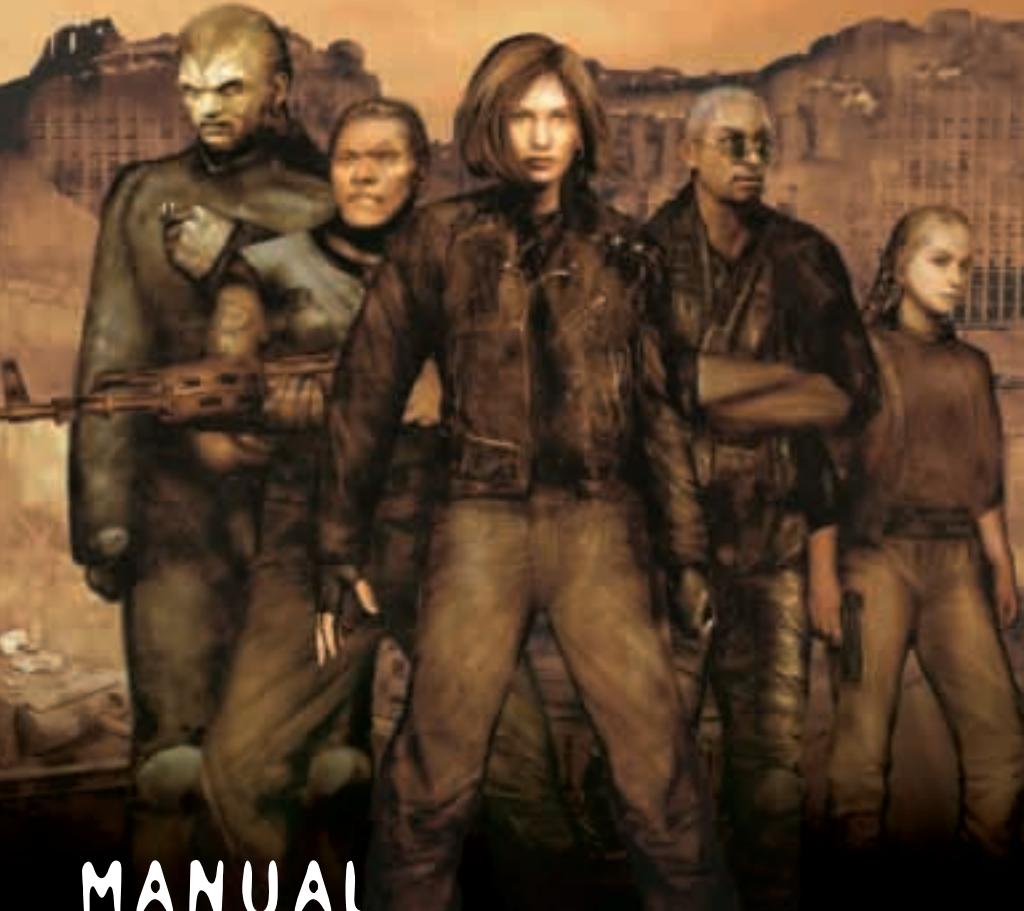


ANNE McCAFFREY'S FREEDOM™

FIRST RESISTANCE



MANUAL



ANNE McCAFFREY'S FREEDOM™ FIRST RESISTANCE

GAME MANUAL



Manual Information Statement

There may be information within this manual that was correct at the time of its printing, but did not end up in the final game. Red Storm Entertainment reserves the right to update the information presented in this manual and in the game at any time. For the most up to date information on this game, please refer to the Freedom support section at <http://www.redstorm.com>.

EINFÜHRUNG	3
SPIELVORBEREITUNG	5
SYSTEMVORAUSSETZUNGEN	5
INSTALLATION	5
DEINSTALLATION / REINSTALLATION DES SPIELS	6
HAUPTMENÜ	7
NEUES SPIEL	7
SPIEL LADEN	8
OPTIONEN	9
CREDITS / SPIEL VERLASSEN	10
FREEDOM: FIRST RESISTANCE SPIELEN	11
WEITERKOMMEN	11
MISSIONEN UND ZIELE	12
INVENTORY	13
AKTIONEN	14
GESUNDHEIT	17
CREDITS	20
TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG	24

EINFÜHRUNG

1. AUGUST 2004

Es passierte alles so schnell. Die Explosionen, die Feuer, der Krieg – mit einem Wimpernschlag war alles vorbei. Die Journalisten sagen, dass sie sich selbst die Catteni nennen. Sie sind groß und sie sehen so aus, als ob sie noch weniger auf unsere Welt acht geben als jeder von uns. Ich weiß nicht warum sie hier sind, aber sie scheinen zu wissen, was sie wollen. Was immer es ist, es hilft ihnen, uns wie Vieh einzupferchen und in Verlegungs-Camps zu treiben.

Ich weiß nicht was meiner Familie oder Denis meinem Verlobten widerfahren ist. Ich verlor sie, als die Catteni anfingen uns einzupferchen. Ich konnte aus dem Gedränge entkommen, aber nur für kurze Zeit. Sie haben meine Spuren verfolgt und mich zu den anderen gesperrt, aber ich konnte niemanden finden der meine Familie gesehen hat. Hoffentlich befinden sie sich in Sicherheit, aber ich fürchte, dass dies nicht der Fall ist.

Alles ist jetzt so fremd, so außerirdisch. Sie haben die ganze Stadt eingenommen. Das Einkaufszentrum in dem meine Freunde und ich früher einkaufen gingen, ist nun unser Gefängnis. Sie haben es in eine Art Flüchtlingslager umgebaut. Es ist voller Müll, der die Menschen zwingt Unterschlupf zu finden, wo immer es geht, in leeren Lagern oder in Pappkartons. Unsere Stadt, zumindest das was ich noch sehen konnte bevor sie mich herbrachten, ist nur noch eine zerbrochene Hülle. Ich bin allein, verängstigt, hungrig und friere. Ich weiß nicht wo ich hingehen, noch wen ich fragen soll. Die ganze Nacht kann man Kinder schreien hören, aber das ist das einzige Geräusch hier. Alle anderen haben Angst zu sprechen. Sie haben Angst bestraft zu werden, glaube ich. Die Catteni sind überall. Papier ist Mangelware und so weiß ich nicht, wie oft ich die Möglichkeit haben werde zu schreiben, aber es ist wichtig für mich alles niederzuschreiben. Es muss eine Aufzeichnung dessen geben, was hier passiert.

