GAMES FARM

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden von Microsoft lizenziert.

XBOX 360

AIR ★ CONFLICTS
★ VIETNAM ★

bitComposer GAMES

WARNUNG Lesen Sie vor dem Spielen dieses Spiels die wichtigen Sicherheits- und Gesundheitsinformationen in den Handbüchern zur Xbox 360® Konsole und dem Xbox 360 Kinect®-Sensor sowie in den Handbüchern zu verwendetem Zubehör. **www.xbox.com/support.**

Wichtige Gesundheitsinformationen: Photosensitive Anfälle (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 der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Zu den Symptomen gehören Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust und Bewusstseinsverlust oder Schüttelkrämpfe, die zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen können. **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 kann durch vergrößerten Abstand zum Bildschirm, Verwenden 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 einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

INHALT

Steuerung **2**

Herzlich willkommen zu „Air Conflicts: Vietnam"! **3**
Deine Identität benutzen 3

Einspieler-Modus **4**
Kampagne – Operationen 4
Kampagne – Rettungsmissionen 4
Benutzeroberfläche 5
Geschwader 5
Luftfahrzeugsausrüstung 5
Waffen 6
Geschwadersteuerung 6
Piloten 6
Ränge 6
Im Kampf gefallen, Vermisst 7
Schwierigkeit 7
Zielhelfer 7

Multiplayer-Modus **8**
Server-Suche 8
Allgemeine Tipps 9
Statistiken, Menü und Nachrichten während Lobby oder Spiel 9
Multiplayer-Modi 9
Deathmatch (DM) 9
Team Deathmatch (TDM) 9
Capture The Flag (CTF) 10
Spiel ausrichten 10

Optionen **11**

Xbox LIVE **12**
Anschließen 12
Jugendschutz 12

Credits **13**

Support Hotline **14**

STEUERUNG

Kameraperspektiven

Third-Person-Kamera (vorgegebene Kamera)	Ansicht von hinter dem Luftfahrzeug
Freie Kamera	Du kannst die Kameraposition rund um dein Luftfahrzeug festlegen.
Cockpit-Kamera	Ansicht aus dem Cockpit des Luftfahrzeugs
First-Person-Kamera	Wie die Cockpit-Kamera, das Cockpit wird jedoch nicht angezeigt

HERZLICH WILLKOMMEN ZU „AIR CONFLICTS: VIETNAM“!

Air Conflicts: Vietnam ist ein Arcade-Flugsimulator, der in einem Schlachtfeld während des Vietnamkrieges spielt und mit kultigen Luftfahrzeugen und Helikoptern dieser Zeit sowie historisch inspirierten Operationen besticht. Der Schwerpunkt liegt auf erbitterten Luftkämpfen, wagemutigen Bombenangriffen, Helikopter-Kämpfen und einer aufregenden Erfahrung in der Luft.

Air Conflicts: Vietnam erzählt die Geschichte von Joe Thompson, einem US Navy-Piloten, der in Vietnam über die gesamte Dauer des Krieges dient, von der ersten Beteiligung Amerikas bis hin zum Fall von Saigon. Es gibt drei US-Kampagnen, welche die unterschiedlichen Abschnitte des Vietnamkrieges repräsentieren.

Der Missionsinhalt von Air Conflicts: Vietnam basiert auf historisch exakten Situationen in Vietnam in den Jahren 1962 – 1975, wie wir aus heutiger Sicht nachvollziehen können.

Deine Identität benutzen

Spielstände werden automatisch ausgeführt, wenn du mit deinem Spielerprofil angemeldet bist. Wenn du dich an- oder abmeldest während du das Spiel spielst, kehrst du zum Titelbildschirm zurück.

EINSPIELER-MODUS

Du erlebst durch drei Kampagnen die Geschichte von US Navy-Pilot Joe Thompson. Nach Beendigung einer Kampagne wird die nächste freigeschaltet. Alternativ kannst du dich mit Schneller Kampf direkt in das Gefecht stürzen

- **Kampagnen** – Storymissionen spielen
- **Schneller Kampf** – wähle dein Flugzeug und deinen Standort, und starte einen schnellen Kampf.
- **Mission erneut spielen** – Storymissionen wiederholen

Kampagne – Operationen

Operationen sind verpflichtend und repräsentieren die berühmtesten Vietnam-Operationen.

