

## WARNING

et computerprogramma en de bijbehorende documentatie en materialen worden wettelijk beschermd door Nationale en Internationale Copyright Wetten. Zonder uitdrukkelijke schriftelijke toestemming van Infogrames United Kingdom Limited is het verboden het computerprogramma en de bijbehorende documentatie en materialen in een retrieval systeem op te slaan, te reproducieren, vertalen, kopiëren, huren, uitlenen, uitzenden en publiekelijk te vertonen. © 1998 Infogrames United Kingdom Limited. 1998 Digital Image Design Limited. Alle rechten voorbehouden.

Uitgegeven door: Infogrames UK Ltd.,  
21 Castle Street, Castlefield,  
Manchester. M3 4SW

Ontwikkeld door: Digital Image Design Ltd.,  
Tannery Court, Tanners Lane,  
Warrington, Cheshire. WA2 7NR

## TELEPHONE SUPPORT

		Hours
France	04 72 53 32 00	14h-19h
Germany	0190-510550	11:00-19:00
Italy	167-821177	24hrs
NL	(0)40 2393 580	tussen 13:00 - 18:00 uur
Spain	91 747 0315	9h/14h-15h30/18h30
UK	01925 454123	09:30-18:00

## ONDERSTAANDE S.V.P. EERST LEZEN

Een zeer klein percentage mensen kan te maken krijgen met epileptische aanvallen wanneer zij blootgesteld worden aan bepaalde lichtpatronen of flitsend licht. Blootgesteld worden aan bepaalde lichtpatronen of achtergronden op een televisiescherm of tijdens het spelen van computerspellen, kan bij deze mensen een epileptische aanval veroorzaken.

Bepaalde omstandigheden kunnen nog niet eerder opgemerkte symptomen van epilepsie oproepen bij mensen die nog nooit eerder aanvallen van epilepsie hebben gehad. Indien u, of iemand in uw familie, epilepsie heeft, moet u uw arts raadplegen voordat u dit spel gaat spelen. Als u een last krijgt van een van de volgende symptomen tijdens het spelen van een computerspel, moet u ONMIDDELIJK stoppen en uw arts raadplegen voor u doorspeelt: duizeligheid, slecht zien, oog- of spiertrekkingen, verminderd bewustzijn, gevoel voor richting kwijt raken, alle onwillekeurige bewegingen of stuip-trekkingen.

# CONTENTS

INSTALLATIE .....	2
INTRODUCTIE .....	4
ACHTERGROND .....	5
SPELKENMERKEN .....	6
DIRECTE ACTIE .....	7
HET WAR WEB .....	8
TACTISCHE ACTIES .....	10
INFORMATIE OP SCHERM .....	15
EENHEDEN AANSTUREN .....	16
OPSLAAN EN OPENEN .....	19
TRAINING .....	19
NETWERK .....	20
WAPENS EN VOORRADEN .....	22
STATISTISCHE GEGEVENS OVER DE EENHEDEN .....	23
TOETSEN .....	24



# INSTALLATIE

## ZO INSTALLEER JE WARGASM

1. Sluit alle programma's af.
2. Plaats de Wargasm CD-ROM in je CD-drive.
3. Autorun zal het installatieprogramma binnen enkele seconden starten. Gebeurt dat niet, dan wordt Autorun niet ondersteund door je CD-drive, of deze functie is eerder uitgeschakeld. Als dat het geval is, opent je Windows Explorer door met de rechter muisknop op Start op de werkbalk te klikken en vervolgens op "Explore" in het menu dat verschijnt. Klik in het linker venster op je CD-ROM en vervolgens op het icoontje voor Setup in het rechter venster. Het installatieprogramma moet nu beginnen.
4. Volg de instructies van het installatieprogramma om het installeren af te maken.
5. Wanneer het programma geïnstalleerd is, selecteer je de beeldresolutie uit het 'DIDconfig' menu.
6. Druk op enter gevolgd door OK om te save en sluiten. Nu kun je Wargasm spelen. N.B. je kunt 'DID Config' op elk moment toepassen vanaf het Windows start menu.

## HET SPEL STARTEN

1. Klik op het icoontje voor Wargasm. Of:
2. Start het spel vanuit de directory van Wargasm in het Start Menu.

## HET SPEL VERWIJDEREN

1. Dubbelklik op het icoontje "Add/Remove programs" (voor de Nederlandse versie van Windows: "Toevoegen/verwijderen programma's") in het Windows controlepaneel.
2. Selecteer Wargasm in de lijst en klik op de knop "Remove" (verwijderen).
3. Alle Wargasm-files moeten dan uit uw systeem verwijderd zijn. Eventueel achtergebleven files kunnen handmatig verwijderd worden.

