

SERSAM/MANUAL/G

SERIOUS SAM

THE FIRST ENCOUNTER



Created by



www.take2.de



www.godgames.com

Serious Sam, the Serious Sam logo, Croteam and the Croteam logo are trademarks of Croteam Ltd. Godgames and the Godgames logo are trademarks of Gathering of Developers, Inc. © 2001 Gathering of Developers, Inc. All Rights Reserved. Take 2 logo and Take 2 Interactive Software are trademarks of Take 2 Interactive Software © 2001 Take 2 Interactive Software. Product of the United Kingdom. All Rights Reserved.





NOTIZEN

SERIOUS SAM

Einleitung	3
Bevor es losgeht	4
Systemanforderungen	4
Die Installation des Spiels	5
Der Spielbetrieb	5
NETRIKSA	8
Die Spielsteuerung	10
Die Welt von Serious Sam	11
Gegner	11
Waffen	15
Gegenstände	17
Rüstung	17
Energie	18
Gegenstände	19
Serious Sam im Mehrspieler-Modus	19
Die Mehrspieler-Modi	20
Das Mehrspieler-Setup	21
Mitwirkende	23
Kontakte	24
GARANTIE UND LIZENZABKOMMEN	25

EINLEITUNG

Zu Beginn des 21. Jahrhunderts macht die Menschheit eine überwältigende Entdeckung. Unter dem Sand der ältesten bekannten menschlichen Zivilisation kommen die Spuren einer noch älteren, technisch aber überlegenen Zivilisation zum Vorschein. Die grundlegenden wissenschaftlichen Erkenntnisse, die hier gewonnen werden, führen die Menschheit weit in das Universum hinaus. Alles scheint perfekt - doch die Vollkommenheit hat ihren Preis.

Im Jahr 2104 wird die Menschheit von zahllosen grausamen Monstern aus einer anderen Dimension attackiert. In den folgenden Schlachten schlägt sich die Menschheit tapfer, doch nichts kann die Monster aufhalten. Die Streitkräfte der Erde werden ständig geschlagen und Planet für Planet, von Alpha Centauri bis in ihr eigenes Sonnensystem, zurückgedrängt.

Wegen seiner herausragenden Tapferkeit im Kampf gegen die Monster wird Sam 'Serious' Stone zu einer lebenden Legende. Unzählige Male verwundet, doch nie besiegt, wird Serious Sam zum lebendigen Symbol des Widerstands der Erde gegen das sich ausbreitende Unheil.

Doch egal wie tapfer die menschlichen Truppen kämpfen - sie werden besiegt, immer und immer wieder. Alle Versuche, das Sonnensystem zu verteidigen, schlagen fehl. Die Erde steht jetzt selbst unter Beschuss. Die Vernichtung der Menschheit scheint unausweichlich.

Die Machthaber wenden sich nun ihrer letzten Chance zu, einem antiken Artefakt - dem 'Zeitschloss'. Ein Relikt einer lang vergessenen Art, das die Macht hat, eine einzelne Person zurück in die Vergangenheit zu teleportieren. Es ist keine Frage, wer diese Person sein wird...

NOTIZEN

A faint, light blue watermark of a classical statue of a seated figure, possibly a deity or philosopher, is visible in the background of the lined paper.

DESHALB KÖNNEN DIE OBEN GENNANTEN BEGRENZUNGEN UND AUSNAHMEN EVENTUELL NICHT FÜR SIE GELTEN.

Produktunterstützung und Updates. Diese SOFTWARE ist als benutzerfreundlich beabsichtigt und begrenzte Produktunterstützung wird angeboten vom Eigner, wie in den ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN spezifiziert.

Jurisdiktion. ENGLISCHES RECHT SICHERT DIESES ABKOMMEN, UNGEACHTET DER GESETZLICHEN PRINZIPIEN DES JEWELIGEN LANDES MIT FORUM UND SITZ IN LONDON, ENGLAND. Dieses Abkommen kann nur durch einen Schriftsatz modifiziert werden, der die Modifizierung spezifiziert und von beiden Parteien ausgeführt wird. Für den Fall, daß ein Punkt des Abkommens als nicht umsetzbar angesehen wird, sollte es zum größtmöglichen Teil umgesetzt werden, wobei die anderen Punkte des Abkommens in voller Kraft und Effekt verbleiben.

Gesamtes Abkommen. Dieses Abkommen repräsentiert das gesamte Abkommen der Parteien, und steht über mündlichen oder schriftlichen Kommunikationen, Angeboten oder vorherigen Abkommen zwischen den Parteien, oder Händlern, Distributoren, Vertretern oder Angestellten.

Terminierung. Dieses Abkommen ist gültig, bis es terminiert wird. Dieses Abkommen endet automatisch (ohne nötige Mitteilung), wenn Sie nicht mit den Punkten des Abkommens einverstanden sind. Sie können das Abkommen auch beenden, indem Sie die SOFTWARE und alle ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN zerstören, und alle Kopien und Reproduktionen dieser SOFTWARE und aller ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN zerstören und die SOFTWARE permanent von allen Client Servern oder Computern löschen, auf die sie installiert wurde.

Kompensation: Sie erklären sich hiermit einverstanden, daß wenn die Bedingungen dieses Abkommens nicht speziell umgesetzt werden, der Eigner irreparabel geschädigt wird, er deshalb ohne Übereinkommen, andere Sicherheiten, Beweis des Schadens, die approbiaten rechtlichen Mittel auf Kompensation einleiten kann bei Bruch dieses Abkommens, zusätzlich zu anderen möglichen Forderungen.

Eigner: Wenn Sie Fragen zu diesem Übereinkommen, den zugehörigen Materialien oder Sonstiges haben, wenden Sie sich bitte schriftlich an:

Take 2 Interactive Software
Saxon House
2-4 Victoria Street
Windsor
Berkshire
SL4 1EN
United Kingdom

Serious Sam, the Serious Sam logo, Croteam and the Croteam logo are trademarks of Croteam Ltd. Godgames and the Godgames logo are trademarks of Gathering of Developers, Inc. © 2001 Gathering of Developers, Inc. All Rights Reserved. Take 2 logo and Take 2 Interactive Software are trademarks of Take 2 Interactive Software © 2001 Take 2 Interactive Software. Product of the United Kingdom. All Rights Reserved.

Microsoft und Windows 95, Windows 98 und Windows NT sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation. Alle anderen Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Besitzer.

