

SUBWAR 2050

DIE UNTERWASSER-KAMPFSIMULATION



Spielhandbuch

SUBWAR 2050

DIE UNTERWASSER-KAMPFSIMULATION



**Technisches Begleitheft
für IBM-PC-kompatible Computer**

Inhalt

Ihre *SubWar 2050*-Packung sollte ein Spielhandbuch, ein Exemplar von *UnderCurrents*, dieses technische Begleitheft, eine Tastaturübersicht, einen Satz 3,5"-HD-Disketten sowie eine Registrierkarte enthalten.

Systemerfordernisse

● Computer

Für *SubWar 2050* benötigen Sie einen IBM-PC AT oder einen Computer, der zu 100% mit diesem Modell kompatibel ist.

Der Computer muß ein HD-Laufwerk und eine Festplatte haben.

SubWar 2050 benötigt einen 80386er Prozessor und mindestens 1 MB RAM.

● Steuerungen

SubWar 2050 kann zwar mit einer transportablen oder Standardtastatur für PC vollständig betrieben werden, die Benutzung von Maus und Joystick ist jedoch sehr zu empfehlen.

● Display

Für *SubWar 2050* benötigen Sie einen Farbmonitor mit einem VGA-Grafiksystem. Falls Sie eine kompatible Grafikkarte bzw. Monitor benutzen, dann muß diese zu 100% mit VGA-Systemen kompatibel sein.

● Laufwerke

SubWar 2050 muß auf einer Festplatte mit mindestens 12 MB freiem Speicherplatz installiert werden.

● DOS

Sie benötigen IBM-PC-DOS oder Microsoft MS-DOS Version 5.0 oder höher.

Kopierschutz

SubWar 2050 hat keinen Diskettenkopierschutz. Das Programm stellt Ihnen jedoch eine auf das Handbuch bezogene Frage. Beantworten Sie diese mit Hilfe des Handbuchs. MicroProse bedauert, daß die fortwährende organisierte und Gelegenheits-Softwarepiraterie die Beibehaltung dieser minimalen Form des Kopierschutzes erfordert.

Installation

Auf der *SubWar 2050*-Diskette A befindet sich ein Installationsprogramm.

Legen Sie "Disk A" in Ihr Laufwerk (A oder B) ein, und aktivieren Sie dieses Laufwerk (indem Sie "A: [Return]" oder "B: [Return]" eingeben).

Erscheint das neue Systemzeichen, dann geben Sie "INSTALL [Return]" ein.

Folgen Sie dann den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Der standardmäßige Installationsvorgang lädt *SubWar 2050* in das Verzeichnis C:\MPS\SUBWAR.

Ladeanweisungen

Schalten Sie Ihr Gerät ein, und warten Sie auf das Systemzeichen "C:\>".

Geben Sie zuerst "CD MPS\SUBWAR [Return]" und dann "SUBWAR [Return]" ein, um das Spiel zu starten.

Hinweis: Haben Sie *SubWar 2050* in einem anderen Verzeichnis installiert, dann müssen Sie zuerst "CD [Name Ihres Verzeichnisses]" eingeben.

Kann das Spiel nicht geladen werden, dann lesen Sie den Abschnitt "Schwierigkeiten beim Betreiben und Laden des Spiels" in diesem technischen Begleitheft durch.

Sound

SubWar 2050 unterstützt PC-interne Lautsprecher, mit AdLib und SoundBlaster kompatible Soundkarten und die Roland LAPC-1-Karte.

Schwierigkeiten beim Betreiben und Laden des Spiels

Frage: Warum kann ich das Spiel nicht auf meiner Festplatte installieren?

1. Überprüfen Sie, ob Ihr Gerät die in diesem technischen Begleitheft aufgeführten Systemerfordernisse (wie z.B. Festplattenspeicherplatz) erfüllt.
2. Sollten Sie weiterhin Schwierigkeiten haben, fertigen Sie Kopien der Originaldisketten an. Benutzen Sie dann die Duplikate. Manchmal erscheint auf Ihrem Bildschirm eine Lesefehlermeldung aufgrund von unterschiedlich ausgerichteten Abtastköpfen.
3. Funktioniert das Spiel immer noch nicht, versichern Sie sich, daß sich auf Ihrer Festplatte kein Komprimierungsdienstprogramm befindet.
4. Versuchen Sie, das Spiel auf einem anderen Gerät zu laden, um zu sehen, ob das Problem immer noch vorhanden ist.

Frage: Wie kopiere ich Disketten?

Geben Sie hinter dem Systemzeichen "C:>" den DOS-Befehl "DISKCOPY A: A: [Return]" ein. Folgen Sie dann den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Frage: Warum wird mein Spiel nicht geladen?

Sie benötigen 611.000 Bytes (596 KB) konventionellen Speicherplatz und 10 KB UMB (Upper Memory Block - Oberer Speicherbereich).

Um zu überprüfen, ob Sie einen oberen Speicherbereich zugewiesen haben, suchen Sie in der CONFIG.SYS-Datei Ihres PC die Zeile "DOS=UMB" (MS-DOS 6) oder "DOS=HIGH,UMB" (MS-DOS 5).

Langsame Verarbeitungsgeschwindigkeit

Falls Sie das Spiel nicht von einer Bootdiskette betreiben, versichern Sie sich bitte, daß in Ihrer CONFIG.SYS- oder AUTOEXEC.BAT-Datei entweder SMARTDRV.SYS oder SMARTDRV.EXE geladen ist.

Konventioneller Speicher

Um festzustellen, wieviel konventioneller Speicherplatz vorhanden ist, geben Sie hinter dem Systemzeichen "C:>" "MEM /C [Return]" ein. Suchen Sie nun nach den Informationen über den verfügbaren Speicher (Largest Executable Program). Ist nicht genügend konventioneller Speicher vorhanden, benötigen Sie möglicherweise eine Bootdiskette.

Frage: Was ist eine Bootdiskette?

Man versteht darunter eine Start-Up-Diskette für Ihren Computer, die Start-Up-Dateien ähnlich den Originaldateien auf Ihrer Festplatte enthält. Mit einer Bootdiskette steht Ihnen mehr konventioneller Speicher zur Verfügung.

Erstellen einer Bootdiskette

Anweisungen zum Erstellen einer MS-DOS-Bootdiskette (manchmal auch als Systemdiskette bezeichnet) finden Sie in Ihrem Microsoft-Handbuch.

Benutzung der Bootdiskette

Legen Sie Ihre Bootdiskette in Laufwerk A, und schalten Sie dann Ihr Gerät ein. Die Bootdiskette sollte während des Spiels in diesem Laufwerk verbleiben.

Frage: Kann ich mein Spiel über "Windows" betreiben?

Nein, dies wird nicht empfohlen, es sei denn, es wird im Abschnitt "Systemerfordernisse" ausdrücklich darauf hingewiesen.

Frage: Kann ich mein Spiel mit "DR DOS" betreiben?

Wir können für nichts garantieren. MicroProse-Spiele sind für den Betrieb mit MS-DOS 5.0 oder zu 100% damit kompatiblen DOS-Systemen konzipiert.

Frage: Was versteht man unter Grundspeicher?

