

TERRANOVA™

STRIKE FORCE CENTAURI

XR-5 Manual

INHALT



4

Kapi tel 1

Die Verwendung des MKR-Interface 5

Kapi tel 2

Die MKR bewegen 6

Den Kopf bewegen 7

Waffen 7

Die aktive Waffe wechseln 8

Das linke MFD 14

Das rechte MFD 18

Der Rest des Helms 21

Schaden einstecken 27

Evakuierungsmodus 27

Kapi tel 3

Kommunikation 29

Beginn der Kommunikation 30

Status eines Teamkameraden abfragen 31

Die Sicht eines Teamkameraden 32

Die Karte eines Teamkameraden 32

Mögliche Befehle 32

Bewegung 33

Taktik 35

Kampf 36

AHF 37

Spezial 39

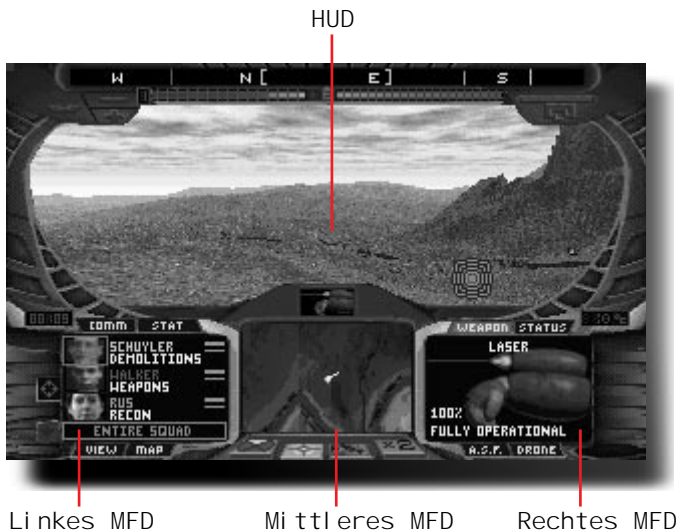
Die Kommunikation beenden 41

Anhang A

Ausrüstungsdaten 42

VERWENDUNG DES MKR-INTERFACE

Während eines Einsatzes sehen Sie die Umgebung, als blickten Sie wirklich durch die Helmeinrichtung Ihrer Mechanischen Kampfrüstung (oder MKR). Das Hauptblickfeld, das aussieht wie eine Art Brille, ist Ihr Heads-Up Display oder kurz HUD. Normalerweise dient das HUD dazu, Ihnen Ihre Umgebung zu zeigen. Unter dem HUD befinden sich drei rechteckige Bildschirme. Diese Bildschirme versorgen Sie mit verschiedenen Informationen und nennen sich Multifunktions-Displays (oder MFD).



Um das HUD und die MFDs gruppieren sich einige andere Leisten und Schalter. Diese werden im Abschnitt „Die Verwendung Ihres Helms“ behandelt, aber lassen Sie uns die grundlegendste Funktionsweise zuerst besprechen: die Bewegung.

DIE MKR BEWEGEN

6

Sie bewegen Ihre MKR mit der Tastatur. Halten Sie eine Hand auf der Tastatur, um die Bewegung zu kontrollieren, während die andere Hand die Maus zum Schießen und Zielen hält.

Sie können entweder die Buchstabentasten oder die Pfeiltasten benutzen.

Denken Sie daran, daß die Tasten für eine komplexere Bewegung kombiniert werden können. Wenn Sie z.B. [W] und [A] zusammen drücken, werden Sie sich gleichzeitig nach vorne und links bewegen.

Wenn Sie die [Umschalt]-Taste und eine Bewegungstaste drücken, machen Sie einen kleinen Sprung in diese Richtung. Wenn Sie zum Beispiel [W] gedrückt haben und drücken dann die [Umschalt]-Taste, werden Sie einen kleinen Sprung vorwärts machen.

Missionstip:

Sie können sich ducken, indem Sie die [^]-Taste drücken. Sie werden ein kleineres Ziel bieten und deshalb schwerer zu treffen sein. Wenn Sie sich das nächste Mal bewegen, werden Sie automatisch wieder aufstehen.

„Falls Sie Granaten werfen, ohne vorher eine Zielauffassung gehabt zu haben, können Sie noch etwas mehr Reichweite herauskitzeln, indem Sie Ihren Kopf zuerst nach oben richten. Ansonsten können Sie nur in einem recht kleinen Bogen werfen.“

Michelle Cummings/Strike Force Stockton

Den Kopf bewegen

Mit der Tastatur kontrollieren Sie den Blickwinkel Ihres Kopfes. Mit der [R]-Taste heben Sie Ihren Kopf, während Sie mit der [V]-Taste Ihren Kopf senken. Sie können jedoch zu jeder Zeit mit der [F]-Taste zur Normalsicht zurückkehren. Mit den Tasten [Q] oder [E] können Sie Ihren Kopf fünfundvierzig Grad nach links oder rechts schwenken. Wenn Sie die Taste wieder losgelassen haben, schwingt der Kopf wieder automatisch nach vorne zurück. Die Tasten der numerischen Tastatur kontrollieren ebenfalls die Sicht (wie weiter unten beschrieben).

„Falls ein Gegner von der Seite auf Dich schießt, kannst Du schneller einen Schuß auf ihn abgeben, wenn Du gleichzeitig Deinen Kopf bewegst, während Deine MKR sich umdreht. Du kriegst diesen &##@%! dann früher in Dein Sichtfeld.“*

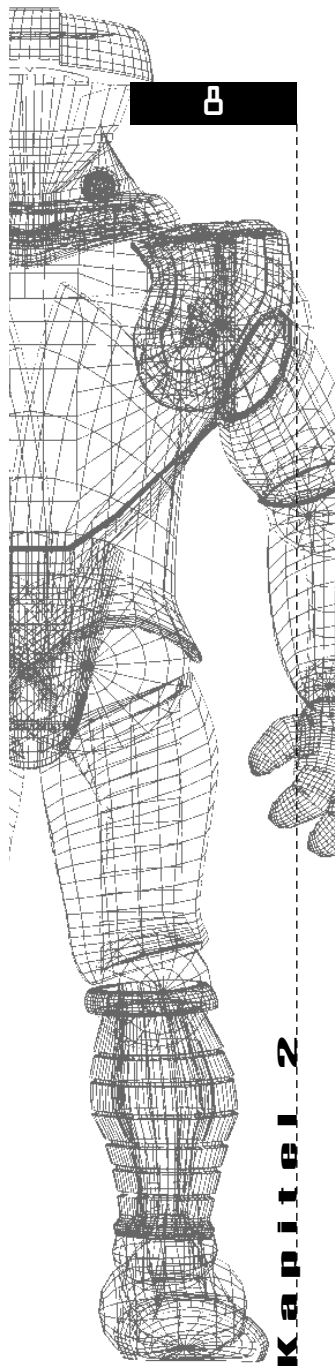
Samuel Bernstein/Strike Force Io

Waffen

Die Standard-MKR kann vier Waffen tragen.

Einige Waffen verwenden Munition; diese werden Projektilwaffen genannt, da sie Projektile verschießen. Diese Waffen haben naturgemäß eine begrenzte Anzahl von Schüssen. Schauen Sie auf die Waffenabbildung im rechten MFD, um herauszufinden, wieviel Munition Ihnen noch verbleibt. Unter der Abbildung der Waffe befindet sich der Text „Mun Zähler“ und die Anzahl der verbleibenden Schüsse.





Andere Waffen verbrauchen Energie, wenn sie abgefeuert werden; diese nennt man Energiewaffen. Jeder Einsatz dieser Waffen verbraucht Energie Ihres Anzuges. Wenn Sie feuern, sinkt die grüne Energieleiste in Ihrem Helm, da Energie von Ihren Reserven abgebaut wird. Im allgemeinen gilt: je stärker die Waffe, desto mehr Energie wird pro Schuß verbraucht. Falls die zum Schuß notwendige Energiemenge nicht in der Energieleiste zur Verfügung steht, wird die Waffe erst dann arbeiten, wenn die Energiereserven wieder auf ein ausreichendes Level gestiegen sind.

Missionstipp:

Das Waffensymbol in Ihrem HUD wechselt auf gelb, wenn aufgeladen oder nachgeladen wird, und auf rot, wenn Sie keine Munition mehr haben oder die Waffe irreparabel ist.

„Achte auf den Effekt, den die Gravitation auf Deine Projektilwaffen hat. Die Gravitation von Thatcher ist nur etwa 0.9G und das läßt Deine Granaten ein klein wenig weiter fliegen. Das kann im Kampf schon mal eine Menge ausmachen.“

Antonio Scassaletti/Strike Force Carpaccio

Die aktive Waffe wechseln

Um herauszufinden, welche Waffe momentan aktiv ist, schauen Sie auf das Symbol im HUD. Sie können ebenso auf das rechte MFD schauen, falls der Waffenstatus aktiv ist. Der Name der momentan gewählten Waffe wird angezeigt.

Es gibt drei Arten, die momentan gewählte Waffe zu wechseln:

- Falls der Waffenstatus im rechten MFD aktiv ist, klicken Sie auf das Bild der Waffe, um durch die getragenen Waffen zu schalten. Die linke Maustaste schaltet vorwärts, die rechte Maustaste rückwärts.

■ Klicken Sie auf das kleinere Bild der Waffe, das sich an der Helmspitze befindet. Damit schalten Sie ebenfalls durch die Waffen.

■ Benutzen Sie die Tastatur, um durch die Waffenschächte Ihrer MKR zu schalten. Die Tasten [1], [2], [3] und [4] wählen die verschiedenen Schächte aus.

Feuern

Mit der linken Maustaste wird eine Waffe abgefeuert. Die folgende Abbildung faßt den Vorgang des Zielens und Feuerns zusammen.



In Sensor-
reichweite



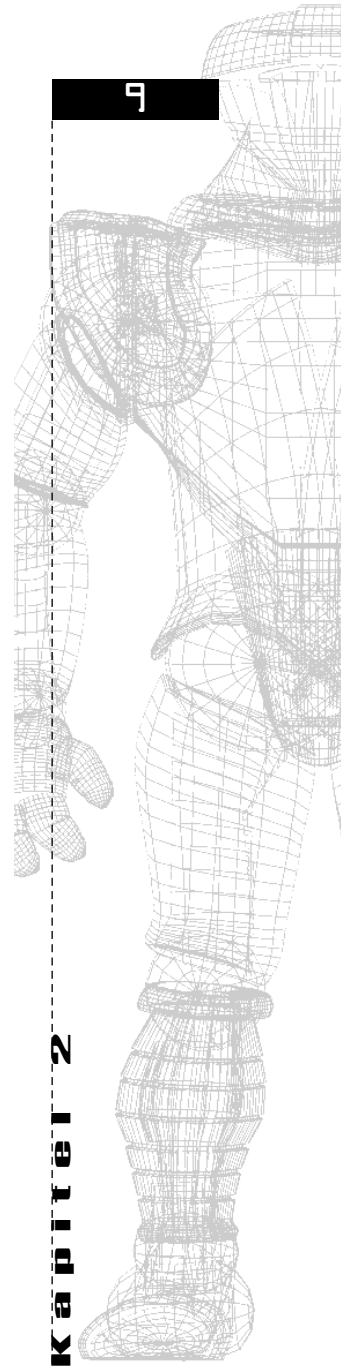
Ziel erfasst



Ziel erfasst
und in Reich-
weite. Feuer!

