

BATTLESTATIONS ★★ PACIFIC ★★



eidos

FERAL
MAKE YOUR PLAY

SICHERHEITSHINWEISE

Photosensitive Epilepsie (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während des Spielens von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen in der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen der Personen durch in der Nähe befindliche Objekte oder durch Hinfallen führen. Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern.

Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch einen größeren Abstand zum Fernsehgerät, Verwendung eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden. Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat anfordern, bevor Sie die Videospiele verwenden.

UMGANG MIT DEM DATENTRÄGER

Behandeln Sie die Spiel-Discs vorsichtig, um jegliche Kratzer auf deren Ober- und Unterseite zu vermeiden. Biegen Sie die Discs nicht und vergrößern Sie auch die Spindellöcher nicht.

Reinigen Sie die Discs mit einem weichen Tuch wie solche zum Reinigen von Kameraobjektiven. Wischen Sie mit leichtem Druck kreisförmig vom Spindelloch nach außen zum Rand. Reinigen Sie die Discs niemals mit einem Farbverdünner, Benzol oder aggressiven Chemikalien.

Beschreiben Sie die Discs nicht und kleben Sie auf keine ihrer Seiten Etiketten.

Bewahren Sie die Discs nach dem Spielen in ihren Originalhüllen auf. Bewahren Sie sie nicht an heißen oder feuchten Orten auf.

- Die Spiel-Discs dürfen nicht für Verleihgeschäfte benutzt werden.
- Kopieren dieses Handbuchs ist verboten.
- Kopieren und Reverse Engineering dieser Software ist verboten.



INHALT

EINLEITUNG	2
VORBEREITUNGEN	3
INSTALLATION UND AKTIVIERUNG.....	3
HAUPTMENÜ	4
STEUERUNG IM SPIEL.....	5
DIE SPIELBILDSCHIRME	8
EINSATZ DES RADARS	10
DAS FADENKREUZ	10
ZIELERFASSUNG.....	11
BEWEGUNG UND STEUERUNG DER EINHEITEN	12
BEWEGUNGS- UND BRÜCKEN-BEFEHLE.....	12
U-BOOTE.....	14
FLUGZEUGE.....	15
JAPANISCHE SELBSTMORDPILOTEN.....	17
ERWEITERTE SYSTEME	18
TAKTISCHE KARTE.....	18
BEFEHLSMENÜ	21
FORMATIONEN	22
SUPPORT-MANAGER.....	23
FLOTTENNACHSCHUB	24
MULTIPLAYER	25
LAN SPIELEN	25
ONLINE SPIELEN	25
MULTIPLAYER-MODI	27
KUNDENUNTERSTÜTZUNG	28
KONTAKT	28
MITWIRKENDE	29
GARANTIE	29

EINLEITUNG

Anfang der 1940er Jahre kontrollieren die Europäer und die USA den Pazifikraum. Um selbst zur Supermacht aufzusteigen, muss Japan die Region unterwerfen und sich ihre unerschöpflichen natürlichen Rohstoffe zunutze machen. Dies ist der Funke, der den Pazifikkrieg entfacht und Amerika und Japan in den 2. Weltkrieg treibt.

JAPAN-KAMPAGNE

Die Japan-Kampagne basiert auf den tatsächlichen Plänen der Japaner zur Vernichtung der alliierten Streitkräfte. Sie beginnt mit dem historischen Angriff auf Pearl Harbor am 7. Dezember 1941 und ermöglicht dem Spieler, den Lauf der Geschichte zu beeinflussen und dem Pazifikkrieg eine völlig andere Wendung zu geben.

US-KAMPAGNE

Die Schlacht um Midway war für die USA und ihre Verbündeten die entscheidende Wende des Pazifikkrieges. Allerdings ist der Krieg längst nicht vorbei, da die immer noch starke kaiserliche japanische Marine nun alles daran setzt, die Versenkung ihrer Trägerschiffe bei Midway zu rächen.

VORBEREITUNGEN

Es ist wichtig, das Spiel vor dem Spielstart korrekt zu installieren. Die Installation muss nur einmal erfolgen, und sie dauert nur wenige Minuten. Befolgen Sie bitte die Anweisungen unten:

INSTALLATION UND AKTIVIERUNG

1. Machen Sie einen Doppelklick auf die Datei **BattlestationsPacific.dmg** und warten Sie darauf, dass das **Battlestations: Pacific** Icon auf Ihrer Schreibtischoberfläche erscheint.
2. Machen Sie einen Doppelklick auf das **Battlestations: Pacific** Icon, um es zu öffnen.
3. Lesen Sie zuerst die **LiesMich**-Datei im Ordner **Deutsch**.
4. Ziehen Sie den Ordner **Battlestations Pacific** auf den **Programmordner**, der daneben erscheint. Damit startet der Kopiervorgang.
5. Ziehen Sie das **Battlestations: Pacific** Icon von Ihrer Schreibtischoberfläche in den Papierkorb, sobald der Kopiervorgang beendet ist. Sie können die Datei **BattlestationsPacific.dmg** jetzt löschen.
6. Sobald die Installation abgeschlossen ist, machen Sie einen Doppelklick auf das Programm-Icon von **Battlestations: Pacific** im **Battlestations Pacific**-Ordner, der sich im **Programmordner** auf Ihrer Festplatte befindet. Es erscheint das Optionsfenster mit dem Aktivierungspanel.
7. Geben Sie Ihren Produktschlüssel in die sechs leeren Felder ein. Nach der Eingabe des Produktschlüssels wird der **Speicher** Button auf der rechten Seite des Panels aktiviert.
8. Mit einem Klick auf den **Speicher** Button sichern Sie Ihren Produktschlüssel.

MIT ONLINE-AKTIVIERUNG SPIELEN

Klicken Sie im Aktivierungspanel auf den Button **Online aktivieren....** Es erscheint ein Dialog mit der Bestätigung, dass Ihr Produktschlüssel an den Feral-Server geschickt wird. Klicken Sie den Button **Online aktivieren...** im Dialog. Nach einigen Sekunden erscheint eine Nachricht mit der Bestätigung, dass Ihr Spiel erfolgreich aktiviert wurde. Das Aktivierungspanel wird aktualisiert und zeigt nun die Anzahl Rechner, auf denen Sie das Spiel aktivieren können und dazu die Angabe, wie viele Rechner Sie zurzeit aktiviert haben. In Zukunft können Sie Ihr Spiel ohne eine Internetverbindung spielen.

Sie können nun zum Teil „Spiel starten“ unten wechseln, hier werden Sie durch den ersten Spieldurchgang geführt.

SPIEL STARTEN

1. Sollte das Programm noch nicht laufen, so machen einen Doppelklick auf das **Battlestations: Pacific** Programm-Icon, das das Spiel. Sie finden es standardmäßig im **Battlestations Pacific** Ordner innerhalb des **Programm**-Ordners auf der Festplatte Ihres Rechners.
 2. Es erscheint der Bildschirm für die Einstellungen vor Spielbeginn. Klicken Sie auf **Spielen**.
- Das Spiel beginnt.
3. Nach den Ladebildschirmen erreichen Sie mit der Taste **Eingabe** das **Hauptmenü**. Wählen Sie **Einzelspieler**, um die japanische oder die US-Kampagne zu spielen.

MENÜNAVIGATION

Mit folgenden Befehlen navigieren Sie durch die Menüs von *Battlestations: Pacific*:

Menüpunkt markieren	-	↑ / ↓ oder W / S
Option bearbeiten/ Regler verschieben	-	← / → oder A / D
Auswahl bestätigen/ Weiter zum nächsten Bildschirm	-	ENTER / Maustaste 1
Auswahl widerrufen/ Zurück zum vorherigen Bildschirm	-	ESC / RÜCKTASTE / Maustaste 2

HAUPTMENÜ

EINZELSPIELER

Stürzen Sie sich kopfüber in die JAPAN- oder die US-Kampagne oder feilen Sie auf dem TRAININGSGELÄNDE an Ihren Fähigkeiten. Darüber hinaus können Sie im GEFECHT-Modus Ihr Glück versuchen oder an der Seite einiger KI-Spieler in die Schlacht ziehen.

MULTIPLAYER

Messen Sie sich mit anderen Spielern oder ziehen Sie in 5 Multiplayer-Modi an der Seite Ihrer Freunde in die Schlacht.

TAKTISCHE BIBLIOTHEK

Informieren Sie sich über die Kriegführung zur See oder werfen Sie einen Blick auf Ihre ERFOLGE.

