheint das Katalogmenü. Alle wichtigen Funktionen werden über Funktionstasten gesteuert, deren Belegung am unteren Bildschirmrand angezeigt wird.

Windows-Version: Klicken Sie im DATEI-Menü des Programmanagers auf *Ausführen*. Geben Sie in der folgenden Dialogbox *D:\WINKAT* ein, wobei D für den Buchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks steht. Zusätzlich zu den Funktionen der DOS-Version bietet der Windowskatalog zu vielen Produkten Bilder und Fotos.

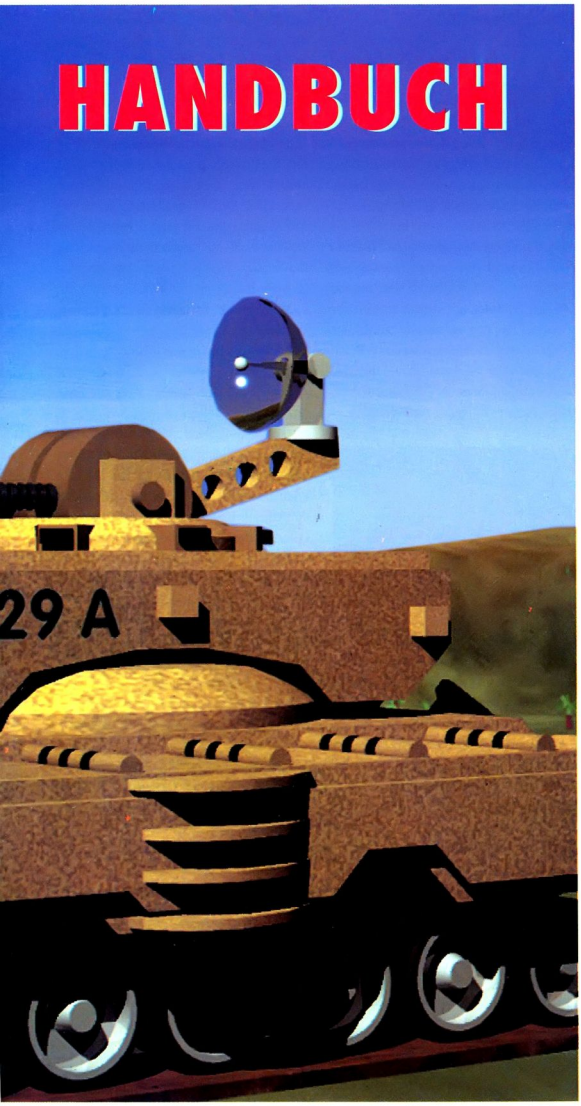
Die Souduntermalung beim Öffnen und Schließen des Windowskatalogs läßt sich durch einen Druck auf die [ESCAPE]-Taste abbrechen.

Kurzinfo

Jeder Artikel in diesem Heft wird von einem Kurzinfokasten abgeschlossen, der Ihnen auf einen Blick alle wesentlichen Daten des vorgestellten Spiels präsentiert. Hier steht in Stichworten, was Sie erwartet, was Sie dafür bezahlen müssen – und ob sich die Programme für Ihren Computer eignen. Unter dem Stichwort „Systemanforderungen“ im Kurzinfokasten finden Sie ein bis vier 💾-Symbole. Der entsprechenden Leistungsklasse sollte Ihr PC mindestens angehören, wenn Sie mit dem jeweiligen Spiel liebäugeln. Eine Maus halten wir für selbstverständliches Zubehör, sie wird daher ebenswowenig gesondert aufgeführt wie eine Festplatte oder eine VGA-Grafikkarte. Wegen der besseren Speicherverwaltung sollte Ihr DOS mindestens die Versionsnummer 5.0 tragen. Eine Soundkarte hingegen ist nur selten unbedingt notwendig, erhöht aber fast immer den Spaß an der Sache beträchtlich. Dennoch finden Sie das 🔊-Symbol nur, wo eine (Soundblaster-kompatible) Soundkarte ausdrücklich verlangt wird. Ähnliches gilt für einen Joystick: Sie finden das 🕹-Symbol nur dort, wo das Spiel ohne Joystick nicht sinnvoll zu steuern ist. Das 💿-Symbol schließlich verweist auf ein CD-ROM-Laufwerk. Die Leistungsklassen im einzelnen:

💾	386SX, 16 oder 25 Mhz, 2 MB RAM
💾💾	386DX, 25 MHz, 2–4 MB RAM
💾💾💾	386DX od. 486SX, 33 MHz, 4 MB RAM
💾💾💾💾	486DX, 33 MHz, 4–8 MB RAM, SVGA- oder Accelerator-Grafikkarte.


BATTLE ISLE
BATTLE ISLE



© Urheberrecht Blue Byte 1991. Software, Handbuch, Text, Grafik und Namen sind urheberechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert an PEARL AGENCY zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins.

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.

Alle in dieser Anleitung verwendeten Produktnamen sind gegebenenfalls eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Produzenten.

Inhaltsverzeichnis

Schnelleinstieg	**9**
Was ist Battle Isle?	8
Das Spielsystem	8
Über diese Anleitung	8
Die Menüs	10
Das Spielfeld	11
Die Steuerung	12
Die Übersichtskarte	13
Einheit bewegen	13
Aktion ausführen	14
Die Reparatur von Einheiten	16
Die Produktion von Einheiten	16
Der Moduswechsel	17
Laden und Speichern von Spielständen	18
Die Gebäude	18
Die Energieversorgung	20
Die Landschaft	21
Die Kampfstellung	21
Das Erfahrungssystem	22
Informationsabruf	22
Das Rating	23
Allgemeine Strategie	29
Glossar	30
Credits	30



Was ist BATTLE ISLE?

Hinter BATTLE ISLE verbirgt sich ein Strategiespiel, das in vielen Bereichen dem Schach ähnelt. Battle Isle besitzt allerdings ein wesentlich flexibleres Regelwerk, das einen leichten Einstieg ermöglichen soll, ohne Schwierigkeitsgrad und Komplexität zu vernachlässigen. In Anlehnung an das „Spiel der Könige" bewegen Sie eine Reihe von Figuren mit unterschiedlichen Eigenschaften über ein Spielfeld. Ihr einziges Ziel ist es,den Gegner „kampfunfähig" zu machen. Dies kann entweder durch Besetzung des gegnerischen Hauptquartiers (vergleichbar mit schachmatt) oder durch das Schlagen aller gegnerischen Spielfiguren erfolgen. Im Gegensatz zu Schach müssen Sie aber nicht nur die unterschiedlichen Eigenschaften der Figuren berücksichtigen. Auch den geographischen Begebenheiten auf dem Spielfeld muß genügend Aufmerksamkeit geschenkt werden.

Trotz der Vielfalt an Möglichkeiten müssen Sie nicht auf Realitätsnähe verzichten. Alle denkbaren Komponenten der strategischen Kriegsführung werden Sie in Battle Isle wiederfinden. Dies reicht von der Erstellung eigener Lager bis hin zur Reparatur und Neuproduktion von Spielfiguren unter Berücksichtigung wichtiger Rohstoffe.

Ihr Computer fungiert entweder nur als hilfreiches Instrument im Spiel mit einem menschlichen Gegner oder präsentiert sich selbst als ernstzunehmender Gegenspieler. Auf 32 interessanten Spielfeldern können Sie Ihr taktisches Geschick erproben. Im Gegensatz zu anderen Spielen ist Battle Isle ausbaufähig: zusätzliche, separat erhältliche Szenarien stellen andere taktische Anforderungen. Ein solches „Battle Set" versorgt Battle Isle mit neu gestalteten Spielfeldern und Spielfiguren mit anderen Eigenschaften.

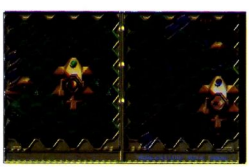
Doch zunächst hoffen wir, daß die 32 Originalschauplätze Ihr Interesse an Battle Isle wachhalten und Sie immer wieder dazu anhalten, neue Taktiken zu finden, um Mitspielern oder dem Computer überlegen zu sein.

Das Spielsystem

Wie Sie bereits in der Einleitung erfahren haben, ist Battle Isle ein Strategiespiel, in dem es darum geht, die Kunst der Kriegsführung zu benutzen, um den Gegner auszustechen. Viele Brettspiele, wie auch Schach, müssen sehr weit abstrahieren, um die Spielregeln nicht zu umfangreich werden zu lassen. Battle Isle verzichtet weitgehend auf die Abstraktion und das Aufteilen des Spieles in Züge. Bei Battle Isle können beide Spieler gleichzeitig ihre Spielfiguren einsetzen, da sie Ihren Einheiten nur Befehle erteilen, die von den Truppen selbständig ausgeführt werden. Dies wäre natürlich bei einem Brettspiel schwierig zu handhaben, aber bei Battle Isle steht Ihnen der Computer als Verwalter all Ihrer Eingaben zur Verfügung.



Da Spielen zu zweit am meisten Spaß macht, kann man Battle Isle auch gegeneinander spielen. Damit kein Spieler auf den anderen warten muß, wurde Battle Isle in sogenannte Befehlszyklen eingeteilt. Während ein Spieler seine Einheiten lediglich bewegen kann, kann der andere Spieler Aktionen mit seinen Einheiten ausführen. Eine Aktion kann sowohl das Angreifen einer gegnerischen Einheit als auch das Errichten von Depots oder Ähnlichem sein. Dadurch wird es im Zwei-Spieler-Modus möglich, daß beide Spieler „beschäftigt" sind und wichtige taktische Maßnahmen des Gegners übersehen können.



Sobald ein Spieler keine weiteren Züge mehr durchführen will, zeigt er dies dem Computer an. Erst wenn beide Spieler zum Wechseln ihres Befehlszyklus' bereit sind, vertauscht der Computer die Zugmöglichkeiten. Das heißt, daß derjenige, der eben seine Einheiten nur bewegen konnte, diese nun zu Aktionen einsetzen und der andere Spieler seine Einheit ab sofort bewegen kann. Der Wechsel zwischen Bewegungs- und Aktionszyklus für jeden Spieler ist jetzt vielleicht etwas verwirrend. Wenn Sie Battle Isle aber zum ersten Mal gespielt haben, wird Ihnen die klare Trennung als beste Lösung der zu Beginn angesprochenen Probleme erscheinen.

Alle Züge, ob Bewegung oder Aktion einer Einheit, werden von Ihnen nur geplant. Das heißt, daß Sie zwar alle Einheiten einsetzen können und auch deren Aktionen weitgehend sofort sehen. Letztendlich ausgeführt werden alle Züge erst, wenn beide Spieler bereit sind, den Befehlszyklus zu wechseln. Dies gilt insbesondere für denjenigen Spieler, der sich im Aktionszyklus befindet. Alle geplanten Angriffe werden nach einem Zykluswechsel ausgeführt. Dies hat einige realitätsbezogene Vorteile, die später erläutert werden.

Viele Kritiker der gegenwärtigen Computerunterhaltung behaupten stets, daß schon harmlose Schießspiele ein gewaltverherrlichender Risikofaktor sind. Sicher wird der eine oder andere in Battle Isle die Kriegsverherrlichung schlechthin sehen. Aber lassen Sie sich gesagt sein, daß weder bei der Planung noch bei der Realisation von Battle Isle der kriegerische Akt im Vordergrund stand. Einzig und allein die Herausforderung zählte, ein komplexes, aber doch einfach zu bedienendes Spiel zu entwickeln. Und Sinn und Zweck von Battle Isle ist vor allem, für viele Stunden, Wochen und Monate unterhaltsam zu sein.

Über diese Anleitung

Wenn Sie das Heft durchblättern und den Umfang der Spielanleitung bermerken, werden Sie sich vielleicht fragen, ob man studiert haben muß, um Battle Isle

Schnellstart

Programmstart

Wenn Sie auf den Starter (S. 5) verzichten wollen, etwa um Arbeitsspeicher zu sparen, starten Sie BATTLE ISLE von der DOS-Kommandozeile, indem Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *BATTLE* eingeben. Darauf bekommen Sie zunächst eine Einführung in die Hintergrundgeschichte zu sehen. ESCAPE unterbricht diese Sequenz und führt ins eigentliche Spiel. Nach dem Vorspann sehen Sie das Hauptmenü vor sich. Das weitere Vorgehen hängt davon ab, wie Sie BATTLE ISLE spielen wollen:

Wenn Sie zu zweit spielen, gehen Sie im Hauptmenü mit Joystick oder Cursortasten auf den Menüpunkt START und drücken den Feuerknopf oder die Return-Taste. Spielen Sie gegen den Computer, müssen Sie zuerst in das Menü OPTIONS. Dort sehen Sie in der obersten Zeile den Namen der aktuellen Landkarte. Wählen Sie diesen Punkt aus und geben Sie CONRA auf der Tastatur ein. Wählen Sie daraufhin im Hauptmenü START.

Das Paßwort-System

Nach dem erfolgreichen Durchspielen einer Karte erhalten Sie in der Statistikanzeige das Paßwort für die nächste Landkarte. Das erste Paßwort für zwei Spieler lautet FIRST, für ein Spiel gegen den Computer lautet es CONRA.



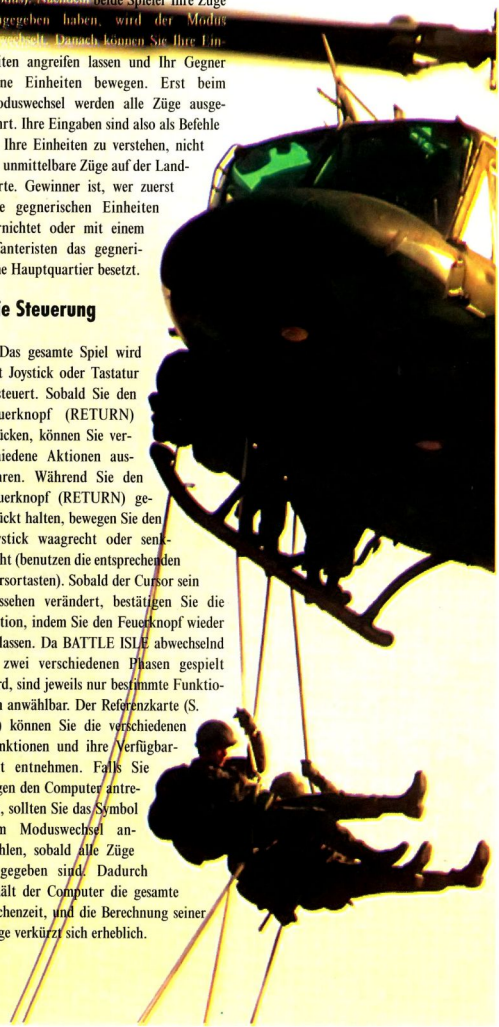
Wer schummeln will, findet die weiteren Paßwörter auf S. 10 aufgelistet!

Das Spiel

Jeder Spieler besitzt sein eigenes taktisches Display, auf dem alle Aktionen ausgeführt werden. BATTLE ISLE unterteilt sich in zwei verschiedene Spielphasen. In der ersten Phase planen Sie die Bewegung Ihrer Einheiten (Move-Modus), während Ihr Gegner seine Angriffe plant (Attack-Modus). Nachdem beide Spieler Ihre Züge eingegeben haben, wird der Modus gewechselt. Danach können Sie Ihre Einheiten angreifen lassen und Ihr Gegner seine Einheiten bewegen. Erst beim Moduswechsel werden alle Züge ausgeführt. Ihre Eingaben sind also als Befehle an Ihre Einheiten zu verstehen, nicht als unmittelbare Züge auf der Landkarte. Gewinner ist, wer zuerst alle gegnerischen Einheiten vernichtet oder mit einem Infanteristen das gegnerische Hauptquartier besetzt.

Die Steuerung

Das gesamte Spiel wird mit Joystick oder Tastatur gesteuert. Sobald Sie den Feuerknopf (RETURN) drücken, können Sie verschiedene Aktionen ausführen. Während Sie den Feuerknopf (RETURN) gedrückt halten, bewegen Sie den Joystick waagrecht oder senkrecht (benutzen die entsprechenden Cursortasten). Sobald der Cursor sein Aussehen verändert, bestätigen Sie die Aktion, indem Sie den Feuerknopf wieder loslassen. Da BATTLE ISLE abwechselnd in zwei verschiedenen Phasen gespielt wird, sind jeweils nur bestimmte Funktionen anwählbar. Der Referenzkarte (S. 46) können Sie die verschiedenen Funktionen und ihre Verfügbarkeit entnehmen. Falls Sie gegen den Computer antreten, sollten Sie das Symbol zum Moduswechsel anwählen, sobald alle Züge eingegeben sind. Dadurch erhält der Computer die gesamte Rechenzeit, und die Berechnung seiner Züge verkürzt sich erheblich.



zu spielen. Zugegeben, die Anleitung hat ungewöhnlichen Umfang. Dennoch sollten Sie sie in einer „ruhigen Minute" komplett durchgehen. Neben einer genauen Beschreibung von Funktion und Steuerung von Battle Isle erhalten Sie auch immer wieder taktische Hinweise, die Sie im Spiel zu schätzen wissen werden. Alle Hinweise dieser Art sind mit einem sogenannten Piktogramm versehen. Immer wenn Ihnen ein solches Symbol auffällt, sollten Sie zumindest den nebenstehenden Abschnitt aufmerksam lesen.



Symbol für taktischen Hinweis

Andere Erklärungen sind ebenfalls mit Grafiken illustriert, die unmittelbar aus dem Spiel stammen. So müssen Sie beim Lesen der Anleitung nicht unbedingt Ihren Computer vor sich haben, sondern können auch andernorts „Battle Isle studieren".

Die Menüs

Nach dem Programmstart (s. S. 9) befinden Sie sich im Menüteil von Battle Isle. Hier können Sie eine Reihe von Einstellungen vornehmen, die für das Spiel wichtig sind. Die Kugel können Sie mittels Joystick bewegen. Sobald Sie den Feuerknopf drücken, wählen Sie den aktuellen Menüpunkt aus. Wollen Sie die Menüpunkte über die Tastatur auswählen, benutzen Sie die Cursor-Tasten zur Bewegung der Kugel. Die Return-Taste wählt einen Menüpunkt aus.

Hauptmenü



Insgesamt sehen Sie im Hauptmenü vier Punkte. Drei von diesen Unterpunkten führen Sie in weitere Menüs, in denen Sie wichtige Einstellungen für das Spiel treffen können.

Start

Damit gelangen Sie mit den im Menü eingestellten Optionen ins Spiel.

Options

Untermenü für diverse Einstellungen

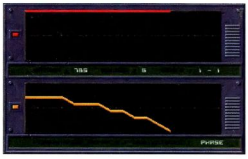
Disk

Ermöglicht das Laden von Spielständen und sogenannten Battle-Sets. Außerdem können Sie hier einen Blick auf die besten Battle Isle Spieler werfen.

Exit

Nach einer Sicherheitsabfrage können Sie das Programm verlassen.

Optionsmenü



Die Statistik am Ende eines Levels gibt auch das Paßwort für die nächste Karte an

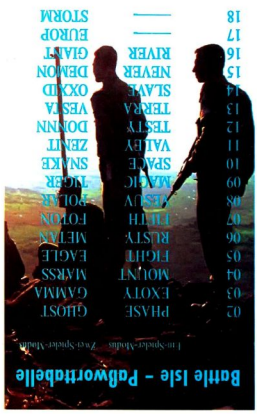
Mapcode



Sobald Sie diesen Punkt anwählen, können Sie mit der Tastatur das Paßwort für eine bestimmte Karte (Map) eingeben. Das Paßwort wird Ihnen bekanntgegeben, wenn Sie ein Spiel gegen den Computer erfolgreich abgeschlossen haben. Die ersten Paßwörter lauten CONRA für die erste Ein-Spieler-Landkarte, FIRST für die erste Zwei-Spieler-Karte. Die restlichen Paßwörter erhalten Sie, wenn Sie die Landkarten nacheinander spielen. Die Aufteilung zwischen Ein- und Zwei-Spieler-Karten mußte aus technischen Gründen getroffen werden. Dadurch können Sie Ein-Spieler-Karten zwar gegen einen menschlichen Spieler spielen, aber Zwei-Spieler-Karten nicht gegen den Computer.

