

KAMERA-EINSTELLUNGEN

Sie können von der Cockpitsicht mit den Funktionstasten auf andere Kameraeinstellungen umschalten. Diese Kameraeinstellungen sind nur für die Dauer des Spieles gültig und werden mit den Einsätzen nicht abgespeichert.

F1

Zurück zur Cockpitsicht (wenn Sie sich in einer anderen Kameraperspektive befinden) oder schaltet die Cockpittarstellung an/aus (wenn Sie sich bereits in der F1-Perspektive befinden)

F2, F3, F4

Zeigt die Sicht von Backbord (links), Steuerbord (rechts) bzw. Heck (hinten) an

Strg F4

Anzeige der Perspektive von der hinteren Geschützkanzel im linken Monitor im Cockpit

F5

Verfolger-Kamera (aus der Sicht des Sie verfolgenden Schiffes)

F6

Objekt-Kamera (in der Nähe befindliche Schiffe anzeigen)
(Rundumansicht von außen, mit der Sie andere Schiffe von allen Seiten betrachten können)

F8

Raketen-Kamera an-/ausschalten (wird aktiviert, wenn Sie eine Rakete abschießen)

F9

Opfer-Kamera (abgeschossene Schiffe) ein-/ausschalten
(ungekürzte Einspielung der Explosion eines Schiffes, das Sie zerstört haben)

F10

Spur-Kamera (Verfolger) ein-/ausschalten (richtet Ihr Schiff jeweils auf Ihr Ziel)

WING COMMANDER

III Heart of the Tiger

SPIELANLEITUNG



WING COMMANDER® III SPIELANLEITUNG

INHALTSVERZEICHNIS

START DES SPIELS	1	Schadensanalyse	12
SPEICHERN, LADEN UND ZURÜCK	1	Energiezuteilung	12
SCHNELLSTART	2	Sicht nach hinten	13
OPTIONSMENÜ	2	RECHTER MONITOR	13
AN BORD DER VICTORY	2	Identifizierung des Ziels	13
HAUPTTERMINAL	2	Profil des anvisierten Schiffes	13
GESPRÄCHE MIT PERSONEN	3	FEUERKRAFTANZEIGER	13
AUFZUG	3	TREIBSTOFFANZEIGER	13
BRÜCKE	3	GESCHWINDIGKEITSANZEIGER	14
FEUERLEITZENTRALE	4	AKTIVIERTE GESCHÜTZE BZW. RAKETEN	14
FREIZEITRAUM	4	AUTOPILOT-LICHT	14
ABSCHUSSLISTE	5	RAKETENZIELERFASSUNGS-WARNLAMPE	14
SCHLAFKOJEN	5	JUMP-LICHT	15
FLUGZENTRALE	6	NAVIGIEREN	15
SIMULATOR	6	ZIELSUCHSYSTEM	16
WAFFENSTATION	7	ZIELERFASSUNG	16
KOMMANDOZENTRALE	7	SELEKTIVES ZIELPROGRAMM	16
		TRÄGHEITS-ZIELSUCHSYSTEM (ITTS)	16
		RAKETENZIELERFASSUNG	17
		AUTOMATISCHES GLEITEN	17
IM COCKPIT	8	START UND LANDUNG	18
INSTRUMENTE IM COCKPIT	8	TARNUNG	18
COCKPITSICHT	8	STERBEN	18
RADARSCHIRM	9		
VISIER	10	HAUPTTERMINALMENÜ	19
LINKER MONITOR	10		
Schutzschild und Panzerung	10	KAMERA-EINSTELLUNGEN	Rückseite
Waffenauswahl	10		
Funkverkehr	11		

START DES SPIELS

Gehen Sie zum CD-ROM-Laufwerk (geben Sie den Buchstaben für das entsprechende Laufwerk mit einem Doppelpunkt ein) und tippen Sie wc3; danach drücken Sie **[↵]**. Wenn Sie *Wing Commander III* noch nicht gespielt haben, erscheint das Installationsmenü. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm (siehe auch **Installationsanleitung**). Ist die Konfiguration des Systems abgeschlossen, sehen Sie nach dem Start des Spiels eine Einführung mit wertvollen Hinweisen. Diese Einleitung (und einige andere Spielszenen) können Sie mit **[Esc]** umgehen.

Die Steuerung Ihres Schiffs erfolgt mit dem Cursor, der mit Joystick, Maus oder Tastatur geführt werden kann. Um diese Auswahl im Flugmodus zu ändern, rufen Sie mit **[Alt] [O]** (für 'Optionen') das Hauptmenü auf und klicken die Auswahl KONTROLLEN an.

Mit dem rechten Mausknopf, der Joysticktaste Nr. 2 bzw. **[K-]** und **[↑] [K-]** können Sie sich die verschiedenen Optionen anzeigen. Mit dem linken Mausknopf, dem Joystickabzug bzw. **[←]** aktivieren Sie die ausgewählte Option.

SPEICHERN, LADEN UND ZURÜCK

Sie können nur speichern, wenn Sie sich auf der *Victory* oder im Depot befinden. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Hauptterminal (siehe S. 3), geben Sie Ihr Kennzeichen ein und klicken Sie EINSATZLISTE an.

Speichern der Spiele: Klicken Sie mit dem linken Mausknopf zuerst einen leeren Speicherplatz und dann SPEICHERN an. Geben Sie eine kurze Beschreibung (max. 20 Zeichen) ein und drücken Sie **[↵]**. Sie können bis zu 100 Spiele speichern oder bereits besetzte Speicherplätze mit neuen Spielen überschreiben.

Laden gespeicherter Spiele: Klicken Sie zuerst einen vergebenen Speicherplatz und dann LADEN an.

Anmerkung: Wenn Sie das Spiel mit der CD Nr. 2, 3 oder 4 beginnen, erscheint der Bildschirm mit den gespeicherten Spielen automatisch. Sie müssen entweder eines der gespeicherten Spiele laden oder das Spiel beenden.

Zurück: Mit **[Alt] [X]** können Sie das Spiel beenden.