# INLIEDING

Wargasm biedt u de mogelijkheid tanks, infanterie en helikopters in te zetten bij een digitale wereldoorlog, die uitgevochten wordt op het World Wide War Web (het wereldwijde oorlogsweb) (W.W.W.W.). Val het computer-verdedigingsnetwerk van elk van de zeven gebieden aan, en lijf hun virtuele legers in als je wint. Zet de beste legermacht in op je beperkte Webruimte en sta vastberaden aan het hoofd van je eenheden om je tegenstander te vernietigen. Voer het bevel over elke eenheid binnen je legermacht en laat haar verwoestende arsenaal aan wapens los op je actieve en oplettende tegenstanders. Een tactische besturings-interface levert onschatbare hulp wanneer je ten strijde trekt: je kunt er zowel de moeilijkheidsgraad voor de eenheden mee regelen, als een tactisch overzicht van het strijdtoneel krijgen.

**Je doel is het in je macht krijgen  
van de oorlog der oorlogen ...**

# ACHTERGRONDINFORMATIE

Het is 2025. Drie jaar eerder hebben de regeringen van de wereld een verdrag getekend dat miljarden levens moest redden. Alle belangrijke staten van de wereld verplichtten zich in het verdrag tot totale ontwapening, om zodoende de mogelijkheid van een oorlog met wortel en tak uit te roeien. In plaats daarvan zouden oorlogen op een virtueel slagveld worden uitgevochten. Elke staat stelde een database samen met de virtuele afbeeldingen van hun beste frontlinietroepen en sloeg die op in het World Wide War Web (W.W.W.W.). Elke land kreeg Webruimte toebedeeld op basis van zijn economische en politieke status in de wereld. Die ruimte stelde de militaire macht van de verschillende staten voor. En net als in de werkelijke wereld, waren sommige landen minder goed bedeed dan andere, terwijl Superpowers (supermachten) de beste technologie en grotere legermachten konden inzetten. In het World Wide War Web konden de leiders van elke natie hun strijdkrachten rechtstreeks aanvoeren, zonder verlies van levens. Bij conflicten zouden de zegevierende naties automatisch de elektronische systemen van banken, handel en regering overnemen ... een briljante droom, maar een die niet uitkwam.

In de praktijk was het mogelijk om te knoeien met het WWW: hackers en saboteurs verstoorden het machtsverevenwicht, brachten chaos, verwarring en niet in de hand te houden conflicten tegen de nieuwe wereldorde - de wereld leefde in staat van "Wargasm". In de werkelijke wereld gingen mensen dood van de honger en stortten economieën in elkaar. Het was niet langer duidelijk wie aan de macht was. Jouw missie - je moet het opnemen tegen alle strijdmachten van het World Wide War Web om de orde te herstellen en de mensheid te redden van een zekere ondergang...

**"...u hebt geen nieuwe post"**

**"Welkome bij het World Wide War Web"**

005





# SPELKENMERKEN

Je speelt in Wargasm telkens als een van vier eenheden: Infanterist, Tankcommandant, Commandant van een APC (Armored Personnel Carrier = gepantserde troepentransportwagen) of Helikopterpiloot. Wargasm kan op vier manieren gespeeld worden.

1. **Directe actie** - Klik op deze knop om meteen midden in het gevecht te belanden. Je doel is punten te scoren door het vernietigen van vijandelijke eenheden in een race tegen de klok.
2. **Training** - Maak je snel de grondbeginselen eigen van het vechten als Infanterist, Tankcommandant of Helikopterpiloot. Maak kennis met de unieke voordelen die elke eenheid biedt.
3. **War Web** - Hier bind je de strijd aan met het systeem dat was ontworpen om een einde te maken aan conventionele oorlogvoering, maar dat nu het voortbestaan van de mensheid bedreigt.
4. **Multiplay** - Test je moed tegen echte tegenstanders in een snelle en grimmige strijd op een netwerk of via een modem.



# DIRECTE ACTIE

In de sectie Instant Action (directe actie) vind je zes missies met een oplopende moeilijkheidsgraad: in je eentje sta je tegenover een grote vijandelijke troepenmacht.