Die Eingabe des Paßworts schließen Sie bitte mit der Return-Taste ab. Sollte die Eingabe nicht richtig sein, weist Sie ein Warnton darauf hin, und das zuletzt eingegebene Paßwort taucht wieder auf.

Für alle, die ein wenig Schummelei mit ihrem Gewissen vereinbaren können, haben wir alle Paßwörter zusammengestellt:



Setting

Hiermit gelangen Sie in ein weiteres Untermenü, in dem Sie wichtige Einstellungen treffen können.

Player



In diesem Untermenü können Sie die Spieler einstellen. Beachten Sie dabei, daß nicht in allen Landkarten eine beliebige Spielereinstellung möglich ist! Ein Warnton weist Sie möglicherweise auf eine unmögliche Kombination hin.

Settings-Menü



In diesem Untermenü können Sie wichtige Voreinstellungen für das Spiel treffen:

All Shops/Hide Shops

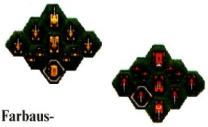
Gewöhnlich können Sie in alle Gebäude und Transporter des Gegner einen Blick werfen. Dadurch können Sie sehr schnell entscheiden, ob Sie ein bestimmtes Gebäude erobern oder einen Transporter vernichten wollen. Mit der Einstellung HIDE SHOPS erreichen Sie, daß weder Sie noch Ihr Gegner in Gebäude oder Transporter des Mitspielers blicken können.

Zugbegrenzung

Normalerweise spielen Sie Battle Isle ohne jegliche Zugbegrenzung. Wenn Sie allerdings bereits ein Meister sind, kann es sehr reizvoll sein, nur eine bestimmte Anzahl von Einheiten pro Zyklus einsetzen zu können. Sie können die Zugbegrenzung auf 4, 8 oder 16 Züge pro Zyklus festsetzen. Je niedriger die Zugbegrenzung, um so schwieriger gestaltet sich das Spiel.



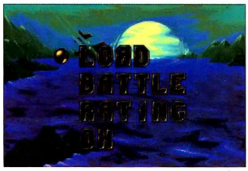




Farbauswahl

Mit diesem Menüpunkt bestimmen Sie die Farbpalette während des Spiels. Bei „Palette 1" sind die Einheiten des ersten Spielers rot und die des zweiten Spielers gelb gefärbt. Leider haben viele Menschen auf Grund einer Farbschwäche das Problem, rot und gelb nicht exakt voneinander unterscheiden zu können. Um auch diesen Spielern das Unterscheiden der Einheiten leicht zu machen, gibt es die „Palette 2", bei der die Einheiten blau und grün gefärbt sind. Für alle, die nicht unter oben beschriebener Farbschwäche leiden, ist die Einstellung nur eine Frage des Geschmacks.

Disk-Menü



Vom Hauptmenü aus gelangen Sie in das Disk-Menü, in dem Sie alle Lade-Operationen durchführen können.

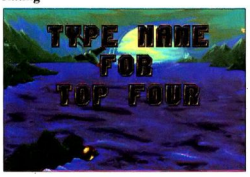
Load

Wenn Sie diesen Menüpunkt anwählen, fordert Sie Battle Isle auf, die Datei mit dem gewünschten Spielstand einzugeben. Drücken Sie lediglich eine Zifferntaste von 0—9, um die passende Datei auszuwählen. Voraussetzung ist, daß Sie schon einen Spielstand gespeichert haben!

Battle

Dieser Punkt hat nur dann eine Bedeutung, wenn Sie über Erweiterungssets verfügen, die Blue Byte separat anbietet. Dann können Sie mittels dieses Menüpunktes ein sogenanntes Battle-Set laden, auf dem sich neue Landkarten, Einheiten, Grafiken und Sounds befinden. Die weiteren Anweisungen entnehmen Sie dem Handbuch der Erweiterungsdisketten.

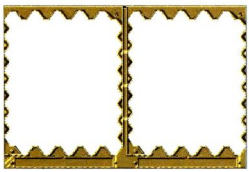
Rating



Eintrag in die Highscore-Liste

Hier können Sie sich die vier höchsten Punktzahlen, die auf der aktiven Landkarte erspielt wurden, und den dazugehörigen Spielernamen abfragen. Diese Punkteliste ist als eine Art Highscore-Liste anzusehen. Wie in Battle Isle die Punkte errechnet werden, erfahren Sie etwas später.

Das Spielfeld



Beide Spieler besitzen ein sogenanntes taktisches Display. Das linke Display zeigt den Ausschnitt der Karte für Spieler 1 und das rechte den für Spieler 2. Unmittelbar darunter befindet sich die Statuszeile, die Ihnen wichtige Informationen über eigene Aktionen oder über für Sie relevante Aktionen des Gegners liefert. Auch eventuell auftretende Fehler (Fehleingaben o. ä.) werden hier im Klartext erläutert. Sobald sich der Cursor über einer Einheit befindet, können Sie in der Statuszeile die aktuelle Truppenstärke, die Erfahrung und den Namen der Einheit ablesen.

Ansonsten enthält der Bildschirmaufbau keine wichtigen Details, um die Übersicht nicht unnötig zu beinträchtigen.

Die Steuerung



Normaler Cursor
Manch erfahrener Strategiespieler wird auf dem Bildschirm Symbole vermissen, die eine Steuerung des Spiels erlauben. Alle Möglichkeiten der Steuerung wurden bei Battle Isle in den Cursor integriert. Somit behalten Sie die größtmögliche Übersicht über den Ausschnitt der Landkarte. Den Cursor sehen Sie zu Spielbeginn in beiden taktischen Displays als Feldumrandung eines Sechseckes. Diesen Cursor können Sie auf Ihrem taktischen Display entlang den Sechsecken mit dem Joystick steuern. Dabei entspricht die jeweilige Joystickrichtung der Bewegung des Cursors. Sobald der Cursor an die Grenzen des Displays stößt, bewegt sich die Landkarte um ein kleines Stück in die geforderte Richtung weiter. Erst wenn Sie sich am Rande der gesamten Karte befinden, können Sie den Cursor nicht mehr weiterbewegen.



Exit-Cursor
Sobald Sie den Feuerknopf drücken, verändert der Cursor sein Aussehen zu einem symbolischen „X". Das symbolisierte „X" im Cursor zeigt an, daß Sie die Funktion sofort wieder verlassen, wenn Sie den Feuerknopf wieder loslassen und der Joystick sich in Normalstellung befindet. Dadurch kehren Sie wieder in den normalen Steuerungsmodus zurück, und der Cursor nimmt wieder seine normale Form an.
Halten Sie den Feuerknopf gedrückt und bewegen den Joystick in eine der acht möglichen Richtungen, nimmt der Cursor erneut andere Formen an. Dabei hängt die neue Darstellung von verschiedenen Faktoren ab.
Das jeweilige Symbol im Cursor taucht nur auf, wenn die daraus resultierende Aktion überhaupt möglich ist. Wundern Sie sich also nicht, falls nicht immer das gleiche Symbol auftaucht, wenn Sie den Joystick in eine bestimmte Richtung drücken. Dies heißt, daß Ihnen einen Teil der Auswahl bereits der Computer abnimmt, um Fehlsteuerungen weitgehend zu vermeiden.



Cursor für die Übersichtskarte
1. Das Auge ist das Sinnbild für den Blick auf die Übersichtskarte für das gesamte Spielfeld. Hier können Sie nicht nur den Ausschnitt des taktischen Displays schnell und gezielt verschieben, sondern Sie können sich auch einen schnellen Überblick über die Gesamtsituation des Spieles verschaffen. Neben einer groben Darstellung der geographischen Begebenheiten sehen Sie auch alle Einheiten und die Position Ihres Gegners.



Cursor zur Einsicht in ein Gebäude oder eine Einheit
2. Das „I" bedeutet „Inventory", was soviel wie Einrichtung, Inhalt bedeutet. Dieses Symbol ist nur erreichbar, wenn sich der Cursor über einem Gebäude (Hauptquartier, Fabrik, Depot) oder über einer lastentragenden Einheit, also einem Transporter, befindet. Damit werfen Sie einen Blick in das Innere des Gebäudes oder Transporters und können dort weitere Aktionen durchführen. Dazu später mehr.



Cursor für weitere Informationen
3. Das Fragezeichen steht für Information und liefert je nach Feld unter dem Cursor wichtige Daten. Falls sich weder eine Einheit noch ein Gebäudeteil unter dem Cursor befindet, erhalten Sie die allgemeinen Informationen. Darin ist die Anzahl Ihrer Einheiten und der des Gegners vermerkt. Sie sagt aber noch nichts über die Qualität der Einheiten aus. Falls sich unter dem Cursor eine Einheit befindet, erhalten Sie deren wichtigen Werte.



Cursor zum Bewegen einer Einheit
4. Das Bewegungssymbol ist nur erreichbar, wenn sich unter Ihrem Cursor eine Ihrer Einheiten befindet. Außerdem müssen Sie sich im Bewegungszyklus des Spiels befinden. Falls Sie dieses Symbol anwählen, teilen Sie der unter dem Cursor befindlichen Einheit mit, daß Sie sie bewegen wollen. Ihr taktisches Display wird Ihnen daraufhin die Reichweite der Einheit anzeigen.



Cursor zum Ausführen einer Aktion
5. Das „!" ist vergleichbar mit dem Bewegungssymbol. Denn auch hier muß sich Ihr Cursor über Ihrer eigenen Einheit befinden, und Sie müssen im sogenannten Aktionszyklus sein. Damit teilen Sie der Einheit mit, daß Sie sie einsetzen wollen. In den meisten Fällen entspricht dies dem Angriff auf eine gegnerische Einheit. Ähnlich wie bei der Bewegung einer Einheit zeigt Ihnen das taktische Display alle Angriffsmöglichkeiten.



Cursor zum Wechseln des Modus'

6. Der Doppelpfeil ist das Symbol dafür, daß Sie all ihre Züge ausgeführt haben und den aktuellen Spielzyklus wechseln wollen.



Cursor zur Reparatur einer Einheit

7. Den Maulschlüssel erreichen Sie nur, wenn Sie sich das Inventory (Einrichtung) eines Gebäudes ansehen. Er symbolisiert, daß Sie die Einheit unter dem Cursor reparieren wollen.



Cursor zur Produktion einer Einheit

8. Der Hammer ist ebenso wie der Maulschlüssel nur in einem Gebäude zu benutzen. Mit ihm können Sie veranlassen, daß eine neue Einheit produziert wird.

Die Übersichtskarte



Beispiele für Übersichtskarten

Auf der Übersichtskarte befindet sich eine Reihe wichtiger Informationen, die einer Erklärung bedürfen. Alle Straßen werden auf der Karte in weißer Farbe dargestellt. Dadurch erhalten Sie schnell einen Überblick über das Straßennetz und die schnellsten Verbindungen. Die Einheiten werden zunächst in der Ihnen zukommenden Farbe dargestellt. Allerdings verwandeln sich Ihre Einheiten zu einem schwarzen Punkt, sobald sie einen Befehl erhalten haben. Dadurch können Sie durch einen schnellen Blick auf die Übersichtskarte feststellen, ob Sie bereits alle Einheiten eingesetzt haben. Gebäude sind ebenfalls immer schwarz. Die Hauptquartiere werden aber noch zusätzlich durch ein kleines, weißes „H" gekennzeichnet.

Mittels der Übersichtskarte können Sie sich auch sehr schnell an einen bestimmten Punkte der Landschaft begeben. Dazu bewegen Sie lediglich den viereckigen Cursor über die von Ihnen gewünschte Stelle und drücken den Feuerknopf.

Taktischer Hinweis



Wenn Sie zum ersten Mal eine Karte besichtigen, empfiehlt sich ein genaues Studium der Situation mit Hilfe der Übersichtskarte. Werfen Sie auf jeden Fall einen Blick in alle Gebäude und Transporter, bevor Sie wichtige Entscheidungen treffen. Nur eine umfassend angelegte Strategie wird zum Erfolg führen.

Einheit bewegen



Die Bewegungsreichweite der Einheit wird angezeigt

Um eine Einheit zu bewegen, setzen Sie den Cursor im taktischen Display auf eine Ihrer Truppen. Sobald Sie den Feuerknopf drücken, erhalten Sie als Cursor das Exit-Symbol. Bewegen Sie nun bei gedrücktem Feuerknopf den Joystick nach oben, können Sie den Bewegungscursor erkennen. Lassen Sie nun den Feuerknopf los, um die Reichweite der Einheit zu sehen. Alle Felder, auf die Sie die Einheit bewegen können, werden nun mit einem Sechseck in der Ihnen zugeordneten Farbe angezeigt. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Zielort und drücken den Feuerknopf, wird Ihnen der Weg angezeigt, den die Einheit zum Ziel zurücklegen wird. Bei nochmaligem Druck auf den Feuerknopf zieht die Einheit zum Zielort. Beachten Sie, daß der zweite Knopfdruck erfolgen muß, während der Cursor noch auf dem Zielort der Einheit steht! Andernfalls wird Ihnen wieder die komplette Reichweite angezeigt, um einen neuen Zielort zu wählen. Sollten Sie den Zug abbrechen wollen, müssen Sie den Cursor auf ein Feld setzen, welches nicht in Ihrer Reichweite liegt, und zweimal kurz hintereinander den Feuerknopf drücken. Haben Sie die Einheit bewegt, sperrt der Computer weitere Bewegungszugriffe auf die Einheit. Dies zeigt Ihnen ein schwarzes Muster über der Einheit an.



Der Weg zum Ziel der Einheit wird angezeigt

Sie können Einheiten auch aus Gebäuden oder Transportern herausziehen. Zunächst müssen Sie das Inventory des Gebäudes oder Transporters aufrufen. Die Einheiten können wie beschrieben aus dem Gebäude bewegt werden. Lediglich die Reichweite

der Einheiten ist eingeschränkt, um ein direktes Vorstoßen zur Front zu verhindern. Nachdem Sie eine Einheit gezogen haben, finden Sie sich im Inventory wieder. Sie können das Gebäude wieder verlassen, indem Sie das Exit-Symbol des Cursors wählen.
Einheiten können auch in Gebäude oder Transporter gezogen werden. Sowohl Gebäude als auch Transporter werden, falls Sie in Ihrer Reichweite stehen, als mögliche Zielfelder angezeigt. Wählen Sie einfach als Ziel dieses Feld, und Ihre Einheit wird sich in das Gebäude oder in den Transporter bewegen.

Taktischer Hinweis



Vergessen Sie nicht, daß Sie all Ihre Züge nur planen. Das heißt, daß Ihre Einheit erst beim nächsten Wechsel des Befehlszyklus' am Zielort steht. Unter Umständen kommt die Einheit aber nie am Ziel an, da Sie vorher von Ihrem Gegner vernichtet wird.

Einheiten mit geringer Reichweite sollten möglichst durch Transporteinheiten bewegt werden. Ziehen Sie also die Einheit auf eine noch nicht bewegte Transporteinheit und bewegen dann die Transporteinheit. Beachten Sie die Reihenfolge der Befehle: Es ist nicht möglich, zuerst die Transporteinheit zu bewegen und dann eine Einheit in den Transporter zu setzen, da der Transporter nur den Befehl erhalten hat, zum Zielort vorzurücken und nicht bereits am Ziel steht.



Eine Transporteinheit

Aktion ausführen



Alle erreichbaren Ziele der Einheit werden angezeigt

Bewegen Sie den Cursor auf eine Ihrer Einheiten und drücken den Feuerknopf. Sobald Sie das Exit-Symbol im Cursor sehen, bewegen Sie den Joystick bei gedrücktem Feuerknopf nach oben. Nun erkennen Sie das Ausrufezeichen im Cursor. Lassen Sie den Feuerknopf los, um sich alle erreichbaren Ziele anzeigen zu lassen. Diese werden mit einem Sechseck in Ihrer Farbe umrandet. Befindet sich kein Ziel in erreichbarer Nähe, sehen Sie in der Statuszeile am unteren Bildschirmrand den Hinweis NO AIMS!



Legen Sie das gewünschte Ziel fest, indem Sie den Cursor auf das zugehörige Sechseck bewegen und den Feuerknopf drücken. Ihre Einheit hat das gewünschte Ziel gespeichert und wird für weitere Aktionen gesperrt.
Nicht alle Einheiten können zum aktiven Angriff eingesetzt werden.



Das Transportflugzeug zum Beispiel kann sich zwar gegen Angreifer verteidigen, aber selbst nicht als Angreifer eingesetzt werden.



Der Depotbauer stellt eine besondere Einheit dar. Anstatt Gegner anzugreifen, kann er Depots errichten. Das Ausführen der Aktion geht in derselben Weise vonstatten wie der Angriff auf eine Einheit. Die umrandenden Sechsecke zeigen allerdings nicht die verfügbaren Ziele an, sondern kennzeichnen alle Sechsecke, auf denen die Errichtung eines Depots möglich ist. Ein Depotbauer errichtet nur jeweils eine Hälfte des Depots. Die zweite Hälfte muß entweder im nächsten Zug oder von einem zweiten Depotbauer errichtet werden.

Taktischer Hinweis



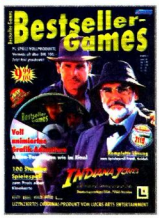
Um eine gegnerische Einheit völlig zu vernichten, muß sie meist mehrfach angegriffen werden. Es ist bei einem größeren Gefecht aber schwer zu überblicken, welche Einheiten schon gegnerische Einheiten angreifen. Wenn Sie mit Ihrem Cursor auf eine Ihrer bereits benutzten Einheiten ziehen, wird Ihnen das Ziel durch eine Umrandung der anzugreifenden Einheit angezeigt. Lassen Sie sich also Zeit, auf diese Weise Ihre Einheiten optimal einzusetzen. Jeder kleine Fehler kann Ihnen zum Verhängnis werden!



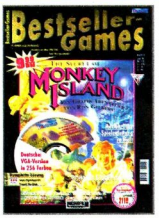
Sparen Sie jetzt volle 50 Prozent!

Greifen Sie zu und nutzen auch Sie unser sensationelles Kennenlern-Angebot: Sie **erhalten zwei aktuelle Ausgaben** (inkl. Disketten bzw. CD-ROMs) **im Bestseller-Games-Probe-Abo** frei Haus geliefert und **bezahlen nur eine einzige Ausgabe!** Das heißt: Sie **sparen volle 50 Prozent**, denn die Versandkosten für die Direktlieferung sind im Preis bereits inbegriffen! Testen Sie jetzt ohne jegliches Risiko die Vorteile unserer Bestseller-Games-Abos – als **Begrüßungsgeschenk** erhalten Sie **zusätzlich kostenlos** eine Ausgabe der Zeitschrift „fast geschenkt" mit einem kommerziellen deutschen Original-Lizenzprogramm.

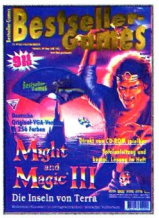
Zeitschriften zum Nachbestellen:



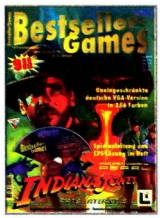
INDIANA JONES und der letzte Kreuzzug: Das offizielle Grafik-Adventure zum Film (deutsche Version).
Bestell-Nr. BG-001 **DM 9,99**



The Secret of MONKEY ISLAND: Das witzigste Adventure diesseits der Karibik (deutsche Version).
Bestell-Nr. BG-002 **DM 9,99**



Might and Magic III – Die Inseln von Terra: Das bekannte Fantasy-Rollenspiel – erlebe die Magie!
Bestell-Nr. BG-003 **DM 9,99**



INDIANA JONES and the Fate of Atlantis: Das offizielle Grafik-Adventure zum Film (deutsche Version).
Bestell-Nr. BG-004 **DM 9,99**

Schnell noch Nachbestellen:

Diese älteren Ausgaben erhalten Sie für DM 9,99 direkt bei PEARL.