Hergestellt in Grossbritannien

BEVOR ES LOSGEHT

Systemanforderungen

Minimal:

Prozessor: AMD K6-3 400 MHz, Pentium II oder Celeron-A 300MHz

Arbeitsspeicher (RAM): 64 MB

Grafik: OpenGL-fähiger 3D-Beschleuniger

Sound: 100% Windows kompatible Soundkarte

Betriebssystem: Windows 95 OSR2, Windows 98, Windows 98SE,

Windows ME, Windows NT 4.0 (mit Service Pack 5), oder Windows 2000

Festplatte: 150MB freier Speicherplatz

Empfohlen:

Prozessor: AMD Athlon 550 MHz oder Pentium III 550 MHz-Reihe

Arbeitsspeicher (RAM): 128 MB

Grafik: nVidia GeForce256 oder TNT2 ultra, PowerVR Kyro,

S3 Savage2000, 3Dfx Voodoo3, ATI Rage128 pro

Sound: Creative Labs SoundBlaster Live

Festplatte: 450MB freier Speicherplatz

Für den vollen Spielgenuss:

Prozessor: AMD Athlon 800 Mhz oder Pentium III 800 MHz-Reihe

Arbeitsspeicher (RAM): 256 MB

Grafik: nVidia GeForce2 GTS, ATI Radeon, 3Dfx Voodoo5

DIE INSTALLATION DES SPIELS

1. Beende alle anderen Anwendungen und lege die **Serious-Sam-CD** in dein CD-ROM-Laufwerk.
2. **Serious Sam** öffnet jetzt innerhalb weniger Sekunden den Installationsbildschirm. Wenn die Funktion „Automatische Benachrichtigung beim Wechsel“ ausgeschaltet ist, musst du die Installation manuell starten. Dazu klickst du das Symbol „Arbeitsplatz“ und dann das Symbol deines CD-ROM-Laufwerks doppelt an. Klicke dann die Datei **Setup.exe** doppelt an, um mit der Installation zu beginnen.
3. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm, um das Spiel zu installieren.

DER SPIELBETRIEB

Denke bei der Benutzung der Menüs daran, dass es immer eine Zurück-Schaltfläche als direkten Rückweg gibt.

Das Hauptmenü

Im **Hauptmenü** stehen die folgenden Optionen zur Verfügung:

Einzelspieler

Wähle **Einzelspieler**, um eine Einzelspieler-Sitzung zu beginnen oder fortzusetzen.

Netzwerk

Wähle **Netzwerk**, um Mehrspieler-Sitzungen einzurichten und zu spielen (mehr dazu unter Serious Sam im Mehrspielermodus).

Geteilter Bildschirm

Wähle **geteilter Bildschirm**, um Sitzungen mit mehreren Spielern an einem Rechner einzurichten und zu spielen.

Begrenzte Garantie und Garantieverzichtserklärung.

BEGRENZTE GARANTIE. Der Eigner garantiert, daß das originale Speichermedium der SOFTWARE frei von Defekten bei Material und Verarbeitung ist, bei normaler Nutzung für einen Zeitraum von 90 Tagen nach dem Erwerb, festgelegt durch die Kaufquittung. Wenn Sie einen Defekt des Speichermediums entdecken, oder die SOFTWARE auf Ihrem Heim- oder portablen Computer nicht installieren oder deinstallieren können, können Sie die SOFTWARE und ZUGEHÖRIGE MATERIALIEN dorthin zurückbringen, wo Sie das Produkt erworben haben zur Erstattung des Kaufpreises. Diese begrenzte Garantie gilt nicht, wenn Sie die SOFTWARE zufällig oder mutwillig beschädigt haben.

KUNDEN RECHT. Ihr exklusives Recht und die gesamte Verantwortung des Eigentümers ist (i) der Austausch eines Original-Speichermediums der SOFTWARE oder (ii) eine Erstattung des vollen Kaufpreises der SOFTWARE. Indem Sie die versiegelte Verpackung der Software öffnen, sie installieren und/oder die SOFTWARE und ZUGEHÖRIGE MATERIALIEN anderweitig benutzen, erklären Sie sich einverstanden auf alle anderen Kompensationsrechte zu verzichten, die Sie vom Gesetz aus haben könnten. Jegliche Rechtsmittel, die Sie wegen öffentlicher Richtlinien nicht anwenden dürfen, übertragen Sie hiermit dem Eigentümer, sobald sie verfügbar werden.

GARANTIE VERZICHTSERKLÄRUNG. AUSSER FÜR DIE GENANNTEN BEGRENZTEN GARANTIVEN ÜBERNIMMT DER EIGNER KEINERLEI GARANTEN, GENANNT ODER IMPLIZIERT, MÜNDLICH ODER SCHRIFTLICH, BEZÜGLICH DISESSE PRODUKTES ODER ALLER ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN. ALLE IMPLIZIERTEN GARANTEN, DIE VON GESETZ WEGEN BESTEHEN KÖNNEN, SIND BEGRENZT AUF DEN VOLLSTEN ERLAUBTEN GEHALT UND AUF DIE DAUER DER BEGRENZTEN GARANTIE BESCHRÄNKTE. DER EIGNER REPRÄSENTIERT NICHT UND GARANTIERT NICHT DIE QUALITÄT ODER DIE LEISTUNG DER SOFTWARE UND ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN AUSSERHALB DER OBEN GEgebenEN BEGRENZTEN GARANTIE. DER EIGNER REPRÄSENTIERT UND GARANTIERT AUCH NICHT, DASS SIE SOFTWARE UND ZUBEHÖRIGEN MATERIALIEN IHREN ANSPRÜCHEN GENÜGEN ODER DASS DIE SOFTWARE KONTINUIERLICH FUNKTIONIERT, FEHLERFREI IST ODER DASS PROBLEME KORRIGIERT WERDEN.

DER EIGNER REPRÄSENTIERT UND GARANTIERT NICHT, DASS SIE SOFTWARE IN EINER MULTI-USER-UMGEBUNG FUNKTIONIERT.