OPTIONEN

Wenn Sie die verschiedenen Optionen in *Battlestations: Pacific* anpassen möchten, dann wählen Sie OPTIONEN im Hauptmenu. Das OPTIONS-Menu können Sie auch erreichen, wenn Sie das Spiel unterbrechen. Die Optionen werden so zusammenfasst:

Spiel	Ändern Sie verschiedene Spieleinstellungen, wie Maßeinheiten, blenden Sie die Untertitel bzw. Tipps ein/aus oder aktivieren Sie das Kamerazittern und Wassertropfen auf der Kamera.
Audio	Passen Sie die Lautstärke der Musik, der Sprecher und der Soundeffekte an.
Video	Bestimmen Sie die Auflösung oder schalten Sie den Vollbildmodus und verschiedene Grafikeffekte ein/aus.
Steuerung	Spiegeln Sie die vertikale Kamera- bzw. Flugzeugsteuerung oder ändern Sie die Stick-Steuerung von Bewegungen.
Controller-Konfig.	Hier sehen Sie, wie die Steuerungen auf einem Gamepad untergebracht wurden.

STEUERUNG IM SPIEL

Im folgenden Abschnitt stellen wir Ihnen die Standardkonfiguration von *Battlestations: Pacific* vor. Diese können Sie im Optionen-Menü allerdings jederzeit bearbeiten.

SCHIFF-STEUERUNG

Beschleunigen	-	W
Bremsen/Rückwärts	-	S
Backbord	-	A
Steuerbord	-	D
Reparieren	-	OPTION
Landungsschiffe absetzen	-	STRG
Blick nach oben	-	Maus hoch
Blick nach unten	-	Maus runter
Blick nach links	-	Maus links
Blick nach rechts	-	Maus rechts
Zoom umschalten	-	Maustaste 3 / T
Heranzoomen	-	Mausrad hoch
Wegzoomen	-	Mausrad runter
Feuern	-	Maustaste 1
Waffe: Flugabwehr	-	1
Waffe: Artillerie	-	2
Waffe: Torpedo	-	3
Waffe: Wasserbombe	-	4
Nächste Waffe	-	UMSCHALT

FLUGZEUG-STEUERUNG

Steigflug	-	Maus hoch
Sinkflug	-	Maus runter
Nach links rollen	-	Maus links
Nach rechts rollen	-	Maus rechts
Beschleunigen	-	W
Bremsen	-	S
Turbo	-	OPTION
Ruder links	-	A
Ruder rechts	-	D
Feuern	-	Maustaste 1
Bombenmodus	-	UMSCHALT
Mausblick	-	STRG

U-BOOT-STEUERUNG

Abtauchen	-	F
Auftauchen	-	R

STEUERUNG

MAUS

Die meisten Spieler werden entweder eine Apple Mighty Mouse oder eine Apple Magic Mouse verwenden. In diesem Handbuch steht die Mighty Mouse für eine 3-Tasten-Maus, bei der der Trackball in der Mitte als dritte Taste dient, während die Magic Mouse eine zwei-Tasten-Maus bezeichnet.

In der Standardkonfiguration haben beide Mäuse eine Taste, aber wir empfehlen, sie für *Battlestations: Pacific* als zwei- oder drei-Tasten-Maus einzurichten (das können Sie auf Ihrem Computer unter Systemeinstellungen-> Tastatur & Maus machen).

GAMEPAD

Battlestations: Pacific kann man auch mit einem Gamepad spielen. Dieses Handbuch bezieht sich auf ein typisches Gamepad, das als guter Vertreter für alle derzeit verfügbaren Steuergeräte dieser Art angesehen werden kann. Das Layout Ihres Gamepad muss mit dem typischen Layout nicht unbedingt genau übereinstimmen, aber es dürfte eine ausreichende Ähnlichkeit aufweisen, um die Tasten zu zeigen, die im Spiel vorkommen.



Wenn Sie ein Gamepad benutzen möchten, dann gehen Sie zu OPTIONEN im Hauptmenü und von da aus zu STEUERUNG -> ALLGEMEIN. Hier muss der Gamepad-Kompatibilitätsmodus aktiviert sein.

Bei einem Gamepad sind bereits Standardsteuerungen eingerichtet. Die Zuordnung der Tasten kann nicht geändert werden, wenn Sie aber einen Blick auf der Einteilung werfen möchten, dann gehen Sie zum STANDARDKONFIGURATION LADEN im Optionen-Menü.

ZUSÄTZLICHER INHALT

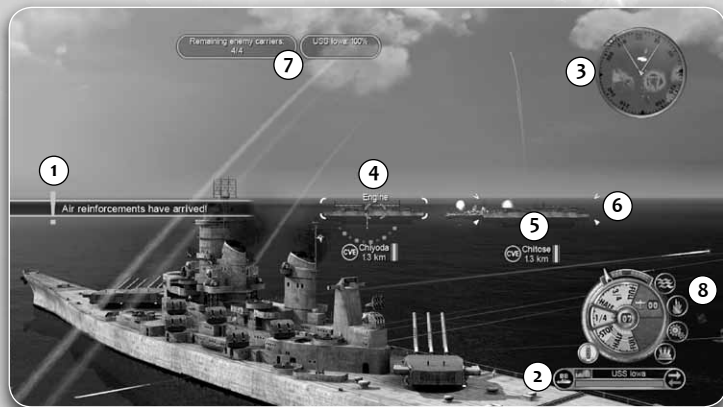
Battlestations: Pacific für den Mac bietet jeden aktuellen Multiplayer-Inhalt:

- **Vulkan-Kartenpaket** - mit zwei neuen Multiplayer-Karten: Vulkan und Nadelöhr.
- **Mustang-Einheitenpaket** - mit sechs neuen Einheiten und 18 neuen Beispielen von „Nose Art“ (Flugzeugbemalung) (amerikanisch und japanisch).
- **Trägerschlachten-Kartenpaket** - mit vier neuen Multispieler-Karten für alle fünf Multiplayer-Modi - Midway Islands, Philippine Islands, Leyte und Aleutians.
- **Double Trouble & Lady Luck Nasendesign Pakete** - mit fünf neuen Beispielen für Nose Art (Gilt nur für US-Flugzeuge).

Der gesamte oben erwähnte Inhalt ist standardmäßig aktiviert, falls Sie ihn aber irgendwann deaktivieren möchten, dann navigieren Sie zu OPTIONEN -> INHALT ZUM HERUNTERLADEN und setzen Sie das gewünschte Pack auf „Deaktiviert“. Sie können auch die Option **Authentic VO** wählen, die für authentisches japanisches Voice-Over für die japanische Kampagne sorgt.

DIE SPIELBILDSCHIRME

Im folgenden Abschnitt stellen wir Ihnen die allgemeine Oberfläche des Spiels vor, die erscheint, wenn Sie eine Einheit steuern.



- 1 Bildschirm-Hilfe
- 5 Zielinfo
- 2 Einheiten-Fenster
- 6 Markierungen
- 3 Radar/Kompass
- 7 Einsatzziel-Sucher
- 4 Fadenkreuz
- 8 Bewegungs- und Brücken-Befehle

BILDSCHIRM-HILFE

Im Laufe des Spiels werden immer wieder Tipps und Hinweise eingeblendet. Diese Informationen sollen Ihnen helfen, sich mit der Steuerung und den Funktionen des Spiels vertraut zu machen. Lesen Sie sie also in Ruhe durch.

HINWEIS: Über das **OPTIONEN**-Menü können Sie jederzeit auf die Tipps zugreifen. Darüber hinaus haben Sie die Möglichkeit, diese auszublenden.

EINHEITEN-FENSTER

Die ausgewählte Einheit wird in der rechten unteren Bildschirmecke angezeigt. In diesem Einheiten-Fenster finden Sie Informationen über den Zustand, den Typ und die aktuellen Befehle der Einheit.



- 1 Name der Einheit
- 3 Zustand der Einheit
- 2 Einheitentyp
- 4 Aktuelle Befehle

ABKÜRZUNGEN DER SCHIFFSKENNUNGEN

Während des Pazifikkrieges benutzten die Alliierten für die Einteilung der unterschiedlichen Schiffsklassen folgende Abkürzungen. Diese kommen in den Einheiten- bzw. Ziel-Fenstern zum Einsatz.

AK	- Frachtschiff	DD	- Zerstörer
AP	- Transporter	LCVP	- Landungsboot, Fahrzeug, Mannschaft
BB	- Schlachtschiff	LSM	- Landungsschiff, Mittel
CC	- Schlachtkreuzer	LST	- Landungsschiff, Panzer
CA	- Schwerer Kreuzer	PT	- Motorisiertes Torpedoboot
CL	- Leichter Kreuzer	SS	- U-Boot
CV	- Flugzeugträger	AO	- Versorgungsschiff
CVE	- Geleit-Flugzeugträger		

AKTUELLE BEFEHLE

Dieses Symbol zeigt die aktuellen Befehle einer Einheit an.

