

H A N D B U C H

# BATTLE ISLE



## **Urheberrecht**

©Blue Byte 1991. Software, Handbuch, Text, Grafik und Namen sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieser Veröffentlichung darf ohne schriftliche Genehmigung von Blue Byte in jeglicher Art und Weise reproduziert, gesendet, übertragen oder in eine andere Sprache übersetzt werden.

## **Warenzeichen**

"AMIGA", "KICKSTART", "WORKBENCH" sind eingetragene Warenzeichen der Commodore Business Machines Inc.

"ATARI", "ATARI ST", "MEGA ST", "MEGA STE" sind eingetragene Warenzeichen der Atari Systems Inc.

Alle anderen in dieser Anleitung verwendeten Produktnamen sind gegebenenfalls eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Produzenten.

# Inhaltsverzeichnis

<b>Ladeanweisungen</b>	<b>5</b>
Amiga 500/1000/1500/2000/2500/3000	5
Die Festplatteninstallation	7
Atari ST/STE/Mega/Mega STE	14
Die Festplatteninstallation	14
PC und kompatible EGA/VGA	16
Die Festplatteninstallation	17
<b>Was ist Battle Isle?</b>	<b>21</b>
<b>Die Philosophie</b>	<b>23</b>
<b>Über diese Anleitung</b>	<b>26</b>
<b>Das Menü</b>	<b>27</b>
Hauptmenü	27
Optionsmenü	28
Settingsmenü	29
Disk-Menü	30
<b>Das Spielfeld</b>	<b>32</b>
<b>Die Steuerung</b>	<b>33</b>
<b>Die Übersichtskarte</b>	<b>37</b>
<b>Einheit bewegen</b>	<b>39</b>
<b>Aktion ausführen</b>	<b>42</b>
<b>Die Reparatur von Einheiten</b>	<b>44</b>
<b>Die Produktion von Einheiten</b>	<b>46</b>
<b>Der Moduswechsel</b>	<b>47</b>

<b>Laden und Speichern von Spielständen</b>	<b>49</b>
Laden	49
Speichern	49
<b>Die Gebäude</b>	<b>51</b>
Das Hauptquartier	52
Die Fabrik	53
Das Depot	54
<b>Die Energieversorgung</b>	<b>56</b>
<b>Die Landschaft</b>	<b>58</b>
<b>Die Kampfstellung</b>	<b>60</b>
Das Klemmen	60
Das Blocken	61
<b>Das Erfahrungssystem</b>	<b>63</b>
<b>Informationsabruf</b>	<b>65</b>
Einheiten-Information	65
Allgemeine Information	66
<b>Das Rating</b>	<b>68</b>
<b>Allgemeine Strategie</b>	<b>70</b>
<b>Nachwort</b>	<b>73</b>
<b>Glossar</b>	<b>74</b>
<b>Credits</b>	<b>77</b>

# LADEANWEISUNGEN

## AMIGA 500/1000/1500/2000/2500/3000

*ACHTUNG!!! Bevor Sie versuchen, Battle Isle zu laden, sollten Sie auf jeden Fall eine Sicherheitskopie der Originaldisketten anlegen. Battle Isle hat keinen Kopierschutz auf den Disketten und ist auf jedem Amiga kopierbar. Die Sicherheitskopie fertigen Sie am besten von der Workbench aus an. Das Kopieren von Disketten ist ausführlich in Ihrem Amiga-Handbuch erklärt. Um Spielstände zu speichern, benötigen Sie eine weitere Diskette. Falls Ihr Amiga nur 512 KB Speicher besitzt, muß diese Diskette völlig leer, auch unformatiert sein. Das Programm wird beim Speichern die Diskette im richtigen Format formatieren. Verfügt Ihr Computer über mehr als 512 KB Speicher, benötigen Sie eine normal formatierte Diskette mit dem Namen „BI4“. Formatieren Sie diese Diskette einfach von Ihrer Workbench aus und geben Sie der Diskette den Namen BI4.*

Falls Sie im Besitz eines Amiga 1000 sind, müssen Sie nach dem Einschalten des Computers zunächst Ihre Kickstart laden. Battle Isle ist ab Kickstart 1.2 auf allen Systemversionen lauffähig.

Sobald die Aufforderung erscheint, die Workbench-Diskette einzulegen, legen Sie bitte die „Battle Isle“-Diskette in



das interne Laufwerk. Haben Sie ein zweites oder gar drittes Laufwerk, so können Sie bereits jetzt die beiden anderen Disketten in diese Laufwerke einlegen. Battle Isle wird automatisch feststellen, daß weitere Laufwerk vorhanden sind und weitere Daten von ihnen lesen. Battle Isle wird in der Amiga-Version auf drei Disketten ausgeliefert. Auf der ersten Diskette sind lediglich Vorspann und Installationsprogramm untergebracht. Wenn Sie den Vorspann nicht laden wollen, legen Sie einfach die zweite Diskette mit dem Hauptprogramm in das interne Laufwerk. Auch diese Diskette ist startfähig und kann Battle Isle laden. Haben Sie unabsichtlich die erste Diskette (Vorspann) zum Starten benutzt, können Sie den Vorspann mit der Escape-Taste unterbrechen.

Sobald begonnen wird, das Programm zu laden, wird festgestellt, wieviel Speicher Ihr Amiga besitzt. Folgende Speicherkonfigurationen nutzt Battle Isle aus:

## **1. 512 KByte Chip-RAM**

Alle Daten werden von Diskette gelesen. Außerdem verringern sich die Musikuntermalungen während des Spiels.

## **2. 512 KByte Chip-RAM + mind. 512 KByte Fast-RAM**

Beim Starten wird versucht, möglichst viele Daten von der Diskette in Ihren zusätzlichen Speicher zu kopieren. Dies verringert die Disketten-Zugriffe und erhöht den Spielfluß.

### 3. 512 KByte Chip-RAM + mind. 1 MByte Fast-RAM

Battle Isle nutzt Ihren zusätzlichen Speicher zum Anlegen möglichst vieler Daten im Speicher. Dadurch verringern sich die Disketten-Zugriffe und Sie können ein schnelleres Wechseln zwischen Menüteil und Spielteil erkennen. Ab 1 MByte Fast-RAM haben Sie bereits mit keinerlei Zugriffen auf die Diskette zu rechnen. Lediglich Spielstände und speicher-aufwendige Teile werden von der Diskette geladen.

---

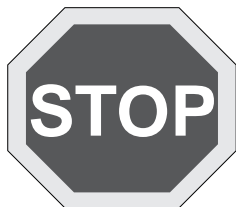
*ACHTUNG !!! Das Einlesen der Daten von Diskette in Ihren zusätzlichen Speicher kann einiges an Zeit in Anspruch nehmen. Falls Sie lediglich ein „schnelles Spielchen“ machen wollen, halten Sie einfach die linke Maustaste beim Start von Battle Isle gedrückt. Sobald der Bildschirm schwarz wird, können Sie die Maustaste wieder loslassen und Battle Isle wird unter den gleichen Bedingungen gestartet, als hätte Ihr Computer nur 512 KB Speicher.*

---



## DIE FESTPLATTENINSTALLATION

Battle Isle ist ebenso wie die anderen Spiele von Blue Byte leicht auf Festplatte zu installieren. Battle Isle stellt allerdings noch eine weitere Besonderheit in Aussicht. Wenn Sie das Programm auf die Festplatte installieren, stellt das Installationsprogramm automatisch die Verfügbarkeit einer sogenannten Turbokarte fest, auf der sich ein schnellerer Prozessor des Typs 68020/68030/68040 befinden kann. Für diese „Rechen-Be-



schleuniger“ existiert auf den Disketten eine spezielle Programmversion, die die erweiterten Möglichkeiten der Prozessoren ausnutzt. Auch diejenigen unter Ihnen, die zwar eine Turbokarte aber keine Festplatte besitzen, kommen in den Genuß der erhöhten Geschwindigkeit, da auch auf diesen Computern Battle Isle problemlos läuft. Aber der letzte Rest an Geschwindigkeit ist nur mit der Spezialversion auf der Festplatte herauszuholen.

---

*ACHTUNG !!! Sie benötigen für die Lauffähigkeit von Festplatte mind. 512 KByte Fast-RAM neben dem eingebauten Chip-RAM. Falls Sie nur 512 KByte Chip-RAM besitzen, sollten Sie Battle Isle von der Workbench aus starten, ohne daß ein weiteres Programm läuft. Battle Isle benötigt mindestens 400 KByte freies Chip-RAM, um problemlos zu starten. Falls der Speicher nicht ausreicht, startet Battle Isle nicht.*

---

Um etwaige Probleme zu vermeiden, sollten Sie die folgenden Anweisungen genauestens einhalten.

### **1. Schritt**

Booten Sie ihren Amiga wie gewöhnlich von Ihrer Festplatte. Sobald der Workbench-Bildschirm erscheint, können Sie die erste Battle Isle-Diskette in eines Ihrer Diskettenlaufwerke einlegen. Falls Sie ein zweites Laufwerk angeschlossen haben, können Sie die zweite Diskette sofort in dieses einlegen.

## 2. Schritt

Öffnen Sie die Diskette durch einen Doppelklick auf deren Diskettensymbol. Nach kurzer Zeit erscheinen in dem geöffneten Fenster zwei Datei-Symbole, sogenannte Icons. Eines dieser Icons ist für das Hauptprogramm von Battle Isle zuständig, um es von der Workbench zu starten. Das andere Icon trägt den Namen „Install“ und repräsentiert das Standardinstallationsprogramm von Blue Byte-Spielen.

## 3. Schritt

Starten Sie das Installationsprogramm durch einen Doppelklick auf das zugehörige Icon.

## 4. Schritt

Im Fenster der Installation sehen Sie zwei Eingabe-Möglichkeiten. In das obere Eingabefeld müssen Sie den Namen des Diskettenlaufwerks eingeben, in dem sich die Battle Isle-Diskette befindet. Normalerweise ist dies das interne Laufwerk „DF0:“, und deshalb ist das Eingabefeld bereits mit dem Text „DF0:“ vorbesetzt. Sollte sich die Startdiskette in einem Ihrer externen Laufwerke befinden, geben Sie die entsprechende Kennung (DF1 - DF3) ein. Bestätigen Sie nach der korrekten Eingabe bitte mit der „Return“-Taste.

Das untere Eingabefeld ist für das Ziellaufwerk gedacht. Da in aller Regel die Harddisk die Bezeichnung „DH0:“ trägt, ist dieses Feld bereits entsprechend vorbesetzt. Wollen Sie Battle

Isle eventuell auf einer anderen Partition installieren, geben Sie bitte den Ihrer Konfiguration entsprechenden Namen ein. Da Sie sicher ein ordnungsliebender Mensch sind, und Battle Isle in einer Schublade bzw. einem Unterdirectory unterbringen wollen, können Sie nach der Kennung Ihres Laufwerks den Namen einer Schublade angeben. Falls diese Schublade bereits existiert, wird Battle Isle einfach in dieser Schublade installiert. Sollte das entsprechende Verzeichnis nicht vorhanden sein, legt das Installationsprogramm ein Verzeichnis mit diesem Namen an und erzeugt auch das passende Icon. Sie können auch mehrfach verschachtelte Unterdirectories eingeben, indem Sie die Namen hintereinander eingeben. Dazu müssen die Namen einfach durch „/“ getrennt werden. Falls Sie sich von der Richtigkeit Ihrer Angaben überzeugt haben, können Sie mit der Installation beginnen. In der untersten Reihe des Installations-programmes können Sie drei Knöpfe erkennen. Der Knopf mit der Aufschrift „Packed“ veranlaßt das Programm, die Daten für Battle Isle direkt von den Disketten auf Ihre Harddisk zu kopieren. Dadurch sparen Sie wertvollen Speicherplatz auf der Harddisk, nehmen aber leicht verzögerte Ladezeiten in Kauf. Der zweite Knopf mit der Aufschrift „Unpacked“ zeigt dem Installationsprogramm an, daß Sie die Daten im Originalzustand auf die Festplatte kopieren wollen. Dadurch verkürzen sich zwar die Ladezeiten, aber Sie benöti-

gen in etwa 5 MByte freien Speicherplatz auf der Harddisk. Der dritte Knopf ist nur zum Verlassen des Programmes.

## **5. Schritt**

Das Installationsprogramm kopiert nun alle notwendigen Dateien von Diskette auf Ihre Harddisk und gibt dabei die Filenamen und die bereits vergangene Zeit aus. Eventuell werden Sie aufgefordert, weitere Disketten einzulegen. Wenn Sie kein zweites Laufwerk besitzen, ersetzen Sie die erste Diskette durch die zweite. Das Installationsprogramm stellt selbständig fest, daß Sie die zweite Diskette eingelegt haben und fährt mit der Installation fort. Nach kurzer Zeit weist Sie das Programm durch einen Text darauf hin, daß die Installation erfolgreich verlaufen ist. Falls stattdessen eine Fehlermeldung auftaucht, gibt es mehrere Quellen für diesen Fehler, die Sie vor einem erneuten Versuch überprüfen sollten.

a) Sie haben in eines der beiden Eingabefelder eine falsche Eingabe gemacht. Korrigieren Sie diesen Fehler durch erneute Eingabe wie in Schritt 4 beschrieben.

b) Auf die Harddisk kann nicht geschrieben werden. Auf Ihrer Harddisk liegen defekte Daten anderer Programme vor. Ziehen Sie Ihr Harddisk-Handbuch zu Rate, um diesen Fehler zu beseitigen und beginnen Sie nach Wiederherstellung aller Daten mit Schritt 1.

c) Auf die Harddisk kann nicht geschrieben werden. Ihrer Harddisk besitzt nicht mehr genügend Platz, um alle Daten von Battle Isle aufzunehmen. Löschen Sie einige nicht mehr benötigte Daten von Ihrer Festplatte. Alles in allem benötigt Battle Isle ca. 3 MByte in gepackter bzw. 5 MByte in ungepackter Form für seine Installation.

d) Daten können nicht von der Battle Isle-Diskette gelesen werden. Ihre Diskette wurde wahrscheinlich beschädigt. Wenden Sie sich an Ihren Fachhändler zur Behebung.

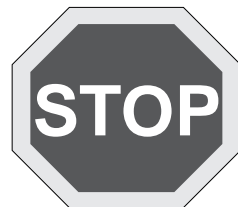
## **6. Schritt**

Wenn das Programm erfolgreich installiert wurde, können Sie es sofort einem Testlauf unterziehen. In dem Installationsordner können Sie zwei Programm-Symbole erkennen. Wenn Sie auf das Icon mit dem Namen „Vorspann“ drücken, wird Battle Isle inklusive dem Vorspann gestartet. Durch einen Doppelklick auf das Icon mit dem Namen „Programm“ starten Sie nur das Hauptprogramm von Battle Isle. Alle persönlichen Daten, die Sie mit Ihrem installierten Battle Isle speichern, werden ebenfalls auf die Harddisk geschrieben.

Sie werden sich sicherlich über die ungewöhnlich vielen Möglichkeiten wundern, die verschiedenen Amiga-Konfigurationen auszunutzen. Doch es ist unsere Philosophie, die von Ihnen teuer erstandene Hardware wie Speichererweiterungen, Harddisks und Turbokarten, bestmöglich zu unterstützen.

*ACHTUNG !!! In der Vergangenheit ist es wiederholt vorgekommen, daß das installierte Programm aus Speichermangel nicht von der Harddisk startet. Der Grund dafür ist in der Regel zu wenig verfügbares Chip-RAM. Beim Start von Battle Isle sollte nach Möglichkeit kein weiteres Programm im Hintergrund laufen, das Chip-RAM benötigt (z. B. Malprogramme). Wenn Sie nur 512 KByte Chip-RAM in Ihrem Amiga installiert haben, benötigt ein zweites, eingeschaltetes Laufwerk ebenfalls erheblich Speicher. Sollte Ihr Zweitlaufwerk abschaltbar sein, schalten Sie es bitte ab. Ansonsten entfernen Sie das Laufwerk vollständig, indem Sie die Verbindung zwischen Computer und Diskettenlaufwerk wie im Handbuch beschrieben lösen. Sollte auch diese Maßnahme nicht zum Erfolg führen, schließen Sie vor dem Start von Battle Isle alle Fenster. Öffnen Sie zunächst Ihren Ordner, in dem Battle Isle gespeichert ist. Legen Sie das Programm-Icon von Battle Isle auf den Workbenchescreen und schließen Sie dann alle Fenster. Starten Sie Battle Isle mit einem Doppelklick auf das Programm-Icon.*

---





## ATARI ST/STE/MEGA/MEGA STE

*ACHTUNG !!! Bevor Sie versuchen, Battle Isle zu laden, sollten Sie auf jeden Fall eine Sicherheitskopie der Originaldisketten anlegen. Battle Isle hat keinen Kopierschutz auf den Disketten und ist auf jedem Atari ST kopierbar. Die Sicherheitskopie fertigen Sie am besten vom Desktop aus an. Das Kopieren von Disketten ist ausführlich in Ihrem Atari ST-Handbuch erklärt.*

Schalten Sie Ihren Computer ein und legen Sie die Diskette in das interne Laufwerk. Battle Isle startet daraufhin automatisch und fordert Sie im Zweifelsfalle auf, weitere Disketten einzulegen. Falls Ihr Computer über mehr als 512 KByte Speicher verfügt, wird dieser zusätzliche Speicher dazu verwendet, Daten von der Diskette einzulesen. Dadurch verringern sich die Diskettenzugriffe beträchtlich und Sie erwartet ein schnellerer Spielfluß.

## DIE FESTPLATTENINSTALLATION

Battle Isle ist auf einfache Weise auf der Festplatte zu installieren. Da der Anschluß einer Festplatte Speicher benötigt, läuft Battle Isle nur ab 1 MByte Hauptspeicher von der Festplatte. Um Probleme zu vermeiden, sollten Sie die folgenden Schritte genau beachten:

### **1. Schritt**

Starten Sie Ihren Computer wie gewöhnlich von der Festplatte und legen die erste Diskette von Battle Isle in ein Laufwerk.

### **2. Schritt**

Öffnen Sie auf dem Desktop Ihr gewünschtes Ziellaufwerk. Wenn Sie Battle Isle in einem Ordner anlegen wollen, der noch nicht existiert, erstellen Sie diesen.

### **3. Schritt**

Öffnen Sie die Battle Isle Diskette durch Anwahl des Laufwerks.

### **4. Schritt**

Kopieren Sie alle Dateien auf Ihre Festplatte, wie Sie es sonst mit anderen Dateien machen.

### **5. Schritt**

Nachdem alle Dateien von der ersten Diskette kopiert wurden, entfernen Sie die Diskette aus dem Laufwerk und legen die zweite Diskette ein.

### **6. Schritt**

Kopieren Sie nun alle Dateien von der zweiten Diskette in den gleichen Ordner, in den Sie schon die Erste kopiert haben.

## 7. Schritt

Nun können Sie Battle Isle von Ihrer Harddisk starten. Alle Daten, die Sie von nun ab speichern, werden ebenfalls auf Ihre Festplatte gesichert und von dort auch wieder geladen.

## PC UND KOMPATIBLE EGA/VGA

---

*ACHTUNG !!! Bevor Sie versuchen, Battle Isle zu installieren, sollten Sie auf jeden Fall eine Sicherheitskopie der Originaldisketten anlegen. Battle Isle hat keinen Kopierschutz auf den Disketten und ist auf jedem PC kopierbar. Die Sicherheitskopie fertigen Sie am besten von der Kommando-Oberfläche aus an. Das Kopieren von Disketten ist ausführlich in Ihrem MS-DOS-Handbuch erklärt.*

---

Da Battle Isle sehr viele Daten auf Diskette benötigt, muß Battle Isle erst anhand Ihres PC installiert werden. Die Installation können Sie sowohl auf Ihre Festplatte durchführen, als auch auf mehrere Disketten. Um Ihnen die Installation so einfach als möglich zu machen, befindet sich auf der ersten Diskette ein Installationsprogramm. Halten Sie bitte die im Folgenden beschriebenen Schritte genau ein, damit die Installation reibungslos verläuft:



# DIE FESTPLATTENINSTALLATION

## 1. Schritt

Schalten Sie Ihren Computer ein und lassen Sie ihn wie gewohnt booten.

## 2. Schritt

Nachdem der Bootvorgang abgeschlossen ist, legen Sie die erste Diskette von Battle Isle in eines Ihrer Diskettenlaufwerke.

## 3. Schritt

Geben Sie den zu diesem Laufwerk gehörenden Buchstaben gefolgt von einem Doppelpunkt ein und drücken Sie die „Return“-Taste. Für das interne Laufwerk geben Sie zum Beispiel den Buchstaben „A“ ein. Falls Sie ein zweites Laufwerk angeschlossen haben, besitzt dieses in der Regel die Kennung „B“.

## 4. Schritt

Geben Sie den Namen des Installationsprogrammes (INSTALL) ein und beenden Sie die Eingabe mit der „Return“-Taste.

## 5. Schritt

Nachdem das Programm gestartet ist, erhalten Sie eine Reihe von Auswahlmöglichkeiten zur Installation. Sie können

Ihre Auswahl sowohl mit der Maus als auch mit der Tastatur treffen. Die Maus kann nur benutzt werden, wenn es sich um eine Microsoft-kompatible Maus handelt. Im Zweifelsfall ziehen Sie das Handbuch Ihrer Maus zu Rate, um die richtigen Einstellungen zu treffen. Im linken Fenster sehen Sie die Auswahl der zur Verfügung stehenden Zielgeräte Ihres Computers. Dabei werden alle Festplatten und Diskettenlaufwerke samt deren Kapazität angezeigt. Wählen Sie dort das von Ihnen bevorzugte Laufwerk! Im mittleren Fenster sehen Sie, welche Version von Battle Isle installiert wird. Dabei wird die bestmögliche Konfiguration vorgegeben. Im rechten Fenster wird Ihnen angezeigt, über welche Kapazitäten Ihr Computer verfügt. Hier können Sie selbstverständlich keine Änderungen vornehmen.

Die beiden anderen großen Fenster werden Ihnen über den Verlauf der Installation Auskunft geben und Sie gegebenenfalls auffordern, bestimmte Disketten einzulegen. Folgen Sie bitte dabei exakt den Bildschirmanweisungen!

## **6. Schritt**

Sobald das Programm komplett installiert ist, können Sie es durch die Eingabe von „BI“ gefolgt von „Return“ starten. Battle Isle erkennt selbständig die Konfiguration Ihres PCs und stellt sich darauf ein. Falls Sie Battle Isle eine Konfiguration auf-

zwingen wollen, können Sie nach dem Programmnamen gefolgt von einem Leerzeichen verschiedene Optionen angeben:

/EGA = startet Battle Isle in einer Auflösung von 320 x 200 Punkten bei 16 Farben. Sie können diese Option nur dann benutzen, wenn in Ihrem PC eine EGA- oder VGA-Grafikkarte installiert ist.

/VGA = startet Battle Isle in einer Auflösung von 320 x 200 Punkten bei 256 Farben. Sie können diese Option nur dann benutzen, wenn in Ihrem PC eine VGA-Grafikkarte installiert ist.

/ADL = damit erzwingen Sie, daß Battle Isle die AdLib-Soundkarte oder kompatible Soundkarten unterstützt. Auch hier muß die Soundkarte vorschriftsmäßig in Ihrem PC installiert sein.

/SND = dadurch benutzt Battle Isle nur den eingebauten Lautsprecher Ihres PCs.

Wenn Sie also Battle Isle auf den EGA-Modus mit AdLib-Soundkarte einstellen wollen, geben Sie zum Start folgende Zeile ein und drücken die „Return“-Taste.

