



ThunderBrigade

Benutzerhandbuch





Copyright-Vermerk

Copyright © 1998 Interactive Magic, Inc., alle Rechte vorbehalten.

Zum Urheberrecht:

Dieses Manual und die Computer-Programme auf der beiliegenden CD-ROM unterliegen dem Urheberrecht und enthalten gesetzlich geschützte Informationen. Es ist nicht erlaubt, Kopien dieses Manuals, der begleitenden CD oder irgendwelcher anderer Werke von Interactive Magic, Inc., an Personen oder Institutionen weiterzugeben oder zu verkaufen, es sei denn, es besteht eine schriftliche Vereinbarung mit dem Besitzer des Urheberrechts. Auseinandernehmen, umgekehrte Kompilation und jede andere Form der umgekehrten Manipulation der Programme auf der CD sind nicht autorisiert. Ohne vorherige Zustimmung des Urheberrechtinhabers ist es nicht erlaubt, das ganze oder irgendeinen Teil dieses Manuals zu kopieren, zu fotokopieren, zu reproduzieren oder in eine maschinenlesbare Form zu bringen. Jede Person, die irgendeinen Teil dieses Programms aus welchen Gründen auch immer in irgendeinem Medium reproduziert, macht sich der Urheberrechtsverletzung schuldig und wird strafrechtlich verfolgt. Der Urheberrechtinhaber behält sich in diesem Falle vor, auch zivilrechtliche Schritte einzuleiten.

Begrenzte Garantie

Über die gesetzlichen Gewährleistungspflichten des jeweiligen Landes hinaus übernimmt Interactive Magic keine weiteren Garantien - weder implizit noch explizit - für die CD, das Softwareprogramm auf der CD oder das Spiel, das in diesem Manual beschrieben wird. Weiterhin nicht für ihre Qualität, Leistung, Verkäuflichkeit oder Eignung für irgendeinen speziellen Zweck. Programm und Spiel werden „wie besehen“ verkauft. Das gesamte Risiko in bezug auf Qualität und Leistung trägt der Käufer. In keinem Fall kann Interactive Magic für direkte, indirekte, zufällige oder in der Folge auftretende Schäden verantwortlich gemacht werden, die auf einen Fehler in der CD, dem Programm oder dem Spiel zurückzuführen sind. Selbst dann nicht, wenn Interactive Magic auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen worden ist.

(In manchen Ländern können Bestimmungen zur Beschränkung oder zum Ausschluß stillschweigender Garantien oder der Haftung für verbundene Schäden und Folgeschäden unwirksam sein. Deswegen kann es sein, daß die obigen Beschränkungen und Ausschlüsse für Ihr Land nicht gelten.)

Kunden-Service

Fragen und Probleme?

Falls Sie Fragen haben oder zusätzliche Hilfestellung zu diesem oder einem anderen Interactive-Magic-Produkt benötigen, können Sie gerne unsere Hotline anrufen. Kunden aus der Schweiz wählen bitte die Vorwahl für Deutschland. Nicht möglich ist die Anwahl aus diesen Ländern mit einem Handy oder von der Nebenstelle einer Telefonanlage aus, bei der die Servicenummern gesperrt sind.

01805 - 221126 (0,48 DM pro Minute)

**in der Zeit von Montag bis Freitag 17 - 20 Uhr
samstags und sonntags von 14 - 17 Uhr**

Zu anderen Zeiten ist unter dieser Nummer ein Faxgerät angeschlossen.

Die Service-Nummer für Kunden aus Österreich lautet:

03614 - 500 555

dienstags und donnerstags von 15 - 19 Uhr

Im Internet finden Sie unsere Webpages unter der Adresse:

www.imagicgames.de

Was ist zu tun, wenn die CD defekt ist?

Falls Ihre *ThunderBrigade*-CD defekt sein sollte, senden Sie bitte nur die CD (keine Verpackung, keine Anleitung!) an unseren Support. Fügen Sie bitte eine genaue Fehlerbeschreibung sowie Angaben über Ihren Computer und das benutzte Betriebssystem und dessen Konfiguration bei.

