Panzersimulation

Bestseller Games

TREND

Fehlt die CD?

Dann wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriften-Händler.

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

Virengeprüft

Vollversion auf CD-ROM

BEST SELLER GAMES

4 344023 312990 26

Ausgabe 26
DM 12,99
SFr 12,90
öS 98,-
Lfr 268,-
HFL 15,-

Mehr Infos zum Inhalt auf der Heftrückseite

iM1A2 Abrams

Realistische Panzersimulation in Original-PC-Vollversion

PC POWER 78%

„Allen Simulations- und Panzerfans sei M1A2 wärmstens empfohlen"

WEITERE PRESSESTIMMEN AUF DER RÜCKSEITE

Deutsche Bildschirmtexte und Anleitung

Befehlsreferenz zum Herausnehmen

Tips und Anfänger-Tutorial

Inklusive Patch auf V. 1.10

iM1A2 ABRAMS

America's Main Battle Tank

INTERACTIVE MAGIC





Inhalt



Installation

Installation, Patch und Multiplayer 4

Tutorial

Einstieg für Panzerkommandanten 7

zum Heraustrennen

Die wichtigsten Menüs 9

Tastatur und Joystick 10

Cockpit und Karte 44

Tutorial

Fortsetzung 45

Tips 46

Verschiedenes

Inhalt 2

Impressum 2

Editorial 3

Vorschau 47

CD-ROM-Cover 48

Bestellschein 49

Lizenzurkunde 50

Impressum

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

Redaktionsanschrift: 79426 Buggingen, PEARL-Straße1, Tel. (0 76 31) 360 - 550

E-Mail: bgred@trendverlag.de

Internet: http://www.trendverlag.de

Layout, Satz und Belichtung: STYLE OF THE ARTS. Grafische Medien-Produktionsgesellschaft. mbH, Vincenzo Mastroberti

Titel: Michael H. Sichler

Verlag: TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen, Telefon: (0 76 31) 360 - 270, Fax: (0 76 31) 360 - 444

Vertrieb: TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen, Telefon: (0 76 31) 360 - 270, Fax: (0 76 31) 360 - 444

Abo-Betreuung: Telefon: (0 76 31) 360 - 525, Fax: (0 76 31) 360 - 444

E-mail: abo@trendverlag.de

Vertriebsleitung: Reinhard Jansohn

Verlagskoordination: Anja Bek

Heftproduktion: Stephan Striegel, Vernon Warren

Erscheinungsweise: bis zu 8 Ausgaben pro Jahr

Druckauflage: 90.000 Exemplare

Druck: Umschlag: Heckel, Nürnberg Innenteil: OIRO, Friedrichsdorf

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

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

Bankverbindung: Spar- und Kreditbank Bad Krozingen, BLZ 680 632 54, Kto. 15949.2

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. Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen in der BESTSELLER GAMES erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Die jeweils gültige Anzeigen-Preisliste ist zu erfragen.



Ipsa scientia potestas est

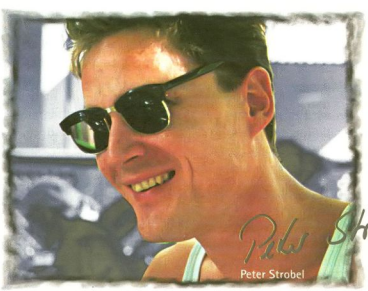
Ave, Leser! Keine Angst, wir werden nicht klassisch, Ihr werdet die *Bestseller Games* auch in Zukunft ohne Latinum lesen und verstehen können. Die Überschrift stammt aus einer der überraschend zahlreichen Antworten auf unsere Klugschiß-Frage aus der Ausgabe 24. Ihr erinnert Euch? Um Euch einen Ansporn und guten Grund zu geben, die Seite drei bis ganz zu Ende zu lesen, veranstalten wir da unten ab und zu ein kleines Preisausschreiben. In der *Bestseller Games 24* war es mal wieder soweit, ich habe mich mit dem Ausspruch „Tempora mutantur" von Euch verabschiedet und demjenigen eine Soundkarte versprochen, der uns als erster mitteilt, wie das Zitat vollständig lautet und von wem es stammt.
Und so lautet die Lösung: Als erster von sich gegeben hat unseren Klugschiß Kaiser Lothar I (795-855). Die Bekanntgabe des vollständigen Zitats und seiner Übersetzung überlasse ich unserem Leser Thomas Hofreiter:

> Tempora mutantur, nos et mutamur in illis.
> Die Zeiten ändern sich und wir uns in ihnen.

In Andr. GARTNERS „Proverbialia dicteria" (Frankfurt a. M. 1566, 16. Dek., Bl. C4) findet sich die auch häufig zitierte Umstellung:

Tempora mutantur, et nos mutamur in illis.

Genau so ist es, Thomas. Leider können wir aber keinen Sonderpreis für philologische Akribie vergeben, und der erste warst Du nicht. Die Entscheidung fiel dermaßen knapp aus, daß wir den Jackpot kurzerhand verdoppelt haben, so daß sich nun Ronald Hrkac aus Bremen und Tobias Wellershausen aus Lich über eine Soundkarte freuen dürfen. Pacta sunt servanda! Die beiden haben schon in der Redaktion angerufen, als die BG 24 gerade druckfrisch an die Kioske gekommen war, und damit sogar die Emailer und Faxer unter den Teilnehmern abgehängt. Glückwunsch! Weit abgeschlagen im letzten Drittel des Feldes landeten unter diesen Umständen natürlich die Briefe vom normalen Postweg – trotzdem kriegt Melanie Eichler natürlich den „geilen Gruß vom Team", den sie sich als Trostpreis gewünscht hat.
Viel Trost auf meine alten Tage spendet mir die Erkenntnis, daß es mit mir eine Menge Jungvolk „geil" findet, sowas zu wissen. Daß in Klugschissen noch ganz andere Befriedigung stecken kann, teilte uns Hajo Engelhardt in Form des lateinischen Zitats mit, das da oben in großen Lettern prangt und gemeinhin mit „Wissen ist Macht" übersetzt wird. Im Gegensatz zu mir hat Hajo die Quelle dieser goldenen Worte gleich mitgeliefert, sie stammen von Francis Bacon. Überhaupt haben mir etliche Leser mit gleicher Münze heimgezahlt und mit Zitaten geantwortet, daß ich mich nur noch durch einen beherzten Griff zum Lexikon retten konnte. Besonders schön klingt in Redakteursohren selbstverständlich Wolfgang Koudelkas „Semper fidelis", denn mehr als „ewig treue" Leser können wir uns nicht wünschen. Aber auch den anderen Teilnehmern ein herzliches Dankeschön für's Mitmachen, mit besonderen Bonuspunkten für alle, die sich der Frage aus eigener Kraft gestellt und versucht haben, den Spruch selbst zu übersetzen. Zur richtigen Lösung konnte das natürlich nicht führen, denn das Zitat war ja unvollständig. Trotzdem Respekt vor humanistischem Wagemut, und auch Euch rufe ich keineswegs mit Janko Heilgeist „Vae victis" (Wehe den Besiegten, Brennus, 387 v.Chr.) zu, sondern vielmehr „semper aliquid haeret" – es bleibt immer etwas hängen.



PS: Ach ja, die aktuelle Ausgabe. Eine Panzersimulation. Wie Wolfgang Koudelka und die anderen treuen Leser wissen, mag ich keine Panzersimulationen und kann daher wenig mehr dazu sagen als: Viel Spaß damit! Das Handbuch von iM1A2 Abrams ist vermutlich die realistische Simulation einer echten Panzerbedienungsanleitung – wir konnten sie wegen ihres Umfangs nicht abdrucken, sondern mußten sie auf die Heft-CD pressen. Das ist ja anderswo schon lange üblich, bei uns soll es allerdings eine möglichst einmalige Ausnahme bleiben.



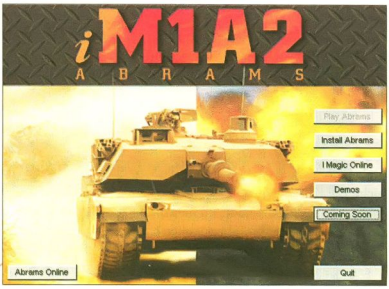
Installation und Programmstart

iM1A2 ABRAMS ist ein reines Windows-95-Spiel, andere Betriebssysteme wurden nicht getestet. Bitte vergewissern Sie sich, daß Ihr Rechner alle sonstigen Anforderungen erfüllt (Heftrückseite).

Installation

iM1A2 ABRAMS muß zunächst auf der Festplatte installiert werden und benötigt dort von ca. 3 MB bis zu ca. 260 MB Speicherplatz, abhängig von der Installationsstufe.

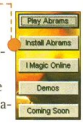
1. Wenn die Autostart-Funktion von Windows 95 nicht abgeschaltet wurde, startet die Installation (und später auch das Spiel) nach Einlegen der Heft-CD automatisch. Andernfalls starten Sie Windows und öffnen den Arbeitsplatz oder den Explorer. Doppelklicken Sie auf die Datei *AUTO.EXE* im Hauptverzeichnis der CD-ROM. Es erscheint der Eröffnungsbildschirm:



Hinweis

Hier wird zunächst nur die Installation des Spiels beschrieben, alle anderen Menüpunkte kommen später zur Sprache.

2. Klicken Sie auf *Install Abrams*. Der Installshield-Assistent wird gestartet, der Sie durch die Installation führt und dafür sorgt, daß ABRAMS später wieder deinstalliert werden kann. Danach sehen Sie einen Willkommen-Bildschirm. Klicken Sie auf *Next*.



3. Wählen Sie eine Installationsart aus und klicken Sie auf *Next*. Wenn Sie *Custom* aktivieren, können Sie die einzelnen Programmkomponenten einzeln auswählen, abhängig vom Speicherplatz, den Sie für ABRAMS opfern möchten. Empfehlung: Belassen Sie den dicksten Brocken, Mission and Terrain Data, auf der CD, ABRAMS läßt sich dennoch flüssig und ohne allzu lange Ladezeiten spielen.