Ein Ziel erfassen

Während einer Mission zeigt der Zielcomputer Ihrer MKR jedes gegnerische Ziel in Sensor-Reichweite durch ein Rechteck um das jeweilige Ziel an. Wenn sich Ihr Cursor über dem Ziel befindet, zeigt der Zielcomputer ebenfalls den Objektnamen und die Reichweite relativ zu Ihrer MKR an.



Zielen und Feuern

Um ein Ziel anzuvisieren, bringen Sie den Maus-Cursor über ein Ziel in Sensor-Reichweite. Der Zielname und die Reichweite erscheinen daneben.

Um zu feuern, klicken Sie die linke Maustaste. Die momentan gewählte Waffe feuert in Richtung des Ziels.

Missionstipp:

Je näher Sie sich am Ziel befinden, desto effektiver werden Strahlwaffen sein.

Zielaufschaltung

Ihre MKR ist mit einem Zielaufschaltungsgerät ausgerüstet. Wenn Sie ein Ziel erfaßt haben, ist es einfacher, dieses Ziel auch zu treffen.

Sie können auf ein Ziel aufschalten, sobald Ihre Sensoren es entdeckt haben (und es dann von einer Zielbox eingerahmt wird) oder es in Sichtweite ist.

Auf ein Ziel aufschalten

Um ein Ziel in der Aufschaltung zu behalten, zielen Sie auf ein Ziel in Sensor-Reichweite. Sobald der Name und die Reichweite erscheinen, klicken Sie die rechte Maustaste. Die Zielbox wird dicker und das Wort „ERFASST“ erscheint unter dem Zielnamen. Die Aufschalt-Anzeige auf der linken Seite Ihres Helms leuchtet auf (von dunkelblau auf leuchtend-grün). Falls Sie die Aufschaltung verlieren, erlischt die Anzeige.

Missionstip:

Falls Sie eine Projektilwaffe ohne Aufschaltung abfeuern, müssen Sie etwas höher zielen, da die Gravitation Ihr Projektil nach unten zieht.

Verwenden Sie auf der Tastatur die [T] und [Z]-Tasten, um durch die Ziele in Sensorweite zu schalten. Bei jedem Drücken von [T] oder [Z] wird auf jeweils ein neues Ziel durchgeschaltet. Verwenden Sie die [T]-Taste, um durch die auf der rechten Seite beginnenden Ziele zu schalten, und [Z], um von links nach rechts weiter zu schalten.

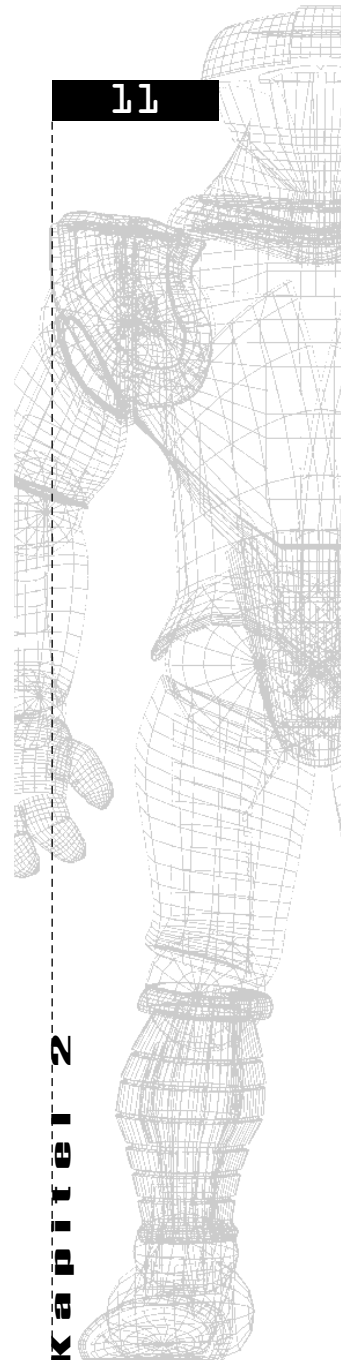
Falls momentan auf kein Ziel aufgeschaltet wurde, schaltet [Z] und [T] auf das nächstliegende Ziel auf. Die Tasten [Ü] und [*] dienen dem gleichen Zweck.

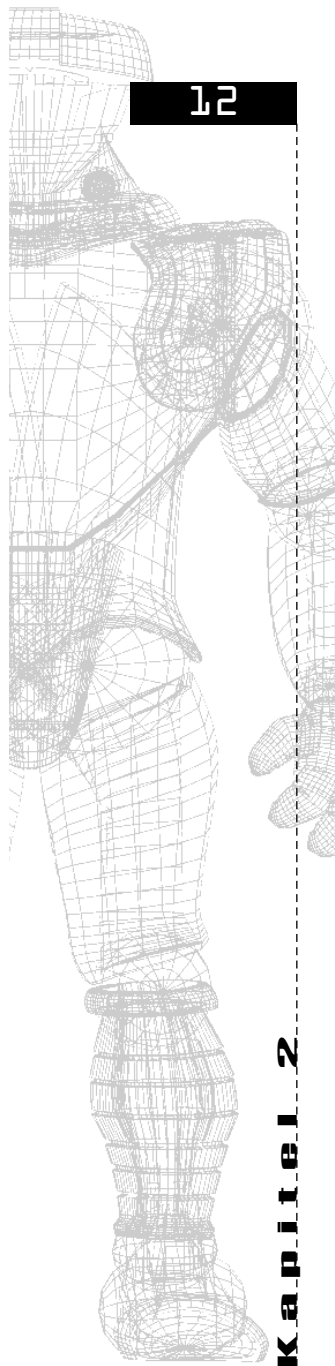
Wenn sich Ihr Cursor in der Nähe eines aufgeschalteten Ziels befindet, erscheint ein dickes Rechteck um das Ziel und alle Schüsse werden direkt auf das Ziel gerichtet, gleichgültig ob der Cursor genau darauf liegt oder nicht.

Die Zielkamera aktivieren

Während das Ziel anvisiert ist, können Sie den Zielaufschaltungs-Anzeiger im linken Bereich Ihres Helms anklicken und haben so Zugriff auf die Zielkamera. Das linke MFD zeigt eine Kamerasicht des zur Zeit aufgefaßten Ziels. Um die Kamera wieder abzuschalten, klicken Sie den Zielaufschaltungs-Anzeiger noch einmal an.

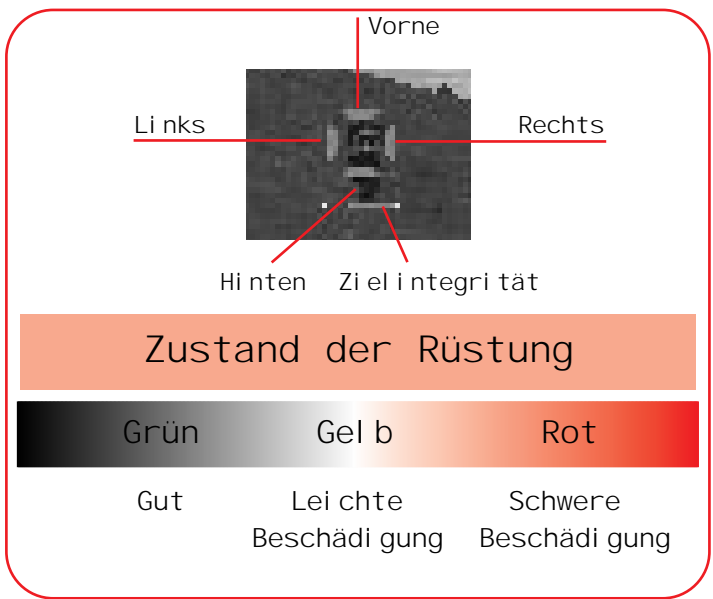
Anzeige für
'Ziel erfasst'





Den Zustand des Ziels bestimmen

Nachdem das Ziel aufgefaßt wurde und Ihr Cursor in der Nähe ist, zeigen die Farben des Rechtecks den gegnerischen Zustand an. Die vier Seiten des Rechtecks stellen jeweils eine Rüstungszone dar. Die Farbe jeder Seite repräsentiert den Zustand dieser Rüstungszone. Grün steht für gut, Gelb für leicht beschädigt und Rot für schwer beschädigt. Die fünfte unten liegende Seite zeigt die Integrität des Ziels an.



Die Zielaufschaltung aufheben

Sie können die Zielaufschaltung auf zwei Arten aufheben:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Bereich, in dem kein Ziel ist. Der Zielaufschaltungs-Anzeiger wird abgeschaltet und der Schuß würde wieder dorthin gehen, wo sich gerade der Maus-Cursor befindet.
- Wenn sich das Ziel aus Ihrem Sensorenbereich herausbewegt, werden Sie automatisch die Aufschaltung verlieren.

Ihren Rüstungsstatus überprüfen

Die Rüstungsanzeige zeigt Ihnen den Zustand Ihrer Rüstung während eines Auftrags. Die Rüstungsanzeige besteht aus vier Abschnitten, einem für jede Rüstungszone Ihrer MKR. Zu Beginn einer Mission ist jeder Abschnitt grün und zeigt damit an, daß die Rüstungskapazität vollständig ist. Während die verschiedenen Bereiche Ihrer MKR Schaden erleiden, wechseln die Anzeigen von Grün auf Gelb und Rot sowie schließlich Schwarz. Schwarz zeigt an, daß Sie in diesem Bereich keine Rüstung mehr haben. Umgekehrt wird sich die Farbe (da sich die Rüstung mit der Zeit selbst repariert) von Schwarz zu Rot, Gelb und Grün verändern.

In der Mitte der Rüstungsanzeige befindet sich ein Punkt, der Ihre Gesundheit darstellt. Die Farbe des Punktes wechselt ebenso von Grün zu Rot und schließlich zu Schwarz. Diese Anzeige stellt einen einfachen Weg dar, Ihre Gesundheit während einer Mission zu bestimmen. Sie ist vergleichbar mit der roten Gesundheitsleiste, die sich im oberen Bereich Ihres HUD befindet.

Rüstungsanzeige	
Grün	100% Kapazität in diesem Bereich
Gelb	75% Kapazität in diesem Bereich
Rot	35% Kapazität in diesem Bereich
Schwarz	0% Kapazität in diesem Bereich



Die Verwendung des Helms

Zusätzlich zum HUD (das brillenähnliche Display) verfügt Ihr Helm über mehrere Multifunktions-Displays (MFD) und Anzeigen. Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie jedes MFD verwenden und was die Anzeigen darstellen.

14



Linkes MFD
für Kommunikation
mit Teamkameraden

Mittleres MFD
Karten

Rechtes MFD
Waffenstatus,
AHF und Drohne

Das Linke MFD

Das linke MFD wird zur Kommunikation mit Ihren Teamkameraden benötigt. Sie starten das Gespräch, indem Sie auf das Gesicht eines Teamkameraden klicken oder auf die Taste für die gesamte Einheit.

Sie können ebenfalls:

- den MKR-Status des Teamkameraden mit dem Status-Schalter abfragen.
- mit dem Sicht-Schalter durch die Helmsicht des Teamkameraden sehen.
- mit dem Karten-Schalter eine, auf den jeweiligen Teamkameraden zentrierte Karte anschauen.

