

WARNUNG

Es ist strafbar, das Urheberrecht verletzende (illegale) Kopien dieses Computerprogramms zu verkaufen, zu vermieten, zum Verkauf anzubieten oder auszustellen oder anderswie zu vertreiben. Zuwiderhandelnde werden strafrechtlich verfolgt.

Jegliche Information über Piraterie sollte weitergegeben werden an:
The Federation Against Software Theft - 0044 628 660377



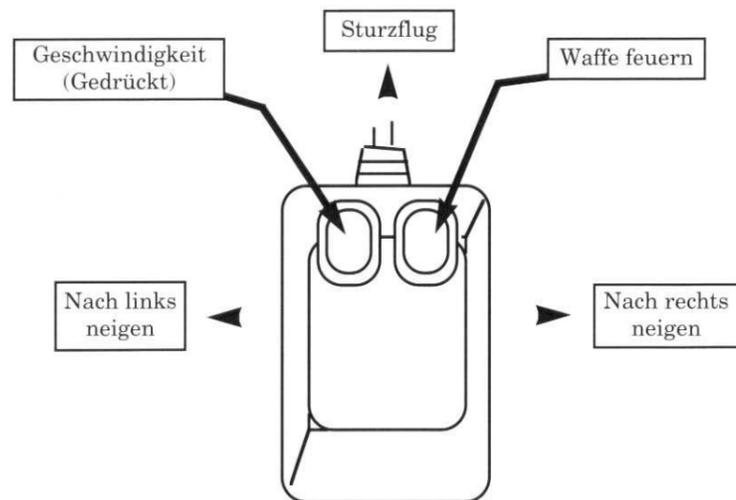
**PIRATERIE
IST DIEBSTAHL!**

ARSENWOOD

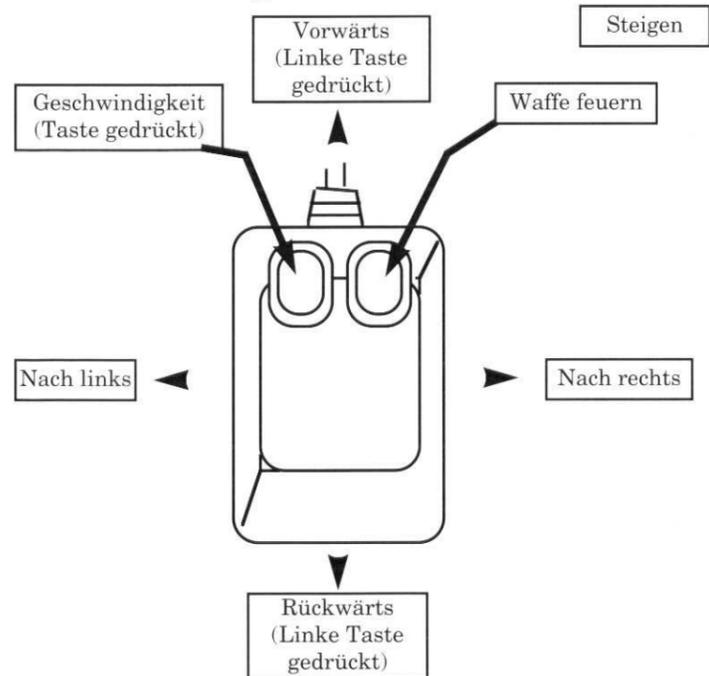
Copyright © 1992 Psygnosis Ltd

GERMAN

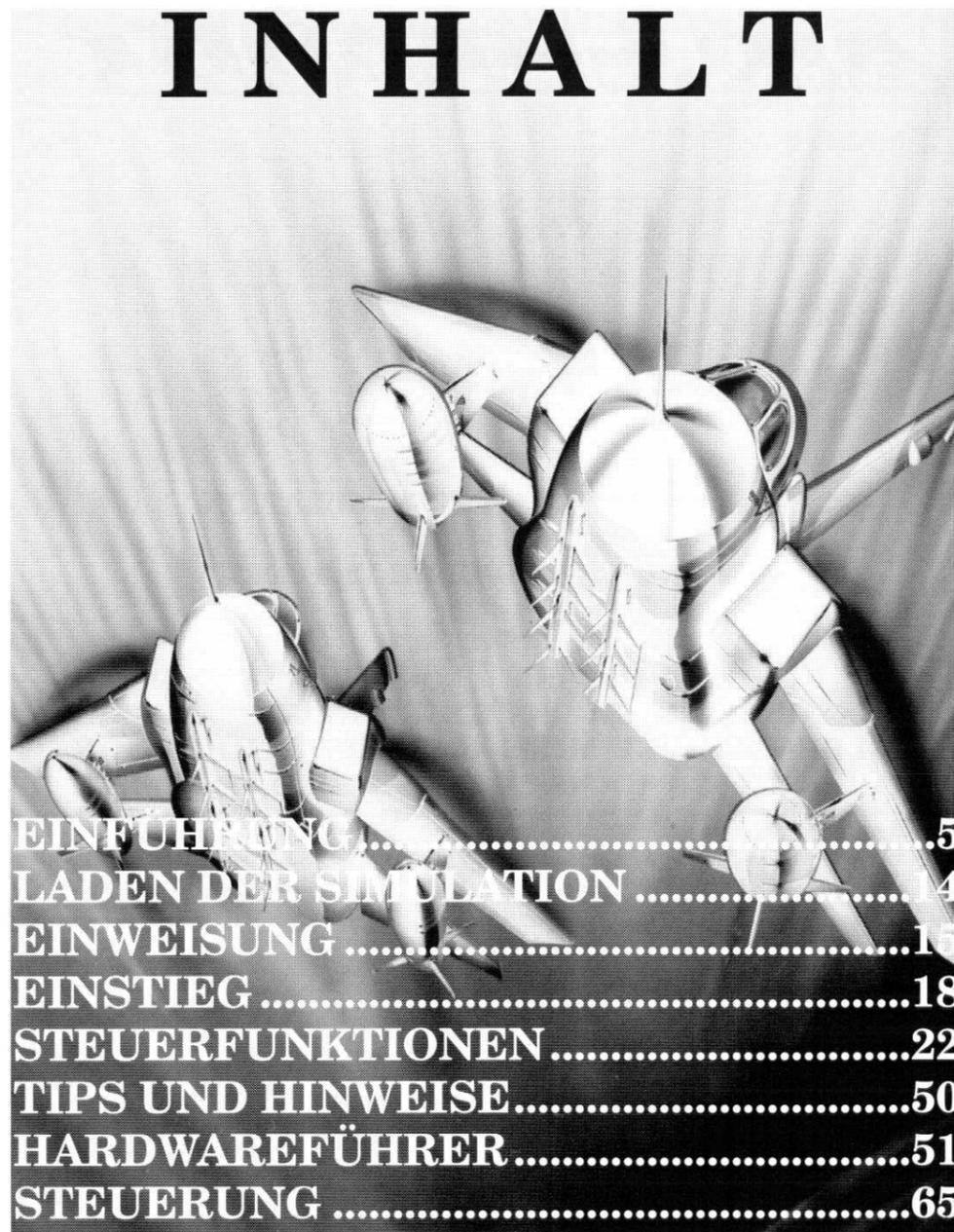
**Maus
Flugzeuge**



Landfahrzeuge



INHALT



EINFÜHRUNG	5
LADEN DER SIMULATION	14
EINWEISUNG	15
EINSTIEG	18
STEUERFUNKTIONEN	22
TIPS UND HINWEISE	50
HARDWAREFÜHRER	51
STEUERUNG	65

SCHLUSSFOLGERUNGEN

Unser Ziel ist es, das Militärische SimTech-Kommando an der Vorderfront der Kampfsimulationstechnologie zu halten, wobei eine solche Technologie zu einem erschwinglichen Preis erhältlich sein soll. Auf der anderen Seite enthält diese Art Realismus keinerlei Entschädigungsprogramme: Auszubildende SimTech-Angestellte werden daran erinnert, daß das MSC keine Verantwortung für jedweden körperlichen oder geistigen Personenschaden oder Statusverlust aufgrund der Verwendung der ASBS übernehmen kann.