Geben Sie den Zielpfad an (oder übernehmen die Vorgabe). Wenn Sie auf *Browse* klicken, erscheint ein Menü, in dem Sie den gewünschten Programmpfad auswählen können. Zugleich werden der benötigte und der freie Speicher auf der Festplatte angezeigt.



4. Nun wählen Sie die Programmgruppe des Startmenüs, aus der Sie das Spiel später starten möchten. Sie wird nach der Installation drei Einträge enthalten.

5. Nach einem Klick auf *Next* entscheiden Sie, ob die Systemerweiterung DirectX und der Intel Indeo Codec installiert werden sollen. Klicken Sie auf *Next*.

Hinweis

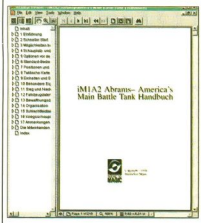
In vielen Fällen ist beides bereits installiert. Wenn Sie sich nicht sicher sind, deaktivieren Sie beide Punkte. Im Kasten zu DirectX erfahren Sie, wie DirectX und Indeo separat nachinstalliert werden können, wenn das nötig sein sollte.

Nach einer letzten Bestätigung beginnt der Kopiervorgang. Sind alle Daten auf die Festplatte übertragen, werden Sie gefragt, ob Sie die README-Datei lesen und den *Acrobat-Reader* installieren möchten (s. unten). Kreuzen Sie die gewünschten Optionen an. Klicken Sie auf *Beenden*, um die Installation abzuschließen.

Hinweis

Die README-Textdatei können Sie auch später jederzeit aus dem Startmenü heraus aufrufen. Den Acrobat-Reader sollten Sie unbedingt installieren, wenn Sie ihn nicht schon besitzen, denn nur so können Sie die Spielanleitung lesen und ausdrucken.

Der Acrobat-Reader



Das ausführliche ABRAMS-Originalhandbuch befindet sich im Verzeichnis \MANUAL der Heft-CD und kann mit dem kostenlosen Acrobat-Viewer geöffnet und gedruckt werden. Der Acrobat-Reader verfügt über eine eigene Installationsprozedur, die automatisch startet, wenn Sie im entsprechenden Kästchen ein Kreuz gemacht haben. Soll er später installiert werden, klicken Sie bitte im Verzeichnis \MANUAL auf die Datei



DirectX und der Indeo Codec

Wie viele Spiele benötigt auch ABRAMS diese Systemtreiberprogramme. Obwohl sie nicht Bestandteil einer Standard-Windowsinstallation sind, stehen die Chancen gut, daß sie bereits installiert wurden. DirectX sollten Sie immer in der neuesten verfügbaren Version betreiben, aus diesem Grund haben wir die derzeit aktuelle Version 6 auf die Heft-CD übernommen. Sie finden Sie im Verzeichnis \DIRECTX6, unterteilt nach Betriebssystemen. Ein Doppelklick auf die jeweilige Datei startet die Installation.

Wenn Sie wissen wollen, ob und in welcher Version DirectX auf Ihrem System installiert ist, suchen Sie im Explorer oder im Arbeitsplatz-Ordner nach dem Symbol für das CD-ROM-Laufwerk mit dem Interactive-Magic-Logo. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf dieses Logo, und wählen Sie aus dem Kontextmenü die Option *(Un)Install DirectX*. Daraufhin zeigt ein Fenster die aktuelle Version der auf Ihrem Rechner eingesetzten Treiber. Vergleichen Sie die Versionsnummern mit denen der folgenden vier Treiber:

DirectDraw 4.04
DirectSound 4.04
DirectPlay 4.04
DirectInput 4.04

Sollte einer dieser Treiber fehlen oder in einer niedrigeren Version installiert sein, müssen Sie die DirectX-Treiber von der CD installieren. Haben dagegen alle vier Treiber die gleiche oder eine höhere Versionsnummer, dann verzichten Sie auf eine erneute Installation.

Der *Intel Indeo Codec* ist ein Video-Protokoll, das die Audio-/ Video-Wiedergabe verbessert. Sollten Sie das entsprechende Kästchen während der Installation deaktiviert haben, können Sie Indeo nachinstallieren, indem Sie auf das CD-ROM-Symbol mit dem I-Magic-Logo *rechts* klicken und aus dem Kontextmenü *(Un)Install Indeo* wählen.

AR32E30.EXE doppelt. Daraufhin beginnt die Installation.

Starten Sie das Programm auf die Windows-übliche Art und Weise, und öffnen Sie im Verzeichnis \MANUAL der Heft-CD das Dokument ABRAMS.PDF (Menü: DATEI/Öffnen). Eine ausführliche Anleitung finden Sie in der mitgelieferten Datei ACROBAT.PDF im Programmverzeichnis des Readers. Die Grundfunktionen sind weitgehend selbsterklärend und dürften niemanden vor ein Problem stellen, der mit Windows-Software vertraut ist.

Spielstart



Bei eingeschalteter Autostart-Funktion startet iM1A2 ABRAMS beim Einlegen der CD-ROM automatisch.

Im Gegensatz zum ersten Aufruf ist nach der Installation im Eröffnungsbildschirm auch der Button *Play Abrams* aktiv. Klicken Sie darauf, um das Spiel zu starten.



Alternativ rufen Sie es aus der entsprechenden Programmgruppe des Startmenüs auf.

Die Demoprogramme

Die Heft-CD enthält neben der Vollversion von iM1A2 Abrams einige Demo- und Vorschauversionen weiterer Interactive-Magic-Titel. Wählen Sie aus dem Eröffnungsbildschirm:



Dieser Button startet eine Diashow mit Screenshots und Produktvorstellungen von vier I-Magic-Spielen. Klicken Sie in der Übersicht auf das Spiel, das Sie interessiert.



Hier wird's interessant: Ein Klick auf diesen Button öffnet ein Menü, aus dem Demoversionen installiert werden können. Es handelt sich um eingeschränkte, aber spielbare Kostproben, die Sie sich nicht entgehen lassen sollten.

Hinweis

Besonders ans Herz wollen wir Ihnen den Titel FALLEN HAVEN legen, einen Science-Fiction-Strategiehit aus dem Hause I-Magic, erhältlich als *Bestseller Game Gold 18* im gut sortierten Zeitschriftenhandel oder beim Verlag.

Hinweis

Wenn Sie die Diashow oder das Demo-Installationsmenü beenden, wird zugleich auch der Eröffnungsbildschirm von ABRAMS geschlossen. Um ihn wieder aufzurufen, klicken Sie auf *AUTO.EXE* im Hauptverzeichnis der Heft-CD doppelt.

Hinweis

Der Button *Abrams Online* öffnet einen Internet-Browser, sofern einer installiert ist, mit einem Link, der nicht mehr existiert. Sie können ihn vergessen. *I-Magic Online* dagegen gibt Ihnen die Möglichkeit, sich an WarBirds zu beteiligen, einer Online-Luftkampfsimulation von I-Magic. Voraussetzung ist natürlich eine funktionierende Internetanbindung.

Der Patch

Das offizielle Update auf V. 1.10 sollten Sie unbedingt installieren, es behebt einige Fehler in ABRAMS. Öffnen Sie dazu nach der Installation das Verzeichnis \PATCH auf der Heft-CD und klicken Sie auf die Datei *AGERV110.EXE* doppelt. Eventuell müssen Sei im folgenden Dialog den Programmpfad an Ihre Auswahl anpassen, dann klicken Sie auf *Unzip* und bestätigen alle Überschreibabfragen. Das war's.

Problemlösungen

Allgemein: Aktuelle Treiber

Wenn Probleme mit der Grafik- oder Soundwiedergabe auftreten, sorgen Sie als erstes dafür, daß Ihr System über die neuesten verfügbaren Treiber verfügt. Den derzeit (9/98) aktuellen DirextX-Treiber finden Sie im Verzeichnis \DIRECTX6 der Heft-CD, aktuelle Treiberversionen für Ihre Hardware bekommen Sie beim Händler oder über die Supportabteilungen der Hersteller.

Grafik-Modi

Der Modus 320x240 wird von den meisten Grafikkarten unterstützt. Einige Karten mit älteren Treibern (vor allem solche, die mit S3-Grafikchips ausgerüstet sind) unterstützen diesen Modus jedoch nicht richtig. Es kann daher vorkommen, daß einige Maschinen eine Fehlermeldung ausgeben, wenn der Simulator mit einer Auflösung von 320x240 gestartet wird. In diesem Fall wechselt das Programm automatisch zur Auflösung



640x480, und der Ladevorgang wird fortgesetzt. Versuchen Sie, vom Hersteller Ihrer Grafikkarte neuere Grafiktreiber zu besorgen.

Platz auf der Festplatte und Virtueller Speicher

Auf der Festplatte sollten mindestens 20 MB freier Platz zur Verfügung stehen, wenn Sie das Spiel auf einer Maschine mit 16 MB RAM starten. Dadurch wird sichergestellt, daß der normale virtuelle Speicher von Windows 95 korrekt funktioniert.

Der Multiplayer-Modus

Der wahre Stratege weiß es längst: So richtig Spaß macht das Panzerkommandieren erst, wenn das gegnerische Platoon nicht vom Computer, sondern von Spielern aus Fleisch und Blut befehligt wird. ABRAMS verfügt über eine sehr gute Mehrspieleroption, wer also über ein funktionierendes Netzwerk oder ein Modem verfügt, sollte sich diese Möglichkeit nicht entgehen lassen.