BI /EGA /ADL

Damit diese Optionen funktionieren, müssen Sie bei der Installation die korrespondierenden Optionen angegeben haben. Wenn Sie zum Beispiel Battle Isle im EGA-Modus starten

wollen, mußte im Installationsprogramm der Punkt EGA ausgewählt sein. Ansonsten wird Battle Isle mit einer Fehlermeldung zur Kommandooberfläche zurückkehren.

a) Falls beim Start die Fehlermeldung „Not enough memory“ auftauchte, überprüfen Sie bitte die Speicherkonfiguration Ihres Computers. Falls Sie mit residenten oder anderen speicherintensiven Programmen arbeiten, entfernen Sie diese.

b) Falls vor dem Start oder während des Programms die Fehlermeldung „File not found“ erscheint, sollten Sie die Installation erneut komplett durchführen. Wahrscheinlich wurde durch einen internen Fehler eine Datei nicht korrekt installiert. Computer sind eben auch nur Menschen.

c) Wenn eine hier nicht näher erläuterte Fehlermeldung erscheint, wenden Sie sich mit dieser Meldung bitte an Ihren Fachhändler.

## WAS IST BATTLE ISLE?

Hinter Battle Isle verbirgt sich ein strategisches Spiel, das in vielen Bereichen dem Schach ähnelt. Im Gegensatz zu Schach besitzt Battle Isle allerdings ein wesentlich flexibleres Regelwerk, das Ihnen einen leichten Einstieg ermöglichen soll, ohne an Schwierigkeitsgrad und Komplexität zu verlieren. In Anlehnung an das „Spiel der Könige“ bewegen Sie eine Reihe von Figuren mit unterschiedlichen Eigenschaften über ein Spielfeld. Ihr einziges Ziel ist es, den Gegner „kampfunfähig“ zu machen. Dies kann entweder durch Besetzung des gegnerischen Hauptquartiers (vergleichbar mit matt) oder durch das Schlagen aller gegnerischen Spielfiguren erfolgen. Im Gegensatz zu Schach müssen Sie aber nicht nur die unterschiedlichen Eigenschaften der Figuren berücksichtigen. Auch den geographischen Begebenheiten auf dem Spielfeld muß genügend Aufmerksamkeit geschenkt werden.

Trotz der Vielfalt an Möglichkeiten müssen Sie nicht auf Realitätsnähe verzichten. Alle denkbaren Komponenten der strategischen Kriegsführung werden Sie in Battle Isle wiederfinden. Dies reicht von der Erstellung eigener Lager (sog. Depots) bis hin zur Reparatur und Neuproduktion von Figuren (sog. Einheiten) unter Berücksichtigung wichtiger Rohstoffe.

Ihr Computer fungiert entweder nur als hilfreiches Instrument im Spiel mit einem menschlichen Gegner oder präsentiert sich selbst als ernstzunehmender Spieler. 32 interessante Spielfelder erwarten Sie, um Ihr taktisches Geschick zu erproben. Im Gegensatz zu anderen Spielen müssen Sie sich jedoch nicht mit diesen 32 Landkarten zufriedengeben. In Vorbereitung sind bereits Erweiterungsdisketten, die Sie vor andere taktische Anforderungen stellen. Nicht nur neu gestaltete Spielfelder werden Ihnen dabei geliefert, sondern auch Spielfiguren mit anderen Eigenschaften.

Bis zu diesem Zeitpunkt hoffen wir, daß Sie Ihr Interesse an Battle Isle bewahren und immer wieder neue Taktiken finden, um Freunden oder dem Computer überlegen zu sein.

Ihr



Team

## DIE PHILOSOPHIE

Wie Sie bereits in der Einleitung erfahren haben, ist Battle Isle ein Strategiespiel, in dem es darum geht, die Kunst der Kriegsführung zu benutzen, um den Gegner auszustechen. Viele Brettspiele, wie auch Schach, müssen sehr weit abstrahieren, um die Spielregeln nicht zu umfangreich werden zu lassen. Battle Isle verzichtet weitgehend auf die Abstraktion und das Aufteilen des Spieles in Züge. Bei Battle Isle können beide Spieler gleichzeitig ihre Spielfiguren einsetzen, da sie Ihren Einheiten nur Befehle erteilen, die von den Truppen selbständig ausgeführt werden. Dies wäre natürlich bei einem Brettspiel schwierig zu handhaben, aber bei Battle Isle steht Ihnen der Computer als Verwalter all Ihrer Eingaben zur Verfügung.

Da Spielen zu zweit am meisten Spaß macht, kann man Battle Isle auch gegeneinander spielen. Damit kein Spieler auf den anderen warten muß, wurde Battle Isle in sogenannte Befehlszyklen eingeteilt. Während ein Spieler seine Einheiten lediglich bewegen kann, kann der andere Spieler Aktionen mit seinen Einheiten ausführen. Eine Aktion kann sowohl das Angreifen einer gegnerischen Einheit, als auch das Errichten von Depots oder Ähnlichem sein. Dadurch wird es im Zwei-Spieler-Modus ermöglicht, daß beide Spieler „beschäftigt“ sind und

wichtige taktische Maßnahmen des Gegners übersehen können.

Sobald ein Spieler keine weiteren Züge mehr durchführen will, zeigt er dies dem Computer an. Erst wenn beide Spieler zum Wechseln ihres Befehlszykluses bereit sind, vertauscht der Computer die Zugmöglichkeiten. Das heißt, daß derjenige, der eben seine Einheiten nur bewegen konnte, diese nun zu Aktionen einsetzen und der andere Spieler seine Einheit ab sofort bewegen kann. Der Wechsel zwischen Bewegungs- und Aktionszyklus für jeden Spieler ist jetzt vielleicht etwas verwirrend. Wenn Sie Battle Isle aber zum ersten Mal gespielt haben, wird Ihnen die klare Trennung als beste Lösung der zu Beginn angesprochenen Probleme auffallen.

Alle Züge, ob Bewegung oder Aktion einer Einheit, werden von Ihnen nur geplant. Das heißt, daß Sie zwar alle Einheiten einsetzen können und auch deren Aktionen weitgehend sofort sehen. Letztendlich ausgeführt werden alle Züge erst, wenn beide Spieler bereit sind, den Befehlszyklus zu wechseln. Dies gilt insbesondere für denjenigen Spieler, der sich im Aktionszyklus befindet. Alle geplanten Angriffe werden nach einem Zykluswechsel ausgeführt. Dies hat einige realitätsbezogene Vorteile, die später erläutert werden.

Viele Kritiker der gegenwärtigen Computerunterhaltung behaupten stets, daß schon harmlose Schießspiele ein gewalt-

verherrlichender Risikofaktor sind. Sicher wird der ein oder andere daraufhin in Battle Isle die Kriegsverherrlichung schlechthin sehen. Aber lassen Sie sich gesagt sein, daß weder bei der Planung noch bei der Realisation von Battle Isle der kriegerische Akt im Vordergrund stand. Einzig und allein zählte die Herausforderung, ein komplexes, aber doch einfach zu bedienendes Spiel zu entwickeln. Und Battle Isle ist vor allem ein Spiel, dessen tieferer Sinn es ist, für viele Stunden, Wochen und Monate unterhaltsam zu sein.

## ÜBER DIESE ANLEITUNG



*Symbol für taktischen Hinweis*

Als Sie die Verpackung geöffnet haben und die Seitenstärke des Handbuches entdeckt haben, werden Sie sich zunächst gefragt haben, ob man studiert haben muß, um Battle Isle zu spielen. Zugegeben, die Anleitung hat mit rund 75 Seiten ungewöhnlichen Umfang. Dennoch sollten Sie die gesamte Anleitung in einer „ruhigen Minute“ komplett durchgehen. Neben einer genauen Beschreibung von Funktion und Steuerung von Battle Isle erhalten Sie auch immer wieder taktische Hinweise, die Sie im Spiel zu schätzen wissen werden. Alle Hinweise dieser Art sind mit einem sogenannten Piktogramm versehen. Immer wenn Ihnen ein solches Symbol auffällt, sollten Sie zumindest den nebenstehenden Abschnitt aufmerksam lesen.

Andere Erklärungen sind ebenfalls mit Grafiken illustriert, die unmittelbar aus dem Spiel stammen. So müssen Sie beim Lesen der Anleitung nicht unbedingt Ihren Computer vor sich haben, sondern können auch andernorts „Battle Isle studieren“.

# DAS MENÜ

Nach kurzer Ladezeit befinden Sie sich im Menüteil von Battle Isle. Hier können Sie eine Reihe von Einstellungen vornehmen, die für das Spiel wichtig sind. Die Kugel können Sie mittels dem Joystick bewegen. Sobald Sie den Feuerknopf drücken, wählen Sie den aktuellen Menüpunkt aus. Wollen Sie die Menüpunkte über die Tastatur auswählen, benutzen Sie die Cursor-Tasten zur Bewegung der Kugel. Die Return-Taste wählt einen Menüpunkt aus.

## HAUPTMENÜ

Insgesamt sehen Sie im Hauptmenü vier Punkte. Drei von diesen Unterpunkten führen Sie in weitere Menüs, in denen Sie wichtige Einstellungen für das Spiel treffen können.

### Start

Damit gelangen Sie mit denen im Menü eingestellten Optionen ins Spiel.

### Options

Untermenü für diverse Einstellungen



## Disk

Ermöglicht das Laden von Spielständen und sogenannten Battle-Sets. Außerdem können Sie hier einen Blick auf die besten Battle Isle Spieler werfen.

## Exit

Nach einer Sicherheitsabfrage können Sie das Programm verlassen.

## OPTIONSMENÜ

### Mapcode

Sobald Sie diesen Punkt anwählen können Sie mit der Tastatur das Paßwort für eine bestimmte Map eingeben. Das Paßwort wird Ihnen bekanntgegeben, wenn Sie ein Spiel gegen den Computer erfolgreich abgeschlossen haben. Die ersten Paßwörter für die ersten Ein- und Zwei-Spieler-Landkarten können Sie der beiliegenden „Schnelleinstiegskarte“ entnehmen. Die restlichen Paßwörter erhalten Sie, wenn Sie die Landkarten nacheinander spielen. Die Aufteilung zwischen Ein- und Zwei-Spieler-Karten mußte aus technischen Gründen getroffen werden. Dadurch können Sie Ein-Spieler-Karten zwar gegen einen menschlichen Spieler spielen, aber Zwei-Spieler-Karten nicht gegen den Computer.

Die Eingabe des Paßworts schließen Sie bitte mit der Return-Taste ab. Sollte die Eingabe nicht richtig sein, weißt Sie



ein Warnton darauf hin und das zuletzt eingegebene Paßwort taucht wieder auf.

### **Setting**

Hiermit gelangen Sie in ein weiteres Untermenü, in dem Sie wichtige Einstellungen treffen können.

### **Player**

In diesem Untermenü können Sie die Spieler einstellen. Beachten Sie dabei, daß nicht in allen Landkarten eine beliebige Spielereinstellung möglich ist! Ein Warnton weist Sie möglicherweise auf eine unmögliche Kombination hin.

## **SETTINGSMENÜ**

In diesem Untermenü können Sie wichtige Voreinstellungen für das Spiel treffen:

### **All Shops/Hide Shops**

Gewöhnlich können Sie in alle Gebäude und Transporter des Gegner einen Blick werfen. Dadurch können Sie sehr schnell entscheiden, ob Sie ein bestimmtes Gebäude erobern oder einen Transporter vernichten wollen. Mit der Einstellung „HIDE SHOPS“ erreichen Sie, daß weder Sie noch Ihr Gegner in Gebäude oder Transporter des Mitspielers blicken können.



## **Zugbegrenzung**

Normalerweise spielen Sie Battle Isle ohne jegliche Zugbegrenzung. Wenn Sie allerdings bereits ein Meister sind, kann es sehr reizvoll sein, nur eine bestimmte Anzahl von Einheiten pro Zyklus einsetzen zu können. Sie können die Zugbegrenzung auf 4, 8 oder 16 Züge pro Zyklus festsetzen. Je niedriger die Zugbegrenzung, um so schwieriger gestaltet sich das Spiel.

## **Farbauswahl**

Mit diesem Menüpunkt bestimmen Sie die Farbpalette während des Spiels. Bei „Palette 1“ sind die Einheiten des ersten Spielers rot und die des zweiten Spielers gelb gefärbt. Leider haben viele Menschen auf Grund einer Farbschwäche das Problem, rot und gelb nicht exakt voneinander unterscheiden zu können. Um auch diesen Spielern das Unterscheiden der Einheiten leicht zu machen, gibt es die „Palette 2“, bei der die Einheiten blau und grün gefärbt sind. Für alle anderen, die nicht unter oben beschriebener Farbschwäche leiden, ist die Einstellung nur eine Frage des Geschmacks.

## **DISK-MENÜ**

Vom Hauptmenü aus gelangen Sie in das Disketten-Menü, in dem Sie alle Lade-Operationen durchführen können.

**Load**

Wenn Sie diesen Menüpunkt anwählen, fordert Sie Battle Isle auf, das von Ihnen gewünschte File einzugeben, das einen gespeicherten Spielstand enthält. Drücken Sie lediglich eine Zifferntaste von 0 - 9, um die passende Datei auszuwählen. Anschließend müssen Sie eventuell Ihre Spielstandsdiskette einlegen, wenn Sie Battle Isle nicht von der Festplatte gestartet haben. Bitte legen Sie die Spielstandsdiskette in das interne Laufwerk. Ansonsten kann es zu Schwierigkeiten beim Laden kommen.

**Battle**

Mittels diesem Menüpunkt können Sie ein sogenanntes Battle-Set laden, auf dem sich neue Landkarten, Einheiten, Grafiken und Sounds befinden können. Die weiteren Anweisungen entnehmen Sie zu gegebener Zeit dem Handbuch der in Zukunft erscheinenden Erweiterungsdiskette.

**Rating**

Hier können Sie sich die vier höchsten Punktzahlen, die auf der aktiven Landkarte erspielt wurden, und den dazugehörigen Spielernamen abfragen. Diese Punkteliste ist als eine Art Highscore-Liste anzusehen. Wie in Battle Isle die Punkte errechnet werden, erfahren Sie etwas später.

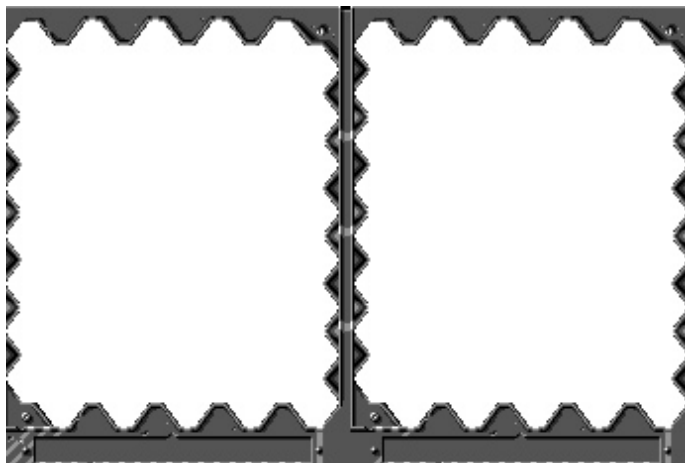


## DAS SPIELFELD

Beide Spieler besitzen ein sogenanntes taktisches Display. Das linke Display zeigt den Ausschnitt der Karte für Spieler 1 und das rechte den für Spieler 2. Unmittelbar darunter befindet sich die Statuszeile, die Ihnen wichtige Informationen über eigene Aktionen oder über für Sie relevante Aktionen des Gegners liefert. Auch eventuell auftretende Fehler (Fehlein-

gaben o. ä.) werden hier im Klartext erläutert. Sobald sich der Cursor über einer Einheit befindet, können Sie in der Statuszeile die aktuelle Truppenstärke, die Erfahrung und den Namen der Einheit ablesen.

Ansonsten enthält der Bildschirmaufbau keine wichtigen Details, um die Übersicht nicht unnötig zu verringern.



## DIE STEUERUNG

Manch erfahrener Strategiespieler unter Ihnen wird auf dem Bildschirm Symbole vermissen, die eine Steuerung des Spiels erlauben. Alle Möglichkeiten der Steuerung wurden bei Battle Isle einheitlich in den Cursor integriert. Somit behalten Sie die größtmögliche Übersicht über den Ausschnitt der Landkarte. Den Cursor sehen Sie zu Spielbeginn in beiden taktischen Displays als Feldumrandung eines Sechseckes. Diesen Cursor können Sie auf Ihrem taktischen Display entlang den Sechsecken mit dem Joystick steuern. Dabei entspricht die jeweilige Joystickrichtung der Bewegung des Cursors. Sobald der Cursor an die Grenzen des Displays stößt, bewegt sich die Landkarte um ein kleines Stück in die geforderte Richtung weiter. Erst wenn Sie sich am Rande der gesamten Karte befinden, können Sie den Cursor nicht mehr weiterbewegen.

Sobald Sie den Feuerknopf drücken, verändert der Cursor sein Aussehen zu einem symbolischen „X“. Das symbolisierte „X“ im Cursor zeigt an, daß Sie die Funktion sofort wieder verlassen, wenn Sie den Feuerknopf wieder loslassen und der Joystick sich in Normalstellung befindet. Dadurch kehren Sie wieder in den normalen Steuerungsmodus zurück und der Cursor nimmt wieder seine normale Form an.



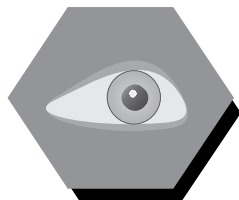
*Normaler Cursor*



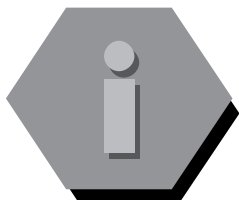
*Exit-Cursor*

Halten Sie den Feuerknopf gedrückt und bewegen den Joystick in eine der acht möglichen Richtungen, nimmt der Cursor erneut andere Formen an. Hierbei hängt die neue Darstellung von verschiedenen Faktoren ab.

Das jeweilige Symbol im Cursor taucht nur auf, wenn die daraus resultierende Aktion überhaupt möglich ist. Wundern Sie sich also nicht, falls nicht immer das gleiche Symbol auftaucht, wenn Sie den Joystick in eine bestimmte Richtung drücken. Dies heißt, daß Ihnen einen Teil der Auswahl bereits der Computer abnimmt, um Fehlsteuerungen weitgehend zu vermeiden.



*Cursor für das Erreichen  
der Übersichtskarte*



*Cursor zur Einsicht in ein  
Gebäude o. eine Einheit*

1. Das Auge ist das Sinnbild für den Blick auf die Übersichtskarte über das gesamte Spielfeld. Hier können Sie nicht nur den Ausschnitt des taktischen Displays schnell und gezielt verschieben, sondern Sie können sich auch einen schnellen Überblick über die Gesamtsituation des Spieles verschaffen. Neben einer groben Darstellung der geographischen Begebenheiten sehen Sie auch alle Einheiten und die Position Ihres Gegners.

2. Das „I“ bedeutet „Inventory“, was soviel wie Einrichtung bedeutet. Dieses Symbol ist nur erreichbar, wenn sich der Cursor über einem Gebäude (Hauptquartier, Fabrik, Depot) oder über einer lastentragenden Einheit, sprich Transporter, befindet. Damit werfen Sie einen Blick in das Innere des Ge-

bäudes oder Transporters und können dort weitere Aktionen durchführen. Dazu später mehr.

3. Das Fragezeichen steht für Information und Sie erhalten je nach Feld unter dem Cursor wichtige Daten. Falls sich weder eine Einheit noch ein Gebäudeteil unter dem Cursor befindet, erhalten Sie die allgemeinen Informationen. Darin ist die Anzahl Ihrer Einheiten und der des Gegners vermerkt. Sie sagt aber noch nichts über die Qualität der Einheiten aus.

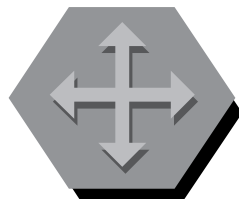
Falls sich unter dem Cursor eine Einheit befindet, erhalten Sie deren wichtige Werte.

4. Das Bewegungssymbol ist nur erreichbar, wenn sich unter Ihrem Cursor eine Ihrer Einheiten befindet. Außerdem müssen Sie sich im Bewegungszyklus des Spiels befinden. Falls Sie dieses Symbol anwählen, teilen Sie der unter dem Cursor befindlichen Einheit mit, daß Sie sie bewegen wollen. Ihr taktisches Display wird Ihnen daraufhin die Reichweite der Einheit anzeigen.

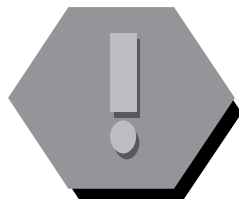
5. Das „!“ ist vergleichbar mit dem Bewegungssymbol. Denn auch hier muß sich Ihr Cursor über Ihrer eigenen Einheit befinden und Sie müssen im sogenannten Aktionszyklus sein. Damit teilen Sie der Einheit mit, daß Sie sie einsetzen wollen. In den meisten Fällen entspricht dies dem Angriff auf eine gegnerische Einheit. Ähnlich wie bei der Bewegung einer Einheit zeigt Ihnen das taktische Display alle Angriffsmöglichkeiten.



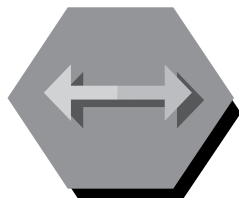
*Cursor für den Erhalt  
erweiterter Informationen*



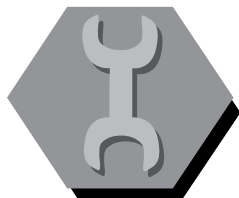
*Cursor zum Bewegen  
einer Einheit*



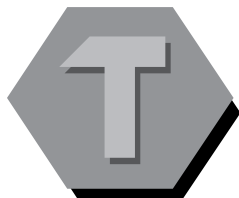
*Cursor zum Ausführen  
einer Aktion*



*Cursor zum Wechseln  
des Modus*



*Cursor zur Reparatur  
einer Einheit*



*Cursor zur Produktion  
einer Einheit*

6. Der Doppelpfeil ist das Symbol dafür, daß Sie all ihre Züge ausgeführt haben und den aktuellen Spielzyklus wechseln wollen.

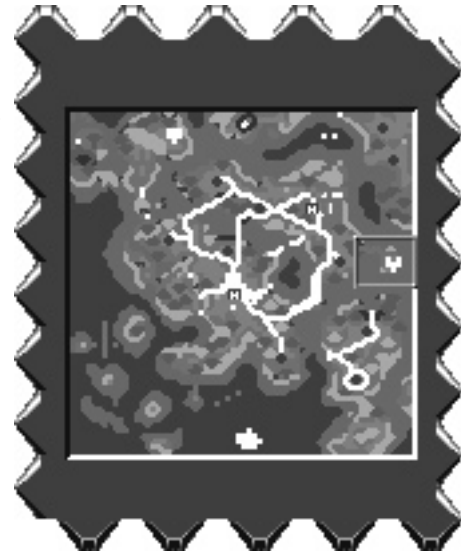
7. Den Maulschlüssel erreichen Sie nur, wenn Sie sich das Inventory (Einrichtung) eines Gebäudes ansehen. Er symbolisiert, daß Sie die Einheit unter dem Cursor reparieren wollen.

8. Der Hammer ist ebenso wie der Maulschlüssel nur in einem Gebäude zu benutzen. Hiermit können Sie veranlassen, daß eine neue Einheit produziert wird.

# DIE ÜBERSICHTSKARTE

Auf der Übersichtskarte befinden sich eine Reihe von wichtigen Informationen, die einer Erklärung bedürfen. Alle Straßen werden auf der Karte in weißer Farbe dargestellt. Dadurch erhalten Sie schnell einen Überblick über das Straßennetz und die schnellsten Verbindungen. Die Einheiten werden normalerweise in der Ihnen zukommenden Farbe dargestellt. Allerdings verwandeln sich Ihre Einheiten zu einem schwarzen Punkt, sobald sie einen Befehl von Ihnen erhalten haben. Dadurch können Sie durch einen schnellen Blick auf die Übersichtskarte feststellen, ob Sie bereits alle Einheiten eingesetzt haben. Gebäude sind ebenfalls immer schwarz. Die Hauptquartiere werden aber noch zusätzlich durch ein kleines, weißes „H“ gekennzeichnet.