- 
 Bewegen
- 
 Die Einheit wird manuell gesteuert
- 
 Angreifen
- 
 Landen (nur für Flugzeuge verfügbar)
- 
 Stopp

EINSATZ DES RADARS



Radar und Kompass ermöglichen Ihnen die Bestimmung der Position feindlicher Einheiten. Der gelbe Pfeil in der Mitte des Kompass' zeigt in die Richtung, in die Ihre Einheit sich bewegt, der Tortenausschnitt zeigt Ihren Sichtbereich.

Die unten aufgeführten, farbigen Markierungen sind auf dem Bildschirm-Radar zu sehen.

- | | |
|----------------------|----------------------|
| 1 Richtungspfeil | - Kurs |
| 2 Diagrammausschnitt | - Sichtfeld |
| Rot | - Japanische Einheit |
| Blau | - US-Einheit |
| Grau | - Neutrale Einheit |
| Gold | - Primärziel |
| Himmelblau | - Sekundärziel |

DAS FADENKREUZ

Das Fadenkreuz zeigt das ausgewählte Waffensystem und dessen Status an. Wechseln Sie die Waffe, ändert sich das Fadenkreuz entsprechend.

DEAKTIVIERTES FADENKREUZ



Dies ist der neutrale Status, wenn keine Waffen verfügbar oder Ihre Waffensysteme deaktiviert sind.

VERBÜNDETEN-ANZEIGE



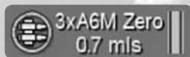
Bewegen Sie das Fadenkreuz über eine verbündete Einheit, färbt sich der innere Kreis grün.

TREFFERANZEIGE



Treffen Sie ein Ziel mit Ihrer aktiven Waffe, färbt sich das Fadenkreuz (abhängig von der Effektivität des Treffers) rot oder grau.

FADENKREUZ-INFO



Hier finden Sie Informationen über den Namen, den Typ, den Status und die Entfernung der Einheit, die Ihrem Fadenkreuz am nächsten ist. Färbt sich die Entfernungsanzeige grau, ist die Einheit nicht in Reichweite der gewählten Waffe.

ZIELERFASSUNG

Um in *Battlestations: Pacific* Erfolg zu haben, ist die Wahl der richtigen Ziele wichtig. Die Entscheidung zwischen der Bedrohungsebene einer Einheit und ihrer Bedeutung für die Auftragserfüllung kann für die Mission Erfolg oder Scheitern bedeuten!

NÄCHSTGELEGENEN GEGNER ALS ZIEL ERFASSEN

Drücken Sie Maustaste 2, um den nächstgelegenen Gegner als Ziel zu markieren. Möchten Sie die verfügbaren Ziele durchschalten, drücken Sie Maustaste 2 mehrmals.

EINHEIT IN FADENKREUZNÄHE ALS ZIEL ERFASSEN

Halten Sie Maustaste 2 gedrückt, um die Einheit anzuvisieren, die Ihrem Fadenkreuz am nächsten ist.

ZIELINFO



Die Zielinfo enthält die Details des aktuellen Ziels. Die Einheit selbst ist mit einem farbigen Zielerfassungspfeil markiert.

GEWÄHLTES ZIEL LÖSCHEN

Drücken Sie **LEERTASTE**, um das aktuelle Ziel abzuwählen.

HINWEIS: Wenn Sie ein Geschwader führen, wird der Rest des Geschwaders das von Ihnen bestimmte Ziel angreifen. Falls keine Ziele bestimmt wurden, wird er dieselbe Einheit wie Sie angreifen. Auf Seite 20 finden Sie weitere Informationen über das Befehligen von Einheiten.

MARKIERUNGEN

Alle Einheiten auf dem Spielbildschirm verfügen über farbige Klammern und Pfeile, die Ihnen die Bestimmung ihrer Position, ihrer Entfernung und ihrer Nationalität ermöglichen. Ferner sehen Sie, ob es sich bei einer Einheit um ein Einsatzziel handelt oder nicht.

- | | |
|-------------------------|------------------------------------|
| Rote Klammer | - Japanische Einheit |
| Blaue Klammer | - US-Einheit |
| Goldene Klammer | - Primärziel |
| Silberne Klammer | - Sekundärziel |
| Bronzene Klammer | - Bonusziel-Markierung |
| Graue Klammer | - Neutrale oder unbekannte Einheit |

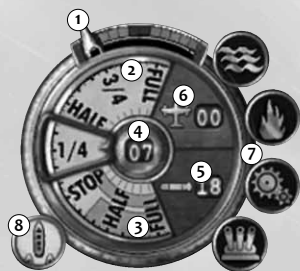
Wählen Sie eine Einheit als Ziel aus, verwandelt sich ihre Markierung in einen Pfeil derselben Farbe.

Befinden sich Ziele außerhalb Ihres Sichtbereichs, zeigt ein Pfeil am Bildschirmrand ihre aktuelle Position an.

BEWEGUNG UND STEUERUNG DER EINHEITEN

BEWEGUNGS- UND BRÜCKEN-BEFEHLE

Die Brücken-Befehle ermöglichen Ihnen die Steuerung des Schiffs und die Regulierung der Maschinenleistung. Ferner wird hier der Bestand an begrenzt verfügbarem Equipment angezeigt.



- ① Ruderstellung
- ② Vorwärts
- ③ Rückwärts
- ④ Aktuelle Geschwindigkeit
- ⑤ Torpedos an Bord
- ⑥ Aufklärungsschiffe/Landungsboote an Bord
- ⑦ Fehleranzeige
- ⑧ Formationsanzeige

RUDER

Die Ruderstellung wird beibehalten, bis Sie diese verändern oder mit einem anderen Befehl aufheben.

GESCHWINDIGKEIT

Haben Sie die Geschwindigkeit eingestellt, wird diese beibehalten, bis Sie die Einstellung ändern oder einen anderslautenden Befehl erteilen.

ZIELEN

Bewegen Sie die Maus, um sich umzusehen und Ziele zu erfassen. Klicken Sie Maustaste 3, um mit Ihrem Fernglas weit entfernte Ziele auszumachen.

FEHLERANZEIGE UND REPARIEREN

Direkte Treffer verursachen Schäden. Ist dies der Fall, wird das Symbol des jeweiligen Fehlertyps mit einem roten Kreis markiert.



Leuchtet dieses Symbol auf, hat der Rumpf Ihres Schiffs ein Leck.



An Bord wütet ein Feuer, das Ihr Schiff langsam beschädigt.



Hat Ihr Schiff einen Maschinenschaden, ist es nahezu manövrierunfähig.



Feindliche Angriffe können Ihre Waffen außer Gefecht setzen.

Falls eine Mission scheitert, müssen Sie Reparaturen durchführen.

- Drücken und halten Sie **[OPTION]**, um das Reparatur-Menü zu öffnen.
- Markieren Sie die Reparatur-Kategorie mit **[W]** **[S]** **[A]** **[D]** und geben Sie zur Bestätigung **[OPTION]** frei.



Durch die Freigabe von **[OPTION]** auf diesem Icon wird eine Crew für die Reparatur des Rumpfes eingeteilt.

FORMATIONSANZEIGE

Fassen Sie Schiffe zu Formationen zusammen, um deren Befehligung zu erleichtern.



Ihre Einheit ist das Flaggschiff der Formation.



Ihre Einheit ist Mitglied einer Formation.

Im Abschnitt Formationen auf Seite 22 finden Sie weitere Einzelheiten.

WAFFENSYSTEME

Die Stärke eines Kriegsschiffs sind seine Waffensysteme.

FLAK-FADENKREUZ



Das Fadenkreuz der Flugabwehr- bzw. Flak-Geschütze eines Schiffs wird rot, sobald Ihre Schüsse auf das Ziel ausgerichtet sind.

ARTILLERIE-FADENKREUZ



Die schweren Hauptgeschütze eines Schiffs eignen sich für Angriffe auf Schiffe, große Frachter, befestigte Stellungen an Land und andere Oberflächenziele. Gegen Flugzeuge richten sie hingegen nichts aus.

Im Dauerfeuer-Modus büßen Artilleriegeschütze deutlich an Präzision ein. Feuern Sie also immer nur einzelne Granaten ab, um Ihre Trefferchancen zu erhöhen.

TORPEDO-FADENKREUZ



Diese propellergetriebenen Unterwasserraketen reißen im Falle eines Treffers ein Loch in den Rumpf jedes Ziels. Wird der Schaden nicht sofort repariert, sinkt das getroffene Schiff.

Torpedos lassen sich auf großen Distanzen nur schwer auf ein Ziel ausrichten, und sie können nach dem Start nicht mehr gelenkt werden. Feuern Sie fächerförmig mehrere Torpedos ab, sind diese besonders effektiv, da es für den Steuermann des feindlichen Schiffs nahezu unmöglich ist, allen abgefeuerten Torpedos auszuweichen.

WASSERBOMBEN-FADENKREUZ



Wasserbomben sind die einzigen wirkungsvollen Waffen gegen tauchende U-Boote. Da sie allerdings vom Heck eines Schiffs abgeworfen werden, ist ein gezielter Beschuss des Ziels nicht möglich. Aus diesem Grund sind geschickte Manöver und das richtige Timing für den effektiven Einsatz von Wasserbomben entscheidend.

Möchten Sie die Unterwasserkamera aktivieren und Wasserbomben abwerfen, klicken Sie Maustaste 1. Klicken Sie Maustaste 1 erneut, werden weitere Wasserbomben abgeworfen. Natürlich können Sie Ihr Schiff weiterhin steuern, während Sie Wasserbomben abwerfen.

WAFFENSTATUS-ANZEIGE

Ein Waffenstatus wird durch die kleinen Kreise über dem Fadenkreuz angezeigt. Je größer die Anzahl der Waffen ist, über die Ihr Schiff verfügt, umso mehr Waffenstatus-Anzeigen werden zu sehen sein. Der Status ergibt sich aus der Kreisfarbe:

- Rot** – Die Waffe kann aufgrund des Winkels oder ihrer Reichweite nicht auf das Ziel feuern.
- Gelb** – Die Waffe wird ausgerichtet und ist in Kürze einsatzbereit.
- Grün** – Die Waffe ist feuerbereit.
- Gelb/Grün** – Die Waffe wird nachgeladen.
- Grau** – Die Waffe hat keine Munition mehr.
- Schwarz** – Die Waffe ist beschädigt, kann aber repariert werden.

U-BOOTE



U-Boote werden im Prinzip genauso gesteuert wie Schiffe, sie haben allerdings zusätzliche Steuerungen zum Auf- und Abtauchen. Außerdem verfügen sie über einen begrenzten Luftvorrat, der auf einer Anzeige an der Steuersäule der U-Boote zu sehen ist. Sobald die Anzeige sich in den roten Bereich bewegt, muss das U-Boot auftauchen, um Frischluft zu tanken.

U-Boote operieren in vier Tiefenbereichen:

EBENE 1 (OBERFLÄCHE)

Ein aufgetauchtes U-Boot kann mühelos geortet und mit Torpedos oder anderen Waffen versenkt werden. Allerdings hat ein aufgetauchtes U-Boot ein deutlich höheres Tempo und kann seine Torpedos bzw. Deckgeschütze einsetzen.



U-Boote müssen regelmäßig auftauchen, um frischen Sauerstoff aufzunehmen.

EBENE 2 (PERISKOPTIEFE)

Das Periskop unterstützt Sie, wenn Sie auf dieser Ebene Torpedos auf feindliche Ziele ausrichten, aber seien Sie vorsichtig – ein ausgefahrenes Periskop kann beschädigt werden, wenn es eine andere Einheit berührt.

Auf Sehrohrtiefe können U-Boote nur von Einheiten gesichtet werden, die über Sonar verfügen (Zerstörer, Aufklärungsflugzeuge etc.). In dieser Tiefe ist Ihr U-Boot sehr anfällig gegen Wasserbomben.

HINWEIS: Ertönt das typische Sonargeräusch, wurde Ihr U-Boot von einem feindlichen Sonarsystem erfasst. Öffnen Sie in diesem Fall mit **[TAB]** die Karte und betrachten Sie die Sonarreichweite der feindlichen Einheit (der grüne Kreis).

EBENE 3

Sie können in dieser Tiefe keine Torpedos abfeuern, Ihr U-Boot allerdings in eine optimale Schussposition manövrieren. In dieser Tiefe sind U-Boote immer noch durch gut gezielte Wasserbomben gefährdet.

EBENE 4

Halten Sie sich über einen längeren Zeitraum in dieser Tiefe auf, beschädigt der hohe Druck den Rumpf des U-Boots. Dies kann für dessen Besatzung katastrophale Folgen haben. Allerdings droht in dieser Tiefe keine Gefahr durch feindliche Sonarsysteme und Wasserbomben. Tauchen Sie nur in Notfällen für kurze Zeit auf diese Tiefe ab, um erfahrenen U-Boot-Killern zu entgehen.



HINWEIS: U-Boote und ihre Periskope können wie Schiffe repariert werden (siehe Seite 12).

WAFFEN

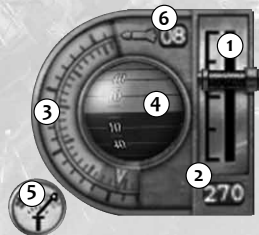
U-Boote sind standardmäßig mit Torpedos bestückt. Diese können nur in Periskoptiefe oder nach dem Auftauchen abgefeuert werden. Darüber hinaus ist an Deck der meisten U-Boote ein Flugabwehrgeschütz montiert. Größere U-Boote verfügen sogar über Artilleriegeschütze für Angriffe auf gepanzerte Ziele.

Alle U-Boot-Waffen werden genauso gehandhabt wie ihre Pendants, die von Schiffen abgefeuert werden.

HINWEIS: Ein feindliches U-Boot kann erst mit einem Torpedo angegriffen werden, wenn es als Ziel eingestellt ist. So wird sichergestellt, dass sich der Torpedo in der richtigen Tiefe bewegt.

FLUGZEUGE

Flugzeuge sind sehr beweglich, und ihre Geschwindigkeit kann sehr effektiv gegenüber Schiffen und anderen Zielen am Boden eingesetzt werden. Beim Fliegen sollte man auf verschiedene Dinge achten:



- 1 **Schub** - Bestimmen Sie den Schub und damit die Geschwindigkeit Ihres Flugzeuges.
- 2 **Geschwindigkeitsanzeige** - Hier wird die Geschwindigkeit des Flugzeuges in Knoten angezeigt.
- 3 **Höhenmesser** - An dieser Anzeige können Sie die aktuelle Höhe Ihres Flugzeuges ablesen. Beginnt die Anzeige rot zu blinken, steht ein Absturz kurz bevor.
- 4 **Künstlicher Horizont** - Dieses Instrument zeigt die Höhe Ihres Flugzeuges relativ zum Horizont an. Das blaue Segment zeigt den Boden oder die Meeresoberfläche an. Das weiße Segment ist der Himmel. Die Linie in der Mitte markiert den Horizont.
- 5 **Schubanzeige** - Bei den meisten Flugzeugen können die Maschinen kurzfristig überdreht werden, um die Höchstgeschwindigkeit zu steigern. Das ist eine nützliche Eigenschaft, falls ein Flugzeug seinen Auftrieb verliert.
- 6 **Waffen-Info** - Hier sieht man, wie viele Bomben oder Torpedos ein Flugzeug an Bord hat.

Wenn Sie ein Fliegerass werden sollen, dann sollte die Tastatursteuerung für Richtung und Geschwindigkeit mit der Maussteuerung für Anstellwinkel und Rollbewegung verbunden werden.

FLUGZEUG-WAFFENSYSTEME

FLUGZEUG-MGS



Diese Waffe verfügt über ein dynamisches Fadenkreuz, das rot wird, sobald das Ziel erfasst ist. Sie zielen mit den Waffen, indem Sie sich mit der Flugzeugsteuerung in eine Feuerposition manövrieren.

ANVISIEREN BEWEGLICHER ZIELE



Greifen Sie fliegende Ziele mit Ihren vorderen MGs an, müssen Sie vor das Ziel feuern, um es zu treffen. Orientieren Sie sich dabei an der eingblendeten Zielführungsanzeige.

BOMBEN, TORPEDOS UND RAKETEN



Bomben werden im Bombenmodus aktiviert und abgeworfen. Dieses Fadenkreuz gleicht die Vorwärtsbewegung Ihres Flugzeugs aus. Klicken Sie Ihre Bomben also aus, sobald sich das Fadenkreuz über dem gewünschten Ziel befindet.



Torpedos müssen knapp über der Wasserlinie abgefeuert werden und können nach dem Abschuss nicht gesteuert werden. Die gelben Linien des Fadenkreuzes zeigen Ihre Flughöhe an und müssen in einer Linie sein, damit Sie den Torpedo erfolgreich einsetzen können. Ist Ihr Anflugwinkel zu steil, explodiert der Torpedo beim Auftreffen auf der Wasseroberfläche.



Einige Kampfflugzeuge sind mit Luft-Luft- oder Luft-Boden-Raketen bestückt. Diese schnellen Geschosse fügen Ihrem Ziel beachtliche Schäden zu. Man zielt mit ihnen wie mit Maschinengewehren.

- Um eine Bombe, eine Rakete oder ein Torpedo zu aktivieren, drücken und halten Sie **UMSCHALT**.
- Um die Waffe abzufeuern, klicken Sie auf die Maustaste 1.
- Halten Sie die Maustaste 1 nach dem Abfeuern gedrückt, um die Geschossflugbahn zu verfolgen (die AI übernimmt die Steuerung Ihres Flugzeuges).