2. FEBRUAR 2005

Es ist schon einige Monate her, dass ich zuletzt schrieb. Es hat lange gedauert bis ich etwas zum Schreiben fand. Die Catteni sind ein Rattenpack. Sie haben alles aus dem Einkaufscenter gestohlen und ich habe nicht die leiseste Ahnung wofür sie es brauchen. Viel ist passiert, aber ich habe noch nichts von meiner Familie oder meinem Verlobten gehört. Ich fürchte sie sind tot. Die Leute hier im Camp verschwinden in alamierender Anzahl. Diejenigen, die noch hier sind, konnten nicht herausfinden, wo sie hingegangen sind, aber wir haben das unausgesprochene Gefühl, dass sie nicht an einen besseren Ort gelangt sind. Die Leute hier sind immer noch sehr ängstlich und durcheinander, aber die meisten reden wieder. Wir sind mittlerweile lange genug hier, um uns an die Umgebung zu gewöhnen und fangen langsam an, Ordnung in das Chaos zu bringen. Es gibt einen kleinen Markt drüber am Platz, den eine Frau namens Miriam betreibt. Sie scheint zu wissen, was hier wirklich vor sich geht.

EINFÜHRUNG

Es gibt eine Gruppe von Menschen, die mit den Cattani zusammenarbeitet, sie werden die Provisorische Autorität oder auch PA genannt. Alle Arten von Angebern und Feiglingen hat sich ihnen angeschlossen. Die Wachen hier im Camp, die sich selbst "Peacekeepers" nennen, arbeiten für sie. Was ich sagen kann ist, dass die PA nichts weiter als ein Marionetten-Kabinett ist, welches lediglich dazu dient, die Menschen unter Kontrolle zu bekommen. Was immer sie auch sind, die Leute um mich herum machen Deals mit ihnen, für eine bessere Behandlung. Diejenigen, die es tun, können hin und wieder das Camp verlassen und haben bessere Lebensbedingungen. Niemals werde ich das tun, lieber werde ich sterben.

Hier wird auch gemunkelt, dass es draußen eine menschliche Widerstandsbewegung gibt. Ich habe ein paar mal Fremde im Camp gesehen; vielleicht sind diese damit gemeint. Möglicherweise kämpft die Resistance gegen die Cattani. Ich wünschte, ich käme hier heraus und könnte mich ihnen anschließen.

6. MAI 2005

Ich erhielt heute eine Nachricht von jemandem in der Resistance. Er möchte, dass ich mich ihnen anschließe! Natürlich muss ich erst einmal selbst sehen, dass ich hier rauskomme. Das wird eine knifflige Aufgabe. Glücklicherweise sind wir schon so lange hier, dass die Sicherheitsleute in einen gewissen Trott verfallen sind. Vielleicht sollte ich zu Miriam gehen und mit ihr reden – sicherlich weiß sie, was zu tun ist.

Ich weiß, wenn sie mich schnappen, bin ich so gut wie tot. Die Cattani haben bisher kein Mitleid mit ihren Gefangenen gezeigt und die Peacekeeper sind begierig darauf, ihren Meistern zu gefallen. Ich habe keine Waffen, gar nichts, außer dieser Nachricht. Es wird sicherlich nicht leicht, aber ich muss es versuchen. Ich halte es hier nicht mehr aus.

Hier geht nichts.

SPIELVORBEREITUNG

1.1 SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Um Freedom spielen zu können, muss Ihr System die Mindestvoraussetzungen erfüllen. Bitte schauen Sie auf der Rückseite der Verpackung nach den Mindestvoraussetzungen.

1.2 INSTALLATION

Um Freedom auf Ihrem System zu installieren, befolgen Sie die einzelnen Schritte. Falls Sie Probleme mit der Installation haben, schauen Sie im Bereich technische Unterstützung des Autorun-Menüs oder im Abschnitt 5: technische Unterstützung diese Handbuchs nach.

1 – Stellen Sie unter Windows 95/98 sicher, dass Sie alle geöffneten Programme schließen oder deaktivieren.

ANMERKUNG:

Dies beinhaltet auch Anti-Viren-Software oder Monitoring-Programme, die Systemressourcen belegen. Nach der Installation des Spiels können Sie die Programme wieder aktivieren. Wenn Sie unsicher sind, wie man die Programme deaktiviert, fragen Sie den Hersteller der Software.

2 – Legen Sie die Freedom CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Nach einigen Sekunden erscheint das Autostart-Menü mit einer Anzahl von Optionen. Klicken Sie auf den Install-Knopf , um die Installation zu starten.

Autostart-Menu (Menü, das nach dem Einlegen der Mission-CD erscheint)

Wenn dieses Autostart-Menü nicht erscheint, können Sie die Installation von der Windows-Oberfläche aus starten, indem Sie auf START und dann AUSFÜHREN klicken. In der ÖFFNEN Dialogbox tippen Sie: d:\setup.exe, wobei d: der Laufwerksbuchstabe Ihres CD-ROM-Laufwerks ist.

3 – Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation zu starten. Wenn Sie den Ordner erstellt oder ausgesucht haben, in dem Freedom installiert werden soll, wird das Programm automatisch auf Ihre Festplatte installiert.

SPIELVORBEREITUNG

Über DirectX:

Die letzte Phase der Installation ist die Einrichtung von DirectX. Die Installationsroutine überprüft, ob eine aktuelle Version von DirectX auf Ihrem PC installiert ist. Wenn sie eine ältere Version von DirectX auf dem Computer entdeckt oder DirectX noch nicht installiert wurde, wird der Installer fragen, ob Sie DirectX 7.0a installieren möchten. Um Freedom zu spielen, muss die Version 7.0a oder höher installiert sein.

Schauen Sie in der technischen Unterstützung, wenn Sie fragen zu DirectX haben. Sie finden sie im Autorun-Menü.