Je krijgt punten voor het vernietigen van voertuigen en vijandelijke stellingen, en ook voor de hoeveelheid munitie die overblijft en de tijd die je nodig had om de missie te volbrengen. Daarnaast krijg je extra tijd als je vijandelijke eenheden vernietigt. Wanneer je een missie volbracht hebt, keer je vanzelf terug in het scherm Instant Action en kun je de volgende missie gaan spelen. Heb je aan het einde van een missie een high score, of wanneer je geliquideerd bent, dan wordt je gevraagd je naam in de high scoretabel te typen.

Wanneer je het 'instant action' -level hebt ingevuld, krijg je een paswoord. Vul dit paswoord in op een volgende scherm en je krijgt toegang tot een volgend level.





# HET WAR WEB

1. Je kiest waar je gaat vechten door met je cursor naar het gekozen gebied te gaan en er op te klikken. Dit gebied wordt dan vergroot en in een "briefing" (instructie) zie je dan wat voor troepen er in dat gebied zijn. Je ziet ook de beschikbare gevechtsterreinen.

**TIP: Begin met gebieden waar technisch inferieure troepen ingezet zijn.**

2. Om een gevechtsterrein te selecteren kies je een van de knipperende icoontjes: Desert (woestijn), Mountainous (bergachtig) of Temperate (vlak).

**TIP: Bepaalde terreinen zijn beter geschikt voor Tanks en andere juist voor Infanterie en Helikopters.**

Op je scherm zie je een instructie voor je missie. Daarin worden je doelen beschreven, de toestand van het terrein en de waarschijnlijke sterkte van je vijand. Klik op Cancel (annuleren) om naar het vorige scherm terug te gaan, of op Accept (accepteren, o.k.) om door te gaan



naar het scherm "Force Selection"  
(selecteer troepen).

**TIP: Bepaalde terreinen zijn beter geschikt voor Tanks en andere juist voor Infanterie en Helikopters.**

**3.** Selecteer je legereenheden door op de betreffende afbeeldingen te klikken met de linkermuisknop in a.

**4.** Plaats deze in het overzichtsscherm b door op de afbeeldingen te klikken met de linkermuisknop. De eenheden nemen bepaalde ruimte in op het web, dus houdt de webruimte-indicator goed in de gaten terwijl je een keuze maakt. Je kunt eenheden van scherm b (daar vind je een overzicht van je materieel) verwijderen: daarvoor moet je dubbelklikken op een eenheid.

## WINNEN EN VERLIEZEN

Als je een gebied verovert, kun je verschillende delen van de strijdkrachten van de verslagen tegenstander in je eigen legers opnemen.

Versla je technisch superieure strijdkrachten, dan heb je toegang tot hun legereenheden. Heb je eenmaal een gebied veroverd, dan verschijnt een scherm waarop je oorlogsbuit kunt opeisen. Om een voertuig op te eisen klik je erop in het betreffende scherm; vervolgens wordt het voertuig toegevoegd aan de lijst van je materieel. Verlies je, dan wordt je ruimte op het web verkleind.



# TAKTISCHE ACTIES



## TACTISCHE BEVELEN

**Zo zet je je strijdkrachten in** - Op de strategische kaart kun je je legereenheden op drie punten inzetten. Klik met de linkermuisknop op een van deze punten en je strijdkrachten worden ingezet op de door jou gekozen locatie.

**Een eenheid inlijven** - Een bevriende legereenheid lijk je in door dubbel te

# TAKTISCHE ACTIES

klikken met de linkermuisknop op die eenheid. Dat kan niet bij ondersteunende middelen (Air Strike = luchtaanval, Air Drop = dropping vanuit de lucht, Aerial Recon = verkenningsvlucht), want deze kunnen niet ingelijfd worden.

**Het commando over een eenheid opgeven** - Om het commando over een eenheid op te geven dubbelklik je gewoon (linkermuisknop) op een willekeurige plaats op de kaart, weg van bevriende eenheden.

**Een eenheid bekijken** - Elke legereenheid en elke plaats kunnen bekeken worden vanaf de strategische kaart. Daarvoor klik je simpelweg met de linkermuisknop op het icoontje boven de kaart of je typt de letter L in en klikt op de legereenheid of de plaats die je wilt bekijken.