Kapitel 2

Kommunikationsoptionen

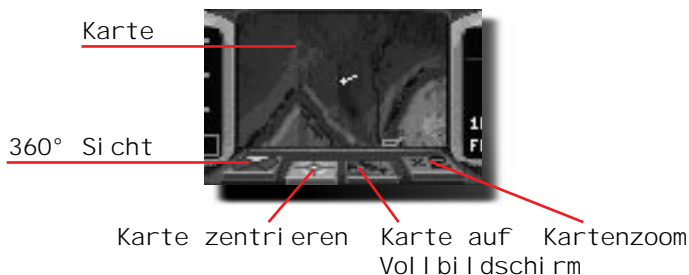
Teamkameraden anfunken



Um durch diese Funktionen zu schalten, können Sie ebenso die Taste [9] verwenden. Um mehr über die Kommunikation mit den Teamkameraden zu erfahren, schlagen Sie in Kapitel 6 „Kommunikation“ nach.

Das mittlere MFD

Das mittlere MFD zeigt die Missionskarte. Die Kartenansicht zeigt Sie als weißes Kreuz (+) mit einer Linie, die Ihre Blickrichtung anzeigt. Ihre Teamkameraden erscheinen als Kreuz, in den ihnen jeweils zugewiesenen Farben. Gegner werden als rote Zeichen dargestellt, aufgeschaltete Ziele als grüne Zeichen, Fluggeräte als braune Symbole und Gebäude als beigefarbene Zeichen.



Nav-Marker

Sie können eine Navigationsmarke (oder Nav-Marker) auf der Karte setzen und diese im Gelände und der Kompaßanzeige sehen. Um eine Nav-Markierung zu setzen, klicken Sie links auf einen Punkt der Karte. Ein kleines violettes Kreuz erscheint an dieser Stelle und eine dicke violette Raute wird auf der Kompaßanzeige erscheinen. Der Computer Ihrer MKR zeichnet eine sich drehende violette Pyramide an der entsprechenden Stelle im Gelände. Diese Pyramide ist nicht real dort, sie wird vom Helmcomputer auf Ihrem visuellen Display eingeblendet. Sie können diese Navigationsmarke dazu verwenden, Ihren Weg zu einer beliebigen Stelle auf der Karte einfach zu finden. Um die Nav-Marke an eine neue Stelle zu setzen, klicken Sie links auf diese neue Stelle.



Karte neu zentrieren

Wenn Sie eine Mission beginnen, wird die Karte automatisch auf Ihren Standpunkt zentriert und zentriert sich jedes Mal neu auf Sie, wenn Sie sich bewegen. Sie können andere Punkte auf der Karte ansehen, indem Sie, während Sie die rechte Maustaste gedrückt halten, den Cursor über die Karte ziehen. Die Karte hebt die Selbstzentrierung dann auf, aber Sie können Sie wieder anschalten, indem Sie die Zentriertaste drücken.

Sie können alternativ die Taste [N] drücken, um die Karte wieder zu zentrieren.

360-Grad-Sichtmodus

Wenn Sie auf die Taste für den 360-Grad-Sichtmodus klicken, können Sie anhand der drei MFDs in alle Richtungen blicken. Ihr linkes MFD zeigt die linke Blickrichtung an, das rechte die rechte Blickrichtung und das mittlere MFD zeigt die rückwärtige Sicht.

Wenn Sie wieder auf diese Taste klicken, wird auf die normale Sicht zurückgeschaltet.

Auf der Tastatur können Sie die Taste [B] drücken, um den 360-Grad-Blickmodus zu erhalten.

Die Vollbildkarte

Wenn Sie auf die Taste für den Vollbildmodus drücken, wird Ihr HUD komplett von der Karte eingenommen, während die Außenansicht auf das mittlere MFD umspringt. Während sich die Karte auf dem HUD befindet, kontrollieren die Helm-Zoomschalter die Kartenvergrößerung.

Wenn Sie dann wieder auf den Kartenvollbild-Schalter klicken, wird die normale Sicht wieder hergestellt.

Auf der Tastatur können Sie mit der Taste [M] die Vollbildkarte aufrufen.

Kartenoptionen

Wenn die Karte im Vollbildmodus auf dem HUD dargestellt wird, besteht ein Teil der Karte aus einem Optionskästchen. Um eine der Kartenoptionen aufzurufen, klicken Sie auf die gewünschte Option oder drücken die entsprechende Taste. Wenn eine Option aktiviert ist, erscheint ein kleines x neben ihrem Namen.

Einheiten-Info [F9]

Wenn Sie auf Einheiten-Info [F9] klicken, werden die Namen Ihrer Teamkameraden neben ihren jeweiligen Standorten auf der Karte angezeigt.

Sensor-Reichweite [F10]

Wenn Sie auf Sensor-Reichweite klicken, werden Kreise um Sie und Ihre Teamkameraden auf der Karte gezogen, die die Reichweiten der Sensoren darstellen.

Es gibt zwei Kreise: Der äußere, dunklere Kreis stellt einen Energiesensor dar, der nur aktiv ist, wenn der Gegner aktiv ist. Der innere, hellere Kreis ist Ihr Annäherungssensor und alles innerhalb dieses Kreises wird automatisch entdeckt.

Waffen-Reichweite [F11]

Wenn Sie auf Waffen-Reichweite [F11] klicken, werden Kreise um Sie und Ihre Teamkameraden gezogen, die die Maximalreichweite der jeweils gewählten Waffe der MKR darstellen.

Missions-Info [F12]

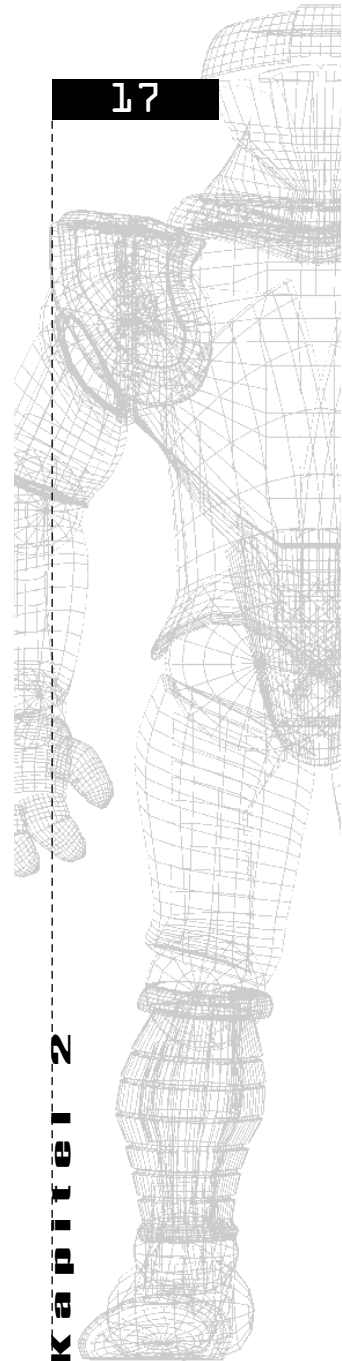
Wenn Sie auf Missions-Info klicken, werden die verschiedenen Missionsaufgaben und Anmerkungen dargestellt. Diese Option ist standardmäßig eingeschaltet.

Kartenvergrößerung (x2)

Wenn Sie mit der linken Maustaste auf die Kartenvergrößerungstaste klicken, wird die Karte vergrößert, klicken Sie mit der rechten Maustaste, um sie zu verkleinern. Auf der Tastatur können Sie die Tasten [,] und [.] verwenden.

Missionstip:

Ihre Karte basiert auf SFC-Aufklärungsdaten und ist keineswegs perfekt!

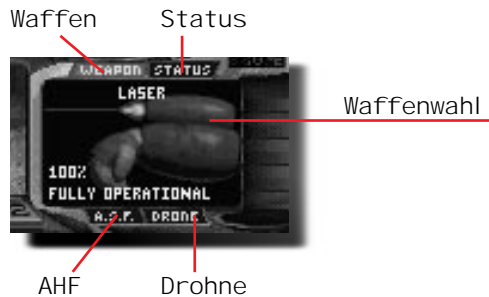


„Die Missions-Info und das ganze andere auf Deiner Karte zu haben, ist schön und gut, aber wenn ich mich im Kampf befinde, in der Nähe der Orte, wo diese Infos abgebildet sind, stören sie nur und ich kann nicht sehen, was um mich herum abläuft. Und überhaupt: muß ich während des Kampfes wirklich wissen, wo der Abholpunkt ist? Ich schalte den Kram ab und erst dann wieder an, wenn ich zur Abholung bereit bin.“

Rose Vargas/Strike Force Avila

Das rechte MFD

Sie verwenden das rechte MFD, um die Waffen zu wechseln, Ihren Status zu checken, den AHF zu verwenden und Drohnen (Spionage-Sonde) zu starten. Das rechte MFD verfügt über vier Schalter: Waffen, Status, AHF und Drohne. Sie können ebenfalls die Taste [O] verwenden, um durch diese Funktionen zu schalten. Standardmäßig wird die gegenwärtig verwendete Waffe dargestellt. Standardmäßig wird die gegenwärtig verwendete Waffe dargestellt.



Waffen

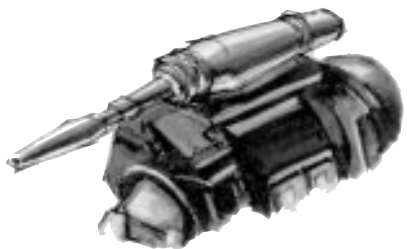
Klicken Sie auf den Waffenschalter, um eine Abbildung der Waffe zu sehen, die Sie gerade verwenden. Folgende Informationen werden (falls relevant) dargestellt:

- Waffenintegrität (in Prozent)
- falls die Waffe auflädt
- verbleibende Munition

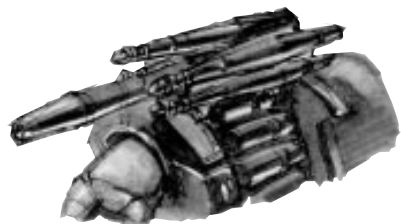
Ihre Waffe wechseln

Um die Waffe zu wechseln, klicken Sie auf das rechte MFD. Die linke Maustaste schaltet vorwärts durch die Waffenschächte Ihrer MKR, die rechte schaltet rückwärts durch die Schächte.

Ebenso können Sie die Tasten [1], [2], [3] und [4] verwenden, um eine der Waffen Ihrer MKR auszuwählen



Laser



Mul ti pul sar

Status

Klicken Sie auf den Status-Schalter, um Informationen über den Zustand Ihrer MKR zu erhalten. Die beschädigten Systeme werden aufgelistet sowie deren gegenwärtige Leistung. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das rechte MFD, um durch die Seiten des System-Status zu schalten und dann zu einem Bild, das den exakten Wert Ihrer Rüstung wiedergibt. Klicken Sie nochmals, um zum MKR-Systemstatus zurückzukehren.

AHF (Anzug-Hilfsfunktion)

Klicken Sie auf den AHF-Schalter, um Informationen über die AHF (Anzug-Hilfsfunktion) Ihrer MKR zu erhalten. Falls sinnvoll, wird ein Schalter, der die AHF-Funktion auslöst, dargestellt.

Auf der Tastatur drücken Sie [5], um die AHF zu benutzen.

