

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

4.1.5 WEGPUNKTLISTEN

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

4.1.6 WEGPUNKT

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

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

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

4.1.7 OPTIONS-UNTERMENÜ 1

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

Zeigt Gebäude wie etwa den Verteidigungskomplex.

GRIDS Schaltet ein Gitter ein bzw. aus.

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

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

FASTMAP Erhöht die Geschwindigkeit Ihrer Aktivitäten und der Ihres Feinds.

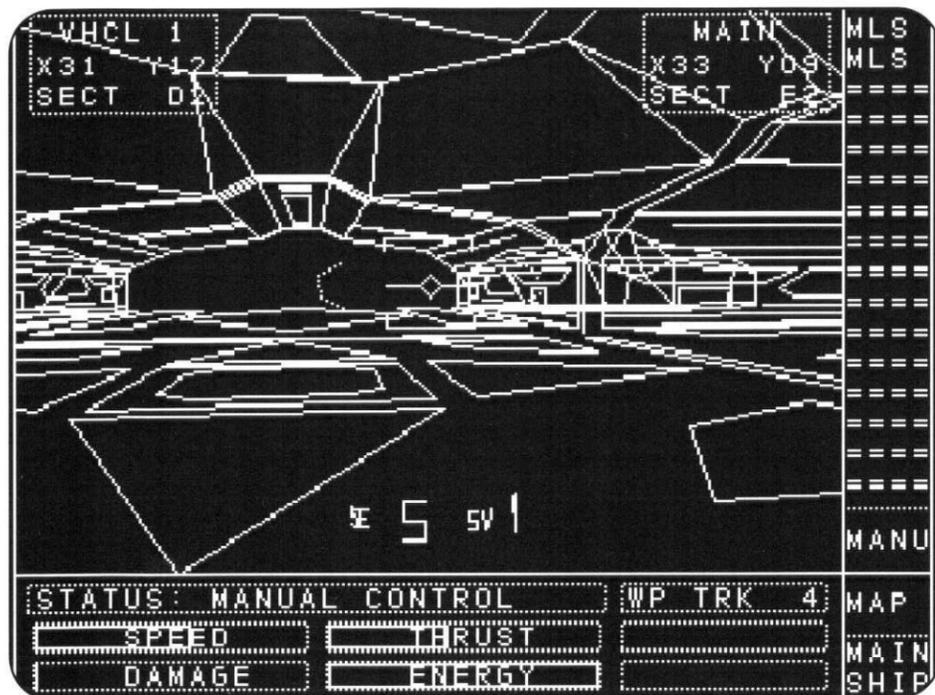
RELIEF Reliefkartenanzeige. Es wird zwischen einer Karte, die Landhöhen durch eine Reihe von farbigen Konturen darstellt (was als relative Anzeige in der Infotafel aufgedeckt wird) und einer solchen umgeschaltet, die die Höhen als "echtes" 3D darstellt, mit einer Lichtquelle und Schattierungen.

OPT 2 führt Sie zum:

4.1.8 OPTIONS-UNTERMENÜ 2

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

IM VERTEIDIGUNGSKOMPLEX



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

4.1.3 FEINDLICHE BASIS

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

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

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

CONTROL CENTRE Versetzt Sie in das Cockpit des aktuell gewählten Fahrzeugs.

4.2.0 INFOTAFEL

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

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

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

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

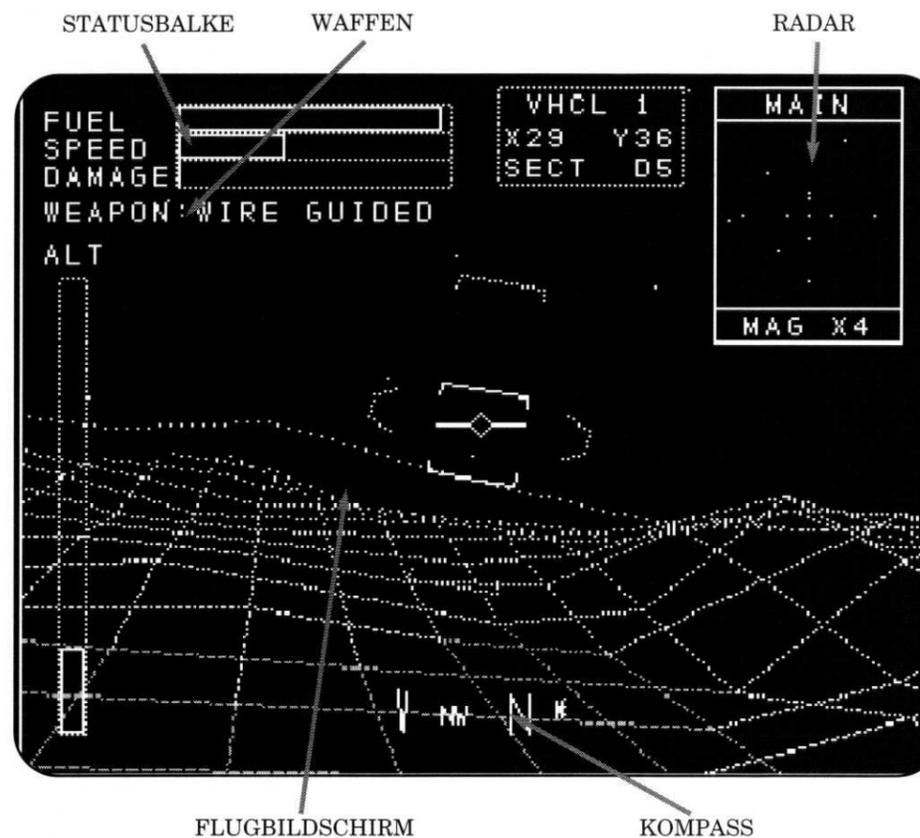
Das erste, was Sie tun müssen, ist das COMPLEX-Ikon abzuheben (Ihre Basis wird dadurch animiert und blau gefärbt). Als nächstes entscheiden Sie, was Sie bewegen wollen, wobei Sie die folgende Tabelle benutzen, um herauszufinden, welche Einheit Sie wählen sollten. Wählen Sie die benötigte Einheit vom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

Gewählte EinheitBewegt

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

HINWEIS:

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



4.2.3 STATUSBALKEN

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

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

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

HINWEIS:

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

GESCHOSSKOMMANDOPOSTEN

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

RADARSTATION

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

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

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

WAFFEN:

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

OPTIONEN:

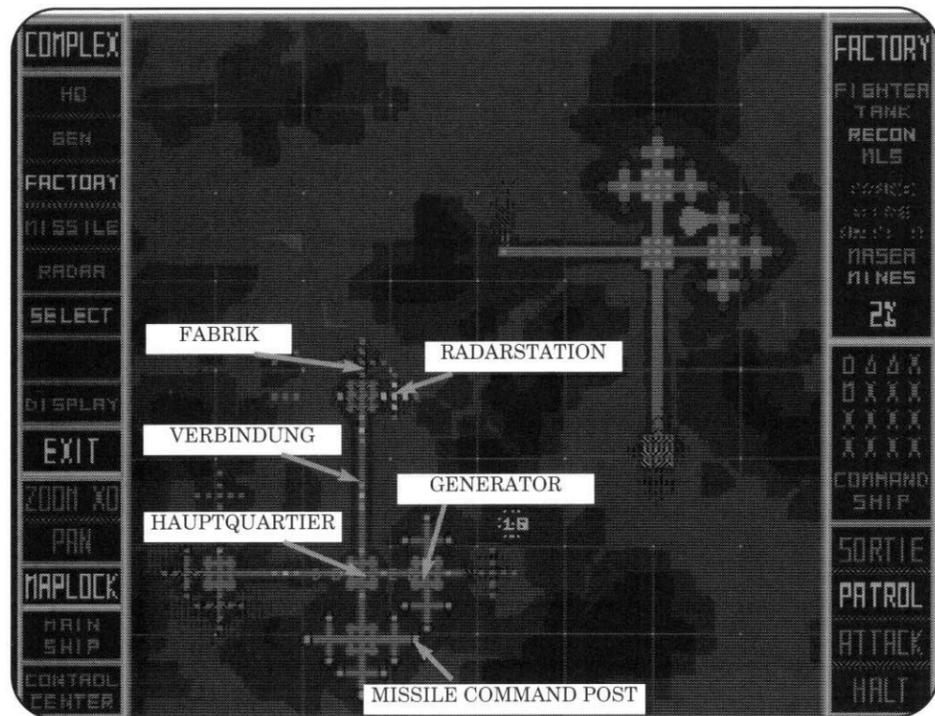
Die unten aufgelisteten Optionen können Sie zur individuellen Einrichtung des Spiels nach Ihrem Geschmack verwenden und werden durch Aktivieren des OPTIONS-Ikons auf dem Menü angefordert.

BACK Führt Sie zur vorangegangenen Optionsliste.

NEXT Führt Sie zur nächsten Optionsliste.

EXIT Führt Sie zum MENÜ, oben, zurück.

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



HAUPTQUARTIERE

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

GENERATOREN

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

STEREO Aktiviert die 3D-Ansichtsdarstellung, in Verbindung mit der mitgelieferten Brille.

RGB Erhält die Stereosicht, aber mit eingeschränkten Bildschirmfarben.

DPTH INC Mit diesem Quartett von Ikonen können Sie die 3D-Darstellung passend nach Ihrer Sehkraft einstellen. Die **DPTH-DE** Ikonen steuern das 3D und die **POS-INC** Ikonen kompensieren Ihre Lage vor dem Bildschirm. Setzen Sie die 3D-Brille auf und versuchen Sie diese Befehle, bis Sie mit der Bewegung der Landschaft zufrieden sind.

TUNNEL 1 Tarnt Komplexe - nur im Drahtmodell

TUNNEL 2 Zeigt Drahtmodellkomplexe mit größerer Auflösung.

OBJ SIMP Vereinfacht Objekte, damit das Spiel schneller wird.

LINE FAT Erhöht die Dicke aller Linien, die im Drahtmodellmodus gezeigt werden.

LANDFIL Füllt Abschnitte der Drahtmodellanzeige aus und zeigt Gitterlinien.

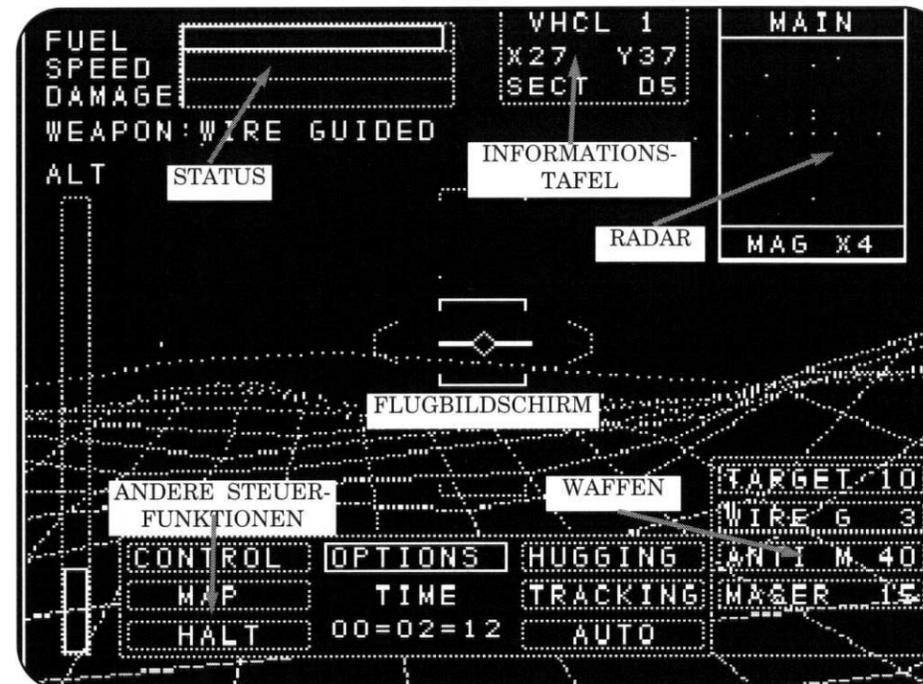
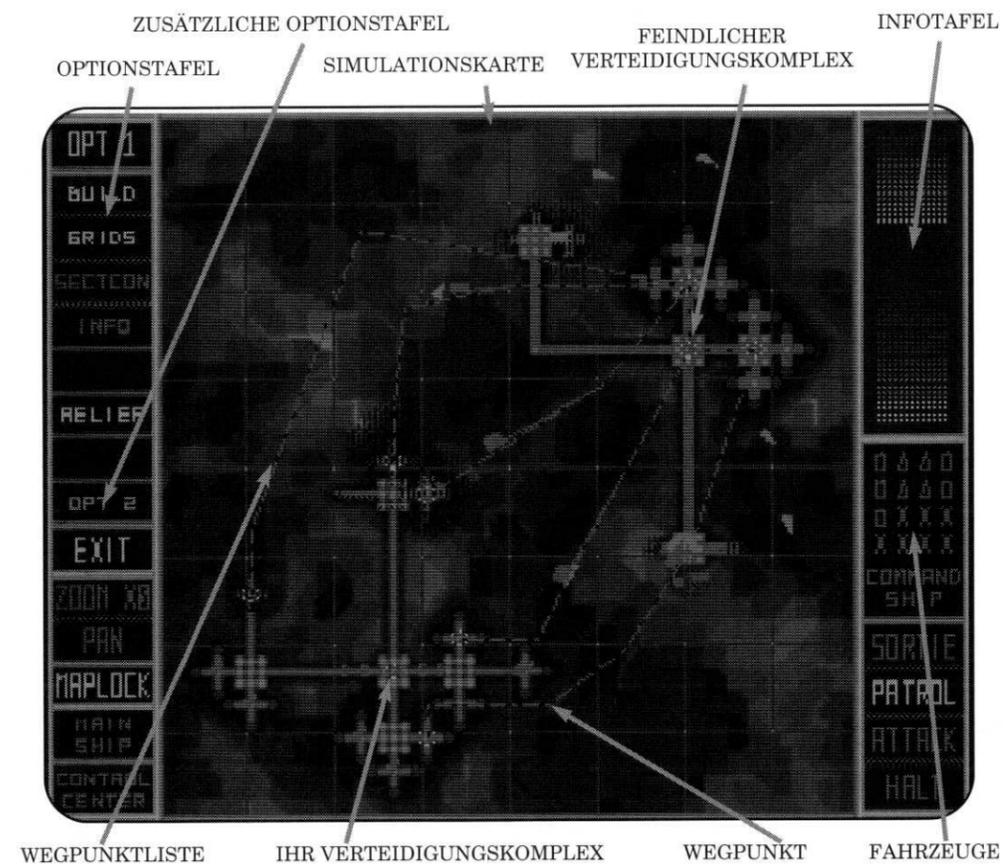
LANDTYPE Funktioniert in Verbindung mit **LANDFILL** und wechselt von Drahtmodell- zu ausgefüllter Darstellung.

MAP SFX Schaltet die Soundeffekte auf dem Kartenbildschirm ein bzw. aus.

MAP SPE Schaltet die Sprache auf dem Kartenbildschirm ein bzw. aus (nur Amiga).

MAIN SFX Schaltet Soundeffekte ein bzw. aus.

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



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

HINWEIS:

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

DATA BASE

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

REGISTRATION

Führt zurück zum Registrierungsbildschirm.

3.4 SPIELEN IN 3D

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

4 DIE SIMULATIONSSTEUERFUNKTIONEN

HINWEIS:

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

LMT = linke Maustaste

RMT = rechte Maustaste

DAMAGE

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

THRUST

“Thrust” ist proportional zu Geschwindigkeit.

ENERGY

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

4.3.4 WAFFENBOXEN

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

4.3.5 INFORMATIONSTAFEL

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

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

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

TRAINING MISSION NO 1

START SIMULATION
RESET SIMULATION
BRIEFING
CANDIDATE STATISTICS
DATA BASE
REGISTRATION

START SIMULATION

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

RESET SIMULATION

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

MANUELLE STEUERUNG

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

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

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

4.3.7 ZUM ABSCHLUSS

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

3 EINSTIEG

3.1 REGISTRIERUNGSBILDSCHIRM



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

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

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

EINFÜHRUNG

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

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

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

DIE VOLLSIMULATIONEN

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

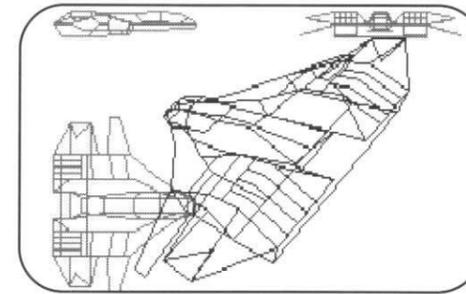
Das Ziel der Vollsimulationen ist dem eines realen Kampfs gleichwertig: Außerstandsetzen des feindlichen Verteidigungskomplexes durch Eliminierung der Energiegeneratoren und des HQ (Hauptquartier). Die Prüfer wollen keine hastige Demonstration von Kampfstärke sehen, sondern totales Kampffressourcenmanagement.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

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

TRANSPORT- UND ANGRIFFSMASCHINEN

KOMMANDOMODUL (CM)

Länge: 49,3m
Spannweite: 15,9m
Höhe: 12,6m
Gewicht: 4367 (bzw. 10000)
Waffen: Ta/A-M/WG/Ma/Mi



Geschichte:

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

Anmerkungen:

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

1. LADEN DER SIMULATION

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

1.1. ATARI ST-VERSION

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

1.2. AMIGA-VERSION

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

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

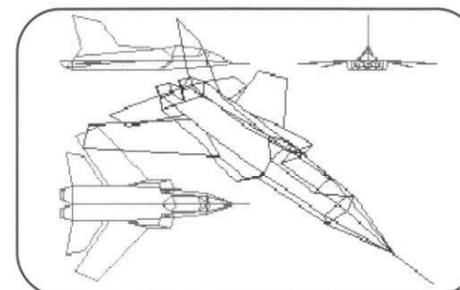
1.3 VIRUSWARNUNG!

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

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

ANGRIFFSKÄMPFER (ATTF)

Länge: 17,5m
Spannweite: 10,5m
Höhe: 4,5m
Gewicht: 12,5t
Waffen: Tr/AM/Ma



Geschichte:

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

Bemerkungen:

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

INSTRUKTIONEN

AIR SUPPORT SCHLACHTFELDSIMULATION BEDIENUNGSANLEITUNG

INHALT

1. LADEN DER SIMULATION

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

2. EINWEISUNG

3. EINSTIEG

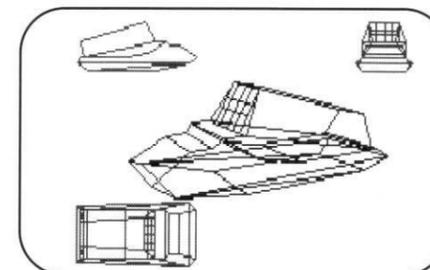
3.1 Registrierungsbildschirm.....	18
3.2 Schwierigkeitsgradsbildschirm	19
3.3 Missions-Hauptmenübildschirm	19
3.4 Spielen in 3D.....	22

4. DIE SIMULATIONSSTEUERFUNKTIONEN

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

ERKUNDUNGSFAHRZEUG (RECO)

Länge: 8,1m
Breite: 3,0m
Höhe: 2,0m
Gewicht: 1899kg (leer)
Waffen: Ma, Minen



Geschichte:

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

Bemerkungen:

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

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

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

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

DIE AIR SUPPORT - KAMPFSIMULATION

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

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

WAFFEN

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

GESCHOSSE:

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

VERFOLGER (Tr)

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

DRAHTGEFÜHRTE (WG)

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

ANTI-GESCHOSS (A-M)

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

mehr als 50.000 potentielle Techniker und Verteidigungskomplexkommandanten pro Jahr testet.

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

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

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

DIE WEST POINT MILITARY ACADEMY

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

II. FEINDLICHE HARDWARE

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

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

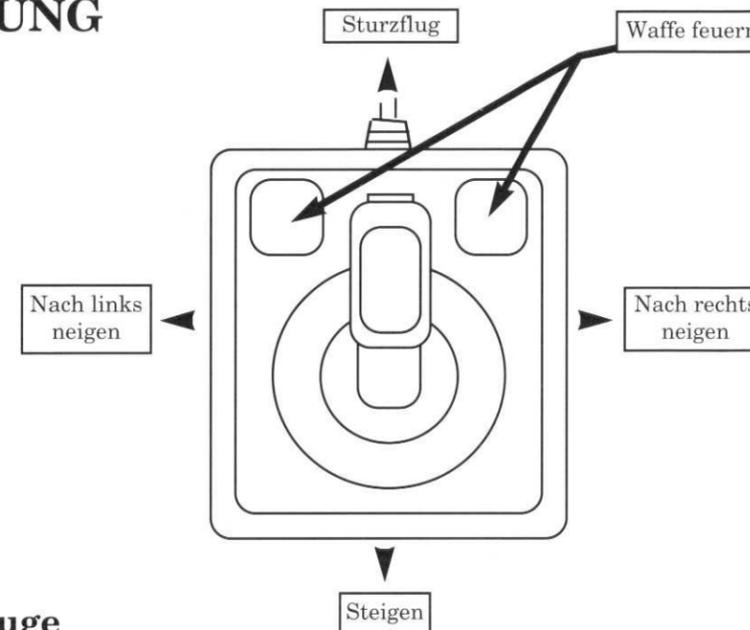


AAIR SUPPORT KAMPFSIMULATION

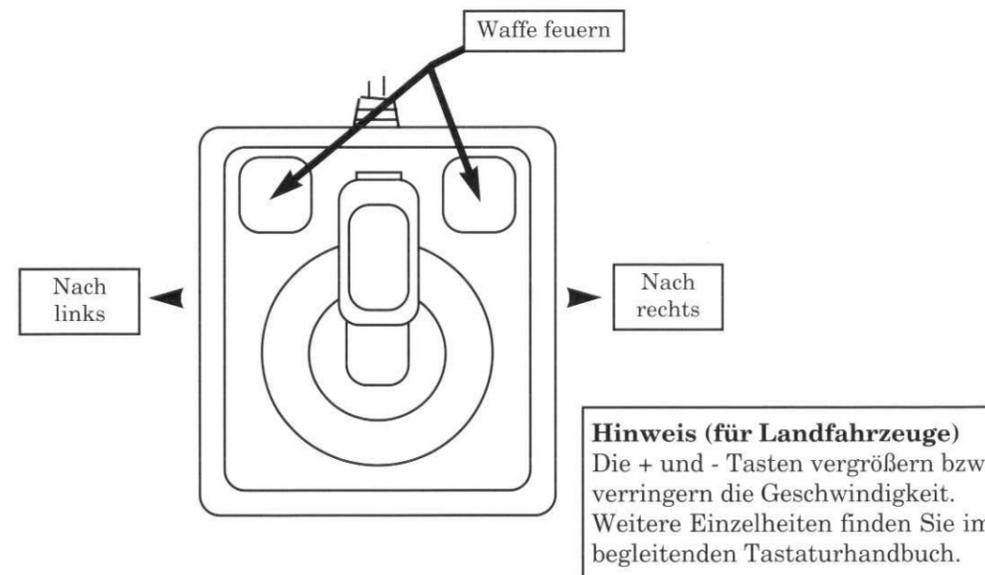
TRAININGSHANDBUCH V1.0 (2065)

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

STEUERUNG Joystick Flugzeuge



Landfahrzeuge



Dieses Produkt ist Copyright

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

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

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

Psygnosis® und ihre Logos sind eingetragene Warenzeichen von **Psygnosis Ltd**.
Air Support Einbandillustration Copyright © 1992 **Psygnosis Ltd**/Ian Naylor
Amiga™, AmigaDOS™ und Kickstart™ sind Warenzeichen der Commodore-Amiga Inc.

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

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

GARANTIE

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

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

AUTOREN:

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