Damit ist der ursprüngliche Speicherplatz (1 MB/1024 KB) Ihres Gerätes gemeint. Dieser besteht aus einem konventionellen Speicher (640 KB), in den MS-DOS und alle PC-Programme geladen werden, und einem oberen Speicher (384 KB), in dem Systemtreiber (wie z.B. der Maustreiber) residieren.

Bei MS-DOS 5.0 werden ein Großteil des Betriebssystems und die dazugehörigen Treiber normalerweise in den oberen Speicher geladen. Andere Treiber, die im konventionellen Speicherbereich residieren, reduzieren den sonst für das Programm verfügbaren Speicherplatz von 640 KB.

Frage: Was versteht man unter Zusatzspeicher (XMS)?

Jeglicher Speicherplatz über den 1 MB-Bereich Ihres DOS-Speichers hinaus wird als Zusatzspeicher (XMS) bezeichnet. Der Zusatzspeicher kann genutzt werden, um zusätzlichen konventionellen Speicherplatz verfügbar zu machen, damit größere Spiele betrieben werden können. Er kann außerdem dazu verwendet werden, einen Erweiterungsspeicher zu simulieren.

Frage: Was versteht man unter Erweiterungsspeicher (EMS)?

EMS wurde ursprünglich dazu konzipiert, dem PC zusätzlichen Speicherplatz zur Verfügung zu stellen. Da der Erweiterungsspeicher schon länger als der XMS existiert, bevorzugen die meisten Programme den EMS. Die meisten MicroProse-Spiele machen sich diesen Erweiterungsspeicher zunutze. Mit Hilfe des DOS-Befehls "EMM386.EXE", der in Ihrer CONFIG.SYS-Datei zu finden sein sollte, können Sie XMS in EMS umwandeln.

Vergessen Sie nicht, daß der Festplattenspeicherplatz ebenfalls in Megabytes (MB) angegeben wird. Verwechseln Sie ihn jedoch nicht mit dem normalen Speicher - die zwei sind völlig verschiedene Einheiten!

Technische Hilfe

Haben Sie sich den Problemabschnitt dieses Begleitheftes gut durchgelesen und haben dennoch weiterhin Schwierigkeiten, dann setzen Sie sich bitte mit uns in Verbindung. Da wir täglich zahlreiche Anrufe erhalten, können wir Ihre Fragen umgehend beantworten, wenn Sie die folgenden Informationen bereithalten:

1. Name des Spiels
2. Gerätetyp, auf dem das Spiel betrieben wird
3. Ihre DOS-Version
4. Wieviel *konventionellen Speicher* Sie haben
5. Die genaue Fehlermeldung (sofern eine erschienen ist)
6. Die Versionsnummer des Spiels

Rufen Sie uns unter +44 (0)454 329510, montags bis freitags von 9 bis 17 Uhr an. Halten Sie einen Stift und Papier bereit. Sie können aber auch an unseren Kundendienst unter der in diesem Begleitheft aufgeführten Adresse schreiben.

Virus

Es ist nicht auszuschließen, daß sich ein Virus von einer anderen Software in Ihre Hardware eingeschlichen hat. Raubkopien von Computerspielen sind eine häufige Quelle solcher Virusinfektionen. Es lohnt sich daher, die Originalsoftware zu besitzen.

Software-Fehler

Sollte es sich um fehlerhafte Software handeln, dann reklamieren Sie die vollständige Spielpackung unter Vorlage des Kaufbelegs bitte dort, wo Sie sie gekauft haben. Wir bedauern, daß Produkte nur dann von uns ersetzt werden können, wenn sie direkt bei MicroProse erworben wurden.

Die "Read Me"-Datei

Letzte Hinweise zum Programm, Ergänzungen, Änderungen usw. können Sie der Datei README.TXT im Verzeichnis SUBWAR entnehmen. Sie können die Datei sowohl mit den DOS-Standardbefehlen einsehen als auch über das Textverarbeitungsprogramm DOS 5.0 öffnen (geben Sie "EDIT README.TXT" ein).



MicroProse Ltd. The Ridge, Chipping Sodbury, Avon BS17 6AY, GB
Tel.: +44 (0)454 329510

Spieldesign und Programm Copyright ©1993 Particle Systems

Begleitmaterial, Verpackung und Logo Copyright ©1993 MicroProse Ltd

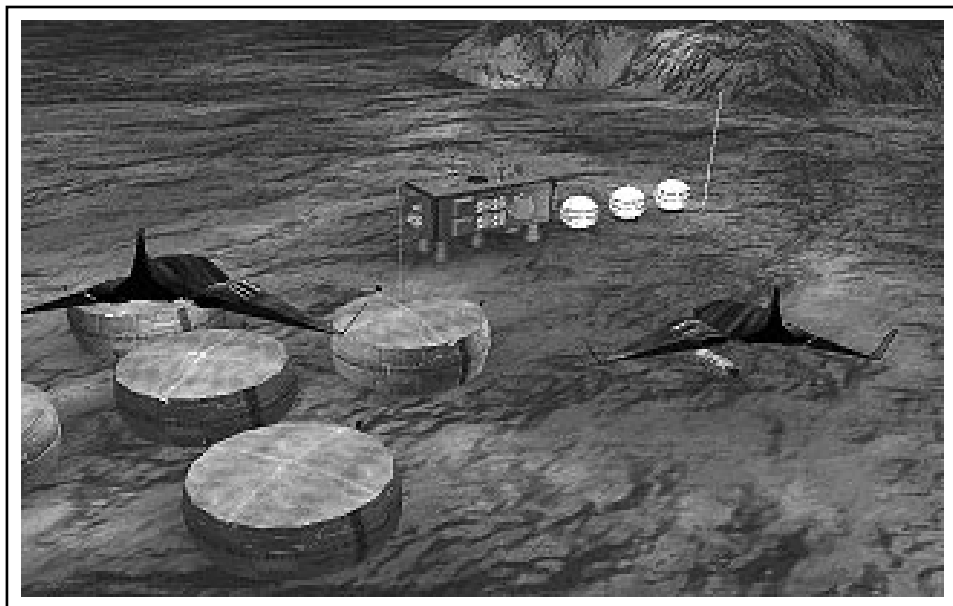
Diese Dokumentation, das dazugehörige Handbuch und die Disketten sind urheberrechtlich geschützt. Der Besitzer dieses Produkts ist dazu berechtigt, es für seinen oder ihren persönlichen Gebrauch zu verwenden. Mit der Ausnahme von Sicherungskopien der Disketten für die persönliche Nutzung oder kurzen Auszügen zum Zweck von Rezensionen darf niemand das Handbuch und die Informationen auf den Disketten ohne vorherige Genehmigung des Herausgebers ganz oder teilweise übertragen, kopieren, speichern, weitergeben oder verkaufen sowie in irgendeiner Form verbreiten, sei es elektronisch, mechanisch, durch Fotokopieren, Aufnehmen oder auf andere Art. Jegliche Person oder Personen, die Teile dieses Programms in irgendeinem Medium verbreiten, aus welchem Grund auch immer, machen sich der Verletzung des Urheberrechts schuldig und können vom Inhaber des Urheberrechts strafrechtlich verfolgt werden.

Hergestellt in GB

MP322153T/SR

SUBWAR 2050

DIE UNTERWASSER-KAMPFSIMULATION



MicroProse Ltd. The Ridge, Chipping Sodbury, Avon BS17 6AY, GB
Tel: +44 (0)454 329510

Spieldesign und Programm Copyright © 1993 Particle Systems
Begleitmaterial, Verpackung und Logo Copyright © 1993 MicroProse Ltd

Diese Dokumentation, das dazugehörige Handbuch und die Disketten sind urheberrechtlich geschützt. Der Besitzer dieses Produkts ist dazu berechtigt, es für seinen oder ihren persönlichen Gebrauch zu verwenden. Mit der Ausnahme von Sicherungskopien der Disketten für die persönliche Nutzung sowie Auszügen zum Zweck von Rezensionen darf niemand das Handbuch und die Informationen auf den Disketten ohne vorherige Genehmigung des Herausgebers ganz oder teilweise übertragen, kopieren, speichern, weitergeben oder verkaufen sowie in irgendeiner Form verbreiten, sei es elektronisch, mechanisch, durch Fotokopieren, Aufnahmen oder auf andere Art. Jegliche Person oder Personen, die Teile dieses Programms in irgendeinem Medium verbreiten, aus welchem Grund auch immer, machen sich der Verletzung des Urheberrechts schuldig und können vom Inhaber des Urheberrechts strafrechtlich verfolgt werden.

Hergestellt in GB

MITARBEITER

Spieldesign & Programmierung	Michael Powell (Particle Systems)
3D-Design	Saul Markese Michael Powell
Zusätzliches Design	Amanda Roberts Kevin Ayre
Grafik und Animation	Mark Scott Eddie Garnier
Zusätzliche Grafiken	Martin Smillie
Einsatzdesign	Mike Brunton
Musik und Soundeffekte	Matthew Walden
Leitung der Qualitätssicherung	Peter Woods
Qualitätssicherungstests	Andrew Luckett Darren Kirby James Hawkins Andrew Hieke Peter Moreland
Begleitmaterial	Kristian Ramsay-Jones
Packungsdesign	Julie Burness Sarah Warburton
Spielhandbuch-Design	Sarah Kerr
Undercurrents-Design	Sarah Warburton
Redaktion	Alkis Alkiviades
Leitung des Produktmarketing	John Davis
Produktion	Tim Roberts
Herausgeber	Paul Hibbard Peter Moreland

Besonderer Dank gilt Peter Hunter vom Institut für Meereskunde für die Bereitstellung der topologischen Unterwasser-Daten.

INHALT

Einführung	5
Die Handbücher	5
Die Steuerung.....	6
Der <i>Controller</i>	6
Der <i>Selector</i>	6
 Spielstart	
Materialien	7
Installation und Laden von <i>SubWar 2050</i>	7
Kopierschutz.....	7
 Die Befehlszentrale	8
Neues Unternehmen	9
Verlassen.....	9
Spieloptionen.....	10
Der simulierte Kampf.....	12
Pilotenliste.....	12
Einsatzbesprechung.....	13
Die Befehle	14
Die Einsatzkarte	14
Die 3D-Besprechung	15
Das Konfigurieren der U-Boote	16
Der Konfigurationsbildschirm	16
Der Bewaffnungsbildschirm	17
Der Einsatzbeginn.....	17

INHALT

Der Einsatz	18
Das Steuern Ihres U-Boots	18
Primärsteuerungen.....	18
Die 3D-Anzeige	19
Das Head-Up-Display (HUD)	20
Die Cockpitanzeigen	22
Großformatige Bildschirmanzeigen	26
Andere Steuerungen	27
Sichten	28
Cockpitsichten.....	28
Außensichten	28
Rückkehr zum U-Boot-Träger.....	29
Einsatzbesprechung	30

EINFÜHRUNG

SubWar 2050 ist eine einzigartige Simulation. Sie vereint in ihrem realistischen Zukunftsszenario Elemente der Kriegführung unter Wasser mit denen eines Flugsimulators und eines Strategiespiels.

Sie übernehmen die Rolle eines der U-Boot-Piloten der neuen Generation und steuern das Neueste, was die Marine-Technologie zu bieten hat - das Kampf-U-Boot. Sie arbeiten als unabhängiger Söldnerpilot für riesige Korporationen, und jeder von Ihnen ausgeführte Einsatz wird gut bezahlt.

Es gibt Momente, in denen Sie eine Taktik anwenden, die für Luftkämpfe typisch ist. Doch schon im nächsten Augenblick müssen Sie vielleicht tief abtauchen, um Ihre Antriebsgeräusche zu reduzieren, und das Boot stoppen, um dem passiven Sonar des Gegners zu entkommen.

Die verschiedenartigen Einsätze an vier Kriegsschauplätzen, der simulierte Kampf sowie zahlreiche Übungseinsätze machen *SubWar 2050* zu einer Unterwasser-Kampfsimulation, die Sie sich nicht entgehen lassen dürfen.

Die Handbücher

Dieses Handbuch ist so gestaltet, daß Sie *SubWar 2050* möglichst schnell erlernen:

Im Abschnitt **Die Befehlszentrale** werden die verschiedenen Spiellevels in *SubWar 2050* erklärt.

Der Abschnitt **Der Einsatz** zeigt Ihnen, wie die Steuerungs-, Navigations- und Kampfsysteme gehandhabt werden.

Das separate *UnderCurrents*-Handbuch enthält hilfreiche Informationen für die geübteren Spieler.

Die Steuerung

Der Controller

Sie können *SubWar 2050* mit einer Kombination aus Tastatur, Maus oder Joystick spielen. Für die Steuerung der U-Boote empfehlen wir Ihnen die Benutzung eines Joysticks, für die Menüwahl ist jedoch eine Maus besser geeignet. In diesem Handbuch, das für alle Computersysteme gilt, werden diese drei verschiedenen Steuergeräte kurz als “*Controller*” bezeichnet.

Der Selector

Während des Spiels werden Sie mitunter aufgefordert, eine Option aus einer Liste zu wählen. Dazu können Sie entweder Return/Enter auf der Tastatur, den linken Mausknopf (LMK) oder den Feuerknopf des Joysticks verwenden.

Diese Steuerungen werden in diesem Handbuch als “*Selector*” bezeichnet.

SPIELSTART

Materialien

Ihre *SubWar 2050*-Packung enthält dieses Handbuch, ein Exemplar von *UnderCurrents*, ein technisches Begleitheft, eine Tastaturübersicht sowie einen Satz Disketten zum Betreiben der Simulation.

Installation und Laden von *SubWar 2050*

Im technischen Begleitheft finden Sie genauere Hinweise zur Installation und/oder zum Laden von *SubWar 2050* auf Ihrem Computer.

Kopierschutz

Im Anschluß an die Einleitungsbildschirme sehen Sie den Kopierschutzbildschirm. Geben Sie mit Hilfe des Handbuchs das korrekte Wort ein.

Haben Sie den Kopierschutz abgeschlossen, gelangen Sie in die Befehlszentrale an Bord des U-Boot-Trägers.