Wie ein Multiplayer-Spiel zu starten und einzurichten ist, wird im Handbuch ausführlich beschrieben. An dieser Stelle haben wir einige Informationen zusammengefaßt, um Ihnen die Übersicht zu erleichtern. Grundsätzlich ist der Ablauf eines Multiplayer-Spiels immer gleich: Einer der Beteiligten, der Spielleiter oder Host, startet ein Spiel aus dem Startmenü. Dann wählt er die Art der Verbindung, den Spielmodus und das Szenario. Alle weiteren Mitspieler klinken sich in das begonnene Spiel ein, das genaue Verfahren ist abhängig von der Art der Verbindung – informieren Sie sich bitte im Handbuch.

Welche Verbindung?

ABRAMS kann entweder in einem lokalen Netzwerk (LAN) oder über eine serielle Verbindung (Modem oder Direktverbindung) gespielt werden. Die im Handbuch und den Menüs angebotene Internet-Verbindung funktioniert nicht! Eine serielle Verbindung verbindet maximal zwei Rechner, außerdem erlauben serielle Spiele wegen der reduzierten Übertragungsgeschwindigkeit nur den Konkurrenzmodus, also das Spiel gegeneinander. Im Netzwerk dagegen können bis zu acht Spieler an einer Schlacht teilnehmen, und zwar sowohl im Team als auch gegeneinander.

TIP! Windows 95 ist (auch) ein Netzwerkbetriebssystem, das zwar Defizite bei der Sicherheit und Stabilität aufweist, für Spiele aber wegen seiner einfachen Konfigurierbarkeit wie geschaffen ist. Die Kosten für ein kleines Privatnetz beschränken sich somit auf eine Netzwerkkarte pro Rechner und ein paar Meter Koaxialkabel. Unsere Empfehlung lautet ganz klar: Wer die Wahl hat, der wähle das Netzwerk, es ist schneller und vielseitiger als eine serielle Verbindung.

In einem funktionierenden **Netzwerk** sollte auch ABRAMS auf Anhieb funktionieren. Unterstützt werden zwei gängige Protokolle, IPX und TCP/IP. Sollte Ihr Netzwerk keines von beiden unterstützen – z. B. kommen reine Windows-95-Netze mit dem eigenen Protokoll NetBEUI aus -, so müssen Sie eines hinzufügen. Das IPX-Protokoll gehört zum Lieferumfang von Windows 95 und ist unkomplizierter als TCP/IP. Eine Übersicht über die eingesetzten und verfügbaren Protokolle erhalten Sie in der Systemsteuerung des Betriebssystems. Fragen Sie im Zweifelsfall Ihren Netzwerkadministrator, oder ziehen Sie das Windows-Handbuch zu Rate.

Serielle Verbindungen können entweder lokal hergestellt werden, indem die seriellen Schnittstellen (COM-Ports) zweier Computer mittels eines sogenannten Nullmodemkabels miteinander verbunden werden, oder über das öffentliche Telefonnetz. Dazu werden zwei Modems benötigt, außerdem fallen Verbindungskosten an, die bei Ferngesprächen richtig ins Geld gehen können. Die serielle Direktverbindung ist dagegen die billigste Möglichkeit überhaupt, zwei Computer miteinander zu verbinden.

TIP! Achten Sie darauf, auch wirklich ein Nullmodemkabel zu kaufen, eine serielle Verlängerung, etwa für die Maus, funktioniert nicht! Beachten Sie beim Kauf, daß serielle Schnittstellen entweder 9- oder 25-polig ausgelegt sein können. Erwerben sie entweder ein Kabel mit passenden Steckern oder einen Adapter, und achten Sie auch auf die richtige Länge. Die Kabel und Adapter sind in jedem Computer- oder Elektronikfachgeschäft für wenige Mark erhältlich.





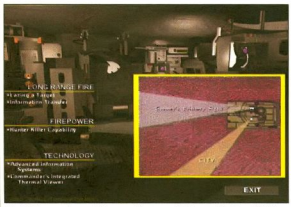
Einstieg für Panzerkommandanten

Das Originalhandbuch

Die BESTSELLER GAMES mußte in dieser Ausgabe leider etwas über Bord werfen: die vollständige gedruckte Anleitung. Denn ein Originalhandbuch von über 200 Seiten ist einfach zu viel für uns. Sie finden in dieser Ausgabe statt dessen dieses von uns völlig neu erstellte Tutorial, alle wichtigen Bedienelemente auf zwei Seiten zum Heraustrennen und einige wichtige Spieltips.
Das Handbuch befindet sich im PDF-Format auf der CD im Verzeichnis \MANUAL, den *Acrobat Reader* zum Öffnen dieser Datei installiert das Spiel auf Wunsch gleich mit. Lesen Sie dazu mehr in der Installationsanleitung auf den Seiten 4-6.

So, das hätten wir also geklärt. Ein Handbuch gibt es diesmal nicht, dafür ein Schnelleinstiegs-Tutorial vom „Haus- und Hofmilitaristen" der Redaktion. Natürlich ist das ein schwacher Trost, deswegen werden wir auch in Zukunft immer eine vollständige Anleitung abdrucken, wenn sie irgendwie ins Heft paßt. Das Tutorial geht davon aus, daß Sie das Spiel erfolgreich installiert haben (siehe Seite 4-6).

Vorbereitungen



Die Informationsvideos erläutern einige wichtige Fähigkeiten des M1A2.



Lernen Sie die Daten von Freund und Feind lieber schon in den heimischen Archiven.

Über den M1A2

Wählen Sie aus dem Hauptmenü, das nach dem Spielstart erscheint, zunächst den Punkt *M1A2 – Fakten*. Hier können Sie sich in einigen (englischen) Videos des Herstellers *General Dynamics* über die Eigenschaften des M1A2 ABRAMS informieren. Verlassen Sie das Videomenü über den *EXIT*-Button, und wählen Sie nun den Menüpunkt *Einzelmission*. Klicken Sie auf der Weltkarte die *ARCHIVES – Langley, Virginia* an, um Einzelheiten über verschiedene amerikanische und feindliche Einheiten zu erfahren. Im Einsatz ist es unerläßlich, sofort zu wissen, ob Sie z. B. einen Panzerjäger oder eine Flugabwehr-Raketenstellung auf dem Monitor haben. Verlassen Sie das Archiv und die Weltkarte mit *EXIT*, wenn Sie sich informiert fühlen.

Einstellungssache

Wählen Sie nun den Menüpunkt *Konfigurieren*, und schalten Sie rechts unten von *BASIC* auf *ADVANCED* um. Es sollten jetzt elf Konfigurations-Dias zur Verfügung stehen. Lassen Sie alle Einstellungen für *Qickstart* so, wie sie sind – Sie wollen schließlich eine Mission zur Eingewöhnung behalten...
Für die Kampagnen oder die einzelnen Missionen, sollten Sie sich am besten von Anfang an überlegen, wie realistisch Sie es haben möchten. Hier einige wichtige Tips für die Realismuseinstellungen und ein entscheidender für die Grafik:

Grafik:

Den größten Einfluß auf die Spielgeschwindigkeit haben die Einstellungen *Auflösung* auf Seite 1 und Horizontentfernung auf Seite 9.

Realismus:

- Auf Seite 3 gehören *Unverwundbarkeit* und *Unbegrenzte Munition* natürlich für ernsthafte Spieler ausgeschaltet.
- Alle Optionen der Seiten 4 bis 6, außer der *Automatischen Erkennung*, gehören ausgeschaltet. Es sei denn, Sie halten es z. B. für realistisch, immer im Voraus genau zu wissen, mit welchen Feindeinheiten Sie in welcher Zahl zu rechnen haben. Die *Automatische Erkennung* ist jedoch sehr zu empfehlen, weil Sie sonst kaum je wissen, wen Sie gerade im Visier haben.
- Seite 7 ist allesentscheidend. Stellen Sie Ihre eigenen Leute mindestens auf *Regulär*, sonst werden Sie sich über sie schwarz ärgern. Schickt nun aber der Feind *Neulinge* ins Feld, können Sie auf der Karte kaum so schnell gucken, wie Ihre Truppen den Gegner selbständig ausradieren. Sie werden dann kaum dazu kommen, selber als Richtschütze Hand anzulegen. Wählen Sie also auch für die feindlichen Besatzungen *Regulär* oder für beide Seiten *Erfahren*, dann müssen Sie zwar im Feld auf der Hut sein, aber dafür werden Sie wenigstens ein bißchen gefordert.

Karte wenig verloren; drücken Sie daher *F3*, um sofort als Schütze in den Panzer 11 zu steigen.

Hinweis

Im weiteren Verlauf des Tutorials, wird davon ausgegangen, daß Sie einen 4-Tasten-Joystick verwenden. Sie sollten aber auf jeden Fall zunächst den Katalog aus der Heftmitte entfernen, um dann die Seiten 10/43 an einem Stück herauszunehmen und aufgeschlagen neben sich zu legen.

Training

Klicken Sie im Hauptmenü auf Schnellstart; der Ladevorgang für die Einstiegsmission beginnt sofort. Sobald Sie die Instrumente des Panzerkommandanten sehen, drücken Sie die Taste *F9* und dann sofort *STRG-P* für Pause. Sie befinden sich nun bei angehaltenem Spiel in der Kartenansicht – so sollten Sie jedes Spiel beginnen.