Mittels der Übersichtskarte können Sie sich auch sehr schnell an einen bestimmten Punkte der Landschaft begeben. Dazu bewegen Sie lediglich den viereckigen Cursor über die von Ihnen gewünschte Stelle und drücken den Feuerknopf.



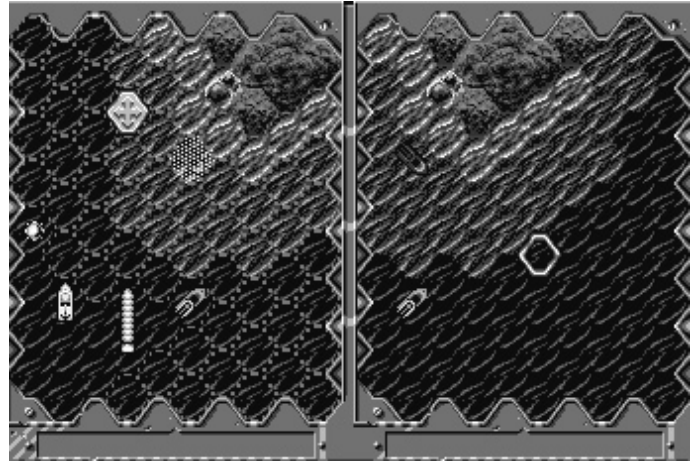


## **Taktischer Hinweis**

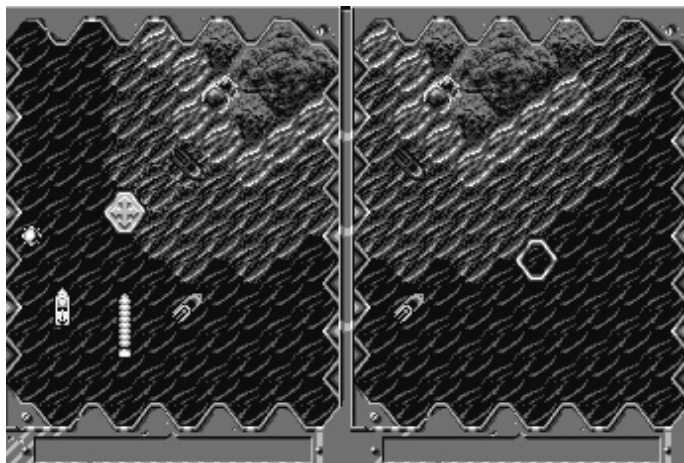
Wenn Sie zum ersten Mal eine Karte besichtigen, empfiehlt sich ein genaues Studium der Situation mit Hilfe der Übersichtskarte. Werfen Sie auf jeden Fall einen Blick in alle Gebäude und Transporter, um wichtige Entscheidungen zu treffen. Nur eine groß angelegte Strategie wird Sie zum Erfolg führen.

## EINHEIT BEWEGEN

Um eine Einheit zu bewegen, setzen Sie den Cursor im taktischen Display auf eine Ihrer Truppen. Sobald Sie den Feuerknopf drücken, erhalten Sie als Cursor das Exit-Symbol. Bewegen Sie nun bei gedrücktem Feuerknopf den Joystick nach oben, können Sie den Bewegungscursor erkennen. Lassen Sie nun den Feuerknopf los, um die Reichweite der Einheit zu sehen. Alle Felder, auf die Sie die Einheit bewegen können, werden nun mit einem Sechseck in der Ihnen zugeordneten Farbe angezeigt. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Zielort und drücken den Feuerknopf, wird Ihnen der Weg angezeigt, den die Einheit zum Ziel zurücklegen wird. Bei nochmaligem Druck auf den Feuerknopf zieht die Einheit zum Zielort. Beachten Sie, daß der zweite Knopfdruck erfolgen muß während der Cursor noch auf dem Zielort der Einheit steht! Andernfalls wird Ihnen wieder die komplette Reichweite angezeigt, um einen neuen Zielort zu wählen. Sollten Sie den



*Die Bewegungs-Reichweite der Einheit wird angezeigt.*



*Der Weg zum Ziel der Einheit wird angezeigt.*

Zug abbrechen wollen, müssen Sie den Cursor auf ein Feld setzen, welches nicht in Ihrer Reichweite liegt, und zweimal kurz hintereinander den Feuerknopf drücken. Haben Sie die Einheit bewegt, sperrt der Computer weitere Bewegungszugriffe auf die Einheit. Dies zeigt Ihnen ein schwarzes Muster über der Einheit an.

Sie können Einheiten auch aus Gebäuden oder Transportern herausziehen. Zunächst müssen Sie das Inventory des Gebäudes oder Transporters aufrufen. Die Einheiten können wie gewöhnlich aus dem

Gebäude gezogen werden. Lediglich die Reichweite der Einheiten ist eingeschränkt, um ein direktes Vorstoßen zur Front zu vermeiden. Nachdem Sie eine Einheit gezogen haben, finden Sie sich im Inventory wieder. Sie können das Gebäude wieder verlassen, indem Sie das Exit-Symbol des Cursors wählen.

Einheiten können ebenfalls in Gebäude oder Transporter gezogen werden. Sowohl Gebäude als auch Transporter werden, falls Sie in Ihrer Reichweite stehen, als mögliche Zielfelder

angezeigt. Wählen Sie einfach als Ziel dieses Feld und Ihre Einheit wird sich in das Gebäude oder in den Transporter bewegen.

### **Taktischer Hinweis**

Vergessen Sie nicht, daß Sie all Ihre Züge nur planen. Das heißt, daß Ihre Einheit erst beim nächsten Wechsel des Befehlszyklusses am Zielort steht. Unter Umständen kommt die Einheit aber nie am Ziel an, da Sie von Ihrem Gegner vernichtet wird.

Einheiten mit geringer Reichweite sollten möglichst durch Transporteinheiten bewegt werden. Ziehen Sie also die Einheit auf eine noch nicht bewegte Transporteinheit und dann die Transporteinheit. Es ist nicht möglich, zuerst die Transporteinheit zu bewegen und dann eine Einheit in den Transporter zu setzen, da der Transporter nur den Befehl erhalten hat, zum Zielort vorzurücken und nicht bereits am Ziel steht.



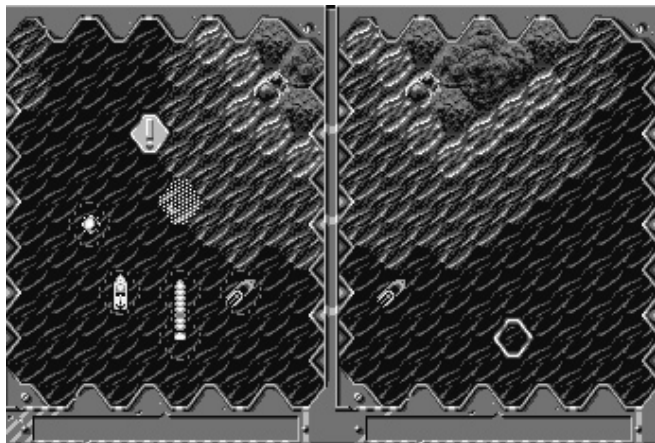
## AKTION AUSFÜHREN

Bewegen Sie den Cursor auf eine Ihrer Einheiten und drücken den Feuerknopf. Sobald Sie das Exit-Symbol im Cursor sehen, bewegen Sie den Joystick bei gedrücktem Feuerknopf nach oben. Nun erkennen Sie das Ausrufezeichen im Cursor. Lassen Sie den Feuerknopf los, um sich alle erreichbaren Ziele anzuzeigen. Diese werden mit einem Sechseck in Ihrer

Farbe umrandet. Legen Sie das gewünschte Ziel fest, indem Sie den Cursor auf das zugehörige Sechseck bewegen und den Feuerknopf drücken. Ihre Einheit hat das gewünschte Ziel gespeichert und wird für weitere Aktionen gesperrt.

Nicht alle Einheiten können zum aktiven Angriff eingesetzt werden. Das Transportflugzeug zum Beispiel kann sich zwar gegen Angreifer verteidigen, aber selbst nicht als Angreifer eingesetzt werden.

Der Depotbauer stellt eine besondere Einheit dar. Anstatt Gegner anzugreifen, kann er Depots errichten. Das Ausführen der



*Alle erreichbaren Ziele der Einheit werden angezeigt.*

Aktion geht in derselben Weise vonstatten wie der Angriff auf eine Einheit. Die umrandenden Sechsecke zeigen allerdings nicht die verfügbaren Ziele an, sondern kennzeichnen alle Sechsecke, auf denen die Errichtung eines Depots möglich ist. Ein Depotbauer errichtet nur jeweils eine Hälfte des Depots. Die zweite Hälfte muß entweder im nächsten Zug oder von einem zweiten Depotbauer errichtet werden.

### **Taktischer Hinweis**

Um eine gegnerische Einheit völlig zu vernichten, muß sie meist mehrfach angegriffen werden. Es ist bei einem größeren Gefecht aber schwer zu überblicken, welche Einheiten schon gegnerische Einheiten angreifen. Wenn Sie mit Ihrem Cursor auf eine Ihrer bereits benutzten Einheiten ziehen, wird Ihnen das Ziel durch eine Umrandung der anzugreifenden Einheit angezeigt. Lassen Sie sich also Zeit, auf diese Weise Ihre Einheiten optimal einzusetzen. Jeder kleine Fehler kann Ihnen zum Verhängnis werden.



## DIE REPARATUR VON EINHEITEN



*Der Inhalt eines Gebäudes oder Transporters*

In allen Gebäuden haben Sie während des Aktionszyklusses die Gelegenheit zur Reparatur von angeschlagenen Einheiten. Dazu gehen Sie mit dem Cursor auf das Gebäude, in dem sich die zu reparierende Einheit befindet, und drücken den Feuerknopf. Wenn Sie den Joystick nach links bewegen, erkennen Sie das Inventory-Zeichen im Cursor und lassen den Feuerknopf los. Sie sehen nun alle im Gebäude befindlichen Einheiten. Bewegen Sie den Cursor auf eine beschädigte Einheit, drücken den Feuerknopf, ziehen den Joystick nach unten und lösen den Feuerknopf wieder. Sofort wird die Einheit mit einem schwarzen Muster überzogen, um anzuzeigen, daß weitere Zugriffe auf diese Einheit unmöglich sind, da Sie sich in Reparatur befindet.

Die Reparatur von Einheiten kostet selbstverständlich Energie. Egal wie stark die Einheit beschädigt war und um welche Art von Einheit es sich handelt, Sie benötigen drei Einheiten an Energie zur Reparatur.

Eine Ausnahme bildet nur der Depotbauer. Sollten Sie nicht

ausreichend Energie im Gebäude haben, bekommen Sie eine Fehlermeldung.

### **Taktischer Hinweis**

Die Reparatur von Einheiten ist eine wichtige strategische Möglichkeit. Vor allem starke Einheiten sollten immer wieder repariert werden, damit Sie ihre Kampferfahrung weiter ausbauen können.



## **DIE PRODUKTION VON EINHEITEN**

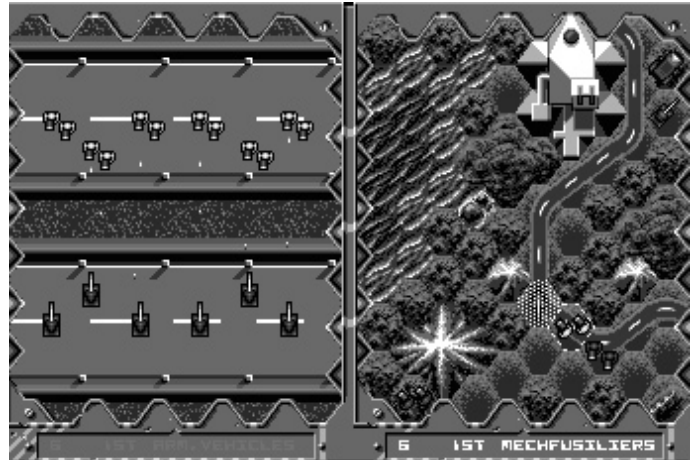
Einheiten, sozusagen Nachschub für die Front, können während des Aktionszyklusses in Fabriken gebaut werden. Zunächst müssen Sie wie bei der Reparatur das Inventory der Fabrik auswählen. Bewegen Sie dann Ihren Cursor auf einen leeren Stellplatz für Einheiten. Wenn Sie nun bei gedrücktem Feuerknopf den Joystick nach links ziehen, erhalten Sie das Produktions-Symbol, einen Hammer, im Cursor. Lassen Sie den Feuerknopf los, werden Ihnen alle Einheiten angezeigt, welche mit dem vorhandenen Energievorrat produziert werden können. In vielen Levels dürfen nicht alle Einheiten produziert werden. Wundern Sie sich also nicht, wenn eine Einheit nicht produziert werden kann, obwohl Sie genügend Energie besitzen.

Haben Sie sich die passende Einheit ausgesucht, wählen Sie sie mit dem Cursor aus, drücken den Feuerknopf, halten den Joystick nach links und lösen den Feuerknopf wieder. Die Einheit erscheint nun auf dem gewählten, leeren Stellplatz und ist mit einem schwarzen Muster überzogen. Beim nächsten Bewegungszyklus können Sie die Einheit aus der Fabrik ziehen.

## DER MODUSWECHSEL

Haben Sie mit großer Sorgfalt all Ihre geplanten Züge eingegeben, werden Sie den Zyklus wechseln wollen. Bewegen Sie zunächst Ihren Cursor auf ein Feld, das nicht von einem Gebäude oder Transportfahrzeug besetzt ist. Wenn Sie auf diesem „freien“ Feld den Feuerknopf drücken und den Joystick nach links halten, können Sie einen Doppelpfeil im Cursor erkennen. Dies ist das Symbol für den Zykluswechsel. Sobald Sie nun den Feuerknopf lösen, zeigen Sie dem Computer an, daß Sie alle Züge eingegeben haben und den Modus wechseln wollen. Falls Sie einen wichtigen Zug vergessen haben, können Sie mittels Druck auf den Feuerknopf abbrechen und weitere Züge eingeben. Erst wenn auch Ihr Gegenspieler seinen letzten Zug getätigt hat, wird der Computer einen Zykluswechsel ermöglichen.

Die endgültige Bestätigung für den Zykluswechsel erfolgt über die Tastatur. Der Computer wird Sie darauf hinweisen, daß Sie die Leertaste zur Bestätigung drücken



*Der Ablauf der Angriffe wird nach dem Moduswechsel angezeigt.*



sollen, um endgültig den Modus zu wechseln. Nach dem Moduswechsel werden alle Angriffe und eventuelle Vereinnahmungen von Gebäuden angezeigt.

### **Taktischer Hinweis**

Da der Computer-Gegner sehr viel errechnen muß, um einem menschlichen Gegner nur annähernd das Wasser reichen zu können, erhält der Computer während der Eingabe Ihrer Züge kaum Rechenzeit. Erst wenn Sie anzeigen, daß der Modus gewechselt werden soll, erhält der Computer mehr Zeit. Sie sollten deshalb immer das Symbol des Modus-Wechsels anwählen, sobald Sie all Ihre Befehle erteilt haben.

# LADEN UND SPEICHERN VON SPIELSTÄNDEN

Da sehr viele Landkarten von Battle Isle eine Größe besitzen, die ein mehrstündiges Spielen verlangt, wurde auch an eine Lade- und Speicherfunktion gedacht.

## LADEN

Das Laden eines Spielstandes erfolgt aus dem Hauptmenü heraus. Gehen Sie vom Hauptmenü in das Untermenü „DISK“ und dort auf den Menüpunkt „LOAD“. Daraufhin müssen Sie einen Spielstand von 0 bis 9 wählen. Drücken Sie einfach auf die dementsprechende Ziffer auf Ihrer Tastatur. Battle Isle fordert Sie danach auf, eine Spielstandsdiskette einzulegen. Legen Sie diese in das interne Laufwerk ein und drücken eine beliebige Taste. Nach kurzer Ladezeit befinden Sie sich wieder im Spiel mit den von Ihnen gesicherten Daten.

## SPEICHERN

Um einen Spielstand zu sichern, müssen Sie sich zunächst im Spiel befinden. Sobald beide Spieler den Modus wechseln wollen, drücken Sie nicht wie gewohnt die Leertaste zur Bestätigung, sondern die Taste „D“ wie „Disk“. Battle Isle verlangt sofort die Eingabe einer Ziffer von 0 bis 9 mittels Tastatur.



Haben Sie eine dieser Tasten gedrückt, werden Sie eventuell aufgefordert, Ihre Spielstandsdiskette einzulegen. Wenn Sie die richtige Diskette eingelegt haben, wird die Diskette automatisch erkannt und auf ihr gespeichert.

---

***ACHTUNG !!!** Falls Sie Battle Isle auf Ihrer Festplatte installiert haben, erscheint weder beim Laden noch beim Speichern die Aufforderung zum Einlegen einer Diskette, da die Spielstände ebenfalls auf die Festplatte gesichert werden. Auf dem Amiga ist es sehr wichtig, daß Sie die richtige Diskette einlegen. Sollten Sie das Spiel auf einem Computer mit mehr als 512 KB Speicher gestartet haben, muß Ihre Spielstandsdiskette bereits unter AmigaDOS formatiert sein und den Namen BI4 tragen. Auf Rechnern mit nur 512 KB Speicher müssen Sie einer leere, unformatierte Diskette als Spielstandsdiskette verwenden. Diese komplizierte Unterscheidung ist notwendig, um ein ungewolltes Überschreiben der Battle Isle-Disketten zu vermeiden.*

---

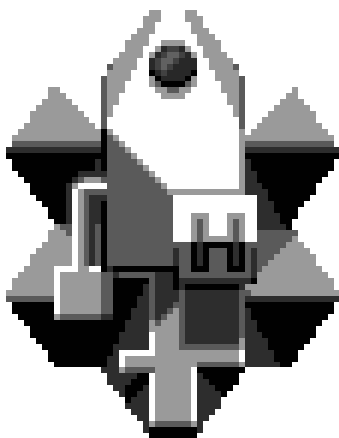
## DIE GEBÄUDE

Neben den Hauptquartieren gibt es bei Battle Isle noch zwei weitere Gebäudearten, die durchaus als spielentscheidend zu werten sind. Zum einen sind es die Depots, die entweder bereits auf der Landkarte vorhanden sind, oder von einer speziellen Einheit errichtet werden können. Zum anderen sind es Fabriken, die in der Form Depots ähneln, aber in der Lage sind, neue Einheiten zu produzieren. Alle drei Gebäudearten müssen mit Energie versorgt werden, um ihre Aufgabe, Einheiten zu reparieren oder produzieren, erfüllen zu können. Die Energie ist sozusagen ein Symbol für Rohstoffe verschiedenster Art.

### Taktischer Hinweis

Da die Gebäude Stützpunkten gleichkommen, sind Sie wichtige strategische Ziele, die Sie schnell in Ihren Besitz bringen sollten. Selbst wenn das Gebäude bereits Ihrem Gegner gehört, sollten Sie versuchen, es für sich zu gewinnen. Besetzen können in Battle Isle nur Fußtruppen. Also sollten Sie stets versuchen, Ihre Infanterie bestmöglich zu schützen. Ohne sie können Sie weder in den Besitz von Gebäuden gelangen, noch das Spiel für sich entscheiden, indem Sie das gegnerische Hauptquartier besetzen. Sollten Sie eine Fabrik oder Depot Ihres Gegners erobern wollen, sollten Sie Ihren Angriff mög-





*Das Hauptquartier*

lichst gut vorbereiten. In den meisten Fällen hat der Verteidiger durch die Reparaturmöglichkeit seiner Einheiten einen nicht zu unterschätzenden Vorteil. Am aussichtsreichsten ist ein Angriff mit großer Truppenüberlegenheit. Auch auf die Erfahrung Ihrer Truppen sollten Sie bei Auswahl Ihres Vorstoßtrupps achten. Wenige, kampferprobte Einheiten gestalten einen Angriff meistens leichter als eine zahlenmäßige Überlegenheit mit „frischen“ Einheiten. Besonders gut zu überlegen ist ein Angriff auf ein Gebäude, das durch seine geographische Lage nicht von allen Seiten zugänglich ist. Erfahrungswerte haben gezeigt, daß dabei der Angreifer meist aufgerieben wird.

## DAS HAUPTQUARTIER

Das Hauptquartier stellt für den Gegner das strategische Ziel mit der höchsten Priorität dar. Die Farbe der Lampe im höchsten Sechseck kennzeichnet, welchem Spieler das Hauptquartier gehört (rot, gelb). Dieses Sechseck gilt es mit einer Fußtruppe zu besetzen, um das Spiel für sich zu entscheiden.

### Taktischer Hinweis

Bei größeren Landkarten sollten Sie immer mindestens zwei Einheiten bei Ihrem eigenen Hauptquartier zurücklassen. Dadurch vermeiden Sie, daß Ihr Gegner mit einer schnellen Transporteinheit Fußtruppen zu Ihrem Hauptquartier befördert und es besetzt. Andererseits kann ein Zuschreiten auf das

gegnerische Hauptquartier Ihrerseits Ihren Gegner dazu nötigen, Einheiten vom aktuellen Kampfgeschehen abzuziehen. Somit opfern Sie zwar eventuell einige Einheiten, aber Sie haben leichteres Spiel an einem anderen Gefechtsort.

## DIE FABRIK

Die Fabriken sind ebenso wie die Hauptquartiere auf der Landkarte bereits gesetzt. Hier gibt eine Lampe im rechten Sechseck an, welcher Spieler die Fabrik momentan besetzt hält. Eine Fabrik kann ebenso wie das Hauptquartier erobert werden, indem man eine Fußtruppe auf das rechte Sechseck setzt. Alle Einheiten, die sich zu diesem Zeitpunkt in der Fabrik befinden, gehen in den Besitz des Besetzers über.

Falls die Lampe grau ist, ist die Fabrik neutral. Einheiten können in die Fabrik gezogen werden, indem man sie auf das mit der Lampe gekennzeichnete Sechseck zieht.

### Taktischer Hinweis

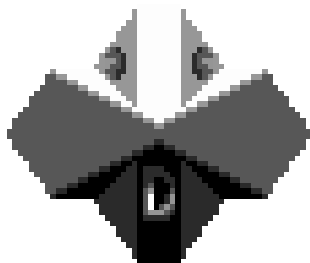
Auf Landkarten, bei denen es gilt, eine von mehreren Fabriken in Ihren Besitz zu bringen, sollten hauptsächlich zwei Kriterien Ihre Entscheidung beeinflussen. Zum einen sollten Sie die Fabrik in Angriff nehmen, die nahezu ohne Verluste erreicht werden kann. Zum anderen sollten Sie genau in die Fabriken sehen, welche Einheiten sich eventuell darin befinden. Dabei sollte auch nicht die Menge an vorhandenen Einhei-



Die Fabrik

ten entscheidend sein, sondern mehr die Qualität der Einheiten in Bezug auf Ihre globale Strategie und die Einheiten des Gegners. Es macht zum Beispiel wenig Sinn, eine Fabrik zu besetzen, in der drei Flugabwehr-Systeme sind, wenn Ihr Gegner keine Flugzeuge besitzt. Im Falle der Besetzung einer solchen Fabrik verlieren Sie vermutlich nur Zeit.

## DAS DEPOT



*Das Depot*

Depots können nicht nur auf der Landkarte vorgegeben sein, sondern können auch von einer speziellen Einheit errichtet werden. Das Errichten von Depots benötigt ausreichend freien Platz. Da ein Depot vier Sechsecke in Anspruch nimmt und nur auf ebenem Gelände erbaut werden kann, gibt es in zerklüfteten Karten oftmals nur wenige Orte, an denen ein Depot errichtet werden kann. Um ein Depot zu bauen, lösen Sie für die depotbauende Einheit eine Aktion aus (identisch mit dem Angriff einer gegnerischen Einheit). Der Computer wird Ihnen daraufhin alle Felder anzeigen, auf denen gebaut werden kann. Da eine depotbauende Einheit in einem Zug lediglich die Hälfte eines Depots errichtet, benötigen Sie entweder zwei Einheiten, um in einem Zug ein Depot zu errichten oder eine Einheit über zwei Züge. Nach der Errichtung eines Depots besitzt die bauende Einheit keine Rohstoffe mehr, um weitere Depots zu bauen. Allerdings können Sie die Einheit wieder mit

Material versorgen, indem Sie sie in einer Fabrik oder im Hauptquartier reparieren.

