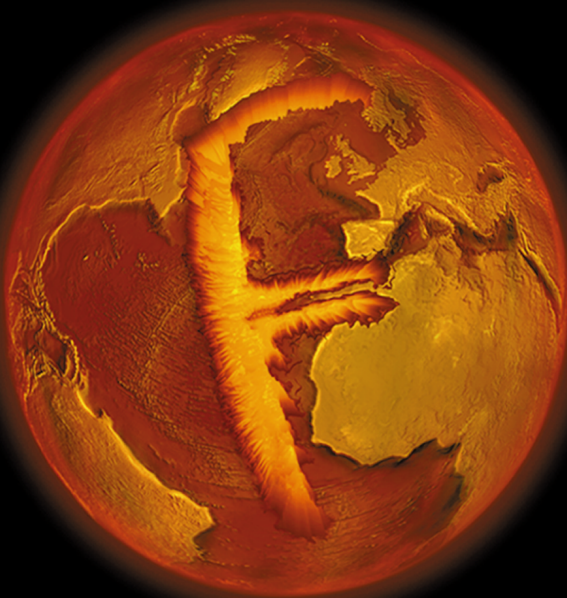


SPIELANLEITUNG



F O R S A K E N TM

AKkaim[®]

MINDESTSYSTEMANFORDERUNGEN:

PROZESSOR: P133 MHz mit Direct3D-kompatibler 3D-Beschleunigerkarte (P166 MHz ohne Beschleunigerkarte).

SPEICHER: 16 MB RAM erforderlich, 32 MB empfohlen.

CD-ROM-LAUFWERK: Quad Speed-CD-ROM-Laufwerk.

COMPUTER: Zu 100% mit Windows 95 DirectX kompatibler Computer erforderlich.

GRAFIKKARTE: Mit DirectX 5 kompatible Karte erforderlich. Die meisten gängigen 3D-Beschleunigerkarten werden unterstützt.

SOUNDKARTE: Mit DirectX 5 kompatible Soundkarte empfohlen.

EINGABEGERÄT: Mit DirectX 5 kompatible Tastatur, Maus oder Joystick.

DIRECTX: Microsoft DirectX 5 ist auf dieser CD enthalten. DirectX 5-Treiber werden benötigt, um *Forsaken™* zu spielen.

HINWEIS: Bei manchen Systemen sind die neuesten DirectX 5-Treiber für Ihre Hardware erforderlich.

INSTALLATION MIT AUTOPLAY-FUNKTION

1. Schalten Sie Ihren Computer ein. Legen Sie die *Forsaken™*-CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk (wenn nötig mit einem Caddy).
2. Sie werden dann aufgefordert, *Forsaken™* zu installieren. Klicken Sie auf INSTALLIEREN.
3. Die DIRECTX5-Treiber befinden sich in einem separaten Ordner. Diese Treiber sorgen dafür, daß das Spiel unter Windows 95 korrekt funktioniert. Wenn Sie die Treiber installieren möchten, öffnen Sie den Ordner (durch Doppelklicken), und klicken Sie auf INSTALLIEREN. Daraufhin wird der erforderliche Treiber installiert.
4. Klicken Sie, wenn die Aufforderung erscheint, auf FERTIG. Das Spiel ist jetzt startbereit.
5. Sie werden nun gefragt, ob Sie das Spiel starten möchten. Klicken Sie auf JA, um es zu starten.

MANUELLE INSTALLATION

1. Schalten Sie Ihren Computer ein. Legen Sie die *Forsaken™*-CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk (wenn nötig mit einem Caddy).
2. Doppelklicken Sie auf das Symbol ARBEITSPLATZ (My Computer).
3. Doppelklicken Sie auf das CD-ROM-Symbol.
4. Doppelklicken Sie auf das Symbol INSTALLIEREN.
5. *Forsaken™* wird daraufhin installiert. Sie werden nun gefragt, ob Sie das Spiel starten möchten. Klicken Sie auf JA, um es zu starten.



Hinweis: Siehe Schritt 3 unter "Installation mit Autoplay-Funktion" für Informationen zur Installation der *DirectX5-Treiber*.

Falls Sie Schwierigkeiten beim Starten von *Forsaken™* haben, wenden Sie sich an unseren Kundendienst unter +1 (516) 759-7800, oder besuchen Sie uns online unter <http://www.forsaken.com/support>.

DIE GESCHICHTE

Infolge eines auf entsetzliche Weise fehlgeschlagenen Experiments liegt das Terranische System, der Geburtsort der Menschheit, in Schutt und Asche. Die Erde hatte sich sicher gefühlt in dem Bewußtsein, daß keine Macht, selbst eine außerirdische, die eindrucksvollen Verteidigungsanlagen aus Militärsatelliten, Minenfeldern und computergesteuerten Verteidigungspatrouillen in den Raumstraßen überwinden könnte. Im Jahre 2113 kam die Strafe für diese Überheblichkeit, und sie kam von innen.

Viele Jahre lang waren Physiker in Forschungszentren auf der ganzen Welt tiefer und tiefer in die Zusammensetzung der Materie eingedrungen und hatten eine subatomare Schicht nach der anderen freigelegt. Endlich hatten sie Erfolg! Sie entdeckten eine Methode, mit der die Materie auf ihrer grundlegendsten Stufe manipuliert werden konnte. Unglücklicherweise zeigten sich die Folgen dieses ersten großen Durchbruchs ins Unbekannte nur allzu deutlich. Es entstand eine unkontrollierbare Fusionskette, die den Planeten durchzog und eine vernichtende Druckwelle durch das gesamte System schickte.

Die Erde war nur noch ein Trümmerhaufen. Der aus seiner Umlaufbahn gerissene Planet war nichts als eine leblose Hülle ohne schützende Atmosphäre, den sengenden Strahlen der Sonne gnadenlos ausgeliefert. Innerhalb weniger Tage war alles menschliche Leben vernichtet.

Die Nachricht von der Katastrophe erreichte bald die Hohen Senatoren der Imperialen Theokratie, den regierenden Rat des Multiversums. Unverzüglich wurde eine Untersuchung eingeleitet, während man alles Wertvolle konfiszierte und Einrichtungen, die genauer erforscht werden sollten, unter schwere Bewachung durch Roboter-Militärpersonal stellte.

Jetzt, mehrere Monate später, ist das tote System als "Unbewohnbar" eingestuft und gilt als "Frei zum Plündern". Das bedeutet, daß jeder Kopfgeldjäger, Söldner, Glücksritter und Schmarotzer in der gesamten

Galaxie laut ungeschriebenem Gesetz das Recht hat, sich in dem toten System alles unter den Nagel zu reißen, was die Theokratie zurückgelassen hat.





Sie gehören jetzt zu diesen “Gottverlassenen”, diesen rücksichtslosen Söldnern. Auf Ihren schwerelosen Pion-Bikes machen Sie sich auf, die verlassenen Siedlungen der Erde zu plündern und es mit gnadenlosen mechanoiden Gegnern aufzunehmen, um Ihr Glück zu suchen oder einfach Ihren Ruf als einer der wahrhaft Ruchlosen zu begründen.

SPIELANLEITUNG FÜR FORSAKEN™

Nach den obligatorischen Rechtsbelehrungen und der unglaublichen Einführungssequenz (zum Überspringen auf das Symbol klicken) gelangen Sie zum Hauptmenü. Wir geben Ihnen hier eine kurze Übersicht darüber. (Genauere Einzelheiten finden Sie im jeweiligen Abschnitt zu den Optionen.)

BEDIENUNG DER MENÜS

(Diese Steuerungen gelten für die meisten Menüs)

	Option markieren/Einstellungen ändern
	Einstellungen ändern
	Wahl bestätigen/Nächstes Menü
	Voriges Menü/Bildschirm verlassen

Einzelspieler: Damit beginnen Sie ein Spiel für eine Person.

Multiplayer: Damit beginnen Sie ein Multiplayer-Spiel oder treten einem bei/richten Netzwerkoptionen ein.

Biker einstellen: Hier wählen Sie Ihr Bike und den Spielernamen und konfigurieren Steuerung und Waffen.

Spiel laden: Damit laden Sie ein zuvor gespeichertes Spiel.



Optionen: Hier legen Sie vor dem Spiel die Optionen fest (siehe unten).


Spiel beenden: Damit verlassen Sie *Forsaken*™ und kehren zu Windows 95 zurück.




SCHNELLSTARTANLEITUNG (FÜR UNGEDULDIGE)

- Wählen Sie im Hauptmenü “Einzelspieler” und dann “Start”.
- Bevorzugte Steuerung (Tastatur + Maus).

Tastatur (mit der linken Hand) + Maus (mit der rechten Hand)		
	—Vorwärts bewegen	LINKE MAUSTASTE—Primärwaffe feuern
	—Rückwärts bewegen	RECHTE MAUSTASTE—Sekundärwaffe feuern

- Dies sind die Grundbewegungen. Wir empfehlen Ihnen, unbedingt auch Tasten für die komplexeren Bewegungen (wie Angriffe und Rollen) zu definieren, wenn Sie mit dem Spiel beginnen. Die entsprechenden Optionen finden Sie im Menü “Biker einstellen” oder indem Sie im Spiel  drücken.
- Und jetzt kann es losgehen! Lesen Sie bitte später in diesem Handbuch nach, um sich genau über alle Steuerungsoptionen und anderen Funktionen zu informieren.