**In- en uitzoomen** - Je kunt inzoomen op de kaart door de Controltoets ingedrukt te houden en met de linker muisknop op het kaartoppervlak te klikken. Je sleept een vak naar voren om een gebied te selecteren en je zoomt in door de muisknop los te laten. Laat de Controltoets los om te stoppen met zoomen. Om uit te inzoomen houd je de Controltoets ingedrukt, terwijl je met de rechter muisknop op het kaartoppervlak klikt. Je kunt ook de schuifbalk links van de kaart gebruiken.

**Scrollen op de ingezoomde kaart** - Dit kun je doen door de schuifbalken aan de rechterkant van de kaart en eronder te gebruiken, of door met de muiscursor naar de rand van het kaartvenster te gaan. De kaart zal dan in de richting van de cursor op de kaart scrollen. Bijvoorbeeld: wanneer de cursor bovenaan het scherm staat, zal de kaart omhoog scrollen, en wanneer de cursor bij een van de zijkanen of onderaan het kaartvenster staat zal de kaart die kant uit scrollen.

**Verplaatsen** - Om een bevriende legereenheid te verplaatsen klik je op de eenheid en je klikt ook op de gewenste plaats.

**Aanvallen** - Je geeft een bevriende legereenheid bevel een vijandelijke eenheid aan te vallen door simpelweg met de linker muisknop op de bevriende eenheid te klikken en vervolgens met de linker muisknop op het beoogde doel.

# TAKTISCHE ACTIES

## **Het verdedigen van een bevriende legereenheid of troepenmacht -**

Zo geef je een bevriende legereenheid het bevel om een bevriende eenheid of troepenmacht te verdedigen: klik met de linker muisknop op de eenheid die het bevel moet uitvoeren, houd dan de Controltoets ingedrukt en klik met de linker muisknop op de bevriende legereenheid of troepenmacht die je wilt laten verdedigen.

**Bevelen geven aan meer dan één legereenheid tegelijkertijd -** Je kunt meer dan één eenheid tegelijkertijd bevelen geven. Dat doe je door de Shifttoets ingedrukt te houden terwijl je op de kaart klikt en vervolgens versleep je het hokje dat verschijnt, tot het de eenheden omsluit die je bevelen wilt geven. Deze eenheden worden dan geselecteerd. Je kunt ook de Shifttoets ingedrukt houden en dan een voor een op de eenheden klikken om ze bij elkaar te zetten.

**Luchtaanvallen laten uitvoeren -** Om vaste of bewegende doelen aan te vallen kun je luchtsteun inzetten. Om een luchtaanval uit te voeren klik je op de knop "Air Strike" (luchtaanval) of je toetst S en dan klik je op het beoogde doel op de strategische kaart. Dit kun je ook in 3D doen door Shift + A in te toetsen.

Je troepen opnieuw laten bevoorraden - Je kunt bevoorradingshelikopters inzetten door op de knop "Resupply" te klikken, of door D te toetsen en vervolgens op een geschikte plaats ergens op de strategische kaart te klikken. De voorraden die aangevoerd worden zullen bestaan uit wapens of bepantsering.

**Verkenningsvluchten laten uitvoeren -** Je kunt een vliegtuig verkenningsvluchten boven het strijdtoneel laten uitvoeren en zo de posities van vijandelijke eenheden gedurende korte tijd te onthullen. Daarvoor klik je op de knop "Recon" of je toetst R en klikt op de kaart. Het verkenningsvliegtuig zal dan naar het aangeklikte punt vliegen, voordat het weer terugvliegt naar het punt in het strijdtoneel waarop het ingezet werd.

De selectie van een eenheid ongedaan maken - De selectie van een eenheid kan ongedaan gemaakt worden door met de rechter muisknop op de kaart te klikken.



# TAKTISCHE ACTIES

**Een eenheid tot staan brengen** - Een eenheid kan tot staan gebracht worden door er met de rechter muisknop op te klikken. Wanneer er meer dan één eenheid is geselecteerd, houd je de Shifttoets ingedrukt en klikt met de rechter muisknop op een eenheid om ze allemaal tot staan te brengen. Door opnieuw op de rechtermuis te klikken zet je de troepen in waakstand, waardoor deze elke plaatselijk bekende vijand actief aanvallen.

**Een infanterist het bevel geven in/uit een APC** (Armored Personnel Carrier = gepantserde troepentransportwagen) **te stappen** - Je kunt infanteristen het bevel geven in een APC te stappen door ze te selecteren en vervolgens met de linker muisknop op de beoogde APC te klikken. Naast elke APC waar infanteristen inzitten verschijnt een klein cijfer dat het aantal inzittenden aangeeft (maximaal vier). Wanneer je een infanterist rechtstreeks stuurt, kun je hem gewoon tegen de achterkant van een APC laten aanlopen: de infanterist gaat de APC in en jij neemt de besturing van de APC over. Toets je Shift + D terwijl je een APC bestuurt (in 3D) waar infanteristen inzitten, dan zullen ze allemaal uitstappen.