4 – Nun können Sie Freedom starten, indem Sie auf Start -> Programme -> Red Storm Entertainment -> Freedom klicken.

1.3 DEINSTALLATION / REINSTALLATION DES SPIELS

Um Freedom zu deinstallieren, klicken Sie auf Uninstall (Deinstallieren) im Autorun-Menü, das beim Einlegen der CD erscheint. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um das Spiel zu deinstallieren.

Um das Spiel erneut zu installieren, sollten Sie das Spiel zuvor vollständig deinstalliert haben. Befolgen Sie dann die Anweisungen für die Standardinstallation des Spiels.

HAUPTMENÜ

Dieser Abschnitt beschreibt die Optionen des Hauptmenüs [Main Menu]. Nach dem Eröffnungsvideo, erscheint das Hauptmenü. Wählen Sie aus den folgenden Optionen:

- | | |
|-------------|---------------|
| - New Game | [Neues Spiel] |
| - Load Game | [Spiel laden] |
| - Options | [Optionen] |
| - Credits | [Credits] |
| - Quit | [Beenden] |

2.1 NEUES SPIEL



New Game Screen

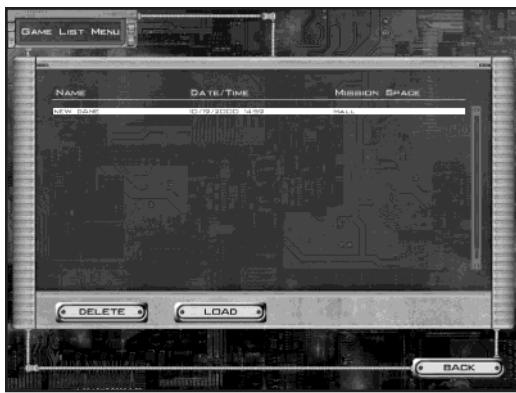
Die Option New Game [Neues Spiel] ermöglicht es Ihnen, ein neues Spiel zu starten. Jedes Spiel in Freedom besteht aus 18 Kern-Missionen und 5 optionalen Missionen. Folgen Sie diesen Anweisungen, um schnell mit dem Spiel zu beginnen:

- 1- Klicken Sie auf New Game [Neues Spiel]
- 2- Auf dem nächsten Bildschirm geben Sie einen Namen für die Mission ein und klicken auf OK.
- 3- Wenn die Kampagnen-Karte geladen ist, klicken Sie auf die markierte Missions-Seite, um die Mission auszuwählen und eine Einweisung zu erhalten.
- 4- Klicken Sie auf das Charakter-Portrait auf der rechten Seite des Bildschirms, um Kommentare zur Mission zu erhalten.
- 5- Klicken Sie auf Proceed [Fortfahren], um ein neues Spiel zu starten.
- 6- Der Ausrüstungs-Bildschirm erscheint. Rüsten Sie Ihren Charakter für die Mission aus.
- 7- Klicken Sie auf Proceed [Fortfahren], um die ausgewählte Mission zu beginnen.

HAUPTMENÜ

2.2 SPIEL LADEN

Load Game Screen



Mit diesem Menü-Punkt können Sie wieder dort anfangen, wo Sie zuletzt im Spiel aufgehört haben. Außer während eines Gesprächs können Sie über das Spiel-Menü jederzeit ein Spiel laden (ESC drücken). Sobald Sie einen aktuellen Spielstand abgespeichert haben, können Sie diesen jederzeit über den Load Game Bildschirm landen, indem Sie ihn aus der Liste der gespeicherten Spielstände auswählen.

Ihre Spiele werden mit dem Spielnamen, Datum / Zeit und dem Missions-Zeitraum gespeichert. Wählen Sie ein Spiel aus der Liste und klicken Sie auf Load [Laden].

ANMERKUNG – Sie können viele neue Spiele beginnen, aber für jedes Spiel steht nur ein Speicherplatz zur Verfügung. Das heißt, wenn Sie einen Spielstand für ein Spiel speichern, wird der letzte Spielstand überschrieben.

Sie können einen Spielstand auch löschen, indem sie auf Delete [Löschen] klicken. Aber seien Sie vorsichtig, wenn Sie einmal einen Spielstand gelöscht haben, ist er für immer verloren.

HAUPTMENÜ

2.3 LAST SAVED GAME [ZULETZT GESPEICHERTES SPIEL]

Diese Option ermöglicht Ihnen den schnellen Zugriff auf das am häufigsten gespeicherte Spiel. Benutzen Sie diese Funktion, um schnellstmöglich das Spiel an der Stelle wieder aufzunehmen, an der Sie es zuletzt gespeichert haben.

2.4 MENÜ

Das Options Menu [Optionen-Menü] erlaubt es Ihnen, einige Einstellungen des Spieles anzupassen, die Performance des Spiels auf dem eigenen System zu verbessern oder die Steuerung zu personalisieren. Die folgenden Punkte sind vom Optionen-Menü aus zugänglich:

Controls [Steuerung]

Hier können Sie die Steuerung des Spiels anpassen.

Key Remap [Tasten-Neu-Belegung] – Klicken Sie auf eine Funktion, dann drücken Sie die gewünschte Taste, die Sie mit der entsprechenden Funktion belegen möchten. Dies ermöglicht es Ihnen, die Tastaturbelegung zu ändern.

Invert Mouse [Maus-Steuerung invertieren] – Wählen Sie diese Funktion aus, um die vertikale Laufrichtung der Maus umzukehren.

Run By Default [Rennen als Grundeinstellung] – Wählen Sie diese Funktion aus, um das Rennen als Standard-Bewegungs-Modus zu definieren. Das Drücken der 'run'-Taste [rennen] bewirkt, dass der Charakter geht.

Graphics [Grafik]

Diese Funktion ermöglicht es Ihnen, die Grafikeinstellungen für das Spiel zu verändern.

Gamma – Mit dem Schieberegler können Sie das Spiel heller/dunkler einstellen, um Unterschiede zwischen Grafikkarte und Monitor auszugleichen.

Dynamic Character Lighting [Dynamische Charakter Beleuchtung] – Das Abstellen dieses Parameters bewirkt, dass die Charaktere neutral beleuchtet werden, die Umgebungsbeleuchtung wird ignoriert. Dies kann die Performance erhöhen.

