

M A R T I A N G O T H I C U N I F I C A T I O N

ÜBERLEBENSHANDBUCH



INHALTSVERZEICHNIS

Anforderungen an das Computersystem	39
Installieren	40
Deinstallieren	40
Starten des Spiels	41
Die Kurzreferenz	42
Was bisher geschah	43
Ihr Einsatz beginnt hier	44
Optionen	44
Speichern / Laden Ihrer Fortschritte	44
Der Inventarbildschirm	45
Wesentliche Daten der Spielfigur	46
Vakuumpfeifen	47
Computersystem	47
Einsatzinformationen	49
Problemlösung	50
Technischer Kundendienst	51
Adressenspielelösungen	52

ANFORDERUNGEN AN DAS COMPUTERSYSTEM

Nachfolgend finden Sie Angaben zu den minimalen und empfohlenen Systemspezifikationen für Martian Gothic: Unification:

Systemanforderungen:	Minimale Spezifikation:	Empfohlene Spezifikation:
Betriebssystem	WINDOWS 95/98	WINDOWS 95/98
Prozessorgeschwindigkeit	266 MHz (Pentium II oder gleichwertiger Prozessor)	500 MHz
RAM	32MB	64MB
Grafik-/Videokarte	100 % DirectX-kompatible 3D-Beschleunigerkarte mit 4 MB	100 % DirectX-kompatible 3D-Beschleunigerkarte mit 16 MB
Soundkarte	Alle 100 % DirectX-kompatiblen SoundBlaster Live- oder Aureal A3D-Karte	Alle 100 % DirectX-kompatiblen
Festplattenspeicher	450 MB (unkomprimiert)	700 MB (unkomprimiert)
CD-ROM-Laufwerk	4-fach	4-fach
DirectX	DirectX 7 (auf der Spiele-CD enthalten)	DirectX 7 (auf der Spiele-CD enthalten)

Wir unterstützen Sie, wann und wo immer möglich, damit Sie das meiste aus Martian Gothic: Unification herausholen können, wir sind jedoch nicht in der Lage, Hardwaresupport anzubieten. Wenden Sie sich bei Problemen oder Fragen in Bezug auf Ihren Computer an die technische Supportabteilung des Computerherstellers.

M A R T I A N G O T H I C U N I F I C A T I O N

INSTALLIEREN

1. Martian Gothic: Unification sollte über die Autorun-Funktion gestartet werden (d.h. automatisch starten), wenn Sie die Spiele-CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk einlegen (sowie die CD-ROM-Schublade geschlossen haben). Falls nicht, starten Sie den Windows Explorer auf Ihrem Rechner; wählen Sie die Laufwerkskennung für Ihr CD-ROM-Laufwerk, und doppelklicken Sie auf die Datei SETUP.EXE im Dateimenü der CD.
2. Nachdem Sie die Lizenzvereinbarung akzeptiert haben, erscheint der Installationsbildschirm des Spiels, und Sie werden aufgefordert, die Sprache für das zu installierende Spiel auszuwählen. Wählen Sie die gewünschte Sprache.
3. Wählen Sie Laufwerk und Verzeichnis, in das das Spiel installiert werden soll. Das Standardziel lautet C:\PROGRAMME\TALONSOFT\MARTIAN GOTHIC. Sie können dieses Ziel bestätigen oder stattdessen einen anderen Speicherort durch Eingabe eines neuen Ziels festlegen.
4. Daraufhin wird das Spiel installiert. Nach Abschluss der Installation erscheint die Frage, ob Sie einen Text mit aktuellsten Hinweisen anzeigen möchten, die erst nach Drucklegung des Handbuchs bekannt wurden (diese Datei finden Sie auch auf der CD mit der Bezeichnung README.TXT). Sie werden außerdem auf Shortcuts hingewiesen, die während der Installation auf dem Desktop installiert wurden sowie die TALONSOFT-Option im Menü PROGRAMME, das Sie unter dem Windows-START finden.
5. Anschließend werden Sie gefragt, ob Sie DirectX installieren wollen. Wählen Sie JA, es sei denn, Sie sind sicher, dass bereits die richtige Version auf Ihrem Rechner installiert wurde. Ohne DirectX lässt sich das Spiel nicht ausführen. Im Zweifelsfall sollten Sie das Programm ausführen, da nur dann die Option „DirectX neuinstallieren“ erscheint, wenn sich bereits dieselbe Version auf Ihrem Rechner befindet.

DEINSTALLIEREN

Führen Sie die folgenden Schritte aus, wenn Sie, aus welchem Grund auch immer, Martian Gothic: Unification von Ihrem Rechner entfernen wollen:

1. Klicken Sie auf die START-Schaltfläche auf dem Windows Desktop, öffnen Sie das Menü EINSTELLUNGEN, wählen Sie SYSTEMSTEUERUNG, und klicken Sie anschließend auf das Symbol SOFTWARE. Klicken Sie in der Programmliste auf den Eintrag MARTIAN GOTHIC.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche HINZUFÜGEN/ENTFERNEN. Sie werden aufgefordert, Ihre Anweisung zu bestätigen und nach Abschluss der Deinstallation eventuell darüber informiert, dass einige installierte Elemente nicht entfernt werden konnten. Darüber hinaus werden Sie gefragt, ob während der Deinstallation auch gespeicherte Spielstände oder hinzugefügte Daten gelöscht werden sollen.