**Infanteristen het bevel geven uit een APC te stappen** - Om infanteristen te bevelen uit te stappen (op de tactische plattegrond) klik je gewoon met de rechter muisknop op de APC.

## GROEPSFUNCTIES

**Een groep onder een toets zetten** - Selecteer één of meerdere legereenheden en houd de Shifttoets ingedrukt terwijl je op een van de cijfertoetsen 0-9 drukt.

**De selectie van een groep ongedaan maken** - Druk op de betreffende cijfertoets.


**De kaart aanpassen aan de grootte van een groep** - Houd de Controltoets ingedrukt en druk op de gewenste cijfertoets: de kaart komt in beweging en de schaal ervan wordt aangepast om de geselecteerde groep in beeld te krijgen, plus een deel van het omringende gebied.




# TAKTISCHE ACTIES

bevriende legereenheid, strijdmacht 


vijandelijke legereenheid/strijdmacht 

plaats waar iets ingezet wordt 


verkenningsvliegtuig 

belangrijkste gevechtstank 

kleine bunker/geschutemplacement 


gepantserde troepentransportwagen 


mijnenveld 

infanterist 


gebouw 

mobiel luchtafweergeschut 

gebouw (mogelijk doel) 

gevechtshelikopter 

gevechtsvliegtuig 

bevoorradingshelikopter 

# MELDINGEN OP HET BEELDSCHERM

resterende tijd\*

richtingaanduiding, terreinbaken Compass-kompas

kompas

score\*

resterende doelen\*

bepantsering

doel

Indicator voor treffers

vijandelijke legerenheid

gestabiliseerde modus

wapen

munitie

resterend

sterkte



\*Alleen in de snelstart modus. Wanneer je een Helikopter vliegt, wordt er een Pitch Ladder (neusstand-indicator) toegevoegd.



# EENHEDEN AANSTUREN



## INFANTERIE

Infanterie-eenheden zijn ideaal voor sluipaanvallen: de vijandelijke eenheden kunnen ze haast niet horen, zien of op hun radar ontdekken. Ze zijn wel traag en kwetsbaar, maar met een gepantserd troepentransportvoertuig kunnen ze snel vervoerd worden naar de plaats waar ze nodig zijn. Special Forces Units (speciale legereenheden) lijken op Conscripts (eenheden dienstplichtigen), maar zij hebben de beschikking over een uitgebreider wapenarsenaal met grotere vuurkracht.

ACTIE	A	B	C	D	E
Vooruit/achteruit Draaien	Vooruit/achteruit met joystick/pijltjestoetsen	Vooruit/achteruit met joystick	Vooruit/achteruit met pijltjestoetsen	+ / -	Vooruit/achteruit met pijltjestoetsen
Wapen in de aanslag	Links/rechts met joystick/pijltjestoetsen	Links/rechts met joystick	Links/rechts met pijltjestoetsen	Links/rechts met joystick/pijltjestoetsen	Links/rechts met pijltjestoetsen
brengen/laten zakken	Shift of knop n plus joystick, of Shift plus pijltjestoetsen omhoog/omlaag	Vooruit/achteruit met pijltjestoetsen	Vooruit/achteruit met pijltjestoetsen	Vooruit/achteruit met joystick/pijltjestoetsen	C/D
Romp draaien	Shift of knop n plus joystick, of Shift plus pijltjestoetsen omhoog/omlaag	Links/rechts met pijltjestoetsen	Links/rechts met joystick	Shift plus joystick naar links/rechts	X/V
Neerhurken/staan	A/Z	A/Z	A/Z	A/Z	A/Z

# EENHEDEN AANSTUREN



## PANTSERVOERTUIGEN

Tanks en andere gepantserde voertuigen zijn de machtigste eenheden in het strijdveld. Ze hebben gigantische vuurkracht en zijn bestand tegen een forse hoeveelheid afstraffingen. Op moeilijk terrein zijn ze soms traag en kwetsbaar voor luchtaanvallen en aanvallen van verdekt opgestelde infanterie.