High Detail Textures [Hochauflösende Texturen] – Das Abschalten dieser Funktion erhöht die Performance und reduziert die Anzeigegerätät der Umgebung.

Device Pulldown [Geräte-Menü] – Dieses Menü erlaubt es Ihnen, das Anzeigegerät auszuwählen, auf dem die Ausgabe erfolgen soll. Die meisten Benutzer werden nur eine Option haben, doch Benutzer mit pass-through Karten und einige andere werden möglicherweise mehrere Geräte zur Auswahl haben.

Sound [Klang]

Sie können die Lautstärke der Musik, der Effekte und der Sprache im Spiel steuern. Wenn Sie den Regler ganz nach unten schieben, wird die Klangquelle ausgeschaltet.

HAUPTMENÜ

OTHER CONTROLS [ANDERE EINSTELLUNGEN]

Cancel changes [Änderungen verwerfen]: Dieser Knopf macht alle Änderungen, die Sie seit dem Öffnen des Bildschirms gemacht haben, rückgängig.

Return to defaults [Zurück zu den Grundeinstellungen]: Dieser Knopf stellt alle Einstellungen wieder auf den Anfangszustand zurück.

Back [Zurück] - Mit diesem Knopf kehren Sie zum vorangehenden Bildschirm zurück und speichern alle Änderungen.

2.5 CREDITS

Das Credits-Menü zeigt alle Personen die Freedom möglich gemacht haben.

2.6 QUIT [VERLASSEN]

Durch Klicken auf Quit wird Freedom beendet, Sie gelangen zurück zu Ihrem Betriebssystem.

FREEDOM: FIRST RESISTANCE SPIELEN

Ok Angel,

ich habe hier die folgenden Ratschläge zusammengefasst, um dich in die Vorgehensweisen der Resistance einzuführen. Merke sie dir gut und du kannst aufbrechen.

Vickers



3.1 DIE STEUERUNG

In der Welt von Freedom herumzulaufen bedeutet, mit der Tastatur seinen Charakter zu bewegen und mit der Maus den Kopf in die Richtung zu drehen, in die er oder sie schauen möchte. Sie können außerdem rennen oder sich ducken und sich bewegen während Sie sich ducken.

Während Sie die beschädigten Reste unserer Stadt und unserer Welt erkunden, stoßen Sie auf viele Leute und Gegenstände mit denen Sie interagieren müssen. Diese Gegenstände und Personen werden hervorgehoben, wenn Sie sich ihnen nähern. Um mit ihnen zu interagieren, nähern Sie sich dem Gegenstand oder der Person und drücken Sie die Action-Taste. So beginnen Sie einen Dialog oder führen eine Aktion aus.

ANMERKUNG – Am unteren Bildschirrrand erscheinen Hinweise, die Ihnen mitteilen, welche Art von Aktion Sie ausführen und welche Gegenstände Sie benutzen können.

Wenn Sie durch das Drücken der Action-Taste nicht weiterkommen, überprüfen Sie bitte, dass Sie nichts übersehen haben, was Sie benötigen, um den Gegenstand benutzen oder öffnen zu können. Des Weiteren ist es möglich, dass Sie eine Nachricht erhalten, die Ihnen mitteilt, dass Sie einen Gegenstand aus dem Inventory oder von einem anderen Charakter benötigen oder dass Sie nicht alle Voraussetzungen erfüllt haben, um die Aufgabe zu lösen.

Vergessen Sie nicht, Sie sind nicht immer allein. In einigen Missionen können Sie ein oder zwei Team-Mitglieder gleichzeitig steuern und manche Aktionen können nur von speziellen Mitgliedern der Gruppe ausgeführt werden.

FREEDOM: FIRST RESISTANCE SPIELEN



Charakter-Steuerung und Gruppierung/Auflösung der Gruppierung

Charakter-Steuerung

Missionen in Freedom können bis zu drei Charaktere beanspruchen. Sie können sich von Charakter zu Charakter bewegen, je nach dem welchen Charakter Sie steuern möchten. Jeder Charakter besitzt ein Icon am oberen linken Bildschirmrand. Das Icon des aktiven Charakters ist farbig. Die anderen Charakter-Icons sind schwarz-weiß.

Gruppierung/Auflösung der Gruppierung

Wenn Sie mehrere Charaktere in einer Mission steuern, können Sie diese gruppieren. Dazu drücken Sie die spezielle Charakter Gruppierungs-Taste [Grouping]. Wenn ein Charakter zur Gruppe gehört, wird das Gruppierungs-Icon als eine Kette unter dem Charakter-Portrait angezeigt. Wenn der Charakter wieder von der Gruppe entfernt wird, wird die Kette als gerissen angezeigt.

Alle Charaktere einer Gruppe werden durch einheitliche Steuerungsanweisungen bewegt. Nicht gruppierte Charaktere bewegen sich so lange nicht vom Fleck, bis sie vom Spieler ausgewählt werden und für sie bestimmte Steuerungsbefehle erhalten. Jeder Charakter kann einzeln der Gruppe hinzugefügt oder aus ihr entfernt werden. Im Kampf verteidigen sich die Team-Mitglieder nur, wenn sie angegriffen werden. Anderen Team-Mitgliedern, die angegriffen werden, eilen sie nicht zu Hilfe. Wenn ein zur Gruppe gehöriges Mitglied eine Waffe besitzt, wird er oder sie diese Waffe zum Angriff benutzen – Hat er mehrere Waffen zur Auswahl, nimmt er die wirkungsvollste Waffe aus seinem Inventory.

Anmerkung: Wenn Sie möchten, dass ein Nicht-Spieler-Charakter (NPC) Ihnen folgt, müssen Sie ihn in die Gruppe aufnehmen.

3.2 MISSIONEN UND ZIELE

Die Resistance erwartet von Ihnen, dass Sie jede Mission erfüllen. Eine Mission kann erfordern, dass Sie mehrere Teilziele erreichen müssen, bevor Sie die Mission abschließen können und den nächsten Auftrag erhalten. Die Missionsziele werden auf Ihrer Karte vermerkt. Sie erreichen die Karte, indem Sie auf die Map-Taste drücken. Vergessen Sie nicht, dass einige Teilziele erst offenkundig werden, wenn Sie die ganze Mission erkundet und alle Bereiche eines Levels durchsucht haben. Teilziele werden überall in einer Mission auftauchen, so dass es Sinn macht, die Liste immer wieder zu prüfen.