OPTIONEN

Legen Sie vor der Wahl des Spieltyps nach Ihrem Geschmack die Optionen fest. Durch Wahl einer Option gelangen Sie zu einem Untermenü mit weiteren Einstellungen. Außerdem können Sie während des Spiels auf Optionen zugreifen, indem Sie die -TASTE drücken, um das Optionsmenü aufzurufen. Hinweis: Jegliche Änderungen bleiben so lange gültig, bis sie wieder modifiziert werden (oder Sie die Standardeinstellungen wiederherstellen). Die Optionseinstellungen “gehören” zum Spieler, der sie gewählt hat, und müssen daher nicht jedes Mal wieder vorgenommen werden. Wenn Sie z.B. Ihre Optionen einstellen und dann als neuen Namen Killjoy eingeben, bleiben alle Killjoy-Einstellungen erhalten, sobald Sie wieder diesen Namen als Spielernamen wählen. Einzelheiten zu den vielen Multiplayer-Optionen für Netzwerkspiele finden Sie unter “Spieltypen” (Seite 8).

SOUND

Soundeffekt-Lautstärke: Mit dem Schieberegler bestimmen Sie die Lautstärke der Soundeffekte.

CD-Ton: Schalten Sie den CD-Ton EIN oder AUS.

Biker-Dialoge: Schalten Sie die Sprache für die Biker EIN oder AUS.

GRAFIKEN

DETAILSTUFE ÄNDERN: Die Detailstufe, mit der Sie spielen, kann sich entscheidend auf das Spielerlebnis auswirken. Eine hohe Detailstufe bietet zwar viel fürs Auge, kann aber das Spiel so sehr verlangsamen, daß es frustrierend wird. Wenn Sie also nicht gerade einen extrem schnellen Computer haben, dann sollten Sie zugunsten der Spielgeschwindigkeit auf die beste Grafikqualität verzichten. Probieren Sie aus, welche Kombination von Einstellungen Ihnen am ehesten zusagt.

Die folgenden Optionen sind grafische Verbesserungen, die Sie EIN- oder AUSSchalten können:

Bilinearere Filter: Sorgt für fließende Bildübergänge.

Perspektivenkorrektur: Verhindert die Verzerrung der Polygone im Vordergrund.

Leuchteffekt: Sorgt für einen Lichtkranz um hell erleuchtete Objekte.

Team-Info: Bei einem Teamspiel sehen Sie hier, in welchem Raum sich Ihre Mannschaftskameraden aufhalten (gilt nur für Multiplayer-Spiele).

Detail-Automatik: Die empfohlene Einstellung ist EIN. Diese Option sorgt dafür, daß das Spiel schnell bleibt, indem sie automatisch einen Ausgleich schafft (also die Grafikqualität verringert), wenn auf dem Bildschirm viel los ist.

(Mit den Schiebereglern legen Sie die Detailgenauigkeit für "Rauchspuren" und "Bike-Details" zwischen niedrig und hoch fest. Im allgemeinen wird das Spiel schneller, je niedriger Sie die Einstellung wählen.)

Rauchspuren:

Bike-Details:

Brutalität: Sie entscheiden, wie blutig die Sache werden soll!

Lichter: Primärwaffe, Sekundärwaffe und Pickups und Bike.

Zurück: Zurück zum vorigen Bildschirm.

BILDSCHIRMAUFLÖSUNG ÄNDERN: Wählen Sie die Bildschirmauflösung. Manche Einstellungen stehen nur bei Verwendung einer 3D-Grafikkarte zur Verfügung. Denken Sie daran, daß höhere Einstellungen die Spielgeschwindigkeit verringern.

TEXTUREN: Mit dieser Option können Sie zwischen den verschiedenen Farbtiefen wählen, die Ihre Videokarte unterstützt (unterschiedliche Karten unterstützen unterschiedliche Farbtiefen). Bei manchen Einstellungen kann die Grafikqualität abnehmen und Schrift schwer zu lesen sein. Probieren Sie aus, welche Einstellung für Ihren Monitor und Ihre Videokarte die beste ist.

Zurück: Zurück zum Hauptmenü.



BIKER EINSTELLEN

Sie können jedes der 16 Bikes und alle dazugehörigen Figuren wählen. Sobald Sie "Biker einstellen" gewählt haben, sehen Sie ein neues Menü. Hier können Sie festlegen, ob Sie mit einem zuvor erstellten oder einem neuen Spieler antreten oder einen Spieler löschen wollen, den Sie nicht mehr benutzen möchten. Durch das Erstellen eines neuen Spielers bauen Sie gleichzeitig ein "Benutzerprofil" auf, unter dem Bike/Figur, Name und alle individuellen Tastatur-, Maus- oder Joystick-Konfigurationen dieses Benutzers gespeichert werden. Das Menü "Biker einstellen" sieht folgendermaßen aus:





BIKE WÄHLEN

Zu den Bikes: Jede Figur hat ihr eigenes Bike, mit dem sie in *Forsaken*™ ein herrliches Chaos anrichtet. Die einzelnen Bikes haben verschieden gewichtete Eigenschaften, die durch Anzeigen neben der jeweiligen Eigenschaft verdeutlicht werden. Probieren Sie verschiedene Bikes aus, um herauszufinden, wie sich diese Eigenschaften auf Ihr Spiel auswirken.

Drücken Sie  (Eingabetaste), um durch die verfügbaren Bikes/Figuren zu schalten. Sobald die gewünschte Figur auf dem Bildschirm erscheint, drücken Sie .

Spieler wählen: Wählen Sie aus Ihrer Liste bestehender Spieler/Benutzerprofile.

Neuer Spieler: Geben Sie einen neuen Spielernamen ein. Wählen Sie dazu "Neuer Spieler", und geben Sie auf dem Namens Eingabe-Bildschirm einen neuen Namen ein (mit  (Leertaste) löschen Sie den Text NEUERNAME). Drücken Sie , wenn Sie fertig sind.

Motorrad wechseln: Weisen Sie einem Spieler ein anderes Bike zu.

Computerstimme wechseln: Wählen Sie für die Stimme Ihres Bike-Computers entweder "Keine", "THOR", "L.U.L.U.", "RAZOR" oder "LINDA-7".

STEUERUNG

Forsaken™ bietet Ihnen eine ganze Palette von Steuerungsoptionen, darunter die Möglichkeit, eine Steuerungsfunktion mehr als einem Eingabegerät zuzuweisen (genauer gesagt zwei!). In der Liste auf Seite 5 sind die Standardsteuerungen aufgeführt.

Wählen Sie "Tastatur", "Joystick" (dazu gehört auch Gamepad) oder "Maus", und legen Sie die "Empfindlichkeit" Ihres Eingabegerätes fest (je höher die Einstellung, desto besser reagiert die Steuerung). Hinweis: Sie sollten Ihr Eingabegerät anschließen, BEVOR Sie *Forsaken*™ starten, um sicherzustellen, daß das Gerät erkannt und richtig kalibriert wird.

Mit den Optionen "Joystick konfigurieren" oder "Tastatur konfigurieren" können Sie die Standardeinstellungen ändern und ein zweites Eingabegerät hinzufügen. Jeglicher Steuerung, die als "NICHT DEFINIERT" gekennzeichnet ist, wurde noch keine Taste zugewiesen. Sie funktioniert daher nicht. Sie können jeder Funktion bis zu zwei Tasten auf der Tastatur zuweisen, jedoch dieselbe Taste nicht für mehr als eine Funktionen verwenden.




STANDARDSTEUERUNG

Maussteuerung (Kombination von Tastatur + Maus)

Durch Mausbewegungen wird das Bike gesteuert.



LINKE MAUSTASTE—Primärwaffe feuern.

RECHTE MAUSTASTE—Sekundärwaffe feuern.

- Wenn Ihre Maus eine dritte Taste oder ein Rad hat, können Sie diesen im Menü "Biker einstellen" oder durch Drücken von  im Spiel ebenfalls eine Funktion zuweisen.

TASTATURSTEUERUNG

TASTE	FUNKTION
	Vorwärts
	Rückwärts

TASTE	FUNKTION
	Nach links/rechts drehen
	Nach oben/unten drehen

TASTE	FUNKTION
	Gleit-Modus
	Primärwaffe feuern
	Sekundärwaffe feuern
	Nach links abdrehen
	Nach rechts abdrehen
	Minen
	Nitro
	Spiel unterbrechen (Menü aufrufen)
	Schnelltaste für Bike-Steuerungsmenü
	Schnelltaste für Optionsmenü
	Schnelltaste für Lademenü (nur Einzelspieler)
	Schnelltaste für Speichermenü (nur Einzelspieler)

TASTE	FUNKTION
	Sichtfenster für Raketenkamera wechseln
	Sichtfenster für hintere Kamera wechseln
	Statusanzeigentext ein-/ausschalten
	Durch Waffen schalten
	Bildschirmgröße ändern
*	Nach links/rechts drehen
*	Nach oben/unten drehen
*	Nach links/rechts rollen
*	Nach oben/unten gleiten
*	Nach links/rechts gleiten
* Ziffernblock	

PRIMÄRWAFFENAUSWAHL

TASTE	FUNKTION
	Pulsar
	Trojax
	Suss-Kanone
	Pyrolite-Flammenwerfer
	Transpulse
	Laser

SEKUNDÄRWAFFENAUSWAHL

TASTE	FUNKTION
	MUG-Rakete
	Solaris-Rakete
	Scatter-Rakete
	NICHT BELEGT
	Gravgon-Rakete
	MRW (Multi-Raketenwerfer)
	Titan-Rakete

NACHRICHTEN IN MULTIPLAYER-SPIELE

Um eine Nachricht zu senden, drücken Sie und geben Sie Ihre Nachricht ein. Drücken Sie erneut , um die Nachricht abzuschicken. Mit der unten angegebenen Taste können Sie auch Makros für vorgegebene Nachrichten aufrufen (die sich weiter bearbeiten lassen).