DIE BEFEHLSZENTRALE

Die Befehlszentrale ist der Ausgangspunkt aller Operationen auf Ihrem U-Boot-Träger. Der Bildschirm der Befehlszentrale enthält eine Reihe von Optionen, auf die Sie zugreifen, indem Sie den Cursor auf das "aktive" Gebiet auf dem Bildschirm ziehen und den *Selector* betätigen.



Bewegen Sie den Cursor über ein "aktives" Gebiet in der Befehlszentrale, dann wird die entsprechende Funktion in einem Kasten oben in der Mitte des Bildschirms beschrieben.


Neues Unternehmen




Durch die Wahl der Option “Neues Unternehmen” beginnen Sie einen neuen Einsatz. Sie können aus verschiedenen Gebieten auswählen:

- | | |
|------------------------------|---|
| Nordpazifik | - Übungseinsatz |
| Antarktis | - Der heiße Kalte Krieg |
| Nordatlantik | - Die Schatzkammer |
| Südchinesisches Meer | - Schwierigkeiten im Paradies |
| Nordpazifik/Japanisches Meer | - Kleine Beleidigungen, Große Geschäfte |

Der Übungseinsatz wird besonders Anfängern unter den U-Boot-Piloten empfohlen. Die anderen vier Szenarios bieten spezifische Herausforderungen und können in beliebiger Reihenfolge gespielt werden.

Klicken Sie das Icon  an, um den gegenwärtig gewählten Einsatz zu ändern. Sie können jederzeit während des Spiels einen anderen Einsatz wählen. Der zuvor in einem Einsatz erreichte Spielstand wird automatisch gesichert.

Klicken Sie das Icon  an, um den Text zur Einsatzbesprechung zu sehen.

Klicken Sie das Icon  an, um zur Befehlszentrale zurückzukehren.


Verlassen

Wählen Sie “Verlassen”, um das Spiel *SubWar 2050* abzubrechen und zum Betriebssystem Ihres Computers zurückzukehren.

Spieloptionen



Wählen Sie “Spielooptionen”, um Änderungen in der Spielkonfiguration vorzunehmen. Zum Ändern einer bestimmten Optionseinstellung klicken Sie das Icon  an.

Sie gelangen wieder in die Befehlszentrale, wenn Sie das Icon  unten auf dem Optionenbildschirm anklicken.

Joystick kalibrieren

Wählen Sie diese Option, um einen Analogjoystick zu kalibrieren.

Steuermodus - Maus/Joystick/Tastatur

Wählen Sie diese Option, um den Steuermodus des U-Boots zu ändern.

Geländedarstellung - Strukturiert/Einfach/Umrisse

Wählen Sie diese Option, um den 3D-Darstellungsmodus für das Gelände zu ändern. Ein voll strukturiertes Gelände kann die Abspielgeschwindigkeit deutlich verringern, besonders auf langsameren Computern.

Objektdarstellung - Strukturiert/Einfach/Umrisse

Wählen Sie diese Option, um den 3D-Darstellungsmodus für die Objekte zu ändern.

Kollisionen - Ein/Aus

Wählen Sie “Kollisionen Aus”, um zu verhindern, daß Ihr U-Boot beschädigt wird, wenn es mit dem Meeresgrund oder einem anderen U-Boot zusammenstößt.

Das Spielen mit “Kollisionen Ein” ist komplizierter, bringt Ihnen jedoch einen höheren Punktestand am Ende des Einsatzes.

Sonareinstellung - Realistisch/Vereinfacht

In echten Unterwasserkämpfen können Sie einen stillstehenden Gegner nur entdecken, indem Sie aktives Sonar einsetzen. Dies hat jedoch den Nachteil, daß Ihr Gegner sofort Ihre Position ausmachen kann.

Mit der Sonareinstellung “Vereinfacht” können Sie alle U-Boote sehen, die sich in einem Umkreis von etwa 1 km von Ihrem U-Boot befinden. Dies ist völlig unrealistisch, erleichtert jedoch das Spiel. In dieser Einstellung können Sie den Gegner zwar sehen, doch Sie können erst auf ihn zielen, wenn er von Ihrem aktiven bzw. passiven Sonar entdeckt wurde.

In der Sonareinstellung “Realistisch” werden nur die U-Boote angezeigt, die von Ihrem aktiven bzw. passiven Sonar entdeckt wurden. Das Spiel ist dadurch schwieriger, bringt Ihnen jedoch am Ende des Einsatzes mehr Punkte ein.

Geschicklichkeit des Gegners - Hoch/Mittel/Niedrig

Die Geschicklichkeitseinstellung hat Einfluß auf die Intelligenz, die Aggressivität und die Anzahl der Gegner in einem Einsatz.

Ein Gegner mit hoher Geschicklichkeit bringt Ihnen am Ende des Einsatzes eine höhere Punktzahl.

Bildschirm-Zoom - Ein/Aus

Wählen Sie “Bildschirm-Zoom Aus”, um den Zoom-Effekt zwischen den Bildschirm auszuschalten.

Der simulierte Kampf

Die Wahl von “Simulierter Kampf” versetzt Sie in einen Kampf-U-Boot-Simulator, mitten in einen Unterwasserkampf mehrerer U-Boote. Mit dieser Option können Sie Ihre Kampftechniken verbessern, ohne Ihr Leben in Gefahr zu bringen.

Die Punktzahl, die Ihnen am Ende des “Simulierten Kampfes” gutgeschrieben wird, hängt von mehreren Faktoren ab, unter anderem davon, wie viele gegnerische U-Boote Sie zerstört und wie viele Waffen Sie dafür benötigt haben.


Weitere Einzelheiten zum Steuern von U-Booten finden Sie im Abschnitt “Der Einsatz” in diesem Handbuch.

Pilotenliste



Der Bildschirm mit der Pilotenliste ermöglicht es Ihnen, einen Piloten zu wählen oder einen neuen Piloten zu schaffen.

Wollen Sie einen anderen Piloten spielen, dann klicken Sie eines der acht Icons am unteren Rand der Pilotenstatusanzeige an. Steht der Pilot nicht für Einsätze zur Verfügung, dann erscheint er entweder als “Gefallen”, “Vermißt” oder “Gefangen”.

Wollen Sie einen neuen Piloten schaffen, dann klicken Sie eines der acht Icons an, um einen bestimmten Piloten zu löschen, und wählen anschließend das Icon . Geben Sie den Namen des neuen Piloten über die Tastatur ein, und schließen Sie mit `return` ab. Der erste Einsatz für einen neuen Piloten ist standardmäßig der "Übungseinsatz". Kehren Sie zur Befehlszentrale zurück, und rufen Sie den Bildschirm Neues Unternehmen auf, wenn Sie einen anderen Einsatz wünschen.

Wollen Sie das Gesicht des gewählten Piloten ändern, dann klicken Sie das Icon  an.




Klicken Sie das Icon  an, um die Orden und Auszeichnungen des Piloten zu sehen.

Klicken Sie das Icon  an, um zur Befehlszentrale zurückzukehren.