Bitte verwenden Sie zur Bestellung den Bestellschein am Ende des PEARL-Kataloges in der Heftmitte.

Bestseller-Games-Abo:



„Vormals oft über hundert Mark – jetzt fast geschenkt!" Der Traum vieler spielebegeisterter Computerfans wird endlich wahr: In dieser Heftreihe finden Sie **kommerzielle Spielehits**, die das Herz jedes Spielefreaks höher schlagen lassen, zum unfaßbar günstigen Preis. Endlich werden diese Bestseller für wirklich jedermann erschwinglich! Neben der Vorstellung besonders empfehlenswerter **„Preisschnäppchen"** im redaktionellen Teil des Heftes steht vor allem die beiliegende **CD-ROM** im Mittelpunkt des Interesses. **Keine** Demo, Softwareprobe oder Shareware, sondern **ein komplettes kommerzielles Originalprogramm** liegt jeder Heftausgabe bei, ergänzt durch die umfangreiche gedruckte Anleitung im Heft.

Absolut ohne Risiko:

Sollten Sie von Ihrem Probe-Abo nicht vollständig überzeugt sein und keinen weiteren Bezug wünschen, so teilen Sie uns dies spätestens 14 Tage nach Erhalt der 2. Lieferung schriftlich mit – eine kurze formlose Mitteilung über die Abokündigung genügt. Ansonsten wird Ihr Probe-Abo in ein regulären Bezugs-Abo mit jeweils 6 weiteren Ausgaben umgewandelt. Die **Preise und Lieferbedingungen** der regulären Bezugs-Abos finden Sie im untenstehenden Kasten. Das Probeabo-Angebot gilt nur für Neukunden innerhalb Deutschlands, die bisher noch nicht Abonnent der entsprechenden TREND-Zeitschrift waren.

Versäumen Sie keine Ausgabe!

Auch nach Ablauf Ihres Probe-Abos genießen Sie erhebliche Preisvorteile beim Bezug Ihrer Zeitschrift im **regulären Abo mit jeweils 6 Ausgaben:** Das **Jahresabo für DOS-TREND kostet nur DM 55,90**, das **Jahresabo für DOS-TREND CD-ROM kostet nur DM 99,90**. Für jeweils 6 Monatslieferungen des **DOS TREND Programmdisk-Abos** bezahlen Sie halbjährlich nur DM 69,90. Die **Versandkosten sind bei allen Abos im Preis mit enthalten!** Jedes dieser Abos verlängert sich um jeweils weitere 6 Ausgaben, wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf (vor der 5. Abolieferung) eine schriftliche Kündigung erfolgt. Die Bezahlung erfolgt per Bankeinzug (Lastschriftverfahren).

Bestseller-Games
ABO-COUPON

Ja, ich möchte Ihr spezielles Kennenlern-Angebot nutzen und **zwei Ausgaben** zum Sonderpreis **im Probe-Abo** beziehen. Außerdem erhalte ich als **gratis als Begrüßungsgeschenk** eine Heft-Ausgabe aus der TREND-Topserie „fast geschenkt!" mit einem kommerziellen Original-Lizenzprogramm.

Hiermit bestelle ich folgende(s) Probe-Abo(s) ab der nächst erreichbaren Ausgabe:

[113] ☐ **Bestseller-Games-Zeitschriften-Probeabo**
(Original-Programm inkl. HD-Heftdiskette 3,5" oder CD-ROM).
2 Ausgaben komplett nur DM 9,99

Ältere Ausgaben erhalten Sie für DM 9,99 direkt bei PEARL.
Bitte verwenden Sie zur Bestellung nur den Bestellschein am Ende des PEARL-Kataloges in der Heftmitte.

Wenn ich keinen weiteren Bezug mehr wünsche, werde ich Ihnen dies spätestens 14 Tage nach Erhalt der 2. Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probe-Abos in ein regulären Bezugsabo mit jeweils 6 Ausgaben. Diese Abos verlängern sich dann jeweils um weitere 6 Ausgaben, wenn nicht 2 Monate vor Ablauf (vor der 5. Lieferung) eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Die Bezahlung der Abos ist nur per Bankeinzug möglich. Bitte keinen Scheck mitsenden!

Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber: _____

Bank _____ Ort _____

BLZ _____ Kto. _____

Lieferanschrift:

Name _____

Vorname _____

Straße _____

Plz./Ort _____

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) _____

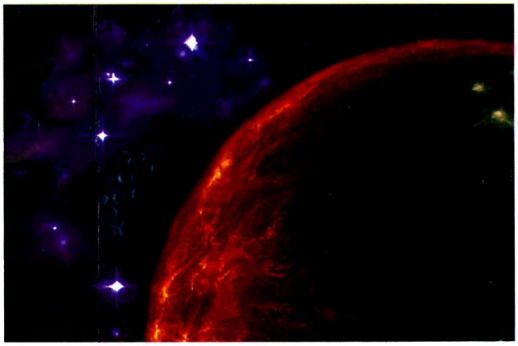
Datum _____ Unterschrift _____

Hiermit bestätige ich mit meiner **2. Unterschrift**, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen bei der **Pearl Agency GmbH, Am Kalischacht 4, D-79426 Buggingen** widerrufen zu können. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum _____ 2. Unterschrift _____

Bitte ausschneiden und einsenden an: PEARL Agency · Am Kalischacht 4 · D-79426 Buggingen
Telefon: 07631/360-200 · Telefax: 07631/360-444





Die Reparatur von Einheiten



Der Inhalt eines Gebäudes oder Transporters

In allen Gebäuden haben Sie während des Aktionszyklus' die Gelegenheit zur Reparatur von angeschlagenen Einheiten. Dazu gehen Sie mit dem Cursor auf das Gebäude, in dem sich die zu reparierende Einheit befindet, und drücken den Feuerknopf. Wenn Sie den Joystick nach links bewegen, erkennen Sie das Inventory-Zeichen im Cursor und lassen den Feuerknopf los. Sie sehen nun alle im Gebäude befindlichen Einheiten. Bewegen Sie den Cursor auf eine beschädigte Einheit, drücken den Feuerknopf, ziehen den Joystick nach unten und lösen den Feuerknopf wieder. Sofort wird die Einheit mit einem schwarzen Muster überzogen, um anzuzeigen, daß weitere Zugriffe auf diese Einheit unmöglich sind, da Sie sich in Reparatur befindet.



Das Gitternetz zeigt an, daß die Einheit in Reparatur ist

Die Reparatur von Einheiten kostet selbstverständlich Energie. Gleichgültig, wie stark die Einheit beschädigt war und um welche Art von Einheit es sich handelt, Sie benötigen drei Energie-Einheiten zur Reparatur. Eine Ausnahme bildet nur nur der Depotbauer. Sollten Sie nicht ausreichend Energie im Gebäude haben, bekommen Sie eine Fehlermeldung.

Taktischer Hinweis



Die Reparatur von Einheiten ist eine wichtige strategische Möglichkeit. Vor allem starke Einheiten sollten immer wieder repariert werden, damit Sie ihre Kampferfahrung weiter ausbauen können.

Die Produktion von Einheiten



Einheiten, sozusagen Nachschub für die Front, können während des Aktionszyklus' in Fabriken gebaut werden. Zunächst müssen Sie wie bei der Reparatur das Inventory der Fabrik auswählen. Bewegen Sie dann Ihren Cursor auf einen leeren Stellplatz für Einheiten. Wenn Sie nun bei gedrücktem Feuerknopf den

Joystick nach links ziehen, erhalten Sie das Produktions-Symbol, einen Hammer, im Cursor. Lassen Sie den Feuerknopf los, werden Ihnen alle Einheiten angezeigt, welche mit dem vorhandenen Energievorrat produziert werden können. In vielen Leveln dürfen nicht alle Einheiten produziert werden. Wundern Sie sich also nicht, wenn eine Einheit nicht produziert werden kann, obwohl Sie genügend Energie besitzen.



Haben Sie die passende Einheit ausgesucht, wählen Sie sie mit dem Cursor aus, drücken den Feuerknopf, halten den Joystick nach links und lösen den Feuerknopf wieder. Die Einheit erscheint nun auf dem gewählten, leeren Stellplatz und ist mit einem schwarzen Muster überzogen. Beim nächsten Bewegungszyklus können Sie die Einheit aus der Fabrik ziehen.

Der Moduswechsel

Haben Sie mit großer Sorgfalt alle geplanten Züge eingegeben, werden Sie den Zyklus wechseln wollen. Bewegen Sie zunächst Ihren Cursor auf ein Feld, das nicht von einem Gebäude oder Transportfahrzeug besetzt ist. Wenn Sie auf diesem „freien" Feld den Feuerknopf drücken und den Joystick nach links halten, können Sie einen Doppelpfeil im Cursor erkennen. Dies ist das Symbol für den Zykluswechsel. Sobald Sie nun den Feuerknopf lösen, zeigen Sie dem Computer an, daß Sie alle Züge eingegeben haben und den Modus wechseln wollen. Falls Sie einen wichtigen Zug vergessen haben, können Sie durch Druck auf den Feuerknopf abbrechen und weitere Züge eingeben. Erst wenn auch Ihr Gegenspieler seinen letzten Zug getätigt hat, wird der Computer einen Zykluswechsel ermöglichen.







Der Ablauf der Angriffe wird nach dem Moduswechsel angezeigt

Die endgültige Bestätigung für den Zykluswechsel erfolgt über die Tastatur. Der Computer wird Sie darauf hinweisen, daß Sie die F1-Taste zur Bestätigung drücken sollen, um endgültig den Modus zu wechseln. Nach dem Moduswechsel werden alle Angriffe und eventuelle Einnahmen von Gebäuden angezeigt.



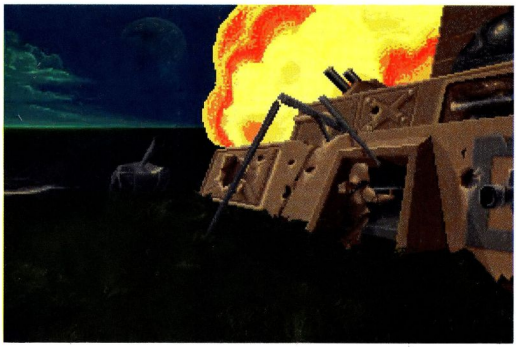












Taktischer Hinweis



Da der Computergegner sehr viel rechnen muß, um einem menschlichen Gegner nur annähernd das Wasser reichen zu können, erhält der Computer während der Eingabe Ihrer Züge kaum Rechenzeit. Erst wenn Sie anzeigen, daß der Modus gewechselt werden soll, erhält der Computer mehr Zeit.



Sie sollten deshalb immer das Symbol des Modus-Wechsel anwählen, sobald Sie alle Befehle erteilt haben.

Laden und Speichern von Spielständen

Da sehr viele Landkarten von Battle Isle eine Größe besitzen, die ein mehrstündiges Spielen verlangt, wurde auch an eine Lade- und Speicherfunktion gedacht.

Laden

Das Laden eines Spielstandes erfolgt aus dem Hauptmenü heraus. Gehen Sie vom Hauptmenü in das Untermenü DISK und dort auf den Menüpunkt *LOAD*. Daraufhin müssen Sie einen Spielstand von 0 bis 9 wählen. Drücken Sie einfach auf die entsprechende Ziffer der Tastatur. Nach kurzer Ladezeit befinden Sie sich wieder im Spiel mit den von Ihnen gesicherten Daten.

Speichern

Um einen Spielstand zu sichern, müssen Sie sich zunächst im Spiel befinden. Sobald beide Spieler den Modus wechseln wollen, drücken Sie nicht wie gewohnt die F1-Taste zur Bestätigung, sondern die Taste „D" wie „Disk". Battle Isle verlangt sofort die Eingabe einer Ziffer von 0 bis 9 mittels Tastatur.

Die Gebäude

Neben den Hauptquartieren gibt es bei Battle Isle noch zwei weitere Gebäudearten, die spielentscheidend sein können. Zum einen sind es die Depots, die entweder bereits auf der Landkarte vorhanden sind oder von einer speziellen Einheit errichtet werden können. Zum anderen sind es Fabriken, die in der Form Depots ähneln, aber in der Lage sind, neue Einheiten zu produzieren. Alle drei Gebäudearten müssen mit Energie versorgt werden, um ihre Aufgabe, Einheiten zu reparieren oder produzieren, erfüllen zu können. Die Energie ist sozusagen ein Symbol für Rohstoffe verschiedenster Art.

Taktischer Hinweis



Da die Gebäude Stützpunkten gleichkommen, sind Sie wichtige strategische Ziele, die Sie schnell in Ihren Besitz bringen sollten. Selbst wenn das Gebäude bereits Ihrem Gegner gehört, sollten Sie versuchen, es für sich zu gewinnen. Besetzen können in Battle Isle nur Fußtruppen. Also sollten Sie stets versuchen, Ihre Infanterie bestmöglich zu schützen. Ohne sie können Sie weder in den Besitz von Gebäuden gelangen noch das Spiel für sich entscheiden, indem Sie das gegnerische Hauptquartier besetzen. Wenn Sie eine Fabrik oder ein Depot Ihres Gegners erobern wollen, sollten Sie Ihren Angriff gut vorbereiten. In den meisten Fällen hat der Verteidiger durch die Reparaturmöglichkeit seiner Einheiten einen nicht zu unterschätzenden Vorteil. Am aussichtsreichsten ist ein Angriff mit großer Truppenüberlegenheit. Auch auf die Erfahrung Ihrer Truppen sollten Sie bei Auswahl Ihres Vorstoßtrupps achten. Wenige, kampferprobte Einheiten greifen meist erfolgreicher an als eine zahlenmäßige Überlegenheit mit „frischen" Einheiten. Besonders gut zu überlegen ist ein Angriff auf ein Gebäude, das durch seine geographische Lage nicht von allen Seiten zugänglich ist. Erfahrungswerte haben gezeigt, daß dabei der Angreifer meist aufgerieben wird.

Das Hauptquartier





Hauptquartiere

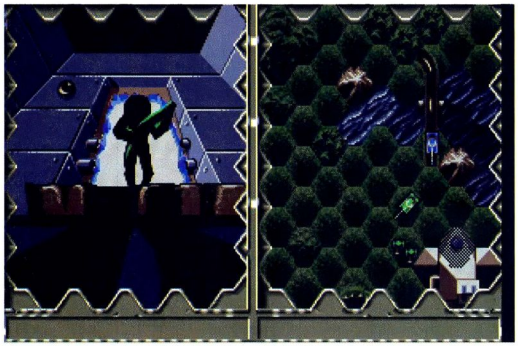
Das Hauptquartier stellt für den Gegner das strategische Ziel mit der höchsten Priorität dar. Die Farbe der Lampe im höchsten Sechs-

eck kennzeichnet, welchem Spieler das Hauptquartier gehört (rot, gelb). Dieses Sechseck gilt es mit einer Fußtruppe zu besetzen, um das Spiel für sich zu entscheiden.

Taktischer Hinweis



Bei größeren Landkarten sollten Sie immer mindestens zwei Einheiten bei Ihrem eigenen Hauptquartier zurücklassen. Dadurch vermeiden Sie, daß Ihr Gegner mit einer schnellen Transporteinheit Fußtruppen zu Ihrem Hauptquartier befördert und es besetzt. Andererseits kann ein Zuschreiten auf das gegnerische Hauptquartier Ihrerseits Ihren Gegner dazu nötigen, Einheiten vom aktuellen Kampfgeschehen abzuziehen. Somit opfern Sie zwar eventuell einige Einheiten, aber Sie haben leichteres Spiel an einem anderen Gefechtsort.



"Lernen und Spaß am PC" Spiele / Info- Edu- tainment

Fachgeschäft in

Jens Schubert Berlin - Charlottenburg

Div. 10/11 er Packs (Vollvers.) je 74,90

DUNE 2 34,90 CD

SUBWAR 2050 37,90 CD

The 7th Guest 19,99 2 CD's

INFERNO 39,90 CD

SIMON the Sorcerer Sprachausgabe Deutsch II 37,90

Vokabeltrainer Deutsch/ Englisch incl. Sprachausgabe 24,90

GRAVIS Joypad 39,90

Joysticks:

GRAVIS Analog 44,90

GRAVIS Analog Pro 59,90

CD Leerhüllen je 0,99

Disketten Box mit Schloss 4,90

Preise in DM.Änderung und Irrtum vorbehalten Versandkosten 13.- (Nachnahme)

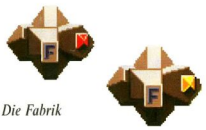
Besuchen Sie unser Geschäft:
- ca. 1000 verschiedene Artikel
- Viele Preiswerte Spiele
- Multimedia CD´s
- Software für mehr "Lernspaß"
- An- und Verkauf von Gebraucht CD´s

Öffnungszeiten:
Mo/DI/DO/FR 14-18
Sonnabend 10-13

Tel:030 - 348 22 51

Lernen & Spaß am PC
Gierkezeile 23
10585 Berlin
Nähe U-Bhf. Bismarckstr.

Die Fabrik



Die Fabrik

Die Fabriken sind ebenso wie die Hauptquartiere auf der Landkarte bereits gesetzt. Hier gibt eine Lampe im rechten Sechseck an, welcher Spieler die Fabrik momentan besetzt hält. Eine Fabrik kann ebenso wie das Hauptquartier erobert werden, indem man eine Fußtruppe auf das rechte Sechseck setzt. Alle Einheiten, die sich zu diesem Zeitpunkt in der Fabrik befinden, gehen in den Besitz des Besetzers über.



Falls die Lampe grau ist, ist die Fabrik neutral.

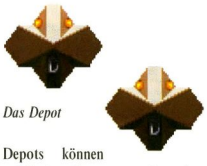
Einheiten können in die Fabrik gezogen werden, indem man sie auf das mit der Lampe gekennzeichnete Sechseck zieht.

Taktischer Hinweis



Auf Landkarten, bei denen es gilt, eine von mehreren Fabriken in Besitz zu bringen, sollten hauptsächlich zwei Kriterien die Entscheidung beeinflussen. Zum einen sollten Sie die Fabrik in Angriff nehmen, die nahezu ohne Verluste erreicht werden kann. Zum anderen sollten Sie genau darauf achten, welche Einheiten sich eventuell in der Fabrik befinden. Dabei sollte nicht die Menge entscheidend sein, sondern mehr die Qualität der Einheiten in Bezug auf Ihre globale Strategie und die Einheiten des Gegners. Es hat zum Beispiel wenig Sinn, eine Fabrik mit drei Flugabwehrsystemen zu besetzen, wenn Ihr Gegner keine Flugzeuge besitzt. Mit solch einer Aktion verlieren Sie vermutlich nur Zeit.

Das Depot



Das Depot

Depots können auf der Landkarte vorgegeben sein oder von einer speziellen Einheit errichtet werden. Das Errichten von Depots benötigt ausreichend freien Platz. Da ein Depot vier Sechsecke in Anspruch nimmt und nur auf ebenem Gelände erbaut werden kann, gibt es in zerklüfteten Karten oftmals nur wenige geeignete Orte. Um ein Depot zu bauen, lösen Sie für die depotbauende Einheit eine Aktion aus (identisch mit dem Angriff einer gegnerischen Einheit). Der Computer wird Ihnen daraufhin alle Felder anzeigen, auf denen gebaut werden kann. Da eine depotbauende Einheit in einem Zug lediglich die Hälfte eines Depots errichtet, benötigen Sie entweder zwei Einheiten, um in einem Zug ein Depot zu errichten, oder eine Einheit über zwei Züge. Nach der Errichtung eines Depots besitzt die bauende Einheit keine Rohstoffe mehr, um weitere Depots zu bauen. Allerdings können Sie die Einheit wieder mit Material versorgen, indem Sie sie in einer Fabrik oder im Hauptquartier reparieren.