EINFÜHRUNG

Das Ziel dieser Einführung ist zweifach: Auszubildende der SimTech werden über die Gründe und Methoden für die Einrichtung des Militärischen SimTech-Kommandos aufgeklärt, und es wird damit sichergestellt, daß sie sich der Bedeutung des angestrebten Postens bewußt sind.

DIE NORD-SÜD-TRENNUNG

Das zwanzigste Jahrhundert war ein Katalog wesentlicher Konflikte auf der nördlichen Halbkugel: Kriege zwischen den nicht-vereinigten europäischen Staaten, Kriege zwischen Europäern und Asien, die Distanzierung zwischen den Vereinigten Staaten und der alten Sowietunion, sowie Machtkämpfe in den alten Ländern des nahen Ostens. Kämpfe auf der südlichen Halbkugel waren größtenteils lokalisiert: meistens Bürgerkriege oder Gewaltausbrüche zwischen schlecht bewaffneten Staaten.

Die Beendigung des kalten Krieges am Ende des letzten Jahrhunderts, verbunden mit der Etablierung des Sino-Amerikanischen Bündnisses (1998), des Föderalistischen Europäischen Bündnisses (1999) und des Asiatischen Abkommens (2002) ebneten zusammen den Weg für den Verteidigungspakt der nördlichen Halbkugel im Jahre 2004. Dieser Pakt verband im Wesentlichen die militärische Stärke aller Nationen der Ersten Welt des Nordens mit der von Australien im Süden. Ein südliches Bündnis folgte nur langsam - erfolgte aber im Jahre 2011, angeblich als Antwort auf kommerzielle, soziale und politische Ausbeutung durch den Norden. Die Reaktion des Nordens war der Stopp des ansteigenden Stroms der ökonomischen und anderen Auswanderer aus dem Süden, Einfrieren finanzieller Hilfe und das Verbot jeglichen Handels mit Ländern der Dritten Welt. Die dadurch entstandene Inflation, Armut und Rückgang in der Vielfalt der Güter im Norden wird anderswo verzeichnet - es möge genügen zu bemerken, daß der jetzt herrschende Zustand des kalten Krieges zwischen den beiden Halbkugeln in dieser Zeit begann.

Nichtsdestoweniger war der Süden wegen der Unmöglichkeit des Verhinderns von heimlichem Handel von Waffen und Informationen in der Lage, sich mit einer unbekanntem Waffenmenge und -qualität

TRANSPORT- UND ANGRIFFSMASCHINEN

KOMMANDOSCHIFF

Wenig ist über das feindliche luftgestützte Steuerzentrum bekannt, außer das seine Größe mit der des Kommandomoduls des Auszubildenden äquivalent ist.

Länge:

Breite:

Höhe:

Gewicht:

Sie können sich nichtsdestoweniger sicher sein, daß die Zerstörung dieser Maschine eine erhebliche Schwächung Ihres Gegeners zur Folge hat.

KAMPFMASCHINEN

Das feindliche Gegenstück zu Ihrem ATTF ist angeblich genauso manövrierfähig, seine Form weicht allerdings wesentlich von Ihrer eigenen ab: Berichte weisen auf eine kürzere Körperlänge und eine größere Spannweite hin.

Länge:

Breite:

Höhe:

Gewicht:

PANZER

Alle militärischen Befehlshaber nehmen die Kriegsführung mit bewaffneten Landfahrzeugen äußerst ernst: Die Panzer Ihres Gegners sind den Modellen des zwanzigsten Jahrhunderts nachgebildet, mit einer schwereren, weniger stromlinienförmigen Gestalt als der MBT, und mit einem einzelnen, nach vorne gerichteten Turm.

Länge:

Breite:

Höhe:

Gewicht:

stützpunkten aus operiert wurden, löschten Kompanien auf dem Land aus, und hochentwickelte Suchprojekte zerstörten die in der Luft und auf See. Das Überraschungsmoment war verloren, und dies zwang die Kämpfenden, Waffen aus schwerbefestigten Bunkern aufeinander zu werfen, wobei Computer zur Ausarbeitung der Taktiken verwendet wurden.

Diese bunkergestützten Kämpfer waren die ersten SimTechs, die ihre Strategie ausschließlich auf C-Corp-Computern planten und ausführten, mit Software, die erst von C-Corp-Angestellten und später vom Militär selbst entwickelt wurde. Das System war erfolgreich genug, um alle Angriffe der Südlichen Halbkugel in diesen 17 Jahren niederzuschlagen, sowie sie von bedeutenden Anschlägen seitdem abzuschrecken.

Es war ein natürlicher Schritt, die im Bunker gelernten Lektionen auf die Ausbildungsschule zu übertragen. Durch Striegeln einer neuen Generation von Technikern, die, weil sie intensiv auf Simulatoren ausgebildet wurden, in der Lage waren, den Kriegsablauf an der Frontlinie zu dirigieren, ist es dem Norden möglich gewesen, seine Grenzen zu bewahren.

Die erste produzierte Simulationssoftware war das Feldkampfsystem (GBS), das im Jahre 2027 zur Verwendung an der West Point Military Academy kam. Dieses einzigartige Programm war fähig, eine getreue Wiedergabe der Kampfbedingungen zu erzeugen, und wurde achtmal umgeschrieben (zwischen 2027 und 2064), um neuen Entwicklungen, Ideen und Technologien gerecht zu werden. An seine Stelle trat die Air Support-Kampfsimulation (ASBS), nachfolgend im Einzelnen beschrieben, die im Moment nur für Abgänger der West Point Military Academy zur Verfügung steht.

DIE MILITÄRISCHEN REVOLUTIONEN

Siege gegen den Süden und der Erfolg der taktischen Software leiteten zwei Revolutionen in Militärkreisen ein: die massenhafte Umrüstung auf C-Corp Chaos-Computer und die Einrichtung einer neuen Kommandostruktur - Military SimTech Command (MSC). Während der Jahre 2015-2030 wuchs MSC von einem kleinen Teil der Kriegsforschung mit einem Dutzend Angestellten zum einzigen, größten Flügel der Streitkräfte der Nördlichen Halbkugel, der zur Zeit

ANDERE:

Abgesehen von Geschossen hat der Auszubildende Zugang zu einem Trio von anderen Waffen und Ausrüstung, die alle auf dem letzten Stand in der MSC-Technologie sind. Eine fortschrittlichere Version der Mine befindet sich gerade in der Entwicklung - sie wird eine vergrößerte Reichweite beim Aufspüren von Feindmaschinen, Radarunsichtbarkeit und örtliche (gerichtete) Explosionen aufweisen.

MASER (MA)

Schnelles Feuern, aber relativ schwach: Zur Zerstörung eines feindlichen Fahrzeugs sind viele direkte Treffer nötig. In Geschoß wird allerdings schon durch einen direkten Treffer zerstört.

MINEN (Mi)

Diese kleinen, explosiven Vorrichtungen können mit dem Kommandomodul (CM) überall auf der Landschaft platziert werden. Verwenden Sie sie zur Formierung eines Verteidigungswalls um Ihren Komplex, oder verstreuen Sie sie zufällig, um Verwüstung in den feindlichen Rängen zu stiften. Minen zerstören sich automatisch selbst, sobald gegnerische Fahrzeuge in Reichweite kommen.

Wettermuster des gesamten Globus bis zu drei Wochen im Voraus mit einer Genauigkeit von 96% reproduzieren; es kann zur Einbeziehung jedes Zufallsfaktors programmiert werden, vom Meteoritenabsturz in China bis zum Steigen des Meeresspiegels durch Ausleeren eines Eimers Wasser in den Atlantik.