Vergessen Sie bitte nicht, Ihren Namen und Ihre vollständige Anschrift anzugeben.

Die Support-Anschrift ist:

**Interactive Magic GmbH
Stichwort „ThunderBrigade“
Postfach 5161
33279 Gütersloh**

Interactive Magic und das Interactive Magic Logo sind Handelsmarken der Interactive Magic, Inc. Alle anderen Firmen und Produkte, die in diesem Manual erwähnt werden, sind im Besitz ihrer jeweiligen Eigentümer und möglicherweise auch Handelsmarken dieser Eigentümer.

„Windows 95“ und „Explorer“ sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation.

„Pentium“ ist ein eingetragenes Warenzeichen der Intel Corporation.

„Adobe“ und „Acrobat“ sind Warenzeichen von Adobe Systems, Inc.



Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung	1
Installation	2
Installation unter Windows	2
Hauptmenü	2
2 Einzelspieler-Schnellstart	4
Erste Schritte	4
Einen Panzer steuern	5
Kontrollen	5
Waffen	5
Weitere Ausrüstung	6
Kartenansicht	6
Die Feinheiten	6
3 Multiplayer-Schnellstart	8
Erste Schritte	8
Spiel erstellen und einem Spiel beitreten	8
Ein Szenario auswählen	8
Eine Schlacht beginnen	9
Multiplayer-Schlacht	9
Die Feinheiten	9
4 Kontrollen	10
Standardkontrollen	10
HUD	12
Kartenansicht	14

Inhaltsverzeichnis



V

Menüs (Einzelspieler-Modus)	16
Spielmenü	16
Ansichten-Menü	16
Optionsmenü:	16
Waffen-Menü:	17
Menü Flügelleute	17
Menü Verschiedenes	17
Menüs (Multiplayer-Modus)	18
Spiel-Menü	18
Ansichten-Menü	18
Optionsmenü	18
Waffen-Menü	18
Menü Verschiedenes	18
Joystick-Optionen	19
5 Flügelleute	20
Formations- und Einzel-Modus	20
Statuszeilen	20
Formationsbefehle	21
Einzelbefehle	21
6 Kampagne	23
Hintergrund	24
Starten	25
Missionen	25
Instruktionen	25
Zusammenfassung der Mission	26
Sieg und Niederlage	27
Ziele	27
Niederlage	27
Sieg	29
Missionsbericht	29
Punkte	30
Einsatzbesprechung	30

Beförderung und Auszeichnungen	.31
Auszeichnungs-Bildschirm	.31
Ränge	.32
Auszeichnungen	.32
Bildschirm Missionsbewertung	.32
Schwierigkeitsgrade	.33
Laden und Speichern	.33
7 Einzelszenario	.34
Starten	.35
Zusammenfassung des Szenarios	.35
Sieg und Niederlage	.37
Ziele	.37
Niederlage	.37
Sieg	.37
Szenariobericht	.38
Punkte	.39
Szenario bearbeiten	.39
Bildschirm Szenariobewertung	.39
Schwierigkeitsgrade	.39
Laden und Speichern	.40
8 Multiplayer-Spiel	.41
Starten	.42
Internet-Bandbreite	.43
Auswahl des Netzwerks	.43
Einem Spiel beitreten	.45
Piloten-Optionen	.46
Szenario auswählen	.47
Mannschaften festlegen	.47
Den Kampf starten	.47
Chatten	.47
Chat-Box	.47
Szenario bearbeiten	.48
Szenario-Karte bearbeiten	.49
Zusammenfassung des Szenarios	.49