KEINE VOM EIGNER GEGBENE MÜNDLICHE ODER SCHRIFTLICHE INFORMATION UND KEIN RATSCHLAG, SEINEN HÄNDLERN, DISTRIBUTOREN, DIREKTÖREN, MANAGERN, MITARBEITERN, VERTRETERN, VERTRAGSPARTNERN ODER TOCHTERGESELLSCHAFTEN KÖNNEN EINE ANDERE GARANTIE SCHAFFEN ODER ERWEITERN ODER VERLÄNGERN ÜBER DIE HIER GEGBENE BEGRENZTE GARANTIE HINAUS VERLÄNGERN. SIE SOLLTEN SICH NICHT AUF EINE SOLCHE INFORMATION ODER EINEN SOLCHEN RATSCHLAG BERÜFEN.

EINIGE LÄNDER ERLAUBEN KEINE BEGRENZUNGEN WIE LANGE EINE IMPLIZIERTE GARANTIE GÜLTIG IST. DESHALB GILT DIE OBEN GENANNTEN BEGRENZUNG EVNTUELL NICHT FÜR SIE. DIESER LIMITIERTE GARANTIE GIBT IHNEN SPEZIFISCHE JURISTISCHE RECHTE UND SIE HABEN EVENTUELL WEITERE RECHTE DIE VON LAND ZU LAND VARIIEREN KÖNNEN.

BEGRENZTE HAFTUNG. ZUM MAXIMALEN AUSMAß ZUGESTANDEN VOM HAFTUNGSGESETZ UND UNGEACHTET, OB EINE DER OBEN GESETZTEN KLAUSEN IHREN ESSENTIELLEN ZWECK VERFEHLT, WIRD IN KEINEM FALL DER EIGNER, SEINE DIREKTÖREN, MANAGER, MITARBEITER, VERTRETER ODER TOCHTERGESELLSCHAFTEN ODER SONST JEMAND INVOLVIERT IN DIE ENTWICKLUNG, HERSTELLUNG ODER DISTRIBUTION DISSER SOFTWARE UND DER ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN PERSÖNLICH HAFTEN FÜR JEDWEDE SCHÄDEN, OHNE EINSCHRÄNKUNG FÜR DIREKTE ODER INDIREKTE; ZUFÄLLIGE; ODER ZWANGSLÄUFIGE PERSONENSCHÄDEN; PERSÖNLICHES EIGENTUM; VERLUST VON GESCHÄFTSEINNAHMEN; STÖRUNG DES GESCHÄFTSABLAFS, VERLUST VON GESCHÄFTSINFORMATION; VERLUST VON TEXT UND DATEN ENTHALTEN IN ODER BENUTZT MIT DER SOFTWARE INKLUSIVE DER KOSTEN ZUM WIEDERGEWINNUNG ODER REPRODUKTION DER TEXT ODER DATEN; ODER JEDWEDEN ANDEREN FINANZIELLEN VERLUSTEN ENTSTEHEND AUS ODER DURCH BENUTZUNG ODER DURCH DIE NICHT-NUTZBARKEIT DISSER SOFTWARE. DISS HAFTUNGSBEGRENZUNG GILT AUCH, WENN SIE ODER EINE DRITTE PERSON DEN EIGNER UND SEINE AUTHORIZIERTEN REPRÄSENTANTEN VON DER MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN IN KENNTNIS GESETZT HABEN. SELBST WENN SOLCHES VERURSACHT WURDE, ENTSTANDEN AUS ODER ALS RESULTAT VON EINER NORMALEN, STRENGEN, ALLEINIGEN ODER FAHRÄLSSIGEN HANDLUNG DES EIGNERS ODER SEINER DIREKTÖREN, MANAGER, MITARBEITER, VERTRAGSPARTNER ODER TOCHTERGESELLSCHAFTEN WAR. EINIGE LÄNDER ERLAUBEN EINE SOLCHE AUSNAHME ODER BEGRENZUNG VON ZUFÄLLIGEN ODER VERURSACHTEN SCHÄDEN.

BEGRENZTE SOFTWARE GARANTIE UND LIZENZABKOMMEN

Dieses BEGRENzte SOFTWARE GARANTIE UND LIZENZABKOMMEN (dieses Abkommen), inklusive der beschränkten Garantie und den anderen Sonderklauseln, ist ein rechtliches Übereinkommen zwischen Ihnen (entweder ein Individuum oder eine juristische Person) und Croteam und Take 2 Interactive Software, (gemeinsam, der Eigner), betreffend dieses Softwareprodukt und den Materialien die dort beigelegt sind oder dazugehören. Der Akt der Installation oder anderweitiges Benutzen der Software bestätigt Ihr Einverständnis zu den Bedingungen dieses Abkommens. Wenn Sie nicht mit dem Abkommen einverstanden sind, geben Sie bitte die Softwareverpackung und alle zugehörigen Materialien (inklusive Hardware, Handbücher, andere schriftliche Materialien und Verpackung) zusammen mit der Quittung des Kaufs dort zurück, wo Sie das Produkt erworben haben, und Sie erhalten den Kaufpreis zurück.

Vergabe einer begrenzten, nicht-exklusiven Lizenz. Dieses Abkommen erlaubt Ihnen, ein (1) Exemplar des Softwareprogramms (die SOFTWARE) inklusive Verpackung für Ihre persönliche Nutzung auf einem einzigen Heim- oder portablen Computer zu benutzen.

Die Software wird benutzt, wenn sie in den temporären Speicher (z.B. RAM) geladen oder in den permanenten Speicher (z.B. Festplatte, CD-ROM, oder anderes Speichermedium) installiert wird. Eine Installation auf einem Netzwerkcomputer ist strikt untersagt, außer wenn eine spezielle und separate Netzwerk Lizenz vom Eigner erworben wurde. Dieses Abkommen dient nicht als eine solche spezielle Netzwerk Lizenz. Installation auf einem Netzwerkserver darf nur erfolgen, wenn sie die Bedingungen dieses Abkommens entspricht. Dieses Lizenz ist kein Verkauf der originalen SOFTWARE oder einer Kopie. Sie dürfen die SOFTWARE und/oder die ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN nicht an eine Person oder Organisation verkaufen, vermieten, verleihen oder anderweitig transferieren.