Kampagne – Rettungsmissionen

Rettungsmissionen sind zusätzliche Bonusaufgaben, die angeboten werden, wenn ein Pilot deines Trupps vermisst (verm.) wird. Achtung, Rettungsmissionen sind nur einmal verfügbar, nachdem die Mission, in welcher der Pilot verschwand, abgeschlossen wurde!

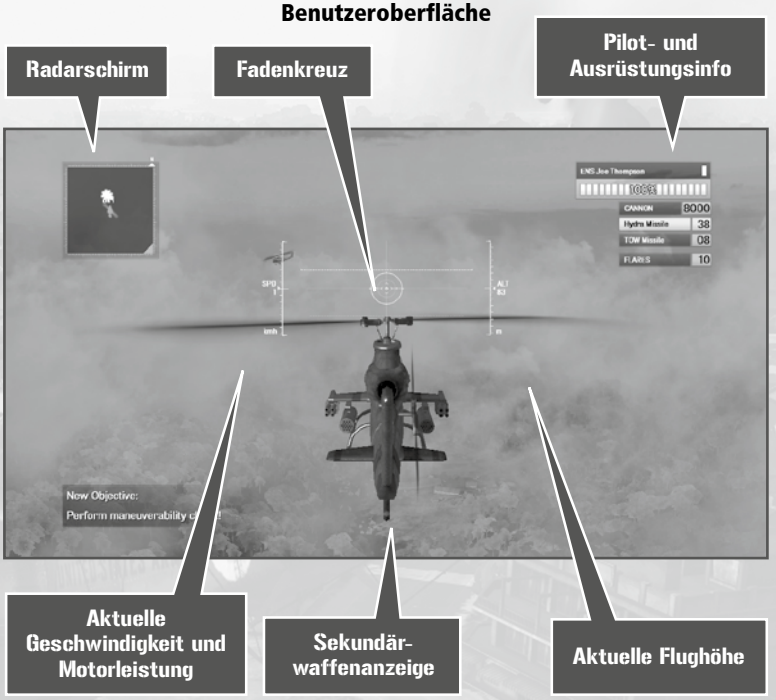
Jede Operation beinhaltet eine Zahl an Zielen, die erfolgreich ausgeführt werden müssen, um die Mission abzuschließen. Deine Ziele werden in einem kurzen Briefing vor der Mission zusammengefasst und dir nach Bedarf während der Mission erklärt.

HINWEIS:

Denke daran, dass manche Ziele zeitlich begrenzt sein können. Wenn ein Ziel zeitlich begrenzt ist, wird oben in der Mitte des Bildschirms die Zeit angezeigt.

Um derzeitige Ziele anzuzeigen, rufe das Pausenmenü des Spiels auf (siehe Abschnitt Steuerung).

Benutzeroberfläche



Geschwader

Du kannst aus einer Liste an verfügbaren Piloten auswählen. Der erste Pilot in der Liste ist immer Joe Thompson – Truppführer - du. Die restlichen Piloten können verwaltet und für das aktive Geschwader ausgewählt werden. Für das aktive Geschwader werden Piloten vom Anfang der Liste ausgewählt.

Du kannst während der Mission zwischen Piloten wechseln. Es verwendet jeder manchmal ein unterschiedliches Luftfahrzeug.

Luftfahrzeugsausrüstung

Jedes Luftfahrzeug, ob Flugzeug oder Helikopter, besitzt eine begrenzte Anzahl an Raketen, Bomben und Munition. Du kannst jedoch zwischen deinen Luftfahrzeugen deines Geschwaders wechseln. Im Kampagnen-Modus kannst du dein Luftfahrzeug NICHT anpassen, in Schnellen Spielen jedoch schon.

Waffen

Du besitzt zwei Waffenarten: Primär- und Sekundärwaffen. Du kannst zwischen Sekundärwaffen wechseln (siehe Abschnitt Steuerung).

- **Primärwaffe** – MGs, unterschiedlich für verschiedene Luftfahrzeuge. Die Munition dafür ist begrenzt, also versuche sie nicht zu verschwenden!
- **Sekundärwaffen** – Du kannst zwischen Bomben und Raketen wechseln. Die Waffenliste wird im oberen rechten Eck des Bildschirms unter deiner Gesundheitsleiste angezeigt.