ACTIE	A	B	C	D	E
Vooruit/achteruit	Vooruit/achteruit met joystick/pijljstoetsen	Vooruit/achteruit met joystick	Vooruit/achteruit met pijljstoetsen	+/-	Vooruit/achteruit met pijljstoetsen
(Om-)draaien	Links/rechts met joystick/pijljstoetsen	Links/rechts met joystick	Links/rechts met pijljstoetsen	Links/rechts met joystick/pijljstoetsen	Links/rechts met pijljstoetsen
Wapen in de aanslag brengen/laten zakken	Shift of knop een plus joystick, of Shift plus pijljstoetsen omhoog/omlaag	Vooruit/achteruit met pijljstoetsen	Vooruit/achteruit met pijljstoetsen	Vooruit/achteruit met joystick/pijljstoetsen	C/D
Draai geschutoren naar links/rechts	Shift of knop een plus joystick, of Shift plus pijljstoetsen omhoog/omlaag	Links/rechts met pijljstoetsen	Links/rechts met joystick	Shift plus joystick links/rechts	X/V

# E ENHEDEN AANSTUREN



## HELIKOPTERS

De helikopter kan zeer snel verplaatst worden naar alle delen van het strijdperk en vormt daarmee een waardevolle eenheid voor verkenning en snelle aanvallen, maar ze is wel kwetsbaar bij grondbeschietingen. Hoewel in beperkte mate voorzien van raketten en geleide wapens, kunnen deze verwoestend werk doen wanneer ze op het juiste moment en op de juiste plaats worden gebruikt.

ACTIE	A	B	C	D	E
Vooruit/achteruit	Vooruit/achteruit met joystick/pijltjestoetsen	Vooruit/achteruit met joystick	Vooruit/achteruit met pijltjestoetsen	+/-	Vooruit/achteruit met pijltjestoetsen
(Om-)draaien	Links/rechts met joystick/pijltjestoetsen	Links/rechts met joystick	Links/rechts met pijltjestoetsen	Links/rechts met joystick/pijltjestoetsen	Links/rechts met pijltjestoetsen
Wapen in de aanslag brengen/laten zakken	Shift of knop n plus joystick, of Shift plus pijltjestoetsen omhoog/omlaag	Vooruit/achteruit met pijltjestoetsen	Vooruit/achteruit met pijltjestoetsen	Vooruit/achteruit met joystick/pijltjestoetsen	C/D
Geschut rondraaien	Shift of knop n plus joystick, of Shift plus pijltjestoetsen omhoog/omlaag	Links/rechts met pijltjestoetsen	Links/rechts met joystick	Shift plus joystick links/rechts	X/V
Opstijgen/dalen	A/Z	A/Z	A/Z	A/Z	A/Z

# OPSLAAN EN OPENEN

## OPSLAAN

1. Klik op de knop "Save" (opslaan) in het hoofdscherm van War Web, of in het scherm waar je het gevechtsterrein selecteert. Alle bestaande troepen, gevechtzones en gewonnen gebieden worden opgeslagen

## OPENEN

1. Klik op de knop "Load" (openen, laden) in het hoofdscherm van War Web.
2. Klik in de lijst op de gewenste optie. De opgeslagen hoeveelheid ruimte op het web, de opgeslagen diverse voertuigen en de gebieden en gevechtsteruimte die je veroverd hebt worden nu geopend.

Hier krijg je een korte introductie over je drie belangrijkste typen gevechtseenheden, de Main Battle Tank (belangrijkste gevechtstank), de Infantryman (infanterist) en de Helikopter. Volg de instructies en probeer de training in zo kort mogelijke tijd af te ronden.



## TRAINING

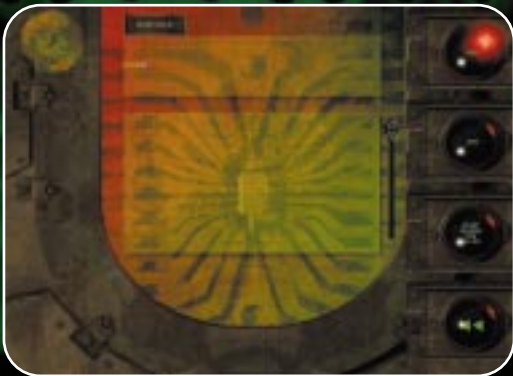




# NETWERK

## ZO START JE EEN NETWERKMISSIE

1. Kies het type netwerkservice, door op de meest geschikte te klikken: IPX, TCP/IP, modem of serieel. Neem bij twijfel contact op met je netwerksupervisor.
2. Klik op de knop ">>" om naar het volgende scherm te gaan, of op de knop "<<" om terug te gaan naar het hoofdmenu.
3. Alle spelers moeten hun naam invoeren door het woord "player" te vervangen door hun eigen naam.
4. Vervolgens moet n speler één spel opzetten. Meestal zal dat de speler zijn met de snelste computer. Deze speler (de "Server") moet op de knop "NEW" drukken om een nieuw spel op te zetten.
5. Wanneer er meer dan één spel op hetzelfde netwerk wordt gespeeld, moet elk spel een eigen, unieke naam hebben. Om de spelsessie een naam te geven, moet de "Server" in het venster op