Ein von Ihnen errichtetes Depot gehört selbstverständlich ohne Besetzung Ihnen. Da das Depot bereits beim Erbauen mit Energie versorgt wird, können Sie sofort beliebige Einheiten darin reparieren. Die Produktion von Einheiten ist im Depot nicht möglich. Ansonsten gelten die gleichen Regeln wie für die Fabrik. Auf manchen Landkarten sind Depots bereits gesetzt, die es noch zu erobern gilt.



Graue Depots können besetzt werden.

Gegnerische Depots können von Ihnen auch erobert werden, indem Sie sie mit einer Fußtruppe besetzen.

Taktischer Hinweis



Auf großen Landkarten sind Depots wichtige Stützpunkte, die sozusagen die Nachschublinie drastisch verkürzen. Die Versorgung mit Energie nimmt bei Depots zwar eine wichtige Stellung ein, doch sollten Sie Fabriken immer bevorzugt behandeln, wenn es um das Verteilen von eingesammelten Energiekristallen geht. Da Landeinheiten nicht über Depots hinweg ziehen können, kann das Depot auch als Barriere eingesetzt werden. In diesem Falle sollten Sie sich die Plazierung sehr genau überlegen, da dadurch auch Ihre eigene Bewegungsfreiheit eingeschränkt wird.

Die Energieversorgung



Energiekristall



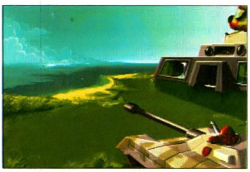
Energiekonto

Wie bereits erwähnt, verbraucht die Reparatur und Neuproduktion von Einheiten Energie. Diese Energie ist mit einem Rohstoff zu vergleichen, mit dem man in der Lage ist, sämtliche Teile einer Einheit herzustellen. In der Regel sind alle Gebäude zu Beginn des Spiels mit Energie versorgt. Im Verlauf des Spiels werden Sie allerdings einiges von diesem kostbaren Gut einsetzen, um Einheiten instandzusetzen und zu ersetzen.

Auf vielen Landkarten werden Sie Energiekristalle sehen können, die es aufzunehmen und in ein Gebäude zu bringen gilt. Dazu fahren Sie mit einer Transporteinheit ein-

fach auf den Energiekristall, um ihn in den Frachtraum zu laden. Sobald Sie mit dem Transporter in ein Gebäude ziehen, wird dort der Energiekristall ausgeladen und dem Gebäude gutgeschrieben. Mit jedem Energiekristall können Sie 50 Punkte mehr auf dem Konto verbuchen. Wenn Sie bedenken, daß man mit diesem Vorrat ca. vier neue Einheiten produzieren kann, erkennen Sie, wie wichtig Energiekristalle sind.







Taktischer Hinweis



Oft sind die Energiekristalle schwer erreichbar, meist sind mehrere Züge notwendig, um sie zu erreichen. Das heißt aber auch, daß Ihre leicht gepanzerte Transporteinheit leicht abgeschossen werden kann, ehe Sie nur in die Nähe des Kristalls gelangt. Andererseits sollten Sie darauf bedacht sein, daß Ihr Gegner nicht in den Besitz von Kristallen gelangt, denn oft ist die Reparatur von Einheiten die entscheidende Wende im Spielverlauf.



Die Landschaft

Wie bereits erwähnt, ist die Geographie eine wichtige Komponente in Battle Isle. Bei der Bewegung von Einheiten kann der unterschiedliche Untergrund die Reichweite verringern oder erweitern. Viele Landeinheiten bewegen sich auf festem Untergrund (z. B. auf der Straße) besonders schnell vorwärts, wogegen Wald oder gar Berge ein unüberwindliches Hindernis darstellen. Grundsätzlich gilt: Je schwerer eine Einheit, um so geringer ihre Reichweite und um unwahrscheinlicher, daß Sie über Berge fahren kann.

Für Wassereinheiten spielt die Tiefe eine bedeutende Rolle. Als Faustregeln gelten hier: Je schwerer das Schiff, um so schwerer bewegt es sich in seichtem Wasser. Je leichter, desto geringer die Reichweite in tiefen Gewässern. Das bedeutet für alle schweren Wassereinheiten zum Beispiel, daß Sie nicht in seichtem Gewässer fahren können. Leichte Einheiten hingegen können nicht auf die offene See, da Ihnen dort der Wellengang und die fehlenden Navigationsmöglichkeiten zu schaffen machen würden.

Wenn Sie eine Einheit bewegen wollen, errechnet Battle Isle exakt für jeden Untergrund deren Reichweite. Alle Felder, auf die Sie Ihre Einheit setzen können, werden mit der Ihnen zugeordneten Farbe gekennzeichnet.

Sicher denken Sie jetzt: „Ach Gott, ist das kompliziert!" Aber wie so oft geht Probieren über Studieren, und bald wird Ihnen die Erfahrung zeigen, wie sich die verschiedenen Einheiten auf dem jeweiligen Boden in der Bewegung und im Kampf verhalten.

Die Kampfstellung

Auch wenn in Battle Isle einer Vielzahl von taktischen Maßnahmen eine entscheidende Rolle beikommt, so ist doch der Ausgang der Kämpfe zwischen Einheiten die wichtigste Komponente. Für den positiven oder negativen Verlauf eines Kampfes zeigt sich vor allem die Kampfstellung verantwortlich. In den folgenden Erklärungen zur Kampfstellung wird diejenige Einheit, die eine Kampfaktion durchführt, „Angreifer" genannt. Das Ziel dieser Einheit ist der „Verteidiger".

Die Kampfstellung ist für Angreifer und Verteidiger von Bedeutung. Die Stellung der angreifenden Partei wirkt sich auf ihre Angriffswerte, die der verteidigenden Partei auf deren Verteidigungswerte aus.

Das Klemmen



Die mittlere Einheit wird „geklemmt".

Mit „Klemmen" wird in BATTLE ISLE eine bestimmte Kampfsituation bezeichnet. Für den Angreifer bedeutet sie, daß jede Einheit, die zusätzlich um den Verteidiger steht und ebenfalls in der Lage wäre, ihn anzugreifen, in die Angriffswerte des Angreifers einfließt. Das Klemmen erhöht somit prozentual den Angriffswert der angreifenden Einheit. Eine Einheit, die unmittelbar im Rücken des Verteidigers steht, verdoppelt die Angriffskapazität des Angreifers. Seitlich klemmende Einheiten erhöhen den Wert entsprechend weniger. Das Klemmen beeinflußt allerdings keineswegs die Angriffsstärke von Fernwaffen. Nur wenn von Sechseck zu Sechseck angegriffen wird, zeigt das Klemmen Wirkung. Es wäre auch unfair, einer Einheit wie der Artillerie auf Ihren ohnehin hohen Angriffswert zusätzlich 50% oder gar 100% zuzuschlagen.

Das Blocken



Zwei Einheiten würden „blocken", wenn der Transporter das Ziel wäre.

Wie kann der Verteidiger der Gefahr des Klemmens entgehen? Zum einen wird es dem Angreifer nicht leicht fallen, seine Einheiten neben oder hinter die Gruppen des Verteidigers zu bringen. Zum anderen erhöht jede zusätzliche Einheit des Verteidigers, die sowohl unmittelbar zum Verteidiger als auch zum Angreifer steht, seinen Verteidigungswert. Diese Funktion der umliegenden Einheiten heißt in BATTLE ISLE „Blocken". Das Blocken zeigt, ebenso wie das Klemmen, bei einem Angriff durch Fernwaffen keine Wirkung.

Das Erhöhen der Verteidigungskapazität erfolgt wiederum prozentual zum Basiswert des Verteidigers. Jede „blockende" Einheit erhöht die Verteidigungskapazität um ein Viertel.

Taktischer Hinweis



Bedenken Sie, daß durch die Funktion des Klemmens eine schwache Einheit noch lange nicht zur Wunderwaffe wird. Eine Transporteinheit ist zum Beispiel selten in der Lage, einem Panzer schwerwiegenden Schaden zuzufügen. Selbst wenn Sie den Verteidiger von allen Seiten klemmen, ist ein Angriff mit einer starken Einheit notwendig.

Gleiches trifft auch für das Blocken zu. Eine schlecht gepanzerte Einheit wird auch bei optimalen Verhältnissen gegen einen starken Gegner Federn lassen müssen.

Das Erfahrungssystem

Für die Qualität einer Einheit sind nicht nur Schußkraft, Reichweite und Panzerung verantwortlich; auch die Kampferfahrung der Einheit ist von entscheidender Bedeutung. Immer wenn eine Ihrer Einheiten in einen Kampf verwickelt ist und dabei den Gegner beschädigt, erhält Ihre Truppe einen Erfahrungspunkt. Sollte Ihrer Truppe gar die komplette Vernichtung einer vollständigen Einheit gelingen, erhalten Sie zwei zusätzliche Erfahrungspunkte. Die Kampferfahrung wird in der Statuszeile durch kleine Grafiken symbolisiert. Je mehr Erfahrungspunkte Sie bereits mit einer Einheit gesammelt haben, um so gefährlicher wird Sie für Ihren Gegner, da der Erfahrung eine entscheidende Rolle beim Kampfresultat zukommt. Dabei wird neben Ihrer „Treffergenauigkeit" auch Ihr „Geschick" beim Ausweichen vor gegnerischen Schüssen erhöht.

Taktischer Hinweis



Versuchen Sie, mit allen Einheiten ausreichend Erfahrung zu sammeln! Zu Beginn eines Spiels sollte man immer vermeiden, stark gepanzerte Einheiten des Gegners durch eigene Einheiten mit niedriger Schußstärke anzugreifen. Das führt meist nur zu einer Erhöhung der Erfahrungspunkte des Gegners, da Ihre Einheit nicht in der Lage ist, nur ein einziges Fahrzeug abzuschießen. Wenn Sie gegen eine bereits stark geschwächte Einheit Ihres Gegners vorgehen, sollten Sie als Angreifer immer eine wichtige Einheit benutzen, um die gegnerische Truppe gänzlich zu vernichten. Somit erhält Ihre Einheit sofort zwei Erfahrungspunkte.

Informationsabruf

Da kaum alle Details von Einheiten und allgemeiner Situation im Gedächtnis zu halten sind, können Sie zwei Arten von Informationen abrufen.

Einheiteninformation



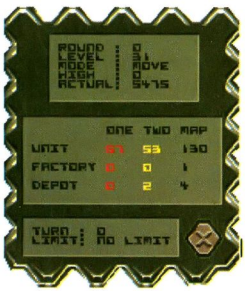
Die Einheiteninormationen

Sobald Sie das Fragezeichen über einer Einheit anwählen, gelangen Sie in ein Informations-Display, das Ihnen in Kürze

alle Daten der Einheiten zugänglich macht. Unterhalb einer Großaufnahme der Einheit sehen Sie wichtige technische Informationen. Von oben nach unten haben sie folgende Bedeutung:

1. Schußkraft und Schußreichweite auf Landziele.
2. Schußkraft und Schußreichweite auf Luftziele.
3. Schußkraft und Schußreichweite auf Seeziele.
4. Reichweite der Einheit auf bestmöglichem Gelände.
5. Panzerung der Einheit.
   Sollten Sie die Information einer gegnerischen Einheit abgefragt haben, können Sie im Informationskasten nur ACCESS DENIED lesen, was bedeutet, daß Sie keinen Zugriff auf diese Einheit besitzen.

Allgemeine Information



Die allgemeinen Informationen über das Spiel

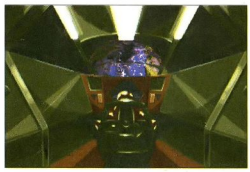
Um genaue Daten über den momentanen Zustand des Spiels zu erfahren, müssen Sie das Fragezeichen anwählen, wenn Ihr Cursor nicht über einer Einheit steht. Dadurch erhalten Sie eine Unmenge an „trockenem" Zahlenmaterial, das folgende Bedeutung hat:

1. ROUND gibt die Anzahl der Züge an, die im aktuellen Spiel bereits getätigt wurden.
2. LEVEL ist die programminterne Nummer des Levels. Die Zahlen 0-15 stehen dabei für Landkarten, die ausschließlich mit zwei Spielern angegangen werden können. Die Zahlen 16-31 repräsentieren die Karten, auf denen gegen den Computer gespielt werden kann.
3. MODE zeigt Ihnen an, welchen Modus Ihre Kommandozentrale gerade besitzt. Steht dort MOVE, können Sie Ihren Einheiten die Order zur Bewegung erteilen. Ansonsten planen Sie Ihre Angriffe und sonstigen Aktionen.
4. HIGH steht als Abkürzung für „HIGHEST RATING", also den für den höchsten auf dieser Landkarte erreichten Punktestand.
5. ACTUAL ist der im Moment zählende Punktestand für das Rating.
6. Der große Informationskasten gibt Auskunft über das zahlenmäßige Verhältnis zwischen den Spielern. Sie können ablesen, wieviele Einheiten, Depots und Fabriken in Ihrem Besitz sind und die entsprechenden Zahlen Ihres Gegners in Erfahrung bringen. Einheiten, Depots oder Fabriken, die in der dritten Spalte des Kastens zu sehen sind, gehören keinem der beiden Spieler, können aber noch erobert werden.
7. TURN steht für die Anzahl von Zügen, die Sie bereits eingegeben haben.
8. LIMIT gibt Ihnen Aufschluß über die eingestellte Zugbegrenzung.









Das Rating

Nach längerer Spielzeit verliert das bloße Gewinnen oder Verlieren einer Schlacht seinen Reiz. Deshalb gibt es für alle Landkarten eine Liste der vier besten Gewinner. Um sein Spiel auf das Erreichen eines möglichst

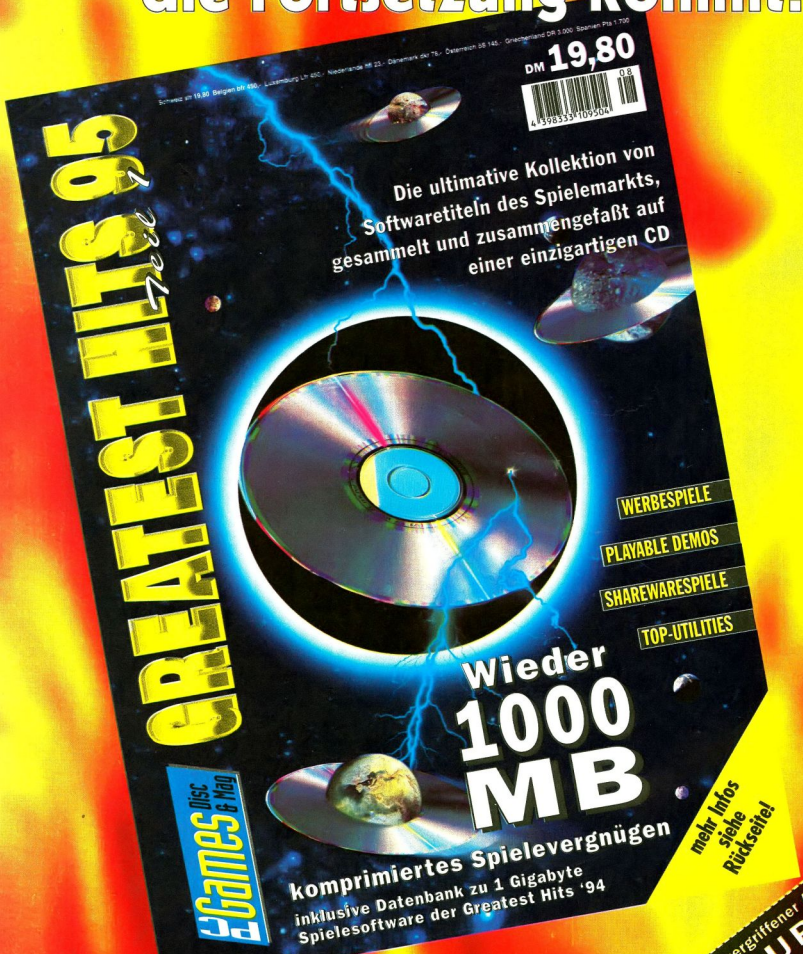
►►►Seite 29


BATTLE ISLE
BATTLE ISLE


R-29 A

Endlich ist es soweit...

die Fortsetzung kommt!



ab dem 26. 07 im Zeitschriftenhandel

Für Vorbestellungen oder bei vergriffener Auflage

BESTELLCOUPON

Ich will die CD „Greatest Hits 95" portofrei für DM 19,80 (Bargeld oder einen Scheck habe ich beigelegt)

Das Ganze abschicken an:
ASTAR Media GmbH
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg
Tel: 09 11 - 30 68 68
Fax: 30 68 66

hohen „Ratings" einzustellen, muß natürlich das Punktesystem bekannt sein.

Die Verteidigungswerte aller Einheiten auf der Landkarte zusammengezählt ergeben den Ausgangswert für die Berechnung des Ratings. Das aktuelle Rating kann in den allgemeinen Informationen abgelesen werden. Sobald eine Truppe verschwindet, egal ob Freund oder Feind, wird der Punktestand erniedrigt. Durch diese Anrechnung der Einheiten wird zwar Ihre endgültige Punktzahl erniedrigt, wenn Sie einen Gegner vernichten, aber wenn Sie ein Spiel durch die vollständige Vernichtung der gegnerischen Einheiten gewinnen, erhalten Sie als Ausgleich Extrapunkte. Außerdem wirken sich die Einstellmöglichkeiten im Settings-Menü positiv auf die Endpunktzahl aus.

Hier die zu vergebenden Punkte in der Übersicht:

- Alle Einheiten vernichtet: + 500 Punkte
- Mit verdeckten Inventories: + 100 Punkte
- Zugbegrenzung auf 4 Züge: Punkte * 4
- Zugbegrenzung auf 8 Züge: Punkte * 3
- Zugbegrenzung auf 16 Züge: Punkte * 2
- Maximal erreichbare Punktzahl: 32.500 Punkte

Allgemeine Strategie

Über Sieg und Niederlage entscheiden zwei wichtige Faktoren: zum einen die globale Strategie, zum anderen das Verhalten an einem Gefechtsort. Unter „globaler Strategie" ist hauptsächlich die Reihenfolge der Eroberung von Gebäuden zu verstehen. Um den Ablauf festzulegen, müssen Sie bewerten, unter welchen Verlusten und zu welchem Zeitpunkt die Gebäude erobert werden können. Diese Kriterien relativieren sich lediglich durch den Inhalt und die taktische Stellung des Gebäudes. Wenn zum Beispiel eine gut ausgerüstete Fabrik unter verträglichen Verlusten zu einem frühen Zeitpunkt vor dem Gegner besetzt werden kann, sollten Sie sie zuerst in Angriff nehmen. Bei der Einschätzung von Depots sollte neben den darin enthaltenen Einheiten vor allem der Energievorrat die Entscheidung beeinflussen.











Trotz der Wichtigkeit von Gebäuden entscheidet immer wieder der Erfolg in kleinen Gefechten den Ausgang des Spieles. Die Stellung Ihrer Einheiten ist die Basis Ihrer Übergelegenheit. Sowohl die defensive als auch die offensive Kapazität Ihrer Einheiten-Gruppe kann durch Ausnutzung der Geographie um ein Vielfaches verstärkt werden. Hier ein paar Faustregeln:



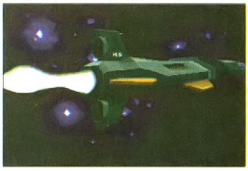
1. Meiden Sie Straßen und offenes, flaches Gelände. Dort würde zwar die Offensivkraft leicht gestärkt, aber die Defensive zu sehr vernachlässigt.
2. Versuchen Sie neben der Gefechtslinie und in Ihrem „Rücken" schwer zugängliches Gelände zu haben, um eine Einkesselung zu vermeiden.
3. Gebäude, die eine Reparatur von Einheiten ermöglichen, sollten in nächster Nähe stehen.
4. In vordester Front sollten entweder schwere Panzer oder Einheiten stehen, die sich gegen die Angreifer gut verteidigen können. Vor allem bei Luftangriffen sollten Sie Flak-Panzer plazieren.
5. Die zweite Linie sollte durch Einheiten mit Fernwaffen gebildetet werden. Falls Sie nicht ausreichend Einheiten dieser Art besitzen, benutzen Sie Einheiten, die eine große Reichweite besitzen oder sogar unwegsames Gelände befahren können.
6. Die dritte Reihe sollten Fernwaffen mit großer Reichweite bilden. (z. B. Artillerie oder Sam-Site)
7. In Reserve sollten Sie Transporter mit großer Ladekapazität und Reichweite halten. Falls Sie erkennen können, daß Sie Ihre Einheiten nicht mehr halten können, bleibt Ihnen noch der schnelle Rückzug mit dem Rest der Truppe.

