

**TOP
SECRET!**

MISSION BRIEFING & ACC EPSILON OPERATIONS GUIDE

**AMIGA, ATARI ST & IBM PC
DEUTSCH**



CARRIER COMMAND

EINSATZBESPRECHUNG

EINKOMMENDES SUB-ÄTHER FAX

VON: FLOTTENADMIRAL GEORGE H. WHITTAKER

DATUM: 4. JUNI, 2166

ERBITTE OFFIZIELLE IDENTIFIKATIONSSEQUENZ: *****

ÜBERTRAGUNG WIRD FORTGESETZT:

ZEIT: 15:37

KORREKT

Kommandant, besten Dank, daß Sie so schnell zur Verfügung standen.

Die folgenden Informationen sind äußerst vertraulich. Sie dürfen keinesfalls in die Hände gefährlicher und verantwortungsloser Subjekte fallen, noch dürfen Sie Politikern und Journalisten zugänglich gemacht werden. Das Dokument wurde von Kommandant Sherwood verfaßt und nur er, Sie und ich kennen nunmehr das volle Ausmaß der prekären Situation.

29. Mai, 2166

Es ist in der Öffentlichkeit kaum bekannt, daß vor nun fast neun Jahren die SS Delta auf einer Routinefahrt durch den südlichen Ozean eine erstaunliche Entdeckung machte.

Die Delta gehört zu unserer kleinen Flotte von Treibstoffjägern; Schiffen, die nur dem Zweck dienen, den Meeresboden zu untersuchen, Proben zu nehmen und Versuchsbohrungen in unterseeischen Gebirgen durchzuführen, um das seltenste Gut der Welt aufzuspüren - fossile Brennstoffe.

Aus einem Gebiet 240 Meilen westlich der Gamma Basis war von schwankendem Luftdruck und unvorhergesehenen Tidenaktivitäten berichtet worden. Die Delta entdeckte, daß sich dort eine Anzahl kleiner vulkanischer Inseln aus dem Meer erhoben hatte und immer noch weitere auftauchten. Verantwortlich dafür war eine starke Bewegung der Kontinentalplatten von Treltor und Avapola, die sich nach wissenschaftlichen Berechnungen erst in ca. 6.000 Jahren ereignen sollte. Die geologische Auswertung des Phänomens ergab, daß diese Bewegung vermutlich von der Vielzahl unterirdischer Atombombenversuche Ende des 20. Jahrhunderts ausgelöst wurde. Öffentliche Anschuldigungen wurden allerdings niemals gegen irgendeine der Nationen erhoben, die früher ein nukleares Waffenarsenal unterhalten hatten.

Die Weltpresse erfuhr nur, daß "kleinere geologische Verwerfungen" in dieser Gegend beobachtet worden waren. Unter Ausschluß der Öffentlichkeit entwickelte das Team der untersuchenden Wissenschaftler jedoch eine Methode, die es erlaubte, die freigelegten Energiereserven auszubuten, so daß sie in verwertbarer Form gelagert und dann abtransportiert werden können.

In ihrem Bericht schlugen die Wissenschaftler folgenden Fünf-Punkte-Plan vor:

1. Es wird ein kontrollierbares "Leck" für das auströmende Magma geschaffen, um eine Gruppe kleiner Inseln, ähnlich den bereits existierenden, aber von vorbestimmter Größe und Form zu erzeugen.
2. Ein Großteil der Inseln wird zu vulkanischer Aktivität angeregt, die genutzt werden kann.
3. Einige der Inseln bleiben im ursprünglichen Zustand und dienen als Standort für die erforderlichen Kraftstationen und Kommandozentren. Sämtliche Anlagen werden von Service-Droiden betreut.
4. Zum Bau der Kommandozentren und der dazugehörigen Gebäude müssen zwei große Flugzeugträger konstruiert und in Auftrag gegeben werden. Diese Schiffe sind mit einer Flotte von Flugzeugen und Amphibien-Fahrzeugen zu versehen, die die Baumaschinen transportieren. Für den Bau werden hochentwickelte, selbsttätig arbeitende Mechanismen eingesetzt. Die Kommandozentren übernehmen den Rohstoffabbau und die Weiterverarbeitung zu Ausrüstungsgegenständen und Treibstoff und errichten notfalls erforderliche Verteidigungseinrichtungen.
5. Die Schiffe nehmen von beiden Seiten des Archipels ihre Arbeit auf und erschließen die Inseln innerhalb von ca. 10 Jahren.

Durch die dramatische Zuspitzung der irdischen Energiekrise war die Regierung gezwungen, die Angelegenheit geheim zu halten. Die Planung und Konstruktion der beiden Träger und die Vergrößerung des Inselkomplexes durch kontrollierte Eruptionen wurden jedoch zügig vorangetrieben. Der Auftrag für die Flugzeugträger ging an die Draziv Industries Corporation, da diese Firma als einzige in der Lage war, gleichzeitig Flugzeuge, Panzerfahrzeuge und die entsprechenden Service-Droiden für die Arbeit auf den Schiffen zu entwickeln.

Der erste Träger, die ACC Epsilon, wurde vor 18 Monaten fertiggestellt und zur Probefahrt mit Kurs auf die Gamma Basis in den südlichen Ozean geschickt. Es wurden eine Anzahl Verbesserungen der ursprünglichen Konzeption vorgenommen und man beschloß, den Träger vollkommen von Computern und Droiden steuern zu lassen, statt ihn mit einem überwachenden Kommandanten zu versehen, wie es anfänglich geplant war. Da die Zeit sehr knapp bemessen war, konnten viele der beschlossenen Änderungen nur bei dem zweiten Träger, der ACC Omega, realisiert werden, bevor die beiden Schiffe in Dienst gingen.

Sowohl die Epsilon als auch die Omega, liefen in Richtung des Inselkomplexes aus und ankerten dicht vor ihren Heimatbasen, die bereits mit einem Kommandozentrum, einer Kraftstation, einer Landebahn und einer Vielzahl defensiver Waffen - Boden-Luft-Raketenwerfern und chemischen HochenergieLasern - ausgerüstet waren. Von diesen beiden Inseln aus sollte die Erschließung des gesamten Archipels in Angriff genommen werden. Mit den letzten Probefahrten der ACC Omega auf hoher See stellten sich unerwartet Schwierigkeiten ein: Der Assistent des Chefindgenieurs wurde in seinem Büro tot aufgefunden. Die erste Untersuchung ergab als Todesursache einen schweren Schlag auf den Kopf, doch nach dem Tip eines Agenten der Abteilung K-16 erbrachten weitere Tests, daß ihm offenbar ein bislang unbekanntes Gift injiziert worden war. Bei der gründlichen Überprüfung der technischen Abteilung der Draziv Corporation fiel unserem Sicherheitsdienst ein Programmierer auf, der maßgeblich an der ACC Omega mitgearbeitet hatte. Eine Woche später verschwand er. Am folgenden Tag erhielt der Flottenadmiral die Nachricht, von der Sie hier eine Kopie erhalten:

"Gut, Whittaker - Ihren Agenten ist es zwar gelungen, unsere Absichten auszuschnüffeln, doch ist es für Sie leider zu spät, uns aufzuhalten.

Die Software des Kontrollcomputers wurde bereits modifiziert und die ACC Omega befindet sich nun unter direkter Kontrolle der STANZA Organisation. Erhalten wir nicht innerhalb von 72 Stunden 15 Milliarden Dollar, wird die ACC Omega in Marsch gesetzt. Sie ist nun darauf programmiert, alle Inseln systematisch zu besetzen und zu zerstören..."

Bei der sofort veranlassenen Untersuchung der Steuerungsprogramme der ACC Omega mußten wir feststellen, daß sie wirklich modifiziert wurden. Die Omega konnte tatsächlich angewiesen werden, eine Insel zu besetzen und zu vernichten. Die Techniken, die ursprünglich zum Aussetzen der Baumaschinen für Kommandozentren entwickelt wurden, waren verändert worden. Die Omega würde eine Insel nach der anderen besetzen und nach und nach ihr teuflisches Netz ausdehnen, unterstützt von ihren Manta-Jagdflugzeugen und Amphibien-Angriffsfahrzeugen. Das Programm enthielt verschiedene mit einem Zeitschlüssel versehene Kontroll-Routinen, so daß die Änderung des Programmmodos in der verfügbaren Zeit unmöglich war, selbst wenn wir einen Rechner der neuen Ocran-Sokrates-Serie mit miniaturisierten Laser-Gate-Arrays benutzt hätten. Die Risiken lagen klar auf der Hand.

Eine nukleare Lösung wurde verworfen, da ein solcher Angriff auf die Omega möglicherweise noch größere Störungen des geologischen Gleichgewichts zur Folge haben könnte, was zu einer erdumspannenden Katastrophe führen würde. An alle verfügbaren Agenten der Abteilungen K-12 und K-16 erging die Order, die Mitglieder der Stanza ausfindig zu machen. Die Festnahmen und der folgende Selbstmord von vier Stanza-Mitgliedern führte jedoch lediglich dazu, daß das Ultimatum noch einmal um 24 Stunden verkürzt wurde. Wir haben nun bis morgen 12.00 Uhr mittag Zeit. Entweder um die Forderung zu akzeptieren und zu bezahlen - in der vagen Hoffnung, daß uns die Kontrolle über die ACC Omega zurückgegeben wird - oder um die Konsequenzen aus der Situation zu ziehen. Die einzige Hoffnung auf eine neue Energiequelle für unsere Zivilisation wäre dann verloren.

Sollte bis morgen keine geeignete Lösung gefunden werden, bleibt uns nur der folgende Weg, die zerstörerischen Kräfte der Omega zu bekämpfen: Unser Chef-Programmierer, Dr. Oliver Baird-Onions glaubt, daß es möglich ist, das Kontrollprogramm der Omega von seiner Eroberungsaufgabe abzulenken, indem man es mit der ACC Epsilon konfrontiert. Wir vermuten, daß sich die Verteidigungssysteme der Omega aktivieren und sich die

Besetzung der Inseln durch die Verteidigungsanstrengungen verlangsamt. Darüberhinaus ist anzunehmen, daß mit der Besetzung möglichst vieler Inseln und der Übernahme gegnerischer Kommandozentren durch die ACC Epsilon die Omega versuchen wird, solche Inseln zurückzugewinnen. So kann ihr Vordringen nochmals verzögert werden.

Aus den Berechnungen ergaben sich auch die beiden einzigen Möglichkeiten, die Omega vollständig aufzuhalten. Sie muß zerstört werden, was nur nach Schwächung ihrer Versorgung und ihrer Energiereserven möglich ist. Oder alle Inseln des Archipels, einschließlich der stark befestigten Basis-Insel der Omega, werden besetzt.

Durch Änderungen in der ferngesteuerten Programmierereinheit ist es uns gelungen, ein Computervirus zu erzeugen, das gegen Kommandozentren auf Omega-kontrollierten Inseln eingesetzt werden kann. Das Virus-Programm ist in der Lage, daß Betriebssystem des Kommandozenrums umzuprogrammieren und die vormals feindliche Insel unter die Kontrolle der Epsilon zu bringen.

Ein generisches Kommandozentrum zu zerstören sollte nur erwogen werden, falls keine Alternative bleibt. Eine Zerstörung würde bedeuten ein eigenes Kommandozentrum errichten zu müssen, was Zeit und Rohstoffe kostet.

Es gibt drei verschiedene Kommandozenrums-Baumaschinen, von denen jede, wenn sie erfolgreich ausgesetzt wurde, die speziellen Aufgaben der Insel bestimmt. Sie müssen ein Versorgungsnetz aufbauen, das die Inseln mit Ihrer Heimatbasis verbindet und eine Lagerinsel für Waffen, Rohstoffe und Ausrüstung bestimmen, die im Inselkomplex produziert werden.

Die Gestaltung des Netzes hat direkte Auswirkung darauf, wie schnell die Ausrüstung zur Lagerinsel transportiert wird. Es ist wichtig, den Träger immer in relativer Nähe zur Lagerinsel zu halten, damit erforderliches Material so schnell wie möglich zum Schiff gebracht werden kann.

Bedenken Sie aber auch, daß der generische Flugzeugträger ebenfalls ein eigenes Versorgungsnetz aufbaut und versuchen wird, ihr Versorgungsnetz zu unterbrechen, damit Waffen und Ausrüstung nicht mehr an Ihr Schiff geliefert werden können.

Die Angriffsstrategie liegt völlig in Ihrem Ermessen. Aufgrund von Berechnungen unserer Programmier-Abteilung warnen wir jedoch davor einen Direktangriff auf die Omega oder ihre Basis-Insel zu versuchen. Die vermutlich aussich

treichste Angriffsvariante dürfte sein, zuerst eine Gruppe von Inseln rund um Ihre Heimatbasis zu besetzen, um eine Sicherheitszone zu schaffen. Dann erweitern Sie Ihr Versorgungsnetz durch weitere erschlossene Inseln solange, bis Sie aus einer günstigen Position heraus den Angriff auf die ACC Omega oder ihre Heimatbasis wagen können.

Diesem Bericht ist eine vollständige Funktionsbeschreibung des Flugzeugträgers beigelegt. Ich schlage vor, daß Sie diese auf ihrer Reise zur ACC Epsilon durcharbeiten.

Viel Glück, Kommandant. Wir danken Ihnen dafür, daß Sie sich bereit erklärt haben, diese schwierige und gefährliche Mission zu übernehmen.

OPERATIONS-HANDBUCH

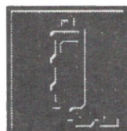
Das Operations-Handbuch gliedert sich in vier Hauptabschnitte - jeder Abschnitt bezieht sich auf eins der vier Symbole, die Sie links auf dem Hauptkontrollpult sehen. Der fünfte Abschnitt - Disketten- und Programmverwaltung - wird in der computerspezifischen Anleitung ausführlich beschrieben.

Für jeden der vier Funktionsbereiche links auf dem Bildschirm existiert eine Spalte mit fünf dazugehörigen Symbolen rechts auf der Anzeige. Wählen Sie zum Beispiel Carrier Defence, das zweite Symbol links oben, (Trägerverteidigung) erscheinen rechts die folgenden fünf Symbole (von oben nach unten gesehen): Laser Turret (Laserkanone), Decoy-Flares (Köder-Leuchtbomben), Surface-to Surface Missiles (Boden-Boden-Raketen), Passive Defence Drones (Passive Verteidigungsdrohnen) und Defence Information (Verteidigungs-Information).

Jedes der fünf Symbole wiederum ruft ein spezielles Kontrollpult auf, das unten im Bildschirm eingeblendet wird.

Wird ein neues Symbol im Text behandelt, erscheint eine Abbildung und die detaillierte Beschreibung.

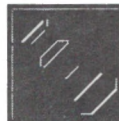
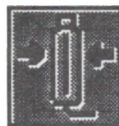
KONTROLLE DES FLUGZEUGTRÄGERS



STEUERUNG

Lenken des Trägers

Mit dem "Steuergerät" wird der Träger direkt gelenkt. Bewegen Sie Ihr Steuerinstrument (Maus, Joystick) im "direkten Kontrollmodus" nach links oder rechts, dreht der Flugzeugträger in die entsprechende Richtung. Klicken Sie auf das Symbol ZENTRIEREN, stoppt die Drehbewegung.



Geschwindigkeit

Der Flugzeugträger kann vorwärts und rückwärts bewegt werden. Die Geschwindigkeitsanzeige ist in vier gleich große Abschnitte aufgeteilt - liegt der blaue Anzeigebalken oberhalb des ersten Viertels bedeutet es, daß der Träger vorwärts fährt, liegt er unterhalb dieser Markierung, fährt das Schiff rückwärts. Die Geschwindigkeit ändern Sie, indem Sie entweder auf die Beschleunigungs- und Bremspfeile rechts von der Geschwindigkeitsanzeige oder auf die Anzeige selbst klicken, um dort das gewünschte Tempo direkt einzustellen. Da es sich bei einem Flugzeugträger um ein sehr großes und schweres Fahrzeug handelt, dauert es einige Zeit, bis sich die Fahrt erhöht oder verringert. Klicken Sie das STOP-Symbol an, wird der Träger schnellstmöglich auf Null abgebremst.