EINZELSPIELER

Im Einzelspieler-Modus können Sie durch Drücken von - die letzte/nächste ausgelöste Nachricht aufrufen. Auf diese Weise können Sie durch alle Nachrichten gehen, die Sie bisher erhalten haben (Nachrichten über Power Packs usw.).

So weisen Sie Steuerungen zu oder ändern sie: Verwenden Sie die Cursortasten/Richtungssteuerung, um einen Steuerbereich neben einer Funktion zu markieren, und drücken Sie , um die Steuerung zu initialisieren. Drücken Sie jetzt die Taste oder den Knopf, mit denen die Funktion ausgeführt werden soll. Das war's schon! Machen Sie weiter, bis Sie mit Ihren Einstellungen zufrieden sind, und drücken Sie dann , um zum Steuerungsmenü zurückzukehren.

5 Hinweis: Um eine Konfiguration zu löschen, drücken Sie + + .

TASTE	FUNKTION
-	Provokation schicken
+ -	Eigene Nachricht eingeben

Auto-Ausrichtung: Wenn diese Option eingeschaltet ist, richtet sich Ihr Bike immer nach den Wänden Ihrer Umgebung aus.


WAFFEN

Primärwaffenanordnung: Die Primärwaffen sind leichte Waffen, die Kugeln oder ähnliche Munition verwenden. Mit dieser Option können Sie festlegen, in welcher Reihenfolge die Waffen bei der automatischen Waffenwahl während des Spiels aufgerufen werden. Bei der automatischen Auswahl werden die Waffen von oben nach unten aufgerufen, und es wird jeweils die nächste verfügbare Waffe abgefeuert. Wenn Sie im Spiel eine Waffe einsammeln, die auf der Liste weiter oben steht als die aktuelle Waffe, wird sie automatisch gewählt.

So ordnen Sie Ihre Primärwaffen neu: Drücken Sie  oder , um die Waffe zu markieren, die Sie verschieben möchten, und , um sie zu wählen. Markieren Sie als nächstes die Waffe, mit der sie vertauscht werden soll, und drücken Sie wieder . Daraufhin tauschen die beiden Waffen ihre Plätze auf der Liste.

Sekundärwaffenanordnung: Im allgemeinen sind die Sekundärwaffen schwerer und feuern Raketen ab. Diese Option funktioniert genau wie die für die Primärwaffen.

Weisen Sie Ihren Primär- und Sekundärwaffen Tasten zu, ändern Sie die Reihenfolge, oder nehmen Sie sie ganz aus dem Arsenal heraus. Das funktioniert genau wie im Menü für die Bikes: Sie können verschiedene Steuerungen für Ihre Primär- und Sekundärwaffen definieren.

Wenn Sie für eine der Funktionen  drücken, wechselt sie zu NICHT DEFINIERT. Mit der Funktion "Standardeinstellungen" können Sie die ursprünglichen Einstellungen wiederherstellen.

(Eine detaillierte Liste aller Waffen und ihrer Eigenschaften finden Sie auf Seite 11 unter "Machen Sie sich mit den Waffen vertraut!".)

Beenden

GRUNDLAGEN DES SPIELS

Level: In jedem Level haben Sie verschiedene ganz spezifische Einsatzziele/Anforderungen, die vor Beginn Ihrer Mission auf dem Einsatzbesprechungsbildschirm erklärt werden. Da es sehr viele Level gibt, können wir dabei allerdings nicht auf jede Einzelheit eingehen. Im Prinzip müssen Sie die ständigen Schießereien, Überfälle und lästigen Hinterhalte überleben, die *Forsaken™* zu dem machen, was es ist. Sie brauchen dazu Geschick, schnelle Reflexe und reichlich Waffen. Sie beginnen jedes Spiel mit 5 Leben, mit denen Sie allerdings nicht weit kommen, bis Sie sich richtig eingespielt haben. Und selbst dann reichen sie oft nicht aus.

DER BILDSCHIRM

Schildenergie: Ihr Bike ist durch einen starken Schild geschützt, doch allzu vielen Treffern hält er auch nicht stand. Und dann sind Sie dran. Jeder Treffer reduziert die Schildenergie. Sobald sie aufgebraucht ist, beginnt Ihre Panzerung (siehe unten) schwächer zu werden.

Panzerung: Wie ein Boxer kann auch Ihr Bike nicht ewig Schläge einstecken. Im Prinzip ist dies Ihr Energielevel, der die Stärke der Panzerung Ihres Bikes bestimmt. Sobald der Wert Null erreicht ist, bricht die Panzerung auf, und Sie verlieren ein Leben.


Zielfadenkreuz: Äußerst praktisch, um damit geknack auf Gegner in Ihrem Blickfeld zu zielen und mit jedem Schuß einen direkten Treffer zu landen! Wenn Sie Glück haben.

Da fliegt was in die Luft: Einer der lohnendsten Momente in *Forsaken™*.

Primärwaffe: Hier sehen Sie die momentan gewählte Primärwaffe und die dafür verbleibende Munition.

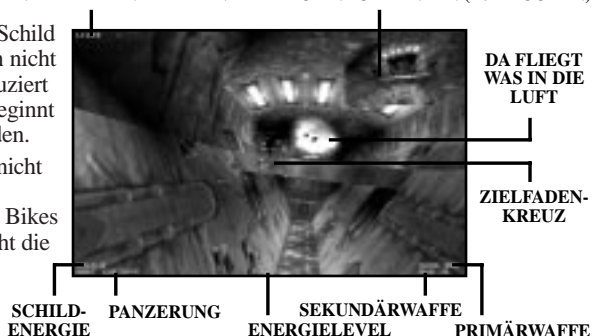
Sekundärwaffe: Hier sehen Sie die momentan gewählte Sekundärwaffe und deren Anzahl.

Waffenenergie: Der aktuelle Energiestand Ihrer Waffen. Er kann durch Einsammeln von Power Packs erhöht werden.

Blick nach hinten: Drücken Sie , um das Fenster für den Blick nach hinten ein- oder auszuschalten, damit Sie auch sehen, was hinter Ihnen vorgeht.



VERBLEIBENDE LEBEN BLICK NACH HINTEN (F6 DRÜCKEN)



EINZELSPIELER-MODUS

Forsaken™ umfaßt 15 Spiellevel.

Ihr Ziel: Machen Sie an den verschiedenen Orten, die Sie besuchen, soviel Beute (in Form von Goldbarren) wie möglich. Außerdem empfiehlt es sich, lange genug am Leben zu bleiben, um auch in den Genuß der daraus entstehenden Vorteile zu kommen. Für je 10 eingesammelte Goldbarren erhalten Sie ein Extraleben.

Ihre Gegner: Abgesehen von Ihrer eigenen Habgier und Gedankenlosigkeit sind Ihre Hauptgegner die bereits erwähnten Militär-Roboter und Söldner wie Sie selbst, die gern einen Freibeuter weniger sehen, der sich mit ihnen um die Beute schlägt. Genau wie Sie haben diese Typen keinerlei Skrupel, andere zu töten, um ihren gerechten Anteil zu erhalten: alles!

So starten Sie ein Einzelspieler-Match: Nachdem Sie Ihre Optionen festgelegt und “Einzelspieler” gewählt haben (Sie gegen den Computer), markieren Sie NORMAL, um den Schwierigkeitsgrad festzulegen (mit den Pfeiltasten ◀ und ▶ schalten Sie zwischen den Einstellungen hin und her):

Leicht: Schwächere Gegner, Waffen der Gegner richten nur den halben Schaden an.

Normal: Die Standardeinstellung.

Hart: Starke Gegner, Waffen der Gegner richten mehr Schaden an.

Wahnsinnig: Totales Chaos, wie der Name schon sagt.

Wenn Sie bereit zum Spielen sind, markieren Sie START, und drücken Sie . Sie gelangen daraufhin zu Ihrer ersten Einsatzbesprechung.

Einsatzbesprechung: Vor jedem Einsatz erhalten Sie eine kurze Beschreibung Ihrer Einsatzziele für den jeweiligen Level. Lesen Sie die Besprechung genau durch, wenn Sie eine Überlebenschance haben wollen. Viel Glück!

MULTIPLAYER-SZENARIO

Jeder Spieler (bis zu 4) kontrolliert einen der 16 Biker und tritt in einem von 10 spannenden Levels gegen die anderen Spieler an. Ihre Einsatzziele und Gegner hängen davon ab, welchen Spieltyp Sie gewählt haben.

SO SPIELEN SIE EIN MULTIPLAYER-MATCH:

Nachdem Sie Ihre Optionen festgelegt und “Multiplayer” gewählt haben, sehen Sie einen Bildschirm mit den folgenden Optionen:

Neues Spiel: Damit beginnen Sie ein neues Spiel mit sich selbst als Host (siehe “Spiele als Host”).

Spiel beitreten: Damit steigen Sie in ein bestehendes Spiel ein.

Zurück: Damit kehren Sie zum Hauptmenü zurück.

SPIELE ALS HOST

Holen Sie die Knallbonbons und die Bandagen aus dem Schrank! Die Party kann steigen! Sobald Sie “Neues Spiel” gewählt haben, gelangen Sie zu einem Bildschirm mit den folgenden Optionen:

IPX-Verbindung für Direct Play: Damit spielen Sie über ein lokales Netzwerk.

Internet-TCP/IP-Verbindung für Direct Play: Damit spielen Sie über das Internet.

Modemverbindung für Direct Play: Damit spielen Sie direkt über Modem.

Serielle Verbindung für Direct Play: Damit spielen Sie über serielle Kabelverbindung.

Sobald Sie Ihre Verbindungsart gewählt haben, gelangen Sie—genau—zu einem weiteren Bildschirm!

MULTIPLAYER-MENÜ

In diesem Menü wählen Sie den Spieltyp, greifen auf spezielle Optionen dafür zu und nehmen die allgemeinen Einstellungen für das Spiel vor. Bewegen Sie die Markierung auf die gewünschte Option, und aktivieren Sie sie mit der Eingabetaste. Mit den Pfeiltasten ◀ und ▶ schalten Sie zwischen den einzelnen Einstellungen um.

Spiel starten: Mit dieser Option steigen Sie ins Spiel ein!

Name der Sitzung: Als Name für die Spielsitzung ist hier der Spielname vorgegeben, den Sie unter “Bike einstellen” gewählt haben.

Level: Wählen Sie, in welchem der 10 Level Sie das Spiel beginnen möchten.

Spielerzahl: Legen Sie fest, wie viele Spieler am Spiel teilnehmen dürfen (1 bis 12).

Punktgrenze: Legen Sie fest, wie viele Punkte/Abschüsse ein Spieler haben soll. Wer diese Zahl zuerst erreicht, ist Sieger.



Zeitlimit: Setzen Sie die Uhr auf einen Wert zwischen “Kein Zeitlimit” (die Zeit wird nicht gestoppt) und 30 Minuten.

Max. Spielerzahl: Legen Sie die Zahl der Spieler auf 1 bis 12 fest.

Max. Abschnüsse: Legen Sie fest, wie viele Abschnüsse ein Spieler haben soll. Wer diese Zahl zuerst erreicht, ist Sieger.

Pakete pro Sekunde: Die Standardeinstellung für die Datenpakete ist 15.

Jeder gegen jeden: Siehe Beschreibung unten (“Spieltypen”).

Eroberung der Flagge: Siehe Beschreibung unten (“Spieltypen”).

Geschlossenes Spiel: Halten Sie unerwünschtes Gesindel fern.

Team-Spiel: Wie schön ist doch das Kameradschaftsgefühl!

Demo aufzeichnen: Zeichnen Sie die Sitzung auf, um Sie später noch einmal anschauen zu können—cool!

Demo-Titel: Geben Sie Ihrem Demo einen Namen.

SPIELTYPEN

Um einen Spieltyp zu wählen, bewegen Sie die Markierung dorthin, und drücken Sie , um ihn zu wählen. Danach können Sie die Markierung auf WEITERE OPTIONEN verlegen und  drücken, um die Optionen für den gewünschten Spieltyp aufzurufen.

Jeder gegen jeden: Hier ist jeder Spieler sich selbst überlassen und muß einen Level nach dem anderen hinter sich bringen. Dabei muß er so viele Waffen und Schilde wie möglich sammeln, um mehr “Abschnüsse” zu erzielen als jeder andere Spieler.

Team-Spiel: Wählen Sie aus zwei bis vier Teams. Jeder Spieler entscheidet, in welchem Team er spielen möchte. Beim Team-Spiel bleiben die Spieler im selben Level, bis der Host einen neuen wählt oder das Spiel zum nächsten Level wechselt. Dazu muß folgendes eintreten:

- Die Anzahl der unter “Max. Abschnüsse” angegebenen Abschnüsse ist erreicht (wenn sie auf 0 steht, hat diese Funktion keine Wirkung).
- Die unter “Zeitlimit” festgelegte Zeit ist abgelaufen (es sei denn, es wurde “Kein Zeitlimit” gesetzt).

Regulär: In einem regulären Team-Spiel sind die Mitglieder eines Teams darauf aus, das andere Team zu finden und zu vernichten, wobei sie jeden fiesen Trick anwenden, der ihnen einfällt.

Eroberung der Flagge: Bei diesem Team-Spiel geht es um alles oder nichts, wenn die Spieler versuchen, die gegnerische Flagge zu erobern und gleichzeitig die eigene zu schützen. Die Spieler schließen sich einem von 4 verschiedenfarbigen Teams an (Rot, Grün, Blau, Gelb). Jedes Team hat seinen eigenen Zielbereich mit einer Flagge. Punkte gibt es, wenn Sie eine der anderen Flaggen erobern und in Ihren eigenen Zielbereich bringen. Der Haken bei der Sache ist, daß Sie nur dann Punkte verbuchen können, wenn Ihre eigene Flagge ebenfalls noch dort ist (wenigstens im Standardmodus – siehe unten). Sie müssen also während der Eroberung gleichzeitig den eigenen Bereich verteidigen. Mit verschiedenen Modi können Sie selbst festlegen, was mit Ihrer Flagge geschieht, wenn sie vom Ziel entfernt wurde und frei im Level schwebt (wenn der Träger getötet oder vertrieben wurde). Ändern Sie dazu die Regel für die “Eigene Flagge” (wählen Sie “Weitere Optionen” im Multiplayer-Startmenü).

1) Normalmodus: Durch Berühren Ihrer Flagge wird sie sofort zu Ihrem Zielpunkt zurückgebracht (Standardeinstellung).

2) Zurücktragen: Sie müssen Ihre Flagge selbst zum Zielpunkt zurücktragen (wie [1], nur daß Ihnen der Gegner die Flagge leichter abjagen kann, indem er den Spieler tötet, der sie bei sich trägt).

3) Nicht aufheben: Sie können die Flagge nicht zurückholen, sondern müssen sie dort verteidigen, wo sie liegengeblieben ist (allerdings braucht Ihre Flagge für einen Punktergewinn nicht an ihrem Zielpunkt zu sein).

4) Aufheben: Wie [2], aber ohne daß Sie Ihre eigene Flagge für einen Punktergewinn brauchen.

5) Zurück auf Berührung: Wie [1], aber ohne daß Sie Ihre eigene Flagge für einen Punktergewinn brauchen.

Ihre Flagge muß nur in den Modi [1] und [2] im eigenen Zielbereich sein, damit Sie Punkte erzielen können. In den Modi [3], [4] und [5] können Sie dagegen auch dann punkten, wenn Ihre Flagge von den Gegnern erobert wurde.

In allen Modi erhalten Sie Punkte, wenn Sie Spieler anderer Teams vernichten, und Punktabzüge, wenn Sie Ihre eigenen Leute erwischen. Das Verhältnis zwischen den Punktzahlen für die Eroberung der Flaggen und das Erledigen von Gegnern kann mit der Option “Flaggeneroberungspunkte” auf dem Bildschirm “Weitere Optionen” geändert werden. Die Standardeinstellung ist 5 Punkte für die Eroberung einer gegnerischen Flagge und 1 Punkt für jeden getöteten Gegner.

Flaggenjagd: Bei nur einer Flagge pro Level müssen alle Teams versuchen, sie zu finden und zu ihrem Stützpunkt zu bringen. Dabei kann jeder Spieler sehen, welche Farbe zur Zeit im Besitz der Flagge ist. Sie brauchen Ihren Stützpunkt nicht zu verteidigen, werden aber genug damit zu tun haben, das geheiligte Tuch nach Hause zu holen.

Beutejagd: In diesem Modus geht es darum, den Goldbarren in jedem Level zu finden und so lange wie möglich zu behalten. Standardmäßig erhalten Sie einen Punkt für jede 10 Sekunden, die er in Ihrem Besitz bleibt. Sie können diesen “Beutebonus” im Menü “Weitere Optionen” EIN- und AUSSchalten. Bei der Einstellung EIN können Sie die Zeitspanne verändern, für die es einen Punkt gibt, und festlegen, ob Sie

Punkte erhalten, wenn Sie einen Abschluß erzielen, während Sie im Besitz der Beute sind, oder wenn Sie einen Spieler erledigen, der den Goldbarren bei sich hatte. Sobald der Goldbarren den Besitzer wechselt, ertönt ein Warnsignal, und der entsprechende Spieler wird markiert, damit Sie ihn sofort erkennen.

Team-Beutejagd: Freunde in der Not sind immer gefragt. Tun Sie sich also mit einem Kumpel zusammen, um den Schatz zu erobern und zu verteidigen, oder um ihn einem armen Würstchen abzujagen, das sich auch nur ein paar Punkte verdienen will. Beachten Sie, daß die Spieler in diesem Modus nur dann Punkte für Abschüsse erhalten, wenn sie zu der Zeit im Besitz der Beute sind.

WEITERE OPTIONEN

Hier finden Sie allgemeine Multiplayer-Optionen und spezielle Optionen für den gewählten Spieltyp.

Verzögerungstoleranz: (EIN/AUS) Bei dieser Option wird das Problem berücksichtigt, das durch Verzögerungen zwischen einem Ereignis auf einem Computer und seinem Erscheinen auf einem anderen entsteht. Mit anderen Worten legt sie fest, ob die Verzögerung zwischen dem Abfeuern einer Kugel und ihrem Eintreffen am Ziel im Netzwerk berücksichtigt wird. Wenn Sie also sehen, wie Ihre Kugel einen Gegner niederstreckt, wird dieser in jedem Fall getroffen, trotz der Verzögerung (Standardeinstellung EIN).

Kurze Pakete: (EIN/AUS) Wenn diese Option eingeschaltet ist, wird der Frequenzbereich im Netzwerk auf ein Minimum reduziert, allerdings auf Kosten der Genauigkeit.

Paketrate: (variabel 1–30, Standardeinstellung 10) Je höher dieser Wert, desto flüssiger werden die Bewegungen der anderen Spieler auf Ihrem Computer wiedergegeben, desto höher ist jedoch der Frequenzbereich im Netzwerk. Spiele über ein Lokalnetzwerk (LAN) können normalerweise höhere Datenpaketraten nutzen als die über das Internet ausgetragenen. Die Richtwerte für LANs sind 10-15 pps, die für das Internet 10 pps. Wenn das Spiel allerdings zu langsam läuft, sollten Sie niedrigere Werte wählen.

Ping zeigen: (EIN/AUS)

Ping-Abstände: (variabel 1–30, Standardeinstellung 10) Damit wird festgelegt, wie häufig andere Spieler "angepingt" werden. Kurze Abstände sind exakter, verringern aber den Frequenzbereich, daher sind längere Abstände besser.

Auspuffgase: (EIN/AUS)

Leuchtende Bikes: (EIN/AUS)

Mitspielern schaden: (EIN/AUS)

Flaggeneroberungspunkte: (variabel 1-10, Standardeinstellung 5)

Legen Sie fest, wie viele Punkt erforderlich sind, um ein Spiel im Modus "Eroberung der Flagge" zu gewinnen.

Demo aufzeichnen: (EIN/AUS)








Erlaubte Pickups: Hier können Sie festlegen, welche Pickups Sie in einem Multiplayer-Spiel haben wollen und welche nicht.

Willkürliche Pickups: Entscheiden Sie, ob die Pickups immer wieder an derselben Stelle auftauchen oder willkürlich neu verteilt werden sollen.

SO STARTEN SIE EIN SPIEL

Okay, jetzt haben Sie all das hinter sich gebracht, jetzt kann es ja wohl endlich losgehen, denken Sie. Falsch gedacht! Ein letzter Bildschirm steht noch zwischen Ihnen und Ihrer ruhmreichen Karriere. Nachdem Sie "Spiel starten" gewählt haben, kommen Sie zu einem Bildschirm, auf dem Sie die Zahl der Spieler festlegen, überprüfen, ob Ihr Name dabei ist, und einander Nachrichten schicken können, während Sie darauf warten, daß das Spiel beginnt.

Provokationen: Jede Spielfigur hat eine Reihe von Provokationen, mit denen Sie Ihre Gegner ärgern können. Mit jeder Taste wird eine andere Nachricht gesendet.

- Um eine Provokation zu schicken, drücken Sie ,  oder .
- Um eine Provokation zu bearbeiten, drücken Sie  + ,  oder , und überschreiben Sie die bestehende Nachricht mit Ihrer eigenen.
Schicken Sie sie dann wie gewohnt ab. "Das hat mich schwer getroffen!"



SPIEL LADEN

Mit dieser Funktion können Sie entweder ein zuvor gespeichertes Spiel laden (im Einzelspieler-Modus) oder sich ein aufgezeichnetes Demo eines Multiplayer-Spiels ansehen. **Hinweis: Vergessen Sie nicht, die Uhr einzustellen, wenn Sie ein Demo aufzeichnen wollen. 10 Minuten sind eine gute Zeit, die Ihre Festplatte nicht allzu sehr belastet. Ach ja, und sorgen Sie dafür, daß Sie zusätzliche 5-10 MB frei haben, wenn Sie eine Aufzeichnung vornehmen wollen.**

Nachdem Sie "Spiel laden" gewählt haben, sehen Sie den Ladebildschirm mit den folgenden Optionen:

Demo abspielen: Hier können Sie ein Demo zum Abspielen wählen.

Demo löschen

Spiel laden

Wenn Sie die Option "**Demo abspielen**" wählen, ist auf dem Bildschirm folgendes zu sehen:

Start

Wiederholungsgeschw: Stellen Sie die Abspielgeschwindigkeit für die Wiederholung auf einen Wert zwischen 12,5% (langsam) und 100% (schnell) ein.

Spieler beobachten: Wählen Sie, welchen Spieler Sie verfolgen wollen. (0-11 sind die 12 Spielteilnehmer. Die Nummer 12 bezieht sich auf eine freischwebende Kamera, die Sie lenken können.) Mit der Funktion "Spieler beobachten" können Sie bestimmen, welchen Spieler Sie sehen wollen.

Demo wählen

Löschen Sie Demos, indem Sie auf dem Abspielbildschirm für ein Demo die Entf-Taste drücken.



PUNKTWERTUNG

Ihre Punktzahl hängt vom gewählten Spieltyp und von den jeweiligen Optionen ab. Im Einzelspieler-Modus ist es schon ein Erfolg, überhaupt am Leben zu bleiben, obwohl Sie natürlich auch Punkte für Ihre Abschüsse erhalten. In Multiplayer-Spielen hängt die Punktwertung vom Spieltyp ab.

Jeder gegen jeden: Der Überlebende mit den meisten Abschüssen gewinnt.




Team-Spiel: Das Team mit den meisten Abschüssen insgesamt gewinnt.

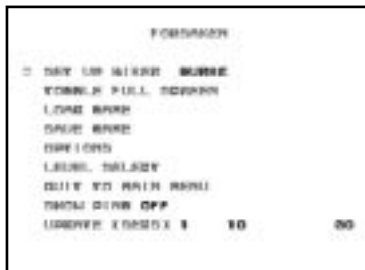
Eroberung der Flagge: Die Punktvergabe hängt von den gewählten Optionen ab (siehe "Eroberung der Flagge, Seite 8).

Beutejagd: Der Spieler mit den meisten Beutepunkten gewinnt (siehe "Beutejagd", Seite 8).

Team-Beutejagd: Das Team mit den meisten Beutepunkten gewinnt (siehe "Team-Beutejagd", Seite 9).

PAUSENOPTIONEN

Drücken Sie während des Spiels , um das Pausenmenü aufzurufen. In diesem Menü können Sie Optionen festlegen, Spiele speichern und laden, Ihr Bike und den Level wählen usw. Gehen Sie einfach zur gewünschten Option, und drücken Sie . Um das Spiel fortzusetzen, drücken Sie  im Haupt-Pausenmenü.





WAFFEN, PICKUPS & GEGNER

MACHEN SIE SICH MIT DEN WAFFEN VERTRAUT!






Waffentyp: Die Waffen sind in zwei Grundtypen aufgeteilt: Primär- und Sekundärwaffen. Primärwaffen feuern Laser und Kugeln ab und sind mit reichlich Munition ausgestattet. Sekundärwaffen feuern häufig Raketen ab, die weniger zahlreich vorhanden sind. Sekundärwaffen, die “abgeworfen” werden können (wie Minen, siehe unten) sind besonders geeignet für einen Hinterhalt. Alle Waffen können durch das Einsammeln von Power Packs aufgewertet werden (bis zu 3 Stück).

Einsatz der Waffen: Sie können immer nur eine Primär- und Sekundärwaffe aktivieren. Die aktuelle Waffe ist ständig auf Ihrer Kontrolltafel zu sehen. Visieren Sie Ihren Gegner im Fadenkreuz an, und geben Sie ihm Saures!






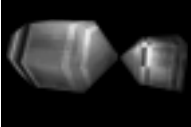
Hinweis: Wenn Sie im Verlauf eines Spiels vernichtet werden, werden alle Waffen, die Sie noch haben, an der Stelle abgeworfen. Sie können sie dort wieder einsammeln, wenn Sie sich regeneriert haben (falls Sie noch Leben übrig hatten), indem Sie sich über sie hinweg bewegen. Versuchen Sie in Multiplayer-Spielen, die Waffen Ihres abgeschossenen Gegners einzusammeln, um einen taktischen Vorteil zu erhalten und ihm eins auszuwischen. Zeigen Sie aber nicht zuviel Schadenfreude.

Durch Waffen schalten: Sie müssen vielleicht Ihre aktuelle Waffe wechseln, um mit einem bestimmten Gegner bzw. einer bestimmten Situation besser fertigzuwerden. Standardsteuerung: Drücken Sie die -Taste, um durch die Primärwaffen zu gehen. Mit der -Taste schalten Sie durch die Sekundärwaffen.


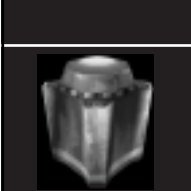
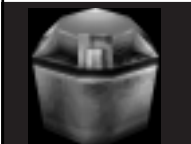
PRIMÄRWAFFEN

	PULSAR	Anmerkungen: Die Pulsar ist die Standard-Energiewaffe, mit der alle Teilnehmer das Spiel beginnen. Diese Waffe steht Ihnen immer zur Verfügung. Wenn Sie im Spiel getötet werden, gehen dabei alle anderen Waffen verloren; nur die Pulsar bleibt ihnen in ihrem ursprünglichen Zustand erhalten.
	TROJAX	Anmerkungen: Die Trojax verfügt über eine enorme Zerstörungskraft. Laden Sie die Waffe, indem Sie die Feuertaste/-steuerung gedrückt halten (und zum Feuern loslassen). Je länger Sie die Waffe laden, desto zerstörerischer ist ihre Wirkung. Power Packs verringern die Aufladezeit.
	SUSS-KANONE	Anmerkungen: Diese Kanone verwendet Lenkprojekte. Damit können Sie Schnellfeuer gegen verschiedene Ziele einsetzen. So kann auch ein Anfänger viele Treffer verbuchen. Verschiedene Zielsuchfunktionen erhöhen die Treffergenauigkeit. Die Suss-Kanone verfügt über eine geringe Reichweite sowie einen breiten Schußwinkel und benötigt spezielle Munition (siehe “Zusatzmunition”).
	PYROLITE-FLAMMENWERFER	Anmerkungen: Grillen Sie den Abschaum des Universums! Die von der Pyrolite abgeschossene Feuerkugel ist ein echtes Spektakel (von dem man sich fernhalten sollte!).
	TRANSPULSE	Anmerkungen: Das Feuer aus der Transpulse-Waffe prallt von festen Objekten ab (außer von Bikes), so daß Sie, wie beim Billard, “über die Bande” feuern können.
	BEAM-LASER	Anmerkungen: Der Beamlaser setzt zwei separate Impulse ein. Die Reichweite ist enorm, die Wirkung verheerend.


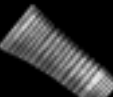

SEKUNDÄRWAFFEN

	MUG- RAKETE	Anmerkungen: Dies ist die standardmäßige Raketenbewaffnung jedes Spielers. Die Raketen haben kein Lenksystem, es kommt also allein auf Ihre Zielgenauigkeit an.
	SCATTER- RAKETE	Anmerkungen: Mit der Scatter-Rakete können Sie Ihren Gegner wunderbar ärgern, denn sie nimmt ihm seine Waffen weg. Jeder Treffer sorgt dafür, daß das Opfer alle Waffen verliert, daher sollten Sie dieser Rakete lieber aus dem Weg gehen.
	MRW (MULTI- RAKETENWERFER)	Anmerkungen: Dieser Mehrfach-Raketenwerfer kann unter dem Raketenkopf angebrachte Pfeilgeschosse mitführen und alle innerhalb weniger Sekunden zünden! Jede Rakete ist eine kleinere Version der Standard-MUG, aber mit moderner Antriebstechnologie und reduzierter Nutzlast. Es steht Ihnen hier kein Lenksystem zur Verfügung. Der MRW feuert so lange, bis Sie die Feuertaste loslassen oder keine Raketen mehr besitzen.
	SOLARIS- RAKETE	Anmerkungen: Die Solaris verwendet ein Infrarot-Suchsystem zum Aufspüren des Ziels. Die Rakete setzt normale Antriebstechnologie ein und ist somit genauso schnell wie die MUG, erhält aber durch den größeren Sprengkopf eine viel höhere Zerstörungskraft.
	TITAN- RAKETE	Anmerkungen: Die Titan-Rakete ist eine besonders zerstörerische Waffe. Sie ist mit einem Kammersprengkopf ausgerüstet, der Materie und Antimaterie enthält. Die Titan löst eine gewaltige Explosion von etwa 5 Kilotonnen aus.
	GRAVGON- RAKETE	Anmerkungen: Die Gravgon-Rakete ist mit starken Energiesprengköpfen ausgestattet, mit denen die Schwerkraft innerhalb der Sprengreichweite verändert werden kann. Bei der Detonation wird freischwebende Materie innerhalb einer bestimmten Reichweite in den Explosionsherd gezogen.





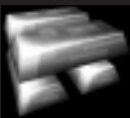

ABGEWORFENE WAFFEN





	SCHWEBEMINE	Anmerkungen: Schwebeminen sind die normalen Abschreckungsmittel, wenn Sie verfolgt werden. Die Minen sind mit einem Annäherungszünder und einer Wärme-Neutronenladung ausgerüstet. Sie werfen selbst den hartnäckigsten Verfolger aus der Bahn! Wenn der Spieler eine Schwebemine abwirft, fällt diese direkt hinter sein Motorrad. Dort schwebt sie über dem Boden und dreht sich langsam. Sie kann durch Feuern zerstört werden, andernfalls detoniert sie bei Berührung. Schwebeminen sind kleine orange-gelbe Kugeln mit weißen Stacheln um den Mittelkreis.
	QUANTUMMINE	Anmerkungen: Die Druckwellen dieser Mine richten unterschiedlichen Schaden an, je nach der Entfernung zum Gegner. Wie alle Minen wird sie direkt hinter dem Motorrad abgeworfen und explodiert bei Berührung (oder wenn sie beschossen wird).
	RAKETENMINE	Anmerkungen: Diese "Stachelschweinmine" ist eher eine schwebende Raketenbasis, die hinter Ihnen eingesetzt wird. Es handelt sich um eine "intelligente" Waffe, die den Spieler, der sie aktiviert, ignoriert. Sie feuert Raketen ab, die jeden Gegner verfolgen, der sich in ihre Reichweite begibt.

MUNITION

	PLASMA-PACK	Anmerkungen: Plasma-Packs sind eine saubere, zuverlässige Energiequelle für den Pulsar-Laser und die Trojax-Kanone. Jedes Pack sorgt für einen Energieschub.
	ZUSATZMUNITION	Anmerkungen: Zusätzliche Geschosse mit Lenk-Sprengkopf für die Suss-Kanone.
	PYROLITE-BRENNSTOFF	Anmerkungen: Sammeln Sie zusätzlichen Brennstoff ein, um Ihren Gegnern einzuheizen.

POWER-UPS

	ORBIT PULSAR	Anmerkungen: Orbit Pulsare sind kleine Kapseln, die um das Motorrad des Schützen kreisen und die Angriffskraft seiner Waffen erhöhen. Orbit Pulsare funktionieren wie Pulsar-Waffen, nur daß sie stärker werden, je mehr Kapseln dem Motorrad zugefügt werden. Orbit Pulsare feuern gleichzeitig mit der momentan gewählten Primärwaffe (und auf das gleiche Ziel); der Spieler muß sie also nicht extra auswählen. Wenn Ihre momentane Waffe eine Trojax ist, feuern die Orbit Pulsare jedesmal, wenn Sie schießen. Sie finden Orbit Pulsare einzeln, können aber bis zu vier Stück an ein Bike anbauen.
	POWER PACKS	Anmerkungen: Hierbei handelt es sich um eine Aufwertung für sämtliche Waffen. Jedes Pack erhöht das Schadenspotential aller momentanen Primärwaffen. Ein Motorrad kann bis zu 2 Power Packs mit sich führen und verfügt damit über unbegrenzte Energie.
	SCHUTZSCHILD	Anmerkungen: Der Schutzschild erfüllt die gleiche Funktion wie Power Packs, außer daß er die Schildkraft erhöht, nicht die Waffenkraft.
	KRISTALLE	Anmerkungen: Sammeln Sie diese Kristalle ein, um Zugang zu besonderen Bereichen des Spiels zu erhalten.
	GOLDBARREN	Anmerkungen: Im Einzelspieler-Modus erhalten Sie ein Extraleben, wenn Sie 10 Goldbarren einsammeln. In den Multiplayer-Modi "Beutejagd" und "Team-Beutejagd" ist in jedem Level ein Goldbarren versteckt. Den müssen Sie finden und verteidigen oder ihn einem Gegner abjagen.
	GOLDENES POWER PACK	Anmerkungen: Eine Variante des normalen Power Packs, das dem Besitzer vorübergehend unbegrenzte Power Packs, unbegrenzte Nitroenergie, 4 Orbit Pulsare, unbegrenzte Munition für die gewählte Primärwaffe und unbegrenzte Waffenenergie verleiht. Es versteht sich von selbst, daß diese Art von Power Pack äußerst selten ist.

	TARNMANTEL	Anmerkungen: Damit wird ein Niedrigfrequenz-Dämpfungsfeld um Sie herum aufgebaut, das Sie für kurze Zeit fast unsichtbar macht.
	RESNIC REANIMATOR	Anmerkungen: Ausschließlich im Einzelspieler-Modus erhalten Sie damit ein Extraleben.
	CHAOS-SCHUTZSCHILD	Anmerkungen: Dieser Schild erzeugt Störungen, die keine bekannte Energie durchdringen kann. Damit werden Sie (wenn auch nur vorübergehend) unverwundbar.
	NITRO	Anmerkungen: Sammeln Sie einen Nitrotank ein, der Ihrem Bike einen enormen Temposchub verleiht. Dadurch können Sie Ihren Gegnern doppelt so schnell entkommen und sie Staub fressen lassen. Der Tank hat nur einen begrenzten Treibstoffvorrat, der für etwa 20 Sekunden ausreicht.

IHRE GEGNER





Gegner. Jeder hat sie. In *Forsaken™* gibt es sogar mehr als genug davon. Gleich um die Ecke, hinter einer Mauer, in Ihrem toten Winkel... Die Gegner lassen sich in Kanonenfutter und Rädelsführer einteilen. Widersacher vom Kanonenfutter-Typ sind zahlreicher und weniger gefährlich als die Rädelsführer.

Es gibt natürlich auch ein paar üble Bosse, mit denen Sie fertigwerden müssen. Mal sehen, wie Sie sich bewähren. Machen Sie für alle Fälle vorher Ihr Testament...