Sie werden möglicherweise ebenfalls aufgefordert einige Nebenaufgaben wahrzunehmen, um wichtige Gegenstände zu erlangen und die Catteni zu schwächen. Die Missionen sind optional, aber sie bringen hin und wieder zusätzliche Ressourcen, Gegenstände oder Informationen zu Tage.

FREEDOM: FIRST RESISTANCE SPIELEN



3.3 INVENTORY

Das Inventory erlaubt es Ihnen, alle Gegenstände, die Sie und Ihr Team mit sich herumtragen, zu benutzen. Wenn Sie einen neuen Gegenstand finden, erscheint dieser in der rechten Ecke des Inventory. Wenn Sie einen Gegenstand in das Inventory eines Team-Mitglieds legen möchten, dann klicken Sie auf den Gegenstand und dann auf den Add-Knopf über der Inventory-Liste des Team-Mitglieds.

Sie können Gegenstände schnell zwischen den Personen austauschen, indem Sie den Gegenstand anklicken und dann auf den Add-Knopf im Inventory der Person klicken, die den Gegenstand erhalten soll. Natürlich müssen sich die Team-Mitglieder, die Gegenstände austauschen möchten, nah beieinander befinden. Die Team-Mitglieder mit denen Gegenstände ausgetauscht werden können, werden auf dem Inventory-Bildschirm mit farbigen Portraits dargestellt. Team-Mitglieder die zu weit entfernt sind, werden in schwarz-weiß dargestellt.

Einige Anmerkungen zum Inventory im Team:

- Sie können die meisten Gegenstände ablegen, indem Sie auf den Gegenstand klicken und dann auf den Ablegen-Knopf [Discard] neben dem Charakter-Portrait. Dies befördert den Gegenstand in einen Zwischenspeicher und der Gegenstand kann für weitere Missionen benutzt werden.
- Einige Gegenstände sind Spezial-Gegenstände, die sie nicht ablegen können, da sie für den Erfolg der Mission wichtig sind.
- Nützliche Gegenstände werden von Mission zu Mission weitergeführt. Sie erscheinen im Zwischenspeicher vor dem Start einer jeden Mission.
- Gegenstände die unerlässlich für die gegenwärtige Mission sind, erscheinen automatisch im Inventory des Charakters.
- Einige Gegenstände können nur von bestimmten Charakteren benutzt werden. Wenn der Charakter den Gegenstand in seinem Inventory nicht benutzen kann, erschien er in einem gestreiften Kasten.
- Einige Gegenstände können gestapelt werden, das heißt, Sie können mehrere dieser Gegenstände gleichzeitig tragen. Eine Zahl zeigt an, wie viele Gegenstände Sie davon bereits gestapelt haben, wenn Sie darauf klicken.

FREEDOM: FIRST RESISTANCE SPIELEN

3.4 AKTIONEN

Während Sie umherlaufen, werden Sie viele Gegenstände finden, mit denen Sie verschiedene Aktionen ausführen können: search [suchen], open [öffnen] und manipulate [benutzen]. Wenn Sie sich dem Gegenstand nähern, erscheint ein blauer Kreis, der den Gegenstand umgibt. Mit diesem Gegenstand können Sie dann eine Aktion durchführen. Schauen Sie auf den unteren Bildschirmrand, um zu sehen, welche Aktion Sie mit dem Gegenstand ausführen können.

Einige Aktionen erfordern Gegenstände aus Ihrem Inventory. Falls nicht alle Gegenstände angezeigt werden, können Sie sie mit der next-inventory-item-Taste [nächster Gegenstand im Inventory] sichtbar machen.



Sprechen

Es ist wichtig, mit den anderen Bewohnern der Welt von Freedom zu interagieren. Viele Charaktere, die Ihnen über den Weg laufen, halten nützliche Informationen und Gegenstände bereit. Andere reagieren eher feindselig, wenn Sie nicht vorsichtig sind.

Während der Konversation können Sie aus bis zu drei Fragen oder Antworten auswählen. Um Ihrem Gegenüber eine Frage zu stellen oder ihm eine Antwort zu geben, wählen Sie die entsprechende Nummer aus und die

Konversation wird fortgesetzt. Einige Charaktere möchten nur mit einem Mitglied Ihres Teams sprechen, andere haben unterschiedliche Informationen für jedes Team-Mitglied, bereiten Sie sich also auch auf mehrere Gespräche mit der gleichen Person vor.

Seien Sie gewarnt: Die Gespräche beeinflussen den weiteren Verlauf des Spiels, also überlegen Sie sich Ihre Antworten genau!

Durchsuchen

Wenn Sie sich einem Gegenstand, einer Gegend oder einem besieгten Gegner nähern, erscheint dieser blau, was bedeutet, dass Sie ihn durchsuchen können. Drücken Sie dazu die Action-Taste. Das Inventory wird geöffnet und alle Gegenstände die Sie finden können, erscheinen in der oberen, rechten Ecke des Bildschirms. Schauen Sie im vorherigen Abschnitt nach, wenn Sie mehr über die Benutzung des Inventory wissen möchten.

Anderе Аktionен

Es gibt noch andere Aktionen, die Sie im Spiel ausführen können. Das reicht vom einfachen Umlegen eines Schalters bis hin zur Benutzung eines fremden

FREEDOM: FIRST RESISTANCE SPIELEN

Computers, um die Tür-Sensoren zu deaktivieren. Gegenstände, die Sie benutzen können, werden mit einem sich drehenden blauen Licht dargestellt.

Einige Rätsel verschaffen Ihnen besondere Gegenstände, nachdem sie gelöst worden sind. Diese Gegenstände werden Ihrem Inventory direkt hinzugefügt. Sie werden durch ein Geräusch darauf aufmerksam gemacht, dass der Gegenstand aufgenommen wurde.