Die Höchstgeschwindigkeit des Flugzeugträgers bei voller Kraft und mit gedockten Drohnen beträgt in tiefem Wasser 178 Knoten. Sind die Drohnen ausgesetzt, landet gerade ein Flugzeug oder befindet sich der Träger im flachen Wasser rund um eine Insel, ist die Geschwindigkeit auf ca. 40 Knoten begrenzt und bei Rückwärtsfahrt erreicht er sogar nur 22 Knoten. Die Höchstgeschwindigkeit des Schiffes wird vom Schadensstatus beeinflusst.



Auto-Pilot

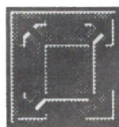
Nach Anklicken des AUTOPILOT-Symbols schlägt der Träger automatisch den Kurs ein, der mit Hilfe der Landkarte festgelegt wurde.

Auflaufen (Grounding)

Der Flugzeugträger ist mit einem vollautomatischen Überwachungscomputer ausgestattet, dessen Aufgabe es ist, das Schiff vor Grundberührungen zu bewahren. Besteht die Gefahr, daß der Träger aufläuft, schalten die Maschinen selbsttätig auf Umkehrschub, um ihn von der Tiefe fortzubewegen. Beachten Sie aber, daß der Computer Kollisionen mit anderen Schiffen oder Fahrzeugen nicht verhindert.

Radar

Links unten auf dem Kontrollpult befindet sich die Anzeige des Kurzstrecken-Abtasters. Sie zeigt alle see- und luftgestützten Einheiten in der näheren Umgebung des Trägers und die Küstenlinien von Inseln, wenn sie sich in Reichweite befinden. Rechts vom Radarschirm liegen zwei Symbole - es handelt sich hier um die Zoomsteuerung, mit der Sie eine der vier verschiedenen Reichweiten des Radars wählen können.

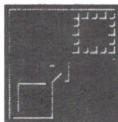


Standort-Anzeige

In der Mitte unten wird der Standort (Position) des Trägers in Form von X- und Y-Koordinaten relativ zur Kartenmitte sowie seine Fahrtrichtung (Bearing) in Grad angezeigt. Außerdem wird dort bekanntgegeben, ob sich eine Insel in Reichweite befindet.

Treibstoffverbrauch

Der Treibstoffverbrauch des Trägers erlaubt bei vollen Tanks eine maximale Fahrstrecke von 420 Kilometern, was der Entfernung von zwei Landkarten-Quadranten entspricht. Zusätzlicher Treibstoff wird an den Träger über das Versorgungsnetz geliefert und ist Ihre einzige Rettung, falls Ihnen der Treibstoff einmal ausgeht.

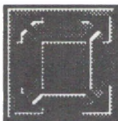


DIE NAVIGATION DES FLUGZEUGTRÄGERS

Die Navigation des Flugzeugträgers erfolgt mit Hilfe der Hauptkarten-Sektion. In dieser Sektion können Sie den Kurs des Trägers festlegen und programmieren, erhalten Sie Informationen über einzelne Inseln und können das Versorgungsnetz überwachen. Zu Beginn des Konfliktes befindet sich Ihr Träger unten links und das feindliche Schiff oben rechts auf der Karte. Beide ankern vor Ihren Basis-Inseln.

Landkarten-Funktionen

Der hochentwickelte Navigationscomputer kann von drei Punkten des Steuerungssystems aus erreicht werden - von der Träger-Steuerung, der AAV-Steuerung und der Flugzeug-Steuerung.



Es gibt drei mögliche Zugehörigkeiten für jede Insel - neutral, freundlich (eigene Insel) und feindlich. Signalisiert wird dies durch verschiedene Farben. Die Liste der Farben finden Sie in Ihrer computerspezifischen Anleitung.

Die Karte kann durch Anklicken der vier Richtungspeile verschoben werden. Es gibt für die Karte elf verschiedene Vergrößerungsstufen - in der geringsten sehen Sie die gesamte Karte, in der höchsten können sogar Oberflächendetails einer einzelnen Insel ausgemacht werden. Zum Ändern der Vergrößerungsstufe klicken Sie bitte die Zoomsymbole an, die rechts des Pfeilblocks angeordnet sind. Eine andere Möglichkeit ist, den Zeiger an einer beliebigen Stelle der Karte zu positionieren und die rechte Maustaste zu drücken (oder die Leertaste, wenn Sie einen Joystick verwenden). Die Karte wird dann automatisch an der Zeigerposition zentriert und gleichzeitig um eine Vergrößerungsstufe höher geschaltet.

Ist die Karte auf eine Insel zentriert, können Sie durch Anklicken des Informationssymbols Einzelheiten, wie Name, Lage und Größe der Insel, ihre derzeitige Zugehörigkeit und weitere Details erfahren.



Kursfestlegung für den Flugzeugträger

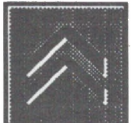
Um den Zielpunkt des Trägers festzulegen, benutzen Sie zuerst die Kartenfunktionen zur Einstellung der Vergrößerung und klicken dann auf den gewünschten Zielpunkt. Ein kleines blinkendes Fadenkreuz erscheint an dieser Stelle.

Anschließend bestimmen Sie mit Hilfe der Geschwindigkeitspeile rechts unten die Geschwindigkeit, mit der der Träger fahren soll. Um diese Einstellungen in den Navigationscomputer zu programmieren, klicken Sie auf PROG -

danach erscheint ein Kreis mit dem Buchstaben C und markiert so den Zielpunkt Ihres Schiffes.

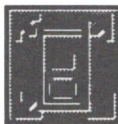


Vorausgesetzt der Träger läuft unter Autopilot und befindet sich nicht auf Kollisionskurs mit einer Insel, ändert er sofort seinen Kurs und hält auf das programmierte Ziel zu. Befindet sich der Flugzeugträger noch nicht auf Autopilot-Steuerung, halten Sie die Maustaste auf dem



PROG-Feld einen Augenblick gedrückt, und der Autopilot wird aktiviert. Wollen Sie ein Kursprogramm löschen, klicken Sie auf CLEAR.

Klicken Sie das Symbol AUF TRÄGER ZENTRIEREN an, springt die Karte selbsttätig in die zweithöchste Vergrößerungsstufe (es sei denn, sie befindet sich bereits in der höchsten Vergrößerung) und zentriert sich auf die Position des Flugzeugträgers. Das Feld mit der Aufschrift REPORT bestimmt, ob der Navigationscomputer eine Nachricht absetzt, wenn der Träger das Ziel erreicht hat. Bei Spielbeginn ist diese Funktion automatisch aktiv, so daß immer eine Nachricht an Nachrichtenzeile und Nachrichtencomputer ausgegeben wird.





DAS VERSORGUNGSNETZ (Resources network)

Wenn Sie das RESOURCES-Feld anklicken, gelangen Sie in den Versorgungsnetz-Modus. Die Karte zeigt nun alle Verbindungen zwischen den Inseln. Dieses Verbindungsnetz bestimmt, mit welcher Geschwindigkeit Rohstoffe zu den Fabrikationsinseln gelangen, die Waffen und andere Ausrüstungsgegenstände herstellen, und dann durch eine Flotte von tauchfähigen Transportdrohnen zur Lagerinsel gebracht werden. Je größer und umfangreicher dieses Netz ist, desto effizienter funktionieren Produktion und Transport von Versorgungsgütern.

RESOURCES

Während Sie immer mehr Inseln in Besitz nehmen, dehnt sich auch das Netz über die Karte aus. Die Linien in der entsprechenden Farbe (gemäß Farbenschlüssel) geben die Verbindungen zwischen den einzelnen Inseln wieder. Aufgrund vulkanischer Gebirge und anderer geologischer Formationen können die Verbindungen nur zwischen bestimmten Inseln aufgebaut werden. So kann es durchaus geschehen, daß Sie zwei Inseln dicht beieinander besetzen und diese trotzdem nicht miteinander zu verbinden sind. Die Versorgungsnetzanzeige bildet alle Verbindungen zwischen von Ihnen besetzten und anderen Inseln in der Farbe neutraler Inseln ab (lesen Sie hierzu in der computerspezifischen Anleitung nach).

Netzstatus-Anzeige

Rechts unten auf dem Kontrollpult liegt die Netzstatus-Anzeige. Hier wird angegeben, wieviele Inseln in Ihrem Netz aktiv sind (d.h. wieviele Verteidigungs-, Fabrikations- und Rohstoffinseln) und welche die Lagerinsel ist.

Die Basisinsel (Base Island)

Die Basisinsel befindet sich dort, wo der Träger zu Beginn vor Anker liegt. Diese Insel ist sehr wichtig, da Sie von hier aus Ihr Versorgungsnetz aufbauen, das den Träger und Ihre übrigen Einrichtungen während der gesamten Schlacht versorgt. Auf der Basisinsel gibt es vom Anfang an ein Kommandozentrum, einige Verteidigungseinrichtungen und eine Landebahn. Außerdem produziert sie Rohstoffe, allerdings nur ein Viertel dessen, was eine Rohstoffinsel fördert.

Die Basisinsel ist anfänglich gleichzeitig Lagerinsel (genauere Informationen zur Lagerinsel folgen später). Die wichtigste Funktion der Basisinsel ist jedoch die Kontrolle der Versorgungsströme im gesamten Netz. Erobert der Feind die Basis, wird die gesamte Aktivität im Versorgungsnetz "eingefroren". Es werden keine neuen Güter mehr verschifft, obwohl die gerade auf dem Weg befindlichen Transportdrohnen noch versuchen werden, ihren Zielort zu erreichen.

Rohstoffinsel (Resource Island)

Rohstoffinseln werden geschaffen, indem Sie eine Rohstoff ACCB (Automatic Control Centre Builder - Automatische Kommandozentraums-Baumaschine. Nähere Informationen finden Sie im Abschnitt "Direkte Steuerung der AAV's) auf einer unbesetzten Insel aussetzen. Nach Errichtung des Kommandozentraums beginnt dieses mit dem Aufbau von Bergwerken, Bohrtürmen, Treibstofftanks und den erforderlichen Gebäuden zur Lagerung der abgebauten Rohstoffe. Die Rohstoffe werden über das Versorgungsnetz zu den Fabrikationsinseln geschafft, wo sie zu Waffen, Treibstoffen und anderen Gegenständen für den Flugzeugträger weiterverarbeitet werden.

Verliert eine Rohstoffinsel die Verbindung zur Basis, lagert sie die geförderten Rohstoffe ein, bis ihre Kapazität erschöpft ist, da ein Abtransport zu den Fabrikationsinseln nicht mehr erfolgt. Das Kommandozentrum der betroffenen Insel wird auch aufhören, Bohrtürme, Treibstofflager und Verteidigungseinrichtungen zu bauen und die bestehenden Gebäude nicht mehr instandhalten.

Fabrikationsinseln (Factory Island)

Fabrikationsinseln werden durch Aussetzen einer Fabrikations-ACCB auf einer unbesetzten Insel gegründet. Das fertige Kommandozentrum baut Fabriken zur Herstellung von Ausrüstungsgegenständen und Treibstoffraffinerien, sowie die erforderlichen Lagerhäuser dafür. Bis zu drei Fabriken können auf einer Insel erstellt werden, je nach dem wie groß die Insel ist. Die Anzahl der Fabriken bestimmt auch die Menge der hergestellten Versorgungsgüter.

Fertigwaren werden über das Versorgungsnetz zur Lagerinsel gebracht. Die Fabrikationsinseln erzeugen selbst Rohstoffe mit einem Viertel der Fördergeschwindigkeit einer Rohstoffinsel.

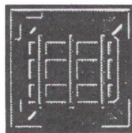
Verliert die Fabrikationsinsel ihre Verbindung zur Basis, stoppt die Produktion unverzüglich, obwohl sie mit der Förderung von Rohstoffen fortführt, bis die Lagerkapazität erschöpft ist. Außerdem hört das Kommandozentrum auf, Fabriken, Lagerhäuser und Verteidigungseinrichtungen zu errichten und bestehende Gebäude instandzuhalten.

Verteidigungsinseln (Defence Island)

Verteidigungsinseln unterscheiden sich in erster Linie dadurch, daß sie praktisch nichts produzieren. Eingerichtet werden Sie mit Hilfe einer Verteidigungs-ACCB, die auf einer unbesetzten Insel abgesetzt wird. Das erstellte Kommandozentrum baut verschiedene Defensivseinrichtungen auf wie eine Marauder-Einheit (eine Schwadron drohend gelenkter, fliegender Drohnen, die extrem wendig und mit tödlichen, infrarot gelenkten Raketen ausgestattet sind), seewärts gerichtete Raketenabschußbasen, Boden-Luft-Raketenwerfer und, falls die Insel groß genug ist, eine Landebahn, auf der Sie Mantas landen und betanken lassen können. Trotzdem erzeugen auch Verteidigungsinseln Rohstoffe, allerdings nur mit einem Achtel der Kapazität einer ausgesprochenen Rohstoffinsel.

Die Lagerinsel (Stockpile Island)

Über das Versorgungsnetz werden die gesamten erzeugten Waffen, Treibstoffe und Ausrüstungsgegenstände zur Lagerinsel transportiert. Von dort verläßt eine Versorgungsdrohne die Güter direkt zum Flugzeugträger, vorausgesetzt es ist Lagerraum an Bord vorhanden. Das Symbol Auf Lagerinsel zentrieren zentriert die Landkarte auf die Lagerinsel und schaltet in eine geeignete Vergrößerung um.



Jede von Ihnen besetzte Insel kann zur Lagerinsel bestimmt werden, sofern sie eine Verbindung zur Basis hat. Außerdem empfiehlt es sich, die Lagerinsel gut zu verteidigen (d.h. machen Sie die umliegenden Inseln zu Verteidigungsinseln).

Bricht die Verbindung zwischen Lagerinsel und dem übrigen Versorgungsnetz ab, können keine neuen Waren eintreffen und Sie müssen eine schwierige Entscheidung treffen. Entweder warten Sie, bis die Versorgungsdrohne die restlichen Waren zum Träger gebracht hat und benennen dann eine neue Lagerinsel oder Sie bestimmen sofort eine neue Lagerinsel, damit sichergestellt ist, daß neue Ausrüstungsgegenstände eintreffen. Im zweiten Fall gehen jedoch die restlichen Lagerbestände der alten Lagerinsel unwiderruflich verloren.

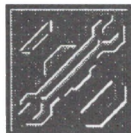
Um eine neue Lagerinsel einzurichten, zentrieren Sie die Karte auf die gewünschte Insel und klicken das Feld PROG an.

SCHADENSKONTROLLE

Aufgrund seiner Konstruktion, die dem zellulären Aufbau der auf Kohlenstoff basierenden Lebensformen nachgebildet ist (der gesamte Bauplan einer Sektion ist in jeder Einzelzelle enthalten), kann sich der Träger selbsttätig reparieren.

Der Schadenskontroll-Computer ist das Herz des Reparatursystems und für das Funktionieren des Trägers verantwortlich. Er registriert den Zustand jeder einzelnen Sektion und steuert das automatische Reparatursystem gemäß den vom Kommandanten festgelegten Prioritäten.

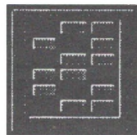
Wird die Schadensanzeige aktiviert, zeigt der Computer ein rotierendes, dreidimensionales Strukturmodell des Trägers, unter dem sich 9 Symbole für die verschiedenen Schiffs-Sektionen befinden. Jedes Symbol ist mit einem Prozentwert versehen, der den Zustand der entsprechenden Sektion wiedergibt. Wird eines der Symbole angewählt, erscheint die graphische Darstellung des Schiffsteils im Modell hervorgehoben und ein Informationsfeld mit folgenden Einzelheiten wird eingeblendet:



Carrier Section (e.g. Observation Turret)
Träger-Sektion (z.B. Beobachtungsturm)

Repair Priority (Low, Medium, High)
Reparatur-Priorität (Gering, Mittel, Hoch)

Repair Status	(Fully functional, Under Repair)
Reparatur-Status	(voll funktionstüchtig, wird repariert)
Condition	(Operative, Inoperative, Reduced Efficiency)
Zustand	(Einsatzbereit, nicht einsatzbereit, verringerte Wirksamkeit)



Unter den Prozentwerten wird der aktuelle Reparatur-Status angezeigt. An ihm ist abzulesen, welche Sektionen sich gerade in Reparatur befinden. Mit dem Symbol PRIORITÄTEN FESTLEGEN, rechts von den Sektions-Symbolen, können Sie die Reparatur-Dringlichkeit für jede einzelne Sektion festlegen. Die verfügbaren Prioritätsstufen sind HIGH (Hoch), MEDIUM (mittel) und LOW (gering).