Geschwadersteuerung

Während eine Mission geflogen wird, hast du Zugriff auf ein gesamtes Geschwader, auch wenn du jedes Mal nur ein einzelnes Luftfahrzeug fliegen kannst. Im Laufe der Mission kannst du das Luftfahrzeug, das du im Geschwader-Bildschirm kontrollierst, wechseln.

Wenn du deinen Truppführer verlierst, alle Piloten des derzeitigen Geschwaders abgeschossen wurden oder die Mission beendest, bevor die aktuellen Missionsziele abgeschlossen wurden, ist die momentane Mission gescheitert.

Piloten

Jeder deiner Piloten hat die folgenden Attribute:

- **Name:** z.B. Joe Thompson
- **Rang:** Rang des Piloten basierend auf seiner Erfahrung
- **Erfahrungsleiste:** eine Leiste, die sich auffüllt, wenn der Pilot Erfahrung sammelt. Alle Piloten, die eine Mission überleben, gewinnen an Erfahrung; diejenigen, die der Spieler aktiv nutzt, gewinnen an Bonuserfahrung.

Ränge

Du fängst als Ensign an und kannst auf die folgenden Militärränge aufsteigen:

Rang	Abkürzung	Benötigte Erfahrung
Ensign	ENS	0
Lieutenant Junior Grade	LTJG	1 000
Lieutenant	LT	5 000
Lieutenant Commander	LCDR	25 000
Commander	CDR	125 000
Captain	CAPT	225 000
Rear Admiral	RADM	350 000
Vice Admiral	VADM	500 000
Admiral	ADM	750 000
Fleet Admiral	FADM	1 000 000

Im Kampf gefallen, Vermisst

Du kannst dein Geschwader vom Missionsauswahl-Bildschirm im Reiter „Piloten" verwalten. Du kannst die Reihenfolge der Piloten im Geschwader ändern, oder erfahrene Piloten aufbewahren und sie nicht auf gefährliche Missionen schicken.

Du kannst im Pilotendienstplan maximal 40 verfügbare Piloten haben. Du erhältst im Laufe des Spiels neue Piloten.

Wenn ein Pilot abgeschossen wurde, gilt er entweder als Im Kampf gefallen (IKG) oder als Vermisst (Verm.). Wenn die Piloten Verm. werden, können sie über eine Rettungsmission gerettet werden. Wenn der Pilot jedoch im Kampf gefallen ist, ist er für immer verloren und kann nicht wiedererlangt werden.

Schwierigkeit

Du kannst in den Gameplay-Optionen zwischen vier Schwierigkeitsstufen wählen.

- Leicht
- Normal
- Schwer
- Navy-Pilot

Zielhelfer

Der Zielhelfer ist eine Funktion, die dir beim Anvisieren der Feinde hilft. Wie stark das automatische Zielen angewandt wird, hängt von der ausgewählten Schwierigkeitsstufe ab.

HINWEIS:

Im Multiplayer ist automatisches Zielen ausgeschaltet. Im Multiplayer gelten keine Schwierigkeitsfaktoren – der beste Pilot soll gewinnen!

MULTIPLAYER-MODUS

Im Multiplayer-Spiel kannst du mit bis zu sieben Freunden in drei Spielmodi um die Luftherrschaft kämpfen – Deathmatch, Team Deathmatch und Capture the Flag.

Du kannst zwischen 2 Verbindungstypen wählen:

- SYSTEM-LINK – Spiel über lokales Netzwerk Du kannst mit Spielern spielen, die mit deinem Heimnetzwerk verbunden sind.
- XBOX LIVE – spiele mit Spielern, die mit dem XBOX LIVE-Dienst verbunden sind.

Server-Suche

Klicke im „Haupmenü" auf den Knopf „Multiplayer", um ein Fenster zu öffnen, das die verfügbaren Server anzeigt. Hier kannst du den Namen des Spiels, ihren Standort, den Spielmodus und die Spieleranzahl sehen. In **Air Conflicts: Vietnam** können bis zu 8 Spieler zugleich in einem Spiel sein, wobei der Host eine geringere Anzahl als benötigt festlegen kann.

HINWEIS:

Nur öffentliche Spiele werden in dieser Liste angezeigt. Private Spiele (Sitzung) werden in dieser Liste nicht angezeigt. Um privaten Spielen beizutreten, benötigst du eine Einladung.

Denke daran, dass du deinen Verbindungstyp oben in diesem Fenster festlegen kannst!

Wieso kann ich mich mit manchen XBOX LIVE-Spielen nicht verbinden?

Es gibt drei Arten von NAT (Network Address Translation): **Offen, Mittel und Strikt.** Verbindungen zwischen Strikt-Mittel und Strikt-Strikt können nicht aufgebaut werden.

Wenn du zum Beispiel NAT-Einstellungen des Typs Mittel hast und du dich mit einem Spiel verbinden möchtest, das auf einem Strikt-Gerät läuft, ist die Verbindung nicht möglich.

Du kannst versuchen Probleme mit NAT zu lösen, indem du dein Gerät direkt mit dem Modem verbindest.

NAT	Offen	Mittel	Strikt
Offen	OK	OK	OK
Mittel	OK	OK	N/A
Strikt	OK	N/A	N/A

Wenn du kein NAT des Typs Offen hast, kannst du möglicherweise von manchen Spielern keinen Headsetton hören.

Für mehr Informationen besuche **www.xbox.com/support.**

Allgemeine Tipps

Wähle dein Flugzeug, wähle deine Seite – In allen Multiplayer-Modi mit Ausnahme von Deathmatch musst du ein Team auswählen, dem du beitreten möchtest.

Unbegrenzte Munition – Der Host kann festlegen, ob die Munition im Spiel unbegrenzt oder begrenzt ist. Wenn die Munition unbegrenzt ist, werden Waffen automatisch nachgeladen. Wenn die Munition begrenzt ist, musst du auf deinem Träger landen, um dein Luftfahrzeug neu zu bewaffnen.

Statistiken, Menü und Nachrichten während Lobby oder Spiel

Pausiere das Spiel, um die Statistiken-Seite anzusehen. Das Spiel wird nicht unterbrochen, aber die Statistiken-Seite und das Menü werden angezeigt.

In diesem Menü kannst du dich auch vom Spiel trennen oder einen Freund zum Spielen einladen. Für den Host gibt es auch die Option, das gesamte Spiel zu beenden.

Denke daran, dass du dein Headset anschließen kannst, um mit anderen Spielern zu reden.

Mehrspieler-Modi

Deathmatch (DM)

Im Deathmatch Multiplayer-Modus kann jeder mitspielen und jeder jeden abschießen. Am Ende gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten (Kills).

Team Deathmatch (TDM)

Im Team Deathmatch Multiplayer-Modus versuchen zwei Teams so viele Kills wie möglich zu erzielen. Feindliche Flugzeuge werden auf deinem Radar rot markiert.

Capture The Flag (CTF)

Bei Capture The Flag kämpfen zwei Teams um den Sieg, der erzielt wird, wenn sich beide Flaggen in der Basis deines Teams befinden.

Jeder Spieler kann Kontrolle über die feindliche Flagge nehmen, indem er nah an den Flaggenhalter heranfliegt (oder an die feindliche Basis, wenn sich die Flagge dort befindet). Sobald deine Flagge vom Feind aufgehoben wurde, kannst du sie auf dieselbe Art und Weise zurückerobern.

Spiele ausrichten

Jeder Spieler kann sein eigenes Spiel hosten. Du kannst folgende Einstellungen festlegen:

Name	Der Name des Spiels, wie er in der Serverliste erscheint, wenn nach Servern gesucht werden. So kann dein Freund dein Spiel erkennen.
Passwort (SYSTEM-LINK)	Wenn du ein Passwort festlegst, können nur Spieler mit dem Passwort beitreten.
Spieltyp (XBOX LIVE)	Du kannst festlegen, ob das Spiel eine öffentliche oder private Sitzung ist. Wenn die Sitzung privat ist, können andere Spieler nur beitreten, wenn sie eine Einladung vom Host erhalten.
Spielmodus	Du kannst zwischen drei Multiplayer-Modi wählen (DM, TDM, CTF).
Spiellimit	Du kannst festlegen, ob das Spiel für unbegrenzte Zeit läuft, oder ein Punkte- oder Zeitlimit hat.
Spiellimit-Wert	Lege den Wert für die Punkte- oder Zeitlimit fest (abhängig vom Zeitlimit).
Ort/Wetter/Jahr	Suche den Ort aus und lege weitere Details fest.
Unbegrenzte Munition	Der Host kann festlegen, ob die Munition begrenzt oder unbegrenzt ist.

Denke daran, dass du deinen Verbindungstyp oben in diesem Fenster festlegen kannst!

OPTIONEN

Wenn du im Hauptmenü auf Optionen klickst, gelangst du zu einem Menü, in dem du die Steuerung, Musik- und Soundlautstärke, Umkehrung der Y-Achse und die Steuerungsbelegung des Joysticks (wenn ein Joystick am Computer angeschlossen ist) einstellen kannst.

Sensitivität	Legt fest, wie schnell das Luftfahrzeug wendet. Verringere die Einstellung, wenn du zu sehr schaukelst, oder erhöhe sie, wenn sich das Luftfahrzeug träge anfühlt.
Y-Achse umkehren (Schütze & Kamera)	Legt fest, ob deine Sicht beim Bewegen/Drücken nach oben hinauf oder hinunter geht. Manche Spieler stellen es so ein, dass die Steuerung des Luftfahrzeuges umgekehrt ist und die Kamerasteuerung und den Schützenmodus nicht (FPS Kamera).
Y-Achse umkehren	Legt fest, ob die Nase des Luftfahrzeugs beim Bewegen/Drücken nach oben hinauf oder hinunter geht.
Sound aktivieren & Soundlautstärke	Schalte die Soundeffekte ein oder aus. Du kannst auch die Soundlautstärke im Spiel festlegen (0 ist stumm, 100 ist volle Lautstärke).
Musik aktivieren & Musiklautstärke	Schalte die Musik ein oder aus. Du kannst auch die Musiklautstärke im Spiel festlegen (0 ist stumm, 100 ist volle Lautstärke).
Fadenkreuz aktivieren	Blende das Fadenkreuz für dein Luftfahrzeug ein oder aus.
Bildschirm-markierungen aktivieren	Diese Einstellung blendet Bildschirmmarkierungen für dein Luftfahrzeug ein oder aus. Es gibt rote und grüne Markierungen am Bildschirmrand, welche dir Feinde und Freunde anzeigen.
GUI aktivieren	Blende das Grafische User-Interface des Luftfahrzeugs ein oder aus (z.B. Radar, Tachometer, Dialoge usw.).

XBOX LIVE

Xbox LIVE® ist Ihre Verbindung zu mehr Spielen, Unterhaltung und Spaß. Weitere Informationen erhalten Sie unter **www.xbox.com/live.**

Anschließen

Bevor Sie Xbox LIVE nutzen können, müssen Sie Ihre Xbox 360 mit einem Breitband-Internetanschluss – beispielsweise DSL – verbinden und eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft abschließen. Die kostenlose Xbox LIVE-Silbermitgliedschaft ist bereits im Kaufpreis der Xbox 360 enthalten, sodass Sie gleich loslegen können. Um in den Genuss aller Xbox LIVE-Funktionen und –Services zu kommen, müssen Sie eine kostenpflichtige Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft abschließen. Weitere Informationen zur Verbindung mit Xbox LIVE und Hinweise zur Verfügbarkeit des Services erhalten Sie auf der Webseite **www.xbox.com/live/countries.**

Jugendschutz

Mithilfe der Xbox 360 Jugendschutzfunktion können Eltern und Erziehungsberechtigte bestimmen, welche Inhalte junge Spieler nutzen können und wie lange sie täglich spielen dürfen. Auch können Erziehungsberechtigte festlegen, mit wem und auf welche Weise auf Xbox LIVE kommuniziert werden darf. Zudem lässt sich vorgeben, wer auf für Erwachsene bestimmte Inhalte zugreifen darf. Weitere Informationen erhalten Sie auf **www.xbox.com/familysettings.**