Drohne

Jede MKR verfügt über eine begrenzte Anzahl von Drohnen (mobile fliegende Aufklärungseinheiten). Wenn der Bildschirm für



die Drohne auf dem rechten MFD aufgerufen wurde, sehen Sie einen Start-Schalter. Klicken Sie auf diesen Schalter, wird die Drohne ausgesandt. Sie sehen dann die Karte dieser Drohne auf dem rechten MFD. Klicken Sie links auf einen Geländepunkt, und die Drohne wird dort hinfliegen und um diesen Punkt kreisen. Alles, was diese Drohne aufnimmt, wird auf Ihrer Karte abgebildet. Sie können auf den kleinen Sicht-Schalter klicken, um auf die Drohnensicht umzuschalten, wobei Sie über das rechte MFD das sehen, was auch die Drohne sieht. Von dem Drohnen-Sichtmodus aus haben Sie Zugang zu folgenden Schaltern:

- Karte bringt Sie zurück zur Drohnenkarte.
- Einholen veranlaßt die Drohne von ihrer momentanen Position auf direktem Wege wieder zurück zu Ihrer MKR zu fliegen und dann an Ihrem Anzug wieder anzudocken.
- Sicht bringt die Drohnensicht auf Ihr HUD und die Sicht aus Ihrem Anzug heraus auf das rechte MFD. Ein Schalter mit der Bezeichnung 'Zurück auf HUD' wird erscheinen und wenn Sie auf diesen Schalter klicken, wird die Normalansicht wieder hergestellt.

Sie können die Bewegung der Drohne auch manuell kontrollieren, indem Sie die [Ctrl]-Taste gedrückt halten und eine der Bewegungstasten drücken. Diese Aktion bewegt die Drohne in die gewünschte Richtung. Das gleiche gilt für [Ctrl] und die Sichtwinkeltasten. Beachten Sie, daß die manuelle Bewegung der Drohne jegliche vorhergehende Bewegungsbefehle außer Kraft setzt. Weitere Kontrollmöglichkeiten für die Drohne sind:

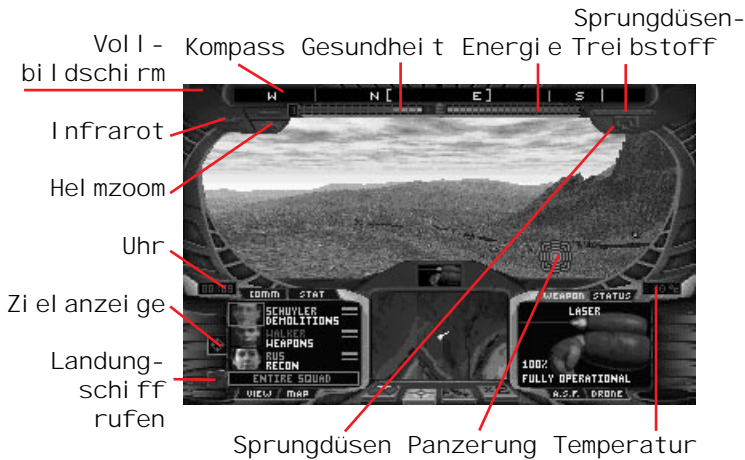
- [Ctrl]+[Bild oben] bewegt Ihre Drohne gerade nach oben.
- [Ctrl]+[Bild unten] bewegt Ihre Drohne gerade nach unten.
- [Ctrl]+[Pos1] bringt Ihre Drohne wieder zu Ihnen zurück (genau wie die Einholen-Taste).

„Glaube nicht, daß deine Drohnen unverwundbar sind. Piraten werden sie herunterknallen, um sie von der Aufklärung abzuhalten.“

Amy Hogan/Strike Force Io

Der rest des Helms

Zusätzlich zu den MFDs gibt es einige weitere Anzeigen, die im MKR-Helm dargestellt werden.



Gesundheitsanzeige

Die rote Anzeige oben im HUD ist Ihre Gesundheitsanzeige. Diese Anzeige gibt Ihnen Ihren Gesundheitszustand wieder. Falls ein Teil Ihres Anzuges soviel Schaden einsteckt, daß er Sie nicht mehr schützen kann, erleiden Sie Schäden, und die Anzeige wird kleiner. Wenn die Anzeige ganz weg ist, sind Sie tot!

Energieanzeige

Die grüne Anzeigeleiste oben im HUD ist Ihre Energieanzeige. Diese Anzeige stellt die verfügbare Energie Ihrer MKR dar. Energiewaffen und die Sprungdüsen verbrauchen Energie aus den Vorräten Ihres Anzuges, und sollte eine Waffe nicht genügend Energie bekommen, wird sie nicht schießen! Die Energie wird durch Ihre Kraftwerkseinheit mit der Zeit wieder aufgefüllt.

Kompaßanzeige

Im oberen, mittleren Bereich Ihres Helms befindet sich Ihre Kompaßanzeige. Dieser horizontale Streifen zeigt die Richtung an, in die Sie blicken. Wenn sich zum Beispiel der Buchstabe N in der Mitte der Anzeige befindet, blicken Sie nach Norden. Objekte in Sensor-Reichweite erscheinen in der Kompaßanzeige als vertikale Linien. Je näher ein Objekt ist, desto höher ist die vertikale Linie. Die vertikale Linie ist farbkodiert (abhängig von der Art des Objektes) und folgt dem gleichen Farbschema wie auf der Karte.

Infrarot

Die Infrarot-Anzeige befindet sich im oberen, linken Abschnitt Ihres Helms. Die Infrarot-Einheit arbeitet als „Nachtsicht“-Modus, in dem Ihre Anzeige Infrarotstrahlung (Wärme) anstatt Licht darstellt. Aktive Ziele, wie Gegner, erscheinen leuchtend, wohingegen inaktive Objekte dunkel erscheinen. Infrarot ist sehr hilfreich beim Aufspüren von Gegnern bei einer Mission, in der es wenig Licht gibt.

Klicken Sie auf den Infrarot-Schalter, um den Infrarot-Modus einzuschalten. Klicken Sie ihn nochmals an, um zur Normalsicht zurückzukehren. Sie können auch die Taste [I] verwenden, um den Modus ein- oder auszuschalten.

„Infrarot ist nicht nur für die Nacht gut, mein Freund. Regen und Nebel können Deine Sicht wirklich behindern. Auf Nachtsicht umzuschalten, kann Dir oft einen Vorteil bieten.“

Anthony McKay/Strike Force Stockton

Helm-Vergrößerung

Oben links im Helm, neben dem Infrarotschalter, befinden sich die Helm-Vergrößerungs-Schalter. Sie sehen aus wie ein Plus-(+) und ein Minuszeichen (-).

Klicken Sie auf den Plus-Schalter, um die Sichtanzeige zu vergrößern. Klicken Sie dagegen auf den Minus-Schalter, um wieder zu verkleinern. Die kleine, rote Zahl neben den Schaltern zeigt die momentane Vergrößerung an. Die gelben Klammern in

der Kompaßanzeige zeigen Ihnen, wieviel des Geländes gegenwärtig vor Ihnen im HUD sichtbar ist. Auf der Tastatur verwenden Sie die Tasten [ß] und [´], oder [+] und [-]-Taste auf dem Ziffernblock, um die visuelle Anzeige zu verkleinern und zu vergrößern.

Sprungdüsen

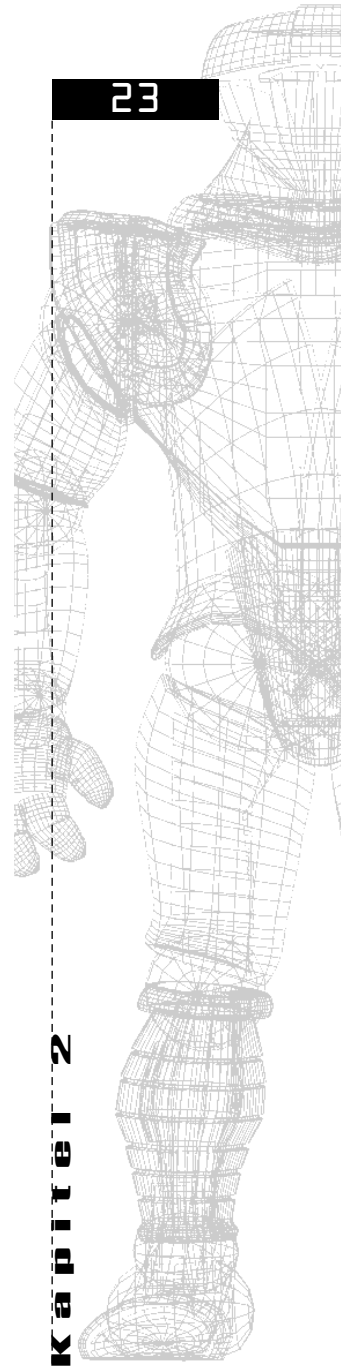
Die Sprungdüsen sind Schubeinheiten, die Ihre MKR nach oben heben. Sie können nur für eine bestimmte Zeit verwendet werden, da sie Energie verbrauchen und nur einen begrenzten Treibstoffvorrat besitzen. Sie können überprüfen, wieviel Treibstoff Sie noch in Ihren Sprungdüsen-Tanks haben, indem Sie die rote Treibstoffanzeige über dem Sprungdüsen-Schalter betrachten.

Um die Sprungdüsen zu aktivieren, klicken Sie auf den Sprungdüsen-Schalter oben rechts im Helm. Klicken Sie nur kurz und Ihre MKR wird auch nur einen kurzen Sprung machen und keinen Treibstoff verbrauchen. Wenn Sie den Schalter gedrückt halten, werden die Düsen voll eingesetzt und Sie werden nach oben katapultiert.

Auf der Tastatur können Sie die [Leertaste] benutzen, um die Sprungdüsen zu aktivieren.



Sprungdüsen-Booster



Sprungdüsen heben Sie nur nach oben. Wenn Sie nach vorne springen wollen, beginnen Sie zu rennen und klicken dann den Sprungdüsen-Schalter. Sie fliegen nach vorne mit der gleichen Geschwindigkeit, in der Sie sich vor dem Sprung bewegt haben. Nachdem Sie sich einmal in der Luft befinden, können Sie sich ruhig in jede gewünschte Richtung drehen, aber Sie werden sich in die Ausgangsrichtung weiter bewegen.

„Eine gute Art einen dämlichen Gegner wegzuputzen ist, Deine Sicht zu vergrößern und ihn mit einem Partikelstrahl aufzufassen. Er hat eine große Reichweite, größer als die meisten Piraten-Sensoren. Es verlangt schon ein wenig Übung, aber Du kannst darin wirklich sehr gut werden. Aber vergiß nicht, die Sicht wieder zu verkleinern, wenn Du das erledigt hast!“

Stephen Harrison/Strike Force Ganymede

„Es gibt nicht besseres, um eine Klippe oder Canyon zu überwinden, als mit einem kräftigen Tritt in die Sprungdüsen. Auch recht nett, wenn Du aus einem schweren Kampf heraus willst. Mach einen schnellen Start, tritt in die Sprungdüsen und Du segelst in Sicherheit.“

Dimitri Theodoropoulos/Strike Force Sparta

Zielerfassungs-Anzeiger

Links unten im Helm befindet sich der Zielerfassungs-Anzeiger. Dieser Anzeiger ist blau, wenn Sie kein Ziel erfaßt haben, wird aber leuchtend grün, sobald Sie auf ein Ziel aufgeschaltet haben. Weitere Informationen darüber, wie man ein Ziel erfaßt, erhalten Sie unter „Ein Ziel erfassen“ weiter oben in diesem Kapitel.