SCHNELLSTART

Das Spiel beginnt immer auf dem Flugdeck. Bewegen Sie den Cursor über den Bildschirm. An bestimmten Stellen in den unterschiedlichen Szenen erscheint Text im Bildschirm und/oder der Cursor verändert sich. Möchten Sie die angebotene Auswahl bestätigen, klicken Sie diese mit dem linken Mausknopf an. Auch Antworten während der Unterhaltungen wählen Sie auf diese Art und Weise aus. Wenn Sie gleich einen Einsatz fliegen möchten, wählen Sie die Option **EINSATZBESPRECHUNG** auf der Flugebene aus. Wir empfehlen Ihnen jedoch, zuerst ein wenig zu üben und sich mit dem Spiel vertraut zu machen, bevor Sie sich auf Ihren ersten Einsatz wagen.

- | | |
|---|---|
| 1. Zur FLUGZENTRALE gehen | Mausknopf Flint anklicken) |
| 2. Mit HOBBS sprechen (mit dem linken Mausknopf Hobbes anklicken) | 11. Zum AUFZUG gehen |
| 3. Zum AUFZUG gehen | 12. Zur FLUGEBENE gehen |
| 4. Zur WOHNEBENE gehen (mit dem linken Mausknopf den grünen Kasten anklicken). Es folgt eine Szene zwischen Cobra und Hobbes | 13. Zur EINSATZBESPRECHUNG gehen: Sie halten eine Einsatzbesprechung mit den Piloten und wählen einen Flügelmann aus. Zum jetzigen Zeitpunkt können Sie nur Hobbes auswählen. Später können Sie jeden, mit dem Sie gesprochen haben, als Ihren Flügelmann einsetzen, es sei denn, die Person ist gefallen. |
| 5. Mit VAGABOND sprechen (mit dem linken Mausknopf Vagabond anklicken) | 14. Mit RACHEL über Waffenwahl sprechen |
| 6. Zum AUFZUG gehen | 15. MISSION fliegen bringt Sie zum Flugdeck und leitet den Abflug ein. Beschleunigen Sie mit [D] oder geben Sie [A] für Start mit Autopilot ein (weitere Erklärungen zu den Instrumenten im Cockpit finden Sie auf den S. 8 - 15). |
| 7. Zur BRÜCKENEBENE gehen (mit dem linken Mausknopf den roten Kasten anklicken) | |
| 8. Mit MANIAC sprechen (mit dem linken Mausknopf Maniac anklicken) | |
| 9. Zur FEUERLEITZENTRALE gehen | |
| 10. Mit FLINT sprechen (mit dem linken | |

OPTIONSMENÜ

Um während eines Raumfluges das Optionsmenü aufzurufen, drücken Sie **[Alt] [O]**. Eine vollständige Auflistung aller Kontrollen finden Sie in der Installationsanleitung.

AN BORD DER VICTORY

HAUPTTERMINAL

Auf jeder Ebene sind Hauptterminals vorhanden. Das erste Mal müssen Sie nach dem Anklicken mit dem linken Mausknopf Ihr Kennzeichen eingeben. Ansonsten erscheint beim Anklicken der Terminalkonsole immer eine Nahaufnahme dieses Computers mit den entsprechenden Auswahlmöglichkeiten. Bewegen Sie den Cursor zur gewünschten Option und klicken Sie diese mit dem linken Mausknopf an. Um das Menü abubrechen, klicken Sie **ZURÜCK** an.

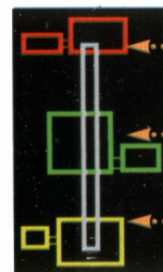
Eine komplette Beschreibung der Optionen des Hauptterminals finden Sie auf den S. 19 - 20.

GESPRÄCHE MIT PERSONEN

Wenn Sie einer Person begegnen und mit ihr sprechen möchten, einfach mit dem linken Mausknopf anklicken. Manchmal zeigt das Spiel nach einer kurzen Pause zwei Auswahlmöglichkeiten an. Wählen Sie mit der Maus (bzw. dem Joystick) eine Antwort durch Anklicken mit der linken Maustaste (bzw. durch Drücken des Abzugs) aus. Sie können auch die Pfeiltasten **[↑]** und **[↓]** zum Steuern des Cursors benutzen und dann **[Enter]** eingeben. Manche dieser Antworten beeinflussen die Einstellung der Person bzw. der Gruppe positiv, andere hingegen negativ. Die Moral der Truppe beeinflusst den Spielverlauf.

AUFZUG

Der Aufzug befördert Sie zu den drei Ebenen auf der Victory.



- Zur **BRÜCKENEBENE** gehen (Brücke, Feuerleitzentrale)
- Zur **WOHNEBENE** gehen (Freizeitraum mit Abschußliste, Schlafkojen mit Schließfächern)
- Zur **FLUGEBENE** gehen (Flugdeck, Flugzentrale mit Simulator, Waffenstation, Einsatzbesprechung)

BRÜCKE

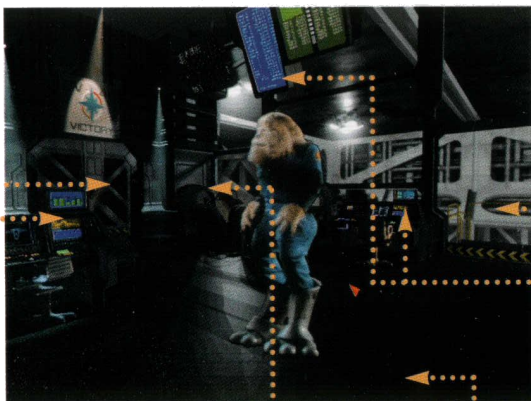
Die Brücke ist das Zentrum aller Aktivitäten auf der Victory. Eines der Hauptterminals ist auf der Brücke zu finden. Von hier aus können Sie sowohl zum Aufzug als auch zur Feuerleitzentrale (das ebenfalls ein Hauptterminal hat) gehen.



- Zum **AUFZUG** gehen
- **HAUPTTERMINAL** aktivieren
- Zur **FEUERLEITZENTRALE** gehen

FLUGZENTRALE

In der Flugzentrale können Sie an der Einsatzbesprechung teilnehmen, das Hauptterminal benutzen, Simulatoreinsätze fliegen oder die Treppen zum Flugdeck hinuntergehen. Nach Ihrem ersten Einsatz haben Sie dann die Möglichkeit, in der Waffenstation der Flugzentrale Ihr Schiff auszuwählen und die Bewaffnung selbst zusammenzustellen. Im Anschluß an die Einsatzbesprechung können Sie den Aufzug nicht mehr benutzen. Die Waffenstation steht Ihnen jedoch immer noch zur Verfügung.