Inhaltsverzeichnis

Landung und Start	50
Teleportation	50
Zuschauer-Modus	51
Sieg und Niederlage	51
Ziele	51
Niederlage	51
Sieg	51
Punkte	52
Laden und Speichern	52
9 Szenario-Editor	53
Szenario-Zusammenfassung	55
Ein neues Szenario erstellen	55
Karte aufdecken	55
Auswahl des Bündnisses, das editiert werden soll	55
Objekte hinzufügen und löschen	56
Ziele bestimmen	56
Szenario-Optionen einstellen	56
Einstellungen der Piloten-Optionen (nur Einzel-Spiel)	57
Ein Szenario laden und speichern	57
10 Waffen	58
HV-Raketen	58
Railguns	58
Flugkörper	59
Plasma-Kanone	59
Designator	59
AT-Minen	60
Taktische Übersicht	60
11 Panzer	61
Die Philosophie der Bündnisse	61
United System	61
Halonisches Imperium	61
Erd-Allianz	62
Bewaffnung	62

Panzerung	.63
Ausrüstung	.63
Energie-Erzeugung	.63
Triebwerk	.63
Sensor-System	.64
Tarn-Ausrüstung	.64
Taktische Übersicht	.66
12 Anlagen	.68
Taktische Übersicht	.70
13 Mitwirkende	.71

1 Einleitung

Thunder Brigade handelt von einem dreiseitigen, interstellaren Konflikt zwischen der Terranischen Allianz und ihren früheren Kolonien. Der Krieg wird an 12 verschiedenen Schauplätzen mit speziellen Schwebepanzern (oder Gravpanzern) ausgetragen – fliegenden Panzern mit Antigrav-Antrieb. Die Schlachten kombinieren also das Tempo von Tiefflieger-Zweikämpfen mit dem Geschützdonner von Panzerschlachten.

Sie können im Spiel verschiedene Panzertypen fliegen. Die Panzerkontrollen sind übersichtlich und leicht zu erlernen. Aber 20 verschiedene Panzertypen, 6 Waffensysteme und eine Reihe von Verteidigungseinrichtungen am Boden bedeuten, daß es zahlreiche Taktiken zu erlernen und zu nutzen gilt.

Außerdem können Sie in mehreren Missionen und Einzelszenarios das Kommando über einen Zug von zwei bis fünf Schwebepanzern übernehmen, der aus Ihnen und Ihren Flügelleuten besteht. Sie können Ihren Flügelleuten Befehle geben.

Auch in Missionen, in denen Sie nicht den Befehl über einen ganzen Zug führen, sind Sie oft Teil einer größeren Truppe. Das bedeutet, daß Sie mit befreundeten Einheiten zusammenarbeiten, ihnen helfen, wenn sie in Schwierigkeiten geraten und sie um Hilfe bitten, wenn Sie dem Feind alleine nicht mehr gewachsen sind.

In der aus 30 Missionen bestehenden Kampagne schließen Sie sich der Volksarmee des Vereinigten Systems an, den Streitkräften der früheren Kolonien der Erde. Die Kampagne führt Sie in drei verschiedene Sonnensysteme, wo Sie für die Unabhängigkeit des Vereinigten Systems kämpfen. Im Verlauf der Kampagne steigen Sie in der Militärhierarchie auf und erhalten verschiedene, Ihrer Leistung entsprechende Auszeichnungen.

Die Einzelszenarios bieten Ihnen schnelle Unterhaltung. Mit dem eingebauten Szenario-Editor kann die Handlung ganz auf Ihre Wünsche zugeschnitten werden. Schließlich können Sie im Multiplayer-Modus Schlachten zwischen realen menschlichen Gegnern austragen. An den Schlachten können bis zu 16 Spieler über LAN oder 4 Spieler über das Internet teilnehmen. Wie die Einzelszenarios können auch die Multiplayer-Szenarios mit dem eingebauten Szenario-Editor Ihren Wünschen angepaßt werden.