Wenn ein Ziel erfaßt wird, klicken Sie auf den Zielerfassungs-Anzeiger, um auf die „Zielerfassungs-Kamera“ umschalten zu können. Ein Bild des aufgefaßten Ziels wird im linken MFD dargestellt. Klicken Sie wieder auf den Zielerfassungs-Anzeiger, um das linke MFD wieder auf Normalsicht zu schalten.

Das Landungsschiff rufen

Links unten im Helm befindet sich eine kleine rote Taste mit dem Symbol für das Landungsschiff darauf. Wurde Ihr Einsatz erfüllt und Sie und Ihre Teamkameraden befinden sich am

Abholpunkt, klicken Sie auf diese Taste, um einen Kanal zum Landungsschiff zu öffnen. Der Pilot wird dann zum Abholpunkt fliegen. Wenn das Schiff angelangt ist, klicken Sie nochmals auf die Taste, um die Ladeluke zu öffnen, so daß das Landungsschiff Sie zur Basis zurückbringen kann. Sie können ebenfalls die [Enter]-Taste verwenden, um das Landungsschiff zu rufen. Denken Sie daran, daß das Landungsschiff automatisch zum Abholpunkt fliegen wird, sobald Sie alle Einsatzziele erreicht haben.

Temperaturanzeige

Auf der rechten Seite Ihres Helms befindet sich die Temperaturanzeige. Sie zeigt die Temperatur an, die außerhalb Ihrer MKR herrscht.

Missionszeitnehmer

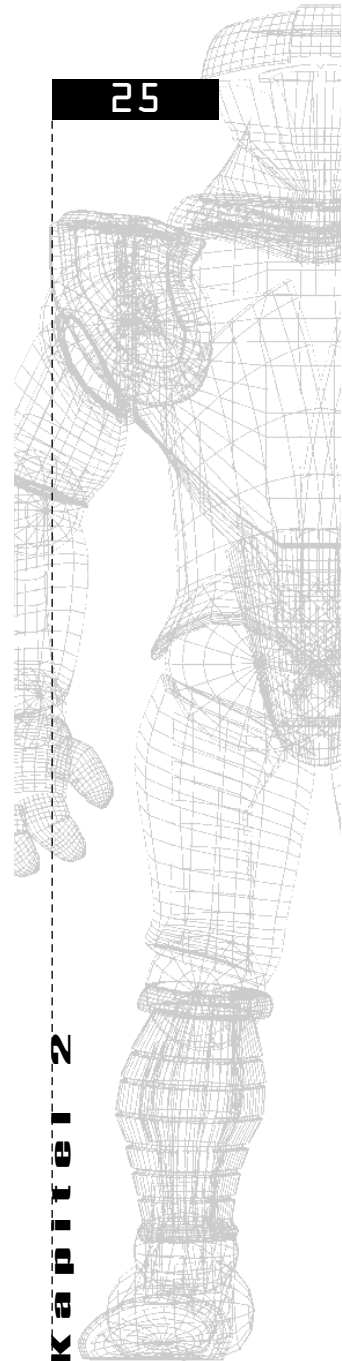
Auf der linken Seite Ihres Helms ist ein Timer angebracht. Er wird zu Beginn eines Einsatzes auf Null zurückgestellt und zeigt dann an, wie lange Sie schon auf dieser Mission sind.

Vollbild-Sichtmodus

Der Vollbild-Sichtmodus kann durch Drücken auf den kleinen, roten Punkt ganz links oben in Ihrem Helm eingeschaltet werden. Auf der Tastatur drücken Sie [G], um den Vollbild-Sichtmodus einzuschalten.

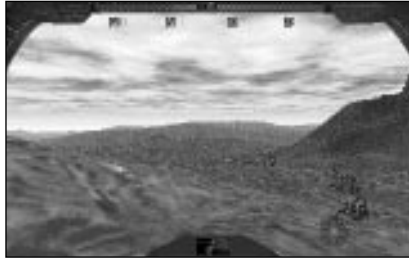
Obwohl der Vollbild-Sichtmodus Ihre Sicht auf die Außenwelt vergrößert, können Sie jedoch nicht die vielen Systeme Ihres Anzuges einsehen. Nur die Systeme oben in Ihrem Helm sind sichtbar sowie die Waffenanzeige in der „Nase“ Ihres Helms. Um die Informationen zu sehen, die normalerweise in den drei MFDs sichtbar sind, drücken Sie die [Tab]-Taste. Die drei MFDs werden dargestellt, jedes davon mit kleinen Leisten an der Seite. Benutzen Sie diese Leisten, um durch die verschiedenen Optionen jedes MFDs zu schalten.

Drücken Sie die Taste [G] oder klicken nochmals auf den roten Punkt, um zur Normalsicht zurückzukehren.



Missionen einsehen

26



[G]-Schaltet auf Vollbildschirm um.



[Tab] – Zeigt MFD's an

Falls Sie Ihre Erinnerung bezüglich der Einsatzziele auffrischen wollen oder feststellen wollen, wie weit Sie diese erledigt haben, drücken Sie die Taste [F8]. Ihre Missionsziele sowie der gegenwärtige Erledigungs-Status werden einige Sekunden lang auf Ihrem HUD dargestellt (oder bis Sie wieder [F8] drücken). Die Einsatzziele werden außerdem nochmals dargestellt, wenn sich ihr Status ändert.

Missionstip:

Mit [STRG] + [ESC] können Sie jederzeit eine Mission abbrechen.

Schaden weg

Nachdem Ihre Rüstung einmal Schaden erlitten hat, könnten Treffer in diese weniger geschützten Bereiche Ihrer MKR durchdringen und interne MKR-Systeme beschädigen. Wenn Ihr System Schaden erleidet, beginnt es fehlerhaft zu arbeiten. Wenn z.B. Ihr Videosystem Schaden erleidet, beginnen Ihre Kameras zu flackern. Schaden am Drohnen-System könnte in schlechter Manövrierkontrolle resultieren oder Sie könnten gar die ganze Drohne verlieren. Schäden an den Sprungdüsen könnten sich in ineffizienterer Arbeitsweise äußern und Schäden an der Zielerfassung schwächen die Leistung Ihres Zielcomputers. Die Systeme, die Schaden erleiden können, sind:

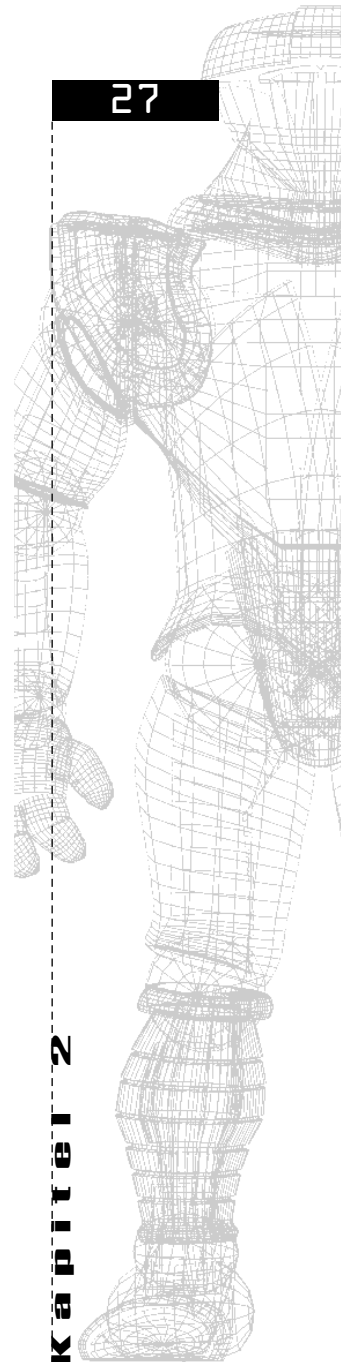
- Sensoren
- Infrarot
- Drohne
- Zielerfassung
- Zielen
- Stromversorgung
- Sprungdüsen
- Video

Anmerkung: Ihre Stromversorgung kann, bedingt durch die extrem komplexe Abschirmung, im Gegensatz zu Ihren anderen Systemen nicht im Gefechtsfeld repariert werden.

Evakuierungsmodus

Jede MKR ist mit einem speziellen Evakuierungsmodus ausgestattet. Wenn der Anzug entdeckt, daß die Gesundheit des Soldaten kritisch ist, wird dieser Modus aktiviert. Der Anzug fährt alle Funktionen herunter, geht in volle Verteidigungsbereitschaft und ein Notvorrat an Treibstoff wird in die Sprungdüsen geleitet. Die MKR (und der bewußtlose Soldat) werden in die Atmosphäre katapultiert, wo sie von einem SFC-Flugzeug aufgenommen werden können.

Jedoch hat der Evakuierungsmodus natürlich seinen Preis. Erstens brennt diese letzte Anstrengung des Anzugs, den Soldaten zu retten die MKR aus, zerstört so die überbeanspruchten Sprungdüsen und überlädt das Energiesystem. Zweitens ist der Evakuierungsmodus keineswegs eine Sicherheitsgarantie. Schwer beschädigte MKRs könnten eventuell nicht in der Lage sein, in



den Evakuierungsmodus umzuschalten oder der Anzug könnte in den Evakuierungsmodus umschalten, nur um dann mitten im Flug auszufallen. Oder der Soldat könnte zu schwer verwundet sein, wenn der Evakuierungsmodus eingeschaltet wird, und trotzdem an seinen Verletzungen sterben.

Sogar eine erfolgreiche Evakuierung ist ein ernstzunehmendes Ereignis. Ihr Kommandant wird nicht erfreut über die Zerstörung einer teuren MKR sein, und es ist nicht gerade ein gutes Zeichen für einen Einheitenführer, wenn seine Teamkameraden des öfteren den Evakuierungsmodus verwenden müssen (Denken Sie daran, daß nur Ihre Teamkameraden den Evakuierungsmodus verwenden).

„Ich bringe immer einen Reparatur-Spezialisten mit. Nichts ist besser als den Rotz aus Deiner MKR abgefeuert zu haben, dann den ganzen Kram wieder repariert zu bekommen und wieder auf die Jagd zu gehen.“

Jin-hui Yi/Strike Force Namuro

„Laß Deine Zielerfassung kaputtgehen und Dein Computer wird anfangen zu spinnen. Du faßt irgendein Ziel auf, und der Anzug hat keinen Schimmer, ob es ein Freund oder Feind ist.“

Octavio Quinones/Strike Force Avila

KOMMUNIKATION

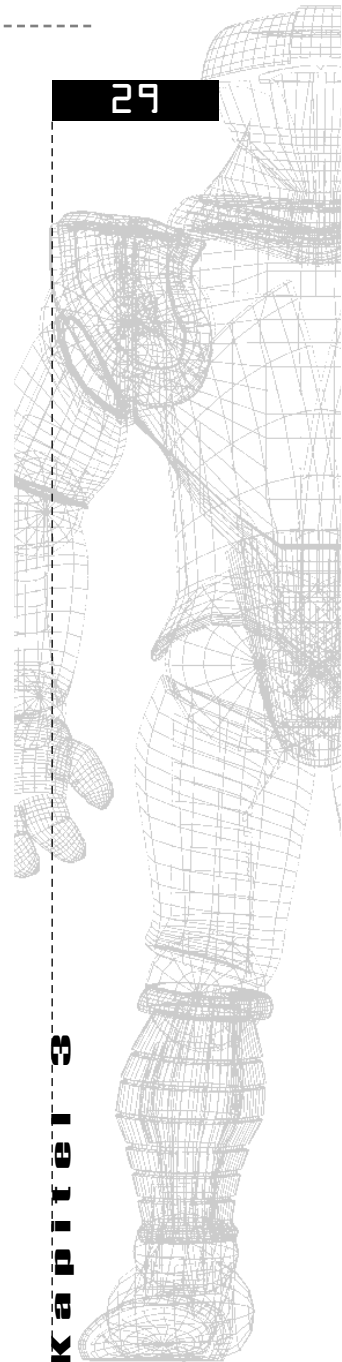
Die Kommunikation mit Ihren Teamkameraden während einer Mission wird mit dem linken MFD (der rechteckige Bildschirm im linken unteren Helmbereich) durchgeführt. Um das MFD herum sind vier Schalter gruppiert: Komm, Stat, Sicht und Karte (KRT).