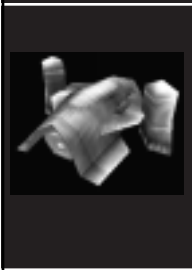


GEFECHTSTÜRME





	PHOTON-GEFECHTSTURM (Kanonenfutter)	Anmerkungen: Feuert mit einem langsamen Pulsar Lenkgeschosse in Salven zu drei Schuß ab. Fies.
	IMPULS-GEFECHTSTURM	Anmerkungen: Der Impuls-Turm feuert Pulsar-Schüsse ab. Er setzt Radarverfolgung ein und ist durch einen weißen Streifen gekennzeichnet. Je dicker der Streifen, desto gefährlicher der Turm.
	DOPPEL-GEFECHTSTURM	Anmerkungen: Doppelter Ärger in Form eines Zwillingimpuls-Turms, der verschiedene Gegner gleichzeitig angreifen kann.
	LASER-GEFECHTSTURM	Anmerkungen: Lassen Sie sich von diesen unbarmherzigen Strahlen nicht erwischen, sonst werden Sie gegrillt.
	RAKETEN-GEFECHTSTURM	Anmerkungen: Dieser Mehrfach-Raketenwerfer ist eine Bedrohung, die Sie nicht so schnell vergessen werden.

GEGNER AM BODEN

	MEK-TON (Kanonenfutter)	Anmerkungen: Mek-Tons sind Kriegerroboter mit schweren Waffen und starker Panzerung. Sie halten sich hauptsächlich am Boden auf; einige fahren mit Ketten, andere gehen auf zwei Beinen. Die Typen fackeln nicht lange.
	LEGZ	Anmerkungen: Diese umherwandernde Bedrohung feuert zielsuchende Photone, die eine wuchtige Explosion auslösen.
	WÄCHTER-BOT	Anmerkungen: Dieser Wächter-Droide ist mit ähnlicher Bewaffnung wie ein Levitank ausgerüstet. Wer damit getroffen wird, kann sich für kurze Zeit nicht mehr bewegen.
	SNUB BOT (Rädelführer)	Anmerkungen: Diese langsamen Roboter führen Snub-Raketen mit sich. Sie spüren Ziele visuell und akustisch auf. Die Snub Bots gehen in Feuerstellung, sobald sich ein Gegner in Sicht- oder Hörweite vor ihnen befindet. Die Roboter sind clever genug. Sie auch hinter einem Hindernis zu verfolgen, selbst wenn Sie dann nicht mehr sichtbar sind (Sie können davonrennen, aber mit dem Verstecken sieht es schon anders aus). Solange Sie sich ruhig verhalten, sind Sie hinter einem dieser Roboter sicher.

FLIEGENDE GEGNER

	SWARM (Kanonenfutter)	Anmerkungen: Der Schwarm ist klein und nur leicht bewaffnet. Gegner werden durch die Zahl der Waffen überwältigt und verwirrt.
	SHADE	Anmerkungen: Der Shade kann alles vor sich sehen. Hinter ihm befindliche Gegner werden durch Radar aufgespürt (allerdings muß eine Sichtlinie vorhanden sein). Der Shade feuert in regelmäßigen Abständen, so daß der Spieler seinen Aufenthaltsort ausmachen kann. Falls der Roboter den Spieler aus den Augen verliert, deaktiviert er den Tarnmantel. Der Shade ist mit einer einzelnen Transpulse-Waffe ausgerüstet. Sobald mehr als 70% seiner Panzerung zerstört sind, kann die Tarnung nicht mehr aufrechterhalten werden. Je höher der Schaden ist, desto sichtbarer wird Ihr Gegner.
	LAZBOT	Anmerkungen: Der Laz Bot mit seiner tödlichen Feuerkraft ist eine ständige Gefahr für Sie.
	AIRMOBIL	Anmerkungen: Das Airmobil mit seinen Pulsaren ist einer der tödlichsten Gegner überhaupt, daher sollten Sie diesem Ding unbedingt aus dem Weg gehen.

	MINELAYER	Anmerkungen: Der Tod kommt diesmal von oben! HINWEIS: In den mittleren Leveln kann der Minelayer Quantum-Minen abwerfen.
	SUPPRESSOR	Anmerkungen: Der Suppressor ist mit einer ähnlichen Vorrichtung wie Ihrem Chaos-Schutzschild ausgerüstet, die er in regelmäßigen Abständen ein- und ausschaltet. Bewaffnet ist er mit einer tödlichen Trojax.
	LEVITANK	Anmerkungen: Dieser stahlverkleidete fliegende Panzer ist schwer bewaffnet. Allerdings ist er ein leichtes Ziel, da er sehr schwerfällig zu steuern ist.
	HUNTER (Rädelführer)	Anmerkungen: Hunter sind schnelle, wendige Angriffsfahrzeuge, die vorne mit einem rotierenden Geschützturm ausgerüstet sind, der in einem Bereich von 120 Grad feuern kann. Sie gehören zu den verbreitetsten Gegnern, daher sollten Sie wissen, wie Sie mit ihnen fertigwerden.

TIPS & TRICKS

ALLGEMEINES

1. Wer rastet, rostet! Natürlich ist es manchmal angebrachter, sich nicht zu bewegen, aber es kommt darauf an, ob Sie dabei eine gewagte Überwachung ausführen oder sich zur Schießscheibe machen. Bleiben Sie in Bewegung, indem Sie nach oben, unten, rechts und links gleiten. Haken schlagen und in Deckung gehen können den Unterschied zwischen Leben und Tod ausmachen.
2. Feuern Sie nicht nur auf Ihre Gegner. Sprengen Sie auch die Umgebung in die Luft. Einige Bereiche sind nur zugänglich, sobald Sie eine Tür, Oberfläche oder ein anderes Hindernis beseitigt haben. Seien Sie kreativ! Spieldesigner sind nicht auf den Kopf gefallen und versuchen, Sie mit allen Mitteln auszutricksen.
3. Fahren Sie ruhig einmal ohne die automatische Ausrichtung, denn dann können Sie auf dem Kopf fliegen und Ihre Gegner überraschen. Alles Böse kommt von oben!
4. Verwechseln Sie Quantum-Minen nicht mit Power-Ups! Quantum-Minen drehen sich und leuchten bläulich, um sie von Power-Ups zu unterscheiden. Auch die Tatsache, daß sie in die Luft fliegen, sollte Ihnen den Unterschied deutlich machen.

MULTIPLAYER-MODUS

1. Sie haben schon wieder verloren? Trainieren Sie im Einzelspiel-Modus, um Ihre Technik zu verbessern. Wenn sich aber die anderen gegen Sie zusammenrotten oder Sie zum Punching Ball ausersehen haben, spielen Sie mit tüblen Psychopathen und sollten sich bei Mami ausheulen gehen. Dann wird bestimmt alles wieder gut!
2. Versuchen Sie sich in der Demo-Aufzeichnung alle Spieler anzusehen, indem Sie die Funktion "Spieler beobachten" nutzen. Wählen Sie jedesmal eine andere Nummer für den Spieler, bis Sie alle gesehen haben. Auf die Art lernen Sie neue Tricks und entdecken vielleicht unerwartete Schwachpunkte!
3. Drehen Sie sich, während Sie Schwebeminen abwerfen, um Ihre tödliche Fracht besser zu verteilen.
4. Wenden Sie die folgende Dreifachbewegung an, um sich 1,7 Mal so schnell zu bewegen—aber in welche Richtung? Gehen Sie gleichzeitig nach vorn, oben/unten und links/rechts.
5. Wenn Sie Minen zu dicht nebeneinander abwerfen, entsteht eine Kettenreaktion, sobald die erste ausgelöst wird. Das kann nützlich oder schädlich sein...

ACCLAIM® BEGRENZTE GARANTIE

ENDVERBRAUCHER-LIZENZVEREINBARUNG

BITTE SORGFÄLTIG DURCHLESEN, BEVOR SIE DIE VERPACKUNG DER CD-ROM ÖFFNEN. SOBALD SIE DIE VERPACKUNG GEÖFFNET HABEN, ERKLÄREN SIE SICH MIT DEN IN DIESER LIZENZ DARGELEGTEN BEDINGUNGEN EINVERSTANDEN. FALLS SIE MIT DIESEN BEDINGUNGEN NICHT EINVERSTANDEN SIND, ÖFFNEN SIE DIE CD-VERPACKUNG BITTE NICHT, SONDERN GEBEN SIE DIE CD-ROM IN DER ORIGINALVERPACKUNG UMGEHEND AN IHREN HÄNDLER ZURÜCK. DORT WIRD IHNEN IHR GELD ZURÜCKERSTATTET.

1. Lizenz: Die dieser Lizenz beiliegende Software (im folgenden als "Software" bezeichnet), unabhängig von der Form, in der sie vorliegt, ist von Acclaim Entertainment, Incl. lizenziert an Sie, im eigenen Namen und im Namen Dritter („Lizenzgeber“) von urheberrechtlich geschütztem Material und Warenzeichen, die in die Software integriert sind. Sie sind der Eigentümer des Mediums, auf dem die Software aufgenommen ist, aber ACCLAIM und ACCLAIMs Lizenzgeber (im folgenden gemeinsam als „ACCLAIM“ bezeichnet) haben den Rechtsanspruch auf die Software und das dazugehörige Begleitmaterial. Sie dürfen die Software auf einen einzelnen Computer laden und nur eine einzige Kopie in maschinenlesbarer Form zu Sicherungszwecken anfertigen. Auf dieser Kopie müssen ACCLAIMs Urheberrechte und alle anderen besitzanzeigenden Hinweise des Originalexemplars der Software reproduziert werden.