Installation

Folgende Hardware ist für das Spiel erforderlich:

- IBM-kompatibler PC mit Pentium 100 MHz oder besser (Pentium 200 MHz empfohlen)
- 32 MB RAM
- 2 MB SVGA Video mit 640x480-Auflösung und 65.000 Farben
- 2fach-CD-ROM (4fach oder schneller empfohlen)
- Windows 95 oder Windows 98
- Maus
- Soundkarte empfohlen, aber nicht erforderlich
- Joystick empfohlen, aber nicht erforderlich

Installation unter Windows

So installieren Sie Thunder Brigade:

CD in das CD-ROM-Laufwerk einlegen. Das Fenster »**Autoplay-Optionen**« erscheint. Falls Autoplay nicht funktioniert oder Ihr CD-ROM-Laufwerk mit einem 16-bit-Treiber arbeitet, kann es sein, daß das Fenster «Autoplay-Optionen» nicht erscheint. In diesem Fall die CD-ROM mit dem Windows-Explorer oder »Arbeitsplatz durchsuchen« und auf »**setup.exe**« doppelklicken, um das Thunder-Brigade-Setup-Programm zu starten.

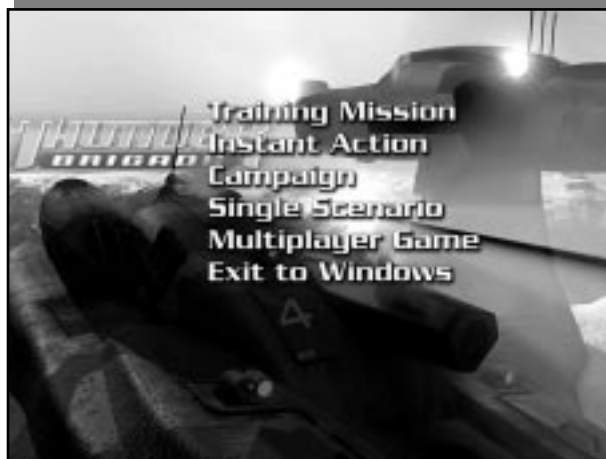
Dann auf »**Thunder Brigade installieren**« klicken. Sie werden durch den weiteren Installationsvorgang geführt.

Hauptmenü

In diesem Menü können Sie das Spiel starten und beenden und zwischen verschiedenen Spielmodi wählen.

Übungsmission: Sie werden auf eine besondere Übungsmission geschickt. Auf dieser Mission lernen Neulinge den Umgang mit den Panzerkontrollen und dem Kampfinterface.

Sofort-Action: Sie werden sofort in einen Kampf geschickt. Die besondere Konfiguration dieser Schlacht hilft Neulingen, mit dem Spiel zu experimentieren.

**Hauptmenü**

Kampagne: Hier können Sie eine Kampagne beginnen oder weiterspielen.

Genauerer finden Sie in Kapitel 6, »Kampagne« auf Seite 23.

Einzelszenario: Hier können Sie Einzelszenarios spielen und entwerfen, die nicht mit der Kampagne in Zusammenhang stehen. Genauerer finden Sie im Kapitel 7, »Einzelszenario« auf Seite 34.

Multiplayer-Spiel: Hier können Sie eine Schlacht für mehrere Spieler entwerfen oder an einer solchen teilnehmen. Sie können auch verschiedene Multiplayer-Szenarios auswählen und bearbeiten. Genauerer finden Sie in Kapitel 8, »Spiel mit mehreren Spielern« auf Seite 41.

Zurück zu Windows: Beendet das Spiel und kehrt zu Windows zurück.

2 Einzelspieler-Schnellstart

In Thunder Brigade spielen Sie einen Schwebepanzerpiloten, der die 20 verschiedenen Panzertypen der drei verfeindeten Bündnisse kommandiert. Außerdem können Sie in verschiedenen Missionen und Einzelszenarios den vom Computer kontrollierten Flügelleuten Befehle erteilen.

Dieses Schnellstart-Programm bietet Ihnen einen Schnellkurs »Mit einem Gravpanzer fliegen« und eine Beschreibung der Feinheiten des Spiels, mit denen Sie sich genauer befassen können.



Hinweis: Die schnellste Methode anzufangen, ist die Übungsmission. Die Übungsmission ist ein interaktiver Fünf-Minuten-Kurs, in dem Sie die Grundlagen der Gravpanzer-Kontrollen lernen. Probieren Sie es aus: Wählen Sie Übungsmission im Hauptmenü.