Einsatzbesprechung

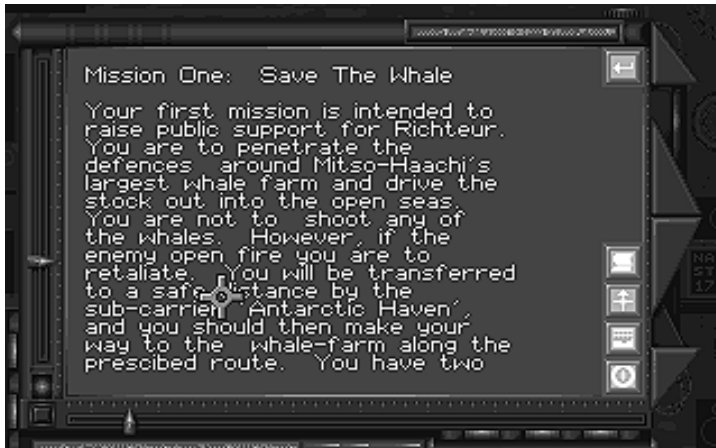
Haben Sie den gewünschten Piloten gewählt und sich für einen Einsatz entschieden, dann gehen Sie zur Einsatzbesprechung über.


Die Einsatzbesprechung besteht aus drei Bildschirmen:

- Befehle - Klicken Sie das Icon  an.
- Einsatzkarte - Klicken Sie das Icon  an.
- 3D-Besprechung - Klicken Sie das Icon  an.

Klicken Sie das Icon  an, um zur Befehlszentrale zurückzukehren.

Die Befehle



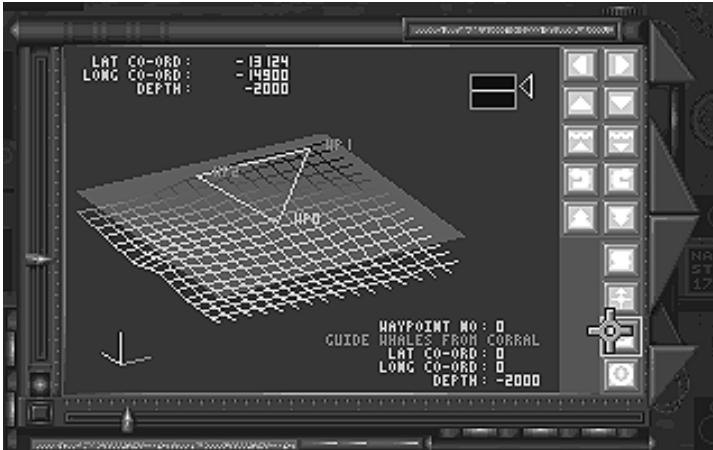
Der Befehlsbildschirm enthält eine kurze Beschreibung der Einsatzziele, die Kampfbefehle und Informationen des Geheimdienstes über die Aktivitäten des Gegners. Um die nächste Seite der Einsatzbesprechung zu sehen, klicken Sie das Icon  an.

Die Einsatzkarte













Die Einsatzkarte ist eine Sicht von oben auf das Einsatzgebiet. Sie können eine Einsatzkarte auch aufrufen, wenn Sie sich im Cockpit Ihres U-Boots befinden.

Die 3D-Besprechung



Die 3D-Besprechung verbessert die Aussagekraft der Einsatzkarte, indem sie eine 3D-Darstellung des Einsatzgebietes zeigt. Auf diesem Bildschirm werden zusätzliche Daten bereitgestellt, die die Tiefe der Wegmarken unter der Wasseroberfläche betreffen.

Die 3D-Sicht kann mit Hilfe der zehn Icons oben rechts auf dem 3D-Besprechungsbildschirm manipuliert werden:

- Die Icons  und  bewegen die Karte in westlicher oder östlicher Richtung.
- Die Icons  und  bewegen die Karte in nördlicher oder südlicher Richtung.
- Die Icons  und  bewegen die Karte nach oben oder unten.
- Die Icons  und  drehen die Karte im oder gegen den Uhrzeigersinn.
- Die Icons  und  neigen die Karte nach vorn oder nach hinten.

Das Konfigurieren der U-Boote



Haben Sie die Einsatzbesprechung abgeschlossen, dann gehen Sie zum Bildschirm für die "U-Boot-Konfiguration" über. Dieser besteht aus zwei Anzeigen:

- Konfigurationsbildschirm
- Bewaffnungsbildschirm

Der Konfigurationsbildschirm



Dies ist der erste Abschnitt des U-Boot-Konfigurationsbildschirms. Er enthält eine 3D-Darstellung der U-Boote, die Sie in diesem Einsatz in den Kampf schicken, sowie deren Nutzlast, die entsprechenden Befehle, den Typ und ihre Position in der Formation.

Klicken Sie die Icons  oder  an, um das nächste bzw. vorherige U-Boot zu wählen. Das gewählte U-Boot wird durch zwei gelbe Klammern markiert.

Klicken Sie das Icon  an, um die Position des markierten U-Boots in der Formation zu ändern.



Klicken Sie das Icon  an, um die Befehle des markierten U-Boots zu ändern.

Klicken Sie das Icon  an, um zum Bewaffnungsbildschirm zu gehen.

Der Bewaffnungsbildschirm




Auf diesem Bildschirm können Sie die Nutzlast Ihres U-Boots festlegen, so daß es entsprechend Ihrer Taktik oder Ihrem Geschicklichkeitsgrad optimal für den Kampf vorbereitet ist. Ein Beispiel: Sind Sie bereits ein erfahrener U-Boot-Pilot, dann wollen Sie vielleicht lieber Raketen anstelle von Torpedos an Bord nehmen.

Klicken Sie die Icons  oder  an, um den nächsten bzw. vorherigen Waffenschacht zu wählen. Der gewählte Waffenschacht wird durch einen gelben Kasten markiert.

Klicken Sie das Icon  an, um weitere Waffen der gewählten Art an Bord Ihres U-Boots zu nehmen.

Klicken Sie das Icon  an, um die Waffen der gewählten Art aus Ihrem U-Boot zu entfernen.

Klicken Sie das Icon  an, um zur Befehlszentrale zurückzukehren.

Der Einsatzbeginn

Haben Sie Ihre U-Boote konfiguriert, klicken Sie den Monitor rechts unten an, um den Einsatz zu beginnen.

DER EINSATZ

Das Steuern Ihres U-Boots

Die meisten Einsätze beginnen Sie unter dem U-Boot-Träger, kurz nach dem Start.

Primärsteuerungen

Die Steuereinrichtungen der U-Boote sind in drei Gruppen aufgeteilt:

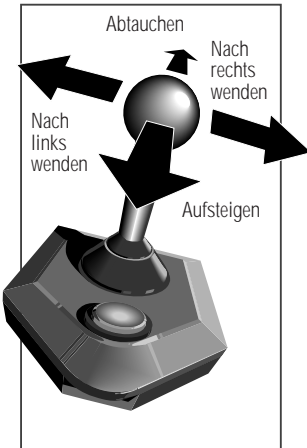
Richtungssteuerung, mit der Sie wenden, aufsteigen und abtauchen.

Triebwerksteuerung, mit der Sie Ihre Geschwindigkeit regulieren.