Die Priorität des automatischen Reparatur-Systems (Automatic Repair System) selbst sollte immer hoch eingestuft werden, da dieses System die übrigen Träger-Sektionen repariert. Alle anderen Prioritäten sollten der jeweiligen Situation angepaßt werden. Befindet sich zum Beispiel der Träger im Stillstand und wird von feindlichen Flugzeugen angegriffen, so ist es sinnvoll, das Lasergeschütz (Laser Cannon) und die Raketen-Abschubanlagen (Missile System) auf hohe Priorität zu setzen und andere Sektionen, wie die Maschinen (Engines), herunterzustufen.

Der automatische Reparaturcomputer wird die Sektionen mit hoher Priorität zuerst reparieren, wobei er die insgesamt verfügbare Reparaturzeit gleichmäßig auf alle Sektionen verteilt. Sind diese instandgesetzt, werden nachfolgend die Sektionen mit mittlerer und abschließend die mit geringer Priorität repariert. Viele Sektionen sind schon wieder einsatzbereit, wenn ihr Reparatur-Status über 50 % liegt. Allerdings funktionieren sie dann nur mit verringerter Leistung und geringerer Wirkung.

LAGERRÄUME (Stores)

Ausrüstungslager



Der Stauraum des Trägers enthält Ausrüstungsgegenstände und Treibstoffvorräte. Sie werden vom Quartiermeister-Computer verwaltet werden.

Für alle Arten Waffen, für Fahrzeuge, Materialien und andere Ausrüstungsgegenstände gibt es jeweils ein Symbol, unter dem die verfügbare Menge angezeigt wird.

Klicken Sie eines der Symbole an, vergrößert sich die Anzeige und Sie erhalten Informationen und eine detaillierte Grafik des gewählten Gegenstandes. Um zum Lager-Hauptbild zurückzukehren, klicken Sie auf das EXIT Feld.

Nachschub kann auf den von Ihnen besetzten Inseln aus den geförderten Rohstoffen hergestellt werden. Ist der jeweilige Ausrüstungsgegenstand fertiggestellt, wird er auf dem sichersten Weg von der Lagerinsel zum Träger gebracht.

Treibstoffvorräte

Unten auf dem Bildschirm sind drei Balkenanzeigen für die Treibstoffarten zu erkennen, die auf dem Träger gelagert werden: Flugzeug-Treibstoff, AAV-Treibstoff und Schiffs-Treibstoff.

Ersatz-Treibstoff kann raffiniert und über das Versorgungsnetz zwischen den Inseln zum Träger gebracht werden.

Nachschub-Prioritäten (Supply priorities)

Nachdem Sie das Symbol für die NACHSCHUB-PRIORITÄTEN angeklickt haben, gelangen Sie in ein Bild, mit dem Sie die Produktivität Ihres Inselkomplexes steuern können. Hier legen Sie fest, mit welcher Geschwindigkeit im Versorgungsnetz Ersatz für Waffen und andere Ausrüstung produziert wird. Klicken Sie die beiden Pfeile an, um sich die einzelnen Ausrüstungsgegenstände zeigen zu lassen.

Neben dem Ausrüstungssymbol liegt das dazugehörige Prioritätsfeld mit den drei Einstellmöglichkeiten HIGH (Hoch), MEDIUM (Mittel) und LOW (Gering). Das Versorgungsnetz erzeugt zuerst Gegenstände, die mit hoher Priorität versehen sind, danach die mit mittlerer und abschließend die mit geringer Priorität. Zum Einstellen klicken Sie einfach auf die Wörter HIGH, MEDIUM oder LOW.

Rechts vom Prioritätsfeld sehen Sie das Mengenfeld. Hier wird die maximale Herstellungsmenge für jeden Ausrüstungsgegenstand angezeigt. Um die Werte zu verändern klicken Sie das Feld an (es wird nun hervorgehoben) und geben durch Anklicken der numerischen Tasten auf dem Bildschirm die neuen Werte ein. Neben der Null befindet sich ein Delete-Knopf, mit dem Sie einzelne Zahlen löschen und rechts der Ziffern 3 und 6 eine Cancel-Taste, mit der Sie erfolgte Änderungen komplett rückgängig machen. Über der Cancel-Taste liegt die Enter-Taste, die Sie nach Eingabe der gewünschten Menge betätigen müssen.

Legen Sie mit der vorgenannten Prozedur alle Prioritäten und Mengen für die benötigten Ausrüstungsgegenstände fest. Sind die Werte eingegeben, weist das Kommandozentrum der Basisinsel die Fabriken auf den Fabrikationsinseln an, zuerst die Waren mit hoher Priorität zu fertigen. Sind die

Aufgaben mit hoher Priorität erfüllt, folgen die mittlerer und abschließend die geringer Priorität.

Die Fertigwaren werden zur Lagerinsel transportiert und die mit der Nachschub-Priorität festgelegten Mengen nach Möglichkeit immer vorrätig gehalten. Klicken Sie das CANCEL-Feld an, werden alle Änderungen der Prioritäten, die nach Aufruf dieser Funktion eingegeben wurden, rückgängig gemacht. Durch Anklicken des EXIT-Feldes gelangen Sie zum Lager-Hauptbildschirm zurück.

Treibstoff-Prioritäten (Fuel priorities)

Die drei Treibstoffarten können in derselben Weise wie die Ausrüstungsgegenstände mit Prioritäten versehen werden. Setzen Sie auch hier die Wertungen HIGH, MEDIUM oder LOW ein und die Produktion wird in der vorgegebenen Reihenfolge gesteuert.

Auch hier versetzt das CANCEL-Feld alles in den Status zurück, der herrschte, als Sie den Bildschirm für die Treibstoff-Prioritäten aktivierten. Exit bringt Sie in den Hauptlager-Bildschirm zurück.

Waren-Transfer (Supply transfer)

Die gesamte hergestellte Ausrüstung wird von den Fabrikationsinseln zur Lagerinsel transportiert und dort gesammelt, bis der Träger versorgt werden muß. Mit dieser Funktion können Sie Waren von der Lagerinsel in die Transportdrohne verladen, die sie anschließend zum Träger bringt. Zur Übergabe muß sich der Flugzeugträger in Reichweite der Lagerinsel aufhalten. Ist dies nicht der Fall oder sind die Kommunikationseinrichtungen des Trägers beschädigt, können Sie nicht auf die Transfer-Funktion zugreifen.

Klicken Sie die horizontalen Pfeile an, um Güter von der Lagerinsel in die Transportdrohne zu schaffen. Sie erhalten eine Meldung, falls der verfügbare Lagerraum an Bord des Trägers oder die maximale Nutzlast der Transportdrohne überschritten ist.

Zum Verlassen des Waren-Transfer-Bildschirms klicken Sie EXIT an.

Treibstoff-Transfer (Fuel transfer)

Der Treibstoff-Transfer-Bildschirm ermöglicht das Beladen der Drohne mit Treibstoffen für den Träger, die AAV's und die Flugzeuge.

Mit Hilfe der Pfeile bestimmen Sie die Treibstoffmenge, die in die Transportdrohne gebracht wird und das Exit-Feld bringt Sie zum Lager-Hauptbildschirm zurück. Wird die Kapazität der Flugzeugträger tanks überschritten, erhalten Sie eine entsprechende Meldung.

Absenden der Transfer-Drohne

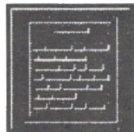
Wurde die Transfer-Drohne mit Versorgungsgütern und Treibstoff beladen, klicken Sie das START-Symbol links unten auf dem Kontrollpult an, um die Drohne von der Lagerinsel zum Flugzeugträger zu schicken, falls dieser sich in Reichweite befindet. Die Transfer-Drohne verläßt die Lagerinsel und legt kurz darauf am Träger an.

Hat die Transfer-Drohne die Güter entladen, fährt sie zur Lagerinsel zurück. Zum Schutz vor Angriffen wurde sie so konstruiert, daß Sie halb tauchfähig ist.

Beachten Sie, daß, während die Transfer-Drohne sich beim Träger befindet, keine passiven Verteidigungsdrohnen und AAV's angedockt oder abgesetzt werden dürfen, obwohl Sie die Docksequenz auf dem AAV Kontrollbild sehen können.

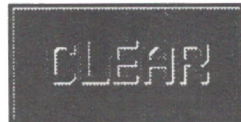
Wird die Transfer-Drohne während ihres Rendezvous mit dem Träger angegriffen, klicken Sie auf das ABORT-Symbol, um sie unter Wasser zur Lagerinsel zurückzuschicken, wo sie vor dem Feind in Sicherheit ist.

NACHRICHTEN (Messaging)



Der Träger ist mit einem umfassenden Nachrichten-System ausgestattet. Jedes Mal, wenn einer der Bordcomputer eine Nachricht zur Nachrichtenzeile schickt, wird diese auch dem Nachrichten-Computer übergeben. Wählen Sie das Nachrichten-Symbol an, können Sie die letzten 16 Nachrichten der vergangenen 5 Minuten lesen und werden auch darüber informiert, wann jede einzelne Nachricht eintrifft.

Durch Anklicken von CLEAR löschen Sie den Nachrichtenspeicher.



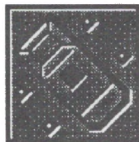
TRÄGER-VERTEIDIGUNG



LASER-GEFECHTSTURM (Laser turret)

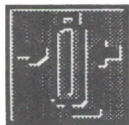
Auf dem Oberdeck des Trägers ist ein drehbarer Turm mit einem chemischen Hochenergie-Laser installiert. Der Turm verfügt über zwei Bewegungsachsen. Er kann sich um 360 Grad drehen sowie nach oben und unten schwenken.

Der Gefechtsurm kann direkt gesteuert werden, indem Sie Maus oder Joystick nach links, rechts, oben oder unten bewegen. Alternativ dazu können Sie auch den Zeiger-Modus aktivieren und das Laservisier mit Hilfe der vier Feilsymbole ausrichten. Zum Feuern klicken Sie in den Bereich zwischen den vier Pfeilen.



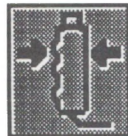
Um die Stellung des Turmes während des Visiervorganges im Auge zu behalten, blendet der Zielcomputer des Trägers eine Abbildung des Turms in der linken unteren Ecke der Anzeige ein. Dies ist eine große Hilfe, wenn Sie den Himmel absuchen, da es dort keinerlei Orientierungsmöglichkeiten gibt.

Rechts der vier Pfeile liegt die Zoom-Steuerung. Hiermit können Sie ein Zielobjekt in vier verschiedenen Vergrößerungsstufen, von 1-fach bis 8fach, heranholen. Das erleichtert es, landgestützte Ziele vom Träger auszumachen und feindliche Flugzeuge anzuvisieren, bevor Sie in Reichweite der übrigen Verteidigungssysteme des Trägers kommen.



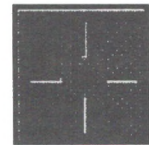
Rechts von den Zoomsymbolen liegen die Sinnbilder für HORIZONTAL und VERTIKAL ZENTRIEREN, mit denen Sie den Gefechtsurm sowohl in der X als auch der Y-Achse stabilisieren können.

Bei dem Laser handelt es sich um ein Hochenergie-Zwillingstrahl-Modell mit großer Reichweite und, da er seine Energie direkt aus dem Neutronenantrieb des Trägers bezieht, äußerst wirkungsvoll gegen fast alle Arten von Zielen.



Ganz rechts auf dem Kontrollpult wird die Laser-Temperatur angezeigt, da der Laser bei jedem Abschuß enorme Hitzemengen erzeugt. Wird die Temperatur zu hoch, arbeitet der Laser zuerst mit verringerter Leistung und versagt schließlich ganz. Steigt die Laser-Temperatur in die Gefahrenzone, sollten Sie ihn erst ausreichend abkühlen lassen, bevor Sie ihn erneut einsetzen. Setzen Sie die Reparaturpriorität für die Laserkanone hoch, falls sie nicht mehr voll funktionstüchtig ist.

Auf der linken Seite des Bildschirms liegt die Informationsanzeige. Hier wird der laufende Status des Turms und der Kanone eingespielt und Warmmeldungen gegeben, wenn der Laser zu überhitzen beginnt.



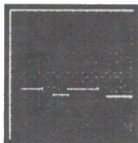
KÖDER-LEUCHTBOMBEN (Decoy flares)

Ein fester Bestandteil des Luftabwehrsystems des Flugzeugträgers sind die Köder-Leuchtbomben - es handelt sich dabei um extrem heiße, auf Magnesium basierende Geschosse, die vom Oberdeck des Trägers abgefeuert werden und einkommende, infrarotgesteuerte Raketen ablenken sollen. Die Leuchtbomben werden automatisch von einer Weitwinkelkamera verfolgt, die auf dem Flugzeugträger montiert ist.

Um eine Leuchtbombe abzufeuern, klicken Sie auf das ABSCHUSS - Symbol. Die Leuchtbombe steigt steil empor und sinkt dann langsam zur Erde zurück. Aufgrund ihres geringen Gewichtes, neigen Leuchtbomben jedoch dazu vom Träger weggetrieben zu werden, je nach Richtung und Stärke des Windes.

Sie können mehrere Leuchtbomben hintereinander abschießen, doch dauert es einige Sekunden bis der Leuchtbombenwerfer nachgeladen ist. Die Weitwinkelkamera folgt automatisch der zuletzt abgefeuerten Leuchtbombe.

Die Informationsanzeige links vom Abschußsymbol zeigt die Anzahl aktiver Leuchtbomben und wieviele noch an Bord des Trägers vorhanden sind. Außerdem erscheint dort eine Nachricht, ob zur Zeit eine Leuchtbombe abgefeuert werden kann.



BODEN-BODEN-RAKETEN (Surface-to-surface missiles)

Da der Flugzeugträger auch in sehr seichtem Wasser vor einer Insel operieren kann, wurde das revolutionäre "Hammerhead"-Projekt, ein niedrig fliegender, ferngesteuerter Marschflugkörper, in das Waffensystem des Trägers aufgenommen, um damit auf Inseln befindliche Einrichtungen und Fahrzeuge des Gegners anzugreifen.

Der Träger ist zu diesem Zweck mit ferngelenkten Spionagedrohnen ausgestattet, von denen immer eine zur Zeit hinaufgeschickt werden kann. Die Drohne liefert ein Luftbild an das Schiff, mit dessen Hilfe Sie mehrere Boden-Boden-Raketen zielen und auf jedes beliebige Objekt in Reichweite der Drohne abfeuern können.

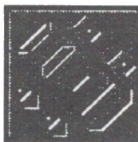
Klicken Sie das START-Symbol an, um die Drohne zu starten. Hat diese ihre Gipfelhöhe erreicht, sinkt sie langsam wieder zu Boden und zerstört sich kurz vor dem Aufprall selbst.

Während des Abstiegs können Sie mit der rechten Maustaste (oder der Leertaste, wenn Sie einen Joystick benutzen) den Zielmodus aktivieren. Der Zeiger verwandelt sich dann in ein Fadenkreuz.

Bewegen Sie das Fadenkreuz auf ein Ziel und drücken Sie den Feuerknopf, um das Geschöß auszulösen. Da die Rakete dicht über dem Boden fliegt, ist sie nicht besonders effektiv gegen Flugzeuge einzusetzen, da diese ihre Flughöhe variieren können.

Ist eine Rakete abgefeuert, dauert es einige Sekunden, bis der Werfer für einen weiteren Schuß bereit ist. Während dieser Zeit visieren Sie am besten schon das nächste Ziel an und feuern, sobald der Werfer erneut einsatzfähig ist.

Sowohl Raketen als auch Spionagedrohnen gibt es nur in begrenzten Mengen, doch auch hierfür wird Ersatz im Inselkomplex produziert. Unten links auf dem Kontrollpult wird angezeigt, wieviele Raketen und Drohnen noch verfügbar sind und die Nachrichtenzeile gibt Aufschluß, ob sie zum Abschuß bereit sind oder der Werfer gerade nachgeladen wird.



DROHNEEINSATZ

Drohnen sind aufblasbare Ablenkvorrichtungen zur Abwehr von tieffliegenden Raketen. Sie werden vom Verteidigungscomputer des Flugzeugträgers ferngesteuert. Die Drohnen folgen dem Träger automatisch bei jeder Bewegung und ihre Anordnung kann jederzeit neu programmiert werden.