FLUGZEUGSTATUS



Im Einheiten-Fenster werden detaillierte Informationen zum Status des Geschwaderführers angezeigt. An der Zahl können Sie ablesen, wie viele Geschwadermitglieder sich im Zielgebiet aufhalten. Behalten Sie im Einheiten-Fenster unbedingt den Schadensstatus Ihrer eigenen Maschine im Auge. Möchten Sie beschädigte Einheiten automatisch reparieren lassen, befahlen Sie diesen zu landen. Sehen Sie sich den Abschnitt „Befehlsmenü“ (auf Seite 21) an, hier finden Sie Einzelheiten darüber, wie man mehrere Flugzeuge gleichzeitig führt.

FLUGZEUGSYMBOLE

Flugzeuge werden abhängig von ihrer Bewaffnung unterteilt:



MG



Bombe



Flächenbombe



Torpedo



Fido-Lenktorpedo



Rakete



Tiny Tim-Rakete



Fallschirmtruppen



Kamikaze



Ohka



Wasserbombe

JAPANISCHE SELBSTMORDPILOTEN

Selbstmordeinheiten stehen nur den Japanern zur Verfügung. Kamikaze-Angriffe mit normalen oder US-Flugzeugen verursachen keinen Schaden.

Neben Kamikaze gibt es andere Selbstmordangriffe. Es stehen auch Boote voller Sprengstoff oder menschen-gelenkte Raketen (Ohka) und Torpedos (Kaiten) zur Verfügung.

Selbstmordeinheiten werden wie herkömmliche Einheiten befehligt, können aber nicht mit Waffen bestückt werden. Im Auswahlmenü erscheinen sie als eigenständige Klasse.

Einheiten, wie Ohkas und Kaiten, werden von Flugzeugen oder U-Booten in das Zielgebiet transportiert. Wählen Sie im Flugfeld- bzw. Werft-Menü „Betty/Ohka“ oder „Typ-B/Kaiten“, um sie einzusetzen (Im Abschnitt „Support-Manager“ auf Seite 23 finden Sie weitere Einzelheiten).

ERWEITERTE SYSTEME

Da Ihre Missionen immer komplexer werden, müssen Sie Ihre Zeit zwischen der manuellen Steuerung einzelner Einheiten und der Befehligung aller Einheiten bzw. Geschwader optimal einteilen. Darüber hinaus müssen Sie in der Lage sein, Schäden möglichst schnell zu reparieren und bei Bedarf Verstärkung anzufordern.

TAKTISCHE KARTE

Der Kartenbildschirm ist Ihre Kommandozentrale. Die dynamische Karte ermöglicht Ihnen die Befehligung Ihrer gesamten Flotte, während Sie die von Ihren Einheiten bereitgestellten Informationen über die Truppenstärke Ihres Feindes auswerten.

Drücken Sie **[TAB]**, um die taktische Karte einzublenden.



1 Ausgewählte Einheit
Zeigt die Einheit, die Sie gerade kontrollieren.

2 Informationsanzeige der aktuell ausgewählten Einheit
Zeigt den Status der Einheit, die Sie gerade kontrollieren.

3 Cursor-Einheiteninfo
Wenn sich der Mauszeiger über einer sichtbaren Einheit bewegt, erscheint ein Aufklappmenü mit Informationen über die markierte Einheit.

4 Reichweiten
Die Karte zeigt in Abhängigkeit von der Entfernung zwischen Ihrer Flotte und den feindlichen Einheiten verschiedene Farben:
Hell - zeigt, dass Einheiten sich in Sichtweite befinden.
Grau - zeigt, dass Einheiten nur per Radar entdeckt werden können.
Grün - zeigt Einheiten innerhalb eines Sonarbereiches.

5 Filter
Zeigt an, welche Informationen zur Zeit zu sehen sind (siehe Seite 20).

BEFEHLE IM KARTENBILDSCHIRM

Kartenbildschirm öffnen/ schließen	[TAB]
Einsatzziele-Menü ein-/ ausblenden	[O]
Einsatzziele durchschalten (<i>nur im Einsatzziele-Menü</i>)	[A] und [D]
Zoomfaktor ändern	Mausrad hoch / Mausrad runter
Cursor bewegen	Maus
Einheit auswählen	Maustaste 1
Gewählte Einheit zu einem Wegpunkt schicken	Cursor zur gewünschten Position bewegen und Maustaste 2 drücken.
Gegner mit gewählter Einheit attackieren	Feindliche Einheit mit Cursor markieren und Maustaste 2 drücken.
Verbündetem Schiff befehlen, mit anderem Schiff eine Formation zu bilden	Verbündetes Schiff markieren und über dem Flaggschiff Maustaste 2 gedrückt halten.
Verbündete Einheit mit gewähltem Flugzeug umkreisen	Verbündete Einheit markieren und Maustaste 2 gedrückt halten.
Letzten Befehl widerrufen	Einheit auswählen und [LEERTASTE] drücken.
Aktuelle Befehlsliste widerrufen	Einheit auswählen und [LEERTASTE] gedrückt halten.

EINSATZZIELE

Behalten Sie mit **[O]** Ihre Einsatzziele im Auge:

- **Weiß** – Aktives Einsatzziel.
- **Grün** – Erledigtes Einsatzziel.
- **Rot** – Gescheitertes Einsatzziel.

TAKTISCHE KARTENFILTER

Für die Einblendung weiterer Informationen auf der Karte stehen Ihnen verschiedene Filter zur Verfügung. Drücken Sie I, um diese durchzuschalten:



Dies ist der Standardfilter. Die aktiven Einsatzziele sind auf der Karte markiert. Einsatzziele bleiben auch nach der Aktivierung anderer Filter aktiv.



Die Gesundheitsleiste aller Einheiten wird permanent neben den jeweiligen Symbolen angezeigt.



Zeigt die Verfügbarkeit von Einheitentypen in verschiedenen Kommandogebäuden an (*Dies ist vor allem im Inseleroberungsmodus äußerst hilfreich*).



Zeigt den Einsatz eines aktiven Flottennachschubes an.



Zeigt die Schäden der markierten Einheit an.

ERTEILUNG VON BEFEHLEN

Bei der Anweisung für Einheiten, sich an einen bestimmten Punkt auf einer Karte zu bewegen, handelt es sich um eine Schlüsselfunktion der Aufklärung, und das Gleiche gilt für den Schutz der See- und Lufträume, in denen sich Ihre Einheiten befinden. Schiffe und Flugzeuge lassen sich auf diese Weise einsetzen.

Wählen Sie eine Einheit, indem Sie den Cursor darüber setzen und die Maustaste 1 drücken. Die aktive Wahl wird dadurch angezeigt, dass die Einheit markiert ist und dass man rechts unten auf dem Bildschirm das Fenster dieser Einheit sieht. Bewegen Sie die Maus auf den Punkt, zu dem sich Ihre Einheit bewegen soll, und drücken Sie die Maustaste 2. Ihr Einheit bewegt sich jetzt zu diesem Punkt.

HINWEIS: Dieser Prozess kann mit zusätzlichen Wegpunkten wiederholt werden – bis zu 8 Wegpunkte werden akzeptiert.

ANGRIFFSBEFEHLE

Eines der wichtigsten Kommandos in Ihrer Befehlssammlung ist die Fähigkeit, den Einheiten Ziele zuzuordnen. Wählen Sie – nach der Bestimmung Ihrer Einheit – mit der Maustaste 1 den Feind, den Sie angreifen möchten. Es erscheint eine rote Linie, die die Route anzeigt, auf der die Einheit sich bewegt, bis sie auf das ausgewählte Ziel trifft. Von dort aus wechselt sie zum direkten Angriff.

BEFEHLSMENÜ

In diesem Menü können Sie der aktuellen Einheit (*oder einem Geschwader*) spezifische Befehle erteilen.

- Halten Sie **[C]** gedrückt, um das Befehlsmenü zu öffnen.
- Möchten Sie einen Befehl auswählen, drücken Sie **[W]** **[S]** **[A]** **[D]**.
- Lassen Sie **[C]** los, um den Befehl zu erteilen.

HANDLUNGSANWEISUNGEN

Sie können Ihren Einheiten auch bestimmte Prioritäten (*sogenannte Handlungsanweisungen*) vorgeben. Handlungsanweisungen beeinflussen die automatischen Reaktionen von Einheiten, die Sie nicht direkt steuern.

SCHIFFE, BOOTE UND U-BOOTE



Ist eine Einheit defensiv ausgerichtet, eröffnen ihre Geschütze das Feuer auf feindliche Einheiten, wenn der Spieler kein Ziel bestimmt hat. Begrenzt vorhandene Waffen wie Torpedos können ausschließlich auf vom Spieler bestimmte Ziele abgefeuert werden. Die KI weicht nicht von ihrem vorgegebenen Kurs ab, um Gegner zu attackieren.