- Zur WAFENSTATION gehen
- An EINSATZBESPRECHUNG teilnehmen
- Zum FLUGDECK gehen oder MISSION fliegen (ändert sich, nachdem Sie an der Einsatzbesprechung teilgenommen haben)
- SIMULATOR aktivieren
- ZUM AUFZUG gehen
- HAUPTTERMINAL aktivieren

SIMULATOR

Sie können im Simulator Ihre Flugkünste verbessern.

Klicken Sie mit dem linken Mausknopf den Stuhl an, um das Auswahlmenü für den Simulator aufzurufen. Um die Konfiguration festzulegen und den Einsatz zu starten, drücken Sie die entsprechenden Tasten (über Tastatur, Maus oder Joystick). Wenn Sie eine der vorgegebenen Missionen anklicken, wird automatisch die entsprechende Einsatzbesprechung aufgerufen. Nochmaliges Anklicken bringt Sie zur Einsatzliste zurück.

PFEILTASTEN (\uparrow \downarrow): Auswahl einer bestimmten Mission (oder gewünschte Mission mit Maus oder Joystick anklicken)

STANDARD (\square) für 'Default': Zwischen Auswahl des vorgegebenen Trainingseinsatzes/Anzeige der Originaleinsatzliste hin- und herschalten

AKTIVIEREN (\leftarrow): Start der ausgewählten Mission

ZURÜCK (\rightarrow) für 'Return': Simulation beenden

Leertaste: Zwischen Simulatoreinsatzliste und Einsatzbesprechung für ausgewählte Mission hin- und herschalten

WAFENSTATION

Rachel wird die Bewaffnung für Ihren ersten Einsatz zusammenstellen. Später können Sie dann Ihre Bewaffnung selbst zusammenstellen, indem Sie die Waffenstation in der Flugzentrale mit dem linken Mausknopf anklicken.



VORHERIGES (\leftarrow Bild. \uparrow), NÄCHSTES (\leftarrow Bild. \downarrow): Mit diesen Befehlen können Sie die verschiedenen Schiffsmodelle und entsprechenden technischen Daten aufrufen.

WEITER (\rightarrow für 'Proceed'): Schließen des Menüs Waffenstation und Laden der Waffen aufs Schiff

Klicken Sie das Raketenlager oder die Pfeile auf dem Bildschirm oben bzw. die Pfeiltasten \leftarrow und \rightarrow an, um die verschiedenen Aufhängungen auszuwählen. Die Anzahl der Aufhängungen hängt vom Schiffsmodell ab. Wieviele Raketen geladen sind bzw.

geladen werden können, wird als Text eingeblendet — "geladen: 1/2 (für 'loaded: 1/2') bedeutet, daß 1 von 2 Aufhängungen bestückt ist. Einige der Schiffe haben gesperrte Aufhängungen (roter Rahmen), deren Waffenbeladung nicht verändert werden kann.

Durch Anklicken der Pfeile im unteren Teil des Bildschirms (bzw. mit den Tastenkombinationen \uparrow \leftarrow und \uparrow \rightarrow) können Sie die verschiedenen Raketentypen und Minen durchlaufen.

"+" (auf dem Bildschirm): Eine Rakete des ausgewählten Typs wird in die markierte Aufhängung geladen.

"-" (auf dem Bildschirm): Eine Rakete des ausgewählten Typs wird aus der aktivierten Aufhängung genommen.

KOMMANDOZENTRALE

Vor jedem Einsatz nehmen Sie an der Einsatzbesprechung teil. Sie werden von Ihren Vorgesetzten in die Flugstrecke und Einsatzziele eingewiesen. Danach weisen Sie Ihr Geschwader entsprechend ein und wählen einen Flügelmann aus (einfach gewünschte Person mit dem linken Mausknopf anklicken). Für jeden Einsatz stehen Ihnen andere Personen zur Verfügung. Bevor Sie diese Person als Flügelmann auswählen können, müssen Sie jedoch mit ihr gesprochen haben.

IM COCKPIT

Ihr Einsatz startet auf dem Flugdeck. Im Cockpit schauen Sie direkt nach vorne durch die Kanzel Ihres Schiffes in den Raum hinaus. Die Armaturen des Cockpits sind direkt in Ihrem unteren Blickfeld. Alle fünf Jäger, mit denen Sie fliegen werden, haben die gleichen Instrumente. Die Anordnung der Meßgeräte und Monitore unterscheidet sich jedoch von Schiff zu Schiff.

In der **Installationsanleitung** finden Sie Hinweise zu Kampfaktiken und eine Anleitung für eine Simulatormission.

Mit **[Pause]** oder **[Alt P]** können Sie eine Pause einlegen, mit jeder beliebigen Taste die Mission wieder fortsetzen.

INSTRUMENTE IM COCKPIT



Helicat-Cockpit

- | | |
|--------------------------|----------------------------|
| 1. Cockpitsicht | 10. Geladene Geschütze |
| 2. Radarschirm | 11. Geladene Rakete |
| 3. Visier | 12. Autopilot-Licht |
| 4. Linker Monitor (VDU) | 13. Raketenzielerfassungs- |
| 5. Rechter Monitor (VDU) | Warnlampe (Missile Lock |
| 6. Feuerkraftanzeiger | Light) |
| 7. Treibstoffanzeiger | |
| 8. Tachometer | |
| 9. Tempomat | |

1. COCKPITSICHT

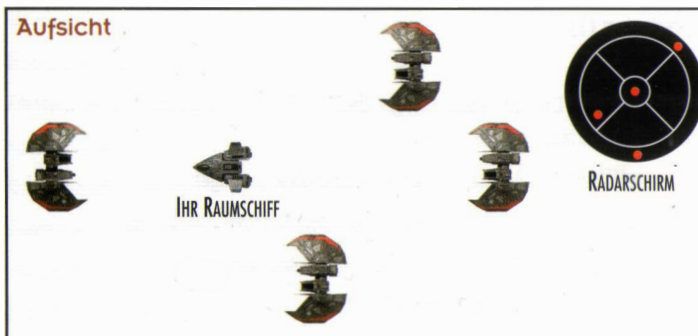
In der Cockpitperspektive können Sie alles, was sich direkt vor Ihnen abspielt, sehen. Das rote Fadenkreuz in der Mitte des Bildschirms ist Ihr Visier (3) und zeigt Ihnen an, auf welches Ziel Ihre Waffen gerichtet sind. Wenn das Ziel, das Sie erfaßt haben, nicht direkt vor Ihnen ist, erscheint ein gelbes Fadenkreuz auf dem Bildschirm. Um den Feind dann ins Sichtfeld zu bekommen, steuern Sie auf das gelbe Fadenkreuz zu - es gibt Ihnen die Position des angepeilten Schiffes an.