In der Schnellstart-Mission sehen Sie direkt nördlich von Ihrem Zug einen roten Ballen verschiedener Feindeinheiten – Sie befinden sich mitten im Kampf. Diesmal haben Sie also ausnahmsweise auf der

Der Richtschütze

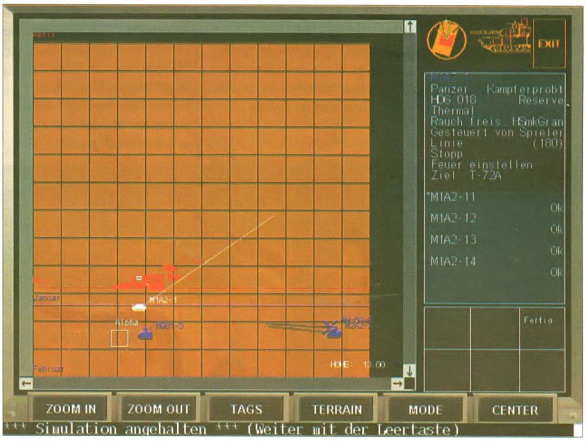
In der Schnellstart-Mission sind alle Ziele ungefähr im Norden. Drehen Sie das Geschütz also mit dem Joystick auf Stellung 0 oder leicht nach Osten (rechts, 0-90°), und suchen Sie nach Zielen. Sobald Sie etwas sehen, schalten Sie mit der Taste 3 des Joysticks bzw. Anklicken des Hebels im Cockpit auf zehnfache Vergrößerung um und peilen das Ziel mit dem Laservisier an. Drücken Sie die Joysticktaste 2, um das Ziel zu erfassen, zu identifizieren und die Entfernung zu messen. Drücken Sie Joysticktaste 1, um zu feuern, oder klicken Sie den Feuerhebel an. Da Sie wahrscheinlich HEAT geladen hatten, wird für BRDMs und BMPs ein Treffer reichen. Sollte Ihr Bildschirm allerdings T-72 oder T-80 gemeldet haben, klicken Sie sofort nach dem Schuß auf den Schalter SABOT oder drücken [S]. Erstens könnte der HEAT-Treffer nicht gereicht haben und zweitens treten auch russische Kampfpanzer in Vierergruppen auf. Wiederholen Sie den Vorgang Suchen, Zielen, Feuern nun ein paar Mal, und schalten Sie gelegentlich wieder in die dreifache Vergrößerung herunter (Taste 3), sonst dauert das Suchen zu lange. Sollten Sie zwischendurch den Laserwarnton hören (Sie werden ihn erkennen), drücken Sie [Alt] [B] + [N], um Nebelgranaten zu feuern. Die Lasererfassung sollte dadurch gestört werden; Sie werden allerdings merken, daß auch Ihr Schütze durch die Nebelwand den Laser nicht mehr einsetzen kann. Klicken Sie also auf den Schalter *BTL SIGHT* für „Battle Sight" oder drücken [B], und versuchen Sie, nahe gelegene Gegner ohne Automatik zu treffen. Schwer? Jawohl, schwer! Aber der Nebel hat sich gelegt, also schalten Sie mit *STND* wieder auf „Standard" und benutzen wieder das Laservisier.



So sehen BRDMs und BMPs nach HEAT-Treffern aus, für Kampfpanzer sollten Sie aber SABOT laden.

Suchen Sie nun einen BMP-1, wenn noch einer übrig ist, denn Ihre Computerkameraden feuern auch. Drücken Sie, wenn Sie einen gefunden und identifiziert haben, *F9* und überprüfen kurz auf der Karte, ob inzwischen das Schlachtfeld bis auf die BMPs von Feinden gesäubert ist. Ist das nicht der Fall, kehren Sie zum Schützen zurück und erledigen das. Ist außer den BMPs alles erledigt (auf der Karte grau), richten Sie alles im Panzer mit *F7* auf dieses Ziel aus und schalten mit *F2* zum abgetauchten Kommandanten.

TIP! Sollte Ihr Panzer zwischendurch an Turm, Geschütz oder Zielvorrichtung beschädigt werden, schalten Sie mit [Shift] [2], [3] oder [4] zu einem anderen Fahrzeug Ihres Zuges um.



Mit dem Aufruf der Karte sollten Sie jedes Spiel beginnen.

Weiter auf Seite 45

Das Hauptmenü



Sie haben im Hauptmenü zehn Optionen zur Auswahl. Die wichtigsten am Anfang einer neuen Kampagne werden unter Punkt 1 – 3 näher erläutert. Alle zehn in Kürze:

Schnellstart
Eine Einführungsmission mit einfachen Einstellungen und reichlich Zielen.

Neuer Feldzug
Beginnt einen neuen Feldzug – siehe 3).

Personalbüro
Auswahl eines Spielercharakters – siehe 2).

Konfigurieren
Verschiedene Spieleinstellungen – siehe 1).

Mitwirkende

Feldzug fortsetzen
Setzt den Feldzug fort, auf dem der gewählte Charakter sich befindet.

Einzelmission
Startet eine einzelne Mission.

Multiplayer
Startet ein Multiplayer-Spiel.

M1A2 – Fakten
Auswahl einiger Informations-Videos.

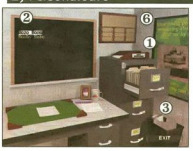
Verlassen

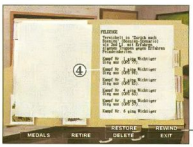
1) Konfigurieren



Stellen Sie die Simulation in Form einer Diashow mit elf Dias auf Ihre Vorlieben ein. Mit den Schaltern *FWD* und *REV* bewegen Sie sich vorwärts und rückwärts, die Einstellungen ändern Sie durch Anklicken. Der Schalter *BASIC / ADVANCED* stellt zwischen einer Auswahl von nur zwei auf elf detaillierte Menüs um. Die ersten zwei sind Grundeinstellungen, drei bis sieben bestimmen den Simulationsrealismus, acht bis elf die Grafikeinstellungen.

2) Personalbüro





Hier erzeugen Sie einen Spielercharakter, indem Sie auf *New Personnel (1)* klicken. Geben Sie den Namen usw. per Tastatur ein, und suchen Sie unten durch Klicken ein Foto und ein Wappen aus. Alle Charaktere erscheinen auf der Tafel (2). Sie erhalten vier Seiten Informationen, wenn Sie einen Namen oder den Karteikasten (3) anklicken. Die zweite (4) und dritte Seite sind besonders wichtig, da Sie hier alle Einsatzergebnisse einsehen können. Auf der zweiten haben Sie auch die Möglichkeit, das letzte Ergebnis mittels *REWIND* (5) zu löschen. In der *Hall of Fame* (6) finden Sie die Highscore-Liste.

3) Neuer Feldzug

- Klicken Sie auf neuer Feldzug; Sie gelangen zur Weltkarte.
- Informieren Sie sich in den *ARCHIVES* über Fahrzeugtypen, oder wählen Sie eines der drei Krisengebiete durch Anklicken.
- Lesen Sie auf den drei folgenden Bildschirmen alle Texte durch und klicken jeweils *ACCEPT* an.
- Der Bildschirm auf dem Sie sich nun befinden, sollte so aussehen:



Die Rangabzeichen links (1, 2) klicken Sie an, um als Captain oder 2nd Lt. in den Einsatz zu gehen. Der Captain sucht sich seine Stammeinheiten (4) aus einer Liste (3) durch Anklicken aus, der Leutnant bekommt sie zugeteilt. Der Captain hat später mehr Kontrolle über alle Einheiten auf der Karte, der Leutnant nur über einen Zug.

- Klicken Sie auf *ACCEPT*, wenn Sie fertig sind.
- Auf dem Missionsbildschirm müssen Sie zunächst einen der blinkenden Einsatzorte auf der Karte anklicken; die Anzeige springt auf *MISSION*, und die anderen Schalter werden aktiv.
- Wählen Sie *VIEW MAP*, um eine andere Mission zu wählen.
- Lesen Sie unter *MISSION* Ihre Einsatzbefehle.
- *FRIENDLY FORCES* zeigt dem Captain eine Auswahl (Prinzip wie oben), dem Leutnant die zugeordneten Unterstützungstruppen an.
- *ENEMY FORCES* gibt den Kenntnisstand der Aufklärung wieder.
- *DEPLOY* startet den Einsatz.
- *EXIT* kehrt zurück zum Hauptmenü.



SCHNELLREFERENZ

Tastaturbelegung

Hinweis

(1) Gilt für ganze Einheit, wenn im Führungsfahrzeug.
(2) Gilt immer für ganze Einheit, unabhängig vom Fahrzeug.
(3) Kommandiert Fahrzeug (außer Führungsfahrzeug) von der Einheit ab.
(4) Schaltet den Computerrichtschützen aus.
(5) Schaltet den Computerrichtschützen ein.

Allgemeine Befehle

Hinweis

Das Prinzip der meisten Tastenkürzel erläutert folgendes Beispiel:

ALT + M zeigt die Menüleiste an und wählt den Menüpunkt Munition.
H wählt daraus die Munitionsart HEAT.

Munition	[Alt] [M]
Koax-MG (1)	[Alt] [M] + [K]
SABOT – panzerbrechende Stahlmunition (1)	[Alt] [M] + [S]
HEAT – hochexplosive Mehrzweckmunition (1)	[Alt] [M] + [H]
STAFF – zielsuchende Munition (1)	[Alt] [M] + [F]
MPAT – Panzerabwehrmunition (1)	[Alt] [M] + [T]

Befehle	[Alt] [B]
Schnell voraus (1)	[Alt] [B] + [S]
Langsam voraus (1)	[Alt] [B] + [L]
Volle Fahrt voraus (1)	[Alt] [B] + [V]
Halt (1)	[Alt] [B] + [H]
Zurück (1)	[Alt] [B] + [K]
Links (1)	[Alt] [B] + [I]
Rechts (1)	[Alt] [B] + [T]
Durchstoßen (1)	[Alt] [B] +[D]
Rückzug (1)	[Alt] [B] [C]
Feuer frei (1)	[Alt] [B] + [F]
Gemeinsam feuern (1)	[Alt] [B] + [G]
Feuer einstellen (1)	[Alt] [B] + [E]
Raucherzeuger (1)	[Alt] [B] + [R]
Nebelgranate werfen	[Alt] [B] + [N]
Antrieb ein/aus	[Alt] [B] + [A]

Zugformationen	[Alt] [Y]
Keil (2)	[Alt] [Y] + [K]
V-förmig (2)	[Alt] [Y] + [V]
Links gestaffelt (2)	[Alt] [Y] + [L]
Rechts gestaffelt (2)	[Alt] [Y] + [R]
Reihe (2)	[Alt] [Y] + [I]
Kolonne (2)	[Alt] [Y] + [O]
Gestaffelte Kolonne (2)	[Alt] [Y] + [G]
Aufschließen (2)	[Alt] [Y] + [E]
Abstand vergrößern (2)	[Alt] [Y] + [S]
Formation wiederherstellen (2)	[Alt] [Y] + [F]
Befehle wiederaufnehmen (2)	[Alt] [Y] + [B]

Kompanie	[Alt] [K]
Schnell vorwärts (alle Einheiten)	[Alt] [K] + [S]
Langsam vorwärts (alle Einheiten)	[Alt] [K] + [L]
Volle Fahrt voraus (alle Einheiten)	[Alt] [K] + [V]
Halt (alle Einheiten)	[Alt] [K] + [H]
Durchstoßen (alle Einheiten)	[Alt] [K] + [D]
Rückzug (alle Einheiten)	[Alt] [K] + [C]
Feuer frei (alle Einheiten)	[Alt] [K] + [F]
Gemeinsam feuern(alle Einheiten)	[Alt] [K] + [G]
Feuer einstellen (alle Einheiten)	[Alt] [K] + [E]
Befehle wiederaufnehmen (alle Einheiten)	[Alt] [K] + [B]

Ansichten	[Alt] [A]
PK aufgetaucht	[F1]
PK abgetaucht	[F2]
Richtschütze	[F3]
Fahrer	[F4]
Alles auf PK ausrichten (1, 3, 4)	[F5]
Alles auf CITV ausrichten (1, 3, 4)	[F6]
Alles auf Richtschütze ausrichten (1, 3, 4)	[F7]
Alles auf Fahrer ausrichten (1, 3, 4)	[F8]
Geschützturm auf PK ausrichten (4)	[Shift] [F5]
Geschützturm auf CITV ausrichten (4)	[Shift] [F6]
Geschützturm auf Fahrer (Rumpf) ausrichten (4)	[Shift] [F8]
Rumpf auf PK ausrichten (1, 3)	[Strg] [F5]
Rumpf auf CITV ausrichten (1, 3)	[Strg] [F6]
Rumpf auf Schütze ausrichten (1, 3)	[Strg] [F7]
Taktische Karte	[F9]
Außenansicht	[F10]

Einheiten	
Zu Panzer 11 (5)	[Shift] [1]
Zu Panzer 12 (5)	[Shift] [2]
Zu Panzer 13 (5)	[Shift] [3]
Zu Panzer 14 (5)	[Shift] [4]
Nächster Panzer in der Einheit (5) (nicht auf der Karte anwendbar) (5)	[TAB]
Vorheriger Panzer in der Einheit (5) (nicht auf der Karte anwendbar)	[Shift] [TAB]
Nächstes Fahrzeug (5)	[+]
Vorheriges Fahrzeug (5)	[Ü]

Systembefehle	[Alt] [S]
Spielzeit normal	[Strg] [ß]
Spielzeit beschleunigen	[Strg] [´]
Joystick neu zentrieren	[Strg] [J]
Helligkeit regulieren	[Strg] [B]
Bildschirmfoto	[Strg] [K]
Pause	[Strg] [P]
Spiel beenden	[Strg] [X]
Hilfe	[Alt] [H]
Kommunikation	
Nachrichtenausgang	[Strg] [N]
Nachrichteneingang abrufen	[Shift] [N]

Kartenansicht F9	
Karte nach oben bewegen	↑
Karte nach unten bewegen	↓
Karte nach links bewegen	←
Karte nach rechts bewegen	→
Ansicht vergrößern	[Y]
Ansicht verkleinern	[X]
Beschriftungen ein/aus	[T]
Geländeansicht umschalten	[V]
Geländedarstellung ändern	[Shift] [M]
Karte auf Einheit zentrieren	[E]
Unterstützungseinheit wählen	[S]



Kontrollpunkte zeigen/editieren		[C] oder [W]
Ziel angreifen [1, 3]		[K]
Zur markierten Einheit springen [5]		[J]
Karte verlassen	*Joysticktaste 1*	[↵]

Panzerkommandant (PK)	Joystick	Tastatur
Aufgetaucht F1		
HMG laden und Sicht nach oben	*Joystick zurück*	[↑]
HMG laden und Sicht nach unten	*Joystick vor*	[↓]
HMG laden und Sicht nach links	*Joystick links*	[←]
HMG laden und Sicht nach rechts	*Joystick rechts*	[→]
Schnellere Drehung durch Gedrückthalten von		[Shift]
Zentrieren		[0]
Nach links blicken	*Hutschalter links*	[,]
Nach rechts blicken	*Hutschalter rechts*	[.]
Nach oben blicken	*Hutschalter vor*	[-]
Fernglas (7fach)	*Joysticktaste 3*	[B]
HMG abfeuern	*Joysticktaste 1*	[↵]
Nebelgranate werfen		[G]
Luke schließen	Joysticktaste 2	LEERTASTE
Abgetaucht F2		
Periskop links	Hutschalter links	[,]
Periskop rechts	Hutschalter rechts	[.]
CITV anheben		[↑]
CITV absenken		[↓]
CITV links		[←]
CITV rechts		[→]
Schnellere Drehung durch Gedrückthalten von		[Shift]
Langsamere Drehung durch Gedrückthalten von		[Strg]
CITV zentrieren (Neigung auf 0)		[0]
CITV-Vergrößerungen umschalten	*Joysticktaste 3*	[⇩]
CITV-Wärmesichtgerät ein/aus		[R]
CITV-Wärmesicht: Polarität umschalten		[Z]
Ziel im CITV identifizieren	*Joysticktaste 2*	LEERTASTE
Ziel an Richtschützen durchgeben	*Joysticktaste 1*	[↵]
Fahre zu Ziel [1, 3]		[Strg] [F6]
Fahre langsam voraus [1, 3]		[Alt] [0] [S]
Fahre schnell voraus [1, 3]		[Alt] [0] [A]
Volle Fahrt voraus [1, 3]		[Alt] [0] [P]
Halt [1, 3]		[Alt] [0] [H]
MFD-Karte vergrößern		[Y]
MFD-Karte verkleinern		[X]
Kartenansicht		[1]
Fahrer-Status		[2]
Richtschützen-Status		[3]
Fahrzeug-Status		[4]
Taktische Karte		[M] oder [F9]
Nebelgranaten abfeuern		[G]

Richtschütze [1] F3		
Joystick oder Tastatur		
Geschütz anheben [4]	Joystick zurück	[↑]
Geschütz senken [4]	Joystick vor	[↓]
Turm nach links drehen [4]	Joystick links	[←]
Turm nach rechts drehen [4]	Joystick rechts	[→]
Vergrößerung umschalten	Joysticktaste 3	[⇩]
Zielen mit Laser [4]	Joysticktaste 2	LEERTASTE
Feuern [4]	Joysticktaste 1	[↵]

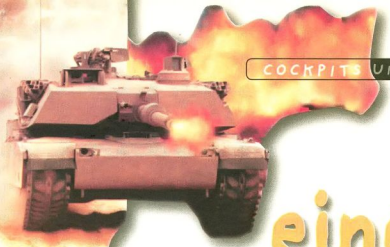
Abkürzungen

PK	Panzerkommandant
HMG	Schweres Maschinengewehr
CITV	Wärmesichtgerät des PK
IVIS	Inter-Fahrzeug-Informationssystem
GPS	Richtschützensicht
GCDP	Steuer- und Anzeigenleiste des Richtschützen

Tastatur	
Turmdrehung schneller durch Gedrückthalten von:	[Shift]
Turmdrehung langsamer (Feinregulierung) durch Gedrückthalten von:	[Strg]
Wärmesichtgerät ein/aus	[R]
Warm hell/dunkel	[Z]
In manuellen Feuermodus wechseln	[N]
GCDP Entfernungseingabe [4]	[0] bis [9]
GCDP manuelle Eingabe beenden [4]	[↵]
GCDP aktuelle Eingabe löschen [4]	[←]
In Standardfeuermodus wechseln	[Esc]
In Battle-Sight-Modus wechseln [4]	[B]
Laser-Entfernungsmesser umschalten [4]	[L]
HEAT-Munition	[H]
SABOT-Munition	[S]
MPAT-Munition	[T]
STAFF-Munition	[F]
KOAX-Munition	[K]

Fahrer F4		
Geschwindigkeit erhöhen [1, 3]	Joystick vor	[↑]
Geschwindigkeit verringern [1, 3]	Joystick zurück	[↓]
Linksdrehung [1, 3]	Joystick links	[←]
Rechtsdrehung [1, 3]	Joystick rechts	[→]
Vorwärts-/Rückwärtsgang [1, 3]	Joysticktaste 3	[⇩]
Geschwindigkeit auf Null [1, 3]	Joysticktaste 2	LEERTASTE
Bremsen [1, 3]	Joysticktaste 1	[↵]
Geschwindigkeit vorgeben		[1] bis [9]
Links blicken		[,]
Rechts blicken		[.]
Rauchgenerator ein/aus		[G]
Motor ein/aus [1, 3]		[E]

Außenansicht F10		
Blickpunkt nach oben bewegen	Joystick vor	[↑]
Blickpunkt nach unten bewegen	Joystick zurück	[↓]
Blickpunkt nach links bewegen	Joystick links	[←]
Blickpunkt nach rechts bewegen	Joystick rechts	[→]
Blickpunkt annähern	[Shift] + Joystick vor	[Y]
Blickpunkt entfernen	[Shift] + Joystick zurück	[X]
Verfolgerperspektive		[1]
von vorn		[2]
von links		[3]
von rechts		[4]
von hinten oben		[5]
von vorne oben		[6]
von links oben		[7]
von rechts oben		[8]



Ansichten eines Panzers

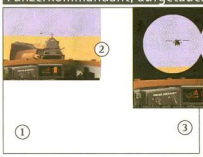
Zu Spielbeginn finden Sie sich zwar jedes Mal in der Position des abgetauchten Kommandanten wieder, Sie sollten aber zunächst auf Ihrem MFD (Multi Functional Display) die Gesamtlage überprüfen. Also wechseln Sie auf die Karte.