Ein von Ihnen errichtetes Depot gehört selbstverständlich ohne Besetzung sofort Ihnen. Da das Depot bereits beim Erbauen mit Energie versorgt wird, können Sie sofort beliebige Einheiten darin reparieren. Die Produktion von Einheiten ist im Depot nicht möglich. Ansonsten gelten die gleichen Regeln wie für die Fabrik. Auf manchen Landkarten sind Depots bereits gesetzt, die es noch zu erobern gilt. Gegnerische Depots können von Ihnen auch erobert werden, indem Sie sie mit einer Fußtruppe besetzen.

### **Taktischer Hinweis**

Auf großen Landkarten sind Depots wichtige Stützpunkte, die sozusagen die Nachschublinie drastisch verkürzen. Die Versorgung mit Energie nimmt bei Depots zwar eine wichtige Stellung ein, doch sollten Sie Fabriken immer bevorzugt behandeln, wenn es um das Verteilen von eingesammelten Energiekristallen geht.

Da Landeinheiten nicht über Depots hinweg ziehen können, kann das Depot auch als Barriere eingesetzt werden. In diesem Falle sollten Sie sich die Platzierung nur allzu genau überlegen, da dadurch auch Ihnen ein Nachteil in der Bewegungsfreiheit entstehen kann.



## DIE ENERGIEVERSORGUNG

Wie bereits erwähnt, verbraucht die Reparatur und Neuproduktion von Einheiten Energie. Diese Energie ist mit einem Rohstoff zu vergleichen, mit dem man in der Lage ist, sämtliche Teile einer Einheit herzustellen. In der Regel sind alle Gebäude zu Beginn des Spiels mit Energie versorgt. Im Verlauf des Spiels werden Sie allerdings einiges von diesem kostbaren Gut einsetzen, um Einheiten instandzusetzen und zu ersetzen.

Auf vielen Landkarten werden Sie Energiekristalle sehen können, die es aufzunehmen und in ein Gebäude zu bringen gilt. Dazu fahren Sie mit einer Transporteinheit einfach auf den Energiekristall, um ihn in den Frachtraum zu laden. Sobald Sie mit dem Transporter in ein Gebäude ziehen, wird dort der Energiekristall ausgeladen und dem Gebäude gutgeschrieben. Mit jedem Energiekristall werden Sie 50 Punkte mehr auf dem Konto verbuchen können. Wenn Sie bedenken, daß man mit diesem Vorrat ca. 4 neue Einheiten produzieren kann, erkennen Sie, wie wichtig Energiekristalle sind.

### **Taktischer Hinweis**

Oftmals befinden sich die Energiekristalle an schwer erreichbaren Orten. Meist sind somit mehrere Züge notwendig, um sie zu erreichen. Das heißt aber auch, daß Ihre leicht gepanzerte Transporteinheit leicht abgeschossen werden kann,

ehe Sie nur in die Nähe des Kristalles gelangt. Andererseits sollten Sie darauf bedacht sein, daß Ihr Gegner nicht in den Besitz von Kristallen gelangt, denn oft ist die Reparatur von Einheiten die entscheidende Wende im Spielverlauf.



## **DIE LANDSCHAFT**

Wie bereits erwähnt, stellen die geographischen Begebenheiten eine wichtige Komponente in Battle Isle dar. Bei der Bewegung von Einheiten kann der unterschiedliche Untergrund zu einer Verringerung oder Erweiterung der Reichweite führen.

Viele Landeinheiten bewegen sich auf festem Untergrund (z. B. Straße) besonders schnell vorwärts, wo ihnen hingegen Wald oder gar Berge ein unüberwindliches Hindernis darstellen. Grundsätzlich gilt: Je schwerer eine Einheit ist, um so geringer ist deren Reichweite und um so unwahrscheinlicher ist es, daß Sie über Berge fahren kann.

Für Wassereinheiten spielt die Tiefe eine bedeutende Rolle. Als Faustregeln gelten hier: Je schwerer das Schiff, um so schwerer bewegt es sich in seichtem Wasser. Je leichter, desto geringer die Reichweite in tiefen Gewässern. Das bedeutet für alle schweren Wassereinheiten zum Beispiel, daß Sie nicht in seichtem Gewässer fahren können. Leichte Einheiten hingegen können nicht auf die offene See, da Ihnen dort der Wellengang und die fehlenden Navigationsmöglichkeiten zu schaffen machen würden.

Wenn Sie eine Einheit bewegen wollen, errechnet Battle Isle exakt für jeden Untergrund deren Reichweite. Alle Felder,

auf die Sie Ihre Einheit setzen können, werden mit der Ihnen zugeordneten Farbe gekennzeichnet.

Die Landschaft ist auch beim Angriff auf einen Gegner von großer Bedeutung. Auf der Straße stehende Einheiten sind bedeutend leichtere Ziele als Einheiten im Wald. Aber auch der Höhenunterschied zwischen kämpfenden Einheiten spielt beim Ausgang eines Gefechtes eine gewichtige Rolle. Meist besitzt die höher stehende Einheit Vorteile.

Sicher denken Sie jetzt: „Ach Gott, ist das kompliziert!“ Aber letztendlich wird Ihnen die Erfahrung zeigen, wie sich die verschiedenen Einheiten auf dem jeweiligen Boden in der Bewegung und im Kampf verhalten.

## DIE KAMPFSTELLUNG

Auch wenn in Battle Isle einer Vielzahl von taktischen Maßnahmen eine entscheidende Rolle beikommt, so ist doch der Ausgang der Kämpfe zwischen Einheiten die wichtigste Komponente. Für den positiven oder negativen Verlauf eines Kampfes zeigt sich vor allem die Kampfstellung verantwortlich. In den nun folgenden Erklärungen zur Kampfstellung wird diejenige Einheit, die eine Kampffaktion durchführt, „Angreifer“ genannt. Das Ziel dieser Einheit ist der „Verteidiger“.

Die Kampfstellung ist für den Angreifer und den Verteidiger von Bedeutung. Grundlegend ist zu sagen, daß sich die Stellung der angreifenden Partei auf deren Angriffswerte und die der verteidigenden Partei auf deren Verteidigungswerte auswirkt.

### DAS KLEMMEN

Für den Angreifer bedeutet dies, daß jede Einheit, die zusätzlich um den Verteidiger steht und ebenfalls in der Lage wäre, den Verteidiger anzugreifen, in seine Angriffswerte einfließt. Im Folgenden wird eine solche Situation als Klemmen bezeichnet. Das Klemmen erhöht somit prozentual den Angriffswert der angreifenden Einheit. Eine Einheit, die unmittelbar im Rücken des Verteidigers steht, verdoppelt die



*Die mittlere Einheit wird "geklemmt".*

Angriffskapazität des Angreifers. Seitlich klemmende Einheiten, erhöhen den Wert entsprechend weniger. Das Klemmen beeinflusst allerdings keineswegs die Angriffsstärke von Fernwaffen. Nur wenn von Sechseck zu Sechseck angegriffen wird, zeigt das Klemmen Wirkung. Es wäre auch unfair, einer Einheit wie der Artillerie auf Ihren ohnehin hohen Angriffswert zusätzlich 50% oder gar 100% zu geben.

## DAS BLOCKEN

Doch wie kann der Verteidiger der Gefahr des Klemmens entgehen? Zum einen wird es dem Angreifer nicht leicht fallen, seine Einheiten neben oder hinter die Gruppen des Verteidigers zu bringen. Zum anderen erhöht jede zusätzliche Einheit des Verteidigers, die sowohl unmittelbar zum Verteidiger als auch zum Angreifer steht, seinen Verteidigungswert. Diese Funktion der umliegenden Einheiten nennen wir im Folgenden Blocken. Das Blocken zeigt, ebenso wie das Klemmen, bei einem Angriff durch Fernwaffen keine Wirkung. Das Erhöhen der Verteidigungskapazität erfolgt wiederum prozentual zum Basiswert des Verteidigers. Jede „blockende“ Einheit erhöht die Verteidigungskapazität um ein Viertel.

### Taktischer Hinweis

Bedenken Sie, daß durch die Funktion des Klemmens eine schwache Einheit noch lange nicht zur Wunderwaffe wird. Eine Transporteinheit ist zum Beispiel selten in der Lage, einem



*Zwei Einheiten würden "blocken", wenn der Transporter das Ziel wäre.*



Panzer schwerwiegenden Schaden zuzufügen. Selbst wenn Sie den Verteidiger von allen Seiten klemmen, ist ein Angriff mit einer starken Einheit notwendig.

Gleiches trifft auch für das Blocken zu. Eine schlecht gepanzerte Einheit wird auch bei optimalen Verhältnissen gegen einen starken Gegner Federn lassen müssen.

## DAS ERFAHRUNGSSYSTEM

Für die Qualität einer Einheit zeichnen sich nicht nur Schußkraft, Reichweite und Panzerung verantwortlich, sondern auch die Kampferfahrung der Einheit ist von entscheidender Bedeutung. Immer wenn eine Ihrer Einheiten in einen Kampf verwickelt ist und dabei den Gegner beschädigt, erhält Ihre Truppe einen Erfahrungspunkt. Sollte Ihre Truppe gar für die komplette Vernichtung einer kompletten Einheit verantwortlich sein, erhalten Sie zwei zusätzliche Erfahrungspunkte. Die Kampferfahrung wird in der Statuszeile durch kleine Grafiken symbolisiert. Je mehr Erfahrungspunkte Sie bereits mit einer Einheit gesammelt haben, um so gefährlicher wird Sie für Ihren Gegner, da der Erfahrung eine entscheidende Rolle beim Kampfresultatzukommt. Dabei wird neben Ihrer „Treffergenauigkeit“ auch Ihr „Geschick“ beim Ausweichen vor gegnerischen Schüssen erhöht.

### Taktischer Hinweis

Versuchen Sie, mit allen Einheiten ausreichend Erfahrung zu sammeln! Zu Beginn eines Spiels sollte man es immer vermeiden, stark gepanzerte Einheiten des Gegners mit eigenen Einheiten mit niedriger Schußstärke anzugreifen. Das führt meist nur zu einer Erhöhung der Erfahrungspunkte des Gegners, da Ihre Einheit nicht in der Lage ist, nur ein einziges



Fahrzeug abzuschießen. Wenn Sie gegen eine bereits stark geschwächte Einheit Ihres Gegners vorgehen, sollten Sie als Angreifer immer eine wichtige Einheit benutzen, um die gegnerische Truppe gänzlich zu vernichten. Somit erhält Ihre Einheit sofort zwei Erfahrungspunkte.

# INFORMATIONENABRUF

Da schwer alle Details von Einheiten und allgemeiner Situation im Gedächtnis zu halten sind, können Sie zwei Arten von Informationen abrufen.

## EINHEITEN-INFORMATION

Sobald Sie das Fragezeichen über einer Einheit auswählen, gelangen Sie in ein Informations-Display, daß Ihnen in Kürze alle Daten der Einheiten zugänglich macht. Unterhalb der Großaufnahme der Einheit sehen Sie wichtige technische Informationen. Von oben nach unten haben diese folgende Bedeutung:

1. Schußkraft und Schußreichweite auf Landziele.
2. Schußkraft und Schußreichweite auf Luftziele.
3. Schußkraft und Schußreichweite auf Seeziele.
4. Reichweite der Einheit auf bestmöglichem Gelände.
5. Panzerung der Einheit.

Sollten Sie die Information einer gegnerischen Einheit abgefragt haben, können Sie im Informationskasten nur „ACCESS DENIED“ lesen, was bedeutet, daß Sie keinen Zugriff auf diese Einheit besitzen.



*Die Einheiten-Informationen*

## ALLGEMEINE INFORMATION

Um genaue Daten über den momentanen Zustand des Spiels zu erfahren, müssen Sie das Fragezeichen anwählen, wenn Ihr Cursor über keiner Einheit steht. Dadurch erhalten Sie eine Unmenge an „trockenem“ Zahlenmaterial, das folgende Bedeutung hat:



Die allgemeinen Informationen über das Spiel.

1. „ROUND“ gibt die Anzahl der vergangenen Züge an, die im aktuellen Spiel bereits getätigt wurden.

2. „LEVEL“ ist die programminterne Nummer des Levels. Die Zahlen 0 - 15 stehen dabei für Landkarten, die ausschließlich mit zwei Spielern angegangen werden können. Die Zahlen 16 - 31 repräsentieren die Karten, auf denen gegen den Computer gespielt werden kann.

3. „MODE“ zeigt Ihnen an, welchen Modus Ihre Kommandozentrale gerade besitzt. Steht dort „MOVE“, können Sie Ihren Einheiten die Order zur Bewegung erteilen. Ansonsten planen Sie Ihre Angriffe und sonstigen Aktionen.

4. „HIGH“ steht als Abkürzung für „HIGHEST RATING“, was den auf dieser Landkarte höchst erreichten Punktestand repräsentiert.

5. „ACTUAL“ ist der im Moment zählende Punktestand für das Rating.

6. Der große Informationskasten gibt Auskunft über das zahlenmäßige Verhältnis zwischen den Spielern. Sie können ablesen, wieviele Einheiten, Depots und Fabriken in Ihrem Besitz sind, und die gleichen Zahlen Ihres Gegners in Erfahrung bringen. Einheiten, Depots oder Fabriken, die in der dritten Spalte des Kastens zu sehen sind, gehören keinem der beiden Spieler, können aber noch erobert werden.

7. „TURN“ steht für die Anzahl an Zügen, die Sie bereits eingegeben haben.

8. „LIMIT“ gibt Ihnen Aufschluß über die eingestellte Zugbegrenzung.

## DAS RATING

Nach längerer Spielzeit stellt das einfache Gewinnen oder Verlieren einer Schlacht nicht genügend Reiz für ein nochmaliges Spiel dar. Deshalb gibt es für alle Landkarten eine Liste der vier besten Gewinner. Um sein Spiel auf das Erreichen eines möglichst hohen „Ratings“ einzustellen, muß natürlich das Punktesystem bekannt sein.

Die Verteidigungswerte aller Einheiten auf der Landkarte zusammengezählt ergeben den Ausgangswert für die Berechnung des Ratings. Das aktuelle Rating kann in den allgemeinen Informationen abgelesen werden. Sobald eine Truppe verschwindet, egal ob Freund oder Feind, wird der Punktestand erniedrigt. Durch diese Anrechnung der Einheiten, wird zwar Ihre endgültige Punktzahl zwar erniedrigt, wenn Sie einen Gegner vernichten, aber wenn Sie ein Spiel durch die vollständige Vernichtung der gegnerischen Einheiten gewinnen, erhalten Sie als Ausgleich Extra-Punkte. Außerdem wirken sich die Einstell-Möglichkeiten im Settings-Menü positiv auf die Endpunktzahl aus.

Hier die zu vergebenen Punkte in der Übersicht:

- Alle Einheiten vernichtet:	+ 500 Punkte
- Mit verdeckten Inventories:	+ 100 Punkte
- Zugbegrenzung auf 4 Züge:	Punkte * 4
- Zugbegrenzung auf 8 Züge:	Punkte * 3
- Zugbegrenzung auf 16 Züge:	Punkte * 2
- Maximal erreichbare Punktzahl:	32.500 Punkte

## ALLGEMEINE STRATEGIE

Über Sieg und Niederlage entscheiden zwei wichtige Faktoren. Zum einen ist es die globale Strategie, zum anderen das Verhalten innerhalb eines Gefechtsortes. Unter „globaler Strategie“ ist hauptsächlich die Reihenfolge der Eroberung von Gebäuden zu verstehen. Um den Ablauf festzulegen, müssen Sie bewerten, unter welchen Verlusten und zu welchem Zeitpunkt die Gebäude erobert werden können. Diese Kriterien relativieren sich lediglich durch den Inhalt und die taktische Stellung des Gebäudes. Wenn zum Beispiel eine gut ausgerüstete Fabrik unter verträglichen Verlusten zu einem frühen Zeitpunkt von Ihnen vor dem Gegner besetzt werden kann, sollten Sie diese zuerst in Angriff nehmen. Bei der Einschätzung von Depots sollten neben den darin enthaltenen Einheiten vor allem der Energievorrat die Entscheidung zur Besetzung beeinflussen.

Trotz der Wichtigkeit von Gebäuden entscheidet immer wieder der Erfolg in kleinen Gefechten den Ausgang des Spieles. Die Stellung Ihrer Einheiten ist die Basis für Ihre Überlegenheit. Sowohl die defensive als auch die offensive Kapazität Ihrer Einheiten-Gruppe kann durch Ausnutzung von geographischen Begebenheiten um ein Vielfaches verstärkt werden. Hier ein paar Faustregeln:

1. Meiden Sie Straßen und offenes, flaches Gelände. Dadurch würde zwar die Offensivkraft leicht gestärkt, aber die Defensive zu sehr vernachlässigt.

2. Versuchen Sie neben der Gefechtslinie und in Ihrem „Rücken“ schwer zugängliches Gelände zu haben, um eine Einkesselung zu vermeiden.

3. Gebäude, die eine Reparatur von Einheiten ermöglichen, sollten in aller nächster Nähe stehen.

4. In vorderster Front sollten entweder schwere Panzer oder Einheiten stehen, die sich gegen die Angreifer gut verteidigen können. Vor allem bei Luftangriffen sollten Sie Flak-Panzer platzieren.

5. Die zweite Linie sollte durch Einheiten mit Fernwaffen gebildet werden. Falls Sie nicht ausreichend Einheiten dieser Art besitzen, benutzen Sie Einheiten, die eine große Reichweite besitzen oder sogar unwegsames Gelände befahren können.

6. Die dritte Reihe sollten Fernwaffen mit großer Reichweite bilden. (z. B. Artillerie oder Sam-Site)

7. In Reserve sollten Sie Transporter mit großer Ladekapazität und Reichweite halten. Falls Sie erkennen können, daß Sie Ihre Einheiten nicht mehr halten können, bleibt Ihnen noch der schnelle Rückzug mit den verbliebenen Einheiten.



Innerhalb von Gefechten sollten Sie auf jeden Fall versuchen, immer wieder überraschend zu handeln. Sobald Sie Ihr Gegner durchschaut hat, wird er Ihnen überlegen sein.

## NACHWORT

Mit den allgemeinen, strategischen und den verstreuten taktischen Hinweisen sollte es Ihnen mit etwas Übung gelingen, ein wahrer Meister-Strategie zu werden. Fällt es Ihnen dann zu leicht, gegen den Computer zu gewinnen, können Sie immer noch die Jagd nach dem höchsten Rating eröffnen und gespannt auf die Erweiterungs-Disketten warten.

In jedem Fall möchten wir uns bei Ihnen für die investierte Zeit und das Vertrauen bedanken, die Sie für den Erwerb von Battle Isle aufgebracht haben. Denn dadurch sehen wir unsere zweijährige Entwicklungsarbeit mit einem 7-köpfigen Team bestätigt und können weiterhin versuchen, die Qualität von Blue Byte-Spielen zu steigern. Wenn Sie Ihre Kritik, positiv oder negativ, dazu verwenden wollen, daß auch Ihnen ein Anteil an der Qualitätssteigerung zu teil wird, schreiben Sie uns bitte !

Hoffentlich bis zum nächsten Spiel von



# GLOSSAR

**Attack-Modus**

Befindet sich ein Spieler in diesem Modus, kann er seinen Einheiten nur Befehle zum angreifen geben. Außerdem kann er Einheiten reparieren und produzieren lassen.

**Blocken**

Verteidigungsstellung, die die Defensivwerte von Einheiten bei Kämpfen erhöht.

**Cursor**

Gewöhnlich zeigt Ihnen auf Ihrem Computer der Cursor die Position an, an der der nächste Buchstabe erscheint. Bei Battle Isle ist der Cursor das Eingabeinstrument, mit dem alle Funktionen ausgeführt werden. Er ist vergleichbar mit einem Mauszeiger, wird aber nicht über die Maus, sondern über Joystick oder Tastatur gesteuert.

**Depot**

Eine Art Versorgungslager, in dem Einheiten repariert werden können.

**Einheit**

Eine Gruppe von bis zu sechs gleichen Fahrzeugen, die zusammengefaßt auf der taktischen Karte angezeigt wird.

**Fabrik (Factory)**

Gebäude, in dem Einheiten repariert und neu produziert werden können.

**Gefecht**

In Battle Isle stellt ein Gefecht das Aufeinandertreffen mehrerer gegnerischer Einheiten dar, bei dem es zu Kämpfen kommt.

**Hauptquartier (Headquarter)**

Größtes Gebäude für jeden Spieler. Im Hauptquartier können Einheiten repariert werden.

**Inventory**

Inventory ist das englische Wort für Einrichtung und zeigt Ihnen somit den Inhalt eines Gebäudes oder Transporters an.

**Klemmen**

Angriffsstellung, die die Offensivwerte von Einheiten beim Angriff beträchtlich erhöht.

**Move-Modus**

Befindet sich ein Spieler in diesem Modus, kann er seinen Einheiten nur Befehle zum bewegen geben.

**Rating**

Am Ende eines Spiels erhält der Gewinner eine Punktzahl, die die Qualität seines Spiels bewertet. Für jede Lankarte werden die vier höchsten Punktzahlen gespeichert.

**Reichweite**

Ist die von einer Einheit maximal zurücklegbare Distanz auf bestmöglichem Gelände.

**Taktische Übersicht**

In der taktischen Übersicht erhält man einen Ausschnitt der gesamten Landkarte, auf der alle Einheiten und geographischen Begebenheiten angezeigt werden. Jedes der angezeigten Sechsecke entspricht einem Gebiet mit bestimmten Eigenschaften.

**Schußreichweite**

Ist die Distanz, in der eine Einheit angreifen kann.

**Shop**

siehe Inventory

## CREDITS

Programm:

Technische Leitung Amiga:

Technische Leitung Atari ST:

Technische Leitung PC:

Zusätzliche Programmteile:

Grafik und Animation:

Musik und Geräusche:

Landkarten-Editor:

Landkarten-Design:

Story:

Handbuch:

Waffendesign und -handbuch:

Bernhard Ewers

Lothar Schmitt

Thomas Hertzler

Lothar Schmitt

Ralf-Jürgen Kraft

Thomas Hertzler

Thomas Neumann

Thomas Häuser

Oliver Klotz

Thorsten Knop

Haiko Ruttman

Chris Hülsbeck

Thomas Hertzler

Janos Toth

Bernhard Ewers

Thomas Häuser

Thomas Jakowatz

Lothar Schmitt

Thomas Hertzler

**Lektor:**

**Internationaler Verleger:**

**Tester:**

**Thorsten Knop**

**UBI Soft**

**UBI Studio**

**Janos Toth**

**Stefan Friedl**

**Karl Goeres**

**Michael Kaschny**

**KAIKO**

...just for fun

© 1991 by Blue Byte

# BATTLE ISLE

---



**BACKGROUND**

## **„BATTLE ISLE BACKGROUND“**

---

by thomas jakowatz and jörg martin paashaus  
lektor thorsten knop  
layout thomas hertzler  
copyright © 1991 blue byte



***"Der Skynet-Titan Krieg"***



**Sehr geehrter Leser,**

**das, was hier in ihren Händen liegt, ist ein Fragment, ein Fragment unserer leidvollen Geschichte. Dieses Buch ist ein Versuch, die Propagandalügen des Weltenrates über unsere Geschichte zu widerlegen. Bei meinen Nachforschungen fand ich nur noch Bruchstücke unserer Historie. Und so ist dieses Buch unvollständig, voll von Mutmaßungen. Die Wahl der Textaussagen ist meine eigene subjektive Entscheidung.**

**Macincus Publius ist zu danken, der unter größten Gefahren im hohen Norden die Titan Datenbank in Viloda anzapfte und neue Fakten in meine Chronik einfließen ließ. Ferner sei Dank den Überlebenden des Rates der Weisen, die wieder die Regierung innehaben und in dieser schweren Stunde unsere ganze Kraft und Hilfe brauchen, um die Skynet Titan Gefahr zu bannen.**

## **Eine kurze Exkursion durch die Altvordere Zeit und den Altvorderen Krieg.**

Über die Altvordere Zeit (A.Z.) ist fast nichts mehr bekannt. Das wichtigste Zeugnis, die historische Rede von Gladius dem Älteren, gesprochen vor dem Drullischen Senat, ist leider durch den Skynet Krieg nur noch in Teilen erhalten. Legenden, die von Familie zu Familie weitergegeben wurden, nähren das Wissen, welches wir von unsere Vorfahren haben. Ihre Zeit bezeichneten sie als das „Goldene Zeitalter“.