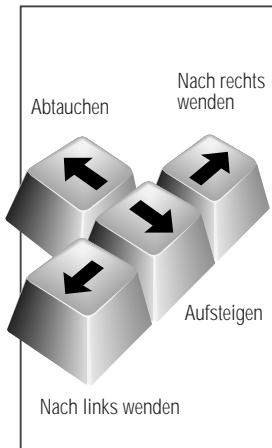
Ballasttank-Steuerung, die Ihnen zusätzliche Kontrolle über die Tauchtiefe gibt. Diese Steuerung können Sie auch einsetzen, wenn Sie still im Wasser liegen und sich vor passivem Sonar verstecken.

Richtungssteuerung

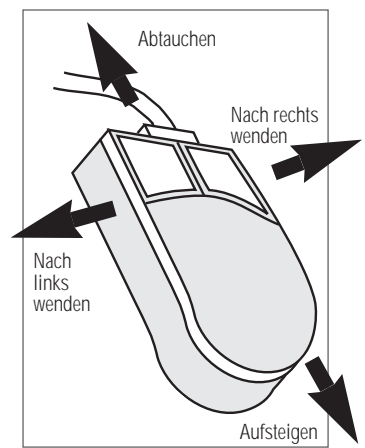
Joystick



Tastatur



Maus



Drücken Sie die Taste **L**, um zum Manövrieren Ihres U-Boots auf einer Ebene umzuschalten. Ist diese Funktion eingeschaltet, brauchen Sie den *Controller* nur noch nach links oder rechts zu bewegen, damit Ihr U-Boot in diese Richtung wendet, ohne daß es seinen Rollwinkel verändert. Das Manövrieren auf einer Ebene ist nützlich, wenn Sie auf Ziele aufschalten oder sich an der Wasseroberfläche befinden.

Triebwerksteuerung

+	Schub verstärken
-	Schub verringern
shift -	Schub auf Mindestleistung stellen
[Schub auf 1/3 der Leistung stellen
]	Schub auf 2/3 der Leistung stellen
shift +	Schub auf Höchstleistung stellen

Ballasttank-Steuerung

8	Ballasttanks fluten
9	Ballasttanks fluten/leeren, um augenblickliche Tauchtiefe einzuhalten
0	Ballasttanks leeren

Hinweis: Wenn Sie sehr schnell abtauchen oder aufsteigen wollen, sollten Sie die Tauchsteuerung mit der Triebwerksteuerung verbinden.

Die 3D-Anzeige

In Tiefen unter 200 Fuß ist es zu dunkel, um ein U-Boot visuell zu steuern. Aus diesem Grund wird eine aus den Abtastwerten des Meeresbodens gewonnene 3D-Ansicht der Umgebung auf die Innenseite Ihres Cockpits projiziert. Diese "virtuelle Welt"-Anzeige wird auch dazu verwendet, die U-Boote Ihrer Gegner in durch das aktive Sonar gewonnenen Abbildungen zu zeigen.

Das Head-Up-Display (HUD)

Das HUD überlagert die 3D-Anzeige und zeigt die folgenden Informationen:

Künstlicher Horizont

Sofern Ihr U-Boot nicht mit dem Bug sehr steil nach oben oder unten fährt, können Sie die Leiste des künstlichen Horizontes sehen. Sie ist als kurze rote Linie auf dem HUD abgebildet, damit Sie überprüfen können, ob sich Ihr U-Boot in einer waagerechten Lage befindet.

Wegmarken

Wenn Sie eine Wegmarke erreichen, wird diese als grünes Dreieck auf Ihrem HUD abgebildet. Sobald Sie durch dieses Dreieck hindurchfahren, schaltet das Navigationssystem Ihres U-Boots automatisch auf die nächste Wegmarke in diesem Einsatz um.

Thermalschichten

Thermalschichten sind Grenzen zwischen warmem und kälterem Wasser, die durch Meeresströmungen entstehen. Sie sind deswegen für U-Boot-Piloten so wichtig, weil sie Sonar reflektieren wie ein Spiegel das Licht reflektiert. Wenn Sie also Ihr U-Boot so positionieren, daß sich eine Thermalschicht zwischen Ihnen und Ihrem Gegner befindet, sind sie für dessen Sonar unsichtbar.



Es gibt zwei Arten von Grenzen zwischen Thermalschichten:

Von warmem zu kaltem Wasser - auf dem HUD als grünes Gitter abgebildet.

Von kaltem zu warmem Wasser - auf Ihrem HUD als rotes Gitter abgebildet.

Thermalschichten sind aber auch für die Orientierung nützlich. Schwimmen Sie zum Beispiel auf dem Kopf, dann sehen Sie die roten Thermalschichten unter sich.

Zielerfassung

Wenn Ihr Sonar ein Objekt entdeckt, markiert es dieses mit einem Kästchen auf dem HUD. Das momentan angepeilte Objekt wird durch ein rhombenförmiges Kästchen markiert, alle anderen durch rechteckige Kästchen. Die HUD-Zielerfassung zeigt außerdem die folgenden Informationen an:

- Die Entfernung des Objektes von der nächsten Thermalschicht. Sie wird durch eine Linie dargestellt, die senkrecht vom Sonarkontakt zur Thermalschicht gezogen wird. Gibt es in der Nähe keine Thermalschicht, ist auch keine Linie zu sehen.
- Art des Ziels, und zwar eine der folgenden:
 - UBO - ein U-Boot
 - BIO - eine Lebensform im Meer
 - SCH - ein Schiff
 - HUB - ein Düsenhubschrauber
 - TRP - ein Torpedo oder eine Rakete
 - MNE - eine Mine oder Unterwasserbombe
 - TRN - ein Transponder
 - KÖD - ein Köder
 - GEB - ein Gebäude, z.B. ein Unterwasserstützpunkt
 - TRM - Unterwasser-Trümmer
 - UNB - unbekannt
- Einschätzung des Ziels, angezeigt durch die Farbe des Zielkästchens:
 - Blau - Objekt der eigenen Seite
 - Rot - Gegnerisches Objekt
 - Grün - Neutrales oder unbekanntes Objekt

Das HUD kann durch Drücken der Taste H ein- und ausgeschaltet werden.

Die Cockpitanzeigen



Die Cockpitanzeigen bestehen aus vier großen Bildschirmen, die die 3D-Anzeige und das HUD ergänzen. Außerdem gibt es noch zwei kleine Anzeigen zur raschen Einschätzung Ihrer Sichtbarkeit für den Gegner und zu Schäden an Ihrem U-Boot.

Navigationsanzeige

Die Navigationsanzeige hat zwei Modi: **Wegmarke** und **Karte**. Drücken Sie die Taste **M** , um zwischen diesen Modi umzuschalten.

Im **Wegmarken**-Modus, listet die Navigationsanzeige folgende Informationen auf:

- WEGMK** - die Wegmarke, die das Navigationssystem momentan ansteuert.
- KURS** - die Richtung, in die Sie fahren müssen, um die Wegmarke zu erreichen.
- ENTF** - die Entfernung zur Wegmarke.
- TIEFE** - die Wassertiefe, in der sich die Wegmarke befindet.
- ZEIT** - die bisher in diesem Einsatz abgelaufene Zeit (in der Vorbesprechung erfahren Sie, ob Sie den Einsatz innerhalb einer bestimmten Zeit abschließen müssen).
- SPIELR** - der Spielraum zwischen Ihrem U-Boot und dem Meeresboden. Wenn Sie sich dem Meeresboden bis auf 100 Fuß nähern, wechselt diese Anzeige von Gelb zu Rot.