In Gefechten sollten Sie auf jeden Fall versuchen, immer wieder überraschend zu handeln. Sobald Sie Ihr Gegner durchschaut hat, wird er Ihnen überlegen sein.

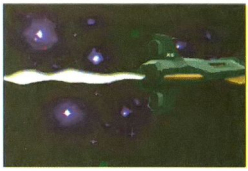
Mit den allgemeinen strategischen und den verstreuten taktischen Hinweisen sollte es Ihnen mit etwas Übung gelingen, ein wahrer Meisterstratege zu werden. Fällt es Ihnen dann zu leicht, gegen den Computer zu gewinnen, können Sie immer noch die Jagd nach dem höchsten Rating eröffnen – oder das Spiel um ein neues Battle-Set erweitern.

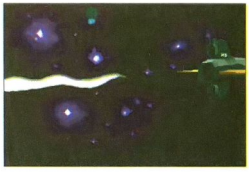












Glossar

Attack-Modus
Befindet sich ein Spieler in diesem Modus, kann er seinen Einheiten nur Befehle zum Angreifen geben. Außerdem kann er Einheiten reparieren und produzieren lassen.

Blocken
Verteidigungsstellung, die die Defensivwerte von Einheiten bei Kämpfen erhöht.

Cursor
Gewöhnlich zeigt Ihnen auf Ihrem Computer der Cursor die Position an, an der der nächste Buchstabe erscheint. Bei Battle Isle ist der Cursor das Eingabeinstrument, mit dem alle Funtkionen ausgeführt werden. Er ist vergleichbar mit einem Mauszeiger, wird aber nicht über die Maus, sondern über Joystick oder Tastatur gesteuert.

Depot
Eine Art Versorgungslager, in dem Einheiten repariert werden können.

Einheit
Eine Gruppe von bis zu sechs gleichen Fahrzeugen, die zusammengefaßt auf der taktischen Karte angzeigt wird.

Fabrik (Factory)
Gebäude, in dem Einheiten repariert und neu produziert werden können.

Gefecht
In Battle Isle stellt ein Gefecht das Aufeinandertreffen mehrerer gegnerischer Einheiten dar, bei dem es zu Kämpfen kommt.

Hauptquartier (Headquarter)
Größtes Gebäude für jeden Spieler. Im Hauptquartier können Einheiten repariert werden.

Inventory
Inventory ist das englische Wort für Einrichtung. Es zeigt den Inhalt eines Gebäudes oder Transporters an.

Klemmen
Angriffsstellung, die die Offensivwerte von Einheiten beim Angriff beträchtlich erhöht.

Move-Modus
Befindet sich ein Spieler in diesem Modus, kann er seinen Einheiten nur Befehle zum Bewegen geben.

Rating
Am Ende eines Spiels erhält der Gewinner eine Punktzahl, die die Qualität seines Spiels bewertet. Für jede Lankarte werden die vier höchsten Punktzahlen gespeichert.

Reichweite
Die von einer Einheit maximal zu überwindende Distanz auf bestmöglichem Gelände.

Taktische Übersicht
Die taktische Übersicht zeigt einen Ausschnitt der gesamten Landkart mit allen Einheiten und geographischen Begebenheiten. Jedes der angezeigten Sechsecke entspricht einem Gebiet mit bestimmten Eigenschaften.

Schußreichweite
Die Distanz, in der eine Einheit angreifen kann.

Shop
siehe Inventory



Credits

Programm: Bernhard Ewers · Technische Leitung Amiga: Lothar Schmitt · Technische Leitung Atari ST: Thomas Hertzler, Lothar Schmitt · Technische Leitung PC: Ralf-Jürgen Kraft, Thomas Hertzler · Zusätzliche Programmteile: Thomas Neumann, Thomas Häuser, Oliver Klotz · Grafik und Animation: Thorsten Knop · Musik und Geräusche: Haiko Ruttmann, Chris Hülsbeck · Landkarten-Editor: Thomas Hertzler · Landkarten-Design: Janos Toth, Bernhard Ewers, Thomas Häuse · Tester: UBI Studio – Janos Toth, Stefan Friedl, Karl Goeres, Michael Kaschny, KAIKO · Story: Thomas Jakowatz · Handbuch: Lothar Schmitt · Waffendesign und -handbuch: Thomas Hertzler · Lektor: Thorsten Knop

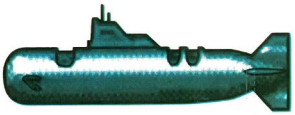
Redaktionelle Bearbeitung für diese Ausgabe:
Peter Strobel

WAFFENBUCH

HEER • LUFTWAFFE • MARINE







TDV für die Gefechtskonsolen CombatControl/1-80 & CombatControl/1-90 unter BB-DOS/SGOS Release 7.0. VS - nur für den Dienstgebrauch.

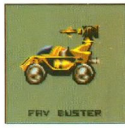


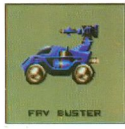
















DIESES BUCH GEHÖRT:
(Vollständig ausfüllen.)

NAME:

PERSONEN-ID:

DIENSTGRAD:

EINHEIT:

HEIMATADRESSE:



Nur für den Dienstgebrauch.
Beschaffungsnummer: mildoc/TDV/1129-176.
Printed in 176 n.Z.

VORWORT

Streitkräfteamt,
Technische Abteilung, Software und Trainings,
den 02.05.176 n. Z.

Dieses Handbuch soll dem MilConOp bei der Bedienung der Gefechtskonsolen CombatControl /1-80 und CombatControl /1-90 als Nachschlagewerk und Trainingssoftware zur Seite stehen. In der Hauptsache werden die Waffensysteme der drei Teilstreitkräfte Heer, Luftwaffe und Marine beschrieben und bildlich dargestellt. Die grafische Darstellung auf dem Kampf-Display wurde gegenüber den Vorgängermodellen komplett überarbeitet. Wir empfehlen daher, die Piktogramme genauestens zu studieren, um Verwechslungen im Gefecht zu vermeiden. Beide Gefechtskonsolen haben eine eingebaute Online-Hilfe, die während eines Gefechtes anstelle des Waffenbuches benutzt werden soll.

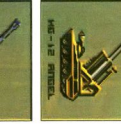
BESONDERER HINWEIS:
Unterstrichene Textpassagen sind zur besonderen Beachtung. Groß geschriebene Passagen sind schriftliche Befehle und wie solche zu behandeln. Verstöße gegen diese Vorschriften ziehen strengste Strafen nach sich.

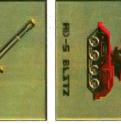
Die Verfasser.

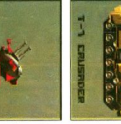






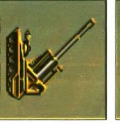












R-1
"DEMON"

HEER

BESCHREIBUNG

Der DEMON ist ein humanoider Kampfroboter, der Gewaltchaos der Kriegführung energiegeprimmen hat. Er ist unsere einzige Einheit, die fähig ist, die gegnerischen Gebäude zu besetzen. Er ist sehr verwundbar und muß daher gegen Angriffe gut geschützt werden. NUR IM NOTFALL OFFENSIV EIN SETZEN!

TAKTISCHES ZEICHEN

	4	1	-
	25	32	-
1	1	8	7

"MECH FUSILIERS"

BEWEGLICHKEIT

LEGENDE

TAKTISCHES ZEICHEN

A	B	C
D	E	F
G	H	I

Mitteilung des taktischen Symbols, welches der Einheit und dem taktischen Befehl entspricht.

Bezeichnung der Einheit.

A Angabe der Stärke der zusammengefaßten Einheiten.

B Reichweite der Waffensysteme der Einheit beim Nachtsehen.

C Reichweite der Waffensysteme, die Luftziele bekämpfen.

D Der Wert, der die Durchschlagskraft der Waffensysteme angibt. Panzerung, Deckung, Mobilität etc.).

E Wahrscheinlichkeit, die Waffensysteme, die gegen Luftziele eingesetzt werden.

F Wahrscheinlichkeit der Waffensysteme, die gegen Luftziele eingesetzt werden.

G Anzahl der Feinden in der vollen Gruppenstärke.

H Gruppenstärke einer Einheit nach Aufteilung in die Truppe.

I Munitionsvorrat für die Feuerkraft in voller Gruppenstärke.

BEWEGLICHKEIT

Jedes Wasser	Jedes Wasser	Jedes Wasser	Wald	
Jeder Boden	Jeder Boden	Jeder Boden	Jedes Gelände	Gebirge

Gebrauchte Hochgemeinde können gemacht nicht betreten werden. Bei den meisten Fahrzeugen mindert die Beweglichkeit mit schwierigen, verschiedenen Untergrund ab.

T-6
"GLADIATOR"

HEER

BESCHREIBUNG

Der GLADIATOR ist ein mittelschwerer Panzer und wird als Panzerzerstörer eingesetzt. Schwere Bewaffnung und Beweglichkeit machen ihn zu einem gefährlichen Gegner, besonders wenn er in Gruppen in den Gefecht eingreift.

TAKTISCHES ZEICHEN

	6	1	-
	50	52	-
1	4	6	14

"TANK PLATOON"

BEWEGLICHKEIT

T-7
"CRUSADER"

HEER

BESCHREIBUNG

Der CRUSADER ist unsere stärkste Panzerwaffe. Durch seine starke Panzerung und die 140mm Glattrohrkanone eignet er sich ideal zum MBT (Mainbattle Tank). Der T-7 verfügt über eine Flugabwehr Bewaffnung. Sein hohes Gewicht wird sich jedoch nachteilig auf seine Beweglichkeit aus.

TAKTISCHES ZEICHEN

	4	1	1
	65	60	15
1	6	8	19

"BATTLE TATICS"

BEWEGLICHKEIT

FAV
"BUSTER"

HEER

BESCHREIBUNG

FAV steht für "Fast Attack Vehicle". Den Nachteil der schwachen Panzerung gleicht die BUSTER durch die Fähigkeit aus, Gegner auf Distanz bekämpfen zu können. Dieses Fahrzeug wird hauptsächlich zur Aufklärung und als schnelle Eingreiftruppe eingesetzt.

TAKTISCHES ZEICHEN

	8	2	1
	25	35	12
1	3	6	11

"RECON. SQUAD"

BEWEGLICHKEIT

T-3
"SCORPION"

HEER

BESCHREIBUNG

Die T-3 ist ein leichter Panzer mit einem guten Beweglichkeit. Die Panzerung und die Hauptkanone sind nur MINIMAL, doch durch die Zusammenfassung von mehreren SCORPION Gruppen kann man einen schnellen Eingreiftrupp zusammenstellen, der erfolgreich gegen stärkere Panzereinheiten antreten kann. EINSATZ NUR IN VERBÄNDEN!

TAKTISCHES ZEICHEN

		1	-
	45	40	-
1	3	6	10

"ARM. VEHICLES"

BEWEGLICHKEIT

HG-12
"ANGEL"

HEER

BESCHREIBUNG

Das Selbstfahrgeschütz ANGEL eignet sich zur Verteidigung der eigenen Stellungen sowie zum "Dummelfeuerschuß" von befestigten Anlagen des Gegners. Nachteil: die HG-12 benötigt 30 Minuten, um gefechtsklar zu sein. Bei einem schnellen Vorstoß oder Rückzug muß dieser Umstand berücksichtigt werden. BEACHTE KAMPFREICHWEITE!

TAKTISCHES ZEICHEN

	4	2-8	-
	25	45	-
1	5	6	15

"HVY. ARTILLERY"

BEWEGLICHKEIT

AD-5
"BLITZ"

HEER

BESCHREIBUNG

Die AD-5 wird zur Luftraumsicherung eingesetzt. Sie ist sehr beweglich und bietet guten Schutz gegen eingehende Treffsiger. Die AD-5 kann den Gegner jedoch nur aus nächster Nähe bekämpfen, so daß sie oft in Gegenfeuer gerät und Verluste hinnehmen muß. NUR IM NOTFALL ZUR BEKÄMPFUNG VON BODENZIELEN EINSETZEN.

TAKTISCHES ZEICHEN

	5	1	1
	30	25	40
1	4	8	12

"AIR DEFENSE"

BEWEGLICHKEIT

AD-9 "SPHINX"

HEER



BESCHREIBUNG

Im Gegensatz zur AD-5 kann die AD-9 den Gegner auf Distanz bekämpfen. Allerdings muß die AD-9 von gepanzerten Einheiten geschützt werden, da sie sich nicht gegen direkte Angriffe verteidigen kann. Wie die Haubitze benötigt auch die SPHINX eine 30minütige Aufbauzeit. BEACHTE KAMPFREICHWEITE!

5	-	-	2-6
30	-	-	48
3	6	10	10

TAKTISCHES ZEICHEN



"MISS. AB DEF."

BEWEGLICHKEIT



SC-T "PROVIDER"

HEER



BESCHREIBUNG

Der PROVIDER ist das Allzweckfahrzeug des Heeres. Er wird zum Absetzen von Kampfrobotern und zum Transport von Aldinium eingesetzt. Der PROVIDER kann bis zu sieben Einheiten befördern, die Nutzlast ist eingeschränkt. Die Panzerung hält nur Beschuss aus Handfeuerwaffen stand, daher kann das Fahrzeug nur in geschlossenen Gebieten eingesetzt werden. NUR IM NOTFALL OFFENSIV EINSETZEN!

7	-	1	1
25	-	15	8
2	6	10	9

TAKTISCHES ZEICHEN



"SUPPORT REG."

BEWEGLICHKEIT



XF-7 "MOSQUITO"

LUFTWAFFE



BESCHREIBUNG

Um die Luftüberlegenheit auf dem Schlachtfeld zu sichern, wurde die XF-7 MOSQUITO entwickelt. Sie ist der einzige zur Zeit verfügbare Abfangjäger. Hauptwaffe ist die LU-1 Luft-Luft-Rakete. Die XF-7 ist nur leicht gepanzert und daher empfindlich gegen direkten Beschuss und Splitter von Flakgranaten.

10	-	-	1
25	-	-	45
10	6	10	18

TAKTISCHES ZEICHEN



"FIGHTER WING"

BEWEGLICHKEIT



XA-7 "RAVEN"

LUFTWAFFE



BESCHREIBUNG

Die XA-7 ist im Gegensatz zur MOSQUITO gepanzert, da sie zum Erdkampf entwickelt wurde. Ihre Bordkanone durchdringt selbst stärkste Panzerungen. Für die Bekämpfung von Flächenzielen führt die XA-7 verschiedene Bomben und Luft-Boden-Raketen mit.

8	-	1	1
25	-	50	25
10	6	10	20

TAKTISCHES ZEICHEN

"HVY. WING"

BEWEGLICHKEIT



SC-P "MERLIN"

HEER



BESCHREIBUNG

Durch seine Spezialausrüstung ist der SC-P in der Lage, innerhalb von einer Stunde ein Depot zu errichten. Bei Aktionen, die tief in feindliches Gebiet führen, ist dieses Fahrzeug für den dauerhaften Erfolg unerläßlich. Der SC-P ist mit Panzern zu begleiten, da er keinerlei Bewaffnung trägt. OFFENSIVER EINSATZ IST STRENGSTENS VERBOTEN!

5	-	-	-
30	-	-	-
7	6	10	30

TAKTISCHES ZEICHEN



"PIONEERS"

BEWEGLICHKEIT



TLAV "INVADER"

HEER



BESCHREIBUNG

Die INVADER werden in unseren Teilstreitkräften Marine und Heer eingesetzt. Der TLAV wird luftkissenboot-ausgeführt, wodurch er amphibische Fähigkeiten hat. Er trägt bei Landeoperationen die Hauptlast der Logistik. Der TLAV kann seine Schnelligkeit jedoch nur im seichten Wasser und auf ebenem Gelände ausspielen. Die Marine ist im Besitz eigener INVADER Einheiten, die technisch gleichwertig sind.

7	-	1	1
30	-	40	10
8	6	10	12

TAKTISCHES ZEICHEN



"BEACH BOYS"

BEWEGLICHKEIT



G-2 "GIANT"

LUFTWAFFE



BESCHREIBUNG

Die G-2 GIANT ist der "Packesel" der Luftwaffe. Sie kann bis zu sieben Fahrzeuge (incl. der schweren GLADIATOR und CRUSADER) transportieren und kann auf unbefestigten Pisten starten und landen. Die Zuladung ist auf 14 to beschränkt. NUR MIT BEGLEITSCHUTZ EINSETZEN!

9	-	-	-
20	-	-	-
1	6	10	15

TAKTISCHES ZEICHEN



"TRANS. WING"

BEWEGLICHKEIT



CAS "FIREBIRD"

LUFTWAFFE



BESCHREIBUNG

Der Kampfhubschrauber CAS-FIREBIRD ist mindestens so gefürchtet wie die RAVEN. Das Beweglichkeit in der der XA-7 unterlegen. Bewaffnung: 35 mm Gatling-Bordkanone, Luft-Boden-Raketen, zwei Warfarbatterien mit je 24 FFAR. Die FIREBIRD ist gegen Beschuß vom Boden geschützt. BEACHTE AKTIONSRADIUS!

7	-	1	1
30	-	35	10
10	6	10	17

TAKTISCHES ZEICHEN



"AIR CAVALRY"

BEWEGLICHKEIT











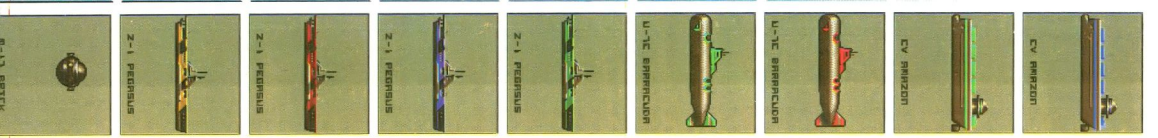












MB-A "BUCCANEER"



B E S C H R E I B U N G

Die BUCCANEER ist ein kombinierter Minenleger / Minenräumer. Diese Schiffe sind nur schwach bewaffnet und schwachgepanzert. Die Minen, die die BUCCANEER mit sich führt, können eine Hafeneinfahrt in wenigen Minuten absperren. Eingesammelte Minen (eigene & gegnerische) können wieder verwendet werden.

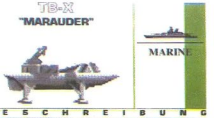
7	1	1	
70	38	15	
-	6	-	

TAKTISCHES ZEICHEN

"SEA HORSES"

B E W E G L I C H K E I T

TB-X "MARAUDER"



B E S C H R E I B U N G

Die Schiffe der MARAUDER Klasse sind extrem schnelle und wendige Tragflächenboote, die in Rudeln gegen Schlachtschiffe und Flugzeugträger eingesetzt werden. Die SHARK Torpedos können auf Distanz abgefeuert werden und sind sehr treffsicher. Die Boote verfügen über Flugabwehrbewaffnung.

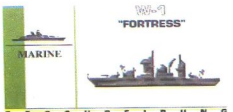
10	3	1	
65	60	15	
-	6	-	

TAKTISCHES ZEICHEN

"TOWER BOATS"

B E W E G L I C H K E I T

M-1 "FORTRESS"



B E S C H R E I B U N G

Die FORTRESS ist eine schwimmende Geschützplattform, die Küstenbefestigungen in Grund und Boden schießen kann. Mindestens vier Einheiten werden benötigt, um die FORTRESS, die stark gepanzert ist und eine starke Flugabwehr hat, zu versenken. Bewaffnung: ein 52 cm Drillingsgeschütz, 2x2 Boden-Boden-Raketenstarter, 16 Flugabwehrgeschütze 8,8 cm. Eine Besatzung kann das Schiff reparieren.