STARTEN DES SPIELS

Nachdem Sie das Spiel installiert und sich die Martian Gothic: Unification-CD im CD-ROM-Laufwerk befindet, können Sie das Spiel auf verschiedene Möglichkeiten starten. Falls Sie gerade die Martian Gothic: Unification-CD in das Laufwerk eingelegt haben, wird dank der Autorun-Funktion ein kleines Menü mit drei Auswahlmöglichkeiten aufgerufen:



SPIELEN	Martian Gothic: Unification spielen
DEINSTALLIEREN	Entfernt Martian Gothic: Unification von Ihrem Rechner
BEENDEN	Beendet dieses Programm
GERÄT	Darüber hinaus wird der Treiber für die Grafikkarte angezeigt, den Martian Gothic: Unification erkannt hat und benutzen wird. Alternative Treiber finden Sie im Dropdown-Menü. Ändern Sie diese Einstellung, wenn Sie glauben, dass Sie eine bessere Treiberoption gefunden haben. Falls kein Gerätetreiber angezeigt wird, sollten Sie das Spiel zusammen mit DirectX neu installieren. Sorgen Sie dabei außerdem dafür, dass die aktuellsten Treiber für Ihre Grafikkarte auf dem Rechner installiert werden.
MIT UNTERTITELN	Martian Gothic: Unification sollte eigentlich ohne Untertitel gespielt werden. Wenn Sie jedoch die Untertitel sehen wollen, aktivieren Sie bitte dieses Feld.

Sollte dieses Menü nicht auf Ihrem Rechner angezeigt werden (weil Ihr System nicht für 'Autorun' konfiguriert wurde), können Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf das Martian Gothic: Unification-Symbol auf dem Desktop starten. Alternativ können Sie auch das START-Menü öffnen, anschließend die Option PROGRAMME, dann den Eintrag TALONSOFT und schließlich MARTIAN GOTHIC wählen.

DIE KURZREFERENZ

Sie haben die Möglichkeit, die Steuerung in Martian Gothic: Unification anzupassen (siehe 'Steuerung' im Abschnitt OPTIONEN), an dieser Stelle beschreiben wir jedoch die Standardsteuerung. Es ist empfehlenswert, eine Kopie von dieser Seite anzufertigen, damit Sie die Informationen immer bereit haben:

AKTION	TASTATURSTEUERUNG	JOYPAD-STEUERUNG MIT ACHT TASTEN
SPIELFIGUR WECHSELN	TAB	
GEHEN	PFEILTASTEN	D-PAD
INTERAKTION / AKTION	EINGABETASTE	KNOPF 1
INVENTAR (PAUSE)	'I' ODER F4 (MIT DIESER TASTE UNTERBRECHEN SIE AUCH DAS SPIEL)	
RENNEN	STRG-LINKS +	KNOPF 2
KAMPFMODUS (IN DIESEM MODUS SIND KEINE 'INTERAKTIONEN' MÖGLICH)	LEERTASTE	
TRETEN	LEERTASTE (UNBEWAFFNET) ODER STRG-RECHTS (IM KAMPFMODUS, WENN DIE MUNITION VERBRAUCHT IST)	KNOPF 3 (SIE KÖNNEN DIESEN TRITT AUCH EINSETZEN, WENN IHNEN IM KAMPFMODUS DIE MUNITION AUSGEGANGEN IST.)
FEUERN	EINGABETASTE (IM KAMPFMODUS)	KNOPF 1 (IM KAMPFMODUS)
NACH UNTEN FEUERN	STRG-RECHTS (IM KAMPFMODUS)	AB UND KNOPF 1
GRAPPLE BREAK	SCHNELLES, ABWECHSELNDES DRÜCKEN DER LINKEN UND RECHTEN PFEILTASTEN	SCHNELLES 'WACKELN' ZWISCHEN LINKS UND RECHTS AUF DEM D-PAD
SPRUNG ZUR SEITE	STRG-LINKS + LINKE UND RECHTE PFEILTASTEN, GEFOLGT VOM LOSLASSEN DER ENTSPRECHENDEN PFEILTASTE, FÜR DIE RICHTUNG, AUS DER SIE WEG SPRINGEN WOLLEN	
SCHNELLER WECHSEL ZU KARNE	F1	
SCHNELLER WECHSEL ZU KENZO	F2	
SCHNELLER WECHSEL ZU MATLOCK	F3	
IM INVENTAR NAVIGIEREN	PFEILTASTEN	D-PAD
INVENTARELEMENTE BENÜTZEN	EINGABETASTE	KNOPF 1
SCREENSHOT ANFERTIGEN	F9	
ZUM HAUPTMENÜ VERLASSEN / AKTUELLEN BILDSCHIRM SCHLIESSEN	ESC	

WAS BISHER GESCHAH

- 11.000 VOR DER ZEITRECHNUNG:

Ein Meteorit vom Mars schlägt in der antarktischen Eiswüste ein.
- 1984:

Ein Meteorit vom Mars wird in der Antarktis entdeckt und erhält die Bezeichnung ALH 84001
- 1996:

Ein Sprecher der NASA berichtet, dass man außerirdische Mikrofossilien im ALH 84001 gefunden habe.
- 2009:

Die erste bemannte Mission zum Mars. Einrichtung der Basis Vita I mit dem Auftrag, bakteriologisches Leben auf dem Mars zu erforschen.
8. AUGUST 2018:

Die letzte Nachricht von der Basis Vita I:
"Wenn Sie ein bemanntes Raumschiff schicken, warnen Sie die Crew - Alleine bleiben. Am Leben bleiben."