Wenn andere Schiffe in Ihrem Sichtfeld auftauchen, zielt der Computer automatisch auf das Schiff, das die geringste Distanz zu Ihnen hat. Anvisierte Feindschiffe werden mit roten Eckklammern, eigene Schiffe mit blauen Eckklammern versehen. Raketen, die Ihr Schiff als Ziel erfaßt haben, sind mit grünen Eckklammern markiert. Die Geschützkanzeln auf angepeilten Großkampfschiffen werden durch gelbe Eckklammern hervorgehoben.

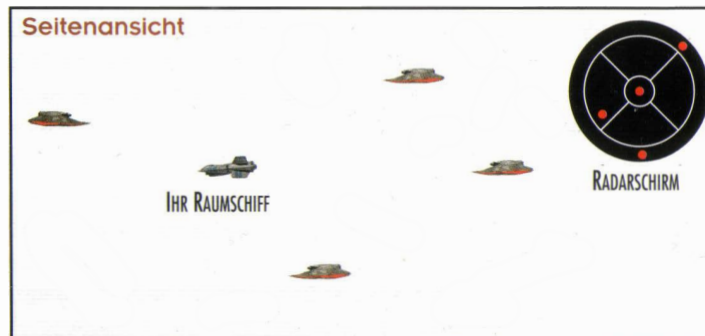
Auf dem rechten Monitor im Cockpit (VDU für 'Video Display Unit') erscheinen jeweils die technischen Daten zu dem mit Eckklammern versehenen Schiff, solange es in Ihrem Sichtfeld ist. Wenn Sie das Ziel (mit **[L]** für 'Lock') erfassen, bleibt das Datenprofil im rechten VDU sichtbar, bis Sie das Schiff zerstört oder die Zielerfassung gelöscht haben.

Mit **[F1]** können Sie die Darstellung des Cockpits aufheben. Ihre Instrumente sind zwar immer noch eingeblendet, Ihre Sicht ist aber nicht mehr durch die Cockpitarmaturen eingeschränkt und Sie können den Raum vor sich ungehindert einsehen. Um zur normalen Cockpitperspektive zurückzukehren, geben Sie wiederum **[F1]** ein (auf der Rückseite finden Sie eine Zusammenstellung der Kameraeinstellungen während des Fluges).

Aufsicht



Seitenansicht



2. RADARSCHIRM

Der Radarschirm ist in sechs Bereiche unterteilt. Schiffe im Einzugsbereich des Radars erscheinen als farbige Punkte auf dem Schirm. Schiffe hinter Ihnen werden im äußeren Ring, Schiffe vor Ihnen im Mittelkreis angezeigt. In den vier Bereichen zwischen dem Außenring und dem mittleren Kreis sehen Sie Schiffe, die Steuer-, Backbord, über bzw. unter Ihnen fliegen.

Die Punkte auf dem Radarbildschirm haben verschiedene Farben. Ihr derzeitiges Ziel erscheint als Kreuz in einer Farbe entsprechend dem folgenden Farbenschlüssel:

Rot	Feindlicher Jäger	Hellblau	Eigenes Großkampfschiff
Blau	Eigener Jäger	Gelb	Rakete (eigene oder feindliche)
Orange	Feindliches Großkampfschiff	Weißes Kreuz	derzeitig gültiger Navigationspunkt

Taktischer Hinweis: Um ein feindliches Ziel in Ihr Sichtfeld zu bekommen, suchen Sie einen roten oder orangefarbenen Punkt auf dem Radar aus. Manövrieren Sie mit Ihrem Schiff solange, bis sich der Punkt im Zentrum Ihres Radarschirms befindet. Das bringt Ihr Ziel in Ihr Sichtfeld und damit vor Ihr Raumschiff.

3. VISIER SIEHE COCKPITSICHT (1)

4. LINKER MONITOR (LINKE VDU FÜR 'VIDEO DISPLAY UNIT')

Der linke Monitor bietet Ihnen sechs verschiedene Darstellungen:

- | | |
|---|--|
| a) Schutzschild und Panzerung (Shields and Armor) | d) Schadensanalyse (Damage) |
| b) Waffenauswahl (Weapon loadout) | e) Energiezuteilung (Power distribution) |
| c) Funkverkehr (Communication) | f) Sicht nach hinten (Rear view) |

Mit **[0]** (Null) können Sie die verschiedenen Anzeigen des linken VDU aufrufen.

Mit **[Esc]** kehren Sie zum Bildschirm Schutzschild und Panzerung zurück.

a. Schutzschild und Panzerung (**[S]**): Schutzschild und Panzerung sind im linken Monitor als Balken um das Schiff herum dargestellt, wobei die äußeren Balken den Schutzschild (gelb), die inneren die Panzerung (rot) symbolisieren. Dabei gilt: Je höher die Beschädigung Ihres Schutzschildes, desto dünner der entsprechende Balken. Solange Ihr Schutzschildgenerator nicht beschädigt ist, werden die Schutzschilde langsam wieder aufgebaut. Sobald Ihre Schutzschilde durchlässig sind, kann die Panzerung beschädigt werden. Im Gegensatz zum Schutzschild kann die Panzerung nicht wieder aufgebaut werden.

b. Waffenauswahl (**[W]**): Die Symbole für Raketen und Geschütze erscheinen im linken Monitor, sobald das Waffenauswahlmenü aufgerufen wird. Die geladenen Geschütze und aktivierten Raketen (10 und 11) erscheinen als farbige Symbole, während die nicht aktivierten Geschütze und Raketen grau bzw. graugrün sind.

Geschütze sind Energieblaster, die mehrfach hintereinander abgefeuert werden können, während Raketen (Missiles) selbstgetriebene Einzelwaffen sind. Je nach Schiffsmodell haben Sie verschiedene Geschütze und Raketen zur Verfügung.

Mit **[G]** wechseln Sie das derzeit geladene Geschütz, mit **[M]** (für 'Missile') und dann **[*~]** wechseln Sie zu einem anderen Raketentyp. Durch mehrmaliges Drücken der Tasten **[G]** oder **[*~]** können Sie die zur Verfügung stehenden Geschütze und Raketen durchlaufen. Die Angaben auf Ihrem linken VDU beziehen sich immer auf das derzeit ausgewählte Geschütz bzw. die aktivierte Rakete.