Die Karte



1) Einsatzziel
2) Gegnerische Einheit (rot)
3) Aufträge der markierten Einheit
4) Markierte Einheit (beim Kontrollpunkt setzen)
5) Eigene, nicht markierte Einheit (blau)
6) Einzelne Fahrzeuge in der markierten Einheit (Hier: 4x Abrams)
7) Befehlsfelder – jeder Befehl auf der Karte wird mit „Fertig" abgeschlossen.
8) Karte vergrößern
9) Karte verkleinern
10) Beschriftungen ausblenden
11a) Terrain anzeigen (unten)
11b) Geländehöhe bei Cursor (rechts)
12) Kartenmodus ändern
13) Karte zentrieren
14) (unten) Letzte(r) Meldung/Befehl

Panzerkommandant, aufgetaucht F1



1) Nebelgranaten abfeuern
2) Fadenkreuz des MG
3) Fernglas an/aus

TIPP Aufgetaucht ist der Kommandant zwar leicht verletzlich, hat aber mit dem Fernglas auch oft die beste Chance, frühzeitig Gegner zu entdecken.

Fahrer F4



1) Sichtfenster
2) Motoranzeigen
3) Bedienung linke Kette
4) Gangschaltung (vor-/rückwärts)
5) Bedienung rechte Kette
6) Restlichtverstärker
7) Anzeige von Turm-, Rohr-, CITV-Stellung
8) Letzte(r) Nachricht/Befehl
9) Maschine an/aus
10) Karte
11) Rauchgenerator

Panzerkommandant, abgetaucht F2



1) Umschalten zu Schütze oder Fahrer
2) Laserwarnung
3) Periskopsicht
4) CITV-Ausrichtung (immer relativ zu Nord = 0, nicht zur Fahrzeugausrichtung)
5) Periskopausrichtung (siehe CITV)
6) CITV-Bild mit Zielidentifikation
7) Anzeige von Turm-, Rohr-, CITV-Stellung
8) Gefechtsfeldkarte
9) Befehl: „Fahre zu Ziel!"
10) Befehl: „Halt!"
11) Befehle: „Ziel identifizieren!", „Ziel zerstören!"
12) Nebelgranaten
13) Karte zoomen
14) Statusanzeigen: Fahrer, Schütze, Fahrzeug
15) Befehle: „Langsam!", „Schnell!", „Volle Fahrt voraus!"
16) Automatischer Periskop-Scan links/rechts
17) Karte
18) Thermalsichtgerät ein/aus
19) Polarität der Thermalsicht umschalten
20) Vergrößerung des CITV umschalten
21) Letzte(r) Nachricht/Befehl

Richtschütze F3



1) Laserfadenkreuz
2) Gewählte Munitionsart und Rohrstellung in Grad
3) Anzeige von Turm-, Rohr-, CITV-Stellung
4) Laserumstellung Boden/Luft
5) Karte
6) Zielidentifikation
7) Zielentfernung
8) Direkte Rohrsicht
9) GCDP-Anzeige
10) GCDP-Tastatur (manuelles Zielen)
11) Feuerhebel
12) Munitionswahl
13) Thermalsichtgerät an/aus
14) Polarität der Thermalsicht umschalten
15) Vergrößerung umschalten
16) Zielart: Manuell
17) Zielart: Standard (Laserautomatik)
18) Zielart: „Battle Sight"
19) Letzte(r) Nachricht/Befehl



Der Kommandant

SCOPE BEARING und *CITV BEARING* (Periskopausrichtung und CITV-Ausrichtung) sollten beide die gleiche Richtung haben und Sicht auf den anvisierten BMP bieten, wenn alles funktioniert hat.

Drücken Sie *F1*, und der PK taucht auf. Beobachten Sie die BMPs mit dem Fernglas, indem Sie [B] oder die Joysticktaste 3 drücken. Vermutlich werden Sie bald die charakteristischen Rauchwolken vom Abschuß einer Panzerabwehrrakete sehen (siehe Seite 46). Drücken Sie sofort Joysticktaste 2, um abzutauchen, und schalten Sie auf die Karte um (*F9*). Dort sollte Ihr Zug (M1A2-1) markiert, also weiß, sein. Klicken Sie ihn an, wenn das nicht der Fall ist. Klicken Sie rechts unten auf *Taktik*, dann auf *Angriff*, klicken dann das BMP-1-Symbol auf der Karte an und klicken schließlich auf *Fertig*. Jetzt beobachten Sie die Karte und hoffen, daß Ihre nun vollständig vom Computer gesteuerten Panzer die BMPs vernichtet haben, bevor diese ihre langsam fliegenden Raketen ins Ziel lenken können.

Hinweis

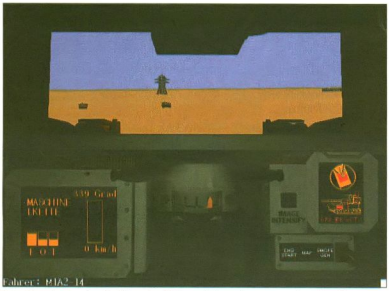
Sollten Ihre Einheiten an irgendeiner Stelle des Trainings zuviel Schaden genommen haben, beenden Sie die Mission und beginnen neu. Beenden: [Strg] [X], Bestätigung mit [J].

Sobald die BMPs zerstört sind (waren es wirklich die letzen Feindeinheiten?), können Sie eine Spazierfahrt durch die Ölfelder machen und mit der Steuerung experimentieren: Schalten Sie die Thermalsicht an und aus, bewegen Sie sich mit dem *DRV TO*-Button des Kommandanten vorwärts, setzen Sie auf der Karte Kontrollpunkte (*Fertig* beendet!), geben Sie dem Schützen mit *ID TGT* und dann *TGT DES* eine Ölpumpe als Ziel an, überprüfen Sie den Status aller Stationen, und drehen Sie alles, was sich drehen läßt. Schalten Sie durch die Außenansichten und schließlich zur Fahrerposition.

Der Fahrer

Wenn Sie sich als Fahrer betätigen, werden automatisch alle auf der Karte gesetzten Kontrollpunkte gelöscht. Außerdem schert das manuell gesteuerte Fahrzeug aus dem Zugverband aus, wenn es nicht das Führungsfahrzeug ist. Sie sollten diese Position daher nur einnehmen, wenn Sie einen Panzer in eine sehr exakte Position steuern möchten. Fast alles auf der Fahrerposition ist intuitiv mit dem Joystick bedienbar.

Beenden Sie die Schnellstart-Mission, wenn Sie sich überall eingewöhnt haben.



Das Einnehmen der Position des Fahrers ist wenig spannend und selten erforderlich.

Der Ernstfall

Starten Sie als nächstes aus dem Hauptmenü eine Einzelmission (Siehe auch Seite 9, „Feldzug starten", das Verfahren ist ähnlich.) Suchen Sie sich als Einsatzgebiet den Iran aus, die Wüste ist das einfachste Terrain. Suchen Sie sich als Truppen unter FRIENDLY FORCES auf jeden Fall einen zweiten M1-Zug und Artillerie aus, und beginnen Sie den Einsatz mit DEPLOY.



Für einen Feldzug sollten Sie sich später einen zweiten Kampfpanzerzug als Stammtruppen aussuchen, bzw. so oft zwischen den Dienstgraden umschalten, bis der Leutnant einen zugeteilt bekommen hat.

Sobald die Mission beginnt, schalten Sie zur Karte und klicken auf *Kontrollpunkte*. Schauen Sie sich die Wege an, und ändern Sie sie gegebenenfalls nach einem Klick auf *Setzen* für die jeweils markierte Einheit.

Schauen Sie immer oben rechts, wie der Marsch- und Feuerbefehl der Einheiten lautet; generelle Empfehlung ist „Langsam vor" und „Feuer frei". Klicken Sie nach dem Setzen der Kontrollpunkte unten rechts auf *Vers. Einh.*, wählen Sie die Artillerie und dann die Munitionsart. Auf der Karte können Sie nun per Klick ein Ziel für die Artillerie bestimmen und mit *fertig* bestätigen oder den Vorgang *abbrechen*. Brechen Sie zunächst ab, und warten Sie auf den ersten Feindkontakt. Sie kennen nun die wichtigsten Funktionen der Simulation – viel Glück bei dieser ersten Mission und bei kommenden Feldzügen.





Winzige Wracks am Horizont – hoffentlich waren das keine von Ihren.



Tips für Tanks

iM1A2 ABRAMS ist eine sehr ernstzunehmende Simulation, die nicht mit einem Action-Spiel verwechselt werden sollte. Vorsichtiges Vorrücken, Ausnutzen des Geländes und der Unterstützungseinheiten sind genauso unerläßlich wie schnelles Handeln, wenn erst einmal Feindkontakt besteht.

Sollten Sie als Kommandant oder Richtschütze Schwierigkeiten haben, feindliche Fahrzeuge zu sehen, dann drücken Sie die Taste [R]. In der Thermalsicht erscheinen Fahrzeuge leuchtend grün auf einem schwarzen oder fast schwarzen Hintergrund und sind auch auf große Entfernung bemerkbar, es sei denn, ihr Motor ist seit Stunden aus.

Achten Sie auf Rauchwölkchen am Horizont, die sich bewegen. Sie zeigen Ihnen den Abschuß und die Flugbahn von Panzerabwehrraketen an. Sie haben nun zwei Möglichkeiten: Entweder Sie zerstören den BMP oder Panzerjäger, der die Rakete steuert, bevor diese Sie erreicht hat, oder Sie parken hinter einem Hügel und hoffen...