Nach dieser Übertragung:	Funkstille.
Die Bedeutung dieser offensichtlich in Panik geäußerten Nachricht:	Unbekannt
Grund für die Funkstille:	Unbekannt
Das Schicksal der Vita-Basis:	Unbekannt

17. JUNI 2019: EIN TÖDLICHES SPIEL BEGINNT...

Ein dreiköpfiges Untersuchungsteam landet auf dem Mars und betritt die heruntergekommene Vita I-Basis. Jeder Teilnehmer wählt als Eintrittspunkt eine andere Luftschleuse, gemäß der zweiten Einsatzdirektive: 'Bleibt allein'. Die Auswirkungen einer bakteriologischen Epidemie sind das schlimmste Szenario, das sie sich vorstellen können. Doch ihre bösesten Alpträume werden wahr, als sie dem schrecklichen Geheimnis der Marsbasis auf die Spur gekommen sind...

**WENN EINER STIRBT, STERBEN ALLE.
ABER AM ENDE KÖNNEN NUR ZWEI ÜBERLEBEN.**

IHR EINSATZ BEGINNT HIER

Das Hauptmenü des Spiels besteht aus vier Auswahlmöglichkeiten:



NEUES SPIEL

Startet ein neues Spiel von Martian Gothic: Unification.

SPIEL LADEN

Mit diesem Befehl können Sie einen zuvor gespeicherten Spielstand weiterspielen.

OPTIONEN

Mit dieser Option zeigen Sie die Spielsteuerung sowie das Setup an oder nehmen Änderungen vor.

BEENDEN

Sie beenden Martian Gothic: Unification und kehren zu Windows zurück.

OPTIONEN

STEUERUNG

Im oberen Bildschirmbereich werden die Standardtasten für die Steuerung eingeblendet. Es handelt sich dabei um dieselben Tasten, die Sie bereits zuvor in der Kurzreferenz kennen gelernt haben. Um die Steuerung zu ändern, bewegen Sie die Auswahlmarkierung mit den Pfeiltasten hoch oder runter und drücken die 'Eingabetaste', um die Auswahl vorzunehmen. Drücken Sie nun die Taste, die Sie dieser Funktion zuweisen möchten. Die Änderung wird daraufhin gespeichert. Achten Sie darauf, dass Sie zur Spielsteuerung keine Windows-Funktionstasten wählen oder dieselbe Taste mehreren Steuerungen zuweisen.

UNTERTITEL

Martian Gothic: Unification sollte eigentlich ohne Untertitel gespielt werden. Mit dieser Option schalten Sie die Untertitel ein oder aus.

GAMMA

Martian Gothic: Unification sollte in einem schwach beleuchteten Raum auf einem Monitor mit normaler Helligkeitseinstellung gespielt werden. Mit Hilfe der Gamma-Einstellung können Sie die Bildschirmdarstellung und in der Folge, die Atmosphäre des Spiels ändern. Sie können mit dieser Einstellung experimentieren, wenn Sie das Spiel zum ersten Mals benutzen.

SPEICHERN / LADEN IHRER FORTSCHRITTE

SPEICHERN

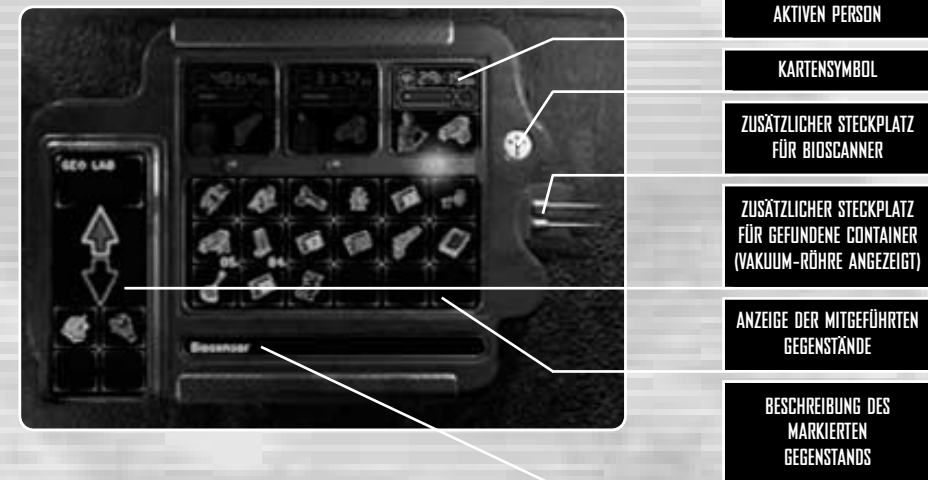
Sie können Ihre Fortschritte nur speichern, während Sie sich im Spiel aufhalten. Dazu müssen Sie Vita I erforschen und das Computersystem der Basis finden. Nachdem es Ihnen gelungen ist, Zugang zum Computersystem zu erhalten, finden Sie ein Verzeichnis mit der Bezeichnung 'Martian Mayhem'. Tragen Sie sich hier ein, und speichern Sie Ihre Fortschritte an einer freien Speicherstelle für Spielstände. Sind keine freien Speicherstellen verfügbar, müssen Sie einen anderen Computer finden!

LADEN

Um einen Spielstand zu laden, wählen Sie einfach den Eintrag 'Gespeichertes Spiel laden' im Hauptmenü.

DER INVENTARBILDSCHIRM

Wenn Sie sich im Spiel befinden, drücken Sie entweder 'I' oder 'F4', um den Inventarbildschirm zu öffnen. Auf diesem Bildschirm haben Sie Zugriff auf alle Objekte, die Sie zurzeit tragen. Darüber hinaus werden Ihre vitalen Daten angezeigt. Um die Daten aller drei Spielfiguren anzuzeigen, drücken Sie jeweils die 'Tab'-Taste, um zwischen den Figuren zu wechseln. Auf der linken Bildschirmseite werden die Objekte angezeigt, die zurzeit untersucht werden (z. B. Vakuumröhren, Speicherluken, Taschen auf Körpern). Mit Hilfe des Kartensymbols auf der rechten Seite können Sie eine geheime Karte der Basis anzeigen. Auf der rechten Seite befindet sich ein Steckplatz für die Bioscanner-Anzeige (nachdem Sie diese gefunden und zum ersten Mal eingesetzt haben).



INVENTAROBJEKTE

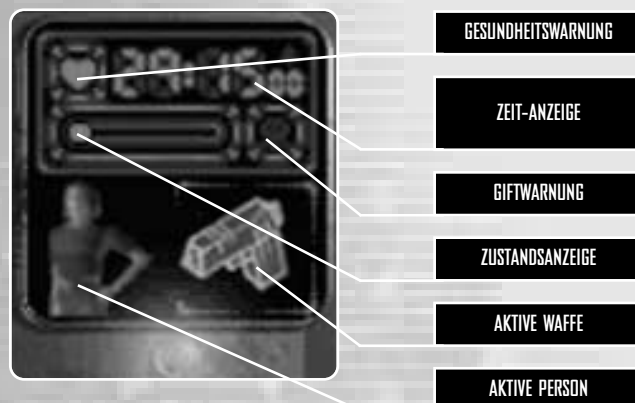
Objekte, die Sie während der Erforschung der Basis gesammelt haben, werden über das Inventar angezeigt. Sie können über die meisten Gegenstände weitere Informationen ermitteln. Markieren Sie dazu zunächst mit den Pfeiltasten den Gegenstand, und drücken Sie dann die 'Eingabetaste'. Daraufhin erscheint ein Menü in der oberen linken Bildschirmecke, in dem Sie gefragt werden, was Sie mit dem Objekt vorhaben:

UNTERSUCHEN: Falls möglich, erhalten Sie eine kurze Beschreibung des Objekts und eventuell einen Hinweis auf seinen potentiellen Einsatzzweck.

BENUTZEN: Damit benutzen Sie das gewählte Objekt.

OBJEKTE PLATZIEREN: Wenn Sie den Befehl 'Benutzen' auf ein Objekt mit Speicherplatz anwenden, wird der Inhalt des Behälters (falls vorhanden) in der unteren linken Bildschirmecke angezeigt. Sie können Objekte aus Behältern oder in Behälter übertragen. Wählen Sie dazu das Zielobjekt, drücken Sie die 'Eingabetaste', und wählen Sie dann die Option 'X in Y platzieren' in der oberen linken Ecke.

WESENTLICHE DATEN DER SPIELFIGUR



GESUNDHEIT

Ganz oben in der Inventaranzeige sehen Sie eine Uhr mit den wesentlichen statistischen Angaben der Spielfigur. Oben auf der Anzeige befindet sich die Uhrzeit und darunter der Energiestatus der Figur. Bei jedem Angriff, egal ob physikalisch oder auf eine andere Art, nimmt dieses Energieniveau ab.

GIFT

Rechts neben dem Gesundheitsbalken befindet sich die Giftanzeige. Sollte Ihre Spielfigur durch irgendwas vergiftet werden, dann wird der Grad der Vergiftung hier angezeigt. Sobald der Totenschädel und die zwei gekreuzten Knochen blinken, wissen Sie, dass Ihre Spielfigur in ernststen Schwierigkeiten ist. Wenn Sie kein Gegengift gespritzt und noch keine Hilfe gefunden haben (einen Arzt könnten Sie hier sehr gut gebrauchen!), wird Ihre Spielfigur sterben.

WAFFENEINSATZ

Um eine Waffe aus dem Inventar zu benutzen, markieren Sie sie einfach, drücken die 'Eingabetaste' und wählen anschließend den Befehl 'Benutzen'. Die Waffe wird anschließend zusammen mit der geladenen Munition in der Anzeige der wesentlichen Daten der Spielfigur im oberen Teil des Bildschirms abgebildet. Waffen lassen sich schnell nachladen. Wenden Sie dazu entweder den Befehl 'Benutzen' auf gefundene Munition für diese Waffe an, oder markieren Sie die Waffe im Anzeigebereich der wesentlichen Daten und drücken anschließend die 'Eingabetaste'. Ihre Spielfigur wird daraufhin automatisch die Waffen nachladen, vorausgesetzt, sie besitzt die entsprechende Munition. Sorgen Sie möglichst dafür, dass Ihre Spielfigur immer ausreichend Munition zur Verfügung hat und dass die Waffe gespannt und einsatzbereit ist.

KARTE

Wählen Sie als Orientierungshilfe das Kartensymbol. Die Farben der Türmarken werden hier ebenso angezeigt, damit Sie auf einen Blick sehen können, in welche Richtung Sie gehen müssen. Außerdem werden Sie darüber informiert, welche Türen der Basis den farbigen Marken entsprechen, die sich in Ihrem Inventar befinden und die sich mit diesen Marken öffnen lassen.

BIOSCANNER

Wenn Sie einen Bioscanner finden und einsetzen, sind Sie in der Lage, menschliche Gehirnaktivitäten in Ihrer Umgebung anzuzeigen. Diese Anzeige arbeitet mit einem Echozeichen, das die relative Position von erkannten Objekten zurückgibt und seine Farbe als Entfernungsindikation ändert, wie nachfolgend beschrieben:

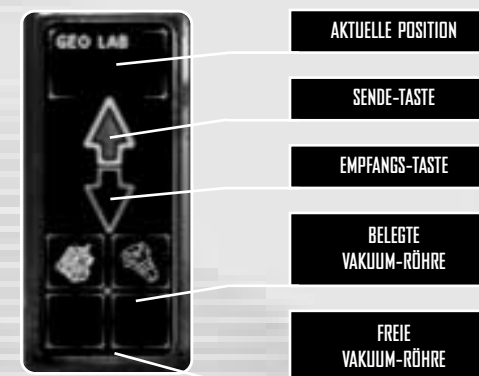
Gelb = Sicher

Rot = Kritisch

Verwenden Sie den Bioscanner, um Ihr zweites Einsatzziel zu erfüllen 'BLEIBT ALLEINE. BLEIBT AM LEBEN'. Setzen Sie den Bioscanner mit Bedacht ein, da seine Lebensdauer, wie die Ihre, nicht ewig ist.

VAKUUMRÖHREN

Wenn Sie an ein Vakuumröhren-Terminal kommen, können Sie ihn zum Verwenden von Gegenständen innerhalb der Basis nutzen. Greifen Sie mit der Vakuumröhre auf die Inventar-Schnittstelle zu, um Gegenstände zwischen den drei Spielfiguren auszutauschen, und sie so in die Lage zu versetzen, als Team zusammen zu arbeiten und gemeinsam die Schwierigkeiten des Einsatzes zu lösen. Bis zu vier Objekte können gleichzeitig im System platziert und anschließend gesendet oder empfangen werden. Markieren Sie dazu den nach oben (senden) oder nach unten (empfangen) weisenden Pfeil, und drücken Sie die 'Eingabetaste'. Wenn sich mehrere Spielfiguren an Vakuumröhren befinden, können Sie so nahtlos Gegenstände zwischen den Teilnehmern austauschen. Nutzen Sie dazu die Inventarsteuerung der Vakuumröhre, und drücken Sie auf die 'Tab'-Taste (Spielfigur wechseln).



COMPUTERSYSTEM

Der Zugriff auf einen Basiscomputer ermöglicht den Zugang zu mehreren Optionen:



UNEINGESCHRÄNKT

Allgemeine Informationen zum Vita-Projekt und den Forschungen der Mitarbeiter.

EINGESCHRÄNKT

Ein mit Kennwort geschützter Bereich mit vertraulichen Informationen.

LOKAL

Hier befinden sich wesentliche Audioaufzeichnungen sowie die gespeicherten Daten. Hören Sie sich die Aufzeichnungen an. Sie finden dort die Gründe für die Installation der Enigma-Mission. Lesen Sie die lokalen Speichereinträge mit Hinweisen auf fehlende oder noch nicht entdeckte Gegenstände, die sich in den vielen Vakuumröhren der Basis und in den Lagerräumen befinden.

ANDERE

Wenn Sie sich neben bestimmten Konsolen befinden (z. B. beim 'Steinschneider' im Geolabor; siehe Abbildung oben), wird ein Symbol für die lokale Steuerung eingeblendet. Mit Hilfe der Schalter der lokalen Steuerung verwenden Sie diese Werkzeuge.



Martian Mayhem II (es gab kein Martian Mayhem I) wird allgemein als das schlechteste jemals entwickelte Computerspiel angesehen. Es wurde von Bull Bellow Productions in Zusammenarbeit mit Babelophony Inc., die für die 'experimentelle' Musik und die Sounds verantwortlich sind, entwickelt. Das Spiel, mit dessen Entwicklung bereits 1998 begonnen wurde, benötigte fast 20 Jahre, um endlich im Dezember 2017 in den Verkaufsregalen zu stehen. Dank der unbegreiflichen Geschichte, der unmöglichen Rätsel und der grauerregenden Leistung der Screenfiguren erreichte das Spiel vom Start weg Kultstatus. Viele Mitglieder der Vita I-Besatzung spielten in ihrer Freizeit Martian Mayhem auf den Computern der Basis. Neben der Begeisterung für diese grottenschlechte Scheußlichkeit in jedem weiteren Level wurden die Spieler durch einen nicht zu verachtenden Suchtfaktor dazu getrieben, dem nicht erreichbaren Finale immer näher zu kommen.