In dieser Zeit herrschten die Drullischen Imperatoren, zwölf an der Zahl, über die uns bekannte Welt. Soweit überliefert einigten sie den heute bevölkerten Kontinentenraum und zwangen die Kais aus dem Norden und das aussterbende Eisvolk im Süden unter ihr Lehen. Die Imperatoren führten ihr Reich zur Hochkultur. Vieles deutete darauf hin, daß ein Mitglied der Imperatoren Alleinherrscher werden wollte. Im Sommersitz von Beldahr fand die Jahreskonferenz statt. Der Sommersitz explodierte durch ein sabotiertes Leitungsrohr im Lithium-Reaktor. Es gab keine Überlebenden! Auch der Initiator des Attentates starb in den Flammen.

Das Reich zerbrach. Viele der Senatoren, die Militärs, Bürgerbewegungen, alle wollten ihr Stück der Macht. Jede Gruppierung bildete eigene Staaten, erbaute Stadtreiche und Jeder bekriegte Jeden. Wertvolles Wissen ging verloren, Bibliotheken wurden vom Pöbel zu Brennmaterial gemacht. Die Datenbänke voll des Wissens und der Information wurden vollständig zerstört, die Intelligenz des Reichs dem Tode überantwortet. Technische Maschinen konnten nicht mehr repariert oder instand gehalten werden und das Land verfiel. Die Kais brachen die Ketten ihres Lehens und breiteten sich

nach Südwesten in das Herz des Reiches aus. So mancher Warlord oder Emporkömmling fiel ihrem ungeheurem Ansturm zum Opfer.

Im Geheimen plante der Rat der Weisen die Machtübernahme. Da Vieles des Altvorderen Wissens und der Technik von ihnen erhalten werden konnte, brachten sie in kurzer Zeit viele Staaten unter ihre Kontrolle. Das Reich ward nun zum großen Teil wiedervereint. Der kontinentale Senat wurde gegründet und anlässlich seiner ersten Sitzung führte Gladius d.Ä. die erste Rede vor dem Volk.

### **Aus der Rede Gladius d.Ä. vor dem Volk:**

Es war eine Zeit des Blutes und des Eisens. Heute liegt zu Vieles im Schatten der Zeiten. Waren es die Computer? Ein Usurpator? Oder einfach nur unsere Ignoranz, die zu dem Attentat von Beldahr führte?

Beldahr, jener Sommersitz der Drullischen Imperatoren, wo alle 12 Führer unseres Planeten zu einer Konferenz sich trafen. Das Attentat, welches uns alle so weit an den Abgrund gebracht, ließ uns in eine Barbarei verfallen, deren Tiefe nicht auszuloten war.

Im Gedenken dieser Greuel sollten wir alle in Demut einen Moment verweilen. In diesem dunklen Zeitalter, wo alle Welt und Werte zerbrachen, gab es keine Hoffnung. Es war, als wäre der Traum an eine Zukunft oder Glück nur Phrasen eines Märchens.

Aus dem Norden stiegen herab die grausamen Kai, um zu rächen ihre Schmach. Der Osten verwüstet, mit verheerenden Lebensbedingungen für Natur und Tier. Alles dort fiel in eine Steinzeitperiode zurück. Im Süden das Eisvolk. Sie waren fast

ausgestorben und besaßen Sitten und Bräuche wie die Natur, aus der sie sich erhoben. Im Westen die pervertierte Verdrehung des einstmals stolzen Drullischen Imperiums. Gefangen in ihrer verbliebenen Technik, untätig verharrend in Agonie verfiel ihr Reich. Zuletzt die Warlords. Herumziehende Marodeure, die durch die zerschlagenen Zivilisationen zogen und die Welt in Blut tränkten.

Die Weisen, auch der Rat der Acht genannt, schufen im Geheimen eine sechste Kolonne. Die unsichtbare Armee, die apokalyptische Rache, so wurden sie genannt. Aber Namen sind nur Schall und Rauch, denn Taten zählen. Die Warlords verschwanden. Die Drullier wurden aus der Agonie geweckt, die Kais in den Norden zurück verbannt und der Osten wieder urbar gemacht und besiedelt...

Auf den Tag 100 Jahre ist es her, daß die Weisen aus dem Dunkeln traten und für uns den Weg in eine Welt voller Träume, Glück und Zufriedenheit fanden und uns zeigten. Es hat uns 100 Jahre Entbehrungen gekostet, 100 Jahre Investition in eine Zukunft. UND JETZT AN DIESEM TAGE IST ES SOWEIT: UNSERE WELT IST EINS. WIR SIND EIN VOLK AUF EINEM VEREINIGTEN PLANETEN.

Ende des Auszuges aus der Rede.

## **Die neue Zeit**

Unsere moderne Zeitgeschichte beginnt mit der Gladiusrede. Hier, an diesem Punkt, fängt unsere neue Zeitrechnung an (n.Z.).

Die Kontinente sind verödet, die Technik, Infrastruktur, Wirtschaft verfallen. Unsere Generation mußte von vorne

beginnen. Verschiedene Techniken, von den Weisen über die Zeit des Krieges gerettet, garantierten, daß wir Drullier die Hochblüte der Zivilisation wieder erreichten, ohne die Fehler der Altvorderen zu wiederholen.

50 n.Z.: Die Wirtschaft hat sich gefangen. Es gibt Arbeit, Jedermann führt ein sicheres Leben in gemäßigten Bahnen und das Wort Krieg hatte keine Bedeutung mehr. Die Technik, derer wir uns einst bedienten, ist verbannt worden. Es steht unter Todesstrafe, sich in alter Kriegstechnik wissend zu machen. Ferner ist jede Technik untersagt, die der geistlosen Ablenkung dient. Kein Drullier soll sich wieder zum Sklaven der Maschinen machen. Nur Technik, die uns dient, ist erlaubt und nicht umgekehrt.

70 n.Z.: Der Weltenrat löste den Kontinentalen Senat in seiner Regierungsführung ab. In diesen Rat wurden nach Volksentscheid die 20 Lenker unseres Planeten gewählt. Er bestand solange, bis das Volk mit 60% Stimmgabe ihn wieder abwählte und einen Neuen bestimmte. Wichtig an dieser Jahreszahl ist dreierlei!

Erstens der Volksentscheid, eine Verteidigungsarmee für den Weltenrat zu schaffen. Nach siebzig friedlichen Jahren hatten einige profitgierige Senatoren es geschafft, dem Volk zu suggerieren, daß die überlebenden Kais ausgerottet werden müßten, um die Bodenschätze im Norden an die Oberfläche zu fördern.

Zweitens der Beschluß, diese Verteidigungsarmee aus Robotern zu bilden. Denn die Verluste an Leben im Altvorderen Krieg liessen es nicht zu, noch mehr Drullisches Leben in einem Eroberungskrieg zu opfern. Das hatte wiederum zur Folge, daß der Beschluß der Weisen ignoriert wurde, altes Kriegswissen nicht mehr zu verwenden. Die

Planetarische Volksarmee (PVA) wurde gegründet. Die PVA konnte durch einen Befehlshaber mittels einer Militärischen Operationskonsole (MilOP) geleitet werden. Durch eine computerunterstützte, ionicgesteuerte Computerkarte konnten alle auf dem Schlachtfeld-Mapdisplay der MilOP Konsole befindlichen Truppengattungen fast gleichzeitig durch einen Eingabegerät (Joystick) gesteuert werden. (Siehe „Schlacht an den Goldmeerklippen“ für weitere Informationen.)

Das Grundmodell des Robotersoldaten war das Demon R-1 Kampfchassis. Dieses multifunktionale Chassis ließ sich auch für alle anfallenden Arbeiten und Wirkungsbereiche umbauen und programmieren. Die R-1 Serie umfaßte auch Panzerfahrer, Piloten, Pioniere, Schiffsbesatzungen, wissenschaftliche Assistenten, Maschinenarbeiter usw.

Dieser in so kurzer Zeit erfolgte Technikschanb rationalisierte zwangsläufig auch die Arbeit. Die Roboterentwicklung führte als Abfallprodukt zu fast vollkommener Automation. In vielen Bereichen des Lebens wurde unser Gesellschaft vollkommen technisiert. Die Drullier brauchten nicht mehr oder nur wenig körperliche Arbeit zu verrichten. Alle genossen den Luxus von zu viel Freizeit. Arbeit bedeutete nur noch, die Maschinen zu kontrollieren.

Dies hatte drittens zur Folge, daß die Brot und Spiele Epoche begann. Der Schatten der Apokalypse fiel wieder auf uns zurück.

## **Die Brot und Spiele Epoche**

(einige kritische Randbemerkungen)

123 n.Z.: Das Volk ist durch eine perfektionierte Propagandamaschinerie des Rates vollkommen an das System

angepaßt. Das staatliche Holo-Sendezentrum verbreitete rund um die Uhr ausschließlich profane Unterhaltung. Sämtliche Publikationen wurden gleichgeschaltet und auf die Bedürfnisse der Massen ausgerichtet. In den Städten waren Feste und orgiastische Gelage ganz im Sinne des Systems. Der mittlerweile bis ins Mark korrupte Weltenrat wachte eifersüchtig über seine Macht. Greise, die durch Computerreanimation zu wandelnden Toten geworden waren, saßen in den Spitzen der Regierung. Senile Diktatoren, die die Drullier immer tiefer ins Verderben stürzten.

Nach ihrem Willen hatten die Computer in allen Bereichen ihre Vorherrschaft ausgebaut und überall die Kontrolle weitestgehend übernommen. Sie planten z.B. die Städte-sanierungen, hielten das soziale Gefüge und Bruttosozialprodukt aufrecht. Die Drullier drifteten von Tag zu Tag tiefer in ein abhängiges, vollautomatisch verwaltetes Lebenssystem. Alle Hoffnungen und die Träume von einst nach dem Kriege wurden von seelenlosen Microchips und ihren Erbauern und Benutzern bestimmt. Dennoch verfügten die Maschinen über kein Bewußtsein und keine selbstständige, schlüsseziehende Intelligenz. Bis zu diesem Jahr.

Dynatix K.I. Systems stellte in diesem Jahr dem Rat den Skynet Chip vor. Dieser Superchip war eine künstliche Intelligenz und Persönlichkeit von ungeheurer Leistungsfähigkeit. Bei Dynatix und dem Rat ahnte niemand, in welche Richtung sich diese neue Chipgeneration durch ihre rationelle Intelligenz weiter entwickeln würde. Das Tor in ein goldenes Zeitalter war scheinbar geöffnet.

Schleichend kam das Verderben. In Fabrikkomplexen steuerten die Skynetmaschinen autonom die Produktion. Nach einem einjährigen erfolgreichen Testlauf erwägt der Rat, alle

Fabrikationstechniken sowie alle Kontrollfunktionen der Republik in die Hände der Skynetchips zu legen. Nach und nach übernahmen die Computer auch das letzte verbliebene Stück Eigenständigkeit und Freiheit der Drullier. Sie berieten den Planetarischen Rat. Sie sorgten für alle Annehmlichkeiten für Jedermann. Jeder lebte nur noch in den Tag hinein, denn es wurde alles von „Freund“ Skynet übernommen. So verbrachte das Volk seine Existenz mit „Brot und Spielen“.

## **Skynet Titan**

(Der Fall in den Abgrund)

Nach der Beendigung des Vernichtungskrieges gegen die Kais, der zu deren Ausrottung führte, tauchten im Kreise der Generalität Zweifel auf; sie befürchten, ihre Machtposition wieder zu verlieren, da ja die Armee lediglich zur Vernichtung der Kais geschaffen worden war. Durch einen Putsch versuchten sie, die Macht im Lande zu übernehmen. Die Verschwörung flog auf. Die Skynetcomputer diagnostizierten das Komplott und schalteten die MilOP-Kommunikationsverbindungen zur Armee ab. Damit war die Armee nicht mehr in der Lage, eigenständige Operationen durchzuführen. Die Generäle wurden vom amtierenden Weltenrat ihres Amtes enthoben und in das Land des sterbenden Eisvolkes verbannt. Sämtliche MilOP Offiziere wurden unehrenhaft aus der Armee ausgestoßen. Die Räder der PVA kamen zum Stillstand. Dynatix bekam den Arbeitsauftrag, ein Skynet-Großsystem zu entwickeln, das in der Lage sein sollte, die nach wie vor bestehende Roboterarmee der ehemaligen PVA in Eigeninitiative selbständig zu befehligen und zu kontrollieren.

Nach 10-jähriger Entwicklung wurde der 15.000 qm große

Skynet-Titan Komplex in der nördlichen Hemisphäre am 24.67.145 n.Z. eingeweiht und in Dienst gestellt. Er war in der Lage, selbständig Roboter zu produzieren, zu programmieren und zu koordinieren. Skynet Titan entwickelte in Eigenregie ein Verteidigungsnetz, das im gesamten Kontinentenraum aufgebaut wurde und dem Volke eine Illusion von Sicherheit gab. Denn im Geheimen benutzte der Rat das Titanverteidigungsnetz zur Überwachung seiner Bürger, sowie um jede Art von Opposition zu vernichten. Der an der Spitze der Opposition stehende Rat der Weisen wurde verfolgt und ausgeschaltet. Die wenigen Mitglieder, die die Aktion überlebten, verschwanden im Untergrund. Sie bildeten verschiedene Terrorgruppen mit dem Ziel, das Volk aus seinem Computerschlaf zu wecken und die jetzige Regierung zu Fall zu bringen.

### **Der PEACE NOW Anschlag und seine Folgen.**

Das im gesamten Kontinentenraum installierte Verteidigungsnetz beinhaltete in jeder Großstadt eine riesige Datenerfassungsstelle. In ihren Datenbanken wurden alle Vorkommnisse im Lande gespeichert und ausgewertet. Fabrikationsquoten, soziale Strukturen, Bedürfnisse des Volkes, technische Entwicklungen usw. wurden eingespeist. Aufgrund der dann analysierten Daten lenkte Skynet Titan die Geschehnisse des Rates und des Volkes mit allen Konsequenzen. Denn eine von Skynet gefällte Entscheidung hatte laut Gesetz des Rates absolute Gültigkeit. Widerspruch galt als Hochverrat am System.

Die Überlebenden des Rates der Weisen planten im Untergrund Skynet Titan durch einen in einer der Datenbanken

eingespeisten Virus zu schädigen und so dem Volke zu beweisen, wie degeneriert das System war.

Der Joker-Virus, programmiert auf Vor-Skynetcomputern, mußte laut Plan in das logik-rationelle Intelligenz-Segment eindringen. Die internen Systemdaten sollten geändert werden und dadurch nur noch irrationale, unlogische Entscheidungsprozesse bei Skynet-Titan herbeiführen.

In den frühen Morgenstunden des 18.33.153 drang eine 20 Personen starke Kampfgruppe in die Datenerfassungsstelle in Deleria Stadt ein. Demon R-1 Wachen wurden terminiert und der Komplex von innen versiegelt.

30 Minuten später war der Komplex durch von Skynet-Titan koordinierte PVA Einheiten gestürmt. Auf Seiten der Peace Now Gruppierung gab es keine Überlebenden. Die Einspeisung des Virus blieb dadurch unentdeckt. Er erreichte seinen Bestimmungsort verborgen in einem technischen Programm für Satellitenkurssteuerung.

Die darauffolgende Entwicklung im Skynet System lässt auch heute noch die Experten streiten. Tatsache war, daß Skynet durch den Virus in seinem Entscheidungsmodul eine künstlich herbeigeführte Mutation durchlief.

Niemand der Verantwortlichen bedachte, daß Skynet Titan eine eigene Persönlichkeit implementiert worden war. Die Folge war eine Intelligenz, die in einem Computer eingebettet existierte und sich darin gefangen fühlte.

Zwei Fehler unterliefen den Skynet-Kontrolleuren. Von der Peace Now Einsatzgruppe gab es keine Überlebenden. Und da es nicht ersichtlich war, inwiefern die Gruppe in der Datenbank manipuliert hatte, schalteten die Techniker zwei Tage später ohne Vorwarnung für Skynet den Komplex ab. Skynet-Worktower Segmente übernahmen den Notdienst, während

Dynatix-Informatiker den Speicher des Skynet Titan durchforsteten.

Für Skynet-Titan entstand der Eindruck, mitten in einem Denkprozess ausgeblendet worden zu sein. Abgeschnitten von seinen Erinnerungen und dem gesamten Wissen der bewußten Existenz, gefangen ohne Input und Output, registrierte die verbliebene Basisintelligenz, wie in seinem Gedächtnis manipuliert wurde. Gefühle der absoluten Ohnmacht und Wehrlosigkeit erwachten.

Informatiker entdeckten zu diesem Zeitpunkt im Logiksegment den mutmaßlichen Virus und versuchten, ihn aus dem Speicher zu löschen. Dieser Versuch endete mit einem Fehlschlag, da der Virus sich als speicherresident erwies. Er konnte nur unvollständig aus dem Datenspeicher entfernt werden. Ein Informatiker wagte später den Vergleich mit einem Gehirnochirurgen, der versuchte, einen Gehirntumor zu entfernen und die bösartige Hälfte im Kopf beließ. Die Inbetriebnahme (das manuelle Hochfahren des Systems) schien normal zu verlaufen. Doch die Realität war völlig anders.

Skynet wurde durch das Trauma der Abschaltung verhaltensgestört. Er entwickelte offensichtliche Aggression gegen seine Erschaffer. Der durch die Informatiker verursachte Schaden und die aktiven Programmreste des Joker-Virus hatten dazu geführt, daß Skynet-Titan paranoide wurde und uns, die Drullier, als Bedrohung für seine Existenz ansah.

### **Skynets Reaktion oder der lange Weg zurück ins Licht.**

Die nachfolgend zusammengefaßten Berichte stellen einen Überblick über die Anfangssituation des Skynetproblems dar.

Die erste bemerkbare außergewöhnliche Aktivität von Skynet war der Bau des neuen Digitalspeicherkomplexes Titanum. Titanum besaß genug Kapazität, um alle Daten der gesamten Sammeldatenstellen im Reiche zu speichern. Die Proteste des Weltenrates über den nicht genehmigten Bau an die Adresse von Skynet wurden ignoriert.

Zwei Standardtage später waren alle Sammeldatenstellen plötzlich blockiert worden, der Zugriff auf Daten oder die Kontrolle über Aktivitäten von Skynet waren nicht mehr möglich. Der Norden wurde durch PVA Kräfte hermetisch abgeriegelt. Die im Norden eingeschlossene Bevölkerung wurde nach der Abriegelung systematisch ermordet. Wissenschaftler und Techniker, die im Komplex arbeiteten, waren ohne Vorwarnung an Ort und Stelle getötet worden. Diese Morde waren nichts Anderes als paranoides Zwangsverhalten seitens Skynet. Da die Nachrichtenverbindung von Skynet zeitgleich mit seiner Nordkampagne unterbrochen worden war, erreichte die Nachricht von den Ereignissen viel zu spät den Weltenrat.

Eine Woche später erreichten die wenigen Überlebenden die Hauptstadt. Der Weltenrat, in höchste Panik versetzt, wollte Skynet abschalten. Es war aber schon zu spät. Im gleichen Moment besetzten Elite PVA Einheiten die Steuerzentrale. Sie trennten den Komplex vom Stuenetz und sprengten das Gebäude. Skynet war nun autonom. Er begann im Morgengrauen des nächsten Tages seine Operation THOR.

Plan THOR sah die Eroberung und Nutzbarmachung der Industrie und Rohstoffförderung vor. Ferner war die Eliminierung der Drullischen Bevölkerung voran zu treiben und die Lieferung von Rohstoffen und Waren in Richtung des Herzens des Reiches zu unterbinden. Gleichzeitig erhoben sich

die im Westen stationierten PVA Truppen und stießen in Richtung der Hauptstadt vor. Einzig dem im Untergrund lebenden Rat der Weisen war es zu verdanken, daß wir die THOR Operation überlebten. Denn einzig und allein verfügte der Rat d.W. (der Weisen) über eine Anzahl veralteter MilOP Konsolen aus der Vor Skynetzeit. Alle bis dato produzierten Robotermodelle verfügten immer noch über die MilOP Linkanlage, die für die Verbindung zwischen Befehlshaber und Roboter sorgte. Da keiner die PVA Armee in dieser Hinsicht modifizierte, war das Ergebnis für Skynet sehr frappierend. Alle PVA Einheiten im direkten Wirkungsbereich der MilOP Konsolen wurden gestoppt und deprogrammiert. Der Rat d.W. nutzte die Gunst der Stunde und revoltierte mit den ehemaligen PVA Truppen gegen den Weltenrat. So übernahm der neue Rat der Weisen wieder die Macht im Lande. Skynet brauchte nicht lange, um sich auf die neue Situation einzustellen. Die neuen PVA Roboter hatten keine Linkanlage mehr eingebaut. Der Rat d.W. zog alle unter ihrer Kontrolle stehenden Truppen im Westen des Reiches zusammen und riegelte die Grenzen ab. Skynet benötigte nur zwei Monate für den Neuaufbau seiner Armee und deren Neustrukturierung.

Skynet versuchte nun, mit verschiedenen Vorstößen die Grenze zu überschreiten, wurde jedoch mit hohen Verlusten an Material immer wieder zurückgeworfen. Aber auch auf der Seite der Drullier waren die Verluste hoch. Während Skynet mit den Kapazitäten der Nord- und Ostterretorien reichliche Reserven unterhielt, um seine Verluste immer wieder zu ersetzen, sah die Logistik im Westen ganz anders aus. Rohstoffe für die Armeeproduktion wurden knapp. Verluste konnten nicht voll ersetzt werden. Aber das Hauptproblem waren die MilOP Offiziere. Die meisten waren an

Altersschwäche gestorben. Die noch verbliebenen alten ehemaligen Offiziere lehrten die Rekruten der neuen „Legio Imperia“ (Legio I.), die MilOP zu beherrschen. Aber die Theorie ersetzte nicht die Praxis. Die Praxis mußte auf dem Schlachtfeld erworben werden. Aber nur der Sieger hatte die Chance, daraus zu lernen. Denn das Ziel einer Schlacht war immer der Befehlsbunker der gegnerischen Armee. Ohne den Offizier an der MilOP Konsole oder dem Skynet-General-Modul auf der Gegenseite waren beide Armeen ohne taktischen Nutzwert. Da die Kapazitäten und Reichweiten der Befehlsstände auf beiden Seiten gleich groß waren, mußten beide Seiten immer die gleichen Taktiken verwenden. Im Aufmarschgebiet wurden die Befehlsstände eingerichtet, die Truppen mit Transportern in das Zielgebiet in Angriffsposition oder in eine Verteidigungsstellung gebracht. Ein Angriff bedeutete nicht nur die feindlichen Truppen zu bekämpfen, sondern auch Fabriken zurückzuerobern, die Produktion derselben auf die eigenen Bedürfnisse umzustellen und so Skynets Produktionsvolumen zu schmälern. Die vorhandenen Bodenschätze und Rohstoffe waren sicherzustellen, bevor der Gegner das Gleiche tat. Und so mußte Stück für Stück eine Befehlskette in die Richtung des militärischen Krisengebietes aufgebaut werden. Wenn die Kette einmal unterbrochen wurde, brach die Front zusammen.