Wenn Ihr Schiff mehr als ein Geschütz an Bord hat, können Sie alle auf einmal aktivieren, indem Sie entweder solange **[G]** drücken, bis die Option *Alle Geschütze* ('full guns') in Ihrem linken Monitor erscheint, oder mit **[F]** (für 'Full Guns') alle Geschütze gleichzeitig aktivieren. Wenn Sie alle Ihre Geschütze zur gleichen Zeit abfeuern, verlieren Sie jedoch sehr schnell an Feuerkraft.

Mit **[M]** können Sie sich die Auswahl an Raketen auf dem Bildschirm anzeigen lassen. Die ausgewählten Raketen werden mit einem gelben Rahmen versehen. Mit **[*~]** können Sie sich die verschiedenen Raketentypen anzeigen lassen. Die Auswahl und das Laden der eingerahmten Rakete erfolgt mit **[Ü]**.

Mit **[B]** bestücken Sie alle Ihre Raketenabhängungen oder lösen den gleichzeitigen Abschuss all Ihrer Raketen (Salve = 'Full Salvo') aus. Weitere Informationen dazu finden Sie in der Anmerkung auf S. 17.

Anmerkung für die Excalibur: Die Geschütze der *Excalibur* haben ein einzigartiges automatisches Zielsuchsystem. Sobald Sie ein Ziel erfaßt und in Ihrem Sichtfeld haben, suchen sich diese Geschütze ihr Ziel selbst — um das Ziel zu treffen, müssen Sie es nur im Sichtfeld behalten und feuern. Geben Sie **[Strg][A]** ein, um das automatische Zielsuchsystem ein- und auszuschalten.

Aktivität

Tastatur

Joystick/Maus

Geschütz wechseln	[G]	—
Raketen ('Missiles') anzeigen/auswählen	[M]	—
Raketentyp wechseln	[*~]	—
Rakete einladen/ausladen	[Ü]	—
Raketensalve ('Full salvo')	[B]	—
Alle Geschütze ('Full guns') aktivieren	[F]	—
Aktivierte(s) Geschütz(e) feuern	Leertaste	Abzug/
Aktivierte Rakete abschießen		Knopf Nr. 2 + Abzug/
Zielsuchsystem ein-/ausschalten (nur Excalibur)	[Strg][A]	—

c. Funkverkehr (**[C]** für 'Communication'): Während des Fluges können Sie mit jedem Schiff in Reichweite kommunizieren — um einen Feind durch Lästern abzulenken, Anweisungen an Ihren Flügelmann zu geben oder um Landeerlaubnis einzuholen.

Mit **[C]** rufen Sie das Auswahlmenü Communication im linken Monitor auf. Wenn Funkverbindungen hergestellt werden können, erscheint eine numerierte Liste mit den möglichen Gesprächspartnern auf dem Bildschirm. Ansonsten erhalten Sie die Meldung 'No receivers'. Geben Sie die Nummer des gewünschten Empfängers ein. Auf Ihrem Bildschirm erscheint eine Auswahl der möglichen Mitteilungen. Geben Sie die Nummer der zu sendenden Mitteilung ein. Wenn ein Pilot mit Ihnen spricht, können Sie die Unterhaltung als Text oder auch mit Bild (ein Profil Ihres Gesprächspartners erscheint im Monitor) und Ton verfolgen.

Um Funkverbindung aufzunehmen:

- Mit **[C]** rufen Sie das Auswahlmenü Kommunikation ('communication') im linken Monitor auf
- Nummer des gewünschten Empfängerschiffes bzw. -piloten eingeben
- Nummer der zu sendenden Mitteilung eingeben
- Mit **[Esc]** Verbindung abbrechen

Menü/Mitteilung abbrechen

[Esc]

Empfänger auswählen

Nummer des Empfängerschiffes eingeben

Mitteilung auswählen

Nummer der entsprechenden Mitteilung eingeben

Videoeinspielung an/aus

[Strg][V]

Befehle an den Flügelmann

Während des Fluges können Sie folgende Mitteilungen an Ihren Flügelmann senden (manche können über Tastenkombinationen ausgewählt werden, ohne das Kommunikationsmenü aufzurufen):

Lösen und angreifen	Alt B	(für 'Break and Attack') Befehl an Ihren Flügelmann, die Formation zu lösen und Feindschiffe anzugreifen
Formation herstellen	Alt F	Befehl an Ihren Flügelmann, in die Formation zurückzukehren und Ihrem Schiff zu folgen
Zustandsbericht	Alt D	(für 'Damage') Anfrage, wie hoch der Schaden am Schiff Ihres Flügelmannes ist (die Tastenkombination funktioniert nur für Flügelmäner)
Zurück zur Basis	–	Befehl an Ihren Flügelmann, sofort zur Victory zurückzufliegen. Wenn dieser Befehl befolgt wird, steht der Flügelmann für den Rest des Einsatzes nicht mehr zur Verfügung
Helft mir	Alt H	Befehl an Ihren Flügelmann, das feindliche Schiff, das sich im Anflug auf Sie befindet, anzugreifen
Mein Ziel angreifen	Alt A	Befehl an Ihren Flügelmann, den Feind, den Sie derzeit anvisieren, anzugreifen
Funkstille wahren		Ihr Flügelmann kann nicht mit Ihnen sprechen
Funkstille beenden		Ihr Flügelmann kann wieder mit Ihnen sprechen (dies hebt die Anordnung der Funkstille wieder auf)
Feind reizen	Alt T	(für 'Taunt' - nur zum Feind möglich) Beleidigungen werden an den Piloten des anvisierten feindlichen Schiffs gesendet. Er soll von von den anderen Schiffen in Ihrer Flotte abgelenkt werden und sich voll auf Sie konzentrieren
Landeerlaubnis	–	(gilt nur für Victory und Versorgungsschiffe) Sie müssen um Landeerlaubnis bitten, wenn Sie einen Einsatz beenden und auf die Victory zurückkehren wollen

d. Schadensanalyse (**D** für 'Damage'): Eine Aufstellung der beschädigten Schiffsteile (Schadenshöhe jeweils in Prozent) erscheint auf dem linken Monitor (beispielsweise "Radar 30 %"). Wenn mehrere Systeme beschädigt sind, können Sie bestimmen, welches zuerst repariert werden soll. Mit **+** können Sie die verschiedenen Systeme durchsehen, wobei das ausgewählte jeweils markiert wird. Der Text für das gerade ausgewählte System wird in braun dargestellt. Vollständig zerstörte Systeme können nicht mehr repariert werden. Ihr Schiff explodiert, wenn Ihre Triebwerke völlig zerstört werden.