Sie können Ihre Fortschritte nur speichern, während Sie sich im Spiel aufhalten. Dazu müssen Sie Vita I erforschen und das Computersystem der Basis finden. Nachdem es Ihnen gelungen ist, Zugang zu erhalten, finden Sie ein Verzeichnis mit der Bezeichnung 'Martian Mayhem'. Tragen Sie sich hier ein, und speichern Sie Ihre Fortschritte an einer freien Speicherstelle für Spielstände. Sind keine freien Speicherstellen verfügbar, müssen Sie einen anderen Computer finden!

EINSATZINFORMATIONEN

MOOD

Mood ist das Nervenzentrum der Basis und eine entscheidende Informationsquelle. Mit Hilfe der so genannten 'Infonets'-Technik, bei der eine Verbindung zwischen der Psyche eines Team-Mitglieds und des Computersystems aufgebaut wird, können Sie u.U. für das Gelingen der Mission wesentliche Daten ermitteln. Die Infonetz bedient sich einer semirealen-Schnittstelle, mit deren Hilfe Kenzo Zugriff auf Mood erhält und Abfragen in ihren Wissensdatenbanken durchführen kann. Kenzo ist kein normaler 'Infonetzer', und er ist schon seit geraumer Zeit ganz erpicht darauf, mit Mood zusammenzukommen.

WAFFEN

Das es sich bei diesem Einsatz mehr um die Ermittlung von Fakten handelt, gehören Waffen nicht zu Ihrer Standardausrüstung. Wenn Sie die Basis untersuchen, werden Sie schon bald alle Mittel finden, um diesen Auftrag zu erfüllen. Unterschiedliche Waffen haben verschiedene Feuergeschwindigkeiten und Durchschlagskräfte. Deshalb sollten Sie dafür sorgen, dass die Spielfigur, die die meisten Herausforderungen meistern muss, auch entsprechend ausgerüstet ist. Vermeiden Sie Situationen, in denen Sie versehentlich auf eins Ihrer Team-Mitglieder feuern, die Kugeln können genauso leicht Freunde wie Feinde töten. Die Psionara ist eine Einmann-Waffe.

MUNITION

Sie sollten gefundene Munition unter ihren Team-Mitgliedern aufteilen, damit so sichergestellt ist, dass sich alle jederzeit schützen können. Durchsuchen Sie die Untoten und die Lagerbereiche. Manchmal bringt es etwas, einen Untoten mehrmals zu durchsuchen.

ID-MARKEN

Türen lassen sich mit entsprechend farbigen Marken öffnen. Nachdem eins Ihrer Team-Mitglieder eine Tür geöffnet hat, bleibt sie weiterhin für alle anderen offen. Elektronische Marken, die am Handgelenk getragen werden, können überall in der Basis sowie am Körper der untoten Besatzungsmitglieder gefunden werden. Wenn Sie zu irgendeinem Zeitpunkt im Spiel nicht mehr weiterwissen, sollten Sie den Inhalt Ihres Inventars überprüfen. Vielleicht besitzen Sie ja noch nicht benutzte Türmarken. Mit Hilfe der Karte finden Sie die Lage von Türen in der Farbe einer bestimmten Marke.

FEINDE

Behalten Sie Ihre Spielfiguren immer genau im Auge. Einmal besiegte Untote haben die unangenehme Eigenschaft, wieder und wieder aufzuerstehen...

Lernen Sie die verschiedenen Gegnertypen auseinander zu halten, und versuchen Sie die unterschiedlichen Angriffstile vorauszuahnen. Nutzen Sie eine Kombination aus Bewegungen und Schüssen, um Ihren Gegnern ein schwieriges Ziel zu bieten.

SUCHEN

Wenn eine Ihrer Spielfiguren stehen bleibt und nicht im Kampfmodus ist, wird das UNTERSUCHEN-Symbol angezeigt, vorausgesetzt, es befindet sich ein geeignetes Objekt in Reichweite. Drücken Sie einfach die 'Eingabetaste'. Daraufhin erscheint in der oberen linken Bildschirmecke ein Menü mit mehreren Optionen.

TEAMWORK

Wenn Sie nicht mehr weiterwissen, lassen Sie die gefundenen Gegenstände von allen Team-Mitgliedern untersuchen. Jede Spielfigur hat ihre eigenen Fähigkeiten und ist u.U. in der Lage, wichtige Hinweise zu finden. Denken Sie dabei auch daran, Objekte untereinander mit Hilfe der Vakuumröhren und Lagerbereiche auszutauschen.