Erste Schritte

In Thunder Brigade gibt es drei Einzelspieler-Modi: Sofort-Action, Einzelszenarios und die Kampagne. Wählen Sie im Hauptmenü, in welchem Modus Sie spielen wollen.

Sofort-Action ist ein Kampf, an dem Sie mit einem einfachen Klick im Hauptmenü teilnehmen können. Er ist fest konfiguriert, um Neulingen das Experimentieren mit dem Spiel zu erleichtern. Das Missionsziel in der Sofort-Action ist es, alle Bestimmungspunkte aufzusuchen und alle feindlichen Ziele zu zerstören.

Einzelszenarios sind der Sofort-Action ähnlich. Sie sind allerdings meist viel anspruchsvoller als die Sofort-Action. (Sie können auch den Schnellschuß als Einzelszenario spielen.) Das Ziel eines Einzelszenarios ist es, alle feindlichen Ziele oder Panzer zu zerstören und dabei die eigenen Ziele vor der Zerstörung zu schützen. Mit dem eingebauten Szenario-Editor können Sie die bestehenden Szenarios bearbeiten oder selbst Szenarios entwerfen.

Die **Kampagne** besteht aus einer Reihe von Einzelspieler-Missionen, bei denen Sie den Platz eines Panzerpiloten der »United Systems« im Krieg gegen die beiden feindlichen Bündnisse einnehmen. Das Ziel jeder Mission wird den Instruktionen zur jeweiligen Mission beschrieben.

Einen Panzer steuern

In diesem Kapitel benutzen wir den Schnellschuß als Beispiel-Szenario. Wählen Sie Sofort-Action im Hauptmenü, um das Programm zu starten.

Als erstes werden Sie links den riesigen Raumtransporter der United Systems bemerken. Sie sind gerade auf einem feindlichen Planeten gelandet. Die drei Stellungen vor Ihnen sind Raketenwerfer. Ignorieren Sie sie, denn um sie zu benutzen, brauchen Sie einen Laser-Designator, den Ihr BCC 110 »Talon« Kampfpanzer nicht hat.

Ihr Partner besitzt allerdings einen Laser-Designator; er befindet sich im Panzer vor Ihnen. Die Markierung des Panzers ist grün, um zu zeigen, daß es sich um einen verbündeten Panzer handelt. Das Label »BCC 120 Claws« gibt den Panzertyp an.

Der andere Panzer erscheint als grüner Pfeil auf der Sensor-Anzeige in der linken unteren Bildschirmcke. Alle Objekte in der näheren Umgebung des Schlachtfeldes werden hier angezeigt. Verbündete Einheiten sind grün, feindliche Einheiten rot.

Der weiße Wegmarken-Pfeil auf der Sensor-Anzeige zeigt die Richtung zur nächsten Wegmarke. In der Sofort-Action ist das die nächste feindliche Stellung, die zu zerstören ist.

Kontrollen

Setzen Sie Ihren Panzer in Bewegung. Dies sind die wichtigsten Kontrollen:

- Für Schub nach vorn drücken Sie **[A]**.
- Für Schub nach hinten drücken Sie **[Y]**.
- Für Schub zur Seite halten Sie die **[Alt]**-Taste gedrückt und benutzen die Pfeiltasten.
- Um Ihren Panzer zu steuern, benutzen Sie die **Pfeiltasten**.

Genauer finden Sie in Kapitel 4 »Kontrollen« auf Seite 10

Waffen

Inzwischen haben Sie wahrscheinlich die roten Pfeile auf Ihrem Sensor-Display bemerkt. Sie zeigen feindliche Panzer an, die Sie zerstören müssen. Ihr BCC 110 Talon hat zwei Waffensysteme für diesen Zweck: die Rail-Gun und Raketen.

Die **Rail-Gun** ist eine Nahkampfwaffe mit kurzer Reichweite. Elektrisch beschleunigte, nicht explodierende Geschosse werden mit hoher Geschwindