

ADRENIX

Inhaltsverzeichnis

Systemanforderungen	13
Geschichte	14
Installation.....	14
Hauptmenü	15
Missionsbesprechungen.....	16
Tastatur-/ Mauskontrolle	16
Spiel	18
Umgebung	18
Spiel speichern und laden	19
Mehrspielerpiel	19
Waffen.....	21
Zubehör	23
Gegner	24
Tips und Tricks	26
Credits	51

Systemanforderungen

Damit Sie Adrenix auf Ihrem System betreiben können, benötigen Sie folgende Komponenten:

- 16MB RAM
- Pentium 166 MHz
- CD-ROM-Laufwerk (min. 4fach-Speed)
- 40MB freien Festplattenspeicher (minimale Installation)
- DirectX kompatible Grafikkarte (SVGA)
- DirectX kompatible Soundkarte
- Tastatur und Maus
- Windows95

Geschichte

Adrenix spielt in einer düsteren Zukunft, in der das Militär mit eiserner Hand eine Gesellschaft regiert, deren Grundlagen durch Seuchen, Umweltzerstörung und nukleare Katastrophen zerstört wurden. In Zusammenarbeit mit der mächtigen Forschungsgesellschaft MedTech haben die Militärs eine Droge entwickelt, die die Stärke, Widerstandskraft und Schmerzunempfindlichkeit der Soldaten steigern soll. Diese Droge heißt „Adrenix“ und hat nur einen Nachteil: Sie ist absolut tödlich! Verständlich, daß sich kaum Freiwillige für Experimente mit dieser Droge finden lassen. Also entführt MedTech völlig willkürlich Versuchspersonen aus der Bevölkerung. Die einzigen, die MedTech noch Widerstand leisten, sind eine Handvoll ehemaliger Soldaten und Freiheitskämpfer.

Sie übernehmen die Rolle von Scott Griffon, einst der Elitepilot in MedTechs Antiterror-Geschwader und der erbittertste Feind der Rebellen. Doch vor einigen Tagen ist seine Verlobte Maria dem Geheimnis von MedTech auf die Spur gekommen. Der machthungrige General Pillermann hat sie daraufhin kurzerhand entführen lassen, und Scott Griffon sieht sich plötzlich einer Kampfstaffel gegenüber, die es auf ihn abgesehen hat. Nur mit Hilfe der Rebellen, seiner einstigen Gegner, kann er knapp entkommen und schlägt sich nun auf deren Seite. Gemeinsam nehmen sie den Plan in Angriff, Maria zu befreien und dafür zu sorgen, daß MedTech es nicht schaffen wird, die Menschheit in willenlose Kampfmaschinen zu verwandeln.



Installation

Legen Sie die "ADRENIX"-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Nach kurzer Zeit sollte das Installationsprogramm automatisch starten. Ist dies nicht der Fall, können Sie entweder zweimal mit der linken Maustaste auf das CD-ROM Icon klicken oder aber einmal mit der rechten Maustaste und anschließend "AUTO-PLAY" aus der erscheinenden Liste auswählen. Sobald das Installationsprogramm läuft, werden Sie aufgefordert, verschiedene Optionen für die Installation von ADRENIX, wie z.B. das Installationsverzeichnis und die Menge der Dateien, die auf die Festplatte kopiert werden sollen, zu bestimmen. Je größer die Anzahl der Dateien ist, die Sie auf die Festplatte kopieren, desto schneller läuft das Spiel. Damit Sie ADRENIX spielen können, muß sich die CD im CD-ROM-Laufwerk befinden.

Nachdem ADRENIX auf Ihrem Rechner installiert wurde, werden Sie aufgefordert Microsofts DirectX 5.0 zu installieren, falls sich dieses noch nicht auf der Festplatte befindet. Das Installationsprogramm überprüft die aktuelle DirectX-Version und installiert möglicherweise neuere Treiber. Im Anschluß können Sie die README-Datei lesen. Zum Schluß müssen Sie nur noch auf Beenden klicken, und das Spiel wird automatisch gestartet.

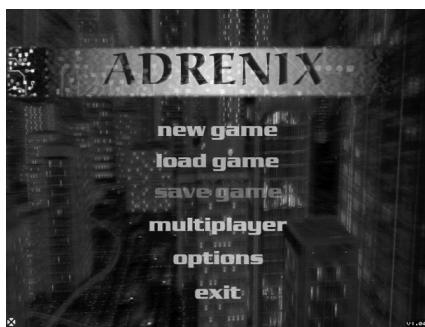
Um ADRENIX zu einem späteren Zeitpunkt erneut zu spielen, müssen Sie entweder das CD-ROM Icon zweimal mit der linken Maustaste anklicken oder den Weg über das Startmenü wählen: START - PROGRAMME - ADRENIX - ADRENIX. Anwender, die über eine 3D-Grafikkarte verfügen, können die Direct 3D Version des Spiels starten. Wählen Sie hierzu ADRENIX DIRECT 3D.

Hauptmenü

Ihnen stehen fünf Punkte zur Auswahl:

Neues Spiel (NEW GAME):	Ein neues Spiel starten
Spiel laden (LOAD GAME):	Ein gespeichertes Spiel laden
Mehrspielermodus (MULTIPLAYER):	Ein Mehrspieler-Spiel starten
Optionen (OPTIONS):	Erlaubt Ihnen mehrere Einstellungen vorzunehmen
Ende (EXIT):	Beendet Adrenix und kehrt zu Windows zurück

Achtung: Es gibt noch eine sechste Option "Spiel speichern (SAVE GAME)". Diese Option wird grau dargestellt, weil sie nur innerhalb des laufenden Spiels ausgeführt werden kann.



Optionen (OPTIONS) - hier können verschiedene Einstellungen an Sound, Grafik und Eingabegeräten vorgenommen werden. Wählen Sie den gewünschten Punkt. Klicken Sie auf "OK", sobald Sie mit den Einstellungen zufrieden sind.

Sound - hier können Sie die Sound- und Musikeffekte leiser und lauter stellen bzw. ein- und ausschalten.

Feinabstimmung (DEVICES) - hier können Sie die Präzision der Maus entlang der Achsen einstellen. Die Auf-/Ab-Bewegung der Maus können Sie umkehren, indem Sie auf Invertieren (INVERT) klicken.

Steuerung (CONTROLS) - erlaubt Ihnen die Einstellungen der Eingabegeräte zu ändern. Wählen Sie die gewünschte Aktion und belegen Sie diese mit einer Taste Ihrer Tastatur oder eines anderen Eingabegerätes. Klicken Sie auch hier, nachdem Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, auf "OK".

Video - hier können Sie die Helligkeit und die Auflösung einstellen. Ebenso dürfen Sie die Kameraperspektive wählen.

Details (ADVANCED) - nur für erfahrene Benutzer. Erlaubt Ihnen die Anzahl der Soundkanäle sowie die Anzahl der grafischen Effekte einzustellen. Auf diese Weise können Sie die Spielgeschwindigkeit an Ihren PC anpassen.

Zurück (RETURN) - über diese Option gelangen Sie ins Hauptmenü zurück.

Missionsbesprechungen

Wenn Sie ADRENIX das erste Mal spielen, sehen Sie einen Film, der ein wenig Licht in die Begebenheiten um Scott Griffon, General Pillerman und die MedTech-Gesellschaft bringt. Nach diesem Film nehmen Sie an einer Missionsbesprechung mit dem Rebellen-Kommandeur teil. Sie erfahren Ihre Missionsziele und bekommen die wichtigsten Geländeaufnahmen und -beschreibungen gezeigt. Es ist für den Erfolg einer Mission äußerst wichtig, daß Sie der Missionsbesprechung Ihre vollste Aufmerksamkeit widmen, da Sie nur dort alle für den Auftrag notwendigen Informationen bekommen. Nach jeder erfolgreich abgeschlossenen Mission erhalten sie weitere Informationen für die nächsten Aufträge.

Wenn Sie einige Missionsziele vergessen haben, können Sie diese, auch während des Einsatzes, jederzeit abrufen. So gehen Sie sicher, daß sie keines der Ziele verfehlten.

Durch Drücken der F2-Taste können Sie die aktuellsten Missionsunterlagen abrufen.

Schiffsteuerung

So steuern Sie als Scott Griffon Ihr Schiff. Die Einstellungen können natürlich im Optionsmenü geändert werden. Achtung: Die gleichzeitige Verwendung von Tastatur und Maus ist die wahrscheinlich beste Art ADRENIX zu spielen.

Tastaturbelegung

- | | |
|----------------------|------------------------------|
| Links/rechts drehen | - Pfeiltaste links/rechts |
| Auf/ab neigen | - Pfeiltaste nach oben/unten |
| Vor/zurück bewegen | - A/Z Taste |
| Primärwaffe feuern | - STRG-Taste |
| Sekundärwaffe feuern | - Leertaste |
| Seitwärts bewegen | - ALT-Taste + Pfeiltasten |
| Waffenauswahl | - Tasten 6-9 |
| Raketenauswahl | - Tasten 1-5 |

Maussteuerung

- | | |
|----------------------|-----------------------------|
| Links/rechts drehen | - Maus links/rechts bewegen |
| Auf/ab neigen | - Maus vor/zurück bewegen |
| Primärwaffe feuern | - Linke Maustaste |
| Sekundärwaffe feuern | - Rechte Maustaste |

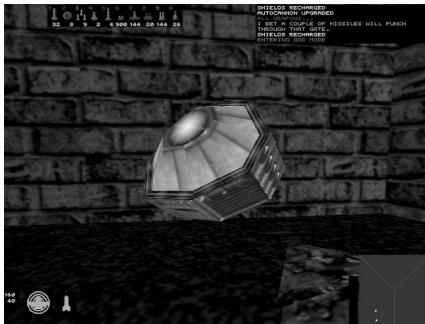
Funktionstasten

- | | |
|----------------------|-------------|
| Hilfe | - F1 Taste |
| Missionsbesprechung | - F2 Taste |
| Auflösung ändern | - F3 Taste |
| Cockpit an/aus | - F4 Taste |
| Schnellspeichern | - F5 Taste |
| Schnellladen | - F6 Taste |
| Speichern | - F7 Taste |
| Laden | - F8 Taste |
| Mehrspieler-Chat | - F9 Taste |
| Auflösung verringern | - F10 Taste |

- | | |
|----------------------------|--|
| Hilfe (F1) | - zeigt eine Liste der Funktionstastenbelegung |
| Missionsbesprechung (F2) | - hier können Sie die Missionsbesprechung während des Spiels abrufen |
| Auflösung ändern (F3) | - hier können Sie die Grafikauflösung während des Spiels ändern |
| Cockpit an/aus (F4) | - schaltet die Cockpitansicht ein bzw. aus |
| Schnellspeichern (F5) | - speichert den Spielstand über den letzten |
| Schnellladen (F6) | - ladet den zuletzt gespeicherten Spielstand |
| Speichern (F7) | - siehe Kapitel "Spiel speichern" |
| Laden (F8) | - siehe Kapitel "Spiel laden" |
| Mehrspieler-Chat (F9) | - aktiviert die Nachrichtenverbindung im Mehrspielermodus / siehe Kapitel "Mehrspielermodus" für weitere Informationen |
| Auflösung verringern (F10) | - verringert die Auflösung bestimmter Icons während des Spielverlaufs.
Dies erhöht die Spielgeschwindigkeit. |

Spiel

Panzerung des Gegners - einige Einheiten, auf die Sie im Verlauf des Spiels treffen, werden gepanzert sein. Panzerungen haben unterschiedliche Grundeigenschaften, dienen aber v.a. dazu, durchschlagkräftige Waffen unwirksam zu machen. Trotzdem können die Folgen durch den Beschuß einer Waffe bei zwei verschiedenen Fahrzeugen völlig unterschiedlich sein.



Eigene Schilde und Panzerung - Griffons Schiff wird auf zwei verschiedene Arten geschützt: durch Schilde und Panzerung. Im Verlauf einer Mission können sich die Schilde regenerieren. Das gilt jedoch nicht für die Panzerung. Diese kann nur am Ende einer Mission repariert werden. Die Mechaniker werden Ihnen raten, mit der Energie der Schilde sparsam umzugehen, da sie auch ohne das Reparieren von großen Löchern in der Schiffsüberfläche, genug zu tun haben.

Überhitzung - Alle Feuerwaffen haben die Tendenz, sich bei zu häufigem Gebrauch zu überhitzen. Die Temperaturanzeige ist eine mehrfarbige Anzeige, die dem Piloten sagt, ob sich die Waffen überhitzen. Sobald die Anzeige den kritischen Bereich erreicht, stellen die Waffen das Feuern ein oder geben nur noch vereinzelte Salven ab. Überhitzung kann verhindert werden, indem man von vornherein nur einzelne Salven abschießt. Kühlmittel kann ebenfalls benutzt werden, um dieses Problem zu lösen.

Umgebung

Strahlung - Die Auswirkung der Strahlung hat ihre Spuren auf der Erdoberfläche hinterlassen. In der oberen Welt wird Griffon nun oft von dieser Bedrohung und ihrer Nachwirkung, dem kontaminierten Schlamm, vor große Probleme gestellt. Jedesmal wenn er der Strahlung ausgesetzt ist, wird ihm dies durch einen Geigerzähler angezeigt. So kann er schnell die Gefahrenzone verlassen.

Lava - Seit sich Teile der überlebenden Bevölkerung weit unter die Erdoberfläche zurückgezogen haben, um der tödlichen Atmosphäre an der Erdoberfläche zu entkommen, ist Lava eine nicht zu unterschätzende Gefahr geworden. Direkter Kontakt mit der Lava würde die Schutzschilder sowie die Panzerung des Schiffes sehr schnell zerstören. Deswegen muß Griffon immer auf der Hut sein und versuchen die Nähe dieser kochenden Masse zu meiden.

Spiel speichern

ADRENIX bietet Ihnen die Möglichkeit, den Spielstand abzuspeichern, damit Sie zu einem späteren Zeitpunkt weiterspielen können. Drücken Sie zu diesem Zweck die F7 Taste. Klicken Sie auf einen der leeren Slots, und geben Sie anschließend den Namen ein, unter dem der Spielstand gespeichert werden soll. Klicken Sie im Anschluß noch auf "OK". Der Spielstand ist nun gespeichert. Alternativ dazu können Sie auch die F5 Taste drücken. Hierbei wird der letzte Spielstand überschrieben.

Spiel laden

Damit Sie einen Spielstand laden können, müssen Sie die F8 Taste drücken. Es erscheint eine Liste mit allen gespeicherten Spielständen. Klicken Sie den gewünschten Spielstand an. Bestätigen Sie danach mit "OK". Wahlweise können Sie auch die F6 Taste benutzen. Hier wird der zuletzt gespeicherte Spielstand geladen. Benutzen Sie diese Option mit größter Vorsicht, und halten Sie sich immer vor Augen, daß, sobald Sie den alten Spielstand geladen haben, Ihr aktuelles Spielergebnis verloren geht. Außerdem können Sie Spielstände im Hauptmenü über die entsprechende Option laden.

Mehrspielermodus

Bis zu 8 Spieler können sich bei ADRENIX in Gefechten messen. Für ein Mehrspielerspiel müssen zwei oder mehr Spieler über ein IPX Netzwerk verbunden sein. Dabei muß ein Spieler das Spiel generieren, dem die anderen anschließend beitreten.

Ein Spiel erstellen:

- Wählen Sie im Hauptmenü "Mehrspielermodus (Multiplayer)"
- Um ein neues Spiel zu generieren wählen Sie bitte "Neues Spiel (NEW GAME)". Mit "Zurück (RETURN)" gelangen Sie zum vorigen Menü zurück.
- Geben Sie den Namen für Ihr Schiff ein, und wählen Sie die Farbe des Schiffsrumfts sowie der Flügel. Bestätigen Sie mit "OK" oder kehren Sie mit "ABBRECHEN (CANCEL)" zum vorigen Menü zurück.
- Klicken Sie auf "IPX", um ein IPX Netzwerkspiel zu starten, oder kehren Sie mit "ZURÜCK (RETURN)" ins vorherige Menü zurück.
- Benennen Sie das Spiel mit einem Namen. Dieser Name erscheint bei den anderen Spielern auf dem Bildschirm. So können diese dem Spiel beitreten. Wählen Sie jetzt noch eine Karte aus der Liste aus und bestätigen Sie mit "OK". Über "ABBRUCH (CANCEL)" gelangen Sie wieder ins vorherige Menü zurück.

Spiel beitreten:

- Wählen Sie im Hauptmenü "Mehrspielermodus (Multiplayer)"
- Wählen Sie "Beitreten (JOIN)", um einem der aktuellen Spiele beizutreten. Mit "Zurück (RETURN)" gelangen Sie zum vorigen Menü zurück.
- Geben Sie den Namen für Ihr Schiff ein, und wählen Sie die Farbe des Schiffsrumfs sowie der Flügel. Bestätigen Sie mit "OK" oder kehren Sie mit "ABBRECHEN (CANCEL)" zum vorigen Menü zurück.
- Klicken Sie auf "IPX", um ein IPX-Netzwerkspiel zu starten, oder kehren Sie mit "ZURÜCK (RETURN)" ins vorherige Menü zurück.
- Wenn Sie auf "Suchen (SEARCH)" klicken, erscheint eine Liste mit allen aktiven Spielen. Wählen Sie das gewünschte Spiel aus, und klicken Sie auf "OK". Mit "ABBRECHEN (CANCEL)" kehren Sie zum vorherigen Menü zurück.



Waffen

Zu der Grundausstattung Ihres Schiffes gehört lediglich ein Maschinengewehr. Neben diesem ist jedoch eine Menge Platz für weitere wirkungsvolle Waffen, mit denen Sie Ihren Gegnern zusetzen können. Während den Missionen haben Sie die Möglichkeit, Ihr Schiff aufzurüsten. Sammeln Sie sämtliche Waffen auf, die Sie während Ihres Einsatzes finden. Schauen Sie sich daher überall gründlich um - vielleicht finden Sie ja etwas Nützliches. Es gibt zwei Arten von Waffen: Primär- und Sekundärwaffen. Primärwaffen funktionieren ähnlich wie Ihr Maschinengewehr. Sie sind schnell und sehr präzise.

Sekundärwaffen sind wesentlich schlagkräftiger. Dafür ist das Zielen mit diesen Waffen sehr schwierig und man benötigt eine Menge Übung. Auch hier gibt es Unterschiede. Einige Sekundärwaffen sind mit Zielscheineinrichtungen ausgerüstet, die das Zielen wesentlich vereinfachen.

Nachfolgend gibt es eine Beschreibung aller Waffen, die Sie in ADRENIX finden können:

Primär:

Maschinenkanone (Autocannon) - Der Prototyp. Diese Waffe findet man in jedem Arsenal. Die eingebaute Zielerfassung macht das Zielen für Anfänger und Fortgeschrittene einfacher. Nicht gepanzerte Gegner können sehr schnell von dieser Waffe zerstört werden. Insbesondere nach der Stufe-2 oder 3 Aufrüstung.

Molnia-Werfer (Molnia Arc) - Schießt Blitze auf den Gegner, die, wenn richtig eingesetzt, sogar leicht gepanzerte Schiffe in Flammen aufgehen lassen. Die hohe Wärmeentwicklung sowie die geringe Reichweite werden durch seine Zielerfassungseinrichtung kompensiert.

Kernbeschleuniger (Core accelerator) - Erzeugt bis nahe an den Schmelzpunkt erhitzte Metallkugeln. Diese Waffe kann auf kurze Distanz erheblichen Schaden anrichten. (Allerdings wird die Streuung der Kugeln größer und damit ihr Wirkungsgrad geringer, je weiter Sie sich vom Ziel entfernen.)

Pulslaser (Pulse Laser) - Eine noch in den Kinderschuhen steckende Technologie. Der Pulslaser feuert hoch konzentrierte Energiebälle ab, die den Gegnern starken Schaden zufügen können. Diese Projektilen weisen eine sehr hohe Geschwindigkeit auf, verbrauchen aber auch sehr viel Energie. Die Aufrüstungen dieser Waffengattung minimieren die Energiekosten und erhöhen die Zerstörungskraft um ein Vielfaches.

Plasmaspule (Plasma coil)- Diese Technologie wurde lange Zeit ignoriert, da das Risiko, neben den feindlichen auch eigene Schiffe zu treffen, sehr groß war. Die Plasmaspule feuert Blitze ab, die die Ziele entweder durchschlagen oder von diesen abprallen. Dies kann verheerende Situationen nach sich ziehen. Nur die besten Piloten können diese Waffe benutzen, ohne ein Desaster anzurichten.

Sekundär:

RX2 Raketen (RX2 Rockets) - Gebaut um die Sprengstoffquantität zu maximieren. Diese geradeaus fliegenden Raketen sind das effizienteste und zugleich gebräuchlichste Mittel, um Ihren Gegnern Schaden zuzufügen. Sie sind sehr nützlich, wenn Sie gepanzerte Einheiten angreifen wollen. Gerade für Gebäude sind sie extrem gut geeignet. Rüsten Sie Ihr Schiff unbedingt mit dieser Waffengattung aus, wenn Sie Ihre Gegner schnell erledigen möchten.

Vortex Schilde (Vortex Shields) - Wenn sie aktiviert sind, werden Sie kurzzeitig vor Attacken Ihrer Gegner geschützt. Eine sehr wirksame Verteidigung, die aber aufgrund des hohen Energieverbrauchs nur kurze Zeit anhält. Also verschwenden Sie sie nicht.

EMS - Eine von MedTech entwickelte Zielvorrichtung. Sie kommuniziert mit im Orbit stationierten Satelliten, die elektromagnetische Impulse abfeuern. Diese Technologie wurde von MedTech eingesetzt, um großräumig Terror zu verbreiten. Diese Technik hat großes Verderben über die Untergrundbewegung gebracht. Sollte sie jemals in den Besitz dieser Waffe kommen, könnte sie diese gegen ihren Erfinder einsetzen. (Achtung: Damit Sie EMS verwenden können, müssen Sie zunächst das Vortex-Schild aktiviert haben, warten bis das Fadenkreuz die Farbe ändert und die Zielerfassung erscheint.)

Mikro-Raketen (Micro missles) - Diese Raketen verzichten auf eine große Sprengkraft. Dafür warten sie jedoch mit einem hervorragenden Zielsystem auf. Sie sind sehr effektiv, wenn Sie gegen eine Vielzahl von Zielen eingesetzt werden. Das allerdings nur, wenn die Gegner nicht großartig gepanzert sind. Trotzdem ist Vorsicht geboten, da diese Raketen jedes Ziel anvisieren. Aufgrund ihrer geringen Baugröße mußte man auf ein Freund-/Feind-Erkennungssystem verzichten.

Taktische Nuklearwaffen (Tactical nuclear device) - Diese Waffe kann dem Gegner vernichtenden Schaden zufügen. Der gewaltigen Explosion folgt eine Schockwelle von verheerenden Ausmaßen. Diese Nachwirkungen können sogar den Piloten, der diese Waffe abgefeuert hat, in große Schwierigkeiten bringen. Er muß darauf achten, daß er sich nicht in dem enorm großen Radius, den diese Schockwelle nach sich zieht, befindet. Wenn Sie die SHIFT-Taste gedrückt halten, während Sie die Waffe abfeuern, wird sie automatisch das zum Zeitpunkt des Abschusses anvisierte Ziel verfolgen.

Abwehrraketen (Sentry missiles) -Der Prototyp sollte als Raketenabwehr-einrichtung fungieren. Als die Ziel- und Anti-Gravitations-Bauteile dieser Einrichtung mit einem Riesensprengkopf verbunden wurden, waren diese Abwehrraketen geboren. Nahezu wie selbstantreibende Bomben werden diese vom Piloten aktiviert und in die Luft geschossen. Dort schweben Sie dann, bis sie ein feindliches Geschoß orten. Ist dies geschehen, wendet sich die Rakete ab und versucht das feindliche Geschoß zu zerstören.

Spezialwaffe

Satellitensender - MedTech ist mit ihren Satelliten im Weltall in der Lage, sämtliche Ziele auf der Welt zu erfassen und zu zerstören. Diese Satelliten feuern Strahlenbündel ab, die Einheiten mit nur einem Treffer vollständig zerstören können. Ein Glück für Sie, daß die Erfassung des Ziels und das Abfeuern der Strahlenbündel nicht unmittelbar aufeinander folgen. So bleibt Ihnen wenigstens ein bißchen Reaktionszeit. Wenn Sie also ein sehr ausgeprägtes Geräusch hören, daß dem Abschuß eines Geschosses ähnelt, sollten Sie mächtig Gas geben. Sobald Sie den Satellitensender gefunden haben, liegt es an Ihnen, ihn zu manipulieren und so zu Ihrem Vorteil auszunutzen. Damit Sie den Satellitensender verwenden können, müssen Sie erst Ihr Vortex-Schild aktivieren. Wenn nun ein Gegner in Sichtweite ist, sehen Sie einen Zielerfassungsanzeiger. Ist Ihr Gegner erst einmal erfaßt, müssen Sie nur noch die ENTER-Taste drücken.

Zubehör (Additional Pickups)

Kühlmittel (Freon)

Dieses Mittel hält die Temperatur ihrer Feuerwaffen niedrig. Es ist aber nicht unbegrenzt verfügbar. Sobald es verbraucht ist, steigt die Temperatur mit quasi jedem Schuß an. Achten Sie also auf die Temperaturanzeige.

Schilde (Shields)

Hiermit wird die Energie der Schilde wieder aufgeladen. Das Leben der Piloten kann damit erheblich verlängert werden.



Gegner (Enemies)

Drohnen (Drones) - Durch ihre geringe Größe und hohe Geschwindigkeit sind Drohnen schwer zu treffende Ziele. Zum Glück haben sie eine nicht sehr hohe Widerstandskraft.

Wespen (Wasp) - Die schwächste Einheit unter den Drohnen. Sie werden häufig eingesetzt, um vereinzelte Schiffe aufzuhalten. In Schwärmen sind sie nicht zu unterschätzen.

Libelle (Dragonfly) - Eine verbesserte Version der Drohne. Sie sind mit Lasern ausgestattet und greifen häufig zu zweit an. Seien Sie vorsichtig - sobald eine Libelle abgeschossen wurde, startet die andere einen Kamikaze-Versuch.



Hornisse (Hornet) - Ihre merkwürdige Form resultiert aus den tödlichen Waffen, die diese Einheit mit sich führt. Hornissen sind mit einer kleinen Version des Kernbeschleunigers ausgerüstet. Sie nähern sich dem Gegner bis auf kürzeste Distanz, um dann aus nächster Nähe den tödlichen Schuß abzufeuern. Bleiben Sie auf Abstand - oder Sie werden es mit Sicherheit bereuen.

Zerstörer (Assault Craft) - Das Rückgrat der MedTech Sicherheitskräfte. Diese Schiffe haben immer eine Menge Munition in ihrem Arsenal und sind sehr gut gepanzert.

Zyklone (Cyclone) - Diese Schiffe werden hauptsächlich für Transporte und Patrouillen benutzt. Die Zwillingslaser und die gute Panzerung machen diese Einheiten noch gefährlicher als Drohnen.

Manta (Manta) - Mantas vertrauen auf den Überraschungseffekt. Besonders wenn sie besiegt scheinen, neigen Sie zu Kamikazeaktionen.

Talon Kampfhubschrauber (Talon AC) - Als Nachfolger eines Kampfhubschraubers sind diese Einheiten mit Lasertürmen und Raketenwerfern ausgerüstet. Um die Sache weiter zu erschweren, wurden sie zusätzlich gegen kleinere Geschosse ausreichend gepanzert. Haben Sie die Panzerung jedoch erst einmal durchschlagen, stellt die endgültige Zerstörung kein wirkliches Problem dar.

SS2 - Die zweite Generation der Sicherheitsschiffe. Sie sind mit einer neuen Technologie, dem Schnellfeuer-Pulslaser, ausgestattet. Unterschätzen Sie sie niemals, sonst werden sie kurzen Prozeß mit Ihnen machen.

Striker - MedTech hat versucht ihre Existenz geheim zu halten. Von einigen Fotos wissen wir, daß sie mit einer verbesserten Version des Pulslasers ausgerüstet sind. Darüber hinaus bleiben sie ein Mysterium für uns.

Drohnenträger (Drone Carrier) - Diese Maschinen transportieren nicht zwangsläufig Drohnen. Vielmehr dienen sie als Leuchtfelder für die sich in der Nähe aufhaltenden Drohnen, die durch sie angelockt werden. Sie sind gut gepanzert und besitzen außerdem noch das Vortex-Schild. Bis auf die Drohnen, die sich in ihrem Umkreis befinden, tragen diese Einheiten keine Waffen mit sich.

Bodeneinheiten

Juggernaut - Rückgrat vieler MedTech Besatzungstruppen. Diese Panzer schießen Raketen mit tödlicher Präzision ab. Wir raten Ihnen, sich ein paar Raketen aufzusparen. Sie werden sie benötigen, sobald Sie auf diese Einheiten treffen.

ASP - Eine leicht abgewandelte Variante des Juggernauts. Er führt einen Molnia-Werfer als Primärwaffe mit sich. Seine Größe zeigt in etwa die Ausmaße des Generators an, der notwendig ist, um diese Technologie mit Energie zu versorgen. Er wird im übrigen nicht weniger stark gepanzert sein als ein konventioneller Juggernaut. Mehr Informationen stehen uns über diese Einheit nicht zur Verfügung.

Wolf - Ein anderer Panzertyp von MedTech. Weitere Informationen sind derzeit nicht verfügbar.

Hammerhai (Hammerhead) - Dieses Patrouillenboot wird hauptsächlich zu Kontrollzwecken in der Nähe von Häfen und stark frequentierten Wasserwegen benutzt, um die Interessen von MedTech zu wahren. Normalerweise sind Boote für uns keine große Bedrohung. Dieses ist jedoch mit Lenkraketen ausgestattet.

Vierlings-Laserkanone (Quad Laser Cannon) - Fest positionierte Kanonen, die jedem, der MedTech Gelände betreten will, arg zu schaffen machen.

Drillingsgeschütz (Triple Turret) - Verbesserte Türme, mit denen man eine noch höhere Schußkraft erreichen wollte. Es muß wohl nicht extra erwähnt werden, daß man den Kontakt mit diesen Türmen besser vermeidet.

Pulslaser-Turm (Pulse Laser Tower) - MedTech scheint seine Pulslaser zu mögen. Auf einer befestigten Einheit konnte die Feuerrate im Vergleich zu beweglichen Einheiten nochmals erhöht werden.

Zwillingswachturm (Twin Guardian) - Raketenturm der Lenkraketen abfeuert. Diese Türme stellen selbst für fliegende Einheiten eine Gefahr dar. Nutzen Sie jede Deckung, die Ihnen das Gelände bietet.

Tips und Tricks

Einige der mächtigsten Waffen, die Ihnen im Spielverlauf begegnen, können sowohl dem Gegner als auch Ihnen sehr gefährlich werden. Benutzen Sie z.B. die Plasmaspule und die taktische Nuklearwaffe mit äußerster Vorsicht, sonst könnten auch Sie Schaden davontragen.

Verfolgen Sie die Missionsbesprechungen genau. Sollten Sie im Spiel nicht weiterkommen, kann dort die Lösung liegen. Sie können sie auch während des Spiels abrufen.

Speichern Sie den Spielstand regelmäßig ab. Sollte Ihr Schiff während einer Mission zerstört werden, können Sie so mit einem kurz zuvor gespeicherten Spielstand fortfahren.

Benutzen Sie Raketen nur für die größten und gefährlichsten Gegner. Stationäre bzw. sich langsam bewegende Ziele greifen Sie am besten mit nicht gelenkten Raketen an. Sparen Sie sich die Lenkraketen für die wirklich agilen Gegner.