Wenn Sie nochmals **D** eingeben, gehen Sie zum Schiffsprofil zurück. Die verschiedenen Farben des Schiffsprofils (bzw. des Textes, wenn die Schadensanzeige auf Textausgabe eingestellt ist) symbolisieren jeweils den derzeitigen Zustand:

Gelb — System ist beschädigt **Rot** — System ist zerstört **Braun** — System wird gerade repariert

e. Energiezuteilung (**P** für 'Power distribution'): Jedes Schiff verfügt über Energiereserven für den Betrieb der Triebwerke, Schutzschilde, Waffen und des Schadenbehebungssystems. Sie können den Energiebetrag für jeden der vier Energieverbraucher individuell festlegen — Triebwerke (E für 'Engines'), Waffen (W), Schutzschilde (S) und Schadenbehebung (D für 'Damage Repair'). Wenn Sie einem Bereich mehr Energie zuweisen, nimmt der Energievorrat für die anderen drei entsprechend ab.

Mit **P** rufen Sie das Menü für die Energiezuteilung auf. Mit mehrmaligem Drücken von **P** können Sie die vier Bereiche aufrufen und einen davon auswählen. Die Tastenkombination **↑*** gibt dem ausgewählten Bereich einen Energievorrat von 100 %, während **↓** alle Bereiche auf 25 % Energie zurücksetzt. Mit **U** wird der Energievorrat des ausgewählten Systems immer um jeweils 5 % verkleinert, mit **+** um jeweils 5 % vergrößert. Bei Verringerung bzw. Erhöhung der Energiezuteilung für ein System steht entsprechend mehr bzw. weniger Energie für die anderen drei Systeme zur Verfügung. Sie können die Energiezuteilung für ein System mit **(Strg)*** auch fest einstellen. Der Name dieses Systems wird im Monitor mit einem Stern gekennzeichnet.

Je mehr Energie Sie für die Schadensbehebung freimachen, desto schneller sind die beschädigten Systeme wieder repariert. Wenn Sie den Triebwerken weniger als 25 % Energie zuteilen, nimmt Ihre Höchstgeschwindigkeit ab.

Energiesysteme anzeigen/auswählen	P
Alle Systeme auf 25 % reduzieren	↓
Ausgewähltes System auf 100 % erhöhen, alle anderen auf 0 % zurückfahren	↑*
Ausgewähltes System um 5 % reduzieren	U
Ausgewähltes System um 5 % erhöhen	+
Ausgewähltes System fest einstellen (an/aus)	(Strg)*

f. Sicht nach hinten (**(Strg) F4**): Mit dieser Tastenkombination können Sie sich auf dem linken Monitor (VDU) die hintere Kameraeinstellung einspielen und verfolgen, was direkt hinter Ihrem Schiff los ist. Diese Anwendung ist besonders hilfreich, wenn Sie von hinten angegriffen werden, während Sie mit einem Schiff vor Ihnen kämpfen.

5. RECHTER MONITOR (RECHTE VDU FÜR 'VIDEO DISPLAY UNIT')

Wenn Sie ein Schiff anvisiert haben, zeigt Ihnen der rechte Monitor Schiffsmodell, Reichweite sowie Schutzschildstärke an.

a. Identifizierung des Ziels: Wenn Schiffe (eigene oder feindliche) in Ihr Sichtfeld kommen, zielt Ihr Schiffscomputer automatisch auf das nächstliegende Schiff. Wenn ein Schiff mit Eckklammern versehen ist bzw. als Fadenkreuz auf Ihrem Radarschirm erscheint, wissen Sie, daß dieses Schiff angepeilt ist (siehe auch **Zielsuchsystem** auf S. 16). Rote Eckklammern markieren ein feindliches, blaue Eckklammern ein eigenes Schiff.

Der Text über dem rechten Monitor gibt Ihnen Schiffsmodell sowie Entfernung in km an.

b. Profil des anvisierten Schiffs: Sobald ein Schiff identifiziert ist, erscheint das Datenprofil im rechten Monitor. Die Schutzschildstärke wird durch dünne blaue Linien dargestellt. Diese Linien werden rot und verschwinden völlig, wenn Sie die Schutzschilde des feindlichen Schiffes ganz zerstört haben. Wenn die Panzerung dieses Schiffes beschädigt wird, blinken Bereiche im Profil rot auf.

6. FEUERKRAFTANZEIGER

Die kleinen Markierungen dieses Anzeigers geben Ihnen an, wieviel Energie für die aktivierten Waffen zur Verfügung steht (Farben und Anordnung je nach Cockpit unterschiedlich). Mit Schnellfeuer Ihrer Geschütze verringert sich der Energievorrat und diese Balken werden kürzer. Je mehr Geschütze Sie gleichzeitig feuern, desto mehr Energie wird Ihrem Waffenenergievorrat entzogen. Wenn Sie keine Energie zum Feuern mehr übrig haben, müssen Sie mit dem nächsten Abschuß so lange warten, bis wieder genügend Energie zur Verfügung steht. Energie für die Geschütze wird entsprechend der Funktionstüchtigkeit Ihres Generators aufgebaut. Die Balken des Anzeigers werden mit zunehmendem Energievorrat wieder länger.


7. TREIBSTOFFANZEIGER

Die kleinen Markierungen diesen Balkens zeigen Ihnen den Treibstoffvorrat an. Die Anzeige erlischt, wenn Sie keinen Treibstoff mehr haben. Die Nachbrenner zu zünden mag Sie aus einer schwierigen Situation retten oder sich bei einem Überraschungsangriff als sehr hilfreich erweisen, sie verbrauchen jedoch enorme Treibstoffmengen. Wenn Ihnen der Treibstoff ausgeht, können Sie sich nur noch mit dem Reservetank und in Höchstdauer Geschwindigkeit (von Schiff zu Schiff verschieden) fliegen.