Kämpfen

In den meisten Fällen möchten Sie sich sicherlich möglichst unauffällig bewegen. Es ist davon auszugehen, dass Catteni- oder Peacekeeper-Wachen in der Nähe sind, die Sie attackieren, sobald sie Sie entdecken. Ausweichen ist Ihre beste Verteidigung, aber Sie werden zweifelsohne auch hin und wieder in einen Kampf verwickelt werden.

Mit zwei Arten von Kämpfen werden Sie konfrontiert: dem Nahkampf und dem Fernkampf mit Fernwaffen. Für den Nahkampf benötigen Sie keine Waffen, für den Fernkampf hingegen schon.

Um anzugreifen, drücken Sie eine der drei Attacke-Tasten. Es gibt drei Arten des Angriffs: ein kurzer, mit geringem Schaden, ein mittlerer, mit mittelmäßigem Schaden und ein langer, der den größtmöglichen Schaden anrichtet.

Sie können nicht ohne ein Ziel angreifen. Ziele werden automatisch ausgewählt und durch ein Dreieck angezeigt. Die Farbe des Dreiecks gibt den Gesundheitszustand des Ziels an: grün bedeutet gesund, orange bedeutet verwundet, rot bedeutet schwer verletzt, grau bedeutet, dass Sie keine Munition für die Waffe mehr haben, die Sie gerade benutzen.

Waffen

Es gibt viele verschiedene Arten von Waffen in Freedom. Die verbreitetsten sind Handwaffen, wie baseball bats [Baseballschläger], crowbars [Brechstangen], knives [Messer], clubs [Keulen] und alien stunrods [Alien Betäubungsstangen]. Die Betäubungsstange benötigt als einzige Munition und verursacht den gleichen Schaden wie ein Knüppel.

Des Weiteren gibt es Fernkampfwaffen. Dies sind: pistol [Pistole], rifle [Gewehr], alien forcewhip [Alien Streitpeitsche], zwei Arten von alien blasters [Alien-Vernichtern]. Diese Waffen benötigen Munition. Wenn Sie versuchen, die Waffen ohne Munition zu benutzen, werden Sie nicht funktionieren.

Es gibt auch Wurfgeschosse in diesem Spiel, nämlich grenades [Granaten], glowballs [glühende Bälle] und pebbles [Kieselsteine]. Die Wurfweite hängt davon ab, mit welcher Angriffs-Taste sie werfen (Schneller Angriff heißt kurze Reichweite, mittlerer Angriff bedeutet mittlere Entfernung und mit einer langen Attacke wird die größte Entfernung überbrückt). Bedenken Sie, dass die Kieselsteine keinen Schaden anrichten, aber Geräusche von sich geben und die Wachen ablenken.

Glühende Bälle geben Licht, richten aber keinen Schaden an.

FREEDOM: FIRST RESISTANCE

FREEDOM: FIRST RESISTANCE SPIELEN

3.5 ANDERE BILDSCHIRME

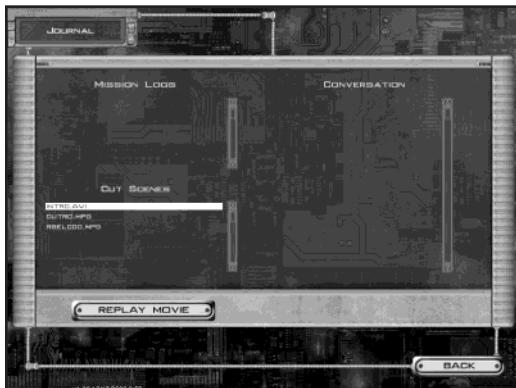
Abgesehen vom Hauptaktions-Fenster gibt es noch andere Bildschirme in Freedom. Meistens können Sie von einem zum anderen Bildschirm springen ohne über den Haupt-Bildschirm zu gehen. Andererseits ist es nicht möglich, während der Konversation zu einem anderen Bildschirm zu wechseln.

Karten-Bildschirm

Wie zuvor erwähnt, zeigt der Karten-Bildschirm Ihre Missions-Ziele an. Außerdem zeigt er eine Karte der Etage des Levels in dem sich Ihr aktiver Charakter aufhält. Des weiteren zeigt die Karte alle Ihre Charaktere auf dieser Etage an. Wenn der Level mehrere Etagen besitzt, können Sie auf die up [hoch] / down [runter] – Knöpfe links im Bild drücken, um zu diesen Bereichen zu wechseln. Sie können ebenfalls die zoom in [heranzoomen] / zoom out [wegzoomen] – Knöpfe benutzen, um die Ansicht zu vergrößern oder zu verkleinern. Beachten Sie, dass Sie einen Bereich auf der Karte nur dann sehen können, wenn sie den Bereich auch schon betreten haben oder eine Karte der Gegend besitzen.

Journal-Bildschirm

Wenn Sie die Journal-Taste drücken, gelangen Sie auf den Journal-Bildschirm. Das Journal zeichnet alle Gespräche auf, die Sie geführt haben. Außerdem beinhaltet es alle bisher gesehenen Szenen, die Sie noch einmal abspielen können.



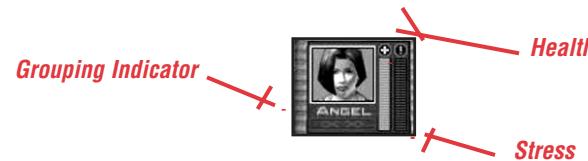
Inventory-Bildschirm

Siehe Abschnitt 3.3 Inventory.

FREEDOM: FIRST RESISTANCE SPIELEN

3.6 GESUNDHEIT UND MISSIONSABSCHLUSS

Während Ihrer Missionen, müssen Sie die gesamte Zeit auf Ihren Gesundheitszustand und das Stressniveau achten. Die Anzeigen am oberen Bildschirmrand zeigen Ihnen Ihren Gesundheitszustand an.



Health Meter [Gesundheitsanzeige]

Die Gesundheitsanzeige wird rechts neben Ihrem Charakter-Portrait in der linken, oberen Bildschirmecke angezeigt. Diese Anzeige spiegelt den Schaden wieder, den das Team-Mitglied im Kampf hinnehmen musste. Wenn ein Team-Mitglied zu viel Schaden erleidet, sinkt die Anzeige auf Null. Wenn dies geschieht, stirbt das Team-Mitglied und die Mission ist zu Ende.

