

SNSP-CN-NOE

SUPER CONFLICT™



SPIELANLEITUNG



VIC TOKAI EUROPE LTD

Vertrieb in Deutschland: VERTIGO TECHNOLOGIES GmbH



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™
PAL VERSION



VIC TOKAI EUROPE LTD

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH.



**HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN,
DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER
SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH.**



LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

DIESES QUALITÄTS-SIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DAB SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DAB ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PA8T.

INHALTSVERZEICHNIS

EINFÜHRUNG	3
CONTROLLER FUNKTIONEN.....	4
SPIELSTART/AUSWAHL EINES SPIELES.....	5
OPTIONEN	
AUSWAHL EINES SZENARIOBILDSCHIRMS	6
SPIELVERLAUF	7
FORTGANG	7
ANGABEN ZU DEINEN TRUPPEN	
TRUPPENBEWEGUNG	
ÜBERSICHTSMODUS	
SPIELPAUSE/MENÜ	
SCHLACHT	12
DEN GEGNER ANGREIFEN	
KAMPFMODUS	
WIEDERINSTANDSETZUNG & SCHADENBESEITIGUNG	
PRODUKTION	17
PRODUKTIONSPUNKTE	
GELÄNDEKARTEN & BESONDERHEITEN.....	20
ANLEITUNG ZU DEN MILITÄREINHEITEN	22
BEZIEHUNG DER WAFFEN UND TRUPPEN	
ZUEINANDER	
SPEZIALEINHEITEN	

EINFÜHRUNG

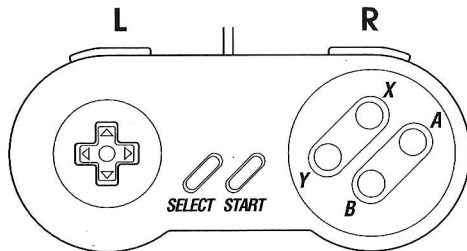
Super Conflict ist ein Kriegssimulationsspiel für ein oder zwei Spieler. Es erlaubt dem Spieler militärische Strategien anzuwenden und Entscheidungen aufgrund ständig wechselnder Variablen zu treffen, wie zum Beispiel Terrain oder Feindbewegungen. Zusätzlich erhält der Spieler totale Kontrolle über seine eigenen Streitkräfte, die aus Boden, Luft und Marinetruppen bestehen!! Im Ein-Spieler-Modus kontrollierst Du die blauen Streitkräfte und kämpfst in 5 Geschicklichkeitslevels und 55 verschiedenen Szenarios gegen den Computer. Der Zwei-Spieler-Modus wird Mann gegen Mann ausgetragen. Die Spieler kontrollieren entweder die roten oder die blauen Streitkräfte. Ein einzigartiges Handicapfeature stimmt die verschiedenen Geschicke der beiden Spieler aufeinander ab.

Ziel in jedem der beiden Modi ist es ,die gegenparteiische Flaggeinheit zu zerstören. In den Levels 1-4 ist die Flaggeinheit ein Panzer. In Level 5 wird ein Flaggschiff hinzukommen. Die Flaggeinheit an sich ist mit dem König beim Schachspiel zu vergleichen. Wenn diese zerstört wird, ist das Szenario beendet (in Level 5 gilt dies für jeweils eine der beiden Flaggeinheiten, Panzer oder Schiff). Wie auch beim Schach variiert der Rest Deiner Einheit je nach Stärke, Bewegung und Fähigkeiten. Es liegt an Dir, welche Strategie Du anwendest, aber im Gegensatz zum Schachspiel erinnere Dich bitte daran: " Es ist nur ein Spiel" ...

CONTROLLER FUNKTIONEN

- STEUERKREUZ**
- Optionen wechseln
 - Cursorbewegung (Übersichtsmodus)
- SELECT Knopf**
- nicht belegt
- START Knopf**
- Spielstart
 - Spielpause
- A Knopf**
- Optionsauswahl (Pause/Menü)
 - Angriff (Kampfmodus)
- B Knopf**
- Verteidigung (Kampfmodus)
- X Knopf**
- Zeigt den Status Deiner Einheiten an (Normalmodus)
- Y Knopf**
- Übersichtsmodus (Normalmodus)
 - Waffenwechsel (Kampfmodus)
- R Knopf**
- Rückzug (Kampfmodus)
- L Knopf**
- nicht belegt

HINWEIS: Um die Anfangssequenz zu umgehen, drücke auf einen beliebigen Knopf.



SPIELBEGINN/AUSWAHL EINES SPIELES

1. Um ein gewünschtes Spiel (Ein-Spieler-Modus, Zwei-Spieler-Modus oder Continue) auszuwählen, drücke nach der Anfangssequenz ← oder → auf dem STEUERKREUZ.
2. Um Optionen auszuwählen, drücke auf dem STEUERKREUZ nach oben oder unten. Um die Option zu wechseln, drücke ← oder →.
3. Drücke auf START, um anzufangen.