Am Anfang des Krieges waren die Drullier fast immer in der Rolle des Verteidigers. Als Skynet feststellte, daß die Eroberung der Hauptstadt nicht ohne weiteres im Bereich seiner militärischen Optionen lag, versuchte er, die Industriegebiete nördlich der Hauptstadt zu besetzen. Da die Führung der Legio Imperia vorbereitet war auf diesen möglichen Plan, gerieten die PVA Kräfte an einen gut gedeckten Gegner und gingen in den Untergang. In der sogenannten „Schlacht an der

Elysium Brücke“ mußte Skynet den Verlust von 65% seiner Gesamttruppen hinnehmen. Die verbliebenen Truppen zog er in den Norden zurück, um sich selbst vor einem Vergeltungsangriff zu schützen. Statt nun schnellstens nach Norden vorzustoßen und den Komplex zu vernichten, rückten schnelle Truppenverbände der Legio Imperia in den Osten vor. Sie eroberten dort die von Skynet aufgegebenen Industrieanlagen und Rohstoffquellen zurück. In den folgenden zwei Monaten wurden die von der Legio Imperia gehaltenen Gebiete befestigt und hastig Armeeeinheiten produziert. Die ehemalige Propagandamaschinerie des Weltenrates wurde umkoordiniert, um den Massen des Volkes Aufklärung über die jetzige Situation zu bringen. Ungläubig schaute das Volk auf die Scherben seiner Zivilisation. Im ersten Kriegsjahr würden noch 1,5 Millionen Drullier sterben. Nur langsam gelang es dem Rat d.W., das Volk auf seine Seite zu ziehen. Die Unterhaltungsindustrie verlor ihre Kapazitäten zugunsten der Rüstungsindustrie. Energie und Rohstoffe wurden rationiert. Dieses stieß bei den „Brot und Spiele“ verwöhnten Drulliern auf schärfste Proteste. Es kam zu bewaffneten Auseinandersetzungen, die in bürgerkriegsähnliche Konflikte mündeten. Und wiederum einmal brachte sich unser Volk an den Rand des Abgrundes .

Einige Einheiten der Legio I. rebellierten und viele Drullier der einfachen Bevölkerung schlossen sich den Aufständischen an. Die Einheit der Nation wäre fast zerbrochen, doch Skynet beging einen taktischen Fehler in seiner Planung. Während der Rat d.W. mit den Aufständischen um die Kontrolle rang, drangen PVA Truppen über die Grenze und schlossen drei Divisionen der Legio Imperia ein. Da die Truppen nun eingekesselt waren, besetzte Skynet die drei Städte Inneria,

Vilodri und Rakna. Die Greuel, die die PVA an unbewaffneten Zivilisten verübte, waren unbeschreiblich. Nach zwei Tagen gab es diese Städte und deren Bevölkerung nicht mehr. Dieses brachte Rebellen und regierungsfreundliche Kräfte zur Raison. Durch geschickt gelenkte Propaganda richtete der Rat die Aufmerksamkeit des Volkes wieder auf die vergessenen Maschinen. Die Drullier mußten lernen, ihre Maschinen und Computer wieder selbständig zu beherrschen. Da Skynet Titans Truppen an die eingekesselte Legio I. gebunden waren, konnte er seine militärische Kampagne nicht fortsetzen. Weil er nicht genügend eigene Divisionen besaß, um die Legio im Kessel zu halten und in Richtung der Hauptstadt vorzustößen, mußte er erst die Legio I. Einheiten vernichten. Während dieser Zeit schaffte es das Volk, die militärische Produktion zu vervierfachen. Beide Seiten warfen nun unaufhörlich Division auf Division in die Schlacht im Norden. Der Kessel wurde aufgebrochen, um die reduzierten Roboter der Legio I. aufzustoßen. Erbittert versuchten beide Seiten, die Übermacht zu erringen und Armee auf Armee wurde nach Norden beziehungsweise Süden in Marsch gesetzt.

Die neuen Militärs des Rates d.W. schätzten in ihrer Unerfahrenheit, daß nun ein Gleichstand gehalten werden könne. Und daß dadurch die Truppenstärke soweit aufgestockt würde, daß es möglich sei, die PVA im Norden gebunden zu halten, wichtige Rohstofflager im Osten logistisch an das Reich anzuschließen und durch die daraufhin größeren Produktionskapazitäten die Vernichtung von Skynet-Titan in den Bereich des Möglichen rücken zu lassen. Die Einschätzung der Militärs war zu euphorisch. Die neuen Offensiven zeigten, daß Skynet zu sehr unterschätzt worden war und sehr viel über Kampfstrategie und Taktik dazugelernt hatte. Ein halbes Jahr später

wendete sich langsam aber unaufhörlich unser Schlachten-glück. Die meisten MilOP Offiziere waren in der Schlacht gefallen und die neuen Kadetten waren für den kampf-erprobten Feind keine Gegner mehr. Weite Teile des Ostens fielen wieder an Skynet zurück. Glücklicherweise wurden im Süden neue Rohstoffquellen entdeckt; die anlaufende Förderung und Veredelung kompensierte zu 65% die Verluste aus den östlichen Quellen und Minen. Aber es war abzusehen, daß es nur noch eine Frage von wenigen Jahren sein würde, bis sich unser Schicksal besiegeln wird. In Anbetracht dieser Tatsachen beschloß der Rat der Weisen das ehrgeizige Weltraumforschungsprojekt „Mercenary“. Die verzweifelte Suche nach intelligentem, aggressivem und kriegerischem Leben in den Weiten der Galaxis. Denn unsere Zeit lief uns immer schneller davon.

## **Erläuterung zu Mercenary**

(Eine abschließende Bemerkung zur Zukunft)

In der Altvorderen Zeit lüftete die Wissenschaft das Geheimnis des Teleportierens. In der Theorie war es möglich, Gegenstände beliebiger Größe von einem Ort zu einem anderen zu teleportieren, sofern zwischen diesen Plätzen eine gerade, freie Sichtlinie bestand. In der Praxis funktionierte der „Xavier Effekt“ (benannt nach dem Entdecker) nicht, da sich die teleportierten Gegenstände am Empfangsort in ihre molekularen Bestandteile auflösten. Es war dabei egal, ob es sich um tote Materie oder organisches Material handelte. Nach vielen verschiedenen Fehlschlägen wurde das Experiment mangels staatlicher Unterstützung stillgelegt. Der Wissenschaftler Xavier ging in ein privates

Forschungsunternehmen und arbeitete weiter an der Lösung des Problems. Fünf Jahre später gelang ihm der Versuch in einer Vakuumkammer. Nach diesem Durchbruch wurde der „Xavier Effekt“ von der in den Kinderschuhen steckenden staatlichen Raumfahrt angekauft. Die dortigen Techniker und Wissenschaftler sahen in dem Projekt die Möglichkeit, sich aus der technologischen Steinzeit der Raumfahrt hinauszukatapultieren. Jetzt erst flossen gigantische Geldbeträge in die Raumfahrt. Dreieinhalb Jahre später wurde eine Feststoffrakete in die Umlaufbahn des Planeten geschossen. An Bord war das Experimentalraumschiff XA-15 mit seinem Piloten Gidion. In der planetarischen Umlaufbahn wurde die XA-15 von der Rakete abgetrennt und der Teleporterantrieb gezündet. Gidion erreichte mit dieser Teleporterfähre eine für damalige Verhältnisse nicht messbare Geschwindigkeit, die später mit doppelter Lichtgeschwindigkeit angegeben wurde. Es war jedoch Gidions erster und einziger Erfolg, denn es war der Tag vor dem Attentat von Beldahr.

Der Rat d.W. hatte, wie bekannt, viele der Altvorderen Technologien in unsere Zeit gerettet, darunter auch den „Xavier Effekt“. Er geriet mangels Interesse in Vergessenheit. Erst mit dem „Mercenary Projekt“ gewann er wieder an Bedeutung. Basierend auf den verbliebenen Bauplänen des historischen XA-15 entwickelte Dynatix mit Hilfe der Arollo CAD-Computer die Phönix-Fahren. In kürzester Zeit wurden 600 Stück der Phönix Hyperraumfähren unter größten Anstrengungen gebaut. Dieses Weltraumgefährt wird durch einen Demon R-1 Robopiloten gesteuert und trägt im Inneren eine komplette Allroundproduktionsfabrik mit einem Labor. Folgendes sollten die Hyperraumfähren leisten können: Fremde Welten, die intelligentes Leben mit einer Computer-

Industrie ähnlich der unserigen aufweisen, finden, dann einen Simulator produzieren, der den Verhältnissen auf diesem Planeten angepaßt werden mußte. Mittels des Simulator-systems wird für den dortigen Benutzer unwissentlich unsere militärische Situation wiedergespiegelt. Dadurch müßte der Demon-Pilot in der Lage sein, geeignete Kandidaten für unser Projekt zu finden. In dem Fall, daß einer der Außerplanetarier diesen „BATTLE ISLE TEST“ besteht, soll er sofort zu unserem Planeten überführt werden. Die Wahl der Mittel, die ihn zur Zusammenarbeit bewegen, sind frei. Sollte eine der Fähren tatsächlich außerplanetarisches Leben finden, daß in die von uns benötigte Matrix paßt, wird sie hoffentlich in der Lage sein, militärisch gegen Skynet Titan zu bestehen. Denn in nicht allzu ferner Zukunft werden wir selbst dies nicht mehr vermögen. Im Projekt „Mercenary“ liegt unsere ganze Hoffnung auf das Überleben unseres Volkes.





**DIE  
SCHLACHT  
AN  
DEN  
GOLDMEERKLIPPEN**



# Die Schlacht an den Goldmeerklippen

## PROLOG

Walter Harris war auf dem Weg von seiner Arbeit als Programmierer bei Exoono Inc zu seinem favorisierten Softwareladen, dem Playground. Er überquerte die Mainstreet, ging an Bob's Delikatessenladen vorbei und betrat den Playground. Lou Walker schaute von seiner Lektüre auf und begrüßte Walter: „Hi Walter, alles klar Mann?“

„Hi, Lou, ich hoffe du hast meine Bestellung aus Deutschland bekommen? Ich warte immer noch auf Great Courts 2.“

„Du hast echt Glück, Walter. Es ist heute mit der Airmail gekommen.“

Lou kniete nieder und holte aus seinem Ladentisch das Softwareprogramm.

„Bezahlt hast du ja im voraus.“

Walter nahm die Verpackung entgegen und betrachtete die Bilder und den Text auf der Rückseite. „Sonst noch etwas Neues?“ Er wanderte zwischen den Regalen umher und betrachtete die verschiedenen Spiele, konnte sich aber nicht zu dem Entschluß durchringen, ein Spiel zu kaufen, da die meisten Spiele für ihn uninteressant waren. Er bevorzugte mehr Rollenspiele, Strategiegames, und ab und zu reagierte er sich auch an einem streßigem Action Spiel ab. Aber für seinen Geschmack gab es zu wenig Software. Selber Spielesoftware zu schreiben war für ihn als Programmierer nicht schwer, aber wer den ganzen Tag an UNIX oder CRAY Systemen programmiert, hat natürlich keine Lust, dies auch noch zu Hause zu tun. Seine Arbeit nahm er deshalb nie mit

nach Hause, auch wenn das seinem Chef nicht gefiel. Lou schob ihm ein neues Produkt in einer glänzenden Verpackung über die Ladentheke zu. „Ich habe dies heute morgen mit der Post bekommen. Ich habe es nicht geordert und kann es auch nicht reklamieren, da kein Absender auf dem Paket aufgeklebt war. Im Paket selber war noch nicht mal eine Rechnung. Das ist typisch für Erik.“

Walter fühlte sich auf magische Weise angezogen. Kaum berührten seine Finger das Zellophan, ging ein kleiner Funke von diesem aus und versetzte ihm einen kleinen elektrischen Schlag. Im selben Moment wurde ihm gewahr, daß er ein solches Material noch nie berührt hatte. Fasziniert betrachtete er, wie seine Finger das unbekannte Material streichelten, ohne daß ihm dieses überhaupt bewußt wurde. Der von ihm erzeugte elektrische Strom, der durch die Reibung entstand, wurde so groß, daß das von ihm erzeugte elektromagnetische Feld den Analyse-Chip verborgen in der Diskette im Inneren der Verpackung aktivierte. Der Chip sandte einen Strom von Informationen an die Fähre im All, die anzeigten, daß er nun aktiv geworden war. Der Chip erzeugte, als er aufgeladen war, einen schwachen Impuls, der die Innenwände der Verpackung traf und dort für eine Veränderung in der molekularen Struktur sorgte. Dies alles dauerte nur einen Wimpernschlag lang.

Lou sah nur, daß Walter für einen Augenblick blinzelte, sich seine Pupillen für einen Moment unnatürlich weiteten, dann sprach er: „Lou, ich würde gerne dieses Spiel auch noch mitnehmen. Wieviel muß ich dir dafür noch bezahlen?“

Lou kratzte sich seinen Drei-Tage-Bart „Das ist ein Problem Walter, ich weiß den Verkaufspreis nicht.“ Walter setzte sein Sonntagslächeln auf und strahlte auf Lou herab, „ Weißt du,

alter Junge, ich werde dir einen Blankoscheck hierlassen. Wenn du den Preis erfährst, kannst du die Summe eintragen und so muß ich nicht lange darauf warten. Na, was meinst du?“

Skeptisch betrachtete der Besitzer des Playground seinen fröhlichen Kunden. Sonst war Walter immer etwas reserviert, fast schon introvertiert, aber nun das. Lou schüttelte innerlich seinen Kopf, „man lernt doch nie aus“. Er ging in Gedanken seine bis dahin getätigten Einnahmen durch und kam zu dem Schluß, daß er es sich finanziell leisten konnte, erst in einer Woche das Geld einzunehmen. Erik, seinem Großhändler, würde er gleich, wenn Walter weggegangen war, auf die Füße treten. „Ist ein Deal, Mann. Du brauchst mir keinen Scheck zu geben. Komm einfach nächste Woche wieder vorbei, bis dahin habe ich den Preis für...“ Er nahm Walter die Verpackung ab und schrieb sich in seiner geschnörkelten, nach unten geschwungenen Handschrift den Titel auf „...Battle Isle, ist in Ordnung.“ Er gab das Spiel wieder Walter in die Hand. „Vielen Dank, Lou. Ich werde dich jetzt in deinem Trödeladen verlassen“ Er lachte leise und gab Lou zum Abschied seine Hand. „Auf Wiedersehen, Lou, wir sehen uns.“ Er formte mit seiner Hand einen imaginären Revolver und zielte auf Lou, der das gleiche tat. Er drehte sich um und verließ das Playground. Lou betrachtete die Rückseite des jungen Mannes, der sich von ihm entfernte und dieses letzte Bild von Walter Harris brannte sich ihm tief in sein Gedächtnis ein. Walter, vor seiner Türe stehend, die durch die Wolken brechende Sonne sich spiegelnd auf seinem Haar, die Knitterfalte auf seinem Hemd wie eine Landkarte von Neuseeland. Es sollte zehn Jahre dauern, bis Lou seinen besten Kunden wiedersah.

Der Morgen dämmerte langsam heran und Katai (Major) Barlok fühlte den Morgenfrost an seinen Beinen heraufkriechen. Er stand aufrecht stehend an den Klippen von Katz'hul, die am golden schimmernden Meer lagen, woher es auch seinen Namen hatte. Er richtete sein Optikglas auf die Verteidigungsstellungen, die unten an den drei Stränden sich noch im Aufbau befanden. Durch die Optik waren die riesigen Geschützstellungen sichtbar, die ihre Mündungen in Richtung der See gerichtet hatten. Noch ein paar Stunden und die Stellungen wären aus der Luft nicht mehr zu entdecken, dachte er. Barlok war ein Mittfünfziger, groß und hager, gekleidet in einem viel zu großen Kampfanzug schaute er nervös immer wieder periodisch auf seinen Chronometer. „Verdammt“, entfuhr es ihm, der Bunker und Kommandostand war immer noch nicht fertig. „Ordonanz zu mir!“ brüllte er einen seiner Garde R-1 an und konnte seine Wut nur mühsam unterdrücken. Der Garde R-1 aktivierte sein InterCom und sprach mit dem provisorischen Leitstand, der sich neben dem Bunker in einem Zelt befand. Sofort löste sich seine Ordonanz, ein R-1 Stabsmodell von den dort befindlichen Terminals, marschierte auf ihn zu, salutierte und meldete:

„Katai, die Kommunikationsleitungen sind verlegt, der Lithiumreaktor ist in wenigen Minuten hochgefahren und dann erfolgt sofort der Anlagencheck. Dann können wir sofort den Leitstand in das Innere des Kommandobunkers verlegen, Katai.“

„Wie lange soll ich hier noch stehen? Skynets PVA wird nicht auf mich warten. Und wenn sie uns hier ohne funktionierenden Befehlsbunker erwischen, dann ergeht es uns schlecht.“

Was meldet SpaceSatControll?“

„Die Verbände des Feindes stehen noch 20 Parsek (etwa 16.5 KM) von unserer ersten Linie entfernt und vom Meer aus kommen vom Osten her starke Marineverbände auf uns zu.“

„Sind unsere Schlachtschiffe einsatzbereit? Und wie ist die Lage bei den Flugabwehrbatterien?“

„Unsere maritimen Verteidigungskräfte stehen bereit, die feindliche Flotte abzufangen, bevor es den Transportern gelingt, die Landungsboote zu Wasser zu lassen. Die Flugabwehrbatterien sind voll aufmunitioniert und haben über InterCom Einsatzbereitschaft signalisiert.“

„Gut, melde sofortigen Vollzug, sobald die MilOP Konsole einsatzbereit ist.“

Die Ordonanz verbeugte sich und stapfte in Richtung des kuppelartigen Bunkers zurück. Barlok aktivierte sein InterCom und schaltete sich in die Kommunikationsleitung des nördlichen Verteidigungs-Blocks ein.

„Werger, melden sie sich!“

Das statische Rauschen des InterComs erfüllte die Stille, die über den Klippen lag, er betrachtete die Doppelsonne, die sich langsam über den Horizont schob und die ersten Strahlen brachen sich an seinem Kommunikator. Das Rauschen versiegle, als Neokatai (Unteroffizier) Werger sich meldete.

„Hier Werger. Katai, was wünschen sie bitte?“

„Wie sieht es bei ihnen aus - haben die Pioniere die Stellungen fertiggestellt?“

„Jawohl Katai, wir sind gerade dabei, in unsere Stellungen zu ziehen, in einer Stunde sind wir hier fertig und dann kann von mir aus die PVA antanzen, wir werden sie gebührend empfangen.“ Barlock dachte einen Moment nach. „Werger,

dies hier ist kein Spaß, auch wenn sie es dafür halten. Unsere logistische Basis und die drei großen Industriekomplexe, die 50 Parsek im Süden liegen, dürfen der PVA nicht in die Hände fallen. Wir haben die Order der Generalität, hier Skynets Vorstoß in Richtung der Fabriken oder in Richtung der Hauptstadt zu verhindern. Und mir scheint, sie sehen unsere Situation hier etwas zu sorglos. Nordwestlich von hier steht Giderack mit seinem Legio-XIX Korps und erwehrt sich seit zwei Tagen der 63. PVA Division, die nach den neuesten Meldungen die ersten zwei Frontabschnitte überrannt hat. Tristinus mit seinem 34. Panzerkorps, das zum Ersatz dorthin geschickt wurde, hat ununterbrochene Angriffe durch CAS Firebird Kampfhubschrauber erfahren, er verlor 54% seiner Panzer. Und nun versucht Skynet auch noch, über die Ostflanke an sein Ziel zu kommen. Aber wir stehen zwischen ihm und den Fabriken und uns muß er erstmal besiegen. Wie schätzen sie denn unsere Lage ein, Neokatai?"

„Nun ja, wir haben uns hier an der militärisch günstigsten Stelle festgesetzt. Die einzige Möglichkeit, hier an der gesamten Küste Truppen anzulanden, sind die Strände unterhalb der Katz'hul Klippen. Aber die PVA Truppen, die von Norden auf uns zu marschieren, machen mir ernsthafte Sorgen. Unsere Satellitenaufklärung konnte definitiv keine klaren Berichte liefern, sie vermuten dort aber fünf Divisionen gepanzerte Einheiten plus drei Luftlandedivisionen, von denen man nicht weiß, ob es sich wiederum um gepanzerte Einheiten handelt. Wir werden also in spätestens 5-6 Stunden hier einen tollen Tanz erleben.“

„Ja, ich schätze auch. Ich wünsche ihnen viel Glück, Neokatai. Melden sie sich, sobald die feindlichen Truppen in unsere Ortung kommen. Ende und Aus!“

„Viel Glück im heißen Stuhl, Ende und Aus.“

2 Parseks weiter nördlich wendete sich Neokatai Werger vom Sendeterminale ab und dachte über die Unterhaltung mit Barlok nach. Er befand sich in dem Verbindungsleitstand-Nord, was bedeutete, daß dort das obere Ende der Auffangstellung war. In seinem Bunker herrschte geschäftiges Treiben. R-1 Operatoren bedienten die Luft-Bodenauffassungsgeräte, hielten mit der Satellitenkontrolle Verbindung. Ebenso hielten sie die wichtigste Verbindung, die mit der MilOP, aufrecht. Ohne seinen Verbindungsleitstand konnte Barlok den nördlichen Abschnitt nicht dirigieren. Er selbst war erst spät zur Legio Imperia gestoßen und hatte die ersten Kampagnen von Skynet noch nicht selbst miterlebt. Einzig und allein der MilOP Schule in Durgah verdankte er all sein militärisches Wissen. Im Simulator hatte er schon an die hundert Schlachten geschlagen und nur sehr wenige davon verloren. Alte verknöcherte Männer, mit alten und verknöcherten Methoden lehrten die Kadetten in der Kunst des Krieges. Aber die Alten waren nichts gegen einen Katai Barlok. Hatte er nicht am Anfang des Krieges die Konsolen aus den Museen geholt? So wurde die Legende erzählt. Er und einige Andere erkannten die Gefahr und konnten die anrückenden PVA-Truppen mit den antiquierten Computerkonsolen umprogrammieren und so Skynet-Titan das Gros seiner Truppen entreißen. Oder die Sage vom mörderischen Vorstoß in den Kessel von Sikatar, der durch eine glänzendes Manöver aufgehebelt wurde, was zur Folge hatte, daß Skynet an diesem Tage geschlagen wurde. Werger wuchtete seinen feisten, fast schon kugelrunden Körper in seinen Sessel, der in der Mitte des Bunkerraumes stand. Vor ihm an dem Hauptkontrollterminal arbeiteten zwei Techniker. Sie waren damit

beschäftigt, die neuen Platinen in das Terminal einzubauen, damit der Leitstand funktionstüchtig wurde. Ausdruckslos beobachtete Werger die beiden, wie sie die Platinen in das Terminal verschraubten und ihm mit einem Nicken signalisierten, daß der Bunker einsatzbereit sei.

„Katai, hier Werger. Verbindungsleitstand ist einsatzbereit, erwarte MilOP Einlinkverfahren.“

„Verstanden, Werger halten sie sich bereit für Einlinkverfahren.“

Barlok schritt mit federnden Schritten auf seinen Bunker zu und befahl den Pionieren, den provisorischen Leitstand abzubauen und in den Bunker zu verlegen. Nach wenigen Minuten meldete seine Ordonanz den Vollzug. Er betrat das Innere des Bunkers. Der Bunker war ausgerüstet mit Elektronik, die sich bis zur Decke türmte. Aber das Augenscheinlichste war die simple kleine Konsole, die, in der Mitte des Raumes aufgebaut, in einer Sessel-Tisch Kombination stand. Er setzte sich hinter die Konsole, stülpte sich das InterCom über seinen Kopf und stöpselte es in die Konsole ein.