Nähert sich eine feindliche Rakete einer Drohne, erzeugt diese ein Hitze- und elektromagnetische Interferenzen, um das Raketen-Leitsystem zu täuschen und so vom Träger abzulenken.

Jede direkte Berührung mit einer Drohne führt zur sofortigen Detonation des hochbrisanten Sprengstoffes, der sich in der aufblasbaren Hülle verbirgt. Die druckempfindlichen Sensoren sind so eingestellt, daß große Wellen oder Meerestiere, die zufällig die Außenhülle der Drohne berühren, keine Detonation auslösen.

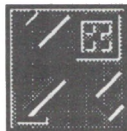
Zu Beginn ist der Träger mit 8 Drohnen ausgestattet. Vier davon sind im Einsatz und vier im Ausrüstungslager. Wird eine Drohne zerstört, kann Ersatz aus dem Lager hergeschafft werden. Die Kommandozentren können Ersatzdrohnen fertigen und zum Träger verschiffen, falls die erforderlichen Rohmaterialien innerhalb des Inselkomplexes verfügbar sind.

Nach Aktivierung des Drohnen-Einsatz-Bildschirms können Sie die Drohnen manuell in die gewünschte, strategische Position bringen.

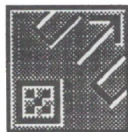
Links unten auf dem Bildschirm befindet sich die Drohnen-Informationsanzeige. Hier sehen Sie die Zahl der aktiven Drohnen, die Anzahl der Drohnen, die sich noch im Lagerraum befinden, und eine Nachrichtenzeile informiert Sie über ihren aktuellen Status.

Die Hauptanzeige stellt den Träger und die Sicherheitszone dar, die bestimmt, wie dicht Drohnen höchstens an den Träger herangebracht werden dürfen. Befinden sich die Drohnen zu nah am Träger, besteht die Gefahr, daß sie vom Schiff selbst ausgelöst werden.

Absetzen der Drohnen



Um eine angedockte oder eine Ersatzdrohne abzusetzen, klicken Sie das ABSETZ-Symbol an. Die Drohne wird stationierungsbereit zum Heck des Trägers gebracht. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis vier Drohnen bereitstehen, und klicken Sie anschließend auf SELECT, um sie an ihre Bestimmungsorte zu senden. Wenn Sie das Drohnensymbol anklicken und mit gedrückter Maustaste an eine neue Stelle ziehen, können Sie Drohnen individuell umsetzen und so eine ganz eigene Verteidigungsaufstellung bilden. Sogar während eine Drohne gerade an ihre neue Position fährt, kann sie angeklickt und in der beschriebenen Weise umdirigiert werden.



Andocken der Drohnen

Klicken Sie das ANDOCK-Symbol an und alle vier Drohnen werden zurück zum Heck des Trägers beordert und an Bord genommen. Sind Drohnen aktiv, verringert sich die Geschwindigkeit des Trägers. Wenn Sie mit Höchstgeschwindigkeit fahren wollen ist es deshalb ratsam, alle Drohnen wieder anzudocken.

Drohnenmuster-Datei

Unten rechts auf dem Bildschirm befindet sich die Drohnenmuster-Datei. Sie besteht aus einer Miniaturausgabe des Drohnen-Einsatz-Bildschirms, an dessen Seiten ein "+" und ein "-" Symbol zu erkennen sind. Durch Anklicken der Symbole können Sie neun verschiedene, bereits vordefinierte Drohnenaufstellungen anwählen. Klicken Sie auf SELECT, nehmen die aktiven Drohnen die gerade angezeigten Positionen ein. Auch hier können die Drohnen, noch während sie sich an die Zielpunkte bewegen, umdirigiert werden.



INFORMATION ÜBER DEN VERTEIDIGUNGSZUSTAND DES TRÄGERS

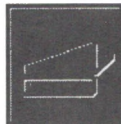
Die Verteidigungs-Information nimmt den gesamten Bildschirm ein. Sie besteht aus vier Teilen und gibt den aktuellen Reparaturstatus jeder Verteidigungssektion des Trägers wieder (z.B. DAMAGED (beschädigt), INOPERATIVE (funktionsunfähig) usw.). Ist der Status "ACTIVE" (aktiv), wird angegeben, wieviele Einheiten noch an Bord vorrätig sind, ob gerade nachgeladen wird (z.B. Leuchtbomben-Werfer) und vieles mehr.

KONTROLLE DER AMPHIBISCHEN ANGRIFFSFAHRZEUGE

DIREKTE STEUERUNG



Das amphibische Angriffsfahrzeug - AAV (Amphibious Assault Vehicle) - der "Walrus"-Klasse ist ein hochentwickelter und universell einsetzbarer Panzer für beliebiges Terrain mit einer Vielzahl spezieller Funktionen, die ihn besonders für den Einsatz in der Umgebung des Flugzeugträgers geeignet machen. Er kann mit vielen unterschiedlichen Waffen, einschließlich des schweren, chemischen Avatar-Lasers, der drahtgelenkten Harbinger Boden/Boden-Rakete, sowie einer Anzahl spezieller Frachtbehälter bestückt werden. Der Flugzeugträger trägt bis zu acht AAV's, obwohl immer nur vier gleichzeitig eingesetzt werden können. Die aktiven AAV's sind im Fahrzeughangar des Trägers untergebracht. Informationen über Ausrüstung, Kursprogrammierung, Absetzen und Andocken von AAV's folgen noch später in dieser Anleitung.



Ist ein AAV ausgerüstet und abgesetzt, wählen Sie das Symbol für direkte Steuerung und klicken das entsprechende AAV-Symbol (1-4) links auf dem Kontrollpult an. Das AAV befindet sich immer noch in der Nähe des Trägers oder an dem Ort, wo der Träger lag, als das Fahrzeug ausgesetzt wurde.

Um die Steuerung des AAV zu übernehmen, wählen Sie nun mit der rechten Maustaste oder der Leertaste den direkten Kontrollmodus.

Lenkung des AAV

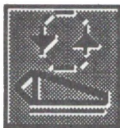
Stellen Sie die gewünschte Geschwindigkeit ein, indem Sie direkt auf die Geschwindigkeitsanzeige (Speed) klicken - das Tempo steigt oder sinkt, bis der korrekte Wert erreicht ist. Die Höchstgeschwindigkeit eines AAV beträgt zu Lande 184 km/h, doch wird sie direkt vom Reparaturstatus beeinflusst. Zu Wasser beeinträchtigen Wellenbewegungen und Reibungswiderstand die Höchstgeschwindigkeit, jedoch liegt sie nur ca. 10 % niedriger als zu Lande.



Um das AAV zu lenken, bewegen Sie einfach die Maus (oder ein anderes Steuerinstrument) nach links oder rechts. Je weiter Sie die Maus bewegen, desto schneller dreht das AAV.

Beim "Walrus" handelt es sich um ein zweiteiliges Fahrzeug, d.h. das Oberteil kann sich frei auf dem Chassis - im Wasser zugleich der Rumpf - bewegen. Entsprechend gibt es zwei Einstellungen. In der ersten ist das Oberteil fixiert, in der zweiten kann es frei rotieren.

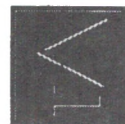
Klicken Sie auf das Symbol für FREI ROTIEREN, wenn das Oberteil separat drehbar sein soll (das Symbol wird farblich hervorgehoben, sobald es aktiv ist). Die Funktion ist nützlich, wenn sich das AAV vorwärts bewegt und angegriffen wird. Sie können den Turm drehen, um den Feind anzuvisieren und zu attackieren, ohne daß der Kurs geändert werden muß. Zum Abschalten der Funktion klicken Sie das Symbol FREI ROTIEREN erneut an.



Zum Stoppen einer Drehung klicken Sie das Symbol ZENTRIEREN an. Halten Sie dabei die Taste einen Augenblick gedrückt, schwingt das Oberteil herum und wird in Geradeausstellung verriegelt.

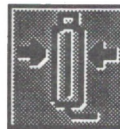
Der "Rückspiegel"

Durch Anklicken des Symbols für den "RÜCKSPIEGEL", das sich rechts unten auf dem Kontrollpult befindet, wird auf die Ansicht aus dem Heck des AAV umgeschaltet. Um diese Option zu deaktivieren, klicken Sie das "RÜCKSPIEGEL"-Symbol ein zweites Mal an.



Landung

Das AAV ist ein voll amphibisches Fahrzeug, das sich im Wasser in halbgetauchtem Zustand fortbewegt, wobei das Chassis als Rumpf dient und den nötigen Antrieb liefert. Erreicht ein AAV die Küste, wird die Steuerung kurzfristig vom automatischen Landungsmechanismus übernommen. Das AAV richtet sich selbst so aus, daß es im rechten Winkel auf das Land trifft, schaltet in eine geeignete Geschwindigkeit, geht an Land und kehrt zur ursprünglich gewählten Geschwindigkeit zurück.



Beim Verlassen einer Insel wird derselbe Vorgang in umgekehrter Reihenfolge durchgeführt.

AAV Reichweite

Zwei Faktoren begrenzen die Reichweite des AAV. Einer davon ist Treibstoff. Der Treibstoff an Bord des AAV reicht für eine Strecke von 264 km. Geht Ihrem AAV der Treibstoff aus, müssen Sie ein anderes AAV mit einem Reservetreibstoff-Behälter aussenden, um es zu bergen.

Da AAV's vom Träger aus ferngesteuert werden, muß das Bild der auf dem Fahrzeug montierten Kamera über ein verschlüsseltes Videosignal zum Schiff gesendet werden. Aufgrund spezifischer Eigenschaften dieses Signals ist der Aktionsbereich des AAV auf einen festen Bereich rund um den



Flugzeugträger beschränkt. Gerät des AAV an die Grenze dieser Entfernung (bei ungefähr 20 Kilometern), wird das Telemetriesignal erheblich schwächer und die Bildqualität verschlechtert sich. Entfernt sich das AAV weiter vom Träger (bis zu ca. 26 km) geht das Signal völlig verloren und das Fahrzeug vernichtet sich selbst, um nicht in Feindeshand zu fallen.

AAV Radar

Das AAV verfügt über ein Kurzstreckenradar, das mit dem RADAR Symbol unten rechts auf dem Kontrollpult aktiviert wird. Der Radarschirm zeigt alle wichtige Objekte wie Flugzeuge, andere AAV's, Flugzeugträger, Vulkane usw., sowie die Küstenlinie, sofern sie sich in der Nähe befindet. Das Radar schalten Sie ab, indem Sie das entsprechende Symbol noch einmal anklicken.



AAV Statusanzeige

In der Mitte des Kontrollpultes für direkte Steuerung, zwischen den beiden Symbolgruppen, liegt die Statusanzeige. Sie besteht aus drei Miniaturbildschirmen, die durch Klicken in dieser Anzeige nacheinander aufgerufen werden können.

POSITION	Derzeitige Position des AAV, angegeben als X- und Y-Koordinaten relativ zur Kartenmitte
BEARING	Richtung des AAV in Standard-Kompaßwerten zwischen (Richtung)000 und 359 Grad.
ISLAND	Name der Insel, in deren Reichweite sich das AAV (Insel) gerade befindet.
EQUIPMENT	Liste der Waffen und Ausrüstung, die das AAV mit (Ausrüstung) sich führt und die dazugehörigen Mengenangaben.
REPAIR STATE	Reparaturstatus des AAV in Prozent. Erhält das (Reparatur- Fahrzeug mehrere Treffer, werden Geschwindigkeit status) und Manövrierfähigkeit in direkter Abhängigkeit vom Reparaturstatus beeinträchtigt. Sinkt der Wert unter 12 %, entsteht im AAV ein Treibstoffleck. In diesem Fall verbleiben Ihnen noch zwei Minuten zum Andocken für Reparaturen an den Träger, bevor dem AAV der Treibstoff ausgeht. Sinkt der Reparaturstatus noch weiter ab, kann die Zelle des AAV die Schäden nicht mehr verkraften und das Fahrzeug explodiert.
PAYLOAD	Gesamtgewicht der Ausrüstung des AAV in Kilogramm. (Nutzlast)
Waffensysteme	Ein AAV kann zwei Waffenarten gleichzeitig tragen, doch verfügen beide nur über eine begrenzte Lebensdauer.

Chemischer Laser Modell Avatar (Avatar chemical laser)



Der Avatar-Laser ist ein chemischer Hochleistungs-Impuls-Laser. Die Einheit enthält eine eigene Energieversorgung, so daß sie auch noch funktioniert, wenn dem AAV der Treibstoff ausgegangen ist. Allerdings ist die Lebensdauer auf vierzig Schuß begrenzt, da die chemischen Reagenzien danach instabil werden. Aus diesem Grunde wird der Laser nach Überschreiten der maximalen Schußzahl automatisch vom Waffenkontrollsystem des AAV abgeworfen.

Wählen Sie das LASER-Symbol und die direkte Steuerung (drücken Sie die rechte Maustaste oder die Leertaste). Drücken Sie den Feuerknopf, um die Laserkanone auszulösen.

Harbinger Boden/Boden-Rakete (Harbinger surface-to surface missile)

Die Harbinger-Rakete ist eine der leistungsfähigsten, ferngelenkten Raketen, die es zur Zeit gibt und wurde speziell für den Einsatz in AAV's entwickelt. Sie ist mit einem präzisen Drahtlenksystem ausgestattet und sehr wirkungsvoll, wenn sie gegen nahe Bodenziele eingesetzt wird.

Klicken Sie das RAKETEN Symbol links unten auf dem Kontrollpult an. Drehen Sie das AAV in die ungefähre Richtung Ihres Zieles und drücken Sie den Feuerknopf. Die Harbinger Rakete wird gestartet und eine "Bild im Bild"-Ansicht der Rakete erscheint im rechten, unteren Viertel der Anzeige.



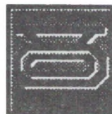
Während des Fluges setzt das AAV seine Fahrt fort, während Sie die direkte Kontrolle des Geschosses übernehmen. Mit Ihrem Steuerinstrument (Maus, Joystick) können Sie die Rakete auf, ab, nach links und rechts bewegen. Die maximale Reichweite der Rakete beträgt 0,5 km, nach deren Überschreiten sie sich selbst zerstört (Der Timer ist in der rechten oberen Ecke der Anzeige zu sehen). Eine Detonation erfolgt, wenn die Rakete mit dem Boden, der Wasseroberfläche oder einem Ziel kollidiert. Allerdings kann der Treffer einer Laserkanone das Geschöß abfangen.

Abwerfen von Frachtbehältern

Das AAV besitzt eine universelle Frachtbehälter-Halterung, mit der es eine Anzahl verschiedener Behältertypen transportieren kann, jedoch immer nur einen Behälter zur Zeit.

Zum Abwerfen eines Frachtbehälters, klicken Sie im Zeigermodus auf das BEHÄLTER-Symbol und drücken im direkten Kontrollmodus den Feuerknopf, um den Abwurf zu veranlassen.

Frachtbehälter werden bei der Ausrüstung ausgewählt und es gibt folgende Arten:



Automatische Baumaschine für Kommandozentren Der ACCB (Automatic Control Centre Builder)

Behälter ist der Grundstein für die Erschließung des Inselkomplexes. Es handelt sich um eine hochentwickelte Kombination aus Computer und Droid. Wird sie auf einer unerschlossenen Insel ausgesetzt, übernimmt sie die Konstruktion des Kommandozeptrums, das nach seiner Vollendung die Insel kontrolliert und die Verteidigung der Insel und/oder Fabrikationsstätten aufbaut (Ölbohrtürme, Fabriken usw.)

Es gibt drei ACCB-Varianten - eine für jeden Inseltyp, der geschaffen werden kann. Das sind:

DEFENCE-ACCB

Verteidigungs ACCB (zum Schutz des übrigen Netzes)

RESOURCE-ACCB

Rohstoff ACCB (zum Abbau von Rohstoffen)

FACTORY-ACCB

Fabrikations ACCB (zur Herstellung von Ausrüstungsgegenständen aus den geförderten Rohstoffen)

Es kann immer nur eine ACCB erfolgreich auf einer Insel abgesetzt werden. Hat sie erst einmal mit der Konstruktion des Kommandozeptrums begonnen hat, haben weitere ACCB's, sowohl von Ihnen als auch dem Gegner eingesetzt, keinerlei Funktion. Der Aufbau eines Kommandozeptrums kann nicht gestoppt werden und um eine Insel zurückzugewinnen, auf der eine gegnerische ACCB ausgesetzt wurde, müssen Sie warten, bis der Bau des Kommandozeptrums abgeschlossen ist.