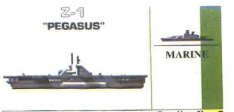
8	7	2	
100	75	25	
-	1	-	

TAKTISCHES ZEICHEN

"CRUISER"

B E W E G L I C H K E I T

Z-1 "PEGASUS"



B E S C H R E I B U N G

Der PEGASUS ist unser Flugzeugschiff. Sie dient bis zu sieben Flugzeugen als Operationsbasis. Auf dem Träger können auch Reparaturen an Flugzeugen durchgeführt werden. Die Bedienungsmannschaft der PEGASUS sind in der Lage, Schäden am Schiff zu beheben. Es besteht eines ununterbrochenen Angriffes von mindestens vier Einheiten, um sie zu versenken.

9	-	4	
80	-	50	
-	1	-	

TAKTISCHES ZEICHEN

"CARRIER"

B E W E G L I C H K E I T

EV "AMAZON"



B E S C H R E I B U N G

Keine Gewichtseinschränkungen haben die Transportschiffe der AMAZON Klasse. Sie können bis zu sieben schwere Kampfpanzer befördern. Wenn kein Treffsorsenhafen vorhanden ist, wird die Fracht mit Hilfe von INVADER-Einheiten angelandet. Es empfiehlt sich, die AMAZON nur mit Begleitschiffen und Begleitflugzeugen auf den Weg zu schicken, da die Schiffe nur leicht gepanzert sind und über keinerlei Abwehrbewaffnung verfügen.

8	-	-	
70	-	-	
-	1	-	

TAKTISCHES ZEICHEN

"CONVOY"

B E W E G L I C H K E I T

U-7C "BARRACUDA"



B E S C H R E I B U N G

Die BARRACUDA ist eine tödliche Bedrohung für alle Schiffe. Unsichtbar für den Gegner kann sich ein U-7C an einen Konvoi heranschleichen und dann zuschlagen. Die BARRACUDA ist mit 10 Torpedorohren (5 im Bug, 4 im Heck) versehen. Einziges Mittel der Abwehr ist eine permanente Luftaufklärung, die eine Ortung und spätere Vernichtung ermöglicht.

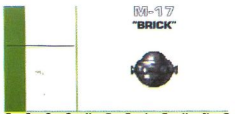
9	4	-	
65	100	-	
-	1	-	

TAKTISCHES ZEICHEN

"WOLFSRUDEL"

B E W E G L I C H K E I T

M-17 "BRICK"



B E S C H R E I B U N G

Die M-17 ist die Standardmine der Marine und des Heeres. Die Minen können nur von Spezialeinheiten (BUCCANEER) gelegt werden oder durch Beschuss zur Explosion gebracht werden. Das Meer hat keine Raumeinheiten.

2*	-	-	
80	-	-	
2	6	-	

TAKTISCHES ZEICHEN

"Blocker"

* Reichweite des Minenwerfers

B E W E G L I C H K E I T

ALDINIUM



B E S C H R E I B U N G

Aldinium ist der wichtigste Rohstoff für unsere Fabriken. Die Kristalle werden mit einem SC-1 eingesammelt und dann in die Reparaturstellen und Fabrikationsanlagen verbracht werden.

-	-	-	
-	-	-	
2	6	50*	

TAKTISCHES ZEICHEN

Aldinium

* nach Umwandlung in verwertbaren Rohstoff

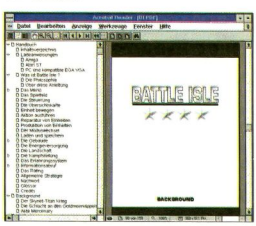
B E W E G L I C H K E I T

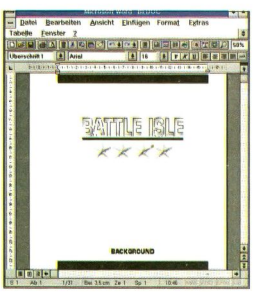
- entfällt -

Background

Battle Isle ist mehr als nur ein Computerspiel. Liebhaber von Science-Fiction-Literatur können auf eine mehrbändige Battle-Isle-Saga zurückgreifen, die nach dem großen Erfolg des Spiels als eigenständige Buchreihe aufgelegt wurde. Doch auch das Programmpaket selbst enthält eine Geschichte um die Ursprünge der Konfrontation mit Skynet Titan.

Selbstverständlich müssen die Leser der Bestseller Games auf diese literarische Zugabe nicht verzichten. Allerdings war es angesichts seines Umhangs nicht möglich, das Background-Buch im Heft abzudrucken. Dennoch kann jeder die Geschichte nachlesen, indem er eine der Versionen auf der Heft-CD benutzt:



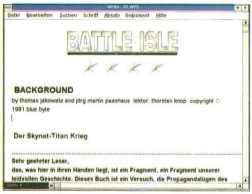


Das **Acrobat-Dokument** enthält das Buch im Originallayout, aufbereitet für die Lesesoftware Acrobat von Adobe. Der dazu nötige Acrobat-Reader ist auf der CD-ROM im Verzeichnis MANUALS enthalten, Sie installieren ihn durch Doppelklick auf *ACROREAD.EXE* im Dateimanager. Nach der Installation laden Sie das Dokument *BI.PDF* im Menü DATEI/ÖFFNEN. Acrobat ist leicht zu bedienen und verfügt über eine sehr gutes Online-Handbuch, das im HILFE-Menü aufgerufen wird. Das Acrobat-Dokument enthält neben dem Background das gesamte Handbuch und entspricht exakt dem Original. Sie können das Dokument auch drucken, und zwar in hervorragender Qualität. Allerdings benötigt Acrobat einen schnellen Windows-PC, und beim Ausdruck wird reichlich Papier verschwendet. Deshalb haben wir den Text in drei weitere Formate übertragen.

Das **WinWord-Format** wird nicht nur von Word für Windows V. 6.0, sondern via Import auch von vielen anderen Textverarbeitungen verstanden. Die Datei *BI.DOC* enthält Formatierungen und Seitenzählung, fertig zum Ausdruck auf jedem Windowsdrucker.

Für etwas schwächere Computer und solche ohne Windows sind die beiden anderen Formate gedacht.

Die **Write-Version** können Sie in der Textverarbeitung aus dem Windowszubehör lesen und ausdrucken, ebenfalls inklusive Seitenzählung und Formatierung.



Die **ASCII-Version** ist der kleinste gemeinsame Nenner. Sie kann in wirklich jede Textverarbeitung geladen werden, selbst auf anderen Rechnerplattformen. Natürlich enthält diese Version keinerlei Formatierungen mehr! Die Datei trägt den Namen *BI.TXT*.

GAMES
und Zubehör für:
PC C-64/128
CD-ROM
AMIGA Atari ST
DATA HOUSE
Inh. Kai-Uwe Dittrich
Harleshäuser Str. 67 · 34130 Kassel

Fordern Sie kostenlos und unverbindlich unsere GRATIS-INFO an. Bitte Ihr System angeben. !

Versand + Laden
Tel. 0561-68012
Fax: 68405

KRAMER
Hard & Software
KRAMER
PD und Shareware
M. Kramer, Hard- u. Software
Postfach 420 426, 12064 Berlin
Tel.: 030 / 755 88 37
Fax: 030 / 755 88 38
24 Std. Bestellservice
365 Tage im Jahr

Werbegames
Jedes Spiel nur 4,90 DM + Porto/Verpackung
ADVENTURES:
Dr. Gara auf d. / ARAG
Blue Code/Phillip Morris
Abenteuer Atlantis/Knor
JUMP & RUN & ACTION:
Kellogg´s / Punica Oase
Sony-Game/ Helicopter
SPORT & SIMULATION:
Ford-Fahrsimulator III

Spielelösungen
Inkl. Porto und Verpackung für nur 19,95 DM !!!
Little Big Adventueres
Alone in the Dark 1 & 2
Amberstar / Dark Forces
Bioforge / Ravensloft
Inherit The Earth Quest
King Quest 7 / Ecstatica
Höhlenwelt Saga / Guilty
Menzoberanzan / Ultima Underworld 2 / Pagan II
Wizarry 7 / Creatur Sho.
Big Red Adventures

SPIELE-CDs: (Vollversionen)
Apogee Best Of 2: 79,00
-Cosmo 1, 2 & 3
-Dark Ages 1, 2 & 3 uvm.
Apogee Best Of 1: 79,00
-Commander Keen 1,2,3
-Secret Agent 1, 2 &3 uvm.
Beide CDs für 150,00

Katalog-Diskette
Mit PD, Free- und Shareware für DOS, WIN und Geoworks
kostenlos anfordern !!!

Datex J / BTX
Sie finden uns immer aktuell und mit neuesten Angeboten im Datex J / BTX System
KRAMER #

Es gilt unsere AGB / Irrtümer + Änderungen + Zwischenverkauf vorbehalten. Vorkasse zzgl. 5,- DM, Bar, Scheck oder Postbank Kto.-Nr. 7620 37-105 BLZ 100 100 10 Nachnahme zzgl. 10,- DM, Ausland nur Vorkasse zzgl. 15,- DM

Einsendeschluß

Nachdem die Briefflut, die uns nach der dritten Ausgabe erreichte, nun langsam verebbt, wollen wir einen Schlußstrich und zugleich Bilanz ziehen. Der Aufforderung, an der Spielauswahl für die kommenden Hefte teilzunehmen, kamen erstaunlich viele Leser nach, die meisten verbanden ihre Vorschläge mit Lob, einige auch mit Kritik.

Über das Lob wollen wir uns nicht weiter auslassen. Nur soviel: es hat uns gefreut. Danke. Was den Tadel angeht, so haben wir beschlossen, die schärfste Kritik abzudrucken und, stellvertretend, zu kommentieren. Eine bleibende Rubrik soll daraus nicht werden, auch wenn etliche Leser sich ein Forum wünschen. Sorry, aber mindestens ebenso viele wollen genau das nicht. Um den Eindruck zu vermeiden, wir wollten der Kritik aus dem Weg gehen, haben wir uns zu dieser (einmaligen) Reaktion entschlossen.

Das Feld der Nörgler wird mit weitem Abstand angeführt von Herrn *Markus Grab* aus Beerfelden, der seine Mißbilligung in dem Vorwurf zusammenfaßt, wir betrieben „miese Geldmacherei". Deshalb soll Herr Grab ausführlich zu Wort kommen:

Volkes Stimme

hat gesprochen. Bis heute (5.7.95) erreichten uns 2623 Vorschläge für die kommenden Ausgaben der Bestseller Games. Die Tabelle enthält aus Platzgründen nur Spiele mit mindestens vier Nennungen, Indiana Jones und alle anderen schon verwirklichten Wünsche haben wir nicht mehr berücksichtigt.

Sonst ist die Wunschliste unverfälscht, auch aktuelle (Rebel Assault, Wing Commander 3) oder indizierte (Doom) Programme sind enthalten, obwohl wir sie auf absehbare Zeit nicht als Bestseller Game bekommen werden. Sollte die Rangfolge nicht Ihren Vorlieben entsprechen, verzagen Sie nicht, sondern schreiben Sie uns! Die Redaktion ist weiterhin dankbar für Vorschläge aller Art und versucht, möglichst viele Ihrer Wünsche zu erfüllen.

Wir danken allen Einsendern für die Mühe, die sie sich mit Ihrer teils sehr detaillierten Wunschliste gemacht haben.

Rede...

Nachdem ich mir heute Ihr Heft „Indiana Jones and the Fate of Atlantis" gekauft habe, war ich sehr enttäuscht. Und zwar aus folgenden Gründen.

1. *Das Spiel ist nur die Diskettenversion, obwohl meines Wissens auch eine echte deutsche CD-Version mit Sprachausgabe existiert.*
2. *Wenn schon die Diskettenversion auf der CD ist, hätte der ätzende Kopierschutz entfernt werden können, weil er durch Ihren Abdruck im Heft ... keinerlei Wirkung hat.*
3. *Das Spiel ist mit 9 MB im Verhältnis zum übrigen Inhalt der CD unverhältnismäßig klein. Jede einzelne Demo auf der CD und auch der Katalog ... ist größer als das Spiel, wegen dem die CD gekauft wird.*
4. *Die meisten beiliegenden Demoversionen sind nach Computerverhältnissen alt ... mindestens so peinlich wie die Rechtschreibfehler im Video auf Ihrer CD.*
5. *Maubus ist zwar relativ neu, aber nach dem mir vorliegenden Test ist es Demos ... hauptsächlich aufgenommen wurden, um die CD zu füllen. Da hatte man aber aktuellere Demos nehmen koennen und auch bessere ...*
6. *Wenn ich 4. und 5. betrachte, dann drängt sich mir der Eindruck auf, daß die*
7. *Wa ist das versprochene Windowsprogramm zum Katalog? Selbst wenn ich nur einmal kurz in den Katalog schauen will, ist das DOS-Programm eine Zumutung ...*

Die Punkte 1 und 2 haben mich sehr enttäuscht, da ich ... die CD-ROM-Version erwartet habe ... Angesichts des Preises hätte ich mich damit noch abgefunden. Wenn ich dann noch die anderen Punkte sehe und die Lobeshymnen im Editorial, fühle ich mich als Käufer verschaukelt und betrachte das Ganze als miese Geldmacherei. So viele Mängel an einer CD sind nicht einfach akzeptabel und unter diesen Umständen werde ich es mir beim nächsten Mal genau überlegen, ob ich wieder eines Ihrer Produkte kaufe und auch anderen werde ich davon abraten.

Markus Grab

Spiel	Anzahl
Monkey Island II	135
Ultima VII+VIII	120
Dune I+II	99
Might & Magic IIII+V	81
Maniac Mansion II (Day of the Tentacle)	81
Legend of Kyrandia	72
Lemmings I+II	70
Wing Commander I+II	67
Loom	63
DSA	54
Goblins I+II+III+IV	53
Space Quest IIII+V	45
Rebel Assault	43
Sim City	39
Populous I+II	36
Elite Frontier	36
Leisure Suit Larry	35
King's Quest	34
Civilization	34

Spiel	Anzahl
Battle Isle	34
Zack Mc Kracken	31
X-Wing	29
Railroad Thycoon	28
Eye of the Beholder	28
Red Baron	27
Quest of Glory I+II+III+IV	27
Formula One Grand Prix	27
Centurio, Defender of Rome	27
7th Guest	27
Der Patrizier	26
Comanche	26
Sherlock Holmes	25
Police Quest I+II+III	25
Humans	25
Wizardy	22
Die Siedler	22

Spiel	Anzahl
Links	21
Prince of Persia I	20
Ultima Underworld	19
Pirates (Gold)	19
Incredible Machine	19
Der Planer	19
Alone in the dark	19
Sim World	18
Push over	18
Prince of Persia II	18
Oxyd	18
Ishar I+II	18
History Line	18
Dragonsphere	18
Doom I+II	18
Aces of the Pacific	18
4D Sports Driving	18
Sim Life	17
Sam & Max	17
Great Courts II	17
Their finest hour	16
Sim Ant	16
Silent Service II	16
Lands of Lore	16
Heart of China	16
Mad TV	15
Mega lo Mania	14
Cool Spot	13
Wing Commander III	9
Maniac Mansion	9
Dungeon Hack	9
Defender of the Crown	9
Companions of Xanth	9
11th Hour	9
Simon the Sorcerer	7
Rings of Medusa	7
The secret weapons of the Luftwaffe	5
Dark Sun	5
Hannibal	4
Sonstige (< 4 Nennungen)	99

..und Antwort

1. Das Programm wurde ohne Abstriche kopiert von einer CD-ROM, die uns der deutsche Vertrieb von LucasArts (Softgold) zur Verfügung stellte. Nach Auskunft von Softgold hat es eine deutsche CD-Version von Indy 4 nie gegeben, allenfalls englischsprachige Importe.
2. Lizenzrechte schließen das Recht zur Veränderung des lizenzierten Programms nicht ein. Selbst wenn wir Indy hätten „patchen" wollen – wir hätten es gar nicht gedurft.
3. Seit wann hängt die Qualität eines Programms von seiner Größe ab? Herr Grab kann ja auf Maabus zurückgreifen, das drei CD-ROMs beansprucht, oder auf Wing Commander 3, für das er sich aber leider einen Pentium zulegen muß.
4. Bei Erscheinen des Hefts waren die Spiele maximal ein Jahr auf dem Markt, eines kam frisch von der Cebit. Grundsätzlich aber hat Herr Grab recht: wir wollen nicht die aktuellsten sein, das machen andere schon besser. Was für die Artikel gilt, gilt auch für die Demos, die wir im übrigen nur als Dreingabe ansehen. Wer immer die neuesten Previews haben will, muß sich anderswo umsehen. Wir versuchen dagegen, möglichst viele der Demos auch im Heft vorzustellen (Descent, Bolo, Klik&Play) oder einen Bezug zum Hauptthema zu finden (wie in dieser Nummer mit der „Blue-Byte-Ecke").
5. und 6.
Selbstverständlich sollen die Demos die CD füllen. Wir verkaufen schließlich keine Magazinbeilage mit Demos, denen ein Spiel vom Ramschtisch beigelegt wurde (Gruß an die Konkurrenz!), sondern erstklassige Spiele namhafter Hersteller auf einer CD, deren restlicher Speicherplatz für zusätzliche Informationen genutzt wird. Sollten wir den Platz lieber frei lassen, um Herrn Grab Peinlichkeiten zu ersparen? Was Maabus angeht, bin ich voll und ganz seiner Meinung – andere denken anders, und alle können sich ihr eigenes Bild machen, indem sie das Demo anschauen, bevor sie viel Geld für die Vollversion ausgeben. Die Aufnahme einer Demoversion stellt kein Werturteil dar, und ich kann mich nicht entsinnen, Maabus im redaktionellen Teil gelobt zu haben. Was die Rechtschreibfehler in Programmen angeht, so lehne ich dafür ebenso jede Verantwortung ab wie für die in abgedruckten Leserbriefen.
7. Der fehlende Windowskatalog ist in der Tat ein peinliches Versäumnis, für das sich die Redaktion entschuldigen möchte (auch wenn sie nichts dafür kann, siehe Impressum). Wir warteten während der Heftproduktion auf eine verbesserte Version des Katalogs, die nicht rechtzeitig fertig wurde. Unter Termindruck wurde dann schlicht vergessen, stattdessen die alte Version auf die CD-ROM zu brennen.

Fazit:
Auch wenn Herrn Grabs Kritik in einzelnen Punkten zutrifft – in der Hauptsache tut er uns Unrecht. Vor unserer Ausgabe dürfte er das gleiche Spiel selbst als Sonderangebot kaum unter 50 Mark bekommen haben – auf Disketten, ohne Lösung, ohne Magazin, ohne Demos und mit deutlich dünnerer Anleitung. Miese Geldmacherei? Da bin ich anderer Meinung, auch wenn „Lobeshymnen" nicht im Editorial, sondern allenfalls in den dort zitierten Leserbriefen zu lesen waren. Weiterhin erwartungsvoll:

Peter Strobel

License to thrill

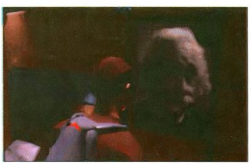
Im 21. Jahrhundert nähert sich unser leidgeprüfter Planet Erde wieder einmal einem tödlichen Konflikt: Finsterlinge eines intergalaktischen Kartells haben in Sibirien ein ehemaliges Geheimprojekt, genannt CYBERIA, mit einer außerirdischen Superwaffe reaktiviert. Als eine Art Cyber-James Bond namens Zak müssen Sie sich durch atemberaubende interaktive Sequenzen ballern und puzzeln, um das Unvermeidliche zu verhindern...







Wer bei Rebel Assault und Creature Shock auf seine Kosten kam, wird auch mit CYBERIA seinen ungetrübten Spaß haben, zumal hier nicht nur geballert wird, sondern auch – je nach Spielstufe – recht anspruchsvolle Rätsel zu knacken sind. Die Flug- und Adventure-Sequenzen ziehen einen unweigerlich in ihren Bann, denn die filmähnliche Graphik ist bestechend realistisch und setzt optische Maßstäbe im Markt der interaktiven 3D-Actionspiele. Faszination und Spielvergnügen werden auch dadurch nicht getrübt, daß bei den Flugsequenzen der Kurs des Kampfgleiters à la Rebel Assault vorgegeben



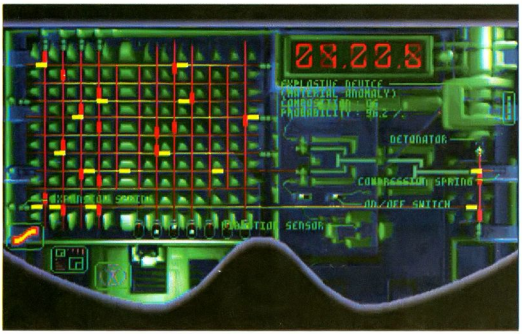
ist und nur die Zielerfassung per Maus oder Joystick bewegt wird: es ist schon schwer genug, blitzschnell zwischen eigenen und gegnerischen Flugobjekten zu unterscheiden. Ebenso verhält es sich, wenn man Zak zu Fuß durch die verschiedenen Gebäudekomplexe steuert. In regelmäßigen Abständen bekommt man Gelegenheit, die Richtung zu ändern. Aber Vorsicht, wohin Zak auch geht, man sollte auf der Hut sein vor bösen Überraschungen und den Finger gegebenenfalls schnell am Abzug haben. Hervorragende Soundeffekte und ein kongenialer Soundtrack, der einem wirklich das Gefühl gibt, über mysteriöse Gegenden zu fliegen und durch futuristische Gebäude zu schleichen, machen CYBERIA zu einem spannenden und packenden Erlebnis.

You're the Scan-Man

Grundsätzlich ist das Spiel in Adventure- und Flugsequenzen unterteilt. Um zum Cyberia-Hauptkomplex zu gelangen, muß Zak sieben verschiedene Actionsequenzen über dem Atlantik und Nordeuropa erfolgreich durchfliegen. Panzer, Schiffe, U-Boote, Cruise-Missiles, Hubschrauber etc. machen ihm dabei das (Über-) Leben schwer, und die hervorragende graphische Gestaltung der örtlichen Gegebenheiten (offene See, Schluchten, Eiswüste, Tunnels) erhöht den Reiz und die Spannung ungemein. Wer so weit gekommen ist, der hat den ersten Adventure- und Puzzle-Teil, der im Hauptquartier des Kartells spielt, schon gemeistert. Dort gilt es nämlich, den Kuß einer schönen Frau nach Möglichkeit zu vermeiden und erteilten Befehlen unverzüglich nachzukommen. Schließlich gelangt man in den Hangar, wo der Kampfgleiter für den Einsatz in den folgenden Actionszenen schon abflugbereit wartet. Sollte er aber jedesmal sofort nach dem Abheben in einer ohrenbetäubenden Detonation zerbröseln, dann lohnt es sich schon einmal, vor dem Start der Ursache auf den Grund zu gehen: Am Bauch des Gleiters ist nämlich ein ziemlich kompliziert aussehendes Bömbchen angebracht, das der Pilot entschärfen muß. Selbstverständlich unter Zeitdruck! Cyber-Zak ist zu diesem Zweck mit diversen Scannern ausgerüstet, die ihm infrarote, biologische oder magnetische Signale übermitteln. Beim Entschärfen einer Bombe hilft der Scanner jedoch auch nicht weiter, da ist schon etwas Logik und Nachdenken gefragt, das Sprengkommando läßt grüßen... Übrigens: auch wer nur mühsam im Spiel vorankommt, hat keinen Grund zur Sorge. CYBERIA besitzt eine Autosave-Funktion, die jedesmal, wenn eine Hürde genommen ist, den Spielstand abspeichert. Man braucht dann nur noch im LOAD-Menu das entsprechende Icon anzuklicken und muß nicht wieder von vorn anfangen.

Ab nach Sibirien!

Schließlich landet man in der sibirischen Eiswüste und hat den schwierigen Gang durch den Cyberia-Hauptkomplex vor sich. Betreten läßt sich das Gebäude auf zwei Arten: entweder man schaltet die Wache an einem der Eingänge aus, oder man



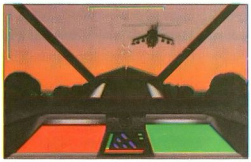














wagt den Sprung durch den großen Ventilator beim anderen, unbewachten Tor. In beiden Fällen ist exaktes Timing gefragt. Im Innern des Geheimlabors werden die Adventure-Fans voll auf ihre Kosten kommen: die Zahlenkombination codierter Türen muß geknackt, ein sogenanntes Perimeter-Lock muß wie eine Bombe entschärft werden. Besonders reizend ist der Umstand, daß Zak ein bestimmtes Paßwort in ein Computerterminal eingeben muß, um weiterzukommen, bzw. am Computer wichtige Informationen erhält: das Computerspiel im Computerspiel! Natürlich gibt es auch reichlich Action, denn die Cyberia-Agenten sind wahrlich keine Schlafmützen und kennen kein Pardon, die schmeißen sogar Handgranaten... Richtig und rechtzeitig in Deckung zu gehen ist genauso wichtig wie treffsicher zu schießen, und manchmal ist es besser, einen ahnungslosen Gegner zu umgehen, bevor dieser einen entdeckt – will man nicht plötzlich in einem Raum jämmerlich ersticken, der mit Halon-Gas gefüllt wird. Zu allem Unglück ist das Hauptlabor auch noch virenverseucht, man muß also erst einmal die Codekarte für das medizinische Labor ausfindig machen, dort eine Testreihe mit Virenproben durchführen und sich anschließend im Hauptlabor mit der ermittelten richtigen Probe impfen und somit immunisieren. Dann endlich kann Zak die „Charlie"-Sonde aktivieren und in der folgenden Ballersequenz den außerirdischen Killerorganismen zu Leibe rücken. Das war aber noch nicht alles, denn in der letzten Actionszene kommt es zu einer Begegnung der eher unheimlichen Art mit dem Drahtzieher des ganzen Schlamassels, einem riesigen Raumschiff, das von einer künstlichen Intelligenz gesteuert wird. Das Ende legt den Verdacht und die Hoffnung nahe, daß uns bald eine Fortsetzung ins Haus steht. Wenn diese den Standard von Graphik, Sound, Adventure- und Ballerspaß beibehält und weiterführt, dann wird die Fangemeinde von CYBERIA jubeln und noch größer werden. Ein tolles Spiel, mehr davon!

MZ

Kurzinfo

Name:	Cyberia
Inhalt:	Actionspiel
Bestellnummer:	CD-224
Preis:	DM 49,80
Systemanforderungen:	

Um Lichtjahre voraus



Die Einsatzflüge mit dem Kampfschiff Inferno bombadieren zunächst die Sinne mit rasanter 3-D-Action, wenn Sie sich in atemberaubender Geschwindigkeit aus der Tiefe des Weltraumes in die Atmosphäre irgendwelcher Planeten eines unbekannten Sonnensystems zoomen. Das virtuelle Cockpit, Antrieb, Waffensysteme und die integrierte Biointelligenz trotzen allen uns bekannten Gesetzen.

Nicht mal fliegen ist schöner

Lichtjahre wird es gerade nicht brauchen, bis man das Programm und das Flugsystem einigermaßen begriffen hat und in den Kampfbehältern nicht mehr jede Wand streift oder mit der Raumschiffnase voraus ungewollt landet – aber eine ganze Weile schon. Immerhin sitzen Sie im leistungsfähigsten Raumschiff, das jemals entwickelt wurde, ausgerüstet mit einem Plasmacomputer, der taktische, Steuerungs- und Kommunikationsimpulse durch die amorphe Mehrmetallhaut von Inferno sendet. Die Programmautoren haben sich ein komplettes Sonnensystem und ein irrsinniges Raumschiff erdacht und in exzellenter grafischer Darstellung auf den Bildschirm gebracht.

Sie sind der weltbeste Kommandeur und Stratege und müssen überall im Sonnensystem nach dem Rechten sehen, zum Beispiel Forschungseinrichtungen überwachen, auf Planeten landen oder auch gegen die Feinde, die Rexxonen, verteidigen (bereits Ihre Vorfahren haben gegen die Rexxon-Horden gekämpft). Sie müssen also neben der Weltraumfliegerei auch das Kämpfen beherrschen, d.h. zunächst die richtigen Waffen an Bord bringen und sie im Kampf treffsicher und sparsam einsetzen. Sie müssen andocken können (an ein eigenes Waffenlager oder ein fremdes Raumschiff) oder sich den Weg freischießen in Rexxon-Schiffen oder -Anlagen.

Wenn ein Auftrag erledigt ist (oder frühzeitig abgebrochen wurde) erhalten Sie Punkte, zum Beispiel für die Erfüllung des Auftrages, die Anzahl der vernichteten Rexxonen, gekonnte Andockmanöver, das Hindurchfliegen durch Gebäude u.ä.

Ihr Stil wird ebenfalls bewertet, zum Beispiel die exzellente Handhabung des Raumschiffes oder der sparsame Einsatz der Waffen. Zu Strafe ist Ihr Chef ebenfalls fähig, wenn Sie etwa eigene Anlagen beschossen, Tiere umgeballert oder zu oft die Autonavigation (zum Andocken, Kämpfen und Wendepunktanflug) eingeschaltet haben.

Als erstes: Das Briefing

Sie haben die Wahl zwischen drei Spielvarianten. Für reine Übungsflüge und Kämpfe wählen Sie *Arcade*.

Sie wählen *Evolution*, wenn Sie zwar gemäß einem bestimmten Auftrag fliegen und kämpfen wollen, aber strategische Entscheidungen Ihnen obliegen.

Entscheiden Sie sich für *Regisseurschnitt*, wenn Sie das gesamte Spiel starten wollen. Nach dem Start ergeben sich eine Reihe von Ereignissen, die Sie durch Ihr Handeln beeinflussen. Die Zukunft wird sich so vor Ihnen ausbreiten und immer neue Richtungen und Ideen anbieten.

Empfehlenswert für den Anfang ist die Option *Evolution*. Hier erhalten Sie im Kaisersaal erst einmal eine Einsatzbesprechung und eine allgemeine Klärung der Lage durch einen Ihnen wohlgesonnenen Chef. Dann gehen Sie in die Startkammer und besteigen Inferno, sehen zu, daß Sie ungeschoren die Kampfbehälter verlassen und versuchen, den Auftrag zu erfüllen.

Im Handbuch finden Sie eine Beschreibung des Sonnensystems Solar Nova, technische Daten Ihres Kampfschiffs und einiges für Ihren Erfolg im Cockpit (in deutscher Sprache). Außerdem erhalten Sie ein Faltblatt mit den Tastaturfunktionen und einer Übersicht zur Flugsteuerung mit der Maus, der Tastatur oder dem Joystick.

Eine lobliche Funktion: Wenn Sie in Ihrem Raumschiff sitzen, haben Sie in völlig ausweglosen Situationen die Möglichkeit, den Selbsttötungsknopf (doppeltes Escape) zu betätigen. Dann sehen Sie Ihre Gestalt zwar zunächst grausam zerpflückt auf dem Bildschirm dahinsiechen, Sie werden aber durch ein kleines Rohrsystem alsbald wieder auferstehen.

Das Flugsystem von INFERNO ähnelt in manchem dem des Vorgängers TFX, obwohl natürlich die Technik der Zukunft mit einigen zusätzlichen Eigenschaften aufwarten kann. Was aber INFERNO mit TFX gemeinsam hat und was es von Spielen wie CYBERIA unterscheidet, ist der fliegerisch-technische Anspruch an den Piloten. Hier ist schon mehr gefragt als ein schneller Finger am Abzug... *CM*

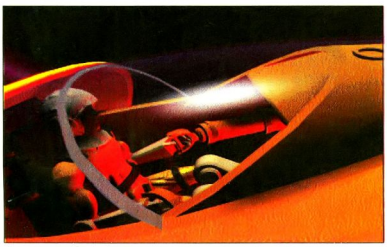


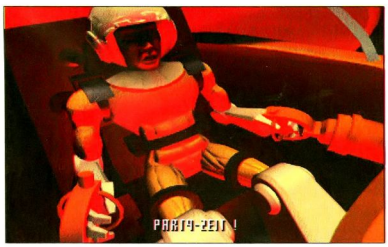
Kurzinfo

Name:	Inferno
Inhalt:	Weltraum-Strategie- und Flugsimulation
Bestellnummer:	CD-166
Preis:	DM 99,80
Systemanforderungen:	









Fordern Sie unsere Media-Unterlagen an:

DOS-TREND EXTRA

CD-ROM

fast geschenkt!

DOS-TREND, DOS-TREND-EXTRA, DOS-TREND CD-ROM und *fast geschenkt*

Unsere Anzeigenabteilung hat eine eigene **HOTLINE**

07631/360-375

MULTIMEDIA SOFT

Computerspiele

Online - Cafe &. Spielebibliothek

Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele, viele Brettspiele vorrätig. Oder testen Sie Ihr Lieblingsgame einfach zu Hause. Besuchen Sie Ihren **MultriMedia** Soft Laden.

Info ⊠ Info ⊠ Info

Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen **MultriMedia Soft** Laden mit *Spielebibliothek* und/oder *Online-Cafe*. Fordern Sie *schriftlich* das Infoschreiben an:

MultriMedia Soft
52349 DÜREN, Josef Schregel Str.50

MultriMedia Soft finden Sie in:

NEU! NEU! NEU!
09111 CHEMNITZ
Elisenstraße 7

15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenberger Straße 39 Tel. 03364-72595

15234 FRANKFURT/ODER
August Bebel Straße 15 Tel. 0335-4001888

22041 HAMBURG
Wendemuthstr. 57 Tel. 040-6528426

31134 HILDESHEIM
Goslarsche Straße 11 Tel. 05121-130614

35066 FRANKENBERG
Linnertorstraße 2 Tel. 06451-26056

39112 MAGDEBURG
Heidestraße 5 Tel. 0172-3903146

41236 MÖNCHENGLADBACH-Rheydt
Limitenstraße 152 Tel. 02166-43951

NEU! NEU! NEU!
47167 DUISBURG
Otto-Hahn-Straße 7 Tel. 0203-585777

47441 MOERS Online Cafe
Neuer Wall 2-4 Tel. 02841-21704

48151 MÜNSTER
Weseler Straße 48 Tel. 0251-524001

49078 OSNABRÜCK
Martinistraße 82 Tel. 0541-434792

52349 DÜREN Online Cafe
BATTLETECHZENTRUM
GAMES WORKSHOP
Josef Schregel Str. 50 Tel. 02421-28100

56564 NEUWIED
Hermannstraße 19 Tel. 02631-352320

75172 PFORZHEIM Online Cafe
Zerrennerstraße 11 Tel. 07231-17275

81475 MÜNCHEN
Königswieser Straße 5 Tel. 089-7459556

96052 BAMBERG
GAMES WORKSHOP
Untere Königsstr. 10 Tel. 0951-202210

99084 ERFURT
Meienbergstraße 20 Tel. 0361-5621656
Magdeburger Allee 145 Victuality Cafe

MultriMedia Soft *BÜRO*
52349 DÜREN, Tel. 02421-28100
Josef Schregel Str. 50 FAX 02421-281020

Härter als Paris-Dakar



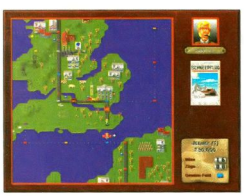


Ein Würfelspiel am PC, eine Mischung aus Rallye, Monopoly und Wirtschaftssimulation für mehrere Spieler: kann das gutgehen? Keine Sorge! Blue Byte hat mit der TOTAL VERRÜCKTEN RALLYE das Zeitalter vereinsamter Computerspieler, die sich mit glasigen Augen am Joystick festhalten, beendet. Jetzt lädt man ein zur geselligen Runde, bei Bier und Knabbereien, würfelt und zieht auf dem Bildschirm, freut sich und ärgert sich oder die anderen... Kurzum, keine Chance für Langeweile.

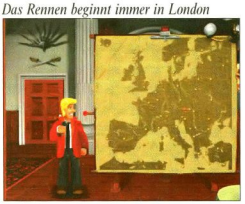
Das Rezept von Blue Byte stimmt: Man nehme herkömmliche Elemente aus hinlänglich bekannten Brett- und Gesellschaftsspielen, verbinde diese zu einem unterhaltsamen Spielkonzept und garniere das Ganze mit witzigen Animationen und überraschenden Ereignissen, die dem Zufall, d.h. dem mitspielenden PC, überlassen bleiben. Bis zu 8 Mitspieler – nach Belieben auch vom Computer gesteuert – nehmen an einer Rallye quer durch Europa teil.



Computergegner bekommen ein Outfit à la Terminator



Das Rennen beginnt immer in London



Das Ziel wird ausgelost

Etappenziele sind europäische Hauptstädte, die von den Teilnehmern so schnell wie möglich erreicht werden müssen. Wer eine Etappe gewinnt, bekommt viel Geld, das er dann auch gleich gewinnbringend anlegen sollte. Denn am Ende, wenn alle Etappen und die abschließende Masterrallye durchgespielt sind, winkt nur demjenigen der Gesamtsieg, der im Lauf des Spiels das größte Vermögen gescheffelt hat. Zugegeben, das alles klingt bekannt und nicht weiter aufregend. Doch die Spielentwickler haben es zum Glück nicht dabei bewenden lassen, sondern viel Witz und Phantasie darauf verwandt, einer alten Spielidee durch das Medium Computer neues Leben einzuhauchen. Es lohnt sich zum Beispiel schon, mit der Zoom-Funktion einmal einen genaueren Blick auf das Spielfeld zu werfen: Im Wechsel der Jahreszeiten zeigt es sich jedesmal anders, Fische tummeln sich im Wasser, während am Ufer die Fischer dösen, man entdeckt nimmermüde Alphornbläser und inbrünstig singende Gondoliere, fröhliche Flamencotänzerinnen und vieles andere mehr. Außerdem sind auf der ganzen Spielfläche Sehenswürdigkeiten-Felder verteilt, die ein Foto der betreffenden Attraktion mit einem kurzen Text präsentieren. Jede Aktion der Spieler wird dazu noch von witzigen Geräuschen begleitet und kommentiert; der Besitz einer Soundkarte empfiehlt sich und steigert den Spaß am Spiel.



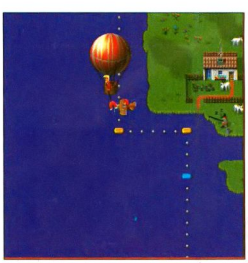
Monopoly einmal anders



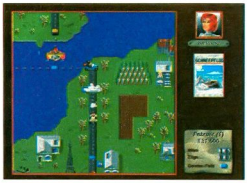
Wir wird gespielt? Die Spielfiguren lassen sich völlig problemlos mit Tastatur, Maus oder Joystick steuern.



Mit der Würfelmaschine wird eine Zahl ermittelt, die dann auf dem Spielfeld gefahren wird. Verschiedenfarbige Felder symbolisieren verschiedene Ereignisse: Gewinn/Verlust von Geld, Ereigniskarten, Städte, in denen man Grundstücke kaufen und verkaufen kann. Es gibt eine Unmenge an verschiedenen Ereigniskarten, die einem Vorteile verschaffen, vor bösen Überraschungen bewahren oder die anderen Mitspieler zur Verzweiflung bringen.