8, 9. GESCHWINDIGKEITSANZEIGER

Die Schiffe haben zwei numerische Geschwindigkeitsanzeiger. Der Tempomat (9) zeigt die Geschwindigkeit in kps (= km/s) an, die Ihr Schiff automatisch einhält. Die Anzeige reagiert prompt auf Veränderungen durch Abbrems- und Beschleunigungsmanöver, nicht jedoch durch Nachbrennereinsatz. Der Tachometer (8) zeigt die Geschwindigkeit in kps (= km/s) an. Dieser Anzeiger reagiert auf Änderungen in der Tempomatgeschwindigkeit, durch scharfe Wendemanöver oder Einsatz des Nachbrenners.

Wenn Sie ein Schiff verfolgen, sollten Sie [Y] einsetzen. Damit passen Sie die Geschwindigkeit Ihres Schiffes automatisch dem Tempo des angepeilten Ziels an.

Aktivität	Tastatur	Joystickknopf Nr.2/ 
Beschleunigen	[>]	nach vorne drücken/führen
Abbremsen	[<]	nach hinten ziehen/führen
Geschwindigkeit auf Null drosseln	[←]	—
Gleiches Tempo wie Ziel	[Y]	—
Nachbrenner zünden	[K] (halten)	drücken und halten
Nachbrenner an/aus	[R]	—

Anmerkung: Der Befehl Nachbrenner mit [V] sowie automatisches Gleiten mit [⇐] (siehe S. 17) bleiben solange aktiviert, wie Sie die Tasten drücken. Mit [A] können Sie den Nachbrenner jeweils an- und ausschalten.

10, 11. AKTIVIERTE GESCHÜTZE BZW. RAKETEN

Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt **linker Monitor** (4) auf S. 10 - 11.

12. AUTOPILOT-LICHT

Die Leuchtanzeige für den Autopiloten (AUTO) ist je nach Schiffsmodell an einer anderen Stelle im Armaturenfeld zu finden. Es ist nur schwach beleuchtet, wenn feindliche Jäger oder andere Gefahren in Ihrer Nähe lauern, und leuchtet auf, wenn es sicher ist, mit dem Autopiloten [A] zu Ihrem nächsten Navigationspunkt zu fliegen. Wenn Sie den Autopiloten nicht einschalten können, erhalten Sie entweder die Meldung "Gefahr" ('Hazard near') oder "Feinde in der Nähe" ('Enemies near').

Autopilot [A]

13. RAKETENZIELERFASSUNGS-WARNLAMPE (MISSILE LOCK LIGHT)

Sobald ein Feind Ihr Schiff als Ziel für eine Rakete erfaßt hat, leuchtet diese Warnlampe auf (befindet sich die Rakete vor Ihnen, wird sie mit einem grünen Rahmen sichtbar gemacht). Raketen, die Sie verfolgen, können Sie *Attrappen* einsetzen, die die Raketen ablenken (die Raketenattrappen werden in Ihrem Monitor als "D" mit einer Nummer angezeigt). Sobald dieses Licht aufleuchtet, werfen Sie (mit [E]) eine Attrappe ab, zünden den Nachbrenner und machen sich schnellstmöglich aus dem Staub. Bitte beachten Sie, daß Sie nur eine begrenzte Anzahl an Attrappen zur Verfügung haben (alle sind identisch).

14. JUMP-LICHT

Mit der Jump-Kapazität der *Excalibur* können Sie durch Jump-Points fliegen. Sie erfahren bei den Einsatzbesprechungen, für welche Einsätze Jumps gebraucht werden. Mit [J] leiten Sie den Jump ein (bei manchen Missionen leuchtet ein blaues Licht auf, wenn der Einsatz der Jump-Einrichtung sicher ist).

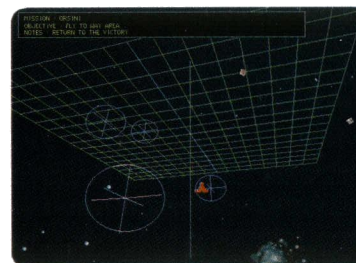
Jump [J]

NAVIGIEREN

Während des Fluges können Sie eine Navigationskarte benutzen. Mit [N] können Sie das Spiel anhalten und sich die Karte auf den Bildschirm holen. Der derzeit einprogrammierte Navigationspunkt erscheint als weiße Kugel. Bereits abgeahkte Navigationspunkte sind blau, noch anzusteuern Punkte sind rot.

Der Text in dem blauen Kästchen gibt Ihnen die Bezeichnung der Mission, die Navigationsziele und eine kurze Beschreibung zum derzeitigen Punkt. Sobald Sie einen anderen Navigationspunkt auswählen (mit [N] oder [P]), ändert sich auch der eingeblendete Text.

Mit den Pfeiltasten bzw. mit dem Joystick (Knopf Nr. 2 dabei drücken) können Sie die Karte nach Belieben drehen.



Nächsten oder vorherigen Nav.-Punkt auswählen [N] oder [P]

Vergrößern bzw. verkleinern [U] bzw. [+/-]

Ziele in der Nähe anzeigen/auswählen [T]

Anmerkung: Derzeit anvisiertes Schiff erscheint als weiß Kreis. Eigene Schiffe sind durch blaue, feindliche Schiffe durch rote Kreise gekennzeichnet. Ihr Schiff ist vergrößert und in rot dargestellt.

Zurück [Esc] oder [←] Sterne in Karte an/aus [S]

Raster auf Ihr Schiff ausrichten [C] Hintergrund in Karte an/aus [B]

Raster in Karte an/aus [G]

ZIELSUCHSYSTEM

Das Zielsuchsystem Ihres Schiffes peilt automatisch das am nächsten liegende Schiff an und markiert es mit roten (Feind) oder blauen (eigenes) Eckklammern. Solange Sie ein Schiff anvisiert haben, erscheint in Ihrem rechten Monitor ein Datenprofil dieses Schiffes. Der Text oberhalb des rechten Monitors beschreibt das angepeilte Schiffsmodell. Sie müssen ein Schiff erst anvisiert haben, bevor Sie Wärmesuch- (HS), Bilderkennungs- (IR), Leechraketen oder Torpedos abfeuern können.

Wenn Sie **[T]** mehrmals drücken, können Sie andere Ziele in Ihrem Monitor durchlaufen (Sie können jeweils immer nur ein Schiff als Ziel anvisieren). Wenn Sie zu einem anderen Ziel wechseln, wird jeweils das neue Ziel mit Eckklammern versehen.

Mit **[Y]** können Sie Ihre Geschwindigkeit dem Tempo des anvisierten Schiffes anpassen.