Aggressiv ausgerichtete Schiffe fahren automatisch in eine optimale Angriffsposition. Die Besatzung ist autorisiert, Gegner in Reichweite mit allen verfügbaren Waffensystemen zu bekämpfen. Vom Spieler gewählte Ziele haben dabei allerdings Priorität. Nach der Neutralisierung aller feindlichen Ziele in Reichweite folgt die Einheit wieder ihrem ursprünglichen Kurs (*sofern vorhanden*).



Als Kapitän eines Schiffs können Sie einen Angriffsbefehl erteilen. Geben Sie diesen Befehl, geht das Schiff zum Angriff über. Sie können sich nun auf die Zielerfassung konzentrieren oder zu einer anderen Einheit wechseln.

HINWEIS: Wählen Sie im Kartenbildschirm Ziele aus, wird automatisch ein Angriffsbefehl erteilt.



Legen Sie die ausgewählte Einheit still. Diese Option steht nur für Einheiten in Eroberungsreichweite eines Kommandogebäudes zur Verfügung, die darüber hinaus keiner Formation angehören. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt „Inselerobung“ auf Seite 27.

FLUGZEUGE

DEFENSIV

Die Combat Air Patrol (CAP) ist eine eher defensive Ausrichtung. Das Geschwader schirmt die ihm zugewiesene Einheit bzw. Position ab. Markieren Sie die Einheit oder Position, der Sie eine CAP zuweisen möchten, und drücken und halten Sie die Maustaste 2, um Ihre Entscheidung zu bestätigen. Das Geschwader attackiert nun alle Gegner im Umkreis von bis zu 2 Meilen. Angriffsflugzeuge werfen ihre Bomben nur über vom Spieler bestimmten Zielen ab.

AGGRESSIV

Aggressiv ausgerichtete Flugzeuge können ihre Angriffsziele selbst bestimmen. Vom Spieler vorgegebene Ziele haben allerdings Priorität. Nach der Neutralisierung aller feindlichen Ziele in Reichweite folgt die Einheit wieder ihrem ursprünglichen Kurs (*sofern Sie einen Kurs vorgegeben haben*).



Führen Sie ein Geschwader an, können Sie einen Angriffsbefehl erteilen, um sich einem neuen Ziel zuzuwenden, während Ihre Flügelmänner das aktuelle Ziel attackieren.



Alle Maschinen des Geschwaders brechen den Angriff ab und gruppieren sich um den Geschwaderführer.



Befehlen Sie Ihrem Geschwader, auf seinem Träger oder Flugfeld zu landen.



Ziehen Sie sich aus dem Kampfgebiet in die nächstgelegene sichere Zone zurück.

FORMATIONEN

Flottenformationen sind Gruppen von Schiffen, die in Formation fahren.

EINE FORMATION EINRICHTEN

Wählen Sie ein Schiff aus, bewegen Sie das Fadenkreuz über das gewünschte Flaggschiff und drücken Sie Maustaste 2 gedrückt, um Ihre Entscheidung zu bestätigen. Das aktuelle Schiff bildet nun eine Formation mit dem gewählten Flaggschiff und auf dem Bildschirm erscheint ein Formations-Symbol.

Möchten Sie zwischen den Mitgliedern einer Formation umschalten, drücken Sie **[R]** / **[F]**.

BEARBEITUNG EINER FORMATION

- Halten Sie **[C]** gedrückt und öffnen Sie mit **[S]** den Bildschirm „Formation“.
- Passen Sie die Position der Einheit relativ zur Position der anderen Schiffe der Formation mit der Maus an.
- Drücken Sie **[ESC]**, um den Formation-Bildschirm zu verlassen. Achten Sie darauf, dass die Führungseinheit unterwegs ist, damit die übrigen Einheiten ihre neuen Positionen einnehmen können.

FORMATION VERLASSEN

- Wählen Sie die gewünschte Einheit aus, halten Sie **[C]** gedrückt und markieren Sie mit **[D]** das Verlassen-Symbol.
- Die gewählte Einheit verlässt nun die Formation und agiert im Einklang mit den von Ihnen erteilten Befehlen selbstständig.

SUPPORT-MANAGER

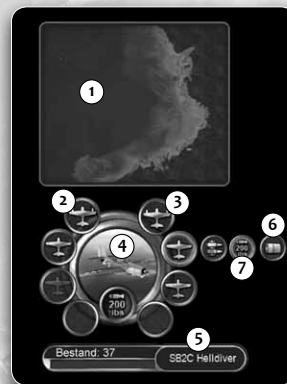


Sobald Sie eine Basis unter Ihrem Kommando haben, können Sie neue oder Ersatzeinheiten bekommen. Dafür müssen Sie mit einem Druck auf **[Z]** den Support-Manager aufrufen.

Dieses Menü zeigt an, dass Sie einen Stützpunkt kontrollieren. Dabei kann es sich um einen Flugzeugträger, ein Flugfeld, eine Werft, ein Kommandogebäude oder einen beliebigen anderen Spawnpunkt handeln.

EINSATZ VON GESCHWADERN

Die Möglichkeit Einheiten zu starten, ist für den Erfolg in *Battlestations: Pacific* entscheidend.



Bei jedem Aufruf des Support-Managers erscheinen die hier gezeigten Informationen auf der linken Bildschirmseite.

- 1 Karte mit der Position des ausgewählten Stützpunktes.
- 2 Liste der aktiven Geschwader.
- 3 Verfügbare Einheiten im Hangar.
- 4 Bild der markierten Einheit.
- 5 Typ der markierten Einheit.
- 6 Mögliche Bombenlast.
- 7 Gewählte Bewaffnung.

- Öffnen Sie den Support-Manager und drücken Sie **[W]** / **[S]**, um den gewünschten Einheitentyp zu markieren.
- Kann eine Einheit mit unterschiedlichen Waffen bestückt werden, können Sie diese mit **[C]** durchschalten.
- Wenn Einheit und Bewaffnung markiert sind, starten Sie das Geschwader mit der Maustaste 2.

Nach dem Start kreist die Schwadron um ihre Basis und wartet auf weitere Befehle.







AKTIVE GESCHWADER

Mit **[A]** / **[D]** können Sie zwischen der Einheiten-Liste und der Liste der aktiven Geschwader umschalten. Wählen Sie eines der aktiven Geschwader mit **[W]** / **[S]** aus. Möchten Sie aus dem Support-Manager schnell zu einem Geschwader springen, drücken Sie **[X]**. Sie werden auf den Spielbildschirm zurückgeführt, der Geschwaderführer ist dabei auf dem Schirm zu sehen.

In bestimmten Kampfsituationen müssen Sie möglicherweise die Geschwader-Zusammenstellung Ihres Trägers überdenken. Wählen Sie das nicht mehr benötigte Geschwader in diesem Fall aus und erteilen Sie ihm mit **[V]** den Befehl zur Landung. Sie können den Befehl mit **[V]** jederzeit widerrufen, solange die Maschine des Geschwaderführers in der Luft ist.

GESCHWADER-STATUSSYMBOLLE

Folgende Symbole zeigen den Status Ihrer Geschwader an:

-  Ein leerer Slot, den ein gestartetes Geschwader füllen wird.
-  Dieser Slot ist nicht verfügbar. Haben Sie keine freien Slots, können Sie keine weiteren Geschwader entsenden. Die Zahl der Slots ist von Stützpunkt zu Stützpunkt verschieden.
-  Das Geschwader hat einen Startbefehl erhalten.
-  Das Geschwader ist in der Luft und befolgt die zuletzt erteilten Befehle.
-  Das Geschwader hat Befehl, zu landen.
-  Das Geschwader wurde zerstört. Markieren Sie das Symbol des zerstörten Geschwaders und drücken Sie Maustaste 2, um ein neues Geschwader desselben Typs zu entsenden. Die Auswahl eines anderen Einheitentyps füllt leere Slots auf.

MEHRERE STÜTZPUNKTE

Sind mehrere Spawnpunkte (Basen) verfügbar, markieren Sie im Support-Manager mit **[W]** / **[S]** den gewünschten Stützpunkt und bestätigen Sie Ihre Entscheidung mit Maustaste 2.

In der Mitte erscheint ein Bild des Stützpunktes. Färbt sich das Bild rot, ist der Stützpunkt vorübergehend außer Gefecht.

Drücken Sie **[ESC]**, wenn Sie zur Stützpunkt-Auswahl zurückkehren möchten.

FLOTTENNACHSCHUB

Durch das Erfüllen von Herausforderungen können Sie Flottennachschub bekommen. Steht ein Flottennachschub zur Verfügung, wird ein entsprechendes Symbol eingeblendet.