Intellektuelles Eigentum. Der Eigner behält alle Rechte, Titel und Interessen an dieser SOFTWARE und die beigefügten Handbuch (-bücher) und allen anderen schriftlichen Materialien (zusammengefaßt die ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN) inklusive, aber nicht begrenzt auf, Copyrights, Warenzeichen, Handelsgeheimnisse, Handelsnamen, Besitzrechte, Patente, Titel, Computer Codes, audiovisuelle Effekte, Themen, Charaktere, Charakternamen, Handlung, Dialog, Hintergründe, Artwork, Soundeffekte, Musik und moralischen Rechte. Die SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN sind geschützt unter dem Recht der Copyrightsgesetze der Vereinigten Staaten und entsprechenden Copyrightsgesetzen und -Verträgen in der ganzen Welt. Alle Rechte vorbehalten. Die SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN dürfen nicht kopiert oder reproduziert werden in irgendeiner Weise oder auf irgendein Medium, ganz oder teilweise, ohne vorheriges schriftliches Einverständnis des Eigentümers. Jede Person, die die Gesamtheit oder Teile der Software und der zugehörigen Materialien in irgendeiner Weise oder auf irgendein Medium kopiert oder reproduziert, verstößt wissentlich gegen Copyrightsgesetze und kann zivilrechtlich und kriminalrechtlich verfolgt werden. Die SOFTWARE und ZUGEHÖRIGE MATERIALIEN dürfen nicht an weitere Personen oder Organisationen verkauft, vermietet, verleihen oder anderweitig transferiert werden.

SOFTWARE Backup oder Archivierung. Nachdem Sie diese SOFTWARE in den permanenten Speicher Ihres Computers installiert haben, sollten Sie die Originaldiskette(n) und/oder CD-ROMs (Speichermedium) nur zur Sicherheit und zu Archivzwecken behalten.

Restriktionen. Anders als in diesem Abkommen spezifisch festgelegt dürfen Sie nicht SOFTWARE und ZUGEHÖRIGE MATERIALIEN auf andere Weise kopieren oder reproduzieren; modifizieren oder Auszüge kopieren basierend auf SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN; Kopien distributieren durch Verkauf oder andere Weitergabe der Besitzerschaft von SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN; Vermieten, Verleihen, Verleasen der SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN; oder SOFTWARE und ZUGEHÖRIGE MATERIALIEN öffentlich vorführen. Es ist ausdrücklich untersagt, SOFTWARE und ZUGEHÖRIGE MATERIALIEN elektronisch oder anderweitig zu übertragen, über das Internet oder ein anderes Medium oder zu einer anderen Partei. Es ist ausdrücklich untersagt, SOFTWARE und ZUGEHÖRIGE MATERIALIEN zu kommerziellen Zwecken zu verkaufen oder anderweitig kommerziell zu nutzen durch Szenarios, Karten, Levels, Add-on-Packs, Fortsetzungen, Charaktere oder andere Komponenten oder Artikel basierend auf oder bezogen auf die SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN. IHNEN IST NICHT ERLAUBT, DIESE SOFTWARE AUF IRGENDEINE WEISE ZU DEKOMPILIEREN, DISASSEMBLEN ODER REVERS ENGINEERING ZU BETREIBEN. Jedes Kopieren von Software und ZUGEHÖRIGER MATERIALIEN, das nicht spezifisch in diesem Abkommen erlaubt wird, ist ein Zu widerhandeln gegen dieses Abkommen.

1. Gehe zum Menü: geteilter Bildschirm->Start
2. Wähle den gewünschten Spieltyp: Kooperativ-Spiel, Punkte-Spiel oder Kampf-Spiel sowie den Schwierigkeitsgrad: Tourist, Leicht, Normal, Schwer oder Serious.
3. Wähle den Level, in dem das Spiel beginnen soll.
4. Unter „Spiel-Optionen“ kannst du die Spielregeln verändern.
5. Klicke auf Start.
6. Wähle mindestens zwei Spieler, die zum Einsatz kommen sollen. Vergewisser dich, dass für jeden Spieler die Steuerung eingerichtet ist.
7. Klicke auf Start, wenn du fertig bist.

Demo

Wähle **Demo**, um ein beliebiges vorher aufgezeichnetes Demo anzusehen oder ein neues aufzuzeichnen. Du beginnst eine Aufnahme, indem du das **Demo**-Menü öffnest und dort **Aufnahme starten** anklickst. Auf dem Bildschirm wird jetzt ein Aufnahme-Zeichen angezeigt. Um die Aufnahme zu beenden, klickst du im Demo-Menü auf **Aufnahme beenden**.

Mods

Wähle **Mods**, um über die Serious-Engine eine beliebige installierte Mod zu starten.

Bestenliste

Wähle **Bestenliste**, um dir die zehn besten Spielergebnisse anzusehen.

Optionen

Wähle **Optionen**, um die folgenden Parameter zu konfigurieren:

Grafikoptionen

Hier kannst du wählen, ob du einen Standard-OpenGL-Treiber oder eigenständige 3DFX-Treiber (für ältere 3DFX-Chipsätze) benutzen willst. Unter „Einstellungen“ kannst du wählen zwischen:

Normal: optimale Einstellungen für deine Karte

Geschwindigkeit: niedrigere Render-Qualität, höhere Geschwindigkeit

Qualität: höhere Render-Qualität, geringere Geschwindigkeit

Alle Einstellungen verhalten sich relativ zu den Möglichkeiten deiner (vom Spiel erkannten) Grafikkarte. Du kannst außerdem eine Auflösung und die Bit-Tiefe wählen und bestimmen, ob das Spiel im Vollbild-Modus oder in einem Fenster angezeigt werden soll.

Audio-Optionen

Dir stehen drei Soundsystem-Optionen zur Auswahl: Waveout, DirectSound und EAX (nur bei EAX-fähigen Soundkarten wie dem SoundBlaster Live). Du kannst die Sound-Wiedergabequalität auf 11 kHz, 22 kHz oder 44 kHz einstellen oder den Sound ausschalten. Die Musik- und Soundeffekt-Lautstärke sind einzeln regelbar.

Spieler und Steuerung

Wähle **Spieler und Steuerung**, um die Steuerungssätze auszutauschen.

Netzwerk-Verbindung

Wähle **Netzwerk-Verbindung**, um deine Verbindung einzurichten.

Erweiterte Optionen

Wähle **Erweiterte Optionen**, um in jedem der vier Menüs erweiterte Optionen zu verändern.

Erweiterung ausführen

Unter **Erweiterung ausführen** findest du bereits konfigurierte Grafikoptionen für deinen Prozessor und Hauptspeicher.