Wollen Sie die Aufgabe einer Insel ändern (z.B. eine Verteidigungsinsel in eine Fabrikationsinsel verwandeln), müssen Sie das Kommandozeptrum zerstören und eine neue ACCB aussetzen. Ist ein Kommandozeptrum zerstört, werden die übrigen Einrichtungen auf der Insel demontiert und ihr Inhalt dem Versorgungsnetz als Rohstoff wieder zugeführt, obgleich einige der Rohstoffe im Demontageprozeß verlorengehen.

Virusbombe (Virus bomb)

Hat eine gegnerische ACCB ein Kommandozeptrum errichtet, kann dieses nur mit Hilfe intensiven Beschusses vernichtet werden (Kommandozeptren werden sind mit einem extrem starken Neutronenschutzschild gesichert)

Die Alternative besteht darin ein AAV mit einer ferngesteuerten Umprogrammierungsvirus-Bombe auszustatten. Wird diese am Eingang des Kommandozeptrums abgeworfen, explodiert sie. Das Virus wird freigesetzt und "infiziert" das Steuersystem des Kommandozeptrums. Nach und nach programmiert das Virus nun das Kommandozeptrum so um, daß am Ende dieses Vorganges die Insel in eine eigene umgewandelt und Teil ihres Versorgungsnetzes wird. Ist die Umprogrammierung abgeschlossen, arbeiten alle Einrichtungen auf der Insel für Sie und gegen den Feind.

Der Zeitraum zwischen Abwerfen des Virus und Umstellung des Kommandozeptrums hängt von der Position der Insel im Inselkomplex ab - ist es ein Außenposten, wird es leichter sein, sie zurückzuerobern als eine Insel in einer zentraleren Netzposition.

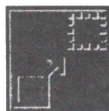
AAV Reservetreibstoff-Behälter (AAV refuelling pod)

Geht einem AAV im Einsatz der Treibstoff aus, ist es faktisch unbeweglich und jedem feindlichen Angriff hilflos ausgeliefert. Jedoch kann das betroffene AAV gerettet werden, indem Sie ein anderes AAV mit einem Reservetreibstoff-Behälter ausstatten und es zum liegengeliebten Fahrzeug dirigieren.

Zum Auftanken eines AAV, fahren Sie das Fahrzeug mit dem Treibstoffbehälter so heran, daß die Fahrzeuge Bug an Bug stehen. Danach wählen Sie das Behältersymbol und werfen ihn ab. Das unbewegliche AAV ist automatisch wieder aufgetankt und der Behälter entleert.

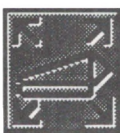
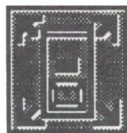
AAV NAVIGATION

Die AAV Navigations-Sektion ist eine der Schnittstellen zum hochentwickelten Navigationscomputer des Flugzeugträgers. Von hier aus können Sie für jedes AAV einen individuellen Kurs einstellen.

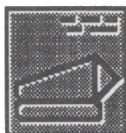


Zur Festlegung des Kurses klicken Sie zuerst auf das AAV, dessen Kurs sie programmieren wollen. Das AAV muß sich dazu im Hangar befinden oder gerade unterwegs sein. Benutzen Sie die Karten-Funktionen (wie im Abschnitt "Karten-Kontrolle" des Flugzeugträgers beschrieben) um die Karte in die erforderliche Vergrößerung zu bringen und klicken Sie dann auf den Zielpunkt. Eine kleine Fadenkreuz-Markierung erscheint an dieser Stelle.

Danach stellen Sie die Geschwindigkeit ein, mit der das AAV fahren soll, indem Sie auf die beiden Pfeil-Symbole rechts unten auf dem Kontrollpult klicken. Um diese Einstellungen im Navigationscomputer zu speichern, klicken Sie PROG an, worauf ein kleiner Kreis mit der Nummer des AAV zur Markierung des Zielortes erscheint. Vorausgesetzt das AAV läuft bereits unter Autopilot und befindet sich außerhalb der Andockzone, so ändert es unverzüglich seinen Kurs und steuert den Zielpunkt an. Ist das AAV noch nicht auf Autopilot geschaltet, klicken Sie auf das PROG Feld und halten die Taste einen Augenblick gedrückt, bis der Autopilot aktiviert wird. Befindet sich das AAV noch im Hangar, schlägt es den Kurs ein, sobald Sie es abgesetzt haben. Wollen Sie ein Kursprogramm löschen, klicken Sie CLEAR an. Denken Sie immer daran, daß AAV's aus zwei Gründen eine begrenzte Reichweite besitzen. Erstens bestimmen die Treibstofftanks die maximale Fahrstrecke - und geht einem AAV der Treibstoff aus, müssen Sie ein Rettungsfahrzeug mit Reservetreibstoff aussenden, um das betroffene Fahrzeug zu bergen (Treibstoffbehälter sind über die AAV Ausrüstungs-Sektion erhältlich, vorausgesetzt sie sind lagermäßig vorhanden). Zweitens haben die AAV-Fernsteuersysteme des Flugzeugträgers nur eine begrenzte Telemetriereichweite, in denen der Feind die Signale nicht stören kann. Bleibt das AAV nicht in der Nähe des Trägers, wird das Telemetriesignal zuerst immer schwächer und bricht dann ganz ab. Geschieht das, vernichtet sich das AAV aus Sicherheitsgründen selbst.



Klicken Sie die Symbole AUF TRÄGER ZENTRIEREN oder AUF AAV ZENTRIEREN an, schaltet die Karte in die zweithöchste Vergrößerung und die Kartenmitte zentriert sich entweder auf den Flugzeugträger oder das angewählte AAV.

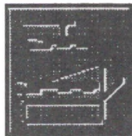


Das KENNUNG-Symbol zeigt, wenn es aktiviert ist, die Nummer des AAV und seine X- und Y-Koordinaten neben der Richtungsdarstellung des Fahrzeuges an, vorausgesetzt die Karte befindet sich in der höchsten Vergrößerungsstufe.

REPORT bestimmt, ob der Navigationscomputer eine Nachricht absetzt, sobald das AAV seinen Zielort erreicht. Üblicherweise ist diese Funktion aktiviert, so das eine entsprechende Mitteilung an Nachrichtenzeile und Nachrichtencomputer ausgegeben wird.

AAV-AUSRÜSTUNG

Bevor ein AAV vom Träger abgesetzt wird, muß es betankt und ausgerüstet werden, denn nach der Herstellung ist das Fahrzeug noch unbewaffnet. Wenn ein AAV in den Hangar des Trägers zurückkehrt, werden alle Waffensysteme entfernt und wieder eingelagert.



Das linke obere Viertel des Bildschirm zeigt den Hangar des Trägers in Richtung Hecktor. Die weiteren Anzeigen beziehen sich auf die Ausrüstungs-Prozeduren. Unten, zwischen den Symbolen, liegt die AAV-Statusanzeige.

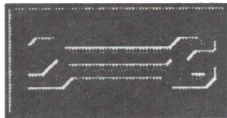
Um ein AAV auszurüsten zu können, muß dieses sich im Hangar befinden (Wird ein AAV im Einsatz zerstört und im Lager des Trägers befindet sich ein Ersatzfahrzeug, wird es automatisch in den Hangar gebracht). Klicken Sie auf das entsprechende AAV-Symbol, um festzulegen, welches ausgerüstet werden soll. Rechts auf dem Bildschirm sehen Sie die Seitenansicht des AAV's mit zwei Montagepunkten. Die Balkenanzeige links zeigt den Treibstoffvorrat und rechts ist der Reparaturzustand in Prozent zu erkennen.

Betanken

Um AAV's zu betanken, klicken Sie auf die Pfeil-Symbole an der Seite des REFUEL-Feldes, bis der gewünschte Füllstand erreicht ist. Unter dem Refuel-Feld befindet sich eine Balkenanzeige, die die gesamte Lagermenge AAV-Treibstoff an Bord des Trägers darstellt.

Ausrüstung mit Waffen

Im linken unteren Viertel der Anzeige sehen Sie die Nutzlast (Payload)-Sektion. Sie informieren sich über die verschiedenen, verfügbaren Waffen, indem Sie auf die seitlich angeordneten "+" und "-" Zeichen klicken. Für jede Waffe wird Ihnen die Lagermenge, das Gewicht und eine Beschreibung zusammen mit einer Abbildung angezeigt. Zwei verschiedene Ausrüstungstypen sind zur Montage auf dem AAV vorgesehen. Zum einen sind dies nach vorn gerichtete Waffen wie chemische Laser oder Raketen-Abschußvorrichtungen und zum anderen sind es Behälter, die vom Heck des AAV's abgeworfen werden können. Haben Sie die gewünschte Waffe gewählt, klicken Sie auf ihre Grafik und ziehen sie mit gedrückter Maustaste auf einen Montagepunkt. Übersteigt der Ausrüstungsgegenstand die Nutzlast des Fahrzeugs, ist er für die Montage an der gewählten Stelle ungeeignet oder ist einfach kein Lagerbestand vorhanden, erhalten Sie eine entsprechende Meldung. Bestimmte Waffen, wie die Werfer für drahtgelenkte Raketen können mehrere Geschosse tragen. Legen Sie die Menge der Geschosse durch Anklicken der Felder links und rechts des Raketenymbols fest. Die ACCB-Behälter werden in der gleichen Weise gewählt. Klicken Sie dazu die Pfeilfelder auf beiden Seiten des Behältersymbols an. Sie können jederzeit eine andere Waffe montieren, indem Sie sie einfach auf einen bereits besetzten Montagepunkt ziehen. Die ursprünglich montierte Waffe wandert ins Lager zurück. Ebenso lassen sich Ausrüstungsgegenstände wieder entfernen. Klicken Sie sie auf dem AAV an und bringen sie mit gedrückter Taste wieder zurück in die Nutzlast-Sektion.



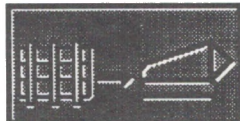
Reparatur der AAV's

Der Reparaturstatus jedes AAV's wird rechts von der Seitenansicht eingeblendet. Um ein AAV zu reparieren, klicken Sie auf das REPARATUR-Symbol. Der Reparaturvorgang kann jederzeit durch Anklicken von CANCEL abgebrochen werden. Erreicht der Reparaturstatus 100 % oder wird eine Reparatur abgebrochen, durchläuft das AAV alle erforderlichen Einsatzvorbereitungen.

Um ein ausgerüstetes und betanktes AAV zum Heck des Trägers in Absetzposition zu bringen, klicken Sie einfach auf das HECK- Symbol. Der Ausgang muß jedoch frei sein.

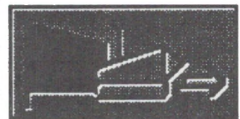
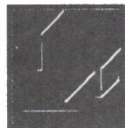
Ersetzen zerstörter AAV's

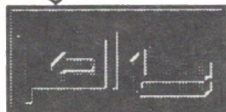
Ist ein AAV beim Einsatz zerstört worden, sollten Sie es durch ein neues ersetzen. Klicken Sie auf das Symbol des vernichteten AAV's und Sie werden sehen, daß das REPARATUR- durch das TRANSFER-Symbol ersetzt wurde. Arbeitet Ihr Inselnetz und werden AAV's hergestellt, so können Sie dieses Symbol anklicken und ein AAV aus dem Lagerraum in den Hangar schicken.



AAV-BETRIEB: Absetzen eines AAV

Ist ein AAV betankt, mit entsprechender Bewaffnung versehen, repariert und zum Einsatz vorbereitet, kann es abgesetzt werden. Wählen Sie das AAV, das Sie absetzen möchten, indem Sie auf das dazugehörige Symbol klicken und anschließend ABSETZEN aktivieren. Das Hecktor öffnet sich, das AAV fährt hinaus und stoppt, sobald es die Andockzone verlassen hat (sofern noch kein Kurs einprogrammiert ist. Ansonsten begibt es sich sofort auf die Reise zum festgelegten Zielort). Dort beginnt das AAV in einer Warteschleife zu kreisen. Das Nachrichtenfenster rechts unten auf dem Kontrollpult gibt den Operationsstatus jedes AAV wieder.

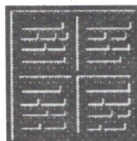




Andocken eines AAV

Befindet sich ein AAV in der Andockzone am Heck des Trägers, können Sie den Befehl zum Docken geben, indem Sie AAV ANDOCKEN anklicken. Danach wird das Fahrzeug automatisch auf Autopilot geschaltet. Nach dem Dockvorgang kehrt es in den Hangar zurück, alle Waffen werden demontiert und es ist zur Neuausrüstung bereit.

Bedenken Sie, daß immer nur ein AAV zur Zeit abgesetzt oder angedockt werden kann.

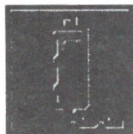


AAV INFORMATIONEN

Die AAV Information nimmt den gesamten Bildschirm ein und ist in vier Bereiche aufgeteilt. Sie zeigt den aktuellen Status aller vier AAV's an (z.B. IN DOCK (angedockt), ACTIVE (aktiv), DESTROYED (zerstört)). Ist das AAV aktiv, werden zusätzlich Angaben über Position, Name der Insel, Reparaturstatus, Gewicht der Nutzlast und Liste der Ausrüstung gemacht.

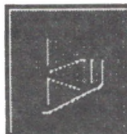
FLUGZEUGKONTROLLE

DIREKTE STEUERUNG



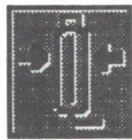
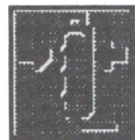
Die Flugzeuge der Manta-Klasse (Multi-role Aircraft for Nautical Tactical Assault - Mehrzweckflugzeug für taktische Marineangriffe) wurden speziell für den Einsatz an Bord von Flugzeugträgern entwickelt. Aus diesem Grund verfügt diese Maschine über einige besondere Funktionen, wie die Fähigkeit auf dem Träger oder der Rollbahn einer Insel zu starten und zu landen, eine sehr variable Kampfgeschwindigkeit und die Möglichkeit, ein breites Spektrum von verschiedenen Waffen und Ausrüstungsgegenständen zu tragen. Der Flugzeugträger trägt bis zu acht Mantas, obwohl immer nur vier gleichzeitig zum Einsatz kommen können. Sind alle acht Mantas an den Träger geliefert, werden weitere Flugzeuge auf der Lagerinsel untergebracht und erst weitertransportiert, wenn sie benötigt werden. Aktive Maschinen sind im Flugzeug-Hangar des Trägers untergebracht, wo sie ausgerüstet, betankt und repariert werden. Informationen über Flugbahn-Programmierung, Ausrüstung, Starten und Landen der Mantas folgen noch später in dieser Anleitung. Wurde ein Manta ausgerüstet, zum Flugdeck geschickt und gestartet,

wählen Sie das Symbol für DIREKTE STEUERUNG und klicken das entsprechende Manta-Symbol (1-4) links auf dem Kontrollpult an. Das Flugzeug fliegt eine Warteschleife in der Nähe des Trägers oder an dem Ort, wo der Träger sich befand, als das Flugzeug startete. Um die Kontrolle über den Manta zu übernehmen, schalten Sie den AUTOPILOTEN ab und aktivieren mit der rechten Maustaste oder der Leertaste den direkten Kontrollmodus.



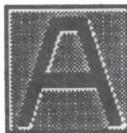
Fliegen des Manta

Zum Steuern des Manta bewegen Sie ihre Maus (oder den Joystick) nach links und rechts um einzukurven - je weiter Sie die Maus bewegen, desto steiler wird die Kurve - und ziehen bzw. schieben sie, um die Nase hoch oder herunterzuziehen und



dadurch die Flughöhe zu verändern. Der Höhenmesser befindet sich rechts unten auf dem Kontrollpult. Es empfiehlt sich, die Höhe laufend zu überwachen, wenn Sie in niedrig über einer Insel oder dem Meeresspiegel fliegen, da auch schon geringfügige Kollisionen zur Beschädigung des Rumpfes führen. Fliegen Sie nahe bei oder über einem Vulkan, vermeiden Sie unbedingt Zusammenstöße mit dem ausgeworfenen Gestein.

Es stehen zwei Symbole zur Verfügung, mit denen Sie die X-Achse (Kurvenneigung) und die Y-Achse (Längsneigung) stabilisieren können. VERTIKAL STABILISIEREN korrigiert die Y-Achse des Flugzeuges und läßt es auf gleichbleibender Höhe fliegen.



HORIZONTAL STABILISIEREN korrigiert die X-Achse des Manta und zwingt ihn zum Geradeausflug.

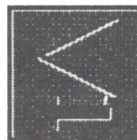
Die Geschwindigkeitsanzeige befindet sich rechts unten auf dem Kontrollpult. Klicken Sie direkt auf das Instrument, um das gewünschte Tempo festzulegen. Der Manta beschleunigt oder bremst, bis die von Ihnen angegebene Geschwindigkeit erreicht ist.

Die Höchstgeschwindigkeit eines Manta liegt bei 1.080 km/h und die Mindestgeschwindigkeit bei 240 km/h. Bei geringerem Tempo "überzieht" die Maschine (Stalling), wobei ein Strömungsabriß an den Tragflächen erfolgt. Glücklicherweise ist der Manta mit einem sehr verlässlichen "Anti-Stalling"-Mechanismus ausgestattet, der auch unter ungünstigsten Bedingungen noch nie versagte.

Die Höchstgeschwindigkeit steht in direktem Verhältnis zum Reparaturstatus des Manta - wird das Flugzeug beschädigt, zieht der Energie-Kontrollcomputer Energie vom Plasmaantrieb ab, um den Schutzschild zu verstärken.

Der "Rückspiegel"

Durch Anklicken des RÜCKSPIEGEL-Symbols, das sich rechts unten auf dem Kontrollpult befindet, wird auf die Ansicht aus dem Heck des Manta umgeschaltet. Um diese Option zu deaktivieren, klicken Sie das RÜCKSPIEGEL Symbol ein zweites Mal an.



Manta Reichweite

Zwei Faktoren begrenzen die Reichweite des Manta. Der erste Faktor ist die Telemetrieübertragung. Da ein Manta vom Träger aus ferngesteuert wird, muß das Bild der auf dem Flugzeug montierten Kamera über ein verschlüsseltes Videosignal zum Schiff gesendet werden. Aufgrund spezifischer Eigenschaften des Signals ist der Aktionsbereich des Manta auf eine feste Entfernung rund um den Flugzeugträger beschränkt. Gerät der Manta an die Grenze dieser Entfernung (bei ungefähr 20 Kilometern), wird das Telemetriesignal erheblich schwächer und die Bildqualität verschlechtert sich. Entfernt sich der Manta noch weiter vom Träger (bis zu ca. 26 km), geht das Signal völlig verloren und das Flugzeug vernichtet sich selbst, damit es nicht in Feindeshand fällt.

Der zweite Faktor ist der Treibstoffverbrauch. Die Tanks eines Manta fassen Treibstoff für eine Flugstrecke von 163 km. Geht Ihrem Manta der Treibstoff aus, stürzt er in Spiralen zu Boden oder ins Wasser. Achten Sie deshalb immer darauf, zum Auftanken in der Nähe des Flugzeugträgers oder einer Insel zu bleiben, die mit Landebahn und Treibstofflager ausgerüstet ist.



Manta Radar

Der Manta verfügt über ein Kurzstreckenradar, das mit dem RADAR Symbol rechts unten auf dem Kontrollpult aktiviert wird. Das Radar zeigt alle wichtigen Objekte wie andere Flugzeuge, AAV's, Flugzeugträger, Vulkane usw., sowie die Küstenlinie, falls sie sich in der Nähe befindet. Das Radar schalten Sie ab, indem Sie das entsprechende Zeichen noch einmal anklicken.

Manta Statusanzeige

In der Mitte des Kontrollpultes für direkte Steuerung, zwischen den beiden Symbolgruppen, liegt die Statusanzeige. Sie besteht aus drei Miniaturbildschirmen, die durch Klicken in der Anzeige nacheinander aufgerufen werden können.

POSITION Derzeitige Position des Manta, angegeben als X- und Y-Koordinaten relativ zur Kartenmitte.

BEARING Richtung des Manta in Standard-Kompaßwerten (Richtung) zwischen 000 und 359 Grad.

ISLAND Name der Insel, in deren Reichweite sich die (Insel) Maschine gerade befindet.



EQUIPMENT

Liste der Waffen und Ausrüstung, die der Manta mit (Ausrüstung) sich führt und die dazugehörigen Mengenangaben.

REPAIR STATE

Reparaturstatus des Manta in Prozent. Erhält (Reparatur- das Flugzeug mehrere Treffer, werden status) Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit in direkter Abhängigkeit vom Reparaturstatus beeinträchtigt. Sinkt dieser Wert unter 12 %, entsteht im Manta ein Treibstoffleck. In diesem Fall bleiben Ihnen noch zwei Minuten zum Landen für Reparaturen auf dem Träger, bevor dem Manta der Treibstoff ausgeht. Sinkt der Reparaturstatus noch weiter ab, kann die Zelle der Maschine die Schäden nicht mehr verkraften und das Flugzeug explodiert.

PAYLOAD

Gesamtgewicht der Ausrüstung des Manta in (Nutzlast)Kilogramm.

Landen auf der Rollbahn

Die Kommandozentren der Rohstoffinseln sind darauf programmiert auch Rollbahnen zu errichten, so daß Sie dort Ihr Flugzeug landen und betanken können, wenn die Insel über eine aktive Treibstoff-Produktionseinheit verfügt.

Bei der Landung müssen Sie sich der Rollbahn von der Seite nähern, die der Betankungszone gegenüberliegt. Fliegen Sie so niedrig wie möglich und verringern Sie das Tempo, wenn Sie sich der Landebahn nähern. Achten Sie darauf, so parallel wie möglich zum Boden zu fliegen - je steiler der Anflugwinkel, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit für eine Bruchlandung.

Haben Sie Bodenberührung (und sind nicht bruchgelandet), übernimmt das Kommandozentrum die Kontrolle über den Manta und dirigiert die Maschine zu einer freien Betankungsbox. Der Manta wird automatisch aufgetankt und zum erneuten Start vorbereitet.

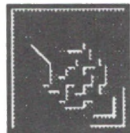
Zum Starten eines Flugzeuges klicken Sie das START-Feld in der Mitte der Anzeige an. Der Manta rollt in Startposition, beschleunigt bis zur erforderlichen Geschwindigkeit und hebt ab. Das Flugzeug-Kontrollsystem des Kommando zentrums ist nicht sehr hochentwickelt und unternimmt nichts dagegen, falls zwei Maschinen zur gleichen Zeit den Startbefehl bekommen haben. Ist der Manta in der Luft, geht er in eine Warteschleife und kreist unter Autopilot-Steuerung über dem Rollbahnbereich. Wollen Sie die direkte Steuerung wieder übernehmen, klicken Sie das AUTOPILOT-Symbol an und aktivieren mit der rechten Maustaste oder der Leertaste den Direktmodus.

Waffensysteme

Ein Manta kann die verschiedensten Nutzlasten tragen, die an der Unterseite des Rumpfes oder der Tragflächen angebracht werden. Die Montage der Nutzlast erfolgt in der Flugzeug-Ausrüstungs-Sektion, die noch später erläutert wird.

Quasar Boden-Angriffslaser (Quasar ground attack laser)

Dieser Multistrahl-Laser, am Rumpf zu befestigen, wurde ursprünglich als wirksame Laserwaffe zur Zerstörung von Bodenzielen entwickelt. Jedoch ist er, obwohl die Impulse nicht sehr durchschlagend sind, auch eine wirksame Waffe gegen nähere Luftziele.



Der Laser-Generator des Quasar wird direkt vom Plasmaantrieb des Manta gespeist, so daß die Schußzahl nicht begrenzt ist. Außerdem überhitzt er sich, wenn überhaupt, nur sehr selten.

Um den Laser einzusetzen, klicken Sie das LASER-Symbol an und wählen direkte Steuerung (rechte Maustaste oder Leertaste drücken). Ein festes Visier erscheint in der Mitte des Sichtschirms. Drücken Sie den Feuerknopf, um einen Zwilling-Laserstrahl auszulösen. Der Quasar verfügt über eine sehr kurze Wiederaufladungszeit, so daß eine Serie von Laserimpulsen in kurzer Folge auf das Ziel abgeschossen werden kann.

Assasin Luft/Luft-Rakete (Assasin air-to-air missile)

Die Assasin-Rakete ist das modernste, infrarotgelenkte Geschöß, das es zur Zeit gibt. Es ist mit einem Kurzzeit-Plasmaantrieb ausgestattet und besteht aus einem extrem leichten und widerstandsfähigen Kohlefaser/Titan-

Verbundwerkstoff. Das eingebaute Lenksystem fixiert sich auf das Wärmemuster des Ziels und verfolgt es, bis es außer Reichweite gerät oder der Treibstoff des Geschosses verbraucht ist.

Der Hauptzweck ist die Zerstörung luftgestützter Ziele, obwohl es auch gegen Bodeneinrichtungen (wie Raketenwerfer) eingesetzt werden kann. Allerdings ist es sinnvoller, Bodenziele mit dem Laser zu bekämpfen.

Wählen Sie das RAKETEN-Symbol links unten auf dem Kontrollpult. Daraufhin erscheint das Raketenvisier des Manta, das sich im Gegensatz zum fixierten Visier für den Quasar-Laser, parallel zu den Maus- oder Joystickbewegungen über den Bildschirm bewegt.

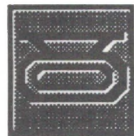
Zum Zielen der Rakete bewegen Sie das Visier auf das gewünschte Objekt und drücken den Feuerknopf. Handelt es sich dabei um ein legitimes Ziel (eine der hervorragendsten Funktionen des Zielsystems ist seine Fähigkeit, Ziele nach Freund und Feind zu unterscheiden, so daß es nicht möglich ist, eigene Flugzeuge oder Bodeneinrichtungen zu beschießen), beginnt das Visier zu flackern und signalisiert so Feuerbereitschaft.

Drücken Sie nun erneut den Feuerknopf, um die Rakete zu starten. Wird Feuerknopf nicht innerhalb von zwei Sekunden nach der Zielfixierung betätigt, löscht sich die Zielvorgabe wieder.



Quaker-Streubombe (Quaker cluster bomb)

Die verheerendste Waffe des Manta ist die 600 Kilogramm schwere Quaker-Streubombe. Die Quaker ist eine mehrfach abprallende Bombe, so konstruiert, daß sie bei jeder Bodenberührung eine größere Anzahl von Sprengkörpern mit Ankerzündung ausstreut. Die Hauptladung der Bombe detoniert bei der Kollision mit einem Objekt.

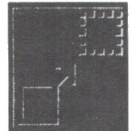


Aufgrund technischer Probleme bei der Konstruktion dieser Waffe, prallt die Quaker-Bombe nicht von einer Wasseroberfläche ab.

Um die Bombe abzuwerfen, wählen Sie das FRACHT Symbol, das sich im linken unteren Bereich des Kontrollpultes befindet. Fliegen Sie auf Ihr Ziel zu, und drücken Sie dann den Feuerknopf, um die Bombe zu werfen. Während des Falls nimmt die Bombe Geschwindigkeit und Richtung der Maschine am Abwurfpunkt an. Trifft die Bombe auf kein Ziel, detoniert sie nach drei- bis viermaligem Abprallen automatisch.

FLUGZEUG-NAVIGATION

Der Flugzeug-Navigationssektion ist eine der Schnittstellen zum hochentwickelten Navigationscomputer des Flugzeugträgers. Von hier aus können Sie individuelle Flugbahnen für jedes der Flugzeuge festlegen.



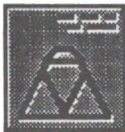
Zur Festlegung einer Flugbahn klicken Sie zuerst das Flugzeug, an, dessen Kurs Sie bestimmen wollen. Das Flugzeug kann sich entweder in der Luft oder auf einer Startbahn befinden oder startbereit auf dem Flugdeck stehen. Benutzen Sie die Karten-Funktionen (wie schon im Abschnitt Landkarten-Funktion beschrieben), um die erforderliche Vergrößerung einzustellen und klicken Sie dann auf den gewünschten Zielpunkt. Eine kleine Markierung in Form eines Fadenkreuzes erscheint an dieser Stelle.

Nun stellen Sie mit Hilfe der Symbole rechts unten Höhe und Geschwindigkeit ein, mit der das Flugzeug fliegen soll. Um den Kurs in den Navigationscomputer zu programmieren, klicken Sie auf PROG - ein kleiner Kreis mit der Nummer des Flugzeugs in der Mitte erscheint und markiert den Zielpunkt des Flugzeugs. Ist das Flugzeug auf Autopilot geschaltet und befindet sich in der Luft, wird es sofort seinen Kurs ändern und auf den programmierten Zielpunkt zuhauen. Befindet es sich auf dem Deck des Trägers oder auf einer Startbahn, wird es die Flugbahn einschlagen, sobald es gestartet ist. Wollen Sie ein Flugbahn-Programm löschen, klicken Sie auf CLEAR.

Denken Sie immer daran, daß ein Flugzeug aus zwei Gründen nur eine begrenzte Reichweite besitzt. Erstens bestimmen die Treibstofftanks die

maximale Flugstrecke - wollen Sie einen Flug über eine größere Distanz durchführen, wird dies nur in Sprüngen von Insel zu Insel möglich sein, da Sie immer wieder auftanken müssen. Zweitens haben die Flugzeug-Fernsteuersysteme des Flugzeugträgers nur eine begrenzte Telemetriereichweite, in denen der Feind das Signal nicht stören kann. Bleibt der Manta nicht in der Nähe des Trägers, wird das Telemetriesignal zuerst immer schwächer und bricht dann ganz ab. Geschieht das, vernichtet sich die Maschine aus Sicherheitsgründen selbst. Es gibt jedoch eine einzelne Langstrecken-

Kommunikations-Einheit (Long range communication pod), die Sie am Flugzeug montieren können. Damit sind alle Inseln im gesamten Inselkomplex erreichbar (vorausgesetzt die Treibstoffversorgung ist gewährleistet), da dieses Gerät den Kontakt mit dem Träger auch über große Entfernung aufrecht erhält. Diese Kommunikations-Einheit ist in der Flugzeug-Ausrüstungs-Sektion erhältlich. Klicken Sie AUFTRÄGER ZENTRIEREN oder AUF FLUGZEUG ZENTRIEREN an, schaltet die Karte in die zweithöchste Vergrößerung und zentriert die Kartenmitte entweder auf den Flugzeugträger oder die gewählte Maschine. Ist das KENNUNG-Symbol aktiviert und befindet sich die Karte in der höchsten Vergrößerungsstufe, werden Nummer sowie X und Y- Koordinaten neben dem Richtungssymbol des Flugzeugs eingeblendet.



Mit REPORT bestimmen Sie, ob der Navigationscomputer eine Meldung ausgibt, wenn das Flugzeug sein Ziel erreicht hat. Diese Funktion ist bei Spielbeginn automatisch aktiviert, damit Mitteilungen an Nachrichtenleiste und Nachrichtencomputer geschickt werden.



FLUGZEUG-AUSRÜSTUNG

Bevor ein Flugzeug vom Träger gestartet werden kann, muß es betankt und ausgerüstet werden. Nach der Herstellung trägt das Flugzeug keine Bewaffnung und wenn es von einem Einsatz in den Hangar des Trägers zurückkehrt, werden alle Waffensysteme entfernt und eingelagert.

Das linke obere Viertel des Bildschirms zeigt die Sicht von der Brücke des Trägers, und der Rest des Bildes dient der Ausrüstung dient. Unten, zwischen den Symbolen, befindet sich die Flugzeug-Statusanzeige.

Um ein Flugzeug auszurüsten, muß es sich im Hangar befinden. Wird ein Flugzeug während des Einsatzes zerstört und ist ein Ersatzflugzeug im Lager verfügbar, erfolgt automatisch der Transport in den Hangar. Klicken Sie auf ein Flugzeug-Symbol, um zu bestimmen, welches Sie ausrüsten wollen.

Auf der rechten Seite des Bildschirms befindet sich eine Darstellung der Flugzeugunterseite mit den Montagepunkten. Links davon erkennen Sie eine Balkenanzeige, die angibt, wieviel Treibstoff sich in den Tanks der Maschine befindet. Rechts wird der Reparaturstatus des Flugzeugs in Prozent angegeben.