Im **Karten**-Modus zeigt die Navigationsanzeige eine Karte des Geländes in der unmittelbaren Umgebung mit Ihrem U-Boot in der Mitte. Wie auf dem HUD sind auch hier alle Objekte farblich codiert:

- | | |
|---------------------------|--|
| Gelb - Ihr U-Boot | Blau - Objekt der eigenen Seite |
| Rot - Gegnerisches Objekt | Grün - Neutrales oder unbekanntes Objekt |

Instrumente

Die Instrumente bestehen aus drei Zahlenreihen:

In der oberen Reihe wird Ihr momentaner Kurs in Grad angegeben. Auch die Richtung, die Sie einhalten müssen, um die nächste Wegmarke zu erreichen, ist als Pfeil neben der Kursangabe zu sehen.

Die zweite Zeile zeigt die Geschwindigkeit Ihres U-Boots in Knoten, gefolgt von Ihrer Schubeinstellung (zwischen 0 und 120).

In der letzten Reihe erscheint Ihre momentane Tauchtiefe in Fuß.

Zielanzeige

Die Zielanzeige gibt Daten über das augenblicklich vom Sonar angepeilte Objekt aus. Um zu einem anderen Objekt zu wechseln, drücken Sie die **↵**-Taste.

- KONTAKT** - die Nummer des momentan vom Sonar angepeilten Objektes, gefolgt von der Gesamtzahl der Sonarkontakte.
- ART** - die Art des erfaßten Objektes (z.B. UBO - ein U-Boot). Diese Anzeige kann sich ändern, wenn Sie sich dem Objekt nähern und es genauer identifiziert werden kann.
- WERTG** - die Wertung des Ziels (eigene Seite, gegnerisch, unbekannt).
- KURS** - der Kurs, den Sie verfolgen müssen, um auf das erfaßte Objekt zu treffen.
- OBJ.KURS** - der Kurs des erfaßten Objektes.
- GESCHW** - die Geschwindigkeit des erfaßten Objektes.
- ENTF** - die Entfernung zwischen Ihrem U-Boot und dem erfaßten Objekt in Seemeilen.
- ZUVERS** - der Wahrscheinlichkeitsfaktor, mit dem die Waffensysteme Ihres U-Boots das angepeilte Objekt mit einem Torpedo mit Zielerfassung treffen. Der Zuversichtsfaktor hängt von vielen unterschiedlichen Bedingungen ab. Dazu gehören der Zeitraum, über den das Objekt verfolgt wurde, und die Geräuschmenge, die es ausstößt. Ein Zuversichtsfaktor über 100 garantiert einen Treffer.

Hinweis: Wird ein Torpedo auf Sie abgefeuert, wird er automatisch angepeilt, um Ihnen eine möglichst große Ausweichchance zu geben. Durch maximalen Einsatz der Außensichten sollten Sie in der Lage sein, die Bewegungen des Torpedos vorauszusehen und ihn auszumanövrieren.

Waffenanzeige

Auf der Waffenanzeige können Sie sehen, welche Waffen Sie gewählt haben und wie viele noch übrig sind.

In der oberen Zeile der Anzeige wird angegeben, welcher Waffenschacht gewählt wurde. Um einen anderen Schacht auszuwählen, drücken Sie die Rücktaste.

Die zweite Zeile der Anzeige gibt die im gewählten Schacht befindliche Waffe und die Anzahl der von diesem Typ noch vorhandenen Waffen an. Um eine Waffe abzufeuern, drücken Sie die Leertaste.

In der dritten Zeile der Anzeige sehen Sie den Waffenstatus. Es gibt die folgenden Kategorien:

- BEREIT** - Die gewählte Waffe ist zum Abschuß bereit.
- LADEN** - Die gewählte Waffe wurde soeben gestartet und lädt sich gerade auf.
- LEER** - Der gewählte Waffenschacht ist leer.
- SCHADEN** - Die Waffensysteme sind beschädigt.

In der letzten Zeile der Waffenanzeige wird der Sonarstatus angegeben. Drücken Sie die Taste **S**, um den Sonar-Modus Ihres U-Boots zu ändern. Sie können wählen zwischen:

- AUS** - Sonarsysteme aus
- PASSIV** - Passives (lauschendes) Sonar an
- AKTIV** - Aktives Sonar (Echolot) an

Wird ein gegnerischer Torpedo auf Sie abgeschossen, dann drücken Sie **D**, um einen Köder abzuschießen, und wenden Sie scharf. Auf diese Weise sollten Sie ungeschoren davonkommen.

Sonarquerschnitt-Anzeige (SCS)

Die SCS-Anzeige ist eine waagerechte Leiste, die den augenblicklichen Geräuschpegel Ihres U-Boots angibt. Ist die Anzeige schwarz, dann sind Sie vollkommen still. Ist sie gelb, dann geben Sie Töne von sich, die vom Gegner aufgefangen werden könnten. Wird sie rot, dann kann Ihre Position von jedem in Ihrer Nähe befindlichen Gegner entdeckt werden. Um den Geräuschpegel möglichst niedrig zu halten, sollten Sie langsam fahren und das aktive Sonar nur mit äußerster Vorsicht benutzen.

Schadensanzeige

Die acht Leisten unterhalb der SCS-Anzeige beschreiben den Zustand der Hauptsysteme Ihres U-Boots. Die gesamte Leiste ist grün, wenn ein System voll funktionstüchtig ist, gelb, wenn es teilweise beschädigt wurde, rot bei schweren Schäden und schwarz, wenn das System zerstört ist. Siehe **Schadensanzeige** im nächsten Abschnitt für weitere Einzelheiten.



Großformatige Bildschirmanzeigen

Kartenbildschirm

Drücken Sie die Taste 1, um zur Einsatzkarte zu gelangen. Sie gleicht der Einsatzkarte in der Befehlszentrale, weist jedoch einige zusätzliche Funktionen auf:

Klicken Sie das Icon  an, um den Vergrößerungsmaßstab der Karte zu erhöhen.

Klicken Sie das Icon  an, um den Vergrößerungsmaßstab der Karte zu verringern.

Klicken Sie das Icon   an, um die automatische Zentrierung ein- oder auszuschalten. Die automatische Zentrierung zeigt Ihr U-Boot immer in der Kartenmitte.

Klicken Sie das Icon  an, um zum Cockpit Ihres U-Boots zurückzukehren.

Schadensanzeigebildschirm

Ihr U-Boot ist mit einem umfangreichen Netz von Schadensbewertungs- und automatischen Reparatursystemen ausgestattet. Drücken Sie die Taste 2, um in den Bildschirm mit der Steuerung für diese Systeme, den Schadensanzeigebildschirm, zu gelangen.

Auf dem Schadensanzeigebildschirm können Sie sehen, welche Schäden Ihr U-Boot zur Zeit hat, und die automatischen Reparatursysteme Ihres U-Boots so modifizieren, daß sie wichtigere Systeme zuerst reparieren.