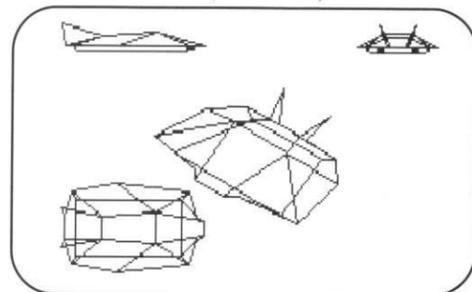
Auf West Point werden die besten 10% aller Kandidaten mit dem C-2050 vernetzt und den strengsten Prüfungen aller SimTech-Auszubildenden ausgesetzt. Die Ausbildung basiert auf 20 einführenden Missionen und, wenn Sie Ihr Training bestehen, 20 Missionen unter voller Simulation. Sollten Sie bei den Trainingsmissionen durchfallen, können Sie dann an den vollen Simulationen als Nur-Air-Support teilnehmen (d.h. Sie haben keine Kontrolle über Feldfahrzeuge). Dennoch, falls Sie damit erfolgreich sind, können Sie dann die 20 Vollsimulationen richtig unternehmen; diese umfassen den ganzen Katalog von Optionen, von der Entwicklung Ihres eigenen Verteidigungskomplexes bis zur Steuerung von 16 ferngesteuerten Angriffsfahrzeugen zur schnellstmöglichen Auslöschung des Gegners. Damit diese chaotische Umgebung realistisch bleibt, dürfen die Sklavencomputer nur noch dreidimensionale Vektorgrafik und Motor/Feuergeräusche produzieren. Jeder Kandidat, der diese Prüfung besteht, wird dann auf dem C-Corp 2050 selbst bis zu sechs Monate lang ausgebildet, bevor er Schlachtfelderfahrung erhält.

SIMULATION UND REALITÄT

Kriegsspiel ist ein alter Beruf - Strategie hat seit es Kriege gibt eine Rolle in Schlachten gespielt - seit dem 21. Jahrhundert erst hat sie jedoch einen wesentlichen Einfluß auf das Wesen militärischen Denkens genommen. In den letzten 50 Jahren hat sich die Rolle des Kriegsspiels von taktisch zu praktisch gewandelt; ganze Systeme werden entwickelt, mit denen Schlachten simuliert werden, und danach in den Mülleimer geworfen, ohne jemals eine Produktionslinie zu sehen - die Stärke einer neuen Waffe kann kostenlos demonstriert werden, Maschinerie kann umsonst aufgebaut und verloren werden. Dies hat zugleich Kosten reduziert und die Effektivität der Operationen erhöht. Ohne sie wären die tausend mobilen Verteidigungskomplexe, die den Wendekreis des Krebses überspannen,

MEHRFACH-GESCHOSSABSCHUSSYSTEME (MMLS)

Länge: 100000
Breite: 100000
Höhe: 100000
Gewicht: 100000
Waffen: WG



Geschichte:

Geschoßabschußsysteme wurden zuerst in den späten 1900er Jahren erfolgreich eingesetzt, waren aber nicht zu der Präzision und Flexibilität der heutigen Modelle fähig. Dieses MMLS ist eine Experimentalversion, die gerade in den MSC HQ in Osteuropa entwickelt werden. Aus diesen Gründen können wir Ihnen wenig Informationen oder Rat geben, außer daß Sie die Systeme selbst ausprobieren können.

Bemerkungen:

Das verblüffendste Merkmal der MMLS ist die extrem schlechte Bewehrung. Eine angemessenere Version mit stärkerem Schutz wird gerade für die ASBS V2.0 entwickelt, in der Technologie der Zwischenzeit kann das MSC nur praktisch ungeschützte Systeme verschicken. Die Abschußrohre sind auf den Rücken eines bewehrten Fahrzeugs aufgebaut und können bis zu 20 Geschosse mit großer Reichweite gleichzeitig abfeuern. Seine Verfolgergeschosse können auf jedes ausgezeichnete Ziel fixiert werden und sollten die beste Lösung darstellen, wenn rasche Mehrfachschläge erforderlich sind. Wie der MBT kann es keine bergigen Gelände oder Wasser überqueren, sodaß durch schwer verteidigtes oder unwirtliches Terrain ein Pfad geschlagen werden muß (mit anderen Fahrzeugen). Im Automatikmodus können Geschosse auf die letzten zwei Wegpunkte abgefeuert werden, die Sie vom Hauptkartenbildschirm auswählen. Danach kehrt das System, wenn es noch intakt ist, zum Verteidigungskomplex zurück, wo es wiederaufgerüstet und -getankt wird.

waren imstande, ein neues, variables 3D-System zu erzeugen, um der Vektorgrafikdarstellung des Frontlinienterrains auf den einfachen Computern der Auszubildenden Tiefe und Realistik zu geben. Es wird erhofft, daß zukünftige Versionen, in vielleicht nicht mehr als einem Jahrzehnt, in der Lage sein werden, ein Schlachtfeld aus ausgefüllten Polygonen wiederzugeben.

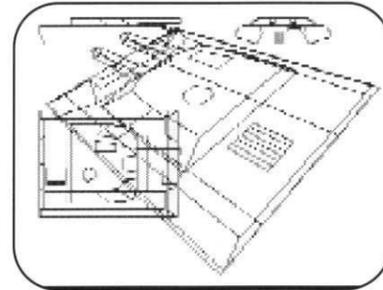
Die West Point Academy hat keinen Platz für Mißerfolge. Die Verantwortung jeder der jährlichen ankommenden 1000 SimTech-Auszubildenden ist schwer; Erlernen der Fähigkeit, einen Verteidigungsschirm aufrechtzuerhalten und die Fähigkeiten zur Entwicklung und Implementierung von neuer Technologie, falls erforderlich. Durch Ihre Auswahl als Auslese der Kandidaten aus der ganzen Nördlichen Halbkugel wird Ihre Erfolgsrate hier höher als die von Auszubildenden in der übrigen Welt sein: im Durchschnitt bestehen bei uns einhundert Kandidaten (10%) pro Jahr.

Der Ausbildungsprozess ist intensiv: Sie haben ein paar Stunden zum Durchlesen dieses Handbuchs und des Tastenführers bevor Sie direkt auf der ersten Trainingsmission starten. Wir raten, daß Sie sich vor dem Einschalten des Computers und des Beginns mit den theoretischen Steuerungen vertraut machen. Tadel wurde und wird weiterhin für langsames oder schlampiges Arbeiten gegeben. Eine andauernd schlechte Erfolgsrate führt zur automatischen Ausschließung aus der Academy und verpflichtet den Auszubildenden, seine Vorprüfungen zu wiederholen und es in zwei Jahren nochmals zu versuchen. Andererseits gilt auch das Umgekehrte: große Belohnungen werden an diejenigen vergeben, die zeigen, daß sie die Fähigkeit und das Verlangen haben, die Besten der SimTech-Organisation zu werden - einschließlich eines sicheren Jobs auf Lebenszeit und des Wissens, daß sie einer der 1000 in den weltweiten Verteidigungskomplexen basierten Befehlshaber werden können, mit der Verantwortung der Aufrechterhaltung des Weltfriedens.

Simulationstechniker aus West Point werden als die Elite in der militärischen Welt angesehen. Lesen Sie dieses Handbuch und finden Sie heraus, wie Sie ihnen beitreten können.

HAUPT-KAMPFPANZER (MBT)

Länge: 12,2m
Breite: 3,2m
Höhe: 2,5m
Gewicht: 27 Tonne (MT)
Waffen: Tr/WG/Ma



Geschichte:

Bewaffnete Fahrzeuge werden bei uns seit Jahrtausenden gebaut, der erste als solcher zu bezeichnende "Panzer" wurde während des Ersten Weltkriegs gebaut, noch im zwanzigsten Jahrhundert. Dieser Haupt-Kampfpanzer ist eine Weiterentwicklung der frühen bewaffneten Kampfpanzer des MSC, mit stärkerer Bewehrungsplattierung und (wichtiger) gesteigerter Manövrierfähigkeit.