Bei jedem Start einer Mission wird die Gesundheitsanzeige wieder auf das Maximum gesetzt.

Heilungsmöglichkeiten sind in einigen Missionen vorhanden. Um seine Gesundheit wieder aufzufrischen, muss der Charakter eines der First-Aid-Kits [Erste-Hilfe-Kästen] benutzen.

Stress Meter [Stress-Anzeige]

Die Stress-Anzeige erscheint neben der Gesundheitsanzeige. Diese Anzeige visualisiert die Gefahr, in der sich die Person zu befinden glaubt. Die Stressanzeige soll dem Team-Führer als Indikator dafür dienen, wann ein Team-Mitglied in höchster Gefahr ist.

Die Anzahl der Gegner und die Nähe zu ihnen, beeinflussen den Stress-Pegel. Wenn die Gegner in der Nähe des Charakters Geräusche verursachen, steigt sein Stresspegel. Wenn sich das Team-Mitglied nicht länger in der Nähe seiner Gegner aufhält, sinkt sein Stress-Pegel.

ANMERKUNG – Ein Team-Mitglied muss nicht unbedingt einen Gegner sehen oder hören, um gestresst zu sein. Der Stress spiegelt den Instinkt und das Gespür für die Umgebung des Team-Mitglieds wieder.

FREEDOM: FIRST RESISTANCE SPIELEN

TOD UND SCHEITERN DER MISSION

Wenn Ihre Gesundheitsanzeige auf Null sinkt, sterben Sie und die Mission ist beendet. Der Verlust eines Team-Mitglieds bedeutet das Scheitern der Mission.

Es gibt auch noch andere Gründe für das Scheitern einer Mission. Beispielsweise, wenn Sie von einem Gegner gesehen werden oder es nicht schaffen eine Aufgabe in einer bestimmten Zeit zu lösen. Wenn Sie eine zeitkritische Mission ausführen, wird ein Timer angezeigt, der Ihnen die Restzeit angibt, die Ihnen für die Beendigung der Mission noch zur Verfügung steht.

Bedenken Sie, dass Sie das gesamte Team durch die Mission bringen müssen, um sie erfolgreich abzuschließen. Werfen Sie ein Auge auf die Charaktere, die sich nicht in Ihrer Nähe befinden, um sicherzustellen, dass Sie nicht aus dem Hinterhalt überfallen werden. Ein nicht gespielter Charakter wird sich im Angriffsfallen verteidigen, aber wenn Sie ihn steuern, kämpft er besser.

FREEDOM: FIRST RESISTANCE SPIELEN

ABSCHLUSS DER MISSION

Nachdem Sie eine Mission abgeschlossen haben, erscheint eine Nachricht über den Abschluss der Mission. Nach einer Videosequenz kehren Sie zurück zum Kampagnekarten-Bildschirm. Eine oder mehrere Missionsseiten sind auf der Karte hervorgehoben. Klicken Sie auf eine davon, um die entsprechende Missionsbeschreibung zu erhalten. Klicken Sie auf die Charakter-Portraits auf der rechten Seite, um weitere Informationen und Kommentare zur Mission zu erhalten. Sie können aus bis zu drei Missionen auswählen. Sie können nur eine Missionsseite gleichzeitig aufrufen, aber Sie können Ihre Wahl so lange ändern, bis sie auf Proceed [Fortfahren] klicken. Dadurch können Sie alle Kommentare der Charaktere und die Anmerkungen zu allen Auswahlmöglichkeiten anhören und auf Grund dieser Informationen Ihre Mission auswählen.

Wenn Sie auf Proceed [Fortfahren] klicken, kommen Sie auf den Ausrüstungsbildschirm, wo Sie Ihre(n) Charakter(e) für die nächste Aufgabe ausstatten. Wenn Sie Ihre(n) Charakter(e) ausgerüstet haben und Proceed [Fortfahren] anklicken, beginnt die Mission. Bedenken Sie, dass die Charaktere teilweise am gleichen Ort oder völlig verstreut im Level auftauchen können.

CREDITS

TEAM CREDITS:

FREEDOM: FIRST RESISTANCE

Angeregt durch Anne McCaffrey's Bestseller-Romane Freedom

PRODUZENTEN

Phil DeLuca
Jerry Heneghan
John Farnsworth

SPIELENTWURF

Richard Dansky – Chef-Designer
John Slaydon – Level-Autor
Brian Upton – Konzeptionelles Design
Team Maeve
Ellen Kiley – Dialog Redaktion
Tracey Fernandez Rysavy – Charakter-Design Berater
Doug Oglesby – Weiteres Charakter-Design

GESTALTUNGS-TEAM

Doug Oglesby – Leiter Art-Design
Tim Alexander – Leiter der Umgebungsgestaltung
Chris Wells – Leiter der Charakter-Gestaltung
Fab Bianchi – Texturen
Kareem Leggett – Level Gestaltung
Brian Reynolds – Level Gestaltung
Lucas Smith – Level Gestaltung
Jeff Wand – Charakter Gestaltung

WEITERE GESTALTUNG

David Rose – Interface Gestaltung
Jeremy Brown – Level Gestaltung
John Michel – Level Gestaltung
John Sonedecker – Level Gestaltung
Eric Armstrong – Charakter Gestaltung
Lee Harker – Charakter Gestaltung
Brett Briley – weitere Marketing Gestaltung
Chris Shy, Ronin Studios – Illustration und Grafik-Design
Chuck Wojtkiewicz – Konzeptionelle Gestaltung

CREDITS

FILMSEQUENZEN

Mike Cosner – Direktor Videosequenzen
2D-Illustrationen unterstützt durch Ronin Studios:
Christopher Shy – Gestalter