OPTIONEN

DIE VERSCHIEDENEN SPIELVARIATIONEN UND IHRE OPTIONEN SIND WIE FOLGT:

EIN SPIELER

Der Spieler kontrolliert die blauen Streitkräfte und spielt gegen den Computer.

3 EINHEITEN / ALLE EINHEITEN

Legt fest, wieviele Einheiten beide Seiten pro Spielzug benutzen können.

ZWEI SPIELER

Mann gegen Mann-Kampf zwischen zwei Spielern. Spieler 1 kontrolliert die blauen Streitkräfte und Spieler 2 kontrolliert die roten.

3 EINHEITEN / ALLE EINHEITEN

Legt fest, wieviele Einheiten beide Seiten pro Spielzug benutzen können.

PRODUKTIONSPUNKTE

Sie bestimmen welche Einheiten im Zwei-Spieler-Szenario (3-16) in den jeweiligen Fabriken hergestellt werden können. Dies kann auch als Handicapfeature eingesetzt werden, um einem schwächeren Spieler von Anfang an die Möglichkeit zu geben, stärkere Einheiten produzieren zu können. (siehe SPIELVERLAUF/Produktion)

HINWEIS: Für Anfänger wird der 3-Einheiten-Modus empfohlen.

CONTINUE GAME

Gewährt dem Spieler Zugriff auf eine von fünf bereits entwickelten Schlachten. Benutze die oben und unten Tasten auf Dem STEUER- KREUZ, um das gewünschte Spiel zu markieren und dann den A Knopf, um es auszuwählen.

Falls Du zufällig in die Continue Game Option geraten bist und wieder heraus möchtest, beende das gesamte Spiel und fange von vorne an.

AUSWAHL DES SZENARIOS

Nachdem Du die gewünschten Optionen eingestellt hast, werden Dir verschiedene Szenarien präsentiert. Das Szenario ist abhängig von der Spielvariation, die Du vorher ausgewählt hast.

EIN-SPIELER (CONTINUED GAME)

Dieses Spiel besteht aus 55 Szenarios, die 5 Geschiklichkeitsstufen abdecken. Da es keine Paßwörter gibt (die Hilfsbatterie speichert alle Fortschritte die Du machst und richtig abspeicherst), basiert dieses Spiel auf den Fortschritten, die Du machst und somit stufenweise "befördert" wirst. Die Szenarios der verschiedenen Levels können in beliebiger Reihenfolge gespielt werden (außer der jeweiligen Finalschlacht), aber das nächste Level (dunklere Zone) kann nicht erreicht werden, bis alle benötigten Szenarios bewältigt sind. Trotzdem kannst Du bereits durchgespielte Szenarios, einschließlich die aus vorherigen Levels, nochmals spielen und zwar so oft Du möchtest. Erfolgreich abgeschlossene Szenarios, die richtig abgespeichert wurden, werden mit einem Stern gekennzeichnet und wie folgt aufgelistet:

Level	Total # of Scenarios
1	6 (5+1 final)
2	9 (8+1 final)
3	11 (10+1 final)
4	13 (12+1 final)
5	16 (15+1 final)

Nachdem Du das erste Szenario erfolgreich abgeschlossen hast, wirst Du gefragt, ob Du Deinen Fortschritt abspeichern möchtest, indem Du Deinen Namen eingibst. Benutze das STEUERKREUZ, um die gewünschten Charaktere zu plazieren und drücke den A-Knopf, um auszuwählen. Von diesem Zeitpunkt an hast Du die Möglichkeit jeden erlangten Sieg abzuspeichern. Wenn Du "Yes" wählst, wird sich das Spiel automatisch auf dem Laufenden halten und zwar mit Namen, Level und erfolgreich abgeschlossenen Szenarios. Wenn Du vergißt ein Szenario abzuspeichern, nachdem Du es beendet hast, so muß Du es noch einmal durchspielen, um weiterzukommen. Merke Dir, daß Du während Du Dich in einem Szenario befindest, dieses nicht abspeichern kannst.

ZWEI-SPIELER

Dieses Spiel besteht aus 16 Szenarios verschiedener Schwierigkeitsstufen und variierendem Umfang. Du kannst sie in beliebiger Reihenfolge und so oft Du möchtest durchspielen, sie können jedoch nicht abgespeichert werden.

Benutze das STEUERKREUZ, um zu dem gewünschten Szenario zu gelangen (das Level und der Name sowie die Nummer des Szenarios werden auf der rechten Seite angezeigt) und drücke den A-Knopf, um anzufangen.