de term NEW SESSION (nieuw spel) klikken, deze verwijderen en de naam van de spelsessie invoeren.

6. De "Server" moet op één van de Multiplay-werelden in de lijst klikken en dan op ">>" om de missie te laden.
7. Zodra de "Server" de missie heeft geopend, kunnen de andere spelers meedoen.
8. Spelers die mee willen doen moeten op de naam van de spelsessie klikken en vervolgens op de knop "Join" (meespelen).
9. Door een klik op de knop "Refresh" (bijwerken) wordt de lijst van netwerkspelen die op dat moment beschikbaar is bijgewerkt.
10. Zodra je in het spel bent, klik je op een eenheid in de lijst onderaan de kaart en vervolgens klik je op de plaats op de kaart waar je ingezet wilt worden.



# WAPENS EN VOORADEN

WAPEN	MUNITIE	VERNIETIGINGS- KRACHT	SCHADE OP ... MIJL AFSTAND	OPTIMAAL DOEL
machinegeweer	20/25mm	1	0	Infanterie, transportwagens en levende doelen
hoofdgeschut van tank	raket	50	10	Lichte voertuigen, gebouwen en infanterie
	raket	35	10	Lichte voertuigen, gebouwen en infanterie
	raket	500	8	Zwaar bepantserde voertuigen en gebouwen
Geleide raketten	Ongeleide raketten	50	15	Traag bewegende voertuigen en gebouwen
	raket	250	25	Bepantserde voertuigen en vliegtuigen
	raket	200	25	luchtdoelen
Granaten	-	50	17	Licht bepantserde voertuigen en infanterie
Mijnen	-	50	15	Licht bepantserde voertuigen en infanterie



**Weapons (Wapens)** - Je krijgt van een aantal soorten wapens één exemplaar uitgereikt



**Armor (Bepantsering)** - Je bepantsering wordt uitgebreid



**Random (willekeurig)** - Je krijgt wapens, bepantsering of misschien zelfs iets dat jou schade kan toebrengen als je pech hebt.

# Statistische gegevens over de eenheden

	BEPANTSERING	VOURKACHT	SNELHEID	TIJD BONUS (INSTANT ACTION)
<b>INFANTERIE</b>				
Dienstplichtige	△	△	△	5s
Speciale eenheden	△	△△	△△	10s
<b>HELIKOPTERS</b>				
Commanche	△△	△△△	△△△△△△△△	30s
Mi-24D Hind	△△△	△△△△	△△△△△△△△	35s
Future Commanche	△△△△	△△△△	△△△△△△△△△△	-
Ka-50	△△△△	△△△△	△△△△△△△△△△	40s
<b>LUCHTDOELGESCHUT</b>				
Vulcan	△△△△	△△	△△△△	15s
Tunguska	△△△△△	△△	△△△△	15s
Autogun	△△△△△△	△△△△	Niet Beweegbaar	15s
Pillbox	△△	△	Niet Beweegbaar	10s
<b>APCs</b>				
Warrior	△△△△	△△△	△△△△△△	15s
BMP3	△△△△	△△△△	△△△△△△	15s
LVTP7	△△△△△	△△△△	△△△△△△△	-
FAPC	△△△△	△△△△△	△△△△△△△	15s
<b>MBTs</b>				
M1Abrams	△△△△△△	△△△△	△△△	20s
T80	△△△△△△	△△△△	△△△△	20s
Leopard	△△△△△△△	△△△△	△△△△	20s
Challenger	△△△△△△△△	△△△△△	△△△△△	25s
FLBT	△△△△△△△△	△△△△△	△△△△△△	20s
Pro Tank	△△△△△△△△	△△△△△△△△	△△△△△△	35s
FMBT	△△△△△△△△△	△△△△△△△△	△△△△△△	40s