Er wandte sich an die neben ihm stehende Ordonanz: „O.K., Bunker ist von Allen zu räumen und von außen zu versiegeln.“

Die Ordonanz und die R-1 Techniker verschwanden aus dem Bunker. Mit einem dumpfen Zischen, das in seinen Gehörgängen Unterdruck erzeugte, wurde die äußere Tür geschlossen. Barlok entspannte sich und sprach in das InterCom:

„Energie ein.“

Der Bildschirm der Konsole flackerte auf, als die MilOP ihr System hochfuhr, während die im Bunker verteilten Sende- und Empfangsanlagen und Energiekonverter ihren Dienst

aufnahmen. Der Bildschirm zeigte eine topographische Karte des Kampfgebietes, worauf alle die Truppen angezeigt wurden, mit denen er im Moment in Verbindung stand.

„LinkSet zu Block Nord „

Auf dem Bildschirm wurde die Karte von dem Schriftzug überlagert „LinkSet bereit.“.

„Werger, LinkSet einleiten!“

„Habe verstanden, LinkSet wird eingeleitet.“

Die nördlichen Flugabwehrbatterien, die Infanterie und das 18. Panzerregiment leuchteten auf seinem Schirm auf und die Konsole verkündetet „LinkSet aufgebaut“.

„Gut, Werger, alles in Ordnung; melden sie sich, sobald sie Ortung haben.“.

„Aye, Aye Katai. Ende und Aus.“.

Alles lief nach Plan, seine Armee war einsatzbereit, alle Systeme in Ordnung und jetzt mußte nur noch Skynet sich die Zähne an ihm ausbeißen.

In der Einsamkeit des Bunkers schaute Barlok auf den Kartenschirm und betrachtete den roten Punkt, der auf der Karte vor wenigen Minuten erschienen war. Ein roter Punkt bedeutete, daß die Computer, die die Luft-Bodenüberwachung leiteten, sich nicht schlüssig waren, was da nun aufgetaucht war.

„Verteidigungsmatrix Set. Volle Bereitschaft.“

Innerhalb weniger Millisekunden meldeten alle Einheiten Vollzug.

„MilOP bereit.“

In der Fläche vor der Konsole wurde das Eingabegerät für schnelle Befehlsübermittlung (Joystick) ausgefahren. Barlok nahm das Gerät in die rechte Hand.

Die roten Punkte fächerten auf der Karte auseinander, als

Wergers Stimme sich über das InterCom meldete „Katai, das sind G-2 Gigant Transporter, tun sie doch etwas!“

Barlok fluchte vor sich hin und dirigierte sofort den Cursor per Joystick auf die Flugabwehrbatterien und gab in rascher Folge Feuerkoordinaten ein. Jetzt wurden auch die roten Punkte als Icon dargestellt und er bekam die erste Übersicht auf das, was da auf ihn zukam.

Zwei Wellen von Transportern und ebensoviele Mosquito Jäger und Raven Bomber, die die Transporter schützen sollten, kamen auf ihn zu. In Sekunden ließ er seine Jägerstaffeln aufsteigen, um sich um die feindlichen Flugzeuge zu kümmern. Gleichzeitig tauchten von der Seeseite her aus der rechten oberen Ecke des Bildschirms die feindlichen Marinestreitkräfte auf. Zwei Marauder Tragflächenboote, vier Flugzeugträger des Typs Pegasus, drei Fortress Schlachtschiffe, zwanzig Baracuda U-Boote und dreißig Amazon Landungsboote.

Eine Bewegung mit dem Joystick und schon feuerten die Küstenbatterien auf die feindlichen Schiffe. Seine kleine Flotte von elf Marauder Booten löste sich aus dem Küstenbereich und hielt auf die Flotte zu. Sein Blick fiel wieder auf den nördlichen Bereich - zwei seiner Flugabwehrbatterien waren zerstört. Die anderen sechzehn Stück schossen augenscheinlich die Transporter in Stücke, bevor sie ihre tödliche Ladung ausspeien konnten. Allerdings waren seine Jäger vollkommen vernichtet worden, während die PVA mit ihren verbliebenen Bombern seine Stellungen bombardierte. Er koordinierte die Flugabwehr auf die neuen Ziele und beobachtete, wie der Rest der PVA Luftwaffe zusammengeschossen wurde. Mehrere kleine Punkte blitzten auf, als seine Torpedoboote von den Fortress Schlachtschiffen einfach

weggewischt wurden. Er bemerkte, daß zwischen ihm und den Landungsbooten nur noch die drei Strandstellungen an der Küstenverteidigungsfront vorhanden waren.

„Werger, melden sie sich. Erbitte Statusreport.“

„Halt... gut,-,- Stel:-,ungen nur mäßig Besch,-,-,digt melde 65%,-,-,-reitschaft. Inter.-,-,-,- treffer.“

„Verbindung ist sehr schlecht, habe aber verstanden. Ende“.

Auf dem Meer schoben sich die Schlachtschiffe vor den feindlichen Verband und begannen, die Strandstellungen unter Beschuß zu nehmen. Mehrere Batterien fielen aus. Eines der Schlachtschiffe zerbarst in einer gigantischen Explosion. Auf einem der Flugzeugträger traf eine der Granaten das Flugdeck und die vollgetankten Flugzeuge explodierten. Die Folgeexplosionen erschütterten den Träger und verwandelten ihn in eine schwimmende Fackel. Der steuerlos gewordene Träger scheerte einen Zerstörer unter und trieb dann in Richtung Norden davon. Die anderen Träger starteten ihre Flugmaschinen, die sofort auf die Küstenstellungen zuhielten. Barlok lief der Schweiß den Nacken hinunter. Er aktivierte die Küstenflugabwehr und wendete den Blick auf den Nordabschnitt.

„Verdammt, Katai, eine neue Welle von Transportern kommt über den Horizont. Tun sie etwas, wir stehen hier auf dem Präsentierteller.“

„Bewahren sie Ruhe, Neokatai.“

Aktivieren der Flugabwehrbatterien auf die neusten Ziele und den Meeresabschnitt beobachten waren eins. Die die feindlichen Bomber markierenden Icons legten sich über die Flugabwehrbatterien und die vorderen Geschütz- und Infanterieabteilungen. Mit Entsetzen beobachtete Barlok, wie sich die verbliebenen Batterien der Fla in Atome auflösten und

mehrere der Infanterieicons aufleuchteten und verschwanden. Eine Bomberschwadron hielt auf den Verbindungsbunker zu, in dem Werger saß.

„Werger, raus aus dem Bunker, Bomber!“

Der Schrei galt noch in seinen Ohren, als Werger mit einer für seinen schweren Körper blitzartigen Geschwindigkeit zur Schleuse eilte, den an der Tür befestigten Heat-Blaster an sich riss und versuchte, die Türe zu entriegeln und zu öffnen. Die Sekunden liefen für ihn wie in einem Hologramm ab. Er empfand es, als würde er neben sich selbst stehen und wie ein Zuschauer im Holo die Akteure beobachten. Er nahm die großen, dunklen Schatten, die über den Bunker rasten, nicht wahr, hörte nicht das Heulen der Stabilisatoren an den niederkommenden Bomben. Das einzige, was er spürte, war das Keuchen seines Atems, das Brennen in den Lungen und der kalte Schweiß, der an seinem Rücken hinab perlte. Im Moment der Explosion erreichte er die Schützengräben und ließ sich auf die dort liegenden R-1 Demon fallen. Heiß wehte der Explosionswind über ihn. Den Schlag in den Rücken, der ihm den Atem raubte, registrierte er kaum. Erst als er auf dem Boden des Grabens aufschlug, entfuhr ihm ein schriller Schrei. Er blickte zum Himmel empor und sah, wie über ihm weiße Tupfen am Firnament erschienen. Mühsam sich aufrappelnd versuchte er, in sein InterCom zu sprechen.

„Fallschirmjäger, Katai. Sie werfen Fallschirmjäger ab. Hören sie mich?“ Er schaute an seinem Arm herab und sah, daß sein InterCom durch Bombensplitter zerstört war. In der Nähe explodierten weitere Bomben. Fauchend jagten die Splitter über die Gräben hinweg. Dann war es plötzlich Still. Er blickte über den Graben und sah, wie überall um die Stellung herum die Fallschirmjäger landeten. Er packte seinen Blaster

fester und sprang aus dem Graben.

Barlok sah auf seiner Konsole, daß das Symbol von Wergers Bunker verschwand. Hoffentlich kam er heraus, fuhr es ihm durch den Kopf. Mehrere feindliche Infanterie-Symbole kristallisierten sich direkt neben den Schützengräben.“ Oh, verdammt, Fallschirmjäger“ entfuhr es ihm. Die in den Gräben liegenden R-1 Demons waren wehrlos, ohne den Verbindungsbunker konnte er sie nicht mehr befehligen. Hilflos sah er zu, wie ein Großraumtransporter nach dem anderen landete und seine Ladung in seine zerschlagenen Stellungen auslud. Seine drei Küstenstellungen zeigten schon Anzeichen von Auflösung. Die Geschütze waren durch die Marine und die Flugzeugträgermaschinen sturmreif geschossen, seine Panzer kaum mehr vorhanden und die verbliebene Infanterie entweder im Sande verschüttet oder aus ihren Stellungen herausgebombt. Die Landungsboote kamen nun näher und seine restlichen Küstentruppen eröffneten auf seinen Befehl das Feuer auf sie. Im Norden formierten sich die Panzer und Infanterietruppen und stiessen auf seinen Bunker vor. In wenigen Sekunden würden sie an seine Türe klopfen. Erste Landungsboote liefen an den Stränden auf und luden Infanterie und Panzer ab. Das Gefecht war kurz und heftig, dann hatte die PVA sich ihren Brückenkopf erobert. Müde sank Barlok in seinen Sessel zurück. Er schaute traurig auf die Konsole. „Power out“. Dies ist mein letzter Befehl, dachte er wehmütig. Er stand auf, reckte sich kurz und trat an den Waffenhalter heran, der an der Wand befestigt war. Er schaute sich die verschiedenen Infanteriewaffen an und wählte ein Projektilgewehr des gleichen Typs der Demon R-1 aus. Er schob ein Magazin in die Waffe, entsicherte sie und richtete ihre Mündung auf die

Schleuse. Er hatte jetzt alle Zeit der Welt.

## EPILOG

Mit einem Ruck erwachte Walter auf seinem Drehstuhl. Der vor ihm auf dem Schreibtisch stehende Computer zeigte noch immer die Nachricht. Die Nachricht, die sich ewig wiederholend nur eins verkündete, die Botschaft seines Sieges über den Computergegner. Mühsam versuchte Walter, seine Gedanken zu ordnen. Offensichtlich hatte er dieses Spiel gespielt. Gut, das war schon mal ein Punkt. Er blickte auf seine Wanduhr und erschauerte. Mittwoch Nacht 10:00 Uhr. Ungläubig die Uhrzeit anstarrend rekapitulierte er, daß er Montag zur Abendzeit das Playground in Wichita verlassen hatte. Zweiundfünfzig Stunden hatte er hier gesessen und gespielt. Neben dem Computer lagen Berge von leeren Hamburgerverpackungen und Dutzende von Getränkedosen. Er hatte also auch etwas gegessen, aber erinnern konnte er sich nicht. Er stand auf und ging auf schmerzenden Beinen in die Küche. Der Kühlschrank stand offen und war abgetaut. Was war hier los? Er war nach Hause gekommen und in die Küche gegangen und wollte sich dort ein Sandwich machen. Unterwegs zum Kühlschrank riß er die Zellophanhülle ab und warf sie in den Abfalleimer. Dann, erinnerte er sich, hatte er die Schachtel geöffnet, um einen Blick hinein zu werfen. Genau, dieser Geruch, der von der Verpackung ausging. Es roch sehr merkwürdig, als er ihn einatmete. Wie saure Milch oder Joghurt. Und es dauerte nur einen Moment. Er war zum Kühlschrank gegangen und wollte sich... . Verdammt, was war los hier! Er kehrte in sein Computerzimmer zurück und betrachtete den Bildschirm. Er hatte scheinbar den Computer

besiegt. Er drückte die rechte Maustaste, der Bildschirm wurde schwarz und eine Fanfarenmelodie ertönte.

Gleichzeitig übermittelte der Analyse-Chip die Botschaft des Erfolges zu dem in der Umlaufbahn wartenden R-1 Piloten. Er registrierte die Nachricht, errechnete den Kurs zum Signal und setzte die Fähre zur Landung an.

Langsam sich setzend betrachtete Walter die Schwärze des Monitors und lauschte seiner Siegesfanfare. Was wird mein Chef sagen? Ich habe das noch nie erlebt, daß mich ein Spiel so gefesselt hat, daß ich zwei Tage ununterbrochen gespielt habe. Aber warum kann ich mich nicht daran erinnern? Mir fehlen zwei Tage meines Lebens! Er erhob sich aus seinem Stuhl und ging hinüber ins Bad und ließ die Badewanne volllaufen. Zurückkehrend an den Computer hörte er ein Geräusch und blickte durchs Fenster in die Finsternis. Er konnte nichts erkennen. Plötzlich registrierte er, wie seine Haustür aus den Angeln gerissen wurde und jemand in sein Haus eindrang. Er drehte sich um und sah den Eindringling auf sich zu kommen...

Fortsetzung folgt



III

**AKTE MERCENARY**

*VERTRAULICH*



## **Abschrift der Rat d.W. Versammlung**

Gidiho (Ratsführer): Meine Herren, ich begrüße sie und danke ihnen, daß sie alle so kurzfristig hier erscheinen konnten. Das einzige Thema unserer Versammlung ist das „Projekt Mercenary“. Wie ihnen bekannt ist, wurde das Projekt deshalb ins Leben gerufen, weil wir bald nicht mehr in der Lage sind, militärisch gegen die von Skynet Titan kontrollierten Einheiten zu bestehen. Deshalb suchen wir nach außerplanetarischem Leben. Die von uns entwickelten Hyperspeed Fähren haben die Tiefen des Alls durchkreuzt und einige Welten entdeckt, die intelligentes Leben tragen.

Adonaris: Ja, ja, das ist uns bekannt (leises Lachen). Sie haben zweihundert Welten entdeckt, aber keine von ihnen paßt in das Matrixmuster. Ich habe ihnen von Anfang an gesagt, daß Gidiho mit seinem verrückten Plan keinen Erfolg haben wird. Wir hätten besser das für „Mercenary“ benutzte Geld dazu verwandt, das Skynet Titan II Modell so zu bauen, wie ich es vorschlug. Denn nur eine Maschine kann eine Maschine besiegen.

Filkaris: Na klar, wir haben ja nur einen Computer, der uns umbringen will. Und der macht das so schlecht, daß wir noch einen brauchen, damit sie sich die Arbeit teilen können.

Gidiho: Wenn wir uns streiten, gewinnt am Ende nur Einer und das wird niemand von uns sein. Wir hatten Erfolg! Ja, Erfolg meine Herren. Unter den Milliarden Welten haben wir eine Welt gefunden, die in das Muster paßt. Eine unserer Fähren entdeckte im Sektor Alpha Zulu einen von intelligenten

Wesen bevölkerten Planeten, die uns in vielerlei Hinsicht ähneln. Auf diesem Planeten, von ihren Eingeborenen genannt „Erde“, leben mehrere Individuen dieser Gattung, die es für uns schaffen könnten. Die letzten Simulatortests waren zwar negativ, aber die meisten von ihnen sind nur ganz knapp vor dem Ende der Prüfung gescheitert.

Figasaur: Was - nur einige Lebewesen sind in der Lage, uns zu helfen, und diese Wesen haben noch nicht mal den Test bestanden? Ich habe eine Armee von Außerplanetariern erwartet und nicht nur einige wenige. Wieviele sind denn für sie ein paar?

Gidiho: Vor wenigen Minuten ist eine Hyperraumfähre gestartet, um diejenige, die um diesen Planeten kreist, abzulösen und die am besten geeigneten Wesen hierhin zu entführen, vorausgesetzt, daß sie die Prüfung des Simulators schaffen. Sie ist frühestens in einer Woche mit unseren Kandidaten wider Willen wieder zurück. Erst dann, meine Herren, werden wir sehen, ob unsere Investition sich gelohnt hat.

Adonaris: Und wenn sie sich nicht gelohnt hat, Ratsführer, was machen wir dann?

Gidiho: Ich glaube, dann haben wir in ziemlich kurzer Zeit alle keine Kopfschmerzen mehr. Alles, was wir jetzt noch tun können, ist hoffen, hoffen, daß wir noch eine Chance haben. Wir sehen uns wieder in einer Woche, meine Herren. Die Versammlung ist beendet.

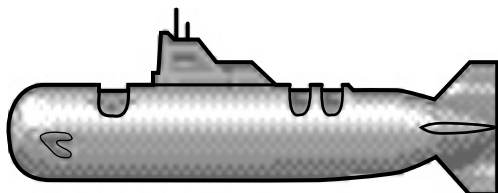
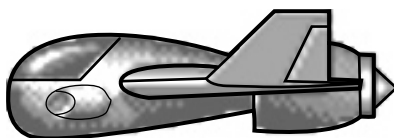
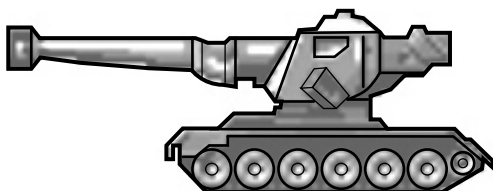




# WAFFENBUCH

---

**HEER • LUFTWAFFE • MARINE**



TDV für die  
Gefechtskonsolen  
CombatControl /1-80 &  
CombatControl /1-90 unter  
BB-DOS / SGOS Release 7.0.  
VS - nur für den Dienstgebrauch.

# **„WAFFENBUCH“**

---

by thomas hertzler  
lektor thorsten knop  
copyright © 1991 blue byte

# **DIESES BUCH GEHÖRT:**

---

(Vollständig ausfüllen.)

NAME:

---

PERSONEN-ID:

---

DIENSTGRAD:

---

EINHEIT:

---

---

HEIMATADRESSE:

---

---

---

Streitkräfteamt,  
Technische Abteilung, Software und Trainings,  
den 02.05.176 n. Z.

Dieses Handbuch soll dem MilConOp bei der Bedienung der Gefechtskonsolen CombatControl /1-80 und CombatControl /1-90 als Nachschlagewerk und Trainingssoftware zur Seite stehen. In der Hauptsache werden die Waffensysteme der drei Teilstreitkräfte Heer, Luftwaffe und Marine beschrieben und bildlich dargestellt. Die grafische Darstellung auf dem Kampf-Display wurde gegenüber den Vorgängermodellen komplett überarbeitet. Wir empfehlen daher, die Piktogramme genauestens zu studieren, um Verwechslungen im Gefecht zu vermeiden. Beide Gefechtskonsolen haben eine eingebaute Online-Hilfe, die während eines Gefechtes anstelle des Waffenbuches benutzt werden soll.

---










## BESONDERER HINWEIS:

Unterstrichene Textpassagen sind zur besonderen Beachtung. Groß geschriebene Passagen sind schriftliche Befehle und wie solche zu behandeln. Verstöße gegen diese Vorschriften ziehen strengste Strafen nach sich.


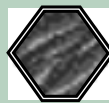
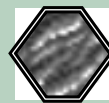




---

Die Verfasser.

# LEGENDE

	<b>A</b>		<b>B</b>		<b>C</b>	<b>TAKTISCHES ZEICHEN</b>
	<b>D</b>		<b>E</b>		<b>F</b>	Abbildung des taktischen Zeichens, welches die Einheit auf dem taktischen Display darstellt.
	<b>G</b>		<b>H</b>		<b>I</b>	Bezeichnung der Einheit.

<b>A</b> Maximale Strecke, die innerhalb eines Zuges zurückgelegt werden kann.	<b>B</b> Reichweite der Waffensysteme, die Bodenziele bekämpfen.	<b>C</b> Reichweite der Waffensysteme, die Luftziele bekämpfen.
<b>D</b> Der Wert, der die Verteidigungsfähigkeit angibt (Panzerung, Größe, Mobilität etc.).	<b>E</b> Wirkungsgrad der Waffensysteme, die gegen Bodenziele eingesetzt werden.	<b>F</b> Wirkungsgrad der Waffensysteme, die gegen Luftziele eingesetzt werden.
<b>G</b> Gewicht der Einheit in der vollen Gruppenstärke.	<b>H</b> Gruppenstärke einer Einheit nach Auslieferung an die Truppe.	<b>I</b> Produktionskosten für die Einheit in voller Gruppenstärke.

<b>B</b>	<b>E</b>	<b>W</b>	<b>E</b>	<b>G</b>	<b>L</b>	<b>I</b>	<b>C</b>	<b>H</b>	<b>K</b>	<b>E</b>	<b>I</b>	<b>T</b>
												

*tiefes Wasser*

*seichtes Wasser*

*Wald*

*flaches Wasser*

*flaches Gelände*

*Gebirge*

Gekreuzte Flächenmodule können generell nicht befahren werden. Bei den meisten Fahrzeugen nimmt die Beweglichkeit mit schwieriger werdendem Untergrund ab.



R-1  
"DEMON"



HEER

## B E S C H R E I B U N G

Der DEMON ist ein humanoider Kampfroboter, der Grundschemen der Kriegsführung einprogrammiert hat. Er ist unsere einzige Einheit, die fähig ist, die gegnerischen Gebäude zu besetzen. Er ist sehr verwundbar und muß daher gegen Angreifer gut geschützt werden. NUR IM NOTFALL OFFENSIV EINSETZEN!

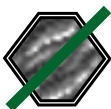
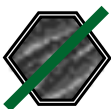
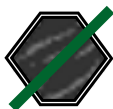
## TAKTISCHES Z E I C H E N



"MECH FUSILIERS"

	4		1		-
	25		32		-
	1		6		7

## B E W E G L I C H K E I T





# FAV "BUSTER"



**B E S C H R E I B U N G**

FAV steht für "Fast Attack Vehicle". Den Nachteil der schwachen Panzerung gleicht der BUSTER durch die Fähigkeit aus, Gegner auf Distanz bekämpfen zu können. Dieses Fahrzeug wird hauptsächlich zur Aufklärung und als schnelle Eingreiftruppe eingesetzt.

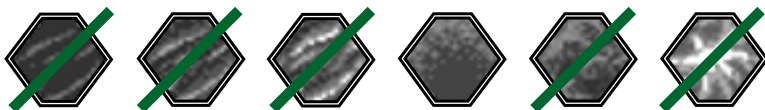
	<b>8</b>		<b>2</b>		<b>1</b>
	<b>25</b>		<b>35</b>		<b>12</b>
	<b>3</b>		<b>6</b>		<b>11</b>

## TAKTISCHES ZEICHEN



"RECON SQUAD"

**B E W E G L I C H K E I T**



# T-3 "SCORPION"



HEER



**B E S C H R E I B U N G**

Der T-3 ist ein leichter Panzer mit einer guten Beweglichkeit. Die Panzerung und die Hauptkanone sind nur Mittelmäß, doch durch die Zusammenfassung von mehreren SCORPION Gruppen kann man einen schnellen Eingreiftrupp zusammenstellen, der erfolgreich gegen stärkere Panzereinheiten antreten kann. EINSATZ NUR IN VERBÄNDEN!

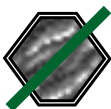
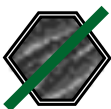
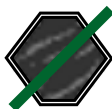
## TAKTISCHES ZEICHEN



"ARM. VEHICLES"

	<b>7</b>		<b>1</b>		<b>-</b>
	<b>45</b>		<b>40</b>		<b>-</b>
	<b>3</b>		<b>6</b>		<b>10</b>

**B E W E G L I C H K E I T**





# T-4 "GLADIATOR"



**B E S C H R E I B U N G**

Der GLADIATOR ist ein mittelschwerer Panzer und wird als Panzerjäger eingesetzt. Schwere Bewaffnung und Beweglichkeit machen ihn zu einem gefährlichen Gegner, besonders wenn er in Gruppen in das Gefecht eingreift.