SPIELABLAUF

Nachdem Du die Spielvariation und das Szenario ausgewählt hast, beginnt das eigentliche Spiel im Normalmodus. Hier wirst Du strategische Entscheidungen treffen, wenn Du Deine Truppen bewegen möchtest, ob Du in die Schlacht ziehen möchtest usw. Die Kontrollfunktionen im Normalmodus sind wie folgt:

STEUERKREUZ	<ul style="list-style-type: none">• Cursor bewegen• Optionen verändern (siehe auf Pause/Menü)
SELECT-Knopf	<ul style="list-style-type: none">• nicht belegt
START-Knopf	<ul style="list-style-type: none">• Spielpause (siehe Pause/Menü)
A-Knopf	<ul style="list-style-type: none">• Auswahlbestätigung (siehe auch Pause/Menü)
B-Knopf	<ul style="list-style-type: none">• nicht belegt
X-Knopf	<ul style="list-style-type: none">• zeigt Angaben zu Deinen Truppen
Y-Knopf	<ul style="list-style-type: none">• wechselt in den Übersichtsmodus
L-Knopf	<ul style="list-style-type: none">• nicht belegt
R-Knopf	<ul style="list-style-type: none">• nicht belegt

BEWEGUNG

ANGABEN ZU DEINEN TRUPPEN

Benutze das STEUERKREUZ, um mit dem Cursor zur gewünschten Einheit zu gelangen. Der Name und der derzeitige Status der Truppe wird im unteren Teil des Bildschirms angezeigt, egal welche Farbe die Truppe hat (blau oder rot). Für noch detailliertere Angaben drückst Du den X-Knopf und der komplette Truppenstatus wird angezeigt. Dies ist besonders hilfreich, wenn Du Deine Truppen bewegen möchtest und die jeweilige Reichweite angezeigt wird. Drücke einen beliebigen Knopf, um dieses Menü zu verlassen.

TRUPPENBEWEGUNG

Während Du den Status von Truppen jeglicher Farbe (blau oder rot) ablesen kannst, sind Aktionen nur mit Truppen korrespondierender Farbe möglich. Das Ausführen folgender Aktionen beansprucht einen Zug und verbraucht eine Treibstoffeinheit:

Nur bewegen
Nur kämpfen
Bewegen und dann kämpfen
Kämpfen und dann bewegen

Benutze das STEUERKREUZ und bewege den Cursor zu der gewünschten Einheit, dann drücke den A-Knopf. Nun werden alle zur Verfügung stehenden Aktionen am unteren Teil des Bildes angezeigt. Wenn Du den Befehl MOVE gewählt hast, wird die gesamte Reichweite der von Dir gewählten Truppe markiert. Falls Du nicht so weit vorstoßen kannst wie Du möchtest, liegt dies möglicherweise an der Beschaffenheit des Geländes (siehe Geländekarten & Besonderheiten). Bewege den Cursor auf das gewünschte Sechseck und drücke A, um die Bewegung auszuführen. Um aufzuhören ohne eine Aktion durchzuführen, drücke den B-Knopf. Wenn ein Kampf nach einer Bewegung (oder umgekehrt) zwar möglich, aber nicht erwünscht ist, dann drücke B nach der ersten Aktion. Die Einheit wird dann verdunkeln und für den Rest Deines Zuges in dieser Runde inoperabel bleiben. Falls Du aus Versehen eine zusätzliche Aktion wählst, drücke den B-Knopf, um den Bildschirm zu verlassen.

EINE TRUPPE VON EINER FABRIK ODER EINEM FLUGHAFEN AUFMARSCHIEREN LASSEN

Benutze das STEUERKREUZ, um die Fabrik oder den Flughafen zu markieren, von dem aus Du Deine Truppe aufmarschieren lassen möchtest und lies das Informationsfenster um festzustellen, ob sich Truppen innerhalb der Fabrik oder des Flughafens befinden. Wenn dies der Fall ist, markiere den Namen der Fabrik oder des Flughafens und drücke den A-Knopf.

Wenn Du Dich im Inneren befindest, drücke auf Deinem STEUER- KREUZ nach oben und unten, um die Einheit zu markieren, mit der Du marschieren möchtest. Lies das Informationsfenster am unteren Bildschirmrand, um den momentanen Status der Truppe zu erfahren.

Zuletzt benutzt Du das STEUERKREUZ, um ein angrenzendes, nicht besetztes Sechseck zu markieren und drückst den A-Knopf. Dies geschieht im Normalmodus.

HINWEIS: Einen Trupp aufmarschieren zu lassen zählt nicht zu den vorgegeben Aktionen. Das bedeutet, der Spieler kann so viele Einheiten losmarschieren lassen, wie er möchte (oder kann), während er am Zuge ist. Trotzdem muß eine Einheit, ist sie erst einmal losmarschiert, wie jede andere Einheit auch, bewegt werden (siehe S.9).