# T OETSEN

## WAPENS

- Pg Up** Versnel ontsteking  
**Pg Dwn** Vertraag ontsteking  
**Ins** Wapen - volgende  
**Del** Wapen - vorige  
**Bckspc** Wapens selecteren  
**Space** Vuur

## EENHEID

- B/Ctrl** Remmen  
**Home** Geschutstoren opnieuw richten  
**G** Verander stabiliteit van geschut  
**T** Verander stabiliteit van geschutstoren  
**End** Zet geschutstoren vast  
**A/Z** Staant/neerhurken of o  
**hoog** klimmen/naar beneden klimmen

## ALGEMEEN

- P** Pauze  
**M** Kaart  
**K/Shift K** Fiets naar volgende/vorige voertuig  
**Shift-Q** Stoppen  
**Shift-O** Opties (niet beschikbaar bij netwerkspel)  
**Shift-D** Infanterie uit APC laten stappen (vanuit 3D)  
**N** Network Message
- ## CAMERABESTURING
- Num 8** Omhoog  
**Num 4** Naar links  
**Num 6** Naar rechts  
**Num 2** Omlaag  
**Num -** Inzoomen  
**Num +** Uitzoomen

## CAMERAPOSITIES

- F1** Wisselen tussen beelden vanaf geschut en zoomen vanaf geschut  
**F2** Wisselen tussen beelden vanuit bevelhebberspost en externe beelden  
**F3** Externe beelden  
**F4** Beelden vanaf bestuurdersplaats  
**F5** Beelden vanaf wapen  
**F6** Beelden vanaf passerend voertuig  
**F7** Beelden vanaf de toren  
**F8** Smartview (wanneer een andere camerapositie gekozen wordt, wordt smartview uitgeschakeld)
- Shift F3 Externe beelden vanaf vast punt  
Shift F4 Beelden van afgelegde weg (track)  
Shift-F7 Beelden vanuit de lucht

Game Design  
Project Manager

MARTIN KENWRIGHT  
SIMON LIVESEY

Lead Artist

IAN BOARDMAN

Senior Artist

ANDY GAHAN

Artists

NEIL AMBLER  
RICHARD COOK

JAY BROWN  
ANDY MANNIS

GUI Design

DONNA JENNETT

Additional Artists

DAVE AMBLER

MARTIN CARTER

Lead Programmer

STEVE MONKS

Senior Programmer

RICHARD BADGER

AI Programming

ALISTAIR NASH

MARK LYNCH

Audio Programming

ROBIN ANDERSON

Driving Model

JEREMY O'BRIEN

Additional Programming

VINCENT CASSIDY

Additional Network Programming

JOHN WILLIAMS

Mission Design

ZUBY AHMED

JON SPENCER

PHIL MERVIK

3Dream Engine & Additional Effects

MIKE BURROWS

KEVIN GEE

MARK GORNALL

SCOTT KIRKLAND

MARK LOMAS

PETE MEMMOTT

RICHARD TAYLOR

KAM YIN YIP

Software Developments Director

RUSSELL PAYNE

Manual Design

BILL BIRD

Head of Production

TONY BUCKLEY

Head of QA

QA Testers

DAVE MOORE

CARL JACKSON

MATTHEW PEARSON

DAVE ARMSBY

JON RADCLIFFE

ROB LUNT

Beta Testers

MARK AVEY

CHRIS LEAVITT

CHRIS PARTRIDGE

KEN RUMSEY

LANNY ERDOS

DUNCAN HUGHES

STEVE PHILLIPS

MARK RICHMOND

End User Support (& additional testing)

NEV COOK

RAYMON MERRELL

DAVID FERGUSON

PR

ROGER GODFREY

JO UPTON

Technical Support

JOHN KNIGHT

DARREN STARKEY

ANDY STEWART

Music Sourcing

SIMON KERSHAW

Music Supplied by

ORINOCO SOUND SOURCE

Face

ALLAN DUGGAN

Web Master

STEVE WHITE

Special Thanks to

IVAN DAVIES

PAUL CHAFFE

TIM JOHNSON

LYNDA WHITBY

DON WHITEFORD

CHRIS ORTON

COLIN BELL

ROBERT LYNCH

MICK HOCKING

INTEL CORP.

JEROME ZIMMERMAN

INFOGRAMS UK QA

THE OFFICERS AND SOLDIERS OF THE ROYAL  
ARMOURD CORPS DEMONSTRATION TEAM

Commercial Manager

DAVE EWING