Drücken und halten Sie **[Y]** fest, um einen verfügbaren Flottennachschub anzufordern. Es gibt drei Arten von Flottennachschub:

- **Luftunterstützung** wird aus Gebieten außerhalb der sichtbaren Karte herangezogen.
- **Aktiver Flottennachschub** gewährt Ihnen vorübergehend verschiedene Boni.
- **Technologien** sind passive Boni, die aktiv bleiben, solange der entsprechende Flottennachschub zur Verfügung steht.

Der Nachschub variiert ja nach Schiffstyp. Ein Bild des Schiffstypes, das vom Marine-Nachschub unterstützt oder angesteuert wird, wird markiert, wenn es mit **[W]** / **[S]** ausgewählt wird.

- Möchten Sie den gewählten Flottennachschub aktivieren, drücken Sie Maustaste 2.
- Ist eine Einheit (mit *Fadenkreuz-Informationen*) markiert, können Sie dieser den Flottennachschub mit Maustaste 2 direkt zuweisen.

MULTIPLAYER

Battlestations: Pacific verfügt über zwei Multiplayer-Optionen, die Ihnen die Teilnahme an verschiedenen Multiplayer-Missionen über ein Local Area Network (LAN) oder das Internet ermöglichen.

LAN SPIELEN

LAN-SPIEL HOSTEN

1. Starten Sie *Battlestations: Pacific* und wählen Sie **MULTIPLAYER** aus dem Hauptmenü.
2. Wählen Sie **LAN** und dann **SPIEL ERSTELLEN** aus dem Menü, das dann erscheint.
3. Wählen Sie eines der verfügbaren Spieltypen (weitere Informationen dazu auf Seite 27).
4. Nachdem Sie gewählt haben, wird Ihnen ein Menü angeboten, in dem Sie die maximale Spieleranzahl sowie den Mindest- und den Höchstlevel eines Spielers bestimmen können, den Sie beim Spiel gern dabei hätten.
5. Sobald Sie die Spiele nach Ihren Vorstellungen konfiguriert haben, klicken Sie auf den Button **SERVER ERSTELLEN**, um die Spiellobby zu erstellen und auf Spieler zu warten, die bei Ihrem Spiel mitmachen möchten.
6. Um die Spieleinstellungen zu ändern, markieren Sie die **EINSTELLUNGEN** Menübox und drücken Sie die Eingabetaste. Abhängig vom Spieltyp können Sie jetzt verschiedene Optionen im Spiel ändern, z.B. die Karte ändern, einen Fahrzeugtyp wählen und den Gebrauch einer taktischen Karte zulassen. Sobald Sie die gewünschten Änderungen vorgenommen haben, klicken Sie auf den Button **ANNEHMEN**, um die Änderungen zu aktivieren.
7. Sobald sich alle Spieler in der Lobby befinden und bereit sind, klicken Sie auf den Button **BEREIT**, um das Spiel zu starten.

TEILNAHME AN LAN-SPIELEN

1. Starten Sie *Battlestations: Pacific* und wählen Sie **MULTIPLAYER** aus dem Hauptmenü.
2. Wählen Sie **LAN** und dann **BENUTZERDEFINIERTES SPIEL** im folgenden Menü.
3. Wählen Sie **BENUTZERDEFINIERT** und drücken Sie **[ENTER]**, um alle verfügbaren Schlachten im **LAN** zu sehen. Sie können auch den gewünschten Spieltyp auswählen und **[ENTER]** drücken.
4. Markieren Sie den Server, dem Sie sich anschließen möchten, mit den Pfeiltasten und drücken Sie **[ENTER]**, um die Lobby zu laden.
5. Klicken Sie auf **BEREIT** und warten Sie darauf, dass der Gastgeber das Spiel startet.

ONLINE SPIELEN

Um *Battlestations: Pacific* online spielen zu können, muss GameRanger auf Ihrem Rechner installiert sein. GameRanger ist ein Mac-Hilfsprogramm, mit dessen Hilfe Sie andere *Battlestations: Pacific* Spiele im Internet finden können. Sie können das Programm kostenlos hier laden: <http://www.gameranger.com>

Wir empfehlen den leistungsstärksten Computer als Server (Host) zu nehmen, da er mehr zu tun hat als die Client-Rechner.

Wichtig: Wenn Sie *Battlestations: Pacific* online spielen wollen, dann besorgen Sie sich zunächst ein Konto bei GameRanger. Wenn Sie GameRanger heruntergeladen haben, lässt es sich leicht einrichten, außerdem kostet es nichts.

ALS HOST SPIELEN

1. Wählen Sie im Hauptmenü **MULTIPLAYER** und dann **GAMERANGER MULTIPLAYER**. Sie werden zum GameRanger Bildschirm geführt. Sie können GameRanger auch einfach auf Ihrem Schreibtisch öffnen.
2. Klicken Sie im GameRanger auf **HOST**. Der Host Game Bildschirm erscheint.
3. Sie müssen nun eine Reihe von Optionen vervollständigen:
 - a. Game (Spiel) - Wählen Sie **Battlestations: Pacific** aus dem Auswahlménü.
 - b. Max Players (Max. Spieleranzahl) - gewünschte maximale Spieleranzahl.
 - c. Description (Beschreibung) - eine kurze Beschreibung, die andere Spieler zum Mitspielen verführen soll.
 - d. Ladder (Leiter) - Wettbewerbsoption (setzt GameRanger Mitgliedschaft voraus).
 - e. Password (Passwort) - Geben Sie hier ein Wort oder einen Satz ein, wenn Sie Ihren Spielraum schützen möchten.
 - f. Allow Friends Only (Zutritt nur für Freunde) - wenn nur die Mitglieder Ihrer Buddy-Liste mitspielen sollen.
 - g. Allow Gold and Silver members only (Zutritt nur für Premium-Mitglieder) - wenn nur GameRanger Premium-Spieler zugelassen sind.
4. Klicken Sie **OK** und warten Sie, bis die Mitspieler sich in Ihrem Spielraum eingefunden haben.
5. Starten Sie das Spiel mit einem Klick auf **START**, sobald ausreichend Mitspieler anwesend sind.
6. Es erscheint der Bildschirm für die Einstellungen vor Spielbeginn. Klicken Sie auf **Spielen**.
7. Es erscheint der Titelschirm, drücken Sie jetzt **[ENTER]**
8. Wählen Sie eines der verfügbaren Spieltypen (weitere Informationen dazu auf Seite 27).
9. Nachdem Sie gewählt haben, wird Ihnen ein Menü angeboten, in dem Sie die maximale Spieleranzahl sowie den Mindest- und den Höchstlevel eines Spielers bestimmen können, den Sie beim Spiel gern dabei hätten.
10. Sobald Sie die Spiele nach Ihren Vorstellungen konfiguriert haben, klicken Sie auf den Button **SERVER ERSTELLEN**, um den Spielraum zu erstellen und auf Spieler zu warten, die bei Ihrem Spiel mitmachen möchten.
11. Um die Spieleinstellungen zu ändern, markieren Sie die **EINSTELLUNGEN** Menübox und drücken Sie die Eingabetaste. Abhängig vom Spieltyp können Sie jetzt verschiedene Optionen im Spiel ändern, z.B. die Karte ändern, einen Fahrzeugtyp wählen und den Gebrauch einer taktischen Karte zulassen. Sobald Sie die gewünschten Änderungen vorgenommen haben, klicken Sie auf den Button **ANNEHMEN**, um die Änderungen zu aktivieren.
12. Sobald sich alle Spieler in der Lobby befinden und bereit sind, klicken Sie auf den Button **BEREIT**, um das Spiel zu starten.

SICH EINEM SPIEL ANSCHLIESSEN

1. Suchen Sie in der Spieleliste nach einem *Battlestations: Pacific* Raum.
2. Sobald Sie ihn gefunden haben, betreten Sie ihn mit einem Doppelklick.
3. Wenn der Host-Spieler bereit ist klickt er auf **START**.
4. Es erscheint der Bildschirm für die Einstellungen vor Spielbeginn. Klicken Sie auf **Spielen**.

5. Es erscheint der Titelschirm, drücken Sie jetzt **[ENTER]** um auf den Server-Browser zuzugreifen.
6. Markieren Sie den Server, dem Sie sich anschließen möchten, mit den Pfeiltasten und drücken Sie **[ENTER]**, um die Lobby zu laden.
7. Klicken Sie auf **BEREIT** und warten Sie darauf, dass der Gastgeber das Spiel startet.

MULTIPLAYER-MODI

GELEITSCHUTZ

In diesem Modus nehmen Sie an einer Schlacht teil, in der Sie Schlüsseleinheiten verteidigen bzw. zerstören müssen. Dabei müssen beide Seiten versuchen, die Schlüsseleinheiten des Gegners zu vernichten, während sie ihre eigenen Einheiten abschirmen. Der Spieler befiehlt eine vorgegebene Einheit. Alle Karten verfügen über separate Szenarien, die Sie spielen können.