PROBLEMLÖSUNG

Bei technischen Schwierigkeiten mit dem Spiel sollten Sie überprüfen, ob Ihr Rechner die minimalen Systemspezifikationen erfüllt. Lesen Sie außerdem die Versionshinweise in der Datei README.TXT sowie die nachfolgenden Angaben, bevor Sie sich an den Kundendienst wenden:

- HINWEIS 1:** Bitte schalten Sie vor dem Spielen sämtliche Energiesparfunktionen ab, denn diese können Probleme verursachen.
- HINWEIS 2:** Einige wenige Tastaturmodelle sind nicht in der Lage, mehrere gleichzeitige Tasteneingaben zu registrieren und verhindern so bestimmte Aktionen der Spielfigur. Wir empfehlen dann die Verwendung eines Joypads.
- PROBLEM:** **DAS SPIEL LÄUFT VIEL LANGSAMER ALS ERWARTET.**
ANTWORT 1: Das Spiel schaltet normalerweise automatisch in den 16-Bit-Farbmodus. Wenn dies jedoch nicht gelingt, läuft es sehr langsam. Vergewissern Sie sich, dass Sie in den Anzeigeeinstellungen von Windows den 16-Bit-Farbmodus aktiviert haben.
ANTWORT 2: Vergewissern Sie sich, dass die aktuelle Version von DirectX sowie die letzten von Microsoft zertifizierten Treiber für alle Hardwarekomponenten auf Ihrem Rechner installiert sind.
ANTWORT 3: Vergewissern Sie sich, dass nicht zwei Virens Scanner auf Ihrem Rechner installiert sind. Zwei Virens Scanner (und Martian Gothic: Unification) verlangsamen Ihren Rechner beträchtlich.
- PROBLEM:** **TEXT WIRD NICHT RICHTIG ANGEZEIGT - ER ERSCHEINT SCHWARZ / UNLESERLICH.**
ANTWORT: Dabei handelt es sich um ein Problem mit dem Grafikkartentreiber. Bitte vergewissern Sie sich, dass auf Ihrem Rechner die aktuellsten von Microsoft zertifizierten Treiber für die Hardware installiert sind.
- PROBLEM:** **DIE SOUNDWIEDERGABE IST VERZERRT ODER NICHT ZUVERLÄSSIG.**
ANTWORT 1: Wenn Sie das Spiel vollständig installiert haben, sollten Sie zunächst Ihre Festplatte(n) defragmentieren, um sicherzustellen, dass die Soundwiedergabe so flüssig wie möglich erfolgt. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbole für die Festplatte, wählen Sie 'Eigenschaften', und wählen Sie anschließend 'Extras'. Klicken Sie auf 'Jetzt optimieren'. Der Defragmentierungsprozess wird daraufhin in Gang gesetzt.
ANTWORT 2: Martian Gothic: Unification verwendet automatisch die beste Hardware, die das Programm ermittelt. Dazu gehören die Hardware-Funktionen von SoundBlaster Live! EAX und Aureal A3D. Bitte sorgen Sie dafür, dass auf Ihrem Rechner die aktuellsten von Microsoft zertifizierten Treiber installiert sind. Sollten Sie eine Soundkarte besitzen, die auf C-Media basiert, dann haben Sie jetzt ein Problem, denn es gibt keine Treiber, die effektiv mit Windows 9x zusammenarbeiten. Das Modell 8330 hat jedoch zwei Geräte (WSS und SB16). Egal in welchem Modus Sie sich gerade befinden, versuchen Sie in den anderen zu wechseln!
- PROBLEM:** **DAS SPIEL WIRD NICHT ANGEZEIGT.**
ANTWORT 1: Starten Sie den Rechner neu.
ANTWORT 2: Versuchen Sie eine Neuinstallation des Spiels.
ANTWORT 3: Vergewissern Sie sich, dass kein NetMeeting 3 (oder eine andere Version) läuft, da dieses Programm verhindert, dass DirectX-Programme im Vollbildmodus angezeigt werden.
ANTWORT 4: Vergewissern Sie sich, dass der freie Festplattenspeicherplatz ausreicht.
- PROBLEM:** **WENN ICH MIT ALT-TAB ZWISCHEN PROGRAMMEN UMWECHSELE, SCHEINT DAS SPIEL DADURCH BEEINTRÄCHTIGT ZU WERDEN.**
ANTWORT: Verwenden Sie nicht die Funktion Alt-Tab!

TECHNISCHER KUNDENDIENST

Alle Anstrengungen wurden unternommen, dass Produkt so kompatibel mit der aktuellen Hardware wie möglich zu machen. Wenn bei Ihnen jedoch Probleme mit einem unserer Titel auftreten, können Sie auf verschiedene Arten Kontakt mit den Mitarbeitern unseres technischen Kundendienstes aufnehmen:

Bereiten Sie sich jedoch vor, bevor Sie den technischen Kundendienst kontaktieren. Damit wir Ihnen so gut wie möglich helfen können, benötigen wir so viele Informationen wie möglich über Ihren Computer und das aufgetretene Problem. Sollten Sie die in der Checkliste geforderten Informationen nicht wissen, wenden Sie sich bitte an den technischen Kundendienst des Herstellers Ihres Computers, bevor Sie mit Take 2 Interactive Kontakt aufnehmen. Sonst werden wir nicht in der Lage sein, Ihr Problem zu lösen.