Betanken

Um die Treibstoffmenge für das Flugzeug festzulegen, klicken Sie auf die Pfeil-Symbole an den Seiten des REFUEL-Feldes, bis der gewünschte Fullstand erreicht ist. Unter dem Refuel-Feld finden Sie eine Balkenanzeige, die die gesamte Lagermenge Flugzeugtreibstoff an Bord des Trägers darstellt.

Ausrüstung mit Waffen

Im unteren linken Viertel der Anzeige sehen Sie die Nutzlast-Sektion. Sie informieren sich über die verschiedenen verfügbaren Waffen, indem Sie auf die "+" und "-" Zeichen klicken. Für jede Waffe wird Ihnen die Lagermenge, das Gewicht, die Montageart und eine Beschreibung zusammen mit einer Grafik geliefert.

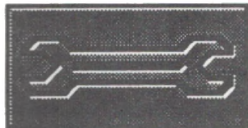
Wählen Sie den gewünschten Waffentyp. Im Allgemeinen empfiehlt es sich, eine Quasar-Bodenangriffs-Laserkanone an der zentralen Befestigung zu montieren, es sei denn Sie benötigen andere Waffen für spezielle Missionen. Sie klicken auf das Symbol und ziehen es mit gedrückter Maustaste auf den gewünschten Montagepunkt. Übersteigt die Bewaffnung die Nutzlast des Flugzeugs oder ist sie für die Montage in der gewählten Position ungeeignet, erhalten Sie einen entsprechenden Hinweis.

Sie können jederzeit einen anderen Ausrüstungsgegenstand montieren, indem Sie diesen einfach auf einen bereits besetzten Montagepunkt ziehen. Der ursprünglich montierte Gegenstand wird wieder ins Lager genommen. Ebenso ist es möglich, Gegenstände zu entfernen, indem Sie sie auf dem Flugzeug anklicken und zurück in die Nutzlast(Payload)-Sektion der Anzeige bringen.

Reparatur der Flugzeuge

Der Reparaturstatus jedes Flugzeugs wird rechts von der Unteransicht angezeigt. Um ein Flugzeug zu reparieren, klicken Sie auf das REPARATUR-Symbol. Der Reparaturvorgang kann jederzeit durch Anklicken von CANCEL abgebrochen werden. Erreicht der Reparaturstatus 100 % oder wird die Reparatur abgebrochen, durchläuft das Flugzeug alle erforderlichen Startvorbereitungen.

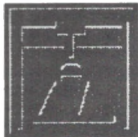
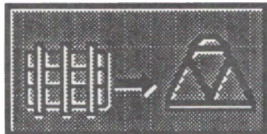
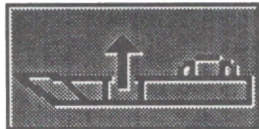
Um ein ausgerüstetes und betanktes Flugzeug mit dem Lift auf das Deck des Trägers in Startposition zu bringen, klicken Sie einfach auf das DECK-Symbol. Das Deck muß dazu frei sein.



Ersetzen zerstörter Flugzeuge

Wurde ein Flugzeug beim Einsatz zerstört, sollten Sie es durch ein anderes ersetzen.

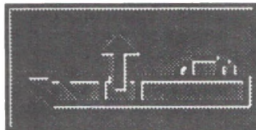
Klicken Sie auf das Symbol des vernichteten Manta und Sie sehen, daß anstelle des REPARATUR-Symbols nun das TRANSFER-Symbol angezeigt wird. Arbeitet ihr Inselnetz und stellt Flugzeuge her, so können Sie dieses Symbol anklicken und einen Manta aus dem Lagerraum in den Hangar schicken.



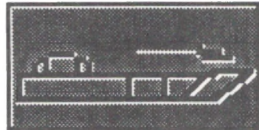
FLUGVERKEHR

Ist ein Flugzeug mit angemessener Bewaffnung versehen, betankt, repariert und für einen Flug vorbereitet, ist es startklar.

Wenn Sie ein Flugzeug starten möchten, Klicken Sie eines der vier Flugzeug-Zeichen an und aktivieren anschließend das HOLEN-Symbol, um die Maschine aus dem Hangar heraufzuholen. Haben Sie in der Ausrüstungssektion bereits das DECK-Symbol angeklickt, ist dies nicht mehr erforderlich. Kehrt der Lift mit dem Flugzeug zurück, klicken Sie auf das START-Symbol. Nach dem Start bleibt das Flugzeug in einer Warteschleife, bis Sie die direkte Kontrolle übernehmen oder einen Kurs programmieren. Das Informationsfenster rechts unten am Kontrollpult zeigt den aktuellen Operationsstatus jeder Maschine.

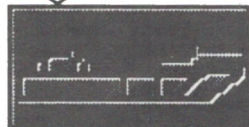


Solange sich das Flugzeug in Reichweite des Trägers befindet, kann es durch Einschalten des Autopiloten und Anklicken des LANDE-Symbols wieder auf das Flugdeck heruntergeholt werden. Die automatische Landesequenz kann jederzeit durch Anklicken von ABORT abgebrochen werden.



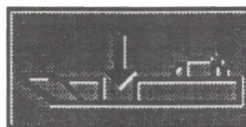
Wenn Sie das HANGAR-Symbol anklicken, wird das derzeit auf dem Flugdeck stehende Flugzeug wieder nach unten geschickt und ist zur Neuausrüstung bereit.

Beschten Sie, daß immer nur ein Flugzeug zur Zeit auf dem Flugdeck stehen oder den Lift benutzen kann.



FLUGZEUG-INFORMATION

Die Flugzeug-Information nimmt den gesamten Bildschirm ein und besteht aus vier Bereichen. Hier wird für jedes Flugzeug der aktuelle Status angezeigt (z.B. IN HANGAR (im Hangar), ACTIVE (aktiv), DESTROYED (zerstört)). Ist der Status "ACTIVE", so wird zusätzlich die Position, der Name der Insel, Reparaturstatus, Nutzlastgewicht und eine Liste der Ausrüstung angegeben.



ANLEITUNG FÜR AMIGA-COMPUTER

Wir empfehlen Ihnen, vor Beginn des Spiels die Missions-Besprechung zu lesen und nach dem Laden des Programms die Bedienungsanleitung zum Flugzeugträger zu studieren. Am besten ist es, Sie probieren sämtliche Funktionen und Bedienungselemente des Flugzeugträgers aus und machen sich auf diese Weise vertraut damit. Doch ehe Sie irgendetwas anderes tun, sollten Sie unbedingt eine Arbeitskopie der Originaldisketten anfertigen und die Originale dann an einem sicheren Ort verstauen.

ANFERTIGEN EINER ARBEITSKOPIE

Bei der Amiga-Version von Carrier Command wurde auf jeden Kopierschutz verzichtet. Zum Anfertigen einer Kopie für Ihren eigenen Gebrauch halten Sie beim Einlegen der Spieldiskette nach der Workbench-Aufforderung eine der beiden Maustasten gedrückt und befolgen dann die Bildschirm-Anleitungen.

LADEANLEITUNG

Benutzer des Amiga 1000 legen die Kickstart-Diskette ein, wenn sie dazu aufgefordert werden. Bei Erscheinen der Mitteilung zum Einlegen der Workbench-Diskette ist die Carrier Command Spieldiskette ins Laufwerk zu legen. Nach etwa 5 Sekunden erscheint der Titelschirm und nach einer halben Minute wird das Spiel automatisch geladen.

STEUERUNGSMÖGLICHKEITEN

Eingabegeräte

Carrier Command unterstützt sowohl die Steuerung über eine Maus als auch über einen Joystick. Bei Wahl der Maus braucht man keine weiteren Tasten; beim Spiel len mit dem Joystick übernimmt die Leertaste die Funktion der rechten Maustaste. Der Joystick ist über den Steckplatz Nr. 1 anzuschließen, die Maus über den Steckplatz Nr. 0. Beide Steuerungsinstrumente sind gleichzeitig aktiviert.

Die Begriffe "Klicken" oder "Anklicken" und "Icon"

Das "Klicken" ist ein wichtiger Begriff bei der Bedienung des Amiga, ohne den Sie auch bei Carrier Command nicht weit kommen. Mit der Aufforderung zum "(An)klicken eines Symbols" ist im Klartext folgendes gemeint: fahren Sie den Zeiger mit der Maus auf das gewünschte Symbol (Icon) und drücken Sie dort ganz kurz einmal entweder die linke Maustaste oder den Feuerknopf des Joysticks. Und da wir schon bei Begriffserläuterungen sind, sei an dieser Stelle auch darauf hingewiesen, daß die beiden Begriffe "Symbol" und "Icon" im folgenden als Synonyme gelten.

Die 2 Steuerungsmodi

Ein weiterer Begriff, mit dem Sie sich vertraut machen müssen, ist der "Steuerungsmodus". In Command Carrier werden zwei Steuerungsmodi unterschieden:

Im Zeiger-Modus bewegen Sie den Zeiger/Cursor mit Hilfe der Maus oder des Joystick auf dem Bildschirm umher. Diesen Modus benutzen Sie zum Klicken der Icons (wie dies im vorangehenden Abschnitt beschrieben wird).

Durch Drücken der rechten Maustaste bzw. der Leertaste gelangen Sie in den Direkten Steuerungsmodus, in dem Sie mit Hilfe der Maus oder des Steuerknüppels die direkte Steuerung des Flugzeugs, des Panzers, des Flugzeugträgers oder anderer Gefährte übernehmen.

Steuerung über die Tastatur

Obgleich die gesamte Steuerung, wie bereits erwähnt, über die Maus erfolgen kann, wurden für eine erhöhte Flexibilität zusätzlich auch einige Tasten mit speziellen Funktionen belegt.

So können die Auf- und Abwärtspfeile zur Beschleunigung und zum Abbremsen der Flugzeuge, Panzer und des Trägers benutzt werden.

Außerdem simulieren die vier Cursortasten die vier Pfeil-Icons auf dem Navigationsschirm und dem Laser-Visier (Dabei können zwei



Richtungstasten gleichzeitig gedrückt werden, um eine diagonale Bewegung auszulösen.) Die HELP- und die DELETE-Tasten können statt der Zoom-In und Zoom-Out Icons verwendet werden.

Zur Auswahl eines Flugzeugs oder Panzers können Sie die Zifferntasten 1 bis 4 verwenden, um sich auf diese Weise das Anklicken der entsprechenden Icons zu ersparen.

SPIELSTART

Nach dem Ladevorgang erscheint der Eröffnungsbildschirm, das sog. FRONT END.

Durch Anklicken von Strategy Game wird ein neues Spiel begonnen, mit Action Game können Sie eine Miniversion von Carrier Command anfordern, um Ihre Kampfaktiken zu verbessern. Load Old Game dient zum Laden einer früher abgespeicherten Spielposition von Diskette. Direkt aus dem Spiel heraus sind eine Reihe von allgemeinen Optionen zur Verwaltung/Steuerung von Dateien und Spielzuständen erreichbar. Zu diesem Zweck ist zunächst das DISK-Icon anzuklicken und dann je nach gewünschter Option eines der folgenden Symbole:

SURRENDER (KAPITULATION)

Diese Option dient zum Abbrechen des Spiels und zur Kapitulation vor dem Feind. Bevor diese dramatische Entscheidung wirksam wird, erhalten Sie noch die Chance, Ihre Meinung zu ändern.

GAME OPTIONS (SPELEINSTELLUNGEN)

Mit dieser Option kann der Benutzer verschiedene Parameter selbst einstellen, indem er die entsprechenden YES/NO-Kästchen anklickt. Die Einstellungen werden zusammen mit dem Spielstand gespeichert.

SICHERN EINER SPIELPOSITION

SAVE GAME (SPIEL SICHERN)

Mit dieser Option können Sie die momentane Spielsituation auf Diskette speichern, um sie von dort später wieder zu laden.

CARRIER COMMAND benötigt zum Abspeichern der Spielpositionen eine eigens dafür vorgesehene Diskette. Bitte reservieren Sie zu diesem Zweck eine leere, formatierte Diskette.

Legen Sie diese Speicherdiskette ins Laufwerk DF0: und wählen Sie dann den Diskettenbereich, auf den die Partie ausgelagert werden soll. Sie können unter vier Bereichen auswählen. Ist der gewählte Bereich bereits belegt, dann wird die dort abgespeicherte Spielposition von der neuen überschrieben (also gelöscht).

Falls Sie Ihre Meinung ändern und den aktuellen Spielstand nicht speichern wollen, dann verlassen Sie diesen Requester mit der CANCEL-Option.

FARBKODIERUNG

In der Amiga-Version von Carrier Command gelten die folgenden Farbkodierungen für die Zugehörigkeit der Inseln:

Blau: Freundlich gesinnte Insel
Rot: Feindlich gesinnte Insel
Grün: Neutrale Insel

KOMPATIBILITÄT

Carrier Command verträgt sich mit allen Modellen des Commodore Amiga Computers, vorausgesetzt, das System verfügt über mindestens 512K RAM. Unter Umständen ist es angezeigt, etwaige zusätzliche Peripheriegeräte vom System zu trennen (besonders dann, wenn Sie beim Starten des Spiels Schwierigkeiten haben sollten).

MUSIK

Wenn Sie Lust haben, sich den Sound anzuhören, dann belassen Sie das Spiel etwa 20 Sekunden lang im FRONT-END Bildschirm oder drücken die Tastenkombination CTRL-M.

CARRIER COMMAND - ANLEITUNG FÜR ATARI ST

Vor Beginn des Spiels empfehlen wir Ihnen, die Missions-Besprechung zu lesen. Haben Sie das Spiel geladen, studieren Sie am besten zuerst die Bedienungsanleitung des Flugzeugträgers und probieren alle Funktionen aus, um sich mit den Möglichkeiten vertraut zu machen. Es ist jedoch ratsam, vorher eine Arbeitskopie des Programmes anzufertigen und die Original-Diskette sicher zu verwahren.

ANFERTIGEN EINER ARBEITSKOPIE

Auf der Spieldiskette befindet sich ein spezielles Kopierprogramm zum Erstellen von Arbeitskopien. Benutzen Sie zum Spielen immer die Programmkopie.

Das Anfertigen der Kopie erfolgt vom GEM Desktop aus. Legen Sie eine Bootdiskette ein oder schalten Sie den Rechner ohne eingelegte Diskette an und warten Sie, bis das Desktop erscheint. Dann legen Sie die Carrier-Command Diskette in Laufwerk A, klicken erst das Laufwerk A Symbol und danach das Programm BACKUP.TOS jeweils doppelt an. Befolgen Sie nun die Instruktionen des Programmes und halten Sie eine Leerdiskette bereit. Das Kopierprogramm erkennt selbständig, ob Sie ein einseitiges oder zweiseitiges Diskettenlaufwerk benutzen

LADENWEISUNGEN

Legen Sie die Carrier-Command Spieldiskette (Arbeitskopie) in Laufwerk A und schalten Sie den Computer an. Nach etwa fünf Sekunden erscheint das Titelfeld und das Spiel wird nach weiteren fünfzehn Sekunden automatisch geladen.

STEUERUNGSMÖGLICHKEITEN

Steuerinstrumente Carrier Command erlaubt sowohl Maus-als auch Joystick-Steuerung. Das Spiel kann ausschließlich mit der Maus gespielt werden. Wenn Sie einen Joystick bevorzugen, dient die Leertaste als Ersatz für die rechte Maustaste. Joysticks werden an Port 1 und die Maus an Port 0 angeschlossen.

Anklicken

Das Prinzip des "Anklicken" ist sehr wichtig zum Spielen von Carrier Command. Wenn Sie aufgefordert werden, ein Symbol anzuklicken, bringen Sie den Mauszeiger auf das entsprechende Zeichen und drücken entweder die linke Maustaste oder den Feuerknopf des Joysticks.

Steuerungs-Modi

Das zweite Prinzip, mit dem Sie sich vertraut machen müssen, sind die beiden Steuerungs-Modi:

Im "Zeiger-Modus" bewegen Sie den Mauszeiger (Cursor) mit dem Joystick oder der Maus über den Bildschirm. Dieser Modus dient zum Anklicken von Symbolen, indem Sie den Feuerknopf drücken (entweder die linke Maustaste oder den Joystick-Feuerknopf)

Durch Drücken der rechten Maustaste oder der Leertaste kommen Sie in den "direkten Kontrollmodus" und hier lenken Sie mit Hilfe der Maus- oder Joystickbewegungen das Flugzeug, den Panzer, den Flugzeugträger und anderes unmittelbar.