Starten einer neuen Einzelspieler-Sitzung

Neues Spiel

Klicke auf Einzelspieler und wähle **Neues Spiel**, um eine neue Einzelspieler-Sitzung zu starten. Wähle dann einen Schwierigkeitsgrad. Zur Auswahl stehen:

- Tourist-Modus:** Für Gelegenheitsspieler ohne 3D-Shooter-Erfahrung
- Leicht-Modus:** Für Spieler ohne 3D-Shooter-Erfahrung
- Normal-Modus:** Für erfahrene 3D-Shooter-Spieler
- Schwer-Modus:** Für furchtlose Serious-Sam-Spieler
- Serious-Modus:** Ist das dein Ernst?

Benutzerdefinierte Levels

Wenn ein Level (egal mit welchem Schwierigkeitsgrad) zum ersten Mal geladen wird, taucht er automatisch im Menü **Benutzerdefinierte Levels** auf. Dadurch kannst du diesen Level jederzeit, wenn du nicht weiterkommst (weil er zu schwer war – oder zu leicht?), in jedem beliebigen Schwierigkeitsgrad neu laden.

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

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

Bevor Sie sich mit unserem technischen Support in Verbindung setzen, notieren Sie sich bitte alle wichtigen Daten über Ihren Rechner, und die genaue Fehlerbeschreibung (wann, wie und wo ist es im Spiel passiert, als Sie was getan haben?). Nur so können wir Ihnen schnell und effektiv weiterhelfen.

DAS BRAUCHEN WIR VON IHNEN:

Persönliche Details:

- E-Mail-Adresse, Telefonnummer (tagsüber) oder Postadresse
- Wenn Sie von außerhalb Deutschlands Kontakt mit uns aufnehmen, so geben Sie bitte an woher Sie das Spiel haben und welche (Sprach-) Version des Spiels Sie benutzen

Computerdetails:

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

Um diese Informationen zu bekommen, öffnen Sie unter Windows einfach das Startmenü, und wählen dort den Punkt "Ausführen". Geben Sie in das leere Feld "dxdiag" ein und Bestätigen mit Return. Das Diagnoseprogramm von DirectX startet nun. In diesem werden vor allem die relevanten Treiberdateien für Ihre Systemkomponenten angezeigt, sowie die wichtigsten Systemkomponenten aufgelistet. Um eine Textdatei von diesen Informationen zu erhalten, drücken Sie einfach auf den Button "Informationen speichern". Sie können dann eine Text-Datei mit allen relevanten Daten auf Festplatte zum etwaigen Versand per Email oder für spätere Referenz ablegen.

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

MITWIRKENDE

CROTEAM:

PROGRAMMIERUNG

Alen Ladavac, Davor Hunski, Dean Sekulic

2D-GESTALTUNG

Dinko Pavicic, Petar Ivancek, Davor Hunski

3D-GESTALTUNG

Admir Elezovic, Tomislav Pongrac

SPIEL-DESIGN

Davor Hunski, Davor Tomicic,

Roman Ribaric

LEVEL-DESIGN

Davor Tomicic, Davor Hunski, Dean Sekulic

MUSIK

Damjan Mravunac

SOUND

Damjan Mravunac, Roman Ribaric

CEO

Roman Ribaric

UND:

Serious-Sam-Stimme: John J. Dick

Moralische Unterstützung:

LEVELORD und Old Man Murray

amp11lib-Archiv: Niklas Beisert

Zusätzliche Programmierung:

Damir Perovic

Zusätzliche Tests und

Unterstützung: Michael Harris,

Matt "Lutrosis" McGill, Korey

"Wussboy" Peters

Zusätzliche Gestaltung: Hrvoje

Colic, Mladen Tripalo and Aleksandar Vjestica

Handbuch: William Haskins

Take 2 Europe

Producer

Mike Wenn

Assistant Product Manager Gary

Sims

Group Production Manager

Jon Broadbridge

Group Production Co-ordinator

Chris Madgwick

UK und International Marketing Manager

Sarah Seaby

International PR Manager

Amy

Curtin

PR Executive

Mark Allen

Tarantula Studios

QA Manager

Mark Lloyd

Lead Tester

Denby Grace

Testers

Charlie Kinloch

Andy Mason

Julian Turner

Lee Johnson

Matt Hewitt

James Cree

Robert Dunkin

Phil Alexander

Paul Byers

Tim Bates

Kevin Hobson

Phil Deane

Kit Brown

Take 2 Interactive Deutschland

Marketing Director

Matthias Wehner

Product Manager

Gabriel Wunderlich

Marketing Assistant

Markus Neumann

PR Manager

Jochen Färber

PR

Karl Unterholzner

Online Manager

Alexander Harlander

Lokalisation

4-Real Intermedia GmbH

Serious Sam uses Amp11Lib library. Amp11Lib is an Audio-MPEG decoder and player library distributed under the GNU Library General Public License Version 2. See files COPYING and README in the Bin\Amp11Lib> subdirectory of the installation for more information.

Schnellladen

Klicke auf **Schnellladen**, um vordefinierte Speicherstände abzurufen.

Laden

Unter **Laden** kannst du auf die bisher abgespeicherten Spielstände zurückgreifen. Beachte dabei, dass jeder Spieler seine eigenen Speicherstände hat - wenn es aussieht, als wären alle deine Spielstände auf geheimnisvolle Weise verloren gegangen, hast du vielleicht nur den Spieler gewechselt.

Training

Wähle **Training**, um die Serious-Sam-Trainingsmission zu spielen.

Technologie-Test

Wähle **Technologie-Test**, um den Serious-Sam-Technologie-Test durchzuführen.

Beenden

Wenn du **Serious Sam** beendest, wirst du gefragt, ob du das Programm wirklich verlassen willst ("**Ist das dein Ernst?**"). Wähle „Ja“, um das Spiel zu beenden.

NETRIKSA

NETRIKSA (NEuroTRonisch Implantierter KampfSituationsAnalysator) ist ein kleiner Computer, der in Sams Schädel implantiert ist. Sams NETRIKSA ist das Spitzengerät aus einer ganzen Reihe solcher Produkte, die unter modernen Nahkämpfern weit verbreitet sind. Es ist ein neurotronischer Rechner, der mit dem Wahrnehmungszentrum seines Gehirns verbunden ist. Er hat vollen Zugriff auf Sams audio-visuelle Wahrnehmung und kann ihm Feedback liefern. Diese Geräte wurden entwickelt, um ausgebildeten Kämpfern schnellen und einfachen Zugriff auf alle nötigen Daten zu ermöglichen, damit der Kämpfer die Situation immer im Griff behält und entscheiden kann, wie er als nächstes verfahren will. Das Gerät übersetzt Texte, speist einfache Head-Up-Displays direkt ins Wahrnehmungszentrum, verfolgt gegnerische Ziele und bietet im Kampf und bei der allgemeinen Taktik Hilfestellung.