Eine Ereigniskarte verhilft zum Freiflug





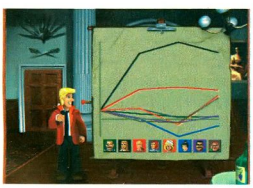
Zusätzlich wartet der Computer mit netten, unvorhersehbaren Überraschungen wie Erdbeben, Überschwemmungen oder Lawinen auf. Der Weg zum Ziel ist anstrengend und aufregend, wird aber nie langweilig. Und nicht vergessen: Grundstücke kaufen, wenn das Konto es erlaubt. Nur auf diese Weise gelangt man zu regelmäßigen Mieteinnahmen, erhöht sein Vermögen und hat damit Chancen auf den Gesamtsieg.

War's das schon? Noch nicht ganz – es gibt schließlich noch Dr. Drago! Schon die



Erwähnung seines Namens wird innerhalb kürzester Zeit die Mitspieler zur Verzweiflung treiben, Haareraufen, Schweißausbrüche und unkontrolliertes Fluchen inklusive. Der fidele Schnurrbartträger entpuppt sich nämlich als äußerst freigiebiger Schmarotzer, der für seine spinnerten Ideen fremdes Geld ohne jede Scham ausgibt. Als Dank erntet der unfreiwillige Spender nur ein höhnisches Lachen. Wenn man ihn nicht loswird, kann einen Dr. Drago ganz schnell in den kläglichen Ruin treiben. Mit der Figur des Dr. Drago hat das Blue Byte-Team dem Spiel die Krone aufgesetzt, DIE TOTAL VERRÜCKTE RALLYE ist ein wahres Highlight geworden – die Haßliebe mancher Spieler zu Dr. Drago beweist es! Also, es erwarten uns lange Nächte und kurzweilige Stunden, und spielt man die maximalen 300 Etappen durch, können daraus auch Wochen werden.

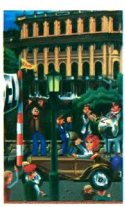
MZ



Jahresbilanz

Kurzinfo

Name:	Die total verrückte Rallye
Inhalt:	Gesellschaftsspiel für PC
Hersteller	Blue Byte
Preis:	DM 99,95
Systemanforderungen:	



JES Multimedia
Laden und Versand
Am Obstmarkt 1
71522 Backnang
07191/96 02 96
Bestellfax: 07191 / 96 02 98
BTX: EHMANN CD-ROM#









Aces of the Deep	DV	DM 89,95	Larry Collection	DA	DM 89,95
Aces of the Depp Miss.	DV	DM 49,95	Magic Carpet Anl.engl.	DV	DM 79,95
Alien Legacy	DV	DM 79,95	Master of Magic	DV	DM 89,95
Battle Bugs	DV	DM 59,95	Monthy Python	DA	DM 89,95
Battle Isle 2	DV	DM 89,95	NBA Live `95	DA	DM 89,95
Battle Isle 2 Scenery	DV	DM 59,95	Panzer General	EV	DM 39,95
Beneath a steel sky	DV	DM 24,95	Pinball Special Edition	DA	DM 69,95
Bioforge	DV	DM 89,95	Pinball Dreams & Pinball Fantasies		
Combat Classics 3	DA	DM 69,95	Power Flight	DA	DM 69,95
Gunship2000,Campain.History Line			F-15 III, F-117 A, Gunship 2000		
Creature Shock	DV	DM 89,95	Psycho Pinball	DA	DM 74,95
Dark Forces	DV	DM 99,95	Privateer	DA	DM 34,95
Dark Forces	DV	DM 79,95	Renegade	EV	DM 39,95
Deadalus Encounter	EV	DM 99,95	Sim City 2000	DV	DM 89,95
Der Reeder	DV	DM 89,95	Sim Tower	DA	DM 84,95
Desert Strike	EV	DV 39,95	Slipstream 5000	DV	DM 84,95
Descent	EV	DM 59,95	Space Quest Collection	DA	DM 89,95
Fighter Wing	DA	DM 79,95	Super Karts	DA	DM 79,95
Flight Unlimited	DV	DM 89,95	Star Trek Techn.Manual	EV	DM 89,95
Hand of Fate	DV	DM 39,95	Star Wars Screen Saver		DM 59,95
Indy Car Racing	DV	DM 24,95	Strike Commander	DA	DM 34,95
Jazz Jackrabitt	DA	DM 79,95	Syndicate Plus	DV	DM 34,95
Jungle Strike	EV	DM 79,95	Transport Tycoon	DV	DM 84,95
Kings Quest Collection	DA	DM 89,95	US Navy Fighters	DV	DM 89,95
König der Löwen 3.5"	DA	DM 69,95	USS Ticonderoga	EV	DM 89,95
Klik & Play	DV	DM 89,95	Wing Commander 3	DV	DM 99,95
Little Big Adventure	DV	DM 89,95	Wing Commander 2	DA	DM 34,95

Versandkosten DM 6,50 ab DM 150,-- frei
Nachnahme zzgl. DM 3,50
Ladenpreise weichen ab

Fordern Sie unsere Media-Unterlagen an:



DOS-TREND, DOS-TREND-EXTRA, DOS-TREND CD-ROM und *fast geschenkt*

Unsere Anzeigenabteilung hat eine eigene HOTLINE

07631/360-375

Welten schöpfen



Man nehme eine Handvoll Arbeiter, einige Spezialisten, eine Portion Disziplin, verschiedene Rohmaterialien, etwas eigenes Land und beginne, sich eine neue Welt zu bauen, natürlich nicht unbedingt in sieben Tagen. Ist der Anfang gelungen, revolutionieren Sie Ihre Ökonomie, versuchen sich am wissenschaftlichen Fortschritt oder einem militärischen Durchbruch. Frieden kehrt in GENESIA allerdings erst ein, wenn sich die gestohlenen sieben Juwelen wieder am richtigen Platz befinden.

Der alleinentscheidende Stratege sind Sie als Spieler. Für den angestrebten Erfolg sollten Sie die stärksten Armeen Ihr eigen nennen, um zu expandieren. Sie sollten hervorragende Managementqualitäten innehaben, um Ihre Leute bei der Stange halten und für deren Wohl sorgen zu können. Und Sie sollten klug genug sein, den technischen Fortschritt voranzutreiben. Das alles soll auf dem leichtesten Weg bewerkstelligt werden, Sie müssen also Unwägbarkeiten wie beispielsweise natürliche Kreisläufe, vorhandene Wasserreserven oder auch die Moral Ihrer Leute genau im Auge behalten. Neben der Basisaufgabe, also eine Wirtschaft in Schwung zu bringen, wartet noch das Hauptziel, nämlich die Juwelen zu finden, zu sammeln und zu schützen.

Zwei Wege führen zum Ziel: Sie gewinnen, indem Sie alle sieben Juwelen vor Ihren Computergegnern finden (dann brauchen Sie sichere Verstecke, um den Schatz wirksam zu verteidigen) oder indem Sie diesen Feinden entweder ihr Land nehmen oder sie finanziell ruinieren.

Aufbauarbeit

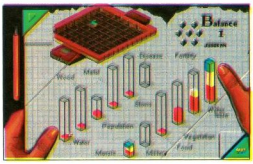
Ihre zunächst noch bescheidene Bevölkerung will alles tun, was „normale" Menschen wollen: essen, arbeiten, heiraten, Kinder bekommen, Steuern zahlen. Außerdem werden sie alt, krank, arbeitsunfähig und sterben schließlich. Dieses „ordentliche" Leben müssen Sie forcieren, stellen Sie also zuerst Arbeit, Hütten und Land, von dem sich Ihre Leute ernähren können, bereit. Sonst revoltieren sie und verwüsten möglicherweise das Land. Nichtseßhafte Völker können Sie – geeignete Bedingungen vorausgesetzt – ebenfalls ansiedeln. Ein gut florierender Handel ist für den wirtschaftlichen Aufschwung unausweichlich. Sind alle beschäftigt, satt und zufrieden, können Sie beispielsweise Architekten bestellen, die Ihre Städte aufbauen werden. Beachten Sie die Jahreszeiten, nicht alles ist zu jeder Zeit machbar.

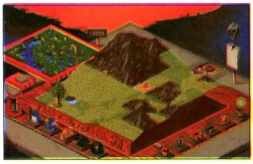


Funktioniert Ihre Gesellschaft und floriert der Handel, dann denken Sie auch an Feinde. Rekrutieren Sie eine Armee, lassen Sie diese fremdes Land erobern, Schlachten schlagen, fremde Völker kolonisieren und und und.

Einigen Rat für den Umgang mit diesem komplexen Programm, auch speziell für Anfänger und strategisch nicht so Versierte, bietet das Handbuch, allerdings ist es wie auch das Programm komplett in englischer Sprache geschrieben. Sie haben also alle Hände voll zu tun! Vergessen Sie vor lauter Schaffensdrang aber nicht das Hauptziel, das Sie zum Sieg führen wird. Sieben Juwelen müssen gefunden werden. Ein kleiner Hinweis: Nur Ihre Armee kann der Glitzersteinchen habhaft werden. Wenn die Soldaten alles richtig gemacht haben, erscheint eine Dialogbox auf dem Bildschirm: *Take Jewel*. Dann dürfen Sie aufatmen.

CM







Kurzinfo

Name:	Genesia
Inhalt:	Strategiespiel
Bestellnummer:	RG-349
Preis:	DM 39,90
Systemanforderungen:	

WinTV

Die digitale Fernsehzeitschrift

TOP Gewinnspiel

Wir verlosen 5000 Traumreisen

So können Sie gewinnen

Holen Sie sich per Download (über BTX ***winTV#**, CompuServe **GO WINTV**, Mailbox oder Internet **http://www.win-tv.de**) das kostenlose winTV-Test-Paket (=Basisprogramm und eine Musterwoche). Lösen Sie das in der Musterwoche enthaltene Kreuzworträtsel. Schreiben Sie das Lösungswort zusammen mit Ihrer Anschrift, Ihrem Wunschziel (Rom oder Sizilien), Ihrem bevorzugten Abflughafen und geben Sie bitte an, über welchen Weg (BTX, C-Serve, Internet, Mailbox) Sie winTV geladen haben, auf eine Postkarte und senden Sie diese bis spätestens **31. August 1995** an: MedienTeam66, Albert-Schweitzer-Straße 66, D-81735 München. Das Gewinnspiel wird veranstaltet von ARENA Reisen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Die Preise

4 Tage Rom



für 1 Person. Hin- und Rückflug mit ARENA-Airlines, 3 Übernachtungen mit Frühstück in einem 4-Sterne-Hotel, Stadtrundfahrt, Transfer Flughafen-Hotel-Flughafen. Betreuung während der gesamten Reise. Reiseversicherung.

7 Tage Badeurlaub auf Sizilien



für 1 Person. 6 Übernachtungen mit Frühstück in einem 4-Sterne-Hotel, Inselrundfahrt, Transfer. Betreuung während der gesamten Reise. Reiseversicherung.



Für weitere Informationen stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung.
Reise-Hotline: 0 89/ 45 11 91 11, Mo – Fr von 8 – 18 Uhr.

CURSOR-FUNKTIONEN

CURSOR	MOVE	ATTACK	FUNKTION
	X	X	Diesen Cursor bewegen Sie gewöhnlich über den Bildschirm. Sobald Sie den Feuerknopf drücken, erhalten Sie einen anderen Cursor, der eine Funktion auslöst.
	X	X	Das symbolisierte „X" erscheint im Cursor, wenn Sie eine zuvor ausgelöste Funktion verlassen wollen. Wenn Sie zum Beispiel das *Inventory* eines Transporters oder Gebäudes verlassen wollen, müssen Sie diesen Cursor anwählen.
	X	X	Mit Hilfe dieses Symbols erhalten Sie die Übersichtskarte, auf der Sie Ihren Standort neu wählen können. Ein kurzer Blick auf die Karte zeigt auch, welche Einheiten Sie schon benutzt haben. Alle bereits gesetzten Einheiten werden als schwarze Punkte angezeigt.
	X		Mit diesem Cursor geben Sie der Einheit unter dem Cursor den Befehl, sich zu bewegen. Alle erreichbaren Felder werden umrandet und durch zweimaliges Drücken des Feuerknopfs (der RETURN-Taste) als Ziel angewählt.
		X	Mit diesem Cursor geben Sie der Einheit unter dem Cursor den Befehl, anzugreifen. Alle in Reichweite liegenden Ziele werden umrandet und werden mittels Feuerknopf (RETURN) als Angriffsziel gewählt.
	X	X	Mit Hilfe des Fragezeichens erhalten Sie bestimmte Informationen. Die Art der Information ist davon abhängig, ob unter dem Cursor eine Einheit ist oder nicht. Entweder erhalten Sie allgemeine oder einheitenspezifische Informationen.
	X	X	Das „I" wie Inventory läßt Sie den Inhalt eines Transporters oder Gebäudes sehen. Die Funktion ist nur dann verfügbar, wenn der Cursor über einer Transporteinheit oder einem Gebäude steht.
		X	Der Maulschlüssel ist Sinnbild für die Reparatur einer Einheit. Da die Reparatur nur in Gebäuden möglich ist, müssen Sie sich zuvor den Inhalt des Gebäudes anzeigen lassen.
		X	Der Hammer startet die Neuproduktion einer Einheit. Nur in Fabriken können Einheiten produziert werden. Alle produzierbaren Einheiten werden angezeigt. Gehen Sie mit dem Cursor auf die gewünschte Einheit und wählen erneut den Hammer an, um die Einheit zu produzieren!
	X	X	Mit diesem Symbol zeigen Sie an, daß Sie alle Züge eingegeben haben und den Modus wechseln wollen. Erst wenn Ihr Mitspieler ebenfalls dieses Symbol angewählt hat, kann durch Drücken der Taste F1 der Modus getauscht werden.

TASTATUR-FUNKTIONEN

Sie können Battle Isle entweder über einen Joystick oder die Tastatur spielen. Der folgenden Tabelle können Sie die Tastenbelegung entnehmen.

Allgemeine Tasten

F1 =Moduswechsel
F2 =Musik aus/an
F3 =Geräusche aus/an
alt =Verlassen des Spiels nach Bestätigung mit der Y-Taste.
DEL =Spielstand speichern (s. Handbuch)

Tasten für Spieler 1 (rot)

Cursor oben/8 = Cursor nach oben bewegen
Cursor unten/2 = Cursor nach unten bewegen
Cursor links/3 = Cursor nach links bewegen
Cursor rechts/6 = Cursor nach rechts bewegen
Leertaste/Enter/Return = Feuerknopf am Joystick

Tasten für Spieler 2 (gelb)

D oder F = Cursor nach oben bewegen
C = Cursor nach unten bewegen
X = Cursor nach links bewegen
V = Cursor nach rechts bewegen
alt/Strg/alt Gr = Feuerknopf am Joystick

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden

Vorderseite

Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.
Und so geht's:

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

Rückseite

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

Bestseller Games 5 · Battle Isle

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *START* eingeben. Routiniers und Ungeduldige können stattdessen den Schnellstart wählen:

Systemanforderungen

- ❒ einen AT386SX mit 1 MB RAM
- ❒ 580 KB freien Arbeitsspeicher
- ❒ etwa 1 MB Speicherplatz auf der Festplatte
- ❒ VGA-Ausstattung
- ❒ Soundkarte und Joystick sind nicht nötig, aber empfehlenswert.

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie

1. auf ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch Eingabe von „d:", falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird;
2. an der Eingabeaufforderung *INSTALL* eingeben.

Die Demoprogramme

Die Demos starten Sie am einfachsten aus dem Programmstarter. Wenn die Programme zuviel Arbeitsspeicher benötigen oder auf der Festplatte installiert werden müssen, wird Sie der Starter durch einen Hinweistext darüber informieren und zugleich angeben, wie Sie das Demo von der Kommandozeile aus starten können.

Der PEARL-Gesamtkatalog

DOS-Version: Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk und geben an der Eingabeaufforderung den Befehl *doskat* ein, gefolgt von [RETURN]. Alle wichtigen Funktionen werden über Funktionstasten gesteuert, deren Belegung am unteren Bildschirmrand angezeigt wird.

Windows-Version: Klicken Sie im DATEI-Menü des Programmanagers auf *Ausführen*. Geben Sie in der folgenden Dialogbox *D:\WINKAT* ein, wobei D für den Buchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks steht. Zusätzlich zu den Funktionen der DOS-Version bietet der Windowskatalog zu vielen Produkten Bilder und Fotos.

Wertvolles Dokument – bitte sorgfältig aufbewahren!

LIZENZ-URKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der **„Bestseller-Games"** *und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm*

BATTLE ISLE

als Lizenz-Inhaber und damit rechtmäßiger Anwender in vollem Umfang und zeitlich unbegrenzt zu nutzen.

BATTLE ISLE ist ein **kommerzielles Lizenzprodukt** der Firma **Blue Byte Software GmbH**, lizenziert an PEARL Agency zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Es unterliegt damit – im Unterschied zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

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

1 **Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in und der Firma **Blue Byte Software GmbH** ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programm-beschreibung (Software). Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an die Firma **Blue Byte Software GmbH** zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.

2 **Umfang der Benutzung:** Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für Installationen auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.

3 **Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit einem frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an die umseitige Adresse. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.

4 **Registrierung:** Der Eingang des **ausgefüllten Registrierungsscheins** ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender von **BATTLE ISLE** werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheins ein:

Registrierschein abgesandt am ☐☐.☐☐.1 9☐☐ _____

Unterschrift

BG 5

Registrierungsschein

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **BATTLE ISLE** mit dem Kauf der Zeitschrift **„Bestseller-Games"** erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zur Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

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

Vor- und Zuname

Straße

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die umseitige Adresse:

PEARL

(Passend für Fensterbriefumschlag)

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



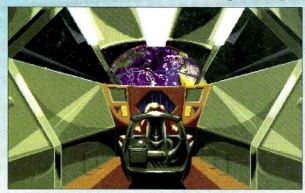
ASM HIT

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Die Referenz unter den Strategie-Spielen:

BATTLE ISLE von Blue Byte!

Die spannende Science-Fiction-Story in Verbindung mit einer anspruchsvollen Strategiesimulation ergibt das Erfolgsrezept, an dem die Konkurrenten gemessen werden. Alle Elemente strategischer Kriegsführung, von der Errichtung der Depots bis zur Reparatur beschädigter Einheiten, entscheiden über Sieg oder Niederlage. Beweisen Sie Ihr taktisches Geschick gegen den gegnerischen Oberbefehlshaber – ob Mensch oder vom Computer simuliert.



Wenn Sie auf der Suche nach etwas Neuem sind, ist **BATTLE ISLE** die wahre Herausforderung. Ähnlich wie beim Schach entscheidet der richtige Zug im richtigen Moment über den Erfolg. Anders als beim Schach müssen Sie bei **BATTLE ISLE** die geographischen Gegebenheiten ebenso berücksichtigen wie die Eigenschaften Ihrer Spielfiguren. **BATTLE ISLE** fordert taktisches, vorausplanendes Denken, aber auch Präzision und Geschick in der Ausführung. Das Spiel wird Sie über Wochen und Monate fesseln, doch am Ende entschädigt die überraschende Aufösung der **BATTLE ISLE**-Geschichte für alle Anstrengung.





- Als BESTSELLER GAME wie immer in **vollständiger, deutscher Lizenz-Vollversion**, mit allen Handbüchern im Begleitheft und der Hintergrundstory auf der CD.
- Exklusiv als BESTSELLER GAME ist BATTLE ISLE direkt von CD-ROM spielbar und benötigt keinen Platz auf Ihrer Festplatte.

Die **Systemvoraussetzungen** sind bescheiden: ein 386SX mit 1 MB RAM und VGA-Grafikkarte genügt, Soundkarte und Joystick sind nicht nötig, aber empfehlenswert.
BATTLE ISLE hat Zeichen gesetzt und war **ASM-Hit**, Power Play vergab ein **„Besonders empfehlenswert"**. Bilden Sie sich Ihr eigenes Urteil – zu einem Bruchteil des ursprünglichen Preises!

Außerdem auf der CD-ROM:

Demoversionen aktueller Spielehits: Die total verrückte Rallye, Cyberia, Inferno, Genesia, Outpost, Die Siedler, Battle Isle 2, Star Trek Technical Manual, Star Trek 25th Anniversary.