Klicken Sie auf einen Schalter, um die Kommunikation zu beginnen.

Komm	zeigt an, ob der Kommunikationskanal offen ist.
Stat	zeigt Ihnen den Status eines Teamkameraden an.
Sicht	Sie sehen aus der Sichtperspektive eines Teamkameraden.
Karte	zentriert die Karte um einen Teamkameraden.



Zu Beginn eines Einsatzes zeigt das linke MFD bis zu drei Portraitbilder Ihrer Teamkameraden und einen Schalter, der mit 'Ganzes Team' bezeichnet ist. Neben jedem Portrait befindet sich der Name der Person und deren Spezialisierung. Es sind zwei Leisten rechts von jedem Namen angeordnet. Die obere Leiste zeigt den Rüstungsstatus des Teamkameraden. Grün zeigt an, daß die Kapazität bei 100% liegt, Gelb 75%, Rot 35% und Schwarz 0%.



Die untere, dünnere Leiste zeigt die Gesundheit des Teamkameraden an.

Sie können zu den Portraits der gesamten Einheit zurückkehren, indem Sie wieder auf den Schalter des linken MFD klicken, mit dem Sie begonnen haben (wenn Sie zum Beispiel auf Stat geklickt haben, kommen Sie durch nochmaliges Anklicken des Stat-Schalters zurück zur Portraitansicht der gesamten Einheit).

Beginn der Kommunikation

Um jemanden anzufunkeln, klicken Sie auf das Bild seines Gesichts. Das Bild bedeckt den Text im linken MFD und der Komm-Schalter über dem MFD leuchtet auf, um anzuzeigen, daß der Kommunikationskanal offen ist. Die verschiedenen Kommandos, die Sie geben können, erscheinen im mittleren MFD.

Um einen Befehl an die gesamte Einheit zu geben, klicken Sie auf den Schalter "Ganzes Team". Jeder Befehl wird nun an die gesamte Einheit gegeben.

Auf der Tastatur verwenden Sie die [F1]-Taste, um die Kommunikation mit Ihrem ersten Teamkameraden zu beginnen, [F2] um zum zweiten zu sprechen, [F3], um zum dritten zu sprechen oder [F4], um zur gesamten Einheit zu sprechen.

Missionstip:

Nachdem die Kommunikation eröffnet ist, können Sie einen weiteren Teamkameraden ansprechen, indem Sie ein anderes Portrait anklicken. Mit der Tastatur jedoch müssen Sie zuerst den Kommunikationskanal schließen [F6], bevor Sie mit einem anderen Teamkameraden sprechen.

Den Status eines Teamkameraden abrufen

Wenn Sie auf den Stat-Schalter klicken, wird Ihnen der MKR-Status des jeweiligen Teamkameraden angezeigt. Im linken MFD befindet sich ein Rüstungsanzeiger, der genau wie der Ihrige aussieht.

Rechts vom Rüstungsanzeiger sind zwei Leisten: Energie und Gesundheit. Diese Leisten zeigen den Gesundheits- bzw. Energiestand an. Klicken Sie auf die Namensleiste im unteren Bereich des linken MFD, um durch die Statusanzeigen Ihrer anderen Teamkameraden zu schalten.

Klicken Sie auf den Waffen-Schalter, um zu sehen, welche Waffen Ihr Teamkamerad trägt und um weitere Informationen zu erhalten, z.B. wieviel Munition noch übrig ist. Klicken Sie auf den Schalter für Schaden, um festzustellen, ob die MKR Ihres Teamkameraden beschädigt wurde und falls das der Fall sein sollte, in welchem Maße sie beschädigt wurde. Klicken Sie nochmals auf das linke MFD, um zur Haupt-Statusanzeige für die Teamkameraden zurückzukehren.

“Falls Du schnell den Staus eines Kameraden brauchst, wähle ihn einfach als Ziel an, da Dein Zielcomputer Dir seinen Rüstungs-Status und Integrität anzeigt. Aber pass auf - drück' nicht versehentlich auf den Abzug!”

David MacRael/Strike Force Slade

Mi ssi onsti p:

Falls Sie nicht gehört haben, was ein Teamkamerad zuletzt zu Ihnen gesagt hat, drücken Sie einfach die [Rückschritt]-Taste, um es noch einmal zu hören.



Die Sicht eines Teamkameraden

Wenn Sie auf den Sicht-Schalter klicken, erhalten Sie die Sicht aus dem HUD Ihres Teamkameraden.

Die Karte eines Teamkameraden

Klicken Sie auf den Karten-Schalter und Sie sehen eine Karte, die um den jeweiligen Teamkameraden zentriert ist. Sie können die rechte Maustaste benutzen, um die Karte umherzuschieben.

Rechts befinden sich zwei Schalter. Der eine zeigt ein Quadrat mit vier davon ausgehenden Linien und dient als Zoom-Schalter (klicken Sie links, um zu vergrößern und rechts, um zu verkleinern). Der andere zeigt einen Kreis mit einem Fadenkreuz darin und dieser zentriert die Karte wieder um einen Teamkameraden.

Befehle erteilen

Nachdem der Kommunikationskanal offen ist, erscheinen verschiedene Befehle im mittleren MFD. Sie können einen beliebigen der möglichen Befehle geben, indem Sie entweder

- auf die Kommandozeile im mittleren MFD klicken.
- die Funktionstaste drücken, die links vom entsprechenden Befehl steht.

Um Ihren Teamkameraden zum Beispiel zu befehlen, sich zu bewegen, können Sie entweder auf "FI Bewegung" klicken oder einfach [FI] drücken.

Missionstip:

Wenn Sie auf die Karte eines Teamkameraden rechts klicken, wird der Befehl, sich zu diesem Ort zu bewegen, an den Teamkameraden gesendet.

Mögliche Befehle

Vom Haupt-Befehlsbildschirm sind die möglichen Befehle, die Sie Ihren Teamkameraden senden können, wie folgt:

F1 Bewegung

Um Ihren Kameraden zu befehlen, sich zu bewegen, klicken Sie F1 Bewegung oder drücken [F1]. Mit dieser Option können Sie Ihren Teamkameraden sagen, wo sie hingehen sollen, wie sie dorthin gelangen, ihre Position zu halten oder Ihnen zu folgen.

Nachdem Sie auf F1 Bewegung geklickt haben, sind folgende Auswahlmöglichkeiten verfügbar:

F1 Dort Hin...

Nachdem Sie F1 Dort hin... (oder nochmals [F1] gedrückt haben) ausgewählt haben, werden Sie gebeten, das gewünschte Ziel auf der Karte anzugeben, die auf dem mittleren HUD erscheint. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Karte, um den Zielpunkt festzulegen. Mit der rechten Maustaste können Sie die Karte bewegen.

F2 Neue Position

Nachdem Sie F2 Mir Folgen ausgewählt haben (oder [F2] gedrückt haben), wird der Teamkamerad Ihnen soweit wie möglich folgen.

Dieses Kommando ist der voreingestellte Bewegungsbefehl zu Beginn eines Einsatzes.

F3 Position Halten

Nachdem Sie F3 Position Halten angeklickt haben (oder [F3] gedrückt haben), hört der Teamkamerad mit seiner Bewegung auf. Falls der Soldat sich nicht in einer Kampfsituation befindet, wird er/sie auf den Gegner warten. Falls er/sie kämpft, wird die Position gehalten.

F4 Gehe Zu Nav-Punkt

Nachdem Sie F4 Gehe Zu Nav-Punkt gehen angeklickt haben (oder [F4] gedrückt haben), geht der Teamkamerad zu der von



Ihnen vorher festgelegten Nav-Marke. Weitere Informationen zur Nav-Marke erhalten Sie unter “Das mittlere MFD”.

34

*“Behalte Deine Einheit nahe bei Dir, falls Du einen harten Kampf erwartest. Zahlenmäßige Überlegenheit ist die Devise.”
Harunaka Isobe/Strike Force Namuro*

*“Falls Du ein spezielles stationäres Ziel bekämpfen sollst, ist es sinnvoll, die Gruppe aufzuteilen, und eine Gruppe dazu anzuhalten die Wache auszuschalten. Dann gehe mit der anderen Gruppe rein, um das Ziel mit einem strategischen Schlag zu erledigen.”
Jerry Washburn/Strike Force Io*

Missionstip:

Falls Sie wünschen, dass der Teamkamerad an einer gegebenen Stelle verharret, so sollten Sie den Befehl Position Verteidigen anstatt Position Halten verwenden.

F5 Gehe Zum Treffpunkt

Nachdem Sie F5 Gehe Zum Treffpunkt angewählt haben (oder [F5] gedrückt haben), geht der entsprechende Teamkamerad zum Treffpunkt.

F6 Folge Diesem Weg

Nachdem Sie F6 Folge Diesem Weg angeklickt haben (oder [F6] gedrückt haben), werden Sie gebeten, Wegmarken für einen Pfad auf der Karte zu setzen, die im mittleren MFD zu sehen ist. Falls Sie einen Fehler machen sollten, klicken Sie auf ‘Zurück’ in der unteren Ecke der Karte. Wenn Sie alles erledigt haben, klicken Sie auf Fertig und der Teamkamerad wird diesem Weg folgen.

F2 Taktik

Um die Taktiken Ihrer Teamkameraden im Kampf festzulegen, klicken Sie auf F2 Taktik oder drücken [F2]. Anhand dieser Option können Sie ihnen befehlen anzugreifen, sich zurückzuziehen oder ein Ziel zu bewachen.

Folgende Optionen sind verfügbar, nachdem Sie auf F2 Taktik geklickt haben:

F1 Frontalangriff

Nachdem Sie F1 Frontalangriff angeklickt haben (oder [F1] gedrückt haben), wird Ihr Teamkamerad in einen frontalen Vollangriff ausgesandt. Er/Sie wird in direkter Linie auf den Gegner zugehen, anstatt die optimale Angriffsposition herauszufinden, und er wird auch nicht durch Schäden aufzuhalten sein.

F2 Feind Angreifen

Wählen Sie F2 Feind Angreifen oder drücken [F2], um Ihrem Teamkameraden zu befehlen, jeden Gegner anzugreifen, den er sieht. Dies ist die Standardangriffsform zu Beginn einer Mission.

F3 Vorsichtig Vor

Wählen Sie F3 Vorsichtig Vor oder drücken [F3], um Ihren Kameraden angreifen zu lassen, aber sich aus dem Größten herauszuhalten. Falls der Gegner zu nahe kommt, wird sich der Teamkamerad zurückziehen.

F4 Deckung

Wählen Sie F4 Schutz suchen oder drücken [F4], um zu erreichen, daß sich der Soldat vom Kampf zurückzieht und eine defensive Schutzposition sucht. Er/Sie wird die nächstliegende mögliche Position aufsuchen, die nicht mehr in Sichtlinie des Gegners liegt.