Im Spiel erscheint NETRIKSA auf zwei unterschiedliche Arten: als Head-Up Display (HUD) und als Vollbild-Computerinterface. Das HUD ist normalerweise aktiv, wenn du ein Gebiet erforschst oder kämpfst. In der linken unteren

Ecke zeigt es deinen aktuellen **ENERGIE**- und **RÜSTUNGS**-Status an. Daneben sind deine **AKTUELLE WAFFE** und die momentan verfügbare **MUNITION** angegeben. Ganz rechts befindet sich ein Symbol für jeden Munitionstyp, den du besitzt sowie ein kleiner Balken, der anzeigt, wie viele Einheiten der betreffenden Munition du bei dir hast.

In der linken oberen Ecke ist die **KONTO-ANZEIGE**, die anzeigt, wie viel Geld du durch das Ausschalten von Gegnern und Ausführen von Aufgaben verdient hast. Wenn NETRIKSA eine neue Nachricht für dich hat, hörst du einen Signalton, und der **NACHRICHTENZÄHLER** mit der Anzahl der nicht abgerufenen Nachrichten erscheint in der rechten oberen Bildschirmecke. Dann kannst du NETRIKSA im Vollbildmodus aufrufen, um die Nachricht abzurufen.

In der Mitte des Bildschirms befindet sich NETRIKSAs Zielsuch-Anzeige. Ein **FÄDENKREUZ** zeigt die genaue Stelle an, die deine Geschosse treffen. Es wechselt je nach Zustand des Ziels seine Farbe. Wenn du kein lebendiges Ziel hast, ist es **WEISS**. Wenn du einen frischen Gegner anvisierst, wird es **GRÜN**. Wenn du dem Gegner mehr und mehr Schaden zufügst, ändert sich die Farbe über **GELB** nach **ROT**. Wenn du ein Ziel anvisierst, das benutzt oder bedient werden kann (z.B. ein Schalter), erscheint eine **BENUTZEN**-Anzeige unter dem Fadenkreuz. Drücke die **BENUTZEN-TASTE**, um den Gegenstand zu benutzen. Visierst du ein Ziel an, das analysiert werden kann, erscheint eine **ANALYSE**-Anzeige. Drücke die Benutzen-Taste, um den Gegenstand zu analysieren. Ist die Analyse abgeschlossen, erscheint eine neue Nachricht mit einem Bericht über die Ergebnisse der NETRIKSA-Untersuchung.

Die optimale Bedienung ergibt sich, wenn die Benutzen-/Aufrufen-Funktion von NETRIKSA auf die **RECHTE MAUSTASTE** gelegt wird. So kannst du mit einer einzelnen Taste durch einfaches Klicken Benutzen und Analysieren ausführen, durch Doppelklicken NETRIKSA aufrufen und es durch einfaches Klicken wieder verlassen.

Im Vollbildmodus hat NETRIKSA vier Fenster:

KATEGORIE-AUSWAHL: das linke obere Fenster hat fünf Schaltflächen, über die du auf jeweils eine Nachrichtenart zugreifen kannst: Taktische Daten, Strategische Daten, Waffen, Gegner sowie Statistiken.

NACHRICHTENLISTE: im rechten oberen Fenster wird eine Liste der Nachrichten in der aktuell gewählten Kategorie angezeigt. Klicke den Titel der gewünschten Nachricht mit der linken Maustaste an, um die ganze Nachricht anzusehen.

8. Wähle den oder die Spieler aus, die auf deinem Rechner spielen werden:

- Wählst du „Zaungast“, kannst du nicht selbst spielen, sondern nur die anderen Spieler beobachten.
- Wenn du „Zugewiesen“ wählst, kannst du nicht auf dem Server-Rechner spielen. Das verbessert die Spielqualität für die anderen Spieler.
- Normalerweise spielt nur ein Spieler am Server-Rechner.
- Wenn du unter „Spielerzahl“ mehr als einen Spieler angibst, kannst du auf dem Server im „geteilter Bildschirm“-Modus spielen. Vergewissere dich, dass die Steuerung für jeden Spieler eingerichtet ist.

9. Klicke auf Start, wenn du fertig bist.

Alle Server sind standardmäßig sowohl über das Internet wie auch im LAN sichtbar. Wenn du eine Internet-Verbindung hast, können Spieler im Internet deinen Server sehen und der Sitzung beitreten.

Schnellladen

Im Netzwerk-Modus kann Schnellladen nur vom Server ausgeführt werden.

Laden

Im Netzwerk-Modus kann Laden nur vom Server ausgeführt werden.

EIN MEHRSPIELER-SPIEL EINRICHTEN

Um eine Sitzung in einem LAN oder über das Internet als Host zu leiten oder ihr als Spieler beizutreten, wähle im Hauptmenü **Netzwerk**.

Im Netzwerk-Menü kannst du:

Spiel beitreten

Einem Netzwerkspiel beitreten:

1. Gehe zum Menü: **Netzwerk->Spielbeitritt**
2. Wähle entweder „LAN suchen“ oder „Internetsuche“, um die verfügbaren Server aufzulisten und einen Server aus der Liste auszuwählen. Wenn keine Server aufgeführt werden, klicke auf die Schaltfläche „Liste aktualisieren“. Wenn du die genaue Adresse des Servers kennst, mit dem du verbunden werden willst, kannst du stattdessen auch „Server festlegen“ wählen und die Adresse eingeben.
3. Wähle die richtigen Einstellungen für deine Verbindung (Modem, ISDN, LAN).
4. Wähle den oder die Spieler aus, die auf deinem Rechner spielen werden:
Wählst du „Zaungast“, kannst du nicht mitspielen, sondern nur andere Spieler beobachten.
Normalerweise wählt man nur einen Spieler.
Wenn du unter „Spielerzahl“ mehr als einen Spieler angibst, kannst du im „geteilter Bildschirm“-Modus spielen. Vergewissere dich, dass die Steuerung für jeden Spieler eingerichtet ist.
5. Klicke auf Start, wenn du fertig bist.

Server starten

Eine LAN-/Internet-Sitzung starten:

1. Gehe zum Menü: **Netzwerk>Server starten**
2. Wähle den gewünschten Spieltyp: Kooperativ-Spiel, Punkte-Spiel oder Kampf-Spiel sowie den Schwierigkeitsgrad: Tourist, Leicht, Normal, Schwer oder Serious.
3. Wähle den Anfangslevel.
4. Wähle die maximale Spielerzahl, die dem Spiel beitreten können soll.
5. Wenn du „Auf alle Spieler warten“ wählst, beginnt das Spiel erst, wenn alle Spieler beigetreten sind.
6. Über die „Spieloptionen“ kannst du die Regeln verändern.
7. Klicke auf Start.

NACHRICHTENTEXT: Im rechten unteren Fenster wird der Nachrichtentext angezeigt.

NACHRICHTENBILD: Im linken unteren Fenster werden die grafischen Informationen, die der Nachricht angehängt sind, dargestellt. Sowohl die Nachrichtenliste wie auch der Nachrichtentext können über die jeweiligen Bildlaufleisten weiter geblättert werden.

Du kannst den Vollbildmodus von NETRIKSA verlassen, indem du entweder auf die **VERLASSEN**-Schaltfläche oben rechts auf dem Bildschirm klickst, die **ESC**-Taste drückst oder mit der **RECHTEN MAUSTASTE** klickst.

DIE SPIELSTEUERUNG

Anmerkung: Du kannst die Steuerung entweder über das Spieler-und-Steuerung-Menü verändern oder indem du die .ctl-Dateien im Verzeichnis Steuerung der Serious-Sam-Installation manuell bearbeitest.

Bewegung (Standardsteuerung)

Vorwärts bewegen	W oder Pfeiltaste hoch
Rückwärts bewegen	S oder Pfeiltaste runter
Seitwärts links	Q, A oder Pfeiltaste links
Seitwärts rechts	E, D oder Pfeiltaste rechts
Springen/Aufstauchen	Leertaste oder R
Ducken/Abtauchen	F oder C

Kampf (Standardsteuerung)

Feuer	Linke Maustaste oder Strg
Manuelles Nachladen	Alt (für den Colt)
Nächste/vorige Waffe	[/] oder Mausrad hoch/runter
Waffe wirbeln	Maustaste Drei
Messer	1
Colt/Zwei Colts	2 (2. Tastendruck: Waffe wirbeln)
Schrotflinte/ Doppelläufige Schrotflinte	3
Minigun/Maschinengewehr	4
Raketenwerfer	5
Granatwerfer	6
Laserpistole	7
Kanone	8

Tastatur-Kürzel

Anmerkung: Die folgenden Kürzel können nicht über die Menüs neu belegt werden, sondern nur durch manuelles Verändern der Datei Steuerung\System\Common.ctl im Serious-Sam-Verzeichnis.

Menü Speichern	F2
Menü Laden	F3
Menü Steuerung	F4
Schnellspeicherung	F6
Schnelles Laden	F9
Bildschirmausdruck	F11

Anmerkung: Die folgenden Kürzel sind festgelegt und können nicht verändert werden:

Menü aktivieren	Esc
Konsole aktivieren	F1 oder ~ (Tilde)
Spiel pausieren	Pause
Vollbildmodus	Alt-Eingabe

DIE WELT VON SERIOUS SAM

GEGNER

ALUDRANER REPTILOID, HIGHLANDER

Größe: 15 m
Waffen: Magische Zielsuch-Geschosse
Belohnung: 25000 FC
Gefahr: Hoch



ALUDRANER REPTILOID, GEWÖHNLICH

Größe: 5 m
Waffen: Magische Zielsuch-Geschosse
Belohnung: 5000 FC
Gefahr: Mittel



MEHRSPIELER-MODI

Kooperativ-Spiel

Im **Standard-Kooperativ-Modus** kooperieren die Spieler beim Kampf gegen ihre Gegner. Du hast die Möglichkeit, zu bestimmen, ob sich die Spieler untereinander versehentlich verletzen können sollen (freundliches Feuer).

Du kannst benutzerdefinierte Levels deiner Wahl spielen oder ein gesamtes Spiel von Anfang bis Ende durchlaufen.

Außerdem hast du die Möglichkeit, allen Spielern zu erlauben, Gegenstände (Energie, Waffen, Munition) auszuwählen, damit sie diese nicht teilen müssen.

Punkte-Spiel

Für jeden Gegenstand, den du aufnimmst, steigt dein eigener Wert um den Wert dieses Gegenstandes (wird beim Aufnehmen angezeigt). Außerdem steigt dein Wert langsam, je mehr Zeit vergeht – wenn du still stehst, steigt der Wert schneller, als wenn du dich bewegst. Wenn du jemanden umlegst, wird dessen Wert deinen Punkten und sein halber Wert deinem Wert hinzugefügt.

Kurz gesagt: Je länger du lebst, um so mehr Gegenstände du einsammelst und je mehr Gegner du besiegst, umso mehr bist du für denjenigen wert, der dich besiegt. Daher ist es wenig sinnvoll, Spieler anzugreifen, die gerade neu begonnen haben. Lass sie erst mal in Ruhe und an Wert zulegen.

Und wenn du Selbstmord begehst, wird dein eigener Wert von deinen Punkten abgezogen.

Ein **Punkte-Spiel** kann zeitlich oder nach Punkten begrenzt werden. Der Spieler, der am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Kampf-Spiel

Dies ist der **Standard-Kampf-Spiel-Modus**. Für jeden Gegner, den du ausschaltest bekommst du einen Abschuss angerechnet – wenn du Selbstmord begehst, wird dir ein Abschuss abgezogen. Ein Kampf-Spiel kann auf Zeit oder eine bestimmte Anzahl Abschüsse begrenzt werden. Der Spieler, der am Ende die meisten Abschüsse hat, gewinnt.

Rucksack

Rucksäcke sind auf den Levels verteilt, und wenn du sie aufliest, findest du darin oft neue Munitionstypen für deine Waffen.



SeriousPack

SeriousPacks, die ebenso auf den Levels verteilt sind, laden deine Waffe bis zum Höchstwert auf.