ÜBERSICHTSMODUS

Dies ist eine Besonderheit, die entworfen wurde um dem Spieler einen Blick auf das gesamte Szenario werfen zu lassen, um so seine Strategie besser planen zu können. Es ist auf diese Weise auch möglich große Gebiete schnell abzudecken.

Drücke den Y-Knopf während Du Dich im Normalmodus befindest. Das ganze Szenario wird sich auf diese Weise so verkleinern, daß Du einen Überblick des gesamten Spielfeldes erhältst. Der komplette Umriß des Szenarios sowie die verschiedenen Geländeformen (Farbe, Oberfläche) werden sichtbar. Die blauen Punkte zeigen blaue Truppen und/oder Besitztümer (Fabriken, Städte oder Flughäfen), dies gilt umgekehrt auch für die roten Punkte. Die schwarzen Punkte sind neutrale Städte und/oder Flughäfen. Um schnell von einem Platz zum anderen zu kommen, benutzt Du Dein STEUERKREUZ und bewegst den Cursor zu dem Gebiet, welches Du erschließen möchtest, danach drückst Du den Y-Knopf.

PAUSEMENÜ

Im Normalmodus kannst Du zu jeder Zeit eine Spielpause einlegen, indem Du Den START-Knopf drückst. Daraufhin erscheint ein Menü, in dem folgende Punkte zur Auswahl stehen:

- Resume Play** Zurück ins laufende Spiel
- Game Rules** Ermöglicht den Zugang zu generell hilfreichen Informationsbildschirmen, die verschiedene Themen beinhalten
- Preferences** Erlaubt Dir verschiedene Aktionsarten des Spieles zu verändern
- End Game** Beendet das Spiel (Szenario) an dieser Stelle*

*Hinweis: Gerade laufende, noch nicht beendete Szenarios können nicht abgespeichert werden!!

Benutze das STEUERKREUZ um Deine Auswahl zu markieren und drücke den A-Knopf. Wenn GAME RULES (Spielregeln) ausgewählt wurde, benutze oben und unten auf dem STEUERKREUZ, um das gewünschte Thema zu markieren und drücke einmal A, um es Dir anzusehen und noch einmal, um zurück ins Menü zu gelangen. Wenn Du PREFERENCES ausgewählt hast, dann hast Du die Möglichkeit folgende Aspekte zu ändern:

MUSIC	AN/AUS
SOUNDEFFEKTE	MONO/STEREO/AUS
KAMPFMODUS	LANG/KURZ

Das Spiel beginnt in der jeweilig ersten, der obigen Einstellungen. Um zu wechseln, benutze oben und unten auf Deinem STEUERKREUZ um Deine Auswahl zu markieren und drücke <— oder —> um sie zu ändern. Drücke den A-Knopf, um zurück ins Pausemenü zu gelangen und wähle RESUME GAME, um mit dem Spiel fortzufahren.

KAMPF

DEN FEIND ANGREIFEN

Einheiten gegensätzlicher Farbe, egal welchen Typs können sich von benachbarten Sechsecken aus angreifen. Auch wenn Du -während Du am Zug bist- einen Angriff startest, wirst Du während eines Angriffs die Kontrolle über Deine Einheit behalten (nur im LONG Modus). Die Battle Option wird immer dann erscheinen, wenn ein Angriff möglich ist. Benutze das STEUERKREUZ, um die Battle Option zu markieren und drücke A, um auszuwählen. Dann benutze das STEUERKREUZ, um die Einheit zu markieren, die Du angreifen möchtest und drücke den A-Knopf, um anzugreifen. (Siehe auch Einstellungen)

EINSTELLUNGEN

In **Super Conflict** gibt es die folgenden zwei Grundeinstellungen:

KURZ

Der Kurzmodus ist hauptsächlich für den Spieler geeignet, der sich möglichst auf die strategischen Elemente des Spieles konzentrieren möchte. Wenn Kampf ausgewählt wurde, schaltet das Spiel um auf die Kampfsequenz und je nachdem welche Variablen einwirken (Truppentypen, Geländeform usw.), berechnet es automatisch das Resultat (oder die Zusammenfassung) dieses einen Spieles und zeigt dies an. Das Spiel wird dann fortfahren, obwohl soeben eine vollständige Schlacht stattgefunden hat.

LANG

Der Langmodus verleiht **Super Conflict** eine vollkommen andere Dimension. Zusätzlich zu den strategischen Elementen muß der Spieler über bis zu vier Runden des Kampfes die totale Kontrolle über seine Truppen behalten!! Du entscheidest wann Du angreifst, verteidigst oder Deine Truppen zurückziehst.

Die Funktion der Knöpfe für Ein-Spieler und Zwei-Spieler Kämpfe:

A-Knopf	Angriff	100%ige Chance zu schießen, jedoch maximaler Schaden bei Gegenfeuer.
B-Knopf	Waffenwechsel	Der Computer sucht die jeweils bestmögliche Waffe automatisch aus; Spezialwaffen könnten nur eine kleine oder sogar überhaupt keine Wirkung haben. (z.B. Luft-Luft-Einheit gegen eine Bodeneinheit)
X-Knopf	Verteidigung	50%ige Chance zum Gegenfeuer aber nur 50% Schaden, wenn Du getroffen wirst.
R-Knopf	Rückzug	0%ige Chance zum Gegenfeuer und 75% Schaden, wenn Du getroffen wirst. Während es mehr als eine Runde dauern könnte Dich zu befreien, würde ein Rückzug Deine Einheit vor der totalen Zerstörung bewahren, wenn Du diese Option früh genug auswählst.

Wie oben schon erwähnt, kann eine Schlacht bis zu vier Runden andauern. Jede Aktion, die Du wählst ist für die ganze Runde festgelegt. Die Ereignisse folgen in dieser Reihenfolge aufeinander:

SEITE 1

Aktion

Ergebnis



SEITE 2

Ergebnis

Reaktion (falls)

ENDE DER ERSTEN RUNDE

Jede Schlacht wird von der Truppe begonnen, die den Attackmodus gewählt hat. Im Gegensatz dazu eröffnet die angegriffene Einheit im Defendmodus. Die Aktionen in der Eröffnungsrunde können nicht verändert werden. Am Ende einer jeden Runde (siehe S. 13) wird der Computer die Klammer () nach zusätzlichen Befehlen überprüfen, die für den Anfang der nächsten Runde festgelegt werden. Wenn nichts in der Klammer steht, wird die momentan ausgewählte Aktion wiederholt. Beispiel: Angenommen der Befehl für die Seite 1 sei: ATTACK (DEF). Dies würde garantieren, daß Seite 1 auf Seite 2 schießen wird und den maximalsten Schaden erleiden würde, wenn die Seite 2 kontern und zurückschießen könnte. Am Ende des Zuges von Seite 2, der auch die Runde beenden würde, würde die Seite 1 in den DEFENDmodus wechseln, um die zweite Runde zu eröffnen. Egal ob die Seite 1 schießen dürfte oder nicht, hätte der Spieler die sofortige Gelegenheit fortzufahren, Befehle für die folgende Runde auszuwählen, indem er die entsprechenden Tasten drückt und die Klammer füllt. Dies könnte so oft passieren, bis der Spieler der 2. Seite seinen Zug beendet und der Computer erneut die Klammer überprüft. Wenn nichts ausgewählt wurde und die Klammer leer wäre, würde der Spieler der Seite 1 die nächste Runde im DEFENDmodus beginnen. Auf diese Weise wird sich das Spiel bis zu vier Runden fortsetzen oder eine Einheit zerstört oder befreit wird.

Treibstoff/Munitionsversorgung & Schadenreparatur:
Wenn in der Schlacht eine Einheit zerstört wird, verliert der Besiegte die Einheit und 300 Produktionspunkte. Der Sieger erhält 300 Produktionspunkte. Deshalb ist es notwendig, daß deine Einheiten so lange wie möglich voll funktionsfähig und auf maximaler Stufe erhalten bleiben. Wenn eine Einheit neu aufgetankt oder repariert werden sollte, dann gibt es folgende Anlaufstellen:

STÄDTE (BODENTRUPPEN)

Eine Bodentruppe kann in jede nicht besetzte Stadt, egal welcher Farbe, einziehen. Um eine Einheit zu versorgen/reparieren bewege sie einfach in die Stadt und warte. Jede Runde, die die Truppe in der Stadt verweilt, wird sie Stärke, Treibstoff und (Spezial) Munition wiedererlangen. Trotzdem wird es einige Runden dauern, bis die maximale Kondition erreicht wird. Wenn eine Stadt von einer feindlichen Einheit besetzt (beschützt) ist, mußt Du diese bekämpfen und vernichten, um einzuziehen. Denke daran: Wenn eine Deiner Truppen einzieht bevor sie in eine Schlacht verwickelt wird, mußt Du bis zum nächsten Zug warten und sie noch einmal einziehen lassen (vorausgesetzt es ist genügend Treibstoff vorhanden). Städte vergrößern Deine Verteidigungsstärke und sind ein hervorragender Platz, um den so beliebten Flaggpanzer zu beschützen. (SIEHE GELÄNDEKARTEN & BESONDERHEITEN)

FLUGHÄFEN (LUFTWAFFE)