F5 Rückzug

Wählen Sie F5 oder drücken [F5], um Ihren Teamkameraden zu veranlassen, den Kampf zu unterlassen und sich zu einer sicheren Position zurückzuziehen, die weit ab vom momentanen Kampfgeschehen liegt.



F6 In Formation zurück

Wählen Sie F6 Formation einnehmen oder drücken [F6], um Ihre Kameraden Kampf-Formation annehmen zu lassen. Sie werden, so gut sie können, in einem festgelegten Muster um Sie herum verbleiben.

F7 Auf Position bleiben

Wählen Sie F7 Auf Position bleiben oder drücken [F7], um Ihre Kameraden zu veranlassen, auf Ihrer gegenwärtigen Position zu verbleiben, auch während des Kampfes, bis sie aufgefordert werden, sich zu bewegen.

F3 Kampf

Um festzulegen, wie Ihre Teamkameraden den Gegner bekämpfen, klicken Sie auf F3 Kampf oder drücken [F3]. Mit dieser Option können Sie ein bestimmtes Zielobjekt zum Angriff festsetzen, entscheiden, wann Ihre Einheit den Gegner angreifen soll oder den Soldaten befehlen, das Feuer einzustellen.

Nachdem Sie auf F3 Kampf geklickt haben, sind folgende Optionen verfügbar:

F1 Greife mein Ziel an

Wählen Sie F1 Greife mein Ziel an oder drücken [F1], um Ihrem Kameraden zu befehlen, das von Ihnen aufgefaßte Ziel anzugreifen. Bevor Sie diesen Befehl verwenden können, müssen Sie ein Ziel aufgefaßt haben.

F2 Dieses Ziel angreifen

Wählen Sie F2 Dieses Ziel angreifen oder drücken [F2], um zu befehlen, daß Ihr Kamerad ein Ziel angreift, welches Sie auf der Karte festgelegt haben. Zuerst werden Sie gebeten, ein Ziel auf der Karte zu wählen. Verwenden Sie die linke Maustaste, um das Ziel zu bestimmen. Die rechte Maustaste benutzen Sie dazu, die Karte umherzuschieben. Der Teamkamerad greift dann das Ziel an.

F3 Feuer Frei

Wählen Sie F3 Feuer Frei oder drücken [F3], um Ihren Kameraden jeden Gegner anzugreifen zu lassen, dem er/sie begegnet. Dies ist die Voreinstellung zu Beginn einer Mission.

F4 Nur Feuer erwidern

Wählen Sie F4 Nur Feuer erwidern oder drücken [F4], um festzulegen, daß Ihr Teamkamerad nur dann den Gegner bekämpft, wenn zuerst auf ihn geschossen wurde.

F5 Feuer einstellen

Wählen Sie F5 Feuer einstellen oder drücken [F5], um Ihrem Teamkameraden zu befehlen, das Feuer einzustellen, bis andere Kampfbefehle folgen.

Missionstip:

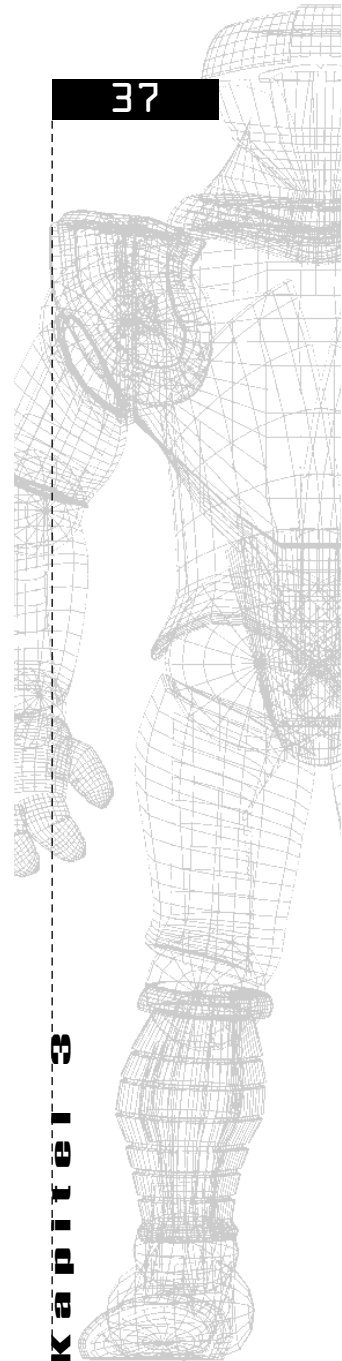
Wenn Sie sich auf ein Ziel mit [Ctrl]+ rechtem Mausklick aufschalten, wird nicht nur auf dieses Ziel aufgeschaltet, sondern gibt ausserdem der gesamten Einheit den Befehl, dieses Ziel anzugreifen.

F4 AHF

Um Ihren Teamkameraden mitzuteilen, wie sie ihr AHF verwenden sollen, klicken Sie auf F4 AHF oder drücken [F4]. Mit dieser Option können Sie festlegen, ob das AHF sofort, bei Bedarf oder überhaupt nicht benutzt werden soll. Sobald Sie auf F4 AHF geklickt haben, sind folgende Optionen verfügbar:

F1 AHF bei Bedarf (benutzen)

Wählen Sie F1 AHF bei Bedarf oder drücken [F1], um dem Teamkameraden zu erlauben, sein/ihr AHF nach eigenem Ermessen zu verwenden. Dieser AHF-Befehl ist die Voreinstellung.



F2 AHF nicht benutzen

Mit F2 AHF nicht benutzen (oder Druck auf [F2]) befehlen Sie Ihrem Teamkameraden, die Verwendung seines/ihrer AHF zu vermeiden.

F3 AHF jetzt verwenden

Wählen Sie F3 AHF jetzt verwenden oder drücken [F3], um den Teamkameraden zu veranlassen, das AHF jetzt sofort zu benutzen.

Kommunikations-Hotkeys

Mit den Kommunikations-Hotkeys können Sie Befehle schnell erteilen. Diese sind Tastaturkürzel, die einen gegebenen Befehl schnell an Ihre gesamte Einheit weitergeben, gleichgültig ob die Kommunikationskanäle offen sind oder nicht.

 	Aggressiver Angriff
 	Schutz suchen
 	Vorsichtiger Angriff
 	Formation einnehmen
 	Feuer einstellen
 	Folge mir
 	Zur Nav-Marke gehen
 	Zum Abholpunkt gehen
 	Rückzug
 	Status-Check
 	Mein Ziel angreifen

F5 Spezial

Wählen Sie F5 Spezial oder drücken [F5], um einen Befehl zu erteilen, der außerhalb der normalen Befehle liegt. Abhängig von der Spezialisierung des Teamkameraden, mit dem Sie kommunizieren, sind folgende Optionen nach Anklicken von F5 Spezial verfügbar:

- ☛ Falls Sie mit einem Zerstörungsexperten kommunizieren, befehlen Sie dem Spezialisten Sprengladungen zu legen oder detonieren zu lassen. Die verfügbaren Optionen sind:

F1 Ladung setzen

Wählen Sie F1 Ladung setzen oder drücken [F1], um dem Spezialisten zu befehlen, eine Explosivladung in der Nähe eines Ziels zu plazieren. Sie werden gebeten, ein Ziel auf der Karte im mittleren MFD festzulegen. Danach werden Sie gebeten, zu entscheiden, wie viele Ladungen Ihr Teamkamerad aus der begrenzten Anzahl auswählen soll und welcher Zünder (blau, rosa oder orange) verwendet werden soll. Die Farbe des Zünders bringt die Ladung in eine Gruppe von Ladungen, die später auch als Gruppe gezündet wird. Der Teamkamerad wird zum Ziel gehen und die Ladung anbringen.

F2 Ladung zünden

Wählen Sie F2 Ladung zünden oder drücken [F2], um Ihren Teamkameraden anzuweisen, die vorher gelegten Sprengladungen detonieren zu lassen. Sie werden gebeten eine Zünderfarbe (blau, rosa oder orange) auszuwählen. Alle Ladungen mit dieser Zünderfarbe werden detonieren.

F3 Missionsziel

Falls es ein bestimmtes Ziel auf diesem Einsatz zu vernichten gilt, erscheint ein spezifischer Befehl [F3] in dem Menü. Wenn zum Beispiel ein Turm in diesem Einsatz zerstört werden soll, könnte dort F3 Zerst./Turm erscheinen. Wenn Sie diesen Befehl erteilen, wird der Zerstörungsexperte angeben, wie viele Explosivladungen benötigt werden, den Turm zu zerstören, und



bittet Sie, eine Zünderfarbe (Gruppe) auszuwählen. Der Spezialist trennt sich von der Gruppe und macht sich auf in Richtung Turm, um die Ladungen zu plazieren.

Andere Optionen sind von Mission zu Mission verschieden.

■ Wenn Sie mit einem Elektronikexperten kommunizieren, können Sie diesem Spezialisten befehlen, verschiedene, bestimmte Funktionen auszuführen. Die möglichen Aufgaben variieren von Auftrag zu Auftrag.

■ Wenn Sie mit einem Reparaturoperanten kommunizieren, können Sie diesem Spezialisten befehlen, beschädigte MKR-Systeme zu reparieren. Sie werden gefragt, von welchem Teamkameraden die MKR repariert werden soll. Jeder Reparaturoperante verfügt über eine begrenzte Anzahl an Reparatur-Ausrüstungseinheiten, die er pro Mission verwenden kann.

■ Wenn Sie mit einem Aufklärungsexperten kommunizieren, wird er fortfahren, seine speziellen Eigenschaften in bezug auf Unerkanntheit zu bleiben und den Einsatz von Sensoren zu verwenden. Sie können dieses Menü dazu verwenden, Ihrem Aufklärungsspezialisten zu befehlen, einen bestimmten Ort auszukundschaften. Er wird dann in diese Richtung abziehen, bis er/sie auf einen Gegner trifft. In diesem Fall wird er/sie anhalten und Sie informieren. Und falls Ihr Spezialist einen EM-Sender hat, kann er/sie ihn während des Auskundschaftens verwenden.

Missionstip:

Sie können im Befehlsmenü des mittleren MFD rechts klicken, um die Kommunikation zu beenden.

F6 Kommunikation beenden

Wählen Sie F6 Kommunikation beenden oder drücken [F6], um die Kommunikation mit einem Teamkameraden zu beenden.

Nimm Deinen Aufklärungsspezialisten, um die Gegend vor Dir zu erkunden. Diese Jungs können Ziele mit ihren Sensoren lange vor Dir erfassen. Dann solltest Du den Rest der Einheit einsetzen, um in die Flanken des Gegners zu gelangen.”

Char Stonington/Strike Force Stockton

Mi ssi onsti p:

Sie können ein Fenster mit Schnell-Befehlen öffnen, indem Sie [STRG] + linken Mausklick kombinieren. Wenn Sie dann einen Befehl aus diesem Menü auswählen, wird er an Ihre gesamte Einheit gesendet.