CREDITS

DEVELOPMENT
GAMES FARM

Head of Development
Peter Nagy

Project Lead
Peter Adamcik

PlayStation®3 programming
Jan Kerekes

Additional programming
Peter Raska

3D artist
Simon Meszaros

Additional 3D artist
Martin Miklica
Vladimir Roth
Lubomir Timko
Martin Timko
Michael Molcan
Martin Kocisek
David Jankes

2D artist
Simon Meszaros

Additional 2D artists
Tibor Jursa

Additional art
Peter Adamcik
Peter Sviantek

Senior technical consultant
Marek Baca

QA Lead
Martin Ohriska
Peter Saro

QA
Peter Sviantek
Ivan Schlossar
Vladimir Schlossar
Peter Hornak
Michael Babincak
Richard Loukuta
Vladimir Baloga

PUBLISHING
BITCOMPOSER
ENTERTAINMENT AG

Board of Directors
Wolfgang Duhr
Oliver Neupert
Patrick Rausch
Stefan Weyl

Director Development
Elmar Grunenberg

Jr. Producer
Helge Peglow
Michael Hoss

Director Marketing & PR
Stephan Barnickel

Product Manager
Cornelia Stegemann

Jr. Product Manager
Martin Kreischer

Public Relations
Daniel Krauß

Marketing Intern
Eva Sykora
Jens Brueckner

Director Sales
Veronika Tomasevic Sanz

Sales Manager
Andreas Gaus

Sales Assistant
Bogdan Stoi
Timothy Thee

Online Marketing
Timo Fegeler
Manuel Beutel

Junior Project Manager / Online Producer
Seong-Jin Kim

Finance
Thomas Pfeiffer
Mya Nguyen

Intern
Angela Gebenroth

© 2013 bitComposer
Entertainment AG
www.bitComposer.com

SUPPORT HOTLINE

Bei Problemen und Fragen zu diesem Produkt kontaktieren Sie bitte unseren Kundendienst:

Schicken Sie Ihr Schreiben an:

bitComposer Entertainment AG
Kundendienst
Mergenthalerallee 79-81
65760 Eschborn

Senden Sie Ihre E-Mail an:

support@bit-composer.com

Bitte legen Sie Ihrem Schreiben eine Liste mit der verwendeten Hardware bei. Führen Sie neben Ihrer Adresse auch Ihre Telefonnummer und die Tageszeit an, zu der wir Sie am besten erreichen können.

Rufen Sie uns über eine unserer Servicenummern an:

Die Servicerufnummer für Kunden aus Deutschland:

0900-1- 50 55 13
(€ 1,24 pro Minute aus dem deutschen Festnetz; Mobilfunkpreise abweichend)

Die Servicerufnummer für Kunden aus Österreich:

0900 – 949 014
(€ 1,081 pro Minute aus dem Festnetz)

Die Servicerufnummer für Kunden aus der Schweiz:

0900 – 770771
(CHF 2,00 pro Minute aus dem Festnetz)

Minderjährige benötigen die Zustimmung eines Erziehungsberechtigten, um diese kostenpflichtigen Serviceangebote in Anspruch nehmen zu können. Alle Preise beziehen sich auf Anrufe aus dem Festnetz sowie zum Zeitpunkt der ersten Drucklegung dieses Handbuches. Die Kosten zu einem späteren Zeitpunkt sowie von anderen Netzbetreibern insbesondere aus den Mobilfunknetzen können variieren. Bitte beachten Sie hierzu auf jeden Fall die kostenlose Tarifansage am Anfang der Verbindung. Bitte informieren Sie sich auch über die Kosten direkt bei Ihrem Telefonanbieter.

NOTIZEN

Aus den Dschungeln Vietnams auf deinen Basteltisch

Seine Einsätze über den Dschungeln Vietnams haben den Bell UH-1 **„Huey Hog“** berühmt gemacht.
Mit dem Bausatz von Revell kannst du dir jetzt deinen eigenen Huey im Maßstab 1:48 bauen.

Diesen und viele weitere spannende Helikopter- und Flugzeugbausätze findest du unter www. revell.de

© 2013 Revell GmbH, Henschelstr. 20-30, D-32257 Buende. A subsidiary of Hobbico, Inc.
REVELL IS THE REGISTERED TRADEMARK OF REVELL GMBH, GERMANY.