Laden Sie vor allem in Multiplayer-Spielen für Ihren ersten Schuß ein STAFF-Geschoß (Smart Target Acquisition, Fire & Forget). Diese zielsuchende Munition mit Überflugszünder trifft so gut wie immer und macht das getroffene Fahrzeug mindestens kampf- oder manövrierunfähig. So verschaffen Sie sich schnell eine zahlenmäßige Überlegenheit.

Benutzen Sie im Kampf gegen andere schwere Panzer SABOT-Munition, gegen leichtere Panzer oder Hilfseinheiten HEAT-Geschosse und gegen Infanterie das MG oder HEAT aus der Entfernung.

MPAT steht zwar für „Multi Purpose Anti-Tank", aber gegen Tanks sollten Sie die Munition mit Näherungszünder nicht verschwenden. Heben Sie sich Ihre MPAT-Geschosse für feindliche Helikopter oder Jets auf, und vergessen Sie vor dem Feuern auf Luftziele nicht, Ihren Ziellaser entsprechend umzustellen.

Der Bradley M2A2 BSFV ist ein guter Kompromiß für die Bekämpfung von Boden- und Luftzielen. Ausgerüstet mit Stinger SAMs und TOW ATGMs sollten Sie auf diesen leichten Panzer aufpassen und ihn gezielt aus der Entfernung einsetzen.

Hubschrauber sind Gold wert! Hüten Sie sowohl Apache AH-64s als auch die kleinen OH-58s wie Ihren Augapfel. Der Apache erledigt für Sie in Windeseile jeden Kampfpanzer, aber rufen Sie ihn zurück, sobald Sie BMP-2-Einheiten sehen, denn diese sind oft für die Flugabwehr ausgerüstet. Den OH-58 schicken Sie am besten gar nicht in den Kampf, aber er klärt das Schlachtfeld auf große Entfernung auf und erlaubt so z. B. einen frühen gezielten Einsatz der Artillerie.

Setzen Sie Ihre Artillerie frühzeitig ein. Wenn Sie einmal einen Kampf begonnen haben, ist auch beim Feind alles in Bewegung, und Ihre Artillerie hat keine sicheren Ziele mehr.

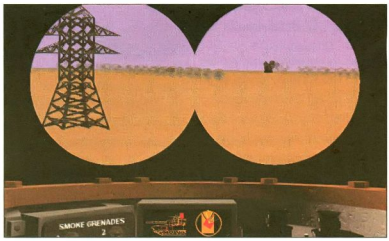
Sehen und gesehen werden entscheidet über Leben und Tod. Planen Sie Ihre Marschrouten möglichst so, daß Sie so gute Sicht wie möglich bei soviel Deckung wie möglich haben. Denken Sie immer daran, daß Sie den russischen Kampfpanzern vor allem aus der Entfernung überlegen sind.

Bis Sie Kontakt haben, sollten Sie das Geschehen auf der Karte oder als PK verfolgen. Im Gefecht macht der Richtschütze natürlich am meisten Spaß, und Sie schießen auch oft selbst schneller als das Programm – nicht immer zielgenauer, aber schneller...

Wenn Sie den Lasererfassungswarnton hören hilft manchmal eine Salve Nebelgranaten, aber natürlich nur, wenn Sie nicht sofort vorwärts durch Ihre Nebelwand hindurchfahren.



Mit dem Thermalsichtgerät erkennen Sie auch entfernte Ziele klar und deutlich.



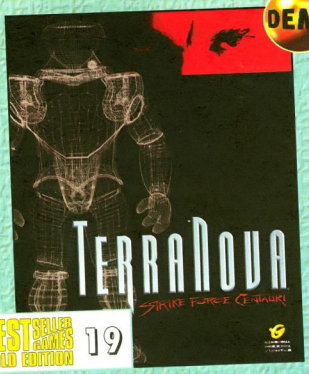
Panzerabwehrraketen werden von BMPs verschossen und sehen im Anflug etwa so aus.

Vorschau auf die nächsten Ausgaben

November '98

AUF DER HEFT-CD

DEMO



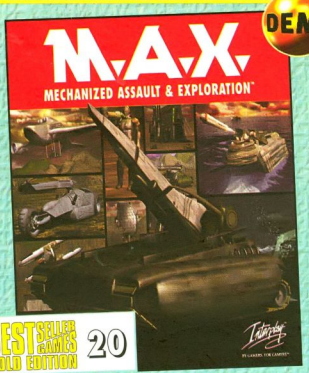
BESTSELLER GAMES GOLD EDITION 19

Action

Dezember '98

AUF DER HEFT-CD

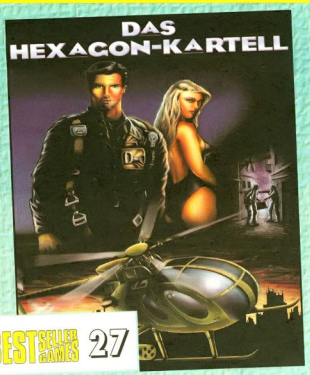
DEMO



BESTSELLER GAMES GOLD EDITION 20

Echtzeit- und Runden-Strategie

November '98



BESTSELLER GAMES 27

Action / Heli-Simulation





Rasante Action in verschiedenen Helikoptern und einer vollständig dreidimensionalen SVGA-Welt bietet *Das Hexagon-Kartell*. Eine anspruchsvolle Action-Simulation, in der die vielseitigsten Missionen auf Sie warten. Die üblichen „Suchen-und-Zerstören"-Szenarien werden durch knifflige Schutz- und Rettungsaufträge ergänzt. Also holen Sie sich die *Bestseller Games 27* **und heben Sie ab!**

Für alle Titel, die mit dem Demo-Logo gekennzeichnet sind, finden Sie spielbare Vorschau-Versionen auf der Heft-CD dieser Ausgabe. Wir übernehmen diese Demos direkt von den Herstellern und können weder eine Funktionsgarantie geben noch Support leisten.

Die Demo-Versionen vermitteln nur einen ersten Eindruck – die BESTSELLER GAMES enthalten wie gewohnt Vollversionen ohne jede Einschränkung.

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie im zugehörigen Heft auf den Seiten 4–6.

Systemanforderungen

- Windows 95
- PC 486-DX2/66 MHz
- 16 MB RAM
- SVGA-Grafikkarte
- Windows-95-kompatible Soundkarte
- MS Maus oder kompatible
- 3–260 MB Festplattenspeicher
- Joystick empfohlen

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch Eingabe von „d:“, falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird;

❷ an der Eingabeaufforderung *BGINSTAL* eingeben.

Die Demoprogramme

Zusätzlich zu Fallen Haven sind auf der Heft-CD die Demoversionen einiger weiterer Spiele zu finden. Zum Teil handelt es sich um Titel von Interactive Magic, zum Teil um Kostproben kommender Bestseller Games. Vorschau-Demos z.B. Terra Nova, starten Sie am einfachsten aus dem Programmstarter, I-Magic-Titel sind in das Startmenü von iM1A2 Abrams integriert. Dieses Menü erscheint automatisch, wenn Sie die CD einlegen. Manuell kann es durch einen Doppelklick auf AUTO.EXE aufgerufen werden.

CD-Inhalt

Vollversion: iM1A2 Abrams
Spielbare Demos: Knights and Merchants, M.A.X., MDK, Terra Nova
Freeware: MS-Maustreiber, Adobe Acrobat
Shareware: Packprogramme

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden

Vorderseite

Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.

Und so geht's:

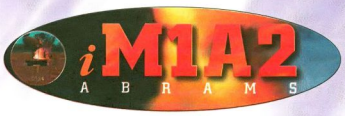
- Schneiden Sie die Vorder- und Rückseite entlang der Ränder aus;
- Knicken Sie die Rückseite an den gestrichelten Linien;
- Öffnen Sie die CD-Box, indem Sie die Einlage vorsichtig heraushebeln;
- Vorder und Rückseite einlegen – fertig!

Rückseite

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

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games 26" und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm



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

iM1A2 Abrams ist kommerzielles Lizenzprodukt der Firma *Interactive Magic*, lizenziert an die TREND GmbH zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Es unterliegt damit – im Gegensatz zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

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

1. **Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, und *Interactive Magic* ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogramms und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an *Interactive Magic* zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
2. **Umfang der Benutzung:** Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installationen auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
3. **Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit dem Registrierungsschein sowie einem frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an die umseitige Adresse. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
4. **Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungsscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender von **iM1A2 Abrams** werden.

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

Abgesandt am: ☐☐.☐☐.19☐☐ _____ **Unterschrift**

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe eine Lizenzversion des Programms **iM1A2 Abrams** mit dem Kauf der Zeitschrift **„Bestseller Games 26"** erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zur Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

Bitte ausfüllen

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

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

Ich bin **bereits registrierter Anwender** einer anderen Vollversion aus dem TREND-Verlag: ☐ ja ☐ nein

Vor- und Zuname _____ Geburtsdatum _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum und Unterschrift _____

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die umseitige Adresse:

PEARL

(Passend für Fensterbriefumschlag)

BESTSELLER GAMES 26

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

Magazine Nachbestellschein

Die folgenden Software-Magazine mit CD-ROM aus dem TREND-Verlag können Sie direkt bei jedem Zeitschriftenhändler oder Bahnhofsbuchhändler **völlig portofrei nachbestellen.** Schon am nächsten Werktag sind die gewünschten Magazine dort für Sie abholbereit.

Hiermit bestelle ich die unten angegebenen Zeitschriften.