Eine Lufteinheit kann in jedem Flughafen gleicher Farbe auftanken oder repariert werden. Wenn sich kein Flughafen gleicher Farbe in der Nähe befindet, so muß eine Deiner Bodentruppen in einen neutralen oder feindlichen einziehen und diesen erobern. Vorausgesetzt es gibt mindestens ein Flughafen (oder Flugzeugträger) Deiner Farbe, so wirst Du am Ende Deines Zuges daran erinnert aufzutanken. Wenn Du dies versäumst oder stattdessen einziehen und/oder kämpfen auswählst, so ist Deine Einheit am Ende dieses Zuges verloren. (Du kannst jedoch sofort den B-Knopf drücken, das Szenario verlassen und später wiederkommen, so wird Deine Einheit keine Verluste beklagen müssen, denn Du wirst wieder daran erinnert aufzutanken). Wenn Du "Auftanken" auswählst, wird sich Deine Truppe zum nächsten Flughafen oder

Flugzeugträger (falls vorhanden) Deiner Farbe bewegen. Bis zu sechs Einheiten können auf einem Flughafen mit Treibstoff versorgt werden. Nochmals, je länger sich die Truppen dort aufhalten um so besser erholen sie sich, doch dies kann mehrere Runden in Anspruch nehmen. Wenn jedoch der Flughafen während des Tankvorganges von einer feindlichen Einheit in Besitz genommen wird, so werden Deine Truppen sofort zerstört und Dir wird die angemessene Zahl Produktionspunkte abgezogen.

HINWEIS: In Szenarios, in welchen Dir Flugzeugträger zur Verfügung stehen, haben diese die Funktion "schwimmender Flughäfen". Für sie gelten ebenfalls die oben angesprochenen Bedingungen.

WERFTEN (MARINEEINHEITEN)

Eine Marineeinheit kann in jeder Stadt gleicher Farbe, die sich entlang des Wassers befindet, Reparaturen vornehmen und mit Munition versorgt werden (da diese Einheiten nicht auffanken müssen). Wenn diese Stadt neutral ist oder von Feinden belagert ist, so muß auch diese erst von einer Deiner Bodentruppen erobert werden. Ist dies geschehen, so kann die Marineeinheit von jedem benachbarten Sechseck aus andocken. Schiffswerften sind besonders wertvoll, denn sie können mehrere Marineeinheiten (wann immer dies möglich ist) und auch eine zusätzliche Bodeneinheit versorgen.

PRODUKTION

Mit Beginn des Levels 2 im Ein-Spieler-Modus und mit Beginn der Szenarios 3-16 im Zwei-Spieler-Modus hat der Spieler die Gelegenheit zusätzliche Truppen herzustellen. Dies basiert auf der Anzahl der vorhandenen Produktionspunkte. In jedem neuen Level wird ein neuer Einheitentyp eingeführt (Luft, Marine und dann Spezialmarine) und im nächsten Level wird die dazu benötigte Fabrik eingeführt. Die Einheitstypen und Fabriken werden wie folgt aufgeführt:

LEVEL	INGEFÜHRTE EINHEIT	INGEFÜHRTE FABRIK
2	Luftwaffe	Luft
4	Flugzeugträger	Marine
5	Flaggschiff	keine

Erreichst Du also Level 4, wirst Du jedes Szenario mit jedem dieser drei Einheitstypen beginnen (Boden, Luft und Marineeinheiten). Um diese produzieren zu können, werden Dir drei separate Fabriken zur Verfügung stehen, die verschiedene Einheiten jeden Types herstellen können.

Um eventuelle Verwirrungen zu verhindern, werden dem Spieler alle Produktionsmöglichkeiten am Ende jeden Zuges vorgestellt. Vorausgesetzt gegenwärtig würde keine Produktion laufen, so würde der Bildschirm für Level 4 folgendermaßen aussehen:

Wähle eine Fabrik:

Bodenfabrik
Luftfabrik
Marinefabrik

Nun benutze oben und unten auf deinem STEUERKREUZ um die gewünschte Fabrik zu markieren und drücke den A-Knopf. Je nach Anzahl Deiner Produktionspunkte werden Dir jetzt alle Einheiten gezeigt (maximal sechs), welche in der ausgewählten Fabrik zu diesem Zeitpunkt hergestellt werden können. Benutze jetzt Dein STEUERKREUZ, um den Cursor auf die gewünschte Einheit zu plazieren. Am unteren Rand des Bildschirms erscheinen nun die Anzahl der Züge, die für die Produktion in Anspruch genommen werden. Drücke A, um die Produktion zu starten oder B, um auf den Fabrikwahlbildschirm zurückzukehren. Die produzierte Einheit wird solange in der Fabriklagerhalle verweilen, bis sie vom Spieler bewegt wird. Wenn eine Fabrik zerstört wird, so werden mit ihr auch alle gelagerten Einheiten vernichtet und die jeweilige Anzahl Produktionspunkte abgezogen. Die Fabriken selbst werden von einer einmaligen Ultra-Sabotage-truppe beschützt, die sich automatisch regeneriert (auffanken/reparieren), wann immer die notwendig ist. Dieser Trupp ist aber keinesfalls unzerstörbar, also sei vorsichtig bei der Auswahl Deiner Verteidigungseinheit.

Hinweis: Wenn in einer Fabrik gerade eine Produktion läuft, so kann dort nichts hergestellt werden, bis der Vorgang beendet ist.

PRODUKTIONSPUNKTE

Produktionspunkte sind unbedingt notwendig in Szenarios, in welchen Du produzieren darfst. Sie legen fest, ob und wann Du produzieren kannst. Wenn Du zum Beispiel einen Panzer mit dem Wert von 6000 Produktionspunkten herstellen möchtest, benötigst Du mindestens 6000 Produktionspunkte für die Produktion.

HINWEIS: Die Einheiten, die Dir zur Herstellung zur Verfügung stehen sind im Voraus festgelegt und können nicht verändert werden. Zum Beispiel gibt es schätzungsweise zehn Einheitstypen, die in die Kategorie "Luft" fallen, es können aber in der jeweiligen Fabrik nur bis zu sechs Einheiten hergestellt werden, auch wenn Du über eine extrem hohe Anzahl Produktionspunkte verfügst. Es herrscht eine direkte Verbindung zwischen den Produktionspunkten und den sich gerade in Produktion befindlichen Einheiten. Verfügst Du über eine hohe Anzahl von Punkten, so steht Dir ein weiteres Spektrum an zur Auswahl stehenden Einheiten zur Verfügung. Wenn Du nur wenige Produktionspunkte hast, so verringert sich das Spektrum an Einheiten, die Dir zur Auswahl stehen.

VERMEHRUNG DER PRODUKTIONSPUNKTE

1. Gewinnst Du eine Schlacht, so erhältst Du 300 Produktionspunkte. Der Effekt wird noch vergrößert, indem Deinem Gegner gleichzeitig 300 Produktionspunkte abgezogen werden.
2. Jede in Besitz genommene Stadt hat einen Wert von 100 Produktionspunkten, dies gilt für jeden Zug. Um eine Stadt oder einen Flughafen zu erobern, mußt Du mit einer Bodentruppe einziehen. Wenn Du die Stadt absichern möchtest, mußt Du die Truppe dort "parken". Hat das Icon jedoch erst einmal Deine Farbe, so wirst Du weiterhin 100 Punkte pro Zug erhalten, egal ob Deine Einheit dort verweilt oder nicht.

GELÄNDEKARTEN & BESONDERHEITEN

Die verschiedenen Szenario-Geländekarten werden in Sechsecke aufgeteilt. Die verschiedenen Farben und Oberflächen der Sechsecke repräsentieren unterschiedliche Geländeformen. Diese werden wie folgt unterteilt:

Ebene

Benötigte Einheiten 1 Einheit
Verteidigung 0

Wüste

Benötigte Einheiten 1 Einheit
Verteidigung -5

Hügel

Benötigte Einheiten 2 Einheiten
Verteidigung +10

Wälder

Benötigte Einheiten 2 Einheiten
Verteidigung +15

Berge

Benötigte Einheiten 3 Einheiten
Verteidigung +15

Wasser

Benötigte Einheiten 1 Einheit
(nur Marine)
Verteidigung 0

Brücken

Benötigte Einheiten 1 Einheit
Verteidigung -10

Städte

Benötigte Einheiten 1 Einheit
Verteidigung +10
Besonderheiten Boden/
Marinetruppen können tanken bzw. Munition aufnehmen und reparieren

Flughäfen

Benötigte Einheiten 1 Einheit
Verteidigung +10
Besonderheiten Lufttruppen können auffanken/ reparieren

Fabriken

Benötigte Einheiten M/L
Verteidigung M/L (bewacht von einer speziellen Sabotage-einheit)
Besonderheiten produziert verschiedene Zusatzeinheiten; bei Zerstörung nicht ersetzbar

Da sich die Verteidigungsfähigkeiten der Bodentruppen von Zug zu Zug verändern, ist es angebracht sich den Bildschirm mit näheren Angaben zu den Einheiten regelmäßig anzuschauen. Der Computer hält sich mit der Geländeform auf dem Laufenden. (siehe Angaben zu den Truppen)

EINFÜHRUNG IN DIE MILITÄREINHEITEN

BEZIEHUNGSRICHTLINIEN

Blaue und rote Streitkräfte verfügen beide über 23 Einheitstypen. Die Haupteinheiten erscheinen wie folgt:

Truppenkategorie	Blau	Rot
Fighter	(4) F-5E Tiger II F-14 Tomcat F-15 C Eagle F/A-18 Hornet	MIG-21 Fishbed MIG-23 Flogger MIG-25 Foxbat MIG-29 Fulcrum
Bomber	(2) A-6E Intruder A-10 Thunderbolt II	SU-20 Fitter SU-25 Frogfoot
Hubschrauber	(2) AH-1 Cobra AH-64 Apache	MI-24 Hind D MI-28
Panzer	(3) M551 Sheridan M60A3 M1A1 Abrams	T-55 T-62 T-80
Anti-Aircraft	(2) M167 Vulcan (AAA) M48 Chaparral (SAM)	ZSU-23 (AAA) SA-13 Gopher (SAM)
Anti-Panzer	(1) M-901 ITV	BRDM-2
Soldaten	(2) Infanterie Sabotagetrupps	Infanterie Sabotagetrupps
Marine	(5) Zerstörer U-Boot Kreuzer Schlachtschiff Flugzeugträger	Zerstörer U-Boot Kreuzer Schlachtschiff Flugzeugträger
Flaggeinheit	(2) Flaggpanser Flaggschiff	Flaggpanser Flaggschiff

Bitte merke Dir, daß diese Einheiten nicht alle in einem Szenario vorkommen. Da jeder Fabriktyp (Boden, Luft und Marine) nur maximal sechs Einheiten herstellen kann, ist diese verloren (für dieses Szenario), wenn sie zerstört werden.

Die einzelnen Einheiten werden wie folgt klassifiziert:

Typ	Einheitskategorie	Klassifizierung
Luft	Fighter Bomber Hubschrauber	Luft-Luft Luft-Boden Luft-Boden
Boden	Panzer Anti-Aircraft Anti-Panzer Infanterie Sabotagetrupps	Boden-Boden Boden-Luft Boden-Boden Boden-Boden Boden-Boden/Luft
Marine	Zerstörer U-Boote Kreuzer Schlachtschiff Flugzeugträger	Wasser-Wasser Wasser-Wasser Wasser-Luft Wasser-Wasser/Boden n/a
Spezial	Flaggpanser Flaggschiff	Boden-Boden n/a

Ein Teil der Strategie in **Super Conflict** ist festzulegen, welche Einheiten wann kämpfen sollen. Deshalb sind die oben genannten Klassifizierungen nur zur Orientierung gedacht. Auch wenn zwei Einheiten dieselbe Klassifizierung haben, sind sie nicht unbedingt gleichgestellt. Zum Beispiel sind M1A1 und Infanterie für den Boden-Boden Konflikt vorgesehen. Trotzdem hat der M1A1 eine viel größere Angriffstärke (siehe Angaben zur Einheit). Für detailliertere Angaben sollte sich der Spieler an den Angaben zur seinen Einheiten orientieren.

SPEZIALEINHEITEN

Alle Einheiten sind speziell (auf ihre eigene Art und Weise). Trotzdem sind die folgenden Einheiten sehr wichtig, hauptsächlich da ihr Gebrauch bzw. Mißbrauch einen großen Einfluß auf den Spielverlauf nehmen kann.

FLAGGPANZER

Der Flaggpanzer ist eine veränderte Form des M1A1 oder des T-80 (seitenabhängig), mit einer leicht stärkeren Abwehrkraft. Wegen seiner Abwehrstärke ist er wohl die wichtigste Einheit im gesamten Spiel (bis auf das Flaggschiff, das bis Level 5 aber nicht eingeführt wird). Trotz seiner großen Abwehrstärke, ist er aber nicht unzerstörbar und wenn er erst einmal vernichtet ist, so ist das komplette Szenario verloren. Deshalb solltest Du besonders vorsichtig mit dieser Einheit umgehen. Sei Dir auch immer über die Form des Geländes bewußt!!

FLAGGSCHIFF

Obwohl das Flaggschiff auch über eine hohe Abwehrkraft verfügt, kommt es den Angriffsmöglichkeiten des Flaggpanzers nicht nahe. Es ist insofern wichtig, da wenn es vernichtet wird, das Szenario verloren ist (ab Level 5). Dies gilt in diesem Level auch für den Flaggpanzer. Wenn Du Deine Strategien planst, mußt Du bedenken, daß ein Flaggschiff nur für Konflikte zu Wasser tauglich ist.

FLUGZEUGTRÄGER

Wie schon vorher erwähnt (siehe Seite 12), funktioniert diese Einheit wie ein mobiler Flughafen. Je nach Szenario kann dies ein wirklicher Pluspunkt sein. Ein Verlust dieser Einheit ist zwar nicht so vernichtend wie der eines Flaggpanzer oder eines Flaggschiffs, könnte dies trotzdem sehr kostenträchtig sein. Denke daran, daß wenn Du einen Flugzeugträger verlierst, verlierst Du auch die gesamte Ladung (jeweils 300 Punkte Abzug). Deshalb hast Du in den meisten Szenarios nicht die Möglichkeit zusätzliche Flugzeugträger herzustellen.