2. Einschränkungen und Beendigung: Die Software enthält urheberrechtlich geschütztes Material, Betriebsgeheimnisse und anderes Firmeneigentum. Zu deren Schutz, außer falls durch die entsprechende Gesetzgebung zulässig, darf die Software daher nicht: a) dekompiert, auseinandergenommen, zerlegt oder anderweitig auf eine menschlich wahrnehmbare Form reduziert werden; b) modifiziert, über ein Netzwerk übertragen, vermietet, verliehen, vertrieben oder kreative Nachahmungen, die teilweise oder vollständig auf der Software beruhen, angefertigt werden; oder c) direkt von einem Computer auf einen anderen oder über ein Netzwerk übertragen werden. Sie können die Lizenz jederzeit kündigen, indem Sie die Software und das dazugehörige Begleitmaterial vernichten. Diese Lizenz verliert umgehend und ohne Benachrichtigung von ACCLAIM ihre Wirkung, wenn Sie gegen Bedingungen dieser Lizenz verstoßen. Nach einer solchen Lizenzaufhebung müssen Sie die Software und das dazugehörige Begleitmaterial vernichten.

3. Einschränkungen und Ausschlüsse der Haftung:

(a) ACCLAIM garantiert dem Originalkäufer bei normalen Gebrauch für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum, daß das reale Medium, auf dem die Software aufgenommen ist, frei von Material- oder Verarbeitungsschäden ist; eine Kopie des Kaufbelegs gilt als Kaufnachweis. ACCLAIMs gesamte Haftung und Ihre einzige Entschädigung ist, abhängig von ACCLAIM, die Reparatur oder der Ersatz des Mediums, welches nicht ACCLAIMs eingeschränkte Haftungsbedingungen erfüllt und welches bei bezahltem Rückporto zusammen mit einer Kopie des Kaufbelegs, zu ACCLAIMs Werkservice eingeschickt wird., ACCLAIM haftet nicht für den Ersatz von Medien, wenn der Schaden durch ein Versehen, falsche oder nachlässige Behandlung oder fehlerhafte Anwendung aufgetreten ist. ALLE IMPLIZIERTEN GARANTIE FÜR DIE HANDELSÜBLICHE QUALITÄT UND DIE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, SIND AUF EINEN ZEITRAUM VON NEUNZIG (90) TAGEN AB KAUFDATUM BESCHRÄNKT.

(b) Sie erklären sich damit einverstanden, daß die Verwendung der Software ausschließlich auf Ihre Verantwortung geschieht. Die Software und das entsprechende Begleitmaterial werden Ihnen „IM GEGENWÄRTIGEN ZUSTAND“ und ohne irgendeine Garantie zur Verfügung gestellt. ACCLAIM LEHNT AUSDRÜCKLICH JEDGLICHE ANDEREN GARANTIE AB, SEIEN SIE AUSDRÜCKLICH ODER IMPLIZIERT, EINSCHLIESSLICH DER, DOCH NICHT BESCHRÄNKT AUF, GARANTIE FÜR DIE HANDELSÜBLICHE QUALITÄT UND DIE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. ACCLAIM ÜBERNIMMT KEINE GARANTIE DAFÜR, DASS DIE IN DER SOFTWARE ENTHALTENEN FUNKTIONEN PROBLEMLOS ODER FEHLERFREI SIND, ODER DASS DEFECTE DER SOFTWARE KORRIGIERT WERDEN ODER FOLGESCHÄDEN AUS DER BENUTZUNG DER SOFTWARE ODER DES BEGLEITMATERIALS IM HINBLICK AUF KORREKTHEIT, GENAUIGKEIT, VERLÄSSLICHKEIT, AKTUALITÄT USW. KEINERLEI MÜNDLICHE ODER SCHRIFTLICHE INFORMATION ODER RATSCHLAGE VON ACCLAIM STELLEN EINE GARANTIEVEREINBARUNG DAR ODER ERWEITERN DEN UMFANG DIESER GARANTIE IN IRGENDWEIRER WEISE; SOLLTE DIE SOFTWARE DEFECT SEIN, TRAGEN SIE (UND NICHT ACCLAIM) DIE GESAMTEN KOSTEN FÜR ALLE NOTIGEN WARTUNGS-, REPARATUR ODER KORREKTURARBEITEN.

(c) UNTER KEINEN UMFÄNDEN, EINSCHLIESSLICH FAHRLÄSSIGKEIT, ÜBERNIMMT ACCLAIM ODER SEINE GESCHÄFTSLEITUNG ANGESTELLTEN ODER VERTRETER DIE HAFTUNG FÜR JEDGLICHE ZUFÄLLIGE, BEGLEIT-, SPEZIELLEN ODER FOLGESCHÄDEN (EINSCHLIESSLICH SCHADEN AUFGRUND VON GESCHÄFTSVERLUSTEN, GESCHÄFTS- UNTERBRECHUNG, VERLUST VON GESCHÄFTSINFORMATIONEN UND ÄHNLICHEM), DIE AUS DER BENUTZUNG, DEM MISSBRAUCH ODER DER NICHT MÖGLICHEN BENUTZUNG DER SOFTWARE ODER DES DAZUGEHÖRIGEN BEGLEITMATERIALS ENTSTEHEN, SELBST WENN ACCLAIM VON DER MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN IN KENNNTNIS GESETZT WURDE. In keinem Fall wird ACCLAIMs Haftungsumfang Ihnen gegenüber für Schäden, Verluste und Handlungen (ob laut Vertrag, unerlaubt oder anderweitig) die Summe überschreiten, die Sie für die Software gezahlt haben.

(d) In manchen Rechtssystemen sind die Einschränkung oder der Ausschluss von Begleit- oder Folgeschäden nicht gestattet, daher kann es sein, daß die oben genannten Einschränkungen oder Ausschlüsse nicht auf Sie zutreffen. Diese Garantie gibt Ihnen bestimmte Rechte, und Sie haben möglicherweise noch andere Rechte, die von der jeweiligen Gesetzgebung abhängen.

4. Exportgesetzversicherung/ Regierungsendverbraucher: Sie verstehen und bestätigen, daß weder die Software noch irgendwelche anderen technischen Daten, die Sie von ACCLAIM erhalten haben, noch direkte Folgeprodukte, aus den Vereinigten Staaten exportiert werden, außer mit Genehmigung und soweit nach Gesetzen und Verordnungen der Vereinigten Staaten zulässig. Wenn die Software von Ihnen rechtmäßig außerhalb der Vereinigten Staaten erstanden wurde, verpflichten Sie sich hiermit, weder die Software noch andere technische Daten, die Sie von ACCLAIM erhalten haben noch direkte Folgeprodukte erneut auszuführen, außer wenn nach den Gesetzen und Verordnungen der Vereinigten Staaten und den Gesetzen und Verordnungen der Rechtsprechung, unter der Sie die Software erstanden haben, zulässig. Wenn Sie die Software im Auftrag einer Einrichtung oder Behörde der Vereinigten Staaten erstanden, gelten folgende Bedingungen. Die Regierung verpflichtet sich: a) wenn die Software de Verteidigungsministerium (DOD- Department of Defense) zugeteilt wird, wird die Software als „Kommerzielle Computer-Software klassifiziert und die Regierung erwirbt nur ein eingeschränktes Recht an der Software und ihres Begleitmaterials im Sinne von Klausel 252.277-7013(c) (1) der DFARS; und b) falls die Software einer Einrichtung oder Behörde der Regierung der Vereinigten Staaten, die nicht zum DOD gehört, zugeteilt wird, sind die Rechte der Regierung an der Software und ihrem Begleitmaterial in der Klausel 52.227-19(c)(2) der FAR oder, im Fall der NASA, in der Klausel 18-52.227-86(d) des NASA-Anhangs der FAR definiert.

5. Hinweis: Diese Lizenz unterliegt der Rechtsprechung der USA und des Staates New York, USA, und wurde in Übereinstimmung mit dieser Gesetzgebung verfaßt, entsprechend den Vereinbarungen, die in New York zwischen Einwohnern New Yorks gelten. Falls aus irgendeinem Grund ein zuständiger Gerichtshof eine Bestimmung dieser Vereinbarung oder einen Teil davon für nicht durchsetzbar hält, bleibt der Rest dieser Vereinbarung in Kraft. Diese Lizenz stellt die vollständige Vereinbarung zwischen den Parteien hinsichtlich der Verwendung der Software und des dazugehörigen Begleitmaterials dar und setzt alle vorigen oder aktuellen Vereinbarungen oder Abkommen, schriftlich oder mündlich, außer Kraft, die sich auf diesen Gegenstand beziehen. Zusätze und Änderungen dieser Lizenz sind nur gültig, wenn sie schriftlich vorliegen und von einem rechtmäßig autorisierten Vertreter von ACCLAIM unterschrieben sind.

6. Anfragen/Technischer Support: Alle Anfragen betreffend dieser Vereinbarung richten Sie bitte an:

ACCLAIM Entertainment Ltd.
Moreau House, 112-120 Brompton Road
Knightsbridge, London
SW3 1JJ, ENGLAND

Bei technischen Fragen, ziehen Sie bitte das technische Beiheft zu Rate. Wenn Ihre Software nach dem Ablauf der 90-Tage-Garantie reparaturbedürftig ist, wenden Sie sich an die Kundendienstabteilung unter der unten aufgeführten Nummer. Dort informiert man Sie über die geschätzten Kosten für Reparatur und Verschickung.

ACCLAIM Hotline/Kundendienstabteilung +44 (0) 171 344 5060

FORSAKEN TM & © 1997 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. All other characters herein and the distinct likenesses thereof are trademarks of Acclaim Entertainment. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment.TM, ® and © 1998 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved

www.forsaken.com