Ganz unten auf dem Schadensanzeigebildschirm finden Sie eine Liste der Hauptsysteme Ihres U-Boots. Dazu gehören zum Beispiel die Rumpfstruktur, die Waffensysteme und Sensorensysteme.

Für jedes der Hauptsysteme gibt es eine Anzeige mit den folgenden Informationen, von links nach rechts:

- Der Name des Systems
- Eine Leiste, die den Grad der Beschädigung angibt. Die Leiste ist grün, wenn das System voll einsatzfähig ist, gelb, wenn es teilweise beschädigt wurde, rot, um schwere Schäden anzuzeigen, und schwarz, wenn das System zerstört ist.
- Eine kurze Beschreibung des Reparaturstatus. Es gibt folgende Möglichkeiten:

EINSATZFÄHIG

- Das System ist voll einsatzfähig

WIRD REPARIERT

- Das System wird repariert

LEICHT. SCHAD.

- Das System ist leicht beschädigt


SCHW. SCHAD.

- Das System ist schwer beschädigt

ZERSTÖRT

- Das System ist irreparabel zerstört

Um ein bestimmtes Schadenssystem zu wählen, klicken Sie das Icon  oder  an.



Um einem System Vorrang bei der Reparatur zu geben, klicken Sie das Icon  an. Damit wird dieses System vor allen anderen repariert.


Klicken Sie das Icon  an, um ins Cockpit Ihres U-Boots zurückzukehren.


Flügelmann-Befehlsbildschirm

Sie müssen während der Einsätze Ihren Flügelmännern Befehle geben. Drücken Sie die Taste 3, um den Flügelmann-Befehlsbildschirm abzurufen.

Der Flügelmann-Befehlsbildschirm besteht aus einer 3D-Anzeige der U-Boote (oder des U-Boots) Ihres Einsatzes sowie deren Typ, Schadenszustand, Befehle und Position in der Formation.




Klicken Sie das Icon  oder  an, um das nächste/vorherige U-Boot zu wählen. Das gewählte U-Boot wird durch gelbe Klammern hervorgehoben.

Klicken Sie das Icon  an, um die Position des markierten U-Boots in der Formation zu ändern.

Klicken Sie das Icon  an, um dem markierten U-Boot neue Befehle zu geben.

Klicken Sie das Icon  an, um zum Cockpit Ihres U-Boots zurückzukehren.

Objektverzeichnis-Bildschirm

Drücken Sie die Taste 4, um zum Objektverzeichnis zu gelangen, einer Nachschlagebibliothek mit 3D-Abbildungen. Vielleicht möchten Sie sich dort die Umrisse der gegnerischen Fahrzeuge noch einmal ansehen, bevor Sie in den Kampf ziehen. Klicken Sie das Icon  oder  an, um das nächste/vorherige Objekt zu betrachten. Durch Anklicken von  kehren Sie ins Cockpit Ihres U-Boots zurück.

Andere Steuerungen

Drücken Sie **S E**, um die Schleuderkapsel Ihres U-Boots zu aktivieren.

Drücken Sie **S A**, um den Zeitablauf zu beschleunigen.

Drücken Sie **P**, um das Spiel zu unterbrechen.

Drücken Sie **S Q**, um den laufenden Einsatz zu beenden oder abzubrechen und zur Befehlszentrale zurückzukehren.

Drücken Sie die **`**-Taste, um den "Spieloptionen"-Bildschirm aufzurufen, auf dem Sie auch während eines Einsatzes die Spielkonfiguration ändern können.

SICHTEN

Cockpitsichten

Wenn Sie im Cockpit sitzen, können Sie Ihren Blickwinkel nach links, rechts, oben oder unten richten:

Die Taste < verschiebt die Sicht nach links.

Die Taste / verschiebt die Sicht nach rechts.

Die Taste > zentriert die Sicht wieder.

Die Taste ; verschiebt die Sicht nach oben oder unten, wodurch Sie mehr oder weniger von der 3D-Welt sehen.

Die Tasten 2 oder V verbergen das Cockpit vollständig, wodurch die 3D-Welt auf dem ganzen Bildschirm zu sehen ist.

Außensichten

Vorbeiflug-Kamerasicht - 3 drücken

- Eine feststehende Kamera folgt Ihrem U-Boot, während es an ihr vorbeifährt.

Verfolgungskamerasicht - 4 drücken

- Eine Sicht aus einer Position kurz hinter Ihrem U-Boot, bei der Sie gleichzeitig die gesamte Umgebung sehen. Diese Sicht ist nützlich, wenn Sie auf engem Raum manövrieren.

Waffenkamerasicht - 5 drücken

- Der Blick aus der letzten abgefeuerten Waffe heraus nach vorn.

Taktische Sicht - 6 drücken

- Verfolgt das momentan vom Sonar angepeilte Objekt im Hintergrund, mit Ihrem U-Boot im Vordergrund, und ist sehr nützlich für Zweikämpfe unter Wasser.

Umgekehrte taktische Sicht - 7 drücken

- Verfolgt Ihr U-Boot im Hintergrund mit dem momentan vom Sonar angepeilten Objekt im Vordergrund. Besonders nützlich, um beim Zweikampf unter Wasser festzustellen, was der Gegner tut.

Kontaktsicht - 8 drücken

- Ein Blick durch den Bug des momentan vom Sonar angepeilten Objekts, damit Sie sehen können, ob es auf Sie ausgerichtet ist. Dieser Blickwinkel ist besonders nützlich, wenn Sie einen gegnerischen Torpedo erfaßt haben.

Rückkehr zum U-Boot-Träger

Wenn Sie wieder an Bord des U-Boot-Trägers landen wollen, müssen Sie Ihr U-Boot in eine Position unmittelbar unterhalb des Träger-Hangars bringen. Das automatische Docking-System des U-Boot-Trägers holt dann Ihr U-Boot an seinen Hangarplatz. Drücken Sie $\mathbb{S} \mathbb{Q}$, um den Einsatz zu beenden.

EINSATZBESPRECHUNG

Wenn Sie Ihren Einsatz abgeschlossen haben, werden Sie zum Einsatzbesprechungsbildschirm gebracht. Bei der Besprechung erhalten Sie eine Übersicht über den Ablauf des Einsatzes und werden entsprechend Ihrer Leistung in diesem Einsatz bezahlt.

Erreichen Sie bei Ihrem Einsatz ein außergewöhnliches Ergebnis, haben Sie sich einen Orden der Söldnervereinigung oder der Gesellschaft verdient, für die Sie im Moment arbeiten.

Um eine Söldnerauszeichnung zu erhalten, müssen Sie lediglich eine hohe Punktzahl bei Ihrem Einsatz erreichen. Um den begehrteren Korporationsorden zu erhalten, müssen Sie dem Gegner bei der Ausführung des Einsatzes möglichst hohen Schaden zufügen, während die eigenen Truppen ohne größere Schäden davonkommen. Gleichzeitig sollten Sie so wenig Waffen (und damit Geld) wie möglich verbraucht haben.

Sie können sich einen Überblick über Ihre Orden und Auszeichnungen verschaffen, indem Sie in der Befehlszentrale die **Pilotenliste** wählen.

NOTIZEN

NOTIZEN