Tastatur

Zusätzlich zur Maussteuerung sind noch einzelne Tasten mit Funktionen belegt, um die Flexibilität der Steuerung zu erhöhen.

Grundsätzlich können Sie die "Pfeil auf"- und "Pfeil ab"-Tasten zur Beschleunigung und zum Abbremsen der Flugzeuge, Panzer und des Trägers benutzen.

Außerdem entsprechen die vier Cursortasten den vier Pfeilsymbolen der Landkarten-Funktionen und der Laser-Visiersteuerung. Von Vorteil ist, daß zwei Tasten, die zusammen gedrückt werden, eine diagonale Bewegung auslösen. Die Tasten Insert und Ctr/Home steuern die Zoomfunktionen.

Mit den Zifferntasten 1 bis 4 können Sie Flugzeug oder Panzer auswählen, ohne das entsprechende Symbol anklicken zu müssen.

SPIELSTART

Nach dem Ladevorgang erscheint der Eröffnungsbildschirm.

Klicken Sie auf Strategy Game, wenn Sie ein neues Spiel beginnen, auf Action Game, wenn Sie eine Miniversion von Carrier Command zur Verbesserung Ihrer Kampftaktiken spielen wollen oder auf Load Old Game, um von einer vorher gesicherten Spielsituation aus weiterzumachen.

Während des Spielablaufes sind verschiedene Datei- und Spieloptionen erreichbar. Klicken Sie das Diskettensymbol und dann eine der folgenden Funktionen an:

Kapitulation

Mit dieser Auswahl brechen Sie ein Spiel ab - wobei Sie sich tatsächlich dem Feind ergeben. Bevor diese Wahl endgültig wirksam wird, erhalten Sie noch die Möglichkeit, die Funktion abzubrechen.

Spieleinstellungen

Hinter diesem Punkt verbergen sich diverse Einstellungen zum Ablauf durch den Spieler selbst, die mit YES oder NO neben der Funktion an- bzw. abgeschaltet werden. Die Einstellungen werden mit dem Spielstand gesichert.

SICHERN EINER SPIELPOSITION

Diskette formatieren

Mit dieser Funktion formatieren Sie Disketten in einem speziellen Format, so daß sie zum Sichern von Spielpositionen geeignet sind.

Zum Formatieren legen Sie die Diskette in Laufwerk A. Achten Sie darauf, daß die Diskette leer ist, da die Formatieroutine alle Disketteninformationen löscht. Wählen Sie die Option SINGLE, selbst wenn Sie einen Atari ST mit einem doppelseitigen Laufwerk verwenden.

Nach dem Formatierungsvorgang können Sie auf dieser speziellen Diskette Ihren jeweiligen Spielstand sichern.

Anmerkung: Als "Abfallprodukt" dieser Funktion können Sie auch Disketten für normalen Gebrauch formatieren. Das Formatierprogramm von Carrier Command erzeugt "Turbodisketten" mit entweder 400 K (einseitig) oder 800K (doppelseitig) Speicherkapazität und einem speziellen Diskettenformat, das Dateien mit erhöhter Geschwindigkeit lädt.

Spielstand sichern

Diese Auswahl sichert den derzeitigen Spielstand, mit dem Sie später weiterarbeiten können.

Carrier Command benutzt ein besonderes Diskettenformat für die gesicherten Spielstände und Sie müssen vor der Sicherung unbedingt eine Diskette entsprechend vorbereiten. Dies wird im Abschnitt DISKETTE FORMATIEREN genau erläutert.

Legen Sie die Sicherungsdiskette in Laufwerk A und wählen Sie den Diskettenbereich, in dem der Spielstand abgelegt werden soll. Es stehen acht solcher Bereiche zur Auswahl. Wählen Sie einen Bereich an, der bereits einen Spielstand enthält, wird der alte Stand vom neuen überschrieben.

Wollen Sie den Sicherungsvorgang abbrechen, wählen Sie auf diesem Bild das Feld CANCEL an.

FARBENSCHLÜSSEL

Carrier Command für den Atari ST benutzt drei farbliche Verschlüsselungen für die mögliche Zugehörigkeit der Inseln:

Blau	eigene Insel
Rot	feindliche Insel
Grün	neutrale Insel

SYSTEMANFORDERUNGEN

Carrier Command läuft auf allen Versionen des ST-Rechners mit mindestens 512 K RAM und TOS im ROM. Das Spiel erfordert einen Farbmonitor.

MUSIK

Besitzen Sie einen Atari ST mit einem doppelseitigen Laufwerk (z.B. den 1040, einen Mega-ST oder einen 520 ST mit einem externen doppelseitigen Laufwerk) können Sie auch die Musik von Carrier Command hören, die automatisch gespielt wird, wenn der Eröffnungsbildschirm länger als 20 Sekunden stehenbleibt.



CARRIER COMMAND - ANLEITUNG FÜR DIE IBM-PC-VERSION

Bevor Sie Carrier Command spielen, sollten Sie die Einsatzinstruktionen (Mission Briefing) sorgfältig durchlesen. Ist das Spiel geladen, lesen Sie die Betriebsanleitung des Trägers (Carrier Operations Guide) und machen sich mit den verschiedenen Teilen des Flugzeugträgers und deren Funktionen vertraut.

Benötigte Hardware

Carrier Command benötigt einen IBM PC, XT, AT, PS/2, Compaq 386, Tandy 1000 oder einen 100% kompatiblen Computer. Das Gerät muß mindestens über 512K RAM verfügen.

Steuervorrichtungen

Carrier Command kann mit der Tastatur, einem Joystick oder Maus gesteuert werden; eine Maus wird aber empfohlen. Die Tastaturbedienung wird in dem Tastaturabschnitt am Ende dieser Anleitung angegeben. Es ist wichtig, daß Sie sich mit den beiden Kontrollmodi des Spiels vertraut machen. Diese sind der Zeige-Modus (Pointer-Mode), wo Sie einen Zeiger/Cursor mit Joystick, Maus oder entsprechenden Tasten über den Schirm bewegen. In diesem Modus werden Icons durch Drücken des Feuerknopfes aktiviert.

Durch Drücken der voreingestellten Kontrollmodus-Taste gelangen Sie in den direkten Kontrollmodus (Direct Control Mode), wo die Tasten, Joystick oder Maus Ihren Träger, Manta, Walrus usw. steuern.

Es ist wichtig, daß Sie mit der Funktion des 'Klickens' vertraut sind. Werden Sie aufgefordert, etwas anzuklicken, drücken Sie entweder den linken oder rechten Mausknopf oder den Feuerknopf, falls ein Joystick benutzt wird, oder die entsprechende Taste auf der Tastatur. Der rechte Mausknopf (oder der zweite Feuerknopf auf dem Joystick) wählen den direkten Kontrollmodus (die Eingabetaste kann zu diesem Zweck auch benutzt werden, falls Ihre Maus bzw. Joystick nur einen Knopf hat).

Sollte der Cursor sich gelegentlich von selbst bewegen, drücken Sie CTRL+Feuer, um den Joystick neu zu kalibrieren.

Display

Carrier Command benötigt einen Farbmonitor mit einem IBM- CGA-, EGA-, VGA- oder Tandy-1000-Grafiksystem. Carrier läuft auch auf einem System mit Monochrom-Monitor, es sei denn, Ihr System verfügt über eine Hercules Monochrom Grafikkarte. Sollten Sie eine kompatible Grafikkarte bzw. Monitor benutzen, dann müßten diese mit den oben erwähnten Vorrichtungen 100% kompatibel sein.

DOS

Sie benötigen IBM DOS, Microsoft DOS oder Tandy DOS, Version 2.1 oder höher.

INSTALLATION

Carrier Command kann von der Originaldiskette entweder auf eine weitere Floppy oder auf eine Festplatte kopiert werden. Alle Dateien sind durchaus für das System geeignet, und bei Sicherheitskopien oder Übertragung auf Festplatte sollten keine Probleme auftauchen.

Carrier Command wird auf einer einseitigen PC-Diskette geliefert und kann auf einer leeren, formatierten Diskette gesichert werden. (Benutzen Sie den MS DOS Befehl FORMAT A:/S, um die neue Diskette bereitzustellen).

Um auf eine Festplatte zu installieren, erstellen Sie einfach ein neues Verzeichnis und kopieren alle Carrier-Dateien in dieses Verzeichnis.

Zum Beispiel ist Ihre Festplatte Laufwerk C, dann geben Sie bei dem Systemzeichen "C>" den Befehl "MD CARRIER" ein, gefolgt von "COPY A:.* C:\CARRIER".

Sind die Dateien kopiert, dann geben Sie bei dem Systemzeichen "C>" den Befehl "CD CARRIER" ein, gefolgt von "CARRIER" oder "CARRIER ?", um das Programm zu starten.

LADEN VON EINER DISKETTE

Booten Sie Ihren Computer mit DOS hoch (Version 2.1 oder höher). Bei dem Systemzeichen "A>" entfernen Sie die DOS-Diskette und führen die Carrier Command Diskette in Laufwerk A ein. Um das Programm zu laden, geben Sie "CARRIER" ein, wobei das Spiel mit allen Voreinstellungen geladen wird. Geben Sie "CARRIER ?" ein, so erscheint ein Hilfsbildschirm, der Ihnen zeigt, wie Sie mittels der Befehlszeile die verschiedenen Optionen selber definieren können, bevor Sie das Programm starten.

SPEZIELLE OPTIONEN

GESCHWINDIGKEIT (Speed): Carrier Command wählt automatisch die für Ihren Rechner optimale Geschwindigkeit aus. Faktoren, die den Ablauf des Spiels beeinflussen (komplexe Grafiken, Seelandschaft usw.) können über den "Game Options"-Schirm während des Spielablaufs geändert werden.

WARP MODE: Carrier Command bietet eine sogenannte "Warp Mode"-Option, die die Zeit 'beschleunigt'. Durch diese Option können Sie den Spielablauf beschleunigen, z.B., wenn der Träger nach einem neuen Ort unterwegs ist. Man könnte sie auch benutzen, um die Erstellung von Gegenständen zu beschleunigen, die dann auf die Lagerinsel verschifft werden.

Aber Vorsicht, denn diese Zeitlupe wird auch die gegnerischen Streitkräfte beeinflussen.

Der Warp-Modus kann nur vom "Carrier Map"-Schirm (Hauptkarte) aktiviert werden.

EXTRA VIEWS: Sie haben gleichzeitig eine Sicht aus den Cockpits aller aktiven Fahrzeuge (Manta, Walrus), wenn Sie den "Vehicle Information"-Schirm (Fahrzeug-Info-Schirm) wählen. Es erscheint ein Schirm, der in vier Segmente aufgeteilt ist. Jeder Teil enthält Informationen über jeden Manta/Walrus. Drücken sie mit dem Cursor innerhalb eines dieser Segmente auf Feuer, so wird die Cockpit-Sicht aller vier Fahrzeuge aufgezzeigt. Nochmaliges Drücken auf Feuer bringt Sie zum Info-Schirm zurück.

RADAR: Sie können den Radarschirm von seiner ursprünglichen Stelle im Cockpit eines Walrus/Manta beliebig auf einen anderen Platz auf dem Bildschirm plazieren. Plazieren Sie den Zeiger auf den Radarschirm, halten Sie Feuer gedrückt und ziehen Sie ihn dann auf die gewünschte Stelle. Nochmaliges Drücken auf Feuer bringt Sie zum Info-Schirm zurück. Während sie das Radar über den Bildschirm ziehen, können sie es auch zoomen, indem Sie die "Direct Control Mode"-Taste bzw. -knopf drücken.

STEUERUNG

TASTATUR

Q	Hoch
A	Runter
O	Links
P	Rechts

Leertaste Feuer

ENTER	Kontrollmodus/Neustart bei CTRL+S
CTRL+S	Pause [ermöglicht Aktivierung der TSRs durch entsprechende Schlüsseltasten]

STARTEN

Wenn Carrier Command geladen ist, erscheint der Titelschirm.

Klicken Sie auf 'Strategy Game', wenn Sie ein neues Carrier Command-Spiel starten wollen, auf 'Action Game' für ein normales, nicht zu anstrengendes Spiel (um vielleicht Ihre Kampfgeschicklichkeit zu üben) oder 'Load Old Game', um einen vorher gespeicherten Spielstand wieder zu laden. 'Options' anklicken, um den Videomodus, Eingabevorrichtungen usw. zu ändern. 'Quit' bringt Sie zu DOS zurück.

Verschiedene Datei- und Spielmanagement-Optionen sind innerhalb des Spiels zugänglich. Klicken Sie auf das Disk-Icon und wählen Sie dann die entsprechende Option:

Surrender

Durch diese Option können sie das Spiel abbrechen, wobei Sie sich aber den gegnerischen Streitkräften ergeben. Es wird Ihnen einmal die Möglichkeit geboten, diesen Befehl zu widerrufen.

Game Option

Durch diese Option können sie verschiedene benutzerdefinierbare Features ändern. Klicken auf das Kästchen neben einer Option ändert die momentane Wahl.

Spieler sollten beachten, daß Umstellung des Cursor Scaling (Kalibrierung) die Empfindsamkeit der Maus, des Joysticks oder der Tasten ändern wird.



WIE MAN EIN SPIEL SICHERT

Save Game

Durch diese Option sichern Sie Ihren momentanen Spielstand auf Diskette.

Um ein Spiel zu sichern, sollten Sie eine leere, formatierte Diskette vor dem Ladevorgang bereitstellen.

Um zu sichern, klicken Sie den entsprechenden Pfad, falls Sie auf ein anderes Laufwerk abspeichern wollen als das, von dem das Spiel geladen wurde. Ändern Sie auch entsprechend den Buchstaben des Laufwerks. Klicken sie den Namen der Datei, die Sie sichern möchten. Es erscheint dann ein Verzeichnis mit allen gespeicherten Carrier Command Spieldateien, die auf dem gewählten Pfad schon existieren. Zum Schluß klicken sie 'Save', um zu speichern oder 'Exit', um abzubrechen.

Sie können Ihren momentanen Spielstand auf Ihrer Festplatte sichern, indem Sie den Pfad auf den Buchstaben der Festplatte umändern (z.B. Laufwerk C).

Farbkodierung

IBM PC Carrier Command verwendet folgende Farbkodierungen für die drei Inseln:

EGA/VGA	BLAU	Freundliche Insel
	ROT	Feindliche Insel
	GRÜN	Neutrale Insel

CGA-Version	BLAU	Freundliche Insel
	ROT	Feindliche Insel
	GRÜN	Neutrale Insel

Hercules Um den Inseltyp festzustellen, wählen Sie die Insel-Info-Option (Island Information Option).

DIE MITWIRKENDEN

Konzept von Carrier Command: Clare Edgeley

Original-Design: Ricardo Pinto.

Programmierung: Ian Oliver und Graeme Baird von Realtime Games Software Limited.

Toneffekte: David Whittaker

Soundtrack, komponiert und ausgeführt von Dave Lowe.

Titelbild, Icons und Verpackungsgrafik: Herman Serrano.

Für einen kostenlosen Produktkatalog schreiben Sie uns bitte an unsere Anschrift in London.

© 1991 MIRRORIMAGE

**© 1991 MIRRORSOFT LTD. DAS COMPUTERPROGRAMM UND SEIN
BEGLEITMATERIAL SIND DURCH NATIONALES UND INTERNATIONALES
COPYRIGHT GESCHÜTZT. AUS- UND VERLEIHEN, REPRODUKTION,
ÜBERSETZUNG, KOPIEREN, ÜBERTRAGEN UND ÖFFENTLICHE VORFÜHRUNG
SIND OHNE AUSDRÜCKLICHE, SCHRIFTLICHE GENEHMIGUNG VON
MIRRORSOFT LIMITED NICHT GESTATTET. ALLE RECHTE, DIE AUTOREN
UND BESITZ BETREFFEN, SIND WELTWEIT VORBEHALTEN.**

**MIRRORIMAGE LIMITED, IRWIN HOUSE, 118 SOUTHWARK STREET, LONDON
SE1 0SW TEL: (071) 928 1454**