Wir benötigen die folgenden Informationen:

PERSÖNLICHE DATEN

- Name
- E-Mail-Adresse, Telefonnummer (tagsüber) oder Postanschrift
- Wenn Sie von außerhalb Großbritanniens mit uns Kontakt aufnehmen, teilen Sie uns bitte mit, woher Sie kommen und mit welcher Sprachversion des Spiel Probleme auftreten.

COMPUTERDATEN

- Marke und Modell Ihres PCs
- Geschwindigkeit und Hersteller des Prozessors
- Geschwindigkeit und Hersteller des CD-ROM-Laufwerks
- Größe des Arbeitsspeichers
- Marke und Modell Ihrer Grafik-/3D-Beschleunigerkarte sowie die Größe des Video-RAMs
- Marke und Modell der Soundkarte
- Maus- und Maustreiberinformationen

Bitte beschreiben Sie so genau und klar wie möglich das Problem. Geben Sie dabei auch sämtliche Fehlermeldungen an.

NOTIZ: BITTE KONTAKTIEREN SIE NICHT DEN TECHNISCHEN KUNDENDIENST VON TAKE 2, WENN SIE TIPPS UND TRICKS ZUM SPIELVERLAUF SUCHEN. Die Mitarbeiter sind weder befugt noch in der Lage, solche Informationen zu geben.

TECHNISCHER KUNDENDIENST:

Postanschrift:	Take 2 Interactive Technical Support Unit A, Sovereign Park Brenda Road Hartlepool TS25 1NN, Großbritannien
Telefon:	+44 (0870) 1242222 (wochentags, 9:30 - 22:00 Uhr)
Fax:	+44 (0)1429 233677
E-Mail:	take2@starteurope.com tech.support@take2europe.com
Website:	www.take2games.com

ADRESSENSPIELELÖSUNGEN

KONTAKTIEREN SIE BITTE NICHT UNSERE TECHNIK-HOTLINE, WENN SIE AUF DER SUCHE NACH Spiellösungen ODER CHEATS SIND!

Unsere Technik-Hotline ist nicht autorisiert, Spiellösungen oder Cheats an Sie weiterzugeben! Kontaktieren Sie dafür bitte unsere Spiele-Hotline!

KONTAKTE:

Technischer Support Kontaktieren Sie unsere Technik-Hotline für Installations- und technische Probleme mit diesem Spiel!

Tel.: 01805 – 21 73 16

Hotlinezeit: Mo.-Fr. 12.00 – 20.00 Uhr (0,24 DM / Minute)

TIPPS UND TRICKS

Wollen Sie Lösungs- und Spielhinweise oder Cheats? Dann sind Sie bei unserer Spiele-Hotline genau richtig!

Tel: 0190 – 87 32 68 36

Hotlinezeit: Mo.-Fr. von 8.00 – 24.00 Uhr (3,63 DM / Minute)

Patches (=Fehlerbehebungsprogramme)

aktuelle Patches (sofern vorhanden) finden Sie auf unserer Website www.take2.de

Dort finden Sie natürlich auch jede Menge an Informationen zu unseren Neuerscheinungen, aktuelle Demoversionen sowie interessante News von Take 2. Ein Besuch dort lohnt sich also auf jeden Fall!

EIN SPIEL VON:

Take 2 interactive GmbH

Agnesstr. 14

80798 München

(Bitte keine Supportanfragen!)

MITWIRKENDE

SPRECHER:

Sonngard Dressler	« Mood »
Gisa Schmidt	« Matlock »
Johannes Staeck	« Kenzo »
Stefan Wilkening	« Karne »
Kerstin Wille	« Harroway »
Peter Bauer	« Ben Gunn »

WEITERE SPRECHER:

Peter Wenke, Horst Buzzard, Wolfgang Zarges, Andrea Foos und Michael Blay

SPRACHAUFNAHMEN:

4-Real Intermedia GmbH

CREATIVE REALITY SOFTWARE :

Programmierung:	Neil Dodwell
Animationen:	David Dew
Skript und Spieldesign:	Stephen Marley
Gesamte Audioverarbeitung:	Jez Taylor a.k.a. firQ
Hintergründe:	Julian Holtom
	Paul Oglesby
Polygon-Modelle und Texturen:	Ian Bowden
	Chris Edwards
Concept Art:	Key Walker
	Dave Hitchcock
Weitere Grafiken:	Luke Vernon

TAKE 2 INTERACTIVE :

Produzent:	Luke Vernon
Coproduzent:	Lee Brown
Markenbetreuung:	Allie West
Leiter der Lokalisierung:	Frazer Nash
Gruppen-Produktionsleiter:	Jon Broadbridge

Autor des Handbuchs:	Luke Vernon
Lektorat:	Simon Callaghan

TARANTULA STUDIOS (QS-HAUPTQUARTIER):

Leiter der Qualitätskontrolle:	Jim Thompson
Qualitätskontrolle:	James Collins, Julian Turner, Lee Johnson, Rob Dunkin, Mark Lloyd, Tim Bates, Kit Brown, Paul Byers, Charlie Kinloch, Andy Mason, Kevin Hobson, Will Kirton, Denby Grace, Matt Hewitt, Jim Cree