SERIOUS SAM III MEHRSPIELERMODUS

Allgemein:

- TCP/IP-Spiel wird sowohl im LAN wie auch über Internet unterstützt
- Geteilter Bildschirm für Mehrspieler-Sitzungen an einem Rechner – auch ohne Netzwerk
- Unterstützt GameSpy, zum einfachen Orten von Servern und Mitspielern im Internet
- Bis zu 16 Spieler pro Sitzung
- Bis zu 4 Spieler an einem Rechner (geteilter Bildschirm)
- Du kannst im „geteilter Bildschirm“-Modus Netzwerkspielen beitreten, so dass mehr als ein Spieler an einem Rechner spielen kann

Netzwerk spezifisch:

- Du kannst einen Standardserver (wo du spielst) oder einen zugewiesenen Server betreiben (ein einfaches Programm, das automatisch in einem Konsolenfenster betrieben wird).

ARACHNOIDE, ERWACHSEN

Größe: 7-8 m
Waffen: MG, Stachelschwanz
Belohnung: 5000 FC
Gefahr: Hoch



ARACHNOIDE, HERANWACHSENDER

Größe: 3 m
Waffen: MG, Stachelschwanz
Belohnung: 1000 FC
Gefahr: Hoch



ENTHAUPTETER BOMBER

Größe: 2 m
Waffen: Handgranaten
Belohnung: 500 FC
Gefahr: Gering



ENTHAUPTETER KNALLKÖRPER

Größe: 2 m
Waffen: Magischer Raketenwerfer
Belohnung: 200 FC
Gefahr: Keine



ENTHAUPTETER KAMIKAZE

Größe: 2 m
Waffen: Handgranaten
Belohnung: 2500 FC
Gefahr: Hoch



ENTHAUPTETER RAKETENSCHÜTZE

Größe: 2 m
Waffen: Handgranaten
Belohnung: 200 FC
Gefahr: Keine



BIO-MECHANOIDE, GROSS

Größe: 10 m aufgerichtet
Waffen: Raketenwerfer
Belohnung: 7500 FC
Gefahr: Hoch



BIO-MECHANOIDE, KLEIN

Größe: 5 m aufgerichtet
Waffen: Impuls laser
Belohnung: 2000 FC
Gefahr: Mittel



GNAAR, WEIBLICH

Größe: 1,6 m
Waffen: Gebiss, Schläge
Belohnung: 1000 FC
Gefahr: Gering



GNARR, MÄNNLICH

Größe: 1,3 m
Waffen: Gebiss, Schläge
Belohnung: 500 FC
Gefahr: Sehr gering



KLEER-SKELETT

Größe: 3 m
Waffen: Doppelprojektil
Belohnung: 1000 FC
Gefahr: Mittel



LAVA-GOLEM

Größe: 3 bis 30 m
Waffen: Feuerbälle
Belohnung: 500 bis 50000 FC
Gefahr: Gering bis Extrem



Energie

Pille

Diese gelben Pillen verleihen dir einen zusätzlichen Energiepunkt, auch über den Höchstwert hinaus.



Kleine Energie

Diese Salbe steigert die Energie um zehn Punkte bis zum Höchstwert.



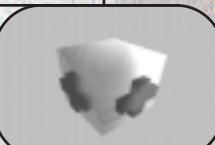
Mittlere Energie

Diese grünen Flaschen steigern die Energie um 25 Punkte bis zum Höchstwert.



Große Energie

Diese weißen Verbandskästen steigern die Energie um 50 Punkte bis zum Höchstwert.



Super-Energie

Diese roten Herzen geben dir sofort 100 zusätzliche Energiepunkte.



GEGENSTÄNDE

Rüstung

Splitter

Splitter geben dir jeweils einen zusätzlichen Rüstungspunkt, auch über den normalen Höchstwert hinaus.



Exoskelett

Exoskelette geben dir 25 zusätzliche Rüstungspunkte bis zum Höchstwert.



Weste

Diese grünen kugelsicheren Westen geben 50 zusätzliche Rüstungspunkte bis zum Höchstwert.



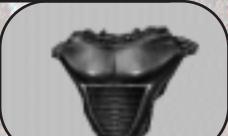
Schwere Platten

Schwere Platten geben 100 zusätzliche Rüstungspunkte bis zum Höchstwert.



Schwere Rüstung

Die schwere Rüstung gibt dir sofort 200 zusätzliche Rüstungspunkte.



MARSCHHÜPFER VON RIGIL KENTAURUS

Größe: 1 m
Waffen: giftiger Schleim
Belohnung: 500 FC
Gefahr: sehr gering



REEBER ELEKTRO-FISCH

Größe: 4 m Länge
Waffen: Elektroschocks
Belohnung: 500 FC
Gefahr: Mittel



SKYTHISCHE HEXEN-HARPIE

Größe: 1,6 m aufgerichtet
Waffen: Magische Projektiler,
Klauen
Belohnung: 1000 FC
Gefahr: Gering



SIRIANISCHER WERBULLE

Größe: 3 m
Waffen: Hörner
Belohnung: 2000 FC
Gefahr: Mittel



Waffen

Militärmesser

Munition: -

Schussfolge: -



Shofield .45 w/ TMMA

Munition: .45 Colt

Schussfolge: Einzelschuss, manuelles Nachladen



Kaliber-12-Pump

-Action-Schrotflinte

Munition: Kaliber-12-Patronen (10 pro Paket)

Schussfolge: Zwei Schuss, manuelles Nachladen



Doppelläufige Schrotflinte

Munition: Kaliber-12-Patronen (10 pro Paket)

Schussfolge: Zwei Schuss, manuelles Nachladen



M1-A2 Thompson

Maschinengewehr

Munition: 5.56-mm mm-Kugeln (50 pro Kiste)

Schussfolge: 600 Schuss pro Minute



XM214-A Minigun

Munition: 5.56-mm mm-Kugeln (50 pro Kiste)

Schussfolge: 1200 Schuss pro Minute



XPM21 Raketenwerfer

Munition: 150-mm-Inferno-Raketen (5 pro Paket)

Schussfolge: 85 Raketen pro Minute



MKIII Granatwerfer

Munition: 40-mm-Hochexplosiv-Geschosse (5 pro Kiste)

Schussfolge: variabel



XL2-Lasergewehr

Munition: X7-Energiezellen (50 Einheiten pro Paket)

Schussfolge: 600 Schuss pro Minute



SBC Kanone

Munition: HP Urankern (4 pro Paket)

Schussfolge: variabel