BELAGERUNG

In diesem Modus wird die Belagerung von Inseln bzw. Küstenlinien simuliert. Die Spieler können dazu eine Einheit aus einem Einheiten-Pool heranziehen, um an der Belagerung bzw. Verteidigung einer Basis teilzunehmen. Die für die Offensive bzw. Defensiv verfügbaren Einheiten sind von Szenario zu Szenario verschieden. Alle Karten verfügen über separate Szenarien, die Sie spielen können.

WETTKAMPF

In diesem Modus kämpfen alle Spieler auf einer Seite, müssen aber gleichzeitig den höchsten Score erreichen. Während Sie auf der Seite der USA oder der Japaner kämpfen, steuern die Spieler immer nur eine Einheit. Ziel des Spiels ist die Zerstörung der meisten KI-Einheiten des Gegners oder die schnellstmögliche Erledigung von Einsatzziele. Alle Karten verfügen über separate Szenarien, die Sie spielen können.

DUELL

In Duellen messen Sie sich mit einem vor der Mission vom Host bestimmten Einheitentyp mit Ihrem Gegner. Alle Spieler steuern lediglich eine (*amerikanische oder japanische*) Einheit und müssen die Einheiten des anderen Spielers zerstören, bis sie eine vorgegebene Zahl von Siegen errungen haben.

INSELEROBERUNG

In diesem strategischen Modus steht die Eroberung von Inseln und der dort errichteten Basen im Mittelpunkt. Alle Spieler haben zunächst ein Kommandogebäude sowie verschiedene (*über den Support-Manager aktivierbare*) Einheiten. Für den Aufbau einer Flotte steht dem Spieler eine bestimmte Zahl von Kommandopunkten zur Verfügung. Erobern Sie neutrale Basen, haben Sie Zugriff auf neue Einheiten. Ziel des Spiels ist die Eroberung neutraler und feindlicher Stützpunkte, um möglichst viele Siegpunkte zu sammeln. Erreicht ein Spieler die vorgegebene Punktzahl, endet die Mission.

Im Multiplayermodus unterscheidet sich der Support-Manager etwas vom Einzelspieler:

- *Es gibt keine Limits für die Vorräte.*
- *In den Einstellungen „Geleitschutz“, „Belagerung“, „Wettkampf“ und „Duell“ kann man nur eine aktive Einheit auf einmal einsetzen und den Support Manager erst verwenden, wenn der Spielmodus dies zulässt.*

KUNDENUNTERSTÜTZUNG

Wir haben uns sehr darum bemüht, *Battlestations: Pacific* mit der gängigen Hardware kompatibel zu machen. Wenn Du trotz Beachtung aller Hinweise Probleme mit der Software hast, beachte bitte, dass wir folgende Informationen benötigen, wenn Du Dich an unseren technischen Support wendest:

1. Die Fehlermeldung, die beim Auftreten des Problems erscheint (wenn überhaupt).
2. Eine **Battlestations Pacific Report.txt** -Datei mit diesen Informationen:
 - Einen Apple System Profiler Report von Deinem Mac.
 - Jegliche Crash-Logs, die es zu *Battlestations: Pacific* gibt.
 - Eine Liste aller Dateien, die sich im Spielordner befinden.

Alle notwendigen Informationen kannst Du bekommen, wenn Du *Battlestations: Pacific* öffnest und auf die Supportseite klickst, die Du vor Spielstart im Optionenfenster von *Battlestations: Pacific* findest. Klick dann auf den **Bericht erstellen** Button. Sobald der Vorgang abgeschlossen ist, erhältst Du eine Meldung, dass die Datei sich auf Deinem Schreibtisch befindet. Klick jetzt auf den **Email erstellen** Button. Denke daran, die Datei **Battlestations Pacific Report.txt** an Deine E-Mail zu hängen.

KONTAKT

ONLINE-SUPPORT

Besuch unsere Website: **www.feralinteractive.com**

Feral Interactive bietet Support über den Online-Service. Hier findest Du umfassenden Produkt-Support und andere Informationen. Zusätzlich bietet diese Site Antworten auf häufig gestellte Fragen (FAQs) und Patch-Programme, Updates und Demos.

E-MAIL-SUPPORT

Wenn Du keine Antwort auf Deine Fragen auf der Website findest, schreib eine E-mail an: **bspsupport@feralinteractive.com**

Der Betreff Deiner E-Mail sollte „**Battlestations Pacific**“ sein. Denk daran, die Datei **Battlestations Pacific Report.txt** an Deine E-Mail zu hängen.

TELEFON-SUPPORT

Wenn Du lieber mit einem Mitglied des Support-Teams sprechen möchtest, der deutsche Verteiler Application Systems Heidelberg bietet Support auf Deutsch:

Telefon: **06221/300002** – Fax: **06221/300389**

E-Mail: **support@application-systems.de**

Web: **www.application-systems.de**

MITWIRKENDE

Ursprünglich entwickelt von: **Eidos Hungary KFT**

Ursprünglich herausgegeben von: **Square Enix Limited**

Entwickelt für den Mac von: **Robosoft Technologies Pvt. Limited**

Herausgegeben für den Mac von: **Feral Interactive Limited**

GARANTIE

Feral Interactive Ltd. garantiert dem Erstkäufer des Multimediaproduktes, dass die Digital Video Disc (DVD), die zusammen mit dem Multimediaprodukt ausgeliefert wurde, bei normaler Verwendung innerhalb von neunzig (90) Tagen nach dem Rechnungsdatum für diesen Kauf keine Fehler aufweisen wird, bzw. für einen längeren Garantiezeitraum, wenn eine entsprechende Gesetzeslage besteht.

Fehlerhafte Multimediaprodukte schicken Sie bitte zusammen mit diesem Handbuch eingeschrieben an:

Feral Returns
64 Kimber Road
London SW18 4PP
Großbritannien

Geben Sie bitte Ihren vollen Namen, Ihre Adresse (mit Postleitzahl!), sowie Datum und Ort des Einkaufs an.

Wird eine Disk ohne Kaufnachweis oder nach Ablauf der Gewährleistungsfrist zurück geschickt, behält Feral Interactive Ltd. sich das Recht vor, zu entscheiden, ob diese auf Kosten des Kunden repariert oder ausgetauscht wird. Die Garantie erlischt, wenn die Disk durch Nachlässigkeit, Unfall oder Missbrauch beschädigt oder wenn sie nach dem Erwerb geändert wurde.

Der Anwender anerkennt ausdrücklich, dass er das Multimediaprodukt auf eigene Gefahr benutzt. Das Multimediaprodukt wird wie gesehen zur Verfügung gestellt, eine über das oben Beschriebene hinausgehende Garantie besteht nicht. Für Reparatur- und/oder Korrekturkosten des Multimediaproduktes ist der Nutzer verantwortlich.

Innerhalb der gesetzlichen Bestimmungen lehnt Feral Interactive Ltd. jegliche Garantie bezüglich des Marktwertes des Multimediaproduktes, der Kundenzufriedenheit oder seines Vermögens, einen bestimmten Nutzen zu erfüllen, ab.

Risiken im Zusammenhang mit entgangenem Profit, verlorenen Daten, Fehlern und entgangenem Geschäft oder anderer Informationen als Folge des Besitzes oder des Gebrauches des Multimediaproduktes trägt der Nutzer. Da einige Gesetze die oben erwähnte Garantieeinschränkung nicht zulassen, kann es sein, dass sie für den Nutzer nicht zutrifft.

STEUERUNG IM SPIEL

SCHIFF-STEUERUNG

Beschleunigen	-	W
Bremsen/Rückwärts	-	S
Backbord	-	A
Steuerbord	-	D
Reparieren	-	OPTION
Landungsschiffe absetzen	-	STRG
Blick nach oben	-	Maus hoch
Blick nach unten	-	Maus runter
Blick nach links	-	Maus links
Blick nach rechts	-	Maus rechts
Zoom umschalten	-	Maustaste 3 / T
Heranzoomen	-	Mausrad hoch
Wegzoomen	-	Mausrad runter
Feuern	-	Maustaste 1
Waffe: Flugabwehr	-	1
Waffe: Artillerie	-	2
Waffe: Torpedo	-	3
Waffe: Wasserbombe	-	4
Nächste Waffe	-	UMSCHALT

FLUGZEUG-STEUERUNG

Steigflug	-	Maus hoch
Sinkflug	-	Maus runter
Nach links rollen	-	Maus links
Nach rechts rollen	-	Maus rechts
Beschleunigen	-	W
Bremsen	-	S
Turbo	-	OPTION
Ruder links	-	A
Ruder rechts	-	D
Feuern	-	Maustaste 1
Bombenmodus	-	UMSCHALT
Mausblick	-	STRG

U-BOOT-STEUERUNG

Abtauchen	-	F
Auftauchen	-	R

REGISTRIER' DICH!

www.feralinteractive.com/register