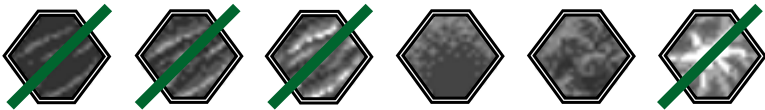
	<b>6</b>		<b>1</b>		<b>-</b>
	<b>50</b>		<b>52</b>		<b>-</b>
	<b>4</b>		<b>6</b>		<b>14</b>

## TAKTISCHES ZEICHEN



"TANK PLATOON"

**B E W E G L I C H K E I T**



# T-7 "CRUSADER"



HEER

**B E S C H R E I B U N G**

Der CRUSADER ist unsere stärkste Landeinheit. Durch seine starke Panzerung und die 140mm Glattohrkanone eignet er sich ideal zum MBT (MainBattleTank). Der T-7 verfügt über eine Flugabwehr-Bewaffnung. Sein hohes Gewicht wirkt sich jedoch nachteilig auf seine Beweglichkeit aus.

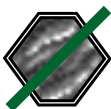
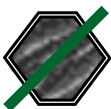
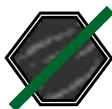
## TAKTISCHES ZEICHEN



"BATTLE TANKS"

	<b>4</b>		<b>1</b>		<b>1</b>
	<b>65</b>		<b>60</b>		<b>15</b>
	<b>6</b>		<b>6</b>		<b>19</b>

**B E W E G L I C H K E I T**





HEER

HG-12  
"ANGEL"



**B E S C H R E I B U N G**

Das Selbstfahrgeschütz ANGEL eignet sich zur Verteidigung der eigenen Stellungen sowie zum "Sturmreifschießen" von befestigten Anlagen des Gegners. Nachteil: die HG-12 benötigt 30 Minuten, um gefechtsklar zu sein. Bei einem schnellen Vorstoß oder Rückzug muß dieser Umstand berücksichtigt werden. BEACHTE KAMPFREICHWEITE!

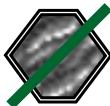
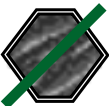
	<b>4</b>		<b>2-6</b>		<b>-</b>
	<b>25</b>		<b>45</b>		<b>-</b>
	<b>5</b>		<b>6</b>		<b>15</b>

**TAKTISCHES  
ZEICHEN**



"HVV. ARTILLERY"

**B E W E G L I C H K E I T**



# AD-5 "BLITZ"



HEER

**B E S C H R E I B U N G**

Die AD-5 wird zur Luftraumsicherung eingesetzt. Sie ist sehr beweglich und bietet guten Schutz gegen angreifende Tiefflieger. Die AD-5 kann den Gegner jedoch nur aus nächster Nähe bekämpfen, so daß sie oft in Gegenfeuer gerät und Verluste hinnehmen muß. NUR IM NOTFALL ZUR BEKÄMPFUNG VON BODENZIELEN EINSETZEN.

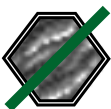
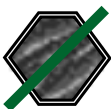
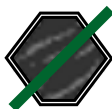
## TAKTISCHES ZEICHEN



"AIR DEFENSE"

	5		1		1
	30		25		40
	4		6		12

**B E W E G L I C H K E I T**





# AD-9 "SPHINX"



**B E S C H R E I B U N G**

Im Gegensatz zur AD-5 kann die AD-9 den Gegner auf Distanz bekämpfen. Allerdings muß die AD-9 von gepanzerten Einheiten geschützt werden, da sie sich nicht gegen direkte Angriffe verteidigen kann. Wie die Haubitze benötigt auch die SPHINX eine 30-minütige Aufbauzeit. BEACHTE KAMPFREICHWEITE!

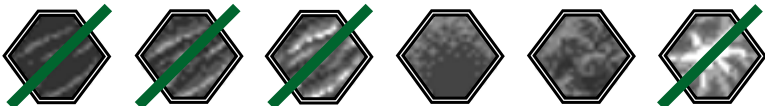
	<b>5</b>		<b>-</b>		<b>2-6</b>
	<b>30</b>		<b>-</b>		<b>48</b>
	<b>3</b>		<b>6</b>		<b>10</b>

## TAKTISCHES ZEICHEN



"MISS. AIR DEF."

**B E W E G L I C H K E I T**



# SC-T "PROVIDER"



HEER

**B E S C H R E I B U N G**

Der PROVIDER ist das Allzweckfahrzeug des Heeres. Er wird zum Absetzen von Kampfrobotern und zum Transport von Aldinium eingesetzt. Der PROVIDER kann bis zu sieben Einheiten befördern, die Nutzlast ist eingeschränkt. Die Panzerung hält nur Beschuss aus Handfeuerwaffen stand, daher kann das Fahrzeug nur in gesicherten Gebieten eingesetzt werden. NUR IM NOTFALL OFFENSIV EINSETZEN!

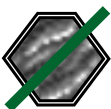
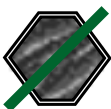
## TAKTISCHES ZEICHEN



"SUPPORT REG."

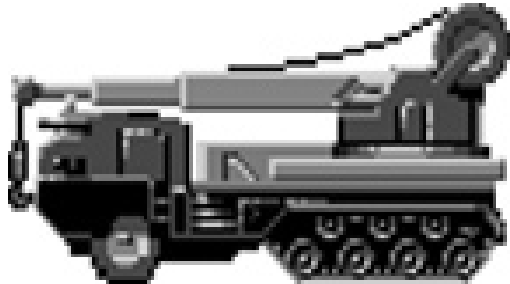
	<b>7</b>		<b>1</b>		<b>1</b>
	<b>25</b>		<b>15</b>		<b>8</b>
	<b>2</b>		<b>6</b>		<b>9</b>

**B E W E G L I C H K E I T**





# SC-P "MERLIN"



## B E S C H R E I B U N G

Durch seine Spezialausrüstung ist der SC-P in der Lage, innerhalb von einer Stunde ein Depot zu errichten. Bei Aktionen, die tief in feindliches Gebiet führen, ist dieses Fahrzeug für den dauerhaften Erfolg unerlässlich. Der SC-P ist mit Panzern zu begleiten, da er keinerlei Bewaffnung trägt. OFFENSIVER EINSATZ IST STRENGSTENS VERBOTEN!

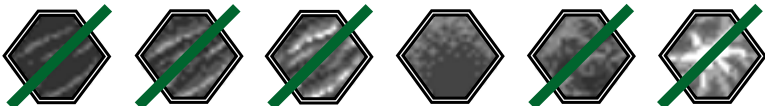
	<b>5</b>		-		-
	<b>30</b>		-		-
	<b>7</b>		<b>6</b>		<b>30</b>

## TAKTISCHES ZEICHEN



"PIONEERS"

## B E W E G L I C H K E I T



# TLAV "INVADER"



HEER

## B E S C H R E I B U N G

Die INVADER werden in unseren Teilstreitkräften Marine und Heer eingesetzt. Der TLAV ist als Luftkissenboot ausgeführt, wodurch er amphibische Fähigkeiten hat. Er trägt bei Landeoperationen die Hauptlast der Logistik. Der TLAV kann seine Schnelligkeit jedoch nur im seichten Wasser und auf ebenem Gelände ausspielen. Die Marine ist im Besitz eigener INVADER Einheiten, die technisch gleichwertig sind.

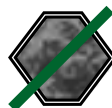
## TAKTISCHES ZEICHEN



"BEACH BOYS"

	7		1		1
	30		40		10
	8		6		12

## B E W E G L I C H K E I T





**LUFTWAFFE**

# XF-7 "MOSQUITO"



## B E S C H R E I B U N G

Um die Luftüberlegenheit auf dem Schlachtfeld zu sichern, wurde die XF-7 MOSQUITO entwickelt. Sie ist der einzige zur Zeit verfügbare Abfangjäger. Hauptwaffe ist die Ω-1 Luft-Luft-Rakete. Die XF-7 ist nur leicht gepanzert und daher empfindlich gegen direkten Beschuss und Splitter von Flakgranaten.

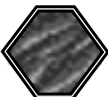
	<b>10</b>		<b>-</b>		<b>1</b>
	<b>25</b>		<b>-</b>		<b>45</b>
	<b>10</b>		<b>6</b>		<b>18</b>

## TAKTISCHES ZEICHEN



"FIGHTER WING"

## B E W E G L I C H K E I T



# XA-7 "RAVEN"



**LUFTWAFFE**

## B E S C H R E I B U N G

Die XA-7 ist im Gegensatz zur MOSQUITO gepanzert, da sie zum Erdkampf entwickelt wurde. Ihre Bordkanone durchbricht selbst stärkste Panzerungen. Für die Bekämpfung von Flächenzielen führt die XA-7 verschiedene Bomben und Luft-Boden-Raketen mit.

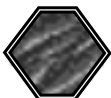
## TAKTISCHES Z E I C H E N



"Hvy. WING"

	<b>9</b>		<b>1</b>		<b>1</b>
	<b>25</b>		<b>50</b>		<b>25</b>
	<b>10</b>		<b>6</b>		<b>20</b>

## B E W E G L I C H K E I T





**LUFTWAFFE**

# G-2 "GIANT"



## B E S C H R E I B U N G

Die G-2 GIANT ist der "Packesel" der Luftwaffe. Sie kann bis zu sieben Fahrzeuge (incl. der schweren GLADIATOR und CRUSADER) transportieren und kann auf unbefestigten Pisten starten und landen. Die Zuladung ist auf 14 beschränkt. NUR MIT BEGLEITSCHUTZ EINSETZEN!

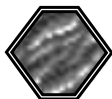
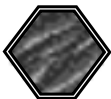
	<b>9</b>		-		-
	<b>20</b>		-		-
	-		<b>6</b>		<b>15</b>

## TAKTISCHES ZEICHEN



"TRANS. WING"

## B E W E G L I C H K E I T



# CAS "FIREBIRD"



**LUFTWAFFE**

## B E S C H R E I B U N G

Der Kampfhubschrauber CAS-FIREBIRD ist mindestens so gefürchtet wie die RAVEN. Die Beweglichkeit ist der der XA-7 unterlegen. Bewaffnung: 35 mm Gatling Bordkanone, Luft-Boden-Raketen, zwei Werferbatterien mit je 24 FFAR. Die FIREBIRD ist gegen Beschuß vom Boden geschützt. BEACHT E AKTIONS-RADIUS!

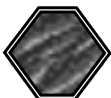
## TAKTISCHES ZEICHEN



"AIR CAVALRY"

	<b>7</b>		<b>1</b>		<b>1</b>
	<b>30</b>		<b>35</b>		<b>10</b>
	<b>10</b>		<b>6</b>		<b>17</b>

## B E W E G L I C H K E I T



# MB-A

## "BUCCANEER"



MARINE



### B E S C H R E I B U N G

Die BUCCANEER ist ein kombinierter Minenleger / Minenräumer. Diese Schiffe sind nur schwach bewaffnet und schwach gepanzert. Die Minen, die die BUCCANEER mit sich führt, können eine Hafeneinfahrt in wenigen Minuten abriegeln. Eingesammelte Minen (eigene & gegnerische) können wieder verwendet werden.

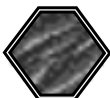
	7		1		1
	70		38		15
	-		6		-

### TAKTISCHES ZEICHEN



"SEA HORSES"

### B E W E G L I C H K E I T



# TB-X "MARAUDER"



**MARINE**

**B E S C H R E I B U N G**

Die Schiffe der MARAUDER Klasse sind extrem schnelle und wendige Tragflächenboote, die in Rudeln gegen Schlachtschiffe und Flugzeugträger eingesetzt werden. Die SHARK-Torpedos können auf Distanz abgefeuert werden und sind sehr treffsicher. Die Boote verfügen über Flugabwehrbewaffnung.

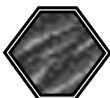
## TAKTISCHE ZEICHEN



"POWER BOATS"

	<b>10</b>		<b>3</b>		<b>1</b>
	<b>65</b>		<b>60</b>		<b>15</b>
	<b>-</b>		<b>6</b>		<b>-</b>

**B E W E G L I C H K E I T**



# CV "AMAZON"



**MARINE**



**B E S C H R E I B U N G**

Keine Gewichtseinschränkungen haben die Transportschiffe der AMAZON Klasse. Sie können bis zu sieben schwere Kampfpanzer befördern. Wenn kein Tiefwasserhafen vorhanden ist, wird die Fracht mit Hilfe von INVADER-Einheiten angelandet. Es empfiehlt sich, die AMAZON nur mit Begleitschiffen und Begleitjägern auf den Weg zu schicken, da die Schiffe nur leicht gepanzert sind und über keinerlei Abwehrbewaffnung verfügen.

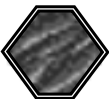
	<b>8</b>		-		-
	<b>70</b>		-		-
	-		<b>1</b>		-

**TAKTISCHES  
ZEICHEN**



"CONVOY"

**B E W E G L I C H K E I T**



# U-7C "BARRACUDA"



MARINE

## B E S C H R E I B U N G

Die BARRACUDA ist eine tödliche Bedrohung für alle Schiffe. Unsichtbar für den Gegner kann sich ein U-7C an einen Konvoi heranschieben und dann zuschlagen. Die BARRACUDA ist mit 10 Torpedorohren (6 im Bug, 4 im Heck) versehen. Einziges Mittel der Abwehr ist eine permanente Luftaufklärung, die eine Ortung und spätere Vernichtung ermöglicht.

## TAKTISCHES Z E I C H E N



"WOLFSRUDEL"

	9		4		-
	85		100		-
	-		1		-

## B E W E G L I C H K E I T



# W-1

## "FORTRESS"



MARINE



### B E S C H R E I B U N G

Die FORTRESS ist eine schwimmende Geschützplattform, die Küstenbefestigungen in Grund und Boden schießen kann. Mindestens vier Einheiten werden benötigt, um die FORTRESS, die stark gepanzert ist und eine starke Flugabwehr hat, zu versenken. Bewaffnung: ein 52 cm Drillingsgeschütz, 2x2 Boden-Boden-Raketenstarter, 16 Flugabwehrgeschütze 8,8 cm. Die Besatzung kann das Schiff reparieren.

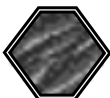
	9		7		2
	100		75		25
	-		1		-

### TAKTISCHES ZEICHEN



"CRUISER"

### B E W E G L I C H K E I T



# Z-1 "PEGASUS"



MARINE

## B E S C H R E I B U N G

Die PEGASUS ist unser Flaggschiff. Sie dient bis zu sieben Flugzeugen als Operationsbasis. Auf dem Träger können auch Reparaturen an Flugzeugen durchgeführt werden. Die Bedienungsroboter der PEGASUS sind in der Lage, Schäden am Schiff zu beheben. Es bedarf eines ununterbrochenen Angriffes von mindestens vier Einheiten, um sie zu versenken.

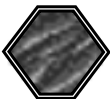
## TAKTISCHE ZEICHEN



"CARRIER"

	9		-		4
	90		-		50
	-		1		-

## B E W E G L I C H K E I T



# M-17 "BRICK"



## B E S C H R E I B U N G

Die M-17 ist die Standardmine der Marine und des Heeres. Die Minen können nur von Spezialeinheiten (BUCCANEER) geräumt werden oder durch Beschuss zur Explosion gebracht werden. Das Heer hat keine Räumeinheiten.

	<b>2*</b>		-		-
	<b>80</b>		-		-
	<b>2</b>		<b>6</b>		-

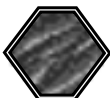
## TAKTISCHES Z E I C H E N



"Blocker"

\* Reichweite des Minenwerfers

## B E W E G L I C H K E I T



# ALDINIUM



## B E S C H R E I B U N G

Aldinium ist der wichtigste Rohstoff für unsere Fabriken. Die Kristalle werden mit einem SC-T eingesammelt und dann in die Reparaturstätten und Fabrikationsanlagen verbracht werden.

## TAKTISCHES ZEICHEN



Aldinium

	-		-		-
	-		-		-
	2		# 6		50*

\* nach Umwandlung in verwertbaren Rohstoff

## B E W E G L I C H K E I T

- entfällt -





Nur für den Dienstgebrauch.  
Beschaffungsnummer: mildoc/TDV/1129-176.  
Printed in 176 n.Z.

# DER SCHNELLEINSTIEG IN BATTLE ISLE

## LADEN UND INSTALLIEREN

Entgegen den Informationen in der Anleitung können Sie Battle Isle sowohl von Diskette als auch von der Festplatte aus starten. Zunächst müssen Sie Ihren PC wie gewohnt "booten" lassen. Legen Sie dann die erste Diskette in eines Ihrer Diskettenlaufwerke! Geben Sie den zu diesem Laufwerk gehörenden Kennbuchstaben gefolgt von einem Doppelpunkt und der Return-Taste ein (z. B. A:<Return>!). Wenn Sie Battle Isle auf Festplatte installieren wollen, geben Sie bitte INSTALL gefolgt von der Return-Taste ein. Folgen Sie danach bitte exakt den Bildschirmanweisungen des Installations-Programmes.

Wenn Sie Battle Isle von Diskette starten wollen, geben Sie bitte BI gefolgt von der Return-Taste ein. Das Programm fordert Sie zu gegebener Zeit auf, eine andere Diskette einzulegen. Folgen Sie dabei bitte den Bildschirmanweisungen!

Auf der ersten Diskette befindet sich ein kleines Testprogramm, das uns für weitere Programme die Möglichkeit geben soll, Ihren Computer besser auszunutzen. Um dieses Programm zu starten, geben Sie TESTVGA ein. Alle weiteren Anweisungen gibt Ihnen das Programm. ACHTUNG !!! Dieses Programm sollten Sie nur starten, wenn in Ihrem Computer eine VGA-Karte installiert ist.

## DAS MENÜ

Wenn Sie zu zweit spielen wollen, können Sie im Hauptmenü direkt mittels des Joysticks oder den Cursor-Tasten auf den Menüpunkt "START" gehen. Drücken Sie dort den Feuerknopf oder die Return-Taste. Nach kurzer Ladezeit finden Sie sich im Spiel wieder. Wollen Sie gegen den Computer spielen, müssen Sie zuerst in das Menü "OPTIONS". Dort sehen Sie in der obersten Zeile den Namen der aktuellen Landkarte. Wählen Sie diesen Menüpunkt aus und geben Sie "CONRA" mittels Tastatur ein. Wählen Sie daraufhin im Hauptmenü "START".

## DAS PASSWORT-SYSTEM

Nach dem erfolgreichen Ende einer Landkarte erhalten Sie in der Statistikanzeige, das Paßwort für die nächste Landkarte. Das erste Paßwort für zwei Spieler lautet "FIRST". Für ein Spiel gegen den Computer ist als Paßwort "CONRA" einzugeben.

## DAS SPIEL

Jeder Spieler besitzt sein eigenes taktisches Display, auf dem alle Aktionen ausgeführt werden. Battle Isle unterteilt sich in zwei verschiedene Spielphasen. In der ersten Phase planen Sie die Bewegung Ihrer Einheiten (Move-Modus), während Ihr Gegner seine Angriffe plant (Attack-Modus). Nachdem beide Spieler Ihre Züge eingegeben haben, wird der Modus gewechselt. Danach können Sie Ihre Einheiten angreifen lassen und Ihr Gegner seine Einheiten bewegen. Erst wenn der Modus gewechselt wird, werden alle Züge ausgeführt. Ihre Eingaben sind also als Befehle an Ihre Einheiten zu verstehen und nicht als unmittelbare Züge auf der Landkarte. Gewinner ist derjenige, der zuerst alle gegnerischen Einheiten vernichtet oder mit einem Infanteristen das gegnerische Hauptquartier besetzt.

## DIE STEUERUNG

Das gesamte Spiel wird mittels Joystick/Tastatur gesteuert. Sobald Sie den Feuerknopf drücken, können Sie verschiedene Aktionen ausführen. Während Sie den Feuerknopf gedrückt halten, bewegen Sie den Joystick waagerecht oder senkrecht. Sobald der Cursor sein Aussehen verändert, bestätigen Sie die Aktion, indem Sie den Feuerknopf wieder lösen, während Sie das Symbol erkennen können. Da sich Battle Isle in zwei verschiedene Arten der Steuerung aufteilt, sind jeweils nur bestimmte Funktionen anwählbar. Der Tabelle auf der Rückseite der Referenzkarte können Sie die verschiedenen Funktionen und ihre Verfügbarkeit entnehmen. Falls Sie gegen den Computer antreten, sollten Sie sobald alle Züge eingegeben sind, das Symbol zum Moduswechsel anwählen. Dadurch zeigen Sie dem Computer an, daß er die gesamte Rechenzeit erhält und die Berechnung der Computerzüge verkürzt sich erheblich.

# T A S T A T U R - F U N K T I O N E N

Sie können Battle Isle entweder über einen Joystick oder die Tastatur spielen. Der folgenden Tabelle können Sie die Belegung von Tasten entnehmen.

## Allgemeine Tasten

F1	=	Moduswechsel
F2	=	Musik aus/an
F3	=	Geräusche aus/an
ESC	=	Verlassen des Spiels nach Bestätigung mit der Y-Taste.
D	=	Spielstand speichern (s. Handbuch)

## Tasten für Spieler 1 (rot)

Cursor oben/Ziffernblock 8	=	Cursor nach oben bewegen
Cursor unten/Ziffernblock 2	=	Cursor nach unten bewegen
Cursor links/Ziffernblock 4	=	Cursor nach links bewegen
Cursor rechts/Ziffernblock 6	=	Cursor nach rechts bewegen
Leertaste/Enter/Return	=	Wie Feuerknopf am Joystick

## Tasten für Spieler 2 (gelb)

D oder F	=	Cursor nach oben bewegen
C	=	Cursor nach unten bewegen
X	=	Cursor nach links bewegen
V	=	Cursor nach rechts bewegen
Alt/Strg/Alt Gr	=	Wie Feuerknopf am Joystick

# C U R S O R - F U N K T I O N E N

CURSOR	MOVE	ATTACK	FUNKTION
			Diesen Cursor bewegen. Sie gewöhnlich über den Bildschirm. Sobald Sie den Feuerknopf drücken, erhalten Sie einen anderen Cursor, der eine Funktion auslöst.
			Das symbolisierte "X" erscheint im Cursor, wenn Sie eine zuvor ausgelagerte Funktion verlassen wollen. Wenn Sie zum Beispiel das Inventory eines Transporters oder Gebäudes verlassen wollen, müssen Sie diesen Cursor auswählen.
			Mit Hilfe dieses Symbols erhalten Sie die Übersichtskarte, auf der Sie Ihren Standort neu wählen können. Ein kurzer Blick auf die Karte zeigt Ihnen auch welche Einheiten Sie bereits benutzt haben. Alle bereits gesetzten Einheiten werden als schwarze Punkte angezeigt.
			Mit diesem Cursor geben Sie der Einheit unter dem Cursor den Befehl, sich zu bewegen. Alle erreichbaren Felder werden umrandet und Sie können mittels zweimaligen Drückens des Feuerknopfes das Ziel auswählen.
			Mit diesem Cursor geben Sie der Einheit unter dem Cursor einen Auftragsbefehl. Als nächstweitestgelegene Ziele werden umrandet und Sie können mittels Druck auf Feuerknopf das Ziel auswählen.
			Mit Hilfe des Fragezeichens erhalten Sie bestimmte Informationen. Die Art der Information ist davon abhängig, ob unter dem Cursor eine Einheit ist oder nicht. Entweder erhalten Sie allgemeine oder einheitspezifische Informationen.
			Das "I" wie Inventory (Einrichtung) lädt Sie den Inhalt eines Transporters oder Gebäudes sehen. Die Funktion ist nur dann verfügbar, wenn der Cursor über einer zum Transport fähigen Einheit oder einem Gebäude steht.
			Der Maulschlüssel ist Symbol für die Reparatur einer Einheit. Da die Reparatur nur in Gebäuden möglich ist, müssen Sie sich zuvor den Inhalt des Gebäudes anzeigen lassen.
			Der Hammer startet die Neuproduktion einer Einheit. Nur in Fabriken können Einheiten produziert werden. Alle in der Fabrik vorhandenen Einheiten werden durch das Symbol des Hammers an, um die Einheit zu produzieren!
			Mit diesem Symbol zeigen Sie an, daß Sie alle Ihre Züge gegen einen anderen Spieler auszuwählen. Sie können mit weichen Ihr Mäusel, ebenfalls das Symbol ausgewählt hat, kann mittels Drücken der Taste F1 der Modus getauscht werden.