3D-Animation unterstützt durch das Creat Studio Production Team:
Daniel Prousline, Anton Petrov – Ausführende Produzenten
Avenir Sniatkov – Projekt Manager
Andrey Kravchuk – Art Direktor
Fedor Gilmutdinov – Drehbuchgestaltung
Vitaly Anikin – Produktionsgestalter
Anton Lomakin – SFX
Sergey Boginski, Anton Oparin, Alexander Myalo – Animatoren
Vova Tchernish, Yuri Tchernish, Blagoy Borisov, Pavel Rostovtsev, Dmitry Astahov – Modellierer
Dmitry Kholodov – Lichtgestaltung
Olga Cheremisova – Komposition
Stanislav Volodarsky – Forschung & Entwicklung

INGENIEUR-TEAM

Christopher L. Port – Leitender Ingenieur
Victor Brueggemann – Ingenieur
Erik Erikson – Ingenieur
Robert Hunt – Ingenieur
Sam Kalat – Ingenieur
Joe Sauder – Ingenieur
Jon Owen – Ingenieur
Rick Campbell – Ingenieur
Peter McMurray – Ingenieur
Jay Thrash – Ingenieur
Jeff Wesevich – Ingenieur

WEITERE INGENIEURE

Phillip Hebert – Ingenieur
Curtis Smith – Ingenieur
Marcus Nordenstam – Ingenieur
David Weinstein – Ingenieur

QUALITÄTSSICHERUNG

Paula Giordana – Leitende Qualitätssicherungs-Analyse
Ken Turner – leitender Tester

CREDITS

Brad Berrier – Tester
Juliet Bishop – Tester
Christopher Curry – Tester
Ormando Harris – Tester
Dan Mowrey – Tester

WEITERE TESTER

Derek Earwood – Qualitätssicherungs-Analyse
Gary Stelmack – Qualitätssicherungs-Analyse

SOUNDELUX CREW

Sound Supervisor – Dutch Hill
Sound-Gestaltung und -Redaktion – Bryan Bowen, Peter Zinda,
Bryan Celano, Glynnna Grimala
VO Ingenieur – Bryan Celano
Musik-Komposition – Mikael Sandgren, Bill Brown
Produzent – Becky Allen
VO Koordination – Amanda Wyatt
Asset-Manager – Glynnna Grimala

FREEDOM CHARAKTER STIMMEN

Yeni Alvarez – Angel
Kevin Killebrew – Jimmy, Zingdal Cat, Bill PK
Damon Pampolina – Leo, Catteni, Jerry Zombie
Lynne Maclean – Claire, Sara, Cassandra
Arthur Burghardt – Zared, Oq, Porter PK
Dave Thomas – Vickers, Pieter PK, Rodney
Dani Thompson – Miriam, Sharon, Romona
Murphy Dunne – Seamus, Peacekeeper, Carlos Coll
Lisa Lynch – Lily
Carol Bach y Rita – Susan, Rosa, Patricia PK
Mone Walton – Feebs, Female Zombie
Nick Jameson – Thon, Peter PK, Perry PK, Bob
Phil Proctor – Parkington, Al, Semyon, Ramon
James Horan – Crazzy Larry, Zombie1, Paul PK, Doug Zombie
Elliot Woods – Reggie RF, Zombie Tim, Roger, Catteni

HANDBUCH

Deke Waters, Richard Dansky – Text der Bedienungsanleitung
Poe, Nevermore Studios – Design der Bedienungsanleitung

CREDITS

RED STORM ENTERTAINMENT

www.redstorm.com

RED STORM ENTERTAINMENT CREDITS:

Mike Lomas: VP, Produktentwicklung
Kevin Perry: Design Direktor
Todd Lewis: Engineering Direktor
Elizabeth Loverso: Direktor der Produktentwicklung
John Farnsworth: Studio Direktor
Steve Reid: Director für kreatives Design
Brian Upton: Leiter Spieldesigns
Carson Brice: Marketing-Direktor
Wendy Beasley: Senior Marketing Manager
Charles Holtzclaw: Produkt Marketing Manager
Marcus Beer: Produkt Marketing Manager
Cassie Vogel: PR Manager
April Jones: PR Koordinator
Mur Lafferty: Internet Manager
Ruth Chaloner: Operations Manager Europa
Michelle Benson: Human Resources
Stuart White: Direktor der Qualitätskontrolle
Deke Waters: Leiter Technischer Support
Franklin Crawford IV, Trent Giardino: Technischer Support
Scott Reid: Studio-Koordinator

UBI SOFT CREDITS :

Marketing Direktor (Europa): Laurence Buisson-Nollent
Group Manager (Europa): Axelle Verny
Brand Manager (Europa): Cedrick Delmas
Lokale Marketing Managers : Jim Hill
Delphine Delsalle
Michael Thielmann
Tim Todtenhaupt
Marcel Keij
Vera Shah
Antonio Rabanera
Valeria Lodeserto
Soren Lass
Vanessa Leclercq

TECHNISCHE UNTERSTÜZUNG

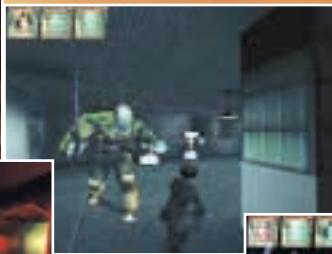
Sie kommen an einer bestimmten Stelle einfach nicht weiter? Unsere Tipps und Tricks-Spiele-Hotline steht Ihnen täglich von 8:00 – 24:00 unter folgender Nummer zur Verfügung: 0190-88241210 (3,63 DM / Minute).

Für alle technischen Fragen (Installation, etc.) hilft Ihnen gerne unser technisches Support-Team. Es steht Ihnen von Mo-Fr von 9:00 – 19:00 unter folgender Nummer zur Verfügung: 01805-554938 (DM 0,24 / Minute).

Für eine schnelle Antwort halten Sie bitte folgende Informationen bereit:

- 1.) Kategorie und Wortlaut der Fehlermeldung
- 2.) Technische Konfiguration Ihrer Hardware: Hersteller, Typ und Taktfrequenz des Prozessors, Grafikkartentyp, RAM, Festplattenspeicher, Geschwindigkeit des CD-ROMs, Soundkartentyp, Art des Netzwerkes, Modemtyp.

Natürlich sollten Sie sich bei Ihrem Anruf möglichst in der Nähe Ihres Computers aufhalten.



2000 Aerial Center
Suite 110
Morrisville, NC 27560
www.redstorm.com