Bemerkungen:

Dies ist eine der wichtigsten Angriffsmaschinen; ein langsames, aber hochpräzises Bodenfahrzeug, das Eindringlinge abwehren, Ihre Mehrfach-Geschoßabschußsysteme unterstützen und selbst Angriffe gegen alle Bodenziele starten kann. Er besitzt gezogene 120mm Doppelkanonentürme für extra-Feuerkraft, ausgezeichnete Bewehrungsplattierung, eine niedrige, getrimmte Form und einen T-101 Hover-Track für gesteigerte Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit. Die Waffen- und Verteidigungssysteme enthalten eine Geschoßabwehr-Geschoßbank, Verfolger- und drahtgeführte Geschoßbänke, eine Kanoniersicht, Windsensoren und hochentwickelten Radar. Bis zu vier Geschosse und 40 Granaten können getragen werden. Der MBT kann keine übermäßig bergige Gebiete oder große Wasserflächen überqueren.

4.1.9 Zusätzliche Steuerfunktionen.....	36
4.2.0 Infotafel.....	37
4.2.1 Kommandoschiff-Flugbildschirm	38
4.2.2 Flugbildschirm.....	38
4.2.3 Statusbalken.....	40
4.2.4 Radar.....	40
4.2.5 Menü	40
4.2.6 Flugsteuerung.....	40

4.3 FAHRZEUGSTEUERUNGSZENTRUM

4.3.1 Flugbildschirm.....	46
4.3.2 Radar.....	46
4.3.3 Status	46
4.3.4 Waffenboxen.....	47
4.3.5 Informationstafel.....	47
4.3.6 Andere Steuerfunktionen.....	48
4.3.7 Zum Abschluß	49

5. TIPS UND HINWEISE

läuft die gesamte Kommunikation und Information über das Kommandoschiff, wodurch es zum wichtigsten Fahrzeug in der Simulation wird: Bei seiner Zerstörung wird Ihre Trainingsmission bzw. Simulation sofort abgebrochen.

Das CM hat als Basis die Hauptquartiere Ihres Verteidigungskomplexes und seine Verwendungszwecke sind wie folgt:

- 1) Als Informations- und Befehlsvermittler für die Spielwelt: Sie können alle Ihre 16 zusätzlichen Fahrzeuge von hier aus steuern.
- 2) Als Auftank bzw. Wiederaufrüstungsschiff: Es kann Versorgungsmaterial von einer Fabrikeinheit aufsammeln und in der Landschaft plazieren (bereit zur Aufnahme durch ein anderes Fahrzeug).
- 3) Als große mobile Radarstation: An einer vorgerückten Stelle auf der Karte plaziert können Sie mit dem Kommandomodul eine große Anzahl von vorrückenden feindlichen Fahrzeugen sichten.

Probleme mit *Beast III*? Steckengeblieben in *Cytron*? Machen die lieben kleinen *Lemmings* nicht das, was Sie wollen? Keine Angst mehr, Freunde, Hilfe ist nah:

Wenn Sie mit irgendeinem **Psygnosis**-Spiel Probleme haben, rufen Sie einfach folgende Nummer an - **+44 - 51 - 707 2333** - und unser Team von Spielexperten macht Ihre großen Probleme ganz klein.

Die Psygnosis Telefonhilfe:

‘Wenn Sie in der Traufe sitzen,
Und vor Ihrem Spiele schwitzen,
Dann rufen Sie an,
Und sprechen mit Jan.’

(eigentlich heißt er Mike, aber das reimte sich nicht.)

2. EINWEISUNG

Auszubildenden wird geraten, die Haupteinführung vor diesen Seiten zu lesen. Für diejenigen, die mit den dort enthaltenen Informationen schon vertraut sind, wird das Folgende genügen:

Die Air Support Schlachtfeldsimulation (ASBS) ist das erste in einer Reihe von theoretischen Schlachtfeldszenarios, die vom Militärischen SimTech-Kommando (MSC) mit dem C-Corp Chaos 2050 Mainframe entwickelt wurden. Als Kandidat an der West Point Military Academy repräsentieren Sie die Top 0,02% der Auszubildenden in aller Welt. Mit Ihnen konkurrieren 1000 Kandidaten um die 100 jedes Jahr vergebenen Posten als Simulationstechniker.

Das Ziel der ASBS ist dafür zu sorgen, daß nur die besten Kandidaten sich für diese entscheidenden Posten qualifizieren. In ihr wird Ihnen das Kommando über einen simulierten Verteidigungskomplex an der Vorderfront der heutigen Technologie gegeben und es wird von Ihnen verlangt werden, diesen auf alle Kosten zu schützen, sowie die feindlichen Verteidigungsstellungen erfolgreich zu infiltrieren und die Bedrohung zunichte zu machen. Dies wird am einfachsten durch Ausschalten der vier feindlichen Generatoren durchgeführt.

Die Ihnen zur Verfügung stehende Hardware besteht aus Radar- und Geschosßabwehr, einem Kommandoschiff, einem Quartett von einfachen feld- und luftgestützten Kampf- und Erkundungsfahrzeugen und der Fähigkeit zur Programmierung bis zu 16 dieser Fahrzeuge zum Patrolieren Ihrer Verteidigungsstellungen. Diese Ausrüstung wird in begrenztem Ausmaß in 20 Trainingsmissionen verwendet. Im Anschluß daran gibt es bis zu 40 Vollsimulationen, in denen das komplette Ausmaß der Hardware zur Geltung kommt.

DIE TRAININGSMISSIONEN

Das Ziel der 20 Trainingsmissionen besteht darin, Sie mit den grundlegenden Prinzipien und Ausrüstungen vertraut zu machen, die Ihnen bei Air Support zur Verfügung stehen.

IHRE HARDWARE

Alle strategischen und Flugoptionen, die die potentiellen Techniker auf einem realen Schlachtfeld antreffen könnten, sind hier verfügbar. Ihre vier Maschinen haben die Fähigkeit, automatisch bis zu 128 Wegpunkte zu patrouillieren und können mit einer Vielzahl von Waffen individuell ausgestattet werden, sodaß bis zu 16 einzigartige Hardwarekonfigurationen entstehen. Dank eines zentral gesteuerten Schwebesystems besitzen alle Flugzeuge Landschaft-Anschmiegefähigkeit. Energie- und Beschädigungsausmaße sind die kritischsten Aspekte beim Aufrechterhalten der Funktion einer Einheit, d.h. Auszubildenden wird geraten, alle Zeit auf ihre Hardware zu achten - exzessiver Verlust von Ausrüstung führt zu schlechten Statistiken, was seinerseits zum Versagen führen kann. Hinweis: In der Praxis kann Ihr Fahrzeug nur mit einem Teil der zur Verfügung stehenden Waffen ausgerüstet werden, NICHT mit allen. (Weitere Einzelheiten über Waffen und ihre Abkürzungen finden Sie im nachfolgenden Abschnitt WAFFEN)

Einer Sache können Sie sich sicher sein: während Sie durch die Vollsimulationen voranschreiten wird das Leben zäher als alles, was Sie bisher durchgemacht haben. Sollte Ihre Statistiklinie während des Spieles durchweg oberhalb des Abfallbereichs bleiben, werden Sie zum Abschluß zugelassen. Und wenn Sie abschließen, sind die Belohnungen beträchtlich.

HINWEIS:

Air Support ist eine Simulation, bei der Sie das Ausmaß der Wechselwirkungen bestimmen. Es ist von außerordentlicher Wichtigkeit, Schlüsselstrategien von Anfang an einzurichten, aber sobald Sie Wegpunkte programmiert, Fahrzeuge gebaut und Ihren Verteidigungskomplex entwickelt haben können Sie soviel oder sowenig wie Sie wollen unternehmen. Zum Beispiel können Sie alle 16 Fahrzeuge und das Kommandoschiff steuern, oder sie auf Autopilot stehenlassen, sodaß sie den Fahrzeugkommandokanälen folgen, die Sie dafür programmieren (siehe 4.1.5). Die meisten Systeme laufen automatisch und erfordern nur Instandhaltung; Taktiken sollten jedoch dauernd zur Reaktion auf feindliche Manöver revidiert werden.

5 TIPS UND HINWEISE

- Benutzen Sie Ihr Kommandoschiff, bis Sie mehr Maschinen gebaut haben.
- Verwenden Sie die drahtgeführten Geschosse Ihres Kommandoschiffs zum Zerstören feindlicher Generatoren.
- Das Ausschalten aller feindlichen Generatoren verursacht erheblichen Schaden und gewinnt das Spiel in den Vollsimulationen.
- Organisieren Sie so früh wie möglich ein effektives Verteidigungskomplexdesign und ein Patrouillensystem - sorgen Sie aber dafür, daß diese dem Terrain angemessen sind.
- Rat zur Strukturierung Ihres Verteidigungskomplexes: Manche Terrains bilden eine natürliche Barriere für feindliche Landfahrzeuge, z.B. Berge oder Wasser. Füllen Sie Lücken mit Ihren Geschöß- und Radarverteidigungssystemen aus. Passen Sie auf, daß Sie diese Fähigkeit nicht mißbrauchen, da Ihre Verteidigungsstellungen dadurch stark geschwächt und Ihre Energieleitungen sabotiert werden könnten.
- Schützen Sie Ihre schwächsten Einheiten! Dies sind normalerweise die MMLS, schicken Sie sie also nicht alleine in die feindlichen Territorien - sie können allzu einfach durch die automatischen Geschößabschußsysteme des feindlichen Verteidigungskomplexes zerstört werden.
- Bewachen Sie Ihre Generatoren! Die Zerstörung eines Generators schränkt Ihre Fähigkeit, Ihre Verteidigungsstellungen aufrechtzuerhalten und neue Fahrzeuge herzustellen, stark ein.
- Generatoren können nur im eingeschalteten Zustand zerstört werden.

**AUS SICHERHEITSGRÜNDEN MÜSSEN SIE DAFÜR
SORGEN, DAß DER VERWENDETE NAME VON SPIEL
ZU SPIEL DERSELBE BLEIBT.**

Das kommt daher, daß der Name mit der ID-Nummer querverwiesen ist. Wenn Sie zum Beispiel den Namen J. SMITH eingeben, akzeptiert der C-2050-Computer in darauffolgenden Spielen JSMITH oder J.SMITH nicht. Wenn dieser Regel nicht Folge geleistet wird, werden die Statistiken unter Ihrem persönlichen ID-Code für Sie unzugänglich und Sie müssen Ihr Training noch einmal von vorne anfangen.

3.2 SCHWIERIGKEITSGRADSBILDSCHIRM

Anwahl von Leicht führt zur Anzeige einer vollen Karte mit dem feindlichen Komplex und allen feindlichen Fahrzeugen.

Anwahl von Mittel zeigt eine volle Karte mit dem feindlichen Komplex, die feindlichen Fahrzeuge können Sie aber erst sehen, wenn sie in Radarreichweite sind.

Anwahl von Schwer zeigt nur Ihre Quadrate auf der Karte an (blaue Punkte), außerdem können Sie weder den feindlichen Komplex noch seine Fahrzeuge sehen, bevor sie innerhalb Ihrer Radarreichweite sind.

3.3 MISSIONSMENÜBILDSCHIRM

Aus Gründen der Authentizität werden in diesem Handbuch keine Einzelheiten über Missionen gegeben. Generell werden in den Trainingsmissionen von Ihnen jedoch Aufgaben wie das Fliegen von Maschinen in Feindterritorien hinein und dann der Rückzug zur Basis mit Hilfe der Wegpunkte oder durch manuelle Steuerungen verlangt, und in den Vollsimulationen wird verlangt, daß Sie die volle Erfahrung, die Sie aus dem Training gewonnen haben, auf eine Vollsimulation übertragen. Es ist daher entscheidend, daß Sie sich mit dem Inhalt dieses Handbuchs vertraut machen.

Durch den Missionsmenübildschirm können Sie die folgenden Befehle verwenden:

4.3.6 ANDERE STEUERFUNKTIONEN

AUTO Schaltet das gerade gewählte Fahrzeug auf Autopilot (Standardmodus) bzw. auf manuelle Steuerung um. Sie können jederzeit den Autopiloten übernehmen, indem Sie das Fahrzeug anwählen, das Sie steuern wollen und zum Flugmodus wie oben beschrieben übergehen. Maschinen im Autopilotmodus greifen den Feind automatisch an, wenn es angebracht ist. Dieses sind die Vor- und Nachteile:

AUTO-STEUERUNG

Alle Fahrzeuge gehen standardmäßig in den Auto-Modus über, sofern sie nicht ausdrücklich für manuelle Steuerung gewählt wurden. Wenn AUTO eingeschaltet ist, können Sie den strategischen Aspekt des Kampfs steuern und den eigentlichen Kampf dem Computer überlassen. Die einzige Aufgabe für den Auszubildenden besteht darin, das Fahrzeug anzuweisen, einer Reihe von Wegpunkten einer Wegpunktliste zu folgen (WAYPOINT LIST). Alle Fahrzeuge führen dann vordefinierte Instruktionen aus, wie unten aufgeführt:

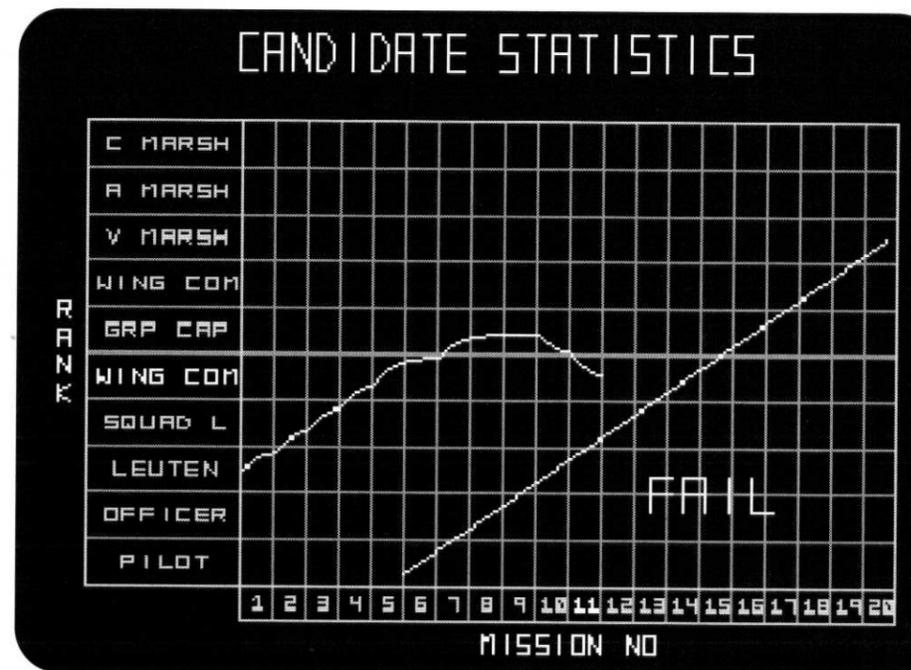
Fahrzeug	Instruktionen
MMLS	Angriff einer Bodeninstallation
RECO	Abwerfen eines Radarmoduls oder einer Mine
MBT/ATTF	Angriff eines feindlichen Fahrzeugs in Reichweite

Wenn es seine Aufgabe erfüllt hat, erwartet das Fahrzeug einen neuen Befehl. Wenn kein solcher Befehl herausgegeben wird, nimmt das Fahrzeug seine Schritte entlang der Wegpunkte wieder auf und wiederholt dann seine Aktionen.

CANDIDATE STATISTICS

Durch Wählen dieser Option werden Sie zu Ihrem persönlichen Statistikbildschirm geführt.

Dies erlaubt Ihnen, Ihren bisherigen Fortschritt zu untersuchen. Alle Air Support - Statistiken sind auf Missionen basiert und nicht Karrierenorientiert: der Anreiz für jeden Kandidaten liegt in der Beförderung für eine gut ausgeführte Mission oder eine Herabsetzung für eine verlorene Mission. Auszubildende, die noch keine Missionen unternommen haben, sind hier nicht aufgezeichnet.



4.3.1 FLUGBILDSCHIRM

Um eines Ihrer Fahrzeuge zu steuern, wählen Sie es aus der Informationstafel (Klicken Sie Ihre Wahl mit der Maustaste an). Durch Drücken der LMT irgendwo auf dem Bildschirm selbst werden die Menüs ausgeschaltet und Sie können den Flugmodus betreten. Durch Gedrückthalten der LMT und Vor- oder Zurückschieben der Maus können Sie beschleunigen bzw. abbremsen. Zum Feuern drücken Sie die RMT. Nach dem Abschuß können Sie drahtgeführte oder wegpunktgeführte Geschosse auf ihre Ziele steuern, indem Sie die RMT gedrückt halten. Um den Flugmodus zu verlassen und zu den Menüs zurückzukehren halten Sie die LMT gedrückt und klicken Sie die RMT.

4.3.2 RADAR

Wie bei den Radaren des Kommandoschiffs enthüllen diese Informationen über Maschinen im umgebenden Terrain. Sie können sie überall auf dem Bildschirm durch Gedrückthalten der RMT und Verschieben der Radaranzeige mit der Maus an die gewünschte Stelle bringen. Die Vergrößerung wird durch Anklicken der mit "MAG x4" bezeichneten Box verändert. Die LMT reduziert die Vergrößerung, die RMT erhöht sie.

4.3.3 STATUS

Diese Menüs zeigen Informationen an, die denen auf dem Kommandoschiff-Flugbildschirm gleichen.

STATUS Der C-2050-Computer ist autorisiert, Ihnen einfache Mitteilungen zu senden, die aus simplen Informationen bestehen, wie etwa die Aktivitäten Ihrer Fahrzeuge. Diese Mitteilungen stimmen Wort für Wort mit denen aus einem realen Verteidigungskomplex überein.

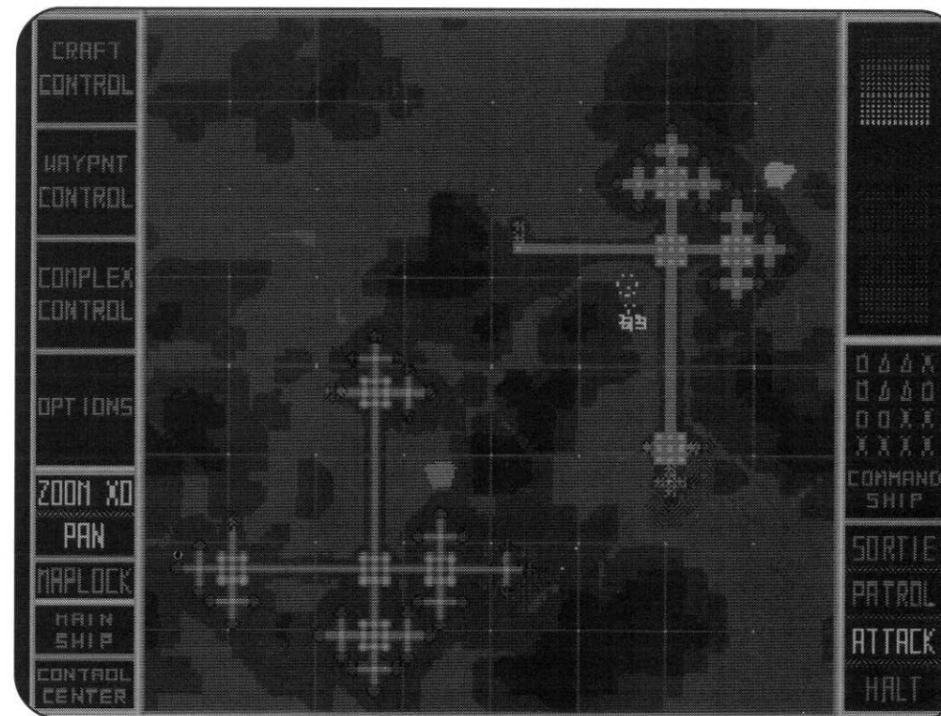
SPEED Die Geschwindigkeit des gerade gewählten Fahrzeugs. Manche Fahrzeuge können schneller fahren als andere, d.h. das Tachometer ist relativ. Wenn Sie nicht zum Flugmodus übergehen wollen, können Sie durch Gedrückthalten einer der Maustasten die Fahrzeuggeschwindigkeit vergrößern bzw. verringern, indem Sie die Maus nach links oder rechts ziehen.

4.1 KARTENBILDSCHIRM

Die Aktionen in Air Support finden auf einer simulierten Welt statt, die durch diese Karte dargestellt wird. Hier werden Sie alle Ihre wesentlichen taktischen Entscheidungen treffen.

Der Kartenbildschirm dient im Wesentlichen zwei Zwecken. Erstens stellt er eine Gesamtansicht der Landschaft, detaillierte Konturen, Fahrzeugpositionen und Richtungen dar und zeigt das Layout Ihres Verteidigungskomplex, wenn anwendbar. Zweitens erlaubt er Ihnen, diese Umgebung zu manipulieren, indem Sie bis zu 16 Fahrzeuge kommandieren und ihre Wege festlegen, Ihre Verteidigungsstellungen umdesignen und Angriffe gegen den Feind starten (siehe die Abschnitte 4.1.2 bis 4.1.6). Um Entscheidungen zu vereinfachen kann

KARTENHAUPTBILDSCHIRM



- MAIN SPE** Schaltet Sprache ein bzw. aus (nur Amiga).
- GIVE UP** Der leichte Weg, um aus einer Mission auszusteigen; Sie werden allerdings mit einem doppelten Tadel belegt.
- FILLBOX** Schaltet zwischen durchsichtigen und undurchsichtigen Befehlsikonen um
- BUTTONS** Vertauscht die Maustasten.
- FLICKCOL** Ändert die Farbe von Text auf dem Bildschirm.
- FLICKOFF** Schaltet zwischen flimmerndem und gleichmäßigem Bildschirm um.
- BCKGRND** Macht den dunkelblauen Hintergrund schwarz.

Andere Menüsteuerfunktionen:

- CONTROL** Hierdurch werden Sie zum Fahrzeugsteuerungszentrum geführt (siehe umseitig).
- MAP** Bringt Sie zum KARTENBILDSCHIRM zurück.
- EXIT** Bringt Sie zum MISSIONS-MENÜBILDSCHIRM zurück und erlaubt Ihnen, das Spiel neu zu starten.

4.3.0 FAHRZEUGSTEUERUNGSZENTRUM

Das Fahrzeugkommandozentrum befindet sich innerhalb Ihres Kommandomoduls im Verteidigungskomplex-HQ. Es versorgt Sie mit Informationen über alle Fahrzeuge in Ihrem Arsenal und ermöglicht Ihnen den Zugang zum Kommandoschiff-Flugbildschirm. Das erste Mal, wenn Sie ins Kommandozentrum kommen, laufen alle

4.1.1 SIMULATIONSKARTE

Wenn anwendbar zeigt diese zuerst eine Überkopfsicht des gesamten Schlachtfelds mit Ihrem Verteidigungskomplex in der unteren linken Ecke und dem Ihres Gegners in der oberen rechten Ecke. Einzelheiten des Wechsels von Blickrichtungen, Verwendung des Zooms und der Implementierung von strategischen Optionen werden in den Abschnitten 4.1.7 bis 4.1.9 gegeben.

Im Laufe des Spielfortschritts wird wegen der Verwendung von Minen und anderer Waffen ein zunehmendes Ausmaß an Land brach- bzw. flachliegen. Dadurch entstehen Krater, die von Landfahrzeugen wie Kampfpanzern und Erkundungsfahrzeugen leicht überwunden werden. Sie können sofort zu jedem Gebiet der Karte scrollen, indem Sie die Maplock-Option auf der linken Tafel abheben und den Cursor auf den gewünschten Fleck bringen und dort die LMT drücken. Sie können das gewählte Gebiet vergrößern, indem Sie die ZOOM-Funktion verwenden, die im Abschnitt 4.1.8 beschrieben wird.

4.1.2 IHR VERTEIDIGUNGSKOMPLEX

Hinweis:

Um Informationen über Ihren Verteidigungskomplex abzurufen müssen Sie das COMPLEX-Ikon in der OPTION-Tafel abheben.

Der Verteidigungskomplex ist der Kern Ihrer militärischen Operationen. Er ist ein vollkommen automatisiertes System, das zu Wachstum und Änderung fähig ist. (In der Realität werden die 1000 Komplexe, die die Grenze zwischen der Nördlichen und der Südlichen Halbkugel markieren, von einem C-2050-Computer geführt werden und sind mit einem SimTech-Kommandanten mit vier SimTech-Ingenieuren bemannt). Der simulierte Komplex macht es Ihnen möglich, Angriffseinheiten und Waffen zu bauen und auszuwechseln und kann umherbewegt werden, wie es das örtliche Terrain verlangt. Er besteht aus sechs verschiedenen Einheiten, wie folgt:

HEADUP Hiermit können Sie von einer Überkopfdarstellung Gebrauch machen (effektiv, wenn der Feind in Sicht ist).

STARS Schaltet die Hintergrundsterne ein bzw. aus. In Verbindung mit anderen Optionen (wie etwa Ausschalten des Horizonts, des Wassers und ausgefüllter Radardarstellung) vergrößert dies die Auffrischgeschwindigkeit und ergibt einen realistischeren Flug.

HORIZON Entfernt den Horizont bzw. bringt ihn zurück.

SOLID Füllt alle gepunkteten Vektorlinien aus, sodaß feste Vektoren entstehen (dadurch entsteht ein schlechterer Eindruck von Entfernung, manche Auszubildende haben jedoch diese Darstellung bevorzugt).

WATER Schaltet die Wasserbewegung ein- bzw. aus - nur im Drahtmodellmodus.

RADARS Zeigt die Radare oben auf dem Flugbildschirm bzw. blendet sie aus.

RAD SOL Schaltet um zwischen einer Radaranzeige mit durchsichtigem Hintergrund (die Sterne können durch ihn hindurch gesehen werden, aber die Simulation wird dadurch schneller) und einer, in der der Hintergrund schwarz ausgefüllt ist.

JOYSTICK Zur Flugsteuerung mit einem Joystick.

INT LACE Interlace ein/aus.

COMP ON/OFF Schaltet den Kompaß ein bzw. aus.

COMP BIG Schaltet zwischen normalem und großem Kompaß um.

Bitte beachten Sie: Generatoren können nur zerstört werden, wenn sie eingeschaltet sind, und nur durch einen direkten Treffer. Im eingeschalteten Zustand sind sie vom HQ unabhängig, da sie ihre eigene Energie liefern.

FABRIK

Die zwölf Fabriken in Ihrem Verteidigungskomplex sind von entscheidender Wichtigkeit für die Erzeugung Ihrer Fahrzeuge und ihres Austauschs, wenn sie zerstört oder beschädigt sind. Es gibt vier Typen von Fahrzeugen, die eine Fabrik herstellen kann: die luftgestützte Kampfmaschine (ATTF), das bodengestützte Erkundungsfahrzeug (RECO), der Haupt-Kampfpanzer (MBT) und die Mehrfach-Geschoßabschußsysteme (MMLS).

Bitte beachten Sie, daß manche Fabriken bezüglich der herstellbaren Fahrzeuge/Waffen eingeschränkt sind.

UM EIN NEUES FAHRZEUG HERZUSTELLEN:

a. Wählen Sie das COMPLEX-Ikon aus der OPTIONS-Anzeige. (Dadurch werden Ihr Komplex in blau und seine Haupt-Versorgungsleitungen gezeigt). Als nächstes wählen Sie eine beliebige Fabrik durch Klicken der LMT auf ihr oder durch Drücken der Taste F4 - siehe das begleitende Tastaturlayout. Eine Liste der verfügbaren Maschinen und Waffen/Ausrüstung erscheint dann in der Infobox. (Weitere Einzelheiten über Waffen im OFFIZIELLEN HARDWARE-FÜHRER, der diesem Handbuch folgt).

b. Benutzen Sie die Maus zum Wählen einer Maschine. Wenn Sie gewählt haben, wählen Sie eine Waffe aus der verfügbaren Liste - dies wird von Fahrzeug zu Fahrzeug verschieden sein. Beachten Sie, daß Sie nicht alle für das Fahrzeug verfügbaren Waffen wählen können - wegen des Gewichts müssen Sie entscheiden, welche Waffe(n) Sie nehmen wollen. Wenn Sie die Waffen gewählt haben, klicken Sie die Maustaste auf OFF zum Starten des Konstruktionsvorgangs: ein Prozentwert informiert Sie über den Stand des Fortschritts.

c. Wenn das Fahrzeug und die Waffen hergestellt sind, werden sie vom Verteidigungskomplex auf Standby an der Fabrik positioniert, weitere

4.2.4 RADAR

Die Radare enthüllen Informationen über Maschinen im umgebenden Terrain. Sie können sie überall auf dem Bildschirm positionieren, indem Sie die RMT gedrückt halten und die Radaranzeige mit der Maus an die gewünschte Stelle schieben. Die Vergrößerung wird durch Klicken der mit "MAG x4" bezeichneten Box geändert. Die LMT reduziert die Vergrößerung, die RMT erhöht sie. Klicken Sie die RADAR-Box zum Öffnen von Radarfenstern.

4.2.5 MENÜ

Das Menü können Sie nur benutzen, wenn Sie nicht im Flugmodus sind. Um einen Menüpunkt zu wählen, schieben Sie den Cursor zum Ikon und Klicken Sie eine der Maustasten.

4.2.6 FLUGSTEUERFUNKTIONEN

HUGGING Aktiviert den Anti-Grav-Antriebsmechanismus des Kommandoschiffs, sodaß es der Landschaftskontur folgt. In rauhem Terrain wird den Auszubildenden vom SimTech-Kommando geraten, nicht mit großen Geschwindigkeiten zu fliegen: die Anti-Grav-Sensoren arbeiten mit schneller, aber nicht unmittelbarer Reaktionszeit, und nur all zu einfach kann ein Absturz in eine steile Bergseite erfolgen. Sogar wenn dieses System aktiviert ist, können Sie durch Übergang zum Flugmodus wie oben beschrieben die Steuerung übernehmen: Wenn Sie mit der Steuerung des CS fertig sind, gehen Sie zu den Menüs zurück und lassen Sie die Maschine selbst fliegen - der Huggingmodus wird automatisch wiedereingeschaltet.

sie zeigt. Um genau zu sehen, wie stark das Signal ist, müssen Sie die Maustaste auf dem DISPLAY-Ikon klicken. Sie können dann die Radarreichweite (Off/Low/High) durch Klicken des RADAR-Ikons mit der LMT und Abheben der entsprechenden Wahl in der INFO BOX einstellen. Die Radarreichweite kann außerdem durch Klicken der LMT auf dem Ikon ALL ON auf Low gestellt werden. Zum Vergrößern der Reichweite klicken Sie auf ALL OFF und wieder auf ALL ON, wodurch alle Radarstationen auf hohe (High) Reichweite eingestellt werden.

VERBINDUNGEN

Verbindungen versorgen die entlegenen Fabriken, Geschosßkommandoposten und Radarstationen mit Energie und Befehlen. Die neueste Technologie, die gerade in dieser Version der Air Support - Kampfsimulation getestet wird, hat diese Verbindungen zu flexiblen "Gliedern" umgeformt, mit denen der Verteidigungskomplex je nach Terrain umgeformt werden kann. Der Auszubildende hat Kontrolle über die Länge der Verbindungen zwischen Einheiten und kann sogar falls erwünscht an jeder beliebigen Stelle eine 90-Grad-Wendung in der Verbindung eingeben (siehe "Entwickeln Ihres Verteidigungskomplexes" unten). Verbindungen verknüpfen den gesamten Verteidigungskomplex in der folgenden Art und Weise:

4 Generatoren sind mit dem zentralen HQ verbunden
3 Fabriken sind mit jedem Generator verbunden
2 Radareinheiten und ein Geschosßkommandoposten sind mit jeder Fabrik verbunden

An jeder Stelle führt eine Beschädigung des Systems zum Stopp der Funktion von Einheiten in der nachfolgenden Kette. Wenn Sie zum Beispiel einen Generator verlieren, verlieren Sie außerdem drei Fabriken, sechs Radareinheiten und drei Geschosßkommandoposten.

ENTWICKELN IHRES VERTEIDIGUNGSKOMPLEXES

Die Einheiten, aus denen der Verteidigungskomplex besteht, sind untereinander abhängig, können aber frei auf dem Kartengebiet verschoben werden. Durch Wählen einer Einheit und Manipulieren

Das MSC empfiehlt, eine Bank von Patrouillenfahrzeugen anzulegen, bevor ein Angriff gestartet wird.

Es folgt eine Liste von Befehlen, die gewählten Maschinen erteilt werden:

Wenn abgehoben:

“Sortie” - folge der WAYPOINT LIST und greife Feind an, wenn in Reichweite

“Patrol” - folge der WAYPOINT LIST

“Attack” - greife Entsprechendes an, wenn in Reichweite

“Halt” - springt zwischen Sortie/Patrol/Halt

“Patrol” oder “Sortie” wird automatisch gewählt, wenn Sie eine Wegpunktliste einem Fahrzeug zugeordnet haben. “Attack” wird automatisch gewählt, wenn eine Maschine gewählt wird - mit der RMT.

4.2.1 KOMMANDOSCHIFF-FLUGBILDSCHIRM

Dieser Bildschirm gibt Ihnen direkte Kontrolle über das Kommandoschiff, sowie zur individuellen Einstellung des Spiels, einschließlich Einschalten der 3D-Darstellung und einer Masse anderer Optionen.

4.2.2 FLUGBILDSCHIRM

Dies zeigt die Aussicht aus Ihrem Kommandoschiff (CS). Sein Standardmodus ist Autopilot, Sie können aber jederzeit selbst Kontrolle übernehmen, wie folgt: drücken Sie die LMT auf dem Flugbildschirm selbst, wodurch die Menüs ausgeschaltet werden und Sie in den Flugmodus eintreten können. Durch Gedrückthalten der LMT und Bewegen der Maus nach vorne und zurück können Sie beschleunigen oder abbremsen. Um die aktuell gewählte Waffe abzufeuern (siehe 4.2.4), drücken Sie die RMT. Nach dem Abschuss können Sie drahtgeführte oder wegpunktgeführte Geschosse auf ihre Ziele steuern, indem Sie die RMT gedrückt halten. Um den Flugmodus zu verlassen und zu den Menüs zurückzukehren halten Sie die LMT gedrückt und klicken Sie die RMT.

Eine Schritt-für-Schritt-Anleitung zum Aufbauen Ihres Verteidigungskomplexes.

Klicken Sie auf COMPLEX CONTROL (Komplexsteuerung)

Klicken Sie auf HQ

Klicken Sie auf SELECT (Auswahl)

Benutzen Sie UP, DOWN, LEFT und RIGHT zum Verschieben Ihres gesamten Komplexes auf ein geeigneteres Gelände - falls notwendig.

Wählen Sie SET, um es geltend zu machen.

Klicken Sie auf GENERATOR - Drücken Sie F3, um von einem Ihrer vier Generator zum anderen zu wechseln und Klicken Sie ON in der Infobox, um den gewählten Generator einzuschalten. Oder wählen Sie ALL ON, um sie alle auf einmal einzuschalten.

Klicken Sie auf FACTORY und bauen Sie das benötigte Fahrzeug - siehe Fabrik (4.12 VERTEIDIGUNGSKOMPLEX),

Wählen Sie MISSILE (Geschoß) und wählen Sie ALL ON.

Wählen Sie RADAR und wählen Sie ALL ON.

Sie haben nun einen voll funktionsfähigen Verteidigungskomplex.

SCAPE Verdreht die Ansicht der isometrischen Karte.

HEIGHT Schaltet zwischen einer flachen isometrischen Darstellung mit Farbkonturen, in der alle Höhen proportional sind, und einer "echten" 3D-Darstellung um. Funktioniert nur mit der ISO-Karte.

LOOK N Klicken Sie auf "Look N" bzw. E, S oder W, um die Karte aus diesen Himmelsrichtungen zu sehen.

EXIT Gibt an den KARTENBILDSCHIRM ab.

DEFENCE Schaltet um zwischen Anzeige und Ausblenden der Aktivität Ihrer Radarstationen und Geschößkommandoposten. Die Radarstärke wird durch eine animierte Folge von gepunkteten Bogen und die Geschößaktivität durch eine Folge von kurzen Linien dargestellt. Dieses Ikon ist besonders nützlich zum Aufdecken von Schwachstellen, wenn Sie die Form Ihres Verteidigungskomplexes geändert haben.

4.1.8 ZUSÄTZLICHE STEUERFUNKTIONEN

ZOOM Die Zoomfunktion besitzt vier verschiedene Vergrößerungen. Benutzen Sie die LMT zum Wählen des Bereichs der Karte, den Sie vergrößern wollen und klicken Sie dann mit der RMT auf dem Zoom-Ikon. Die nächsten drei Klicks der RMT vergrößern das Gebiet auf der Karte, das Sie gewählt haben. Mit der LMT zoomen Sie heraus.

PAN Mit dieser Steuerfunktion scrollen Sie auf der Karte umher. Durch Gedrückthalten einer der Maustasten auf diesem Ikon und Bewegen der Maus in der gewünschten Richtung wird die Karte entsprechend bewegt. Verwendung am besten zur Feinkontrolle: eine direktere Methode ist, den Cursor an die benötigte Stelle auf der Karte zu bringen und die LMT zu klicken.

4.1.4 FAHRZEUGE

Wenn Sie das CRAFT-Ikon aus dem OPTIONS MENU wählen. Wenn eine feindliche Maschine innerhalb der Reichweite einer Ihrer Radarstationen kommt, wird es kurz expandiert, um dies anzuzeigen. Ihre Fahrzeuge sind unterteilt in Haupt-Kampfpanzer (MBT), Mehrfach-Geschößabschußsysteme (MMLS), Erkundungsfahrzeuge (RECO), Angriffskämpfer (ATTF) und Ihr Kommandoschiff. Weitere Einzelheiten über diese finden Sie im OFFIZIELLEN HARDWARE-FÜHRER. Überstreichen der einzelnen Maschinen mit dem Cursor gibt Ihnen Einzelheiten über Anzahl und Typ jedes Schiffs.

LENKUNG

Sie können jederzeit die Kontrolle über beliebige Fahrzeuge übernehmen, indem Sie einfach den Fahrzeugsteuerungsbildschirm anfordern (Abschnitt 4.3). Wenn Ihr Fahrzeug einer vorherbestimmten Route folgen soll, und der Computer selbst auf Feindangriffe reagieren soll, erstellen Sie eine Wegpunktliste (WAYPOINT LIST) für das Fahrzeug, wählen Sie "Sortie" aus dem Maschinenstatusmenü und beobachten Sie die Aktionen. (siehe 4.1.5 Wegpunktlisten).

AUFTANKEN UND LADEN

Der Verlust von Maschinen in realen Kämpfen ist Verschwendung von Zeit und Ressourcen, und darum wurde die Air Support - Simulation zu Ihrer Anleitung für das Wiederbenutzen von Fahrzeugen entwickelt. Maschinen können auf zwei Weisen funktionsunfähig werden: wenn sie keine Energie mehr haben oder wenn sie irreparabel beschädigt werden. Sie können auch dadurch nutzlos werden, daß ihnen die Waffen bzw. Ausrüstung ausgehen. Wenn möglich, müssen Sie die Maschinen zurück zum Verteidigungskomplex lenken, bevor das Problem auftritt. Wenn Sie den VK erreicht haben, muß die Maschine zur nächsten Fabrikeinheit gelenkt werden, um aufgetankt, geladen oder repariert zu werden. Wie lange dies dauert, hängt vom Typ der Maschine bzw. ihrer Waffen ab. Bei Zerstörung von Maschinen bauen die Fabriken jedoch auf jeden Fall, falls sie dazu fähig sind, einen Ersatz.