ANHANG A: AUSRÜSTUNGSDATEN

42

Anzüge

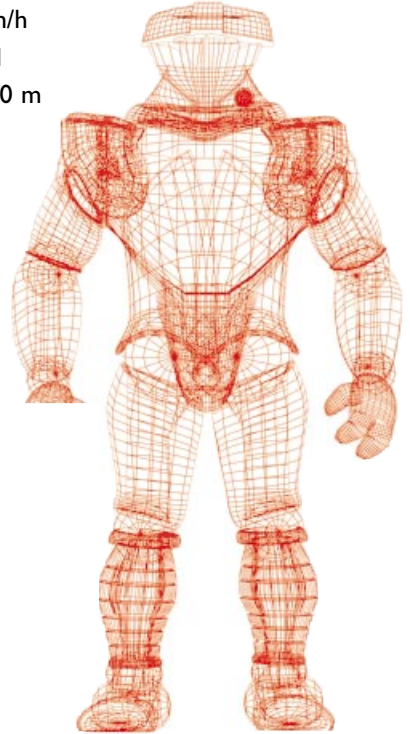
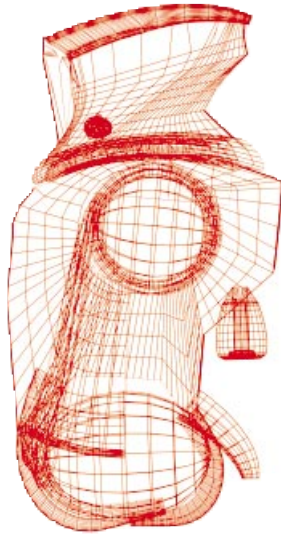
Standardanzug

Geschwindigkeit:50 km/h

Rüstung:Mittel

Sensoren:180/90 m

Waffenschächte:4



Waffen

Laser

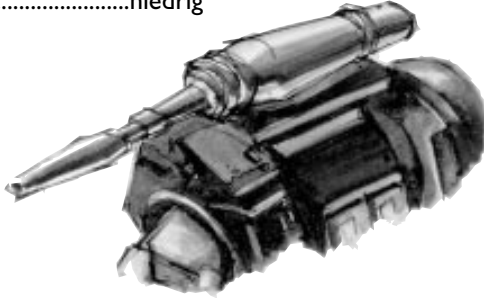
Waffentyp:Energie

Munition:Lichtverstärkung

Reichweite bei IG:72m

Aufladungs-/
Beladungszeit:schnell

Schaden:niedrig



Multipulsar

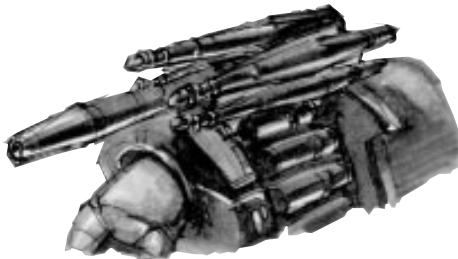
Waffentyp:Energie

Munitionstyp:Kurzer Energie-Impuls

Reichweite bei IG:126 m

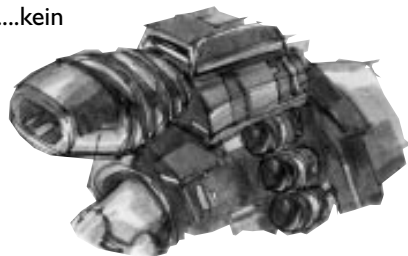
Aufladungs-/
Beladungszeit:schnell

Schaden:niedrig



Rauchgranaten

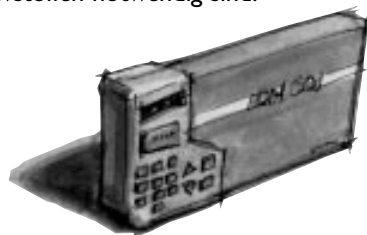
Waffentyp:Projektile
 Munitionstyp:40 Rauchgranaten
 Reichweite bei IG:102m
 Aufladungs-/
 Beladungszeit:langsam
 Schaden:kein



AHFs

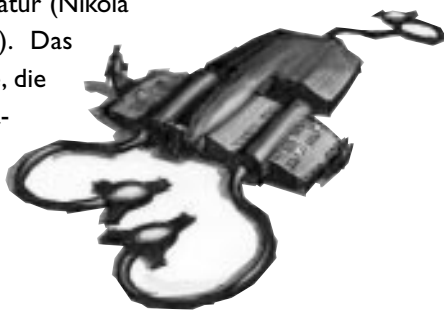
Zerstörungspaket-AHF

Das Zerstörungspaket-AHF ist automatisch Teil des MKR für einen Zerstörungsexperten (Nikola ap lo nicht inbegriffen). Dieses Paket enthält Zünder und Ausrüstung, die für die Platzierung und die Detonation von Explosivstoffen notwendig sind.



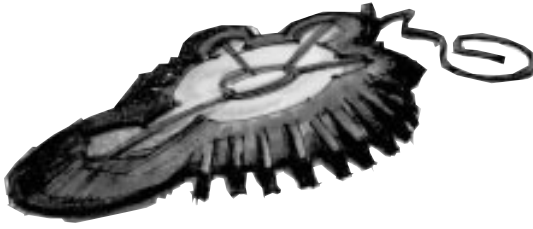
Reparaturpaket

Das Reparaturpaket-AHF ist automatisch Teil des MKR für einen Experten für Reparatur (Nikola ap lo nicht inbegriffen). Das Paket enthält Werkzeuge, die für die Reparatur beschädigter MKRs notwendig sind.



Dynamo

Der Dynamo-AHF verdoppelt die Aufladekraft eines MKR.



Sprungdüsenbrenner

Der Sprungdüsenbrenner AHF verdoppelt die Treibstoff-Effizienz, wenn Sie die Sprungdüsen verwenden.



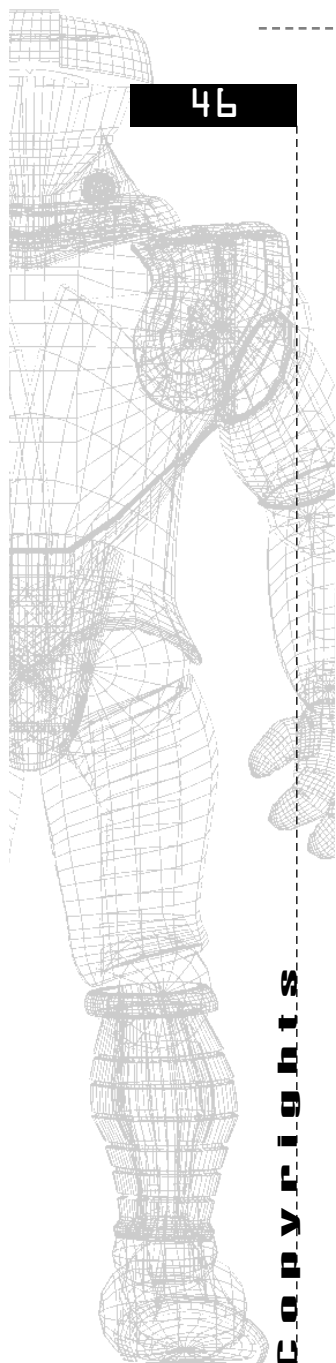
COPYRIGHTS

46

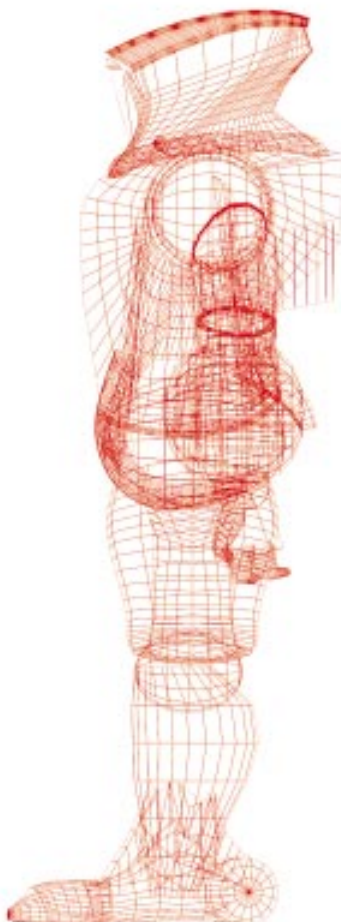
© Copyright 1996 by Looking Glass Technologies, Inc. All rights reserved. Looking Glass, Terra Nova, and the distinctive logos are trademarks of Looking Glass Technologies, Inc. MS-DOS is a registered trademark of Microsoft Corp. Graphics drivers provided by SciTech Software. Portions © 1993-1996, SciTech Software.

Audio Interface Library 3.03 provided by Miles Design Inc.

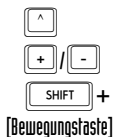
Sound Blaster and Sound Blaster Pro are trademarks of Creative Technology Ltd. Uses Smacker Video Technology © 1994 by Invisible, Inc. d.b.a RAD Software.



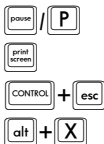
COPYRIGHTS



Tastaturübersicht



Ducken
HUD-Zoom
Sprung



Pause
Screenshot
Mission abbrechen
Spiel beenden

Kartenoptionen:



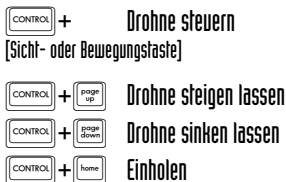
Teaminfo
Sensorreichweite einblenden
Waffenreichweite einblenden
Missionsinfo
Nav-Marker setzen
Karte verschieben

Kommunikationstasten: (Befehle für gesamtes Team)

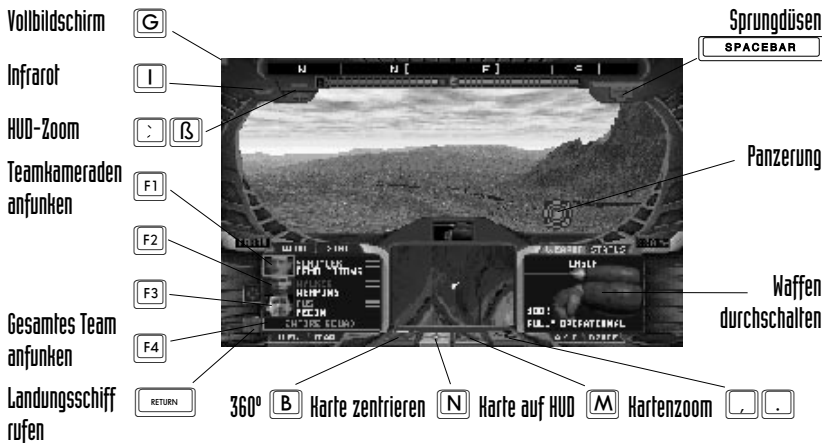


Aggressiver Angriff
Deckung suchen
Vorsichtig vorrücken
Formation einnehmen
Feuer einstellen
Folgen
Zum Nav-Punkt gehen
Zum Treffpunkt gehen
Zurückziehen
Status durchgeben
Aktuelles Ziel angreifen

Drohnen Kontrolle:



Drohne steuern
Drohne steigen lassen
Drohne sinken lassen
Einholen



- | | | | | | | | | |
|--|---------------|--|----------------------|--------------------|------------------------|---------------------|-----------------------|--------------|
| | Feuer | | | Blick oben/unten | | + | Komm-Menu | |
| | Zielerfassung | | | Sicht zentrieren | | + | Dieses Ziel angreifen | |
| | Steuerung | | | Blick links/rechts | | | MFD's als Vollbild | |
| | | | | - | | | Waffe wählen | |
| | | | | | | | | AHF benutzen |
| | | | Schritt links/rechts | | | Ziele durchschalten | | Optionen |
| | | | | | Missionsziele anzeigen | | Hilfebildschirm | |