Wenn Sie ein Großkampfschiff anvisiert haben, zeigt Ihnen der gelbe Rahmen die nächstliegende Geschützkanzel an (zusätzlich zu den roten Eckklammern um das anvisierte Schiff herum). Mit **[R]** können Sie eine andere Geschützkanzel anvisieren.

Nächstes Ziel anzeigen/auswählen

[T]

Gleiches Tempo wie Ziel

[Y]

Andere Geschützkanzel anvisieren

[R]

Zielerfassung (Target Lock)

Mit **[L]** können Sie ein Ziel, sobald Sie es anvisiert haben, erfassen. Dadurch wird das Trägheits-Zielsuchsystem (= ITTS) aktiviert und eine permanente Zielerfassung dieses Schiffes ausgelöst. Das als Ziel erfaßte Schiff wird auf Ihrem Monitor mit einem durchgehenden Rahmen statt mit Eckklammern eingerahmt. Die Zielerfassung dieses Schiffes bleibt auch dann aktiv, wenn Sie das Schiff aus Ihrer Sicht verlieren. Um die Zielerfassung zu löschen, drücken Sie nochmals **[L]**.

Ein als Ziel erfaßtes Schiff erscheint auf Ihrem Radarschirm als großes Kreuz. Wenn Sie ein Schiff erfaßt haben, können Sie mit **[T]** alle Schiffe durchlaufen (sowohl innerhalb als auch außerhalb Ihres Sichtbereiches) und das neu anvisierte Schiff als Ziel erfassen.

Zielerfassung an/aus

[L]

Nächstes Ziel anzeigen/auswählen

[T]

Selektives Zielprogramm (Smart Targeting)

Im Gefecht ist es vorteilhaft und zeitsparend, sich nur die Feindschiffe anzeigen zu lassen. Mit **[Strg]S** können Sie das automatische Anvisieren eigener Schiffe ausschalten. Damit programmieren Sie Ihren Zielcomputer, nur feindliche Schiffe anzuvisieren.

Selektives Zielprogramm an/aus

[Strg]S

Trägheits-Zielsuchsystem (ITTS für 'Inertial Targeting and Tracking System')

Alle Jäger sind mit ITTS, einem System, das automatisch den Vorhalt zum feindlichen Ziel errechnet, ausgestattet. Wenn Sie ein Schiff als Ziel erfassen, spielt Ihnen das ITTS grüne Rauten in unmittelbarer Nähe des erfaßten Schiffes ein, sobald es in Ihrem Sichtfeld auftaucht. Bei den Kalkulationen werden die Geschwindigkeit und aktuelle Position des Feindschiffes berücksichtigt und Ihr benötigter "Vorhalt" errechnet. Ihre Trefferquote wird sich merklich verbessern, wenn Sie mit Ihren Geschützen auf die Rauten und nicht direkt auf das erfaßte Schiff zielen.

Sobald sich ein erfaßtes Ziel aus Ihrem Sichtfeld bewegt, wird die grüne Raute gelb. Die Position der Raute am Bildschirmrand zeigt Ihnen an, wohin Sie steuern müssen, um das erfaßte Schiff wieder ins Blickfeld zu bringen. Haben Sie das Schiff wieder in Ihrem Blickfeld, wird das Fadenkreuz wieder grün.

Raketenzielerfassung (Missile Lock)

Je nach Schiffsmodell stehen Ihnen unterschiedliche Raketen zur Verfügung. Alle Raketen außer der ungelenkten Dartrakete (DF) und der Freund-Feind-Rakete (FF) haben ein eigenes Zielerfassungssystem (siehe hierzu die ausführlichen Beschreibungen der Raketen auf den S. 35 - 38 im Handbuch *Victory Streak*).

Wenn Sie eine Rakete mit Zielerfassung ausgewählt haben, erscheinen außerhalb der Eckklammern um das anvisierte Schiff im Sichtfeld rote Fadenkreuze, die sich auf das Zentrum der Eckklammern zubewegen. Behalten Sie das Ziel im Blickfeld. Sobald das feindliche Schiff in Reichweite für den ausgewählten Raketentyp ist, werden die roten Erfassungsfadenkreuze grün. Die Eckklammern um das erfaßte Ziel herum schließen sich und das Signal für die erfolgreiche Zielerfassung mit der Rakete ertönt. Erst dann können Sie Ihre Wärmesuch- (HS), Bilderkennungs- (IR) oder Leechrakete abschießen.

Die Zielerfassung mit Raketen bleibt bestehen, bis sie entweder abgeschossen sind oder das erfaßte Zielschiff das Sichtfeld verläßt.

Wenn der Feind eine Rakete auf Ihr Schiff abgefeuert hat, leuchtet die Raketenzielerfassungs-Warnlampe (13) in Ihrem Cockpit auf. Auf S. 14 unter "Raketenzielerfassungs-Warnlampe" erfahren Sie, wie Attrappen zur Ablenkung eingesetzt werden.

*Anmerkung: Wenn Sie eine Salve abfeuern (mit **[B]** laden Sie alle Raketen), hören Sie ein akustisches Signal, wenn die erste Raketenart ein Ziel erfaßt hat (Dartraketen können immer sofort abgeschossen werden). Beachten Sie jedoch, daß Sie lange genug warten müssen, bis alle Raketen das Ziel erfassen konnten. Wenn Sie feuern, werden nur die Raketen abgeschossen, die die Zielerfassung abschließen konnten.*

AUTOMATISCHES GLEITEN (SHELTON SLIDE)

Mit den Autopilot-Systemen der Arrow und der Excalibur können Sie eine konstante Geschwindigkeit (wie mit dem Tempomat im Auto) beibehalten. Beschleunigen Sie auf das gewünschte Tempo und schalten Sie mit **[⇐]** das automatische Gleiten ein (oder schalten Sie es mit **[?A]** jeweils an oder aus). Sie können Ihr Schiff in jede beliebige Richtung drehen, ohne den Kurs Ihres Schiffes zu ändern. Das ist sehr nützlich, wenn Sie durch ein feindliches Großkampfschiff fliegen und versuchen, auf dessen Rumpf zu feuern oder dessen Geschützkanzeln anzugreifen. Mit **[⇐]** (oder erneutem **[?A]**) können Sie die normale Steuerungskontrolle wieder einschalten.

Anmerkung: Wenn das automatische Gleiten eingeschaltet ist, können Sie die Geschwindigkeit nicht verändern.

Automatisches Gleiten ein

[⇐] drücken und halten

Automatisches Gleiten an/aus

[?A]