Name / Firma:

Straße:

Land, PLZ, Ort:

Tel.-Nr: ( ) Fax:

Datum: Unterschrift:

Bestseller Games

✓	Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
	9	Leisure Suit Larry 5	9,99
	11	Mad News	9,99
	12	Leisure Suit Larry 6	12,99
	13	Alone in the Dark II	12,99
	14	Sim City enhanced	12,99
	15	Alone in the Dark III	12,99
	16	Dungeon Master 2	12,99
	17	Warcraft 1	12,99
	18	Das Schwarze Auge 1 & 2	12,99
	19	Albion	12,99
	20	Pirates! Gold	12,99
	21	Space Marines	12,99

Bestseller Games Gold

✓	Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
	6	Die Siedler 1	14,99
	7	Cyberia 1	14,99
	8	Descent 1	14,99
	9	Pole Position	14,99
	10	Werewolf & Comanche 2.0	14,99
	11	Jagged Alliance 1	14,99
	12	Battle Isle 3	14,99
	13	Grand Prix	14,99
	14	Kingdom O' Magic (2 CDs)	14,99

BG Collection

✓	Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
	13	Shattered Steel – Lib. of Lanios	19,80
	14	Lord of the Rings enhanced	19,80
	15	Buzz Aldrin's Race into Space	19,80
	16	Castles II – Siege and Conquest	19,80
	17	B17 - Flying Fortress	19,80
	18	Gunship 2000	19,80

BG Special

✓	Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
	1	Starbyte 15er Compilation	19,80
	7	Battle Chess 1 / 2 / Enhanced	19,80
	8	Maniac Mansion / Loom / Zak M.	19,80
	9	3 Classic Flight Simulations	19,80
	10	Litil Div. / Slipstr. 5000 / Retribut.	19,80
	11	Crusade / Wolfpack / Turrican 2	19,80
	12	Dark Univ. / Whales Voy. 1 & 2	19,80
	13	Der Planner / Kaiser / Traders	19,80

Spielhallen Hits

✓	Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
	1	Battle Race	19,80
	2	Primal Rage	19,80
	3	D.O.G. – Fight For `Your Life	19,80
	4	Fatal Racing	19,80

CD Top

✓	Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
	2	Time Almanac of the 20th Cent.	12,99
	3	Leonardo – The Inventor	12,99
	4	Photofinish 3.0	12,99
	5	Land Designer (Gartenplaner)	12,99
	6	Infopedia 2.0	12,99
	7	A.R.N.O.L.D. Mix H'lt f. Win 95	12,99
	8	Print Artist 3.0 SE plus	12,99
	9	TopWare Gold II (43 Vollvers.)	12,99
	10	Micrografx Simply 3D	12,99
	11	Marco Polo Travel Center 2.2	12,99

Fast geschenkt

✓	Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
	2	Organice 1.5 Private Edit. (3,5")	9,99
	3	Press Internation. / DesignWorks	9,99
	4	Pack Rat 4.1 (3,5"-Disk)	9,99
	5	Virtus Walkthrough SE	9,99
	8	Media Mania 1.2. Private Edit.	9,99
	9	Borland Paradox 4.5 f. Windows	9,99
	10	Label's Unlimited	9,99
	11	Norton Commander 4.0 CLE	12,99
	12	Calendar Creator Plus 2.0	12,99
	13	ArCon LT f. Win 95	12,99
	15	Image Pals 1.2	12,99
	16	Astro Star 5.0	12,99
	17	Übung Meister – Englisch	12,99
	18	Body Works 5.0	12,99
	19	WinDelete 2.0	12,99
	20	dBASE 5.0 für Windows	12,99
	21	3D-Weltatlas	12,99

Fast geschenkt Gold

✓	Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
	1	CA SuperCalc	19,80
	3	IBM Voicetype Control 3.0	19,80
	4	CA Clipper 5.2 & ClipperTools 3	19,80
	5	PTS Bootmanager 2.6	19,80
	6	CA dBFast 2.0 / CA Realizer 2.0	19,80
	7	ABC Flow Charter 3.0	19,80
	8	Führerscheintraining	19,80
	9	RGH Profan 4.5 für Windows	19,80
	10	IBM VoiceType Simply Speaking	19,80

PC Lösungen

✓	Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
	1	222 Excel 5 Lösungen	19,80
	2	Access Top-Lösungen	19,80
	3	333 CorelDRAW Lös. (V. 3 – 6)	19,80
	5	555 MS-Office Lösungen f. 7.0	19,80
	6	200 Excel Lösungen u. Makros	19,80
	7	Die besten Access Lösungen	19,80
	9	333 CorelDRAW Lös. (V. 6 / 7)	19,80
	10	Finanzen im Griff mit Excel	19,80
	11	111 Profi-Lösungen f. Access	19,80
	12	333 CorelDRAW-Drucksachen	19,80

PC Schulung

✓	Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
	1	WinWord 7.0 Training	19,80
	2	Corel Draw 6.0 Training	19,80
	3	Excel 97 Training	19,80
	4	Word 97 Training	19,80
	5	Access 97 Training	19,80
	6	PC-Einsteigerkurs Windows 95	19,80
	7	Bildbearbeitung Lernkurs	19,80

Vollversion

✓	Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
	7	Lotus Ami Pro 3.1	19,80
	8	Claris Works 3.0 f. Win.	19,80
	9	Reflections 4.0 Special	19,80
	10	KHK PC Freiberufler 2.04	19,80
	11	Lotus Approach 3.02	19,80
	12	IMSI FormTool Gold	19,80
	13	Micrografx PhotoMagic 1.0	19,80

Win Word Lösungen

✓	Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
	7	444 Lösungen für Heim & Büro	19,80
	8	222 Formulare und Etiketten	19,80
	9	Zeitschriften selbstgemacht	19,80
	10	333 Vorlagen für Weihnachten	19,80
	11	444 Vorlag. f. Fasching & Ostern	19,80

Und so einfach bestellen Sie:

Gewünschte Magazine vorne ankreuzen, Adressfeld (oben) ausfüllen und diesen Bestellschein **bei Ihrem Händler abgeben.** Nach 24 Stunden liegen die Hefte dort für Sie bereit – **ohne jeglichen Aufpreis!**

Wird vom Händler ausgefüllt:

(Fax-Nr. 069 - 899 080 62)

Bitte Händlerstempel/Händleranschrift sowie Grosso-Nummer einfügen und umgehend an Ihr zuständiges Grosso faxen (zur Weiterleitung an LOGIPRESS). Bahnhofsbuchhandel: bitte direkt an LOGIPRESS faxen.

Grosso-Nummer:

Bei Interesse an unseren Verkaufsförderungs-Aktionen, wenden Sie sich bitte an Herrn Jansohn, Tel. 07631/360-503.

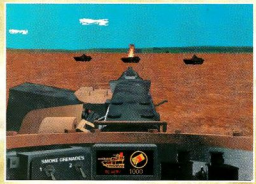
iM1A2 ABRAMS

Stellen Sie sich vor: 70 Tonnen Stahl und geballte Feuerkraft donnern mit 60 km/h durchs Gelände – und Sie haben das Kommando!

Man nehme: Den neuesten amerikanischen Kampfpanzer, die neueste 3D-Grafik-Technologie, die aktuellsten Krisengebiete der Welt sowie Arnold Hendrick und „Wild Bill" Stealey, die Designer von ***M1 Tank Platoon®***.

Ergebnis: Die bestechend realistische Panzersimulation **iM1A2 Abrams™** aus dem Hause ***Interactive Magic***.



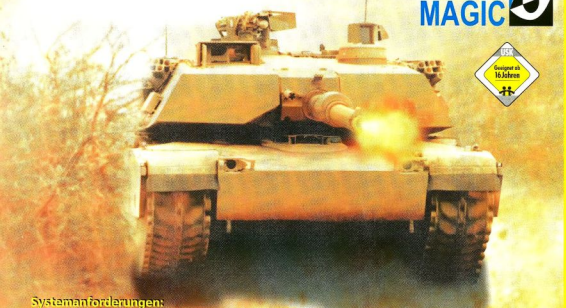


iM1A2 Abrams™ mit seinem packenden, detaillierten Realismus läßt Ihren Adrenalinspiegel in die Höhe schnellen. Ob Sie eine solide taktische Herausforderung suchen oder einfach nur alles in die Luft jagen möchten, was sich in den Weg stellt – diese Panzersimulation läßt keine Wünsche offen!

Kommandieren Sie ein Platoon mit vier Panzern oder eine ganze Kompanie mit Fahrzeugen, Artillerie und Hubschraubern aus zahlreichen externen Perspektiven oder der Multi-Zoom-Kartenansicht. Kämpfen Sie sich in Schlachten und Kampagnen Ihren Weg frei von den Wüsten des Mittleren Ostens bis zu den Steppen der Ukraine und den Bergen des Balkans. Übernehmen Sie Ihren Panzer als Fahrer, Schütze oder Kommandant.



INTERACTIVE MAGIC



Geeignet ab 16 Jahren

Systemanforderungen:
Mindestens PC 486DX2/66Mhz (Pentium empfohlen), 16 MB Arbeitsspeicher, Windows 95, SVGA Grafikkarte (mind. 1 MB RAM), Windows 95-kompatible Soundkarte, Maus oder Joystick und Tastatur, 2x-CD-ROM-Laufwerk

BESTSELLER GAMES

Inhalt von Heft und CD

iM1A2 ABRAMS

Vollversion auf der Heft-CD

- Realistische Simulation amerikanischer M1A2 Abrams-Panzer
- Modernste Ausrüstung amerikanischer und russischer Streitkräfte: Panzer, Infanterie, Artillerie, Helikopter und Kampfflugzeuge
- 3D-Darstellung von Terrain, Fahrzeugen und Landschaft
- Verschiedene Schwierigkeitsgrade, Quick-Start und Campaign-Modus
- Reale Krisengebiete: Balkan, Persischer Golf und Ukraine
- Drei verschiedene Campaigns mit über 70 verschiedenen, aufeinander aufbauenden Missionen
- Multiplayer-Option für Modem- und Netzwerkspiel
- Bis zu 8 Spieler im Netzwerk
- Im Heft: Befehlsreferenz zum Herausnehmen
- Tips für Anfänger
- Komplettanleitung auf der Heft-CD

Inklusive Patch auf V. 1.10

So urteilt die Fachpresse:

PC Power 5/97: 78%

„Allen Simulations- und Panzerfans sei M1A2 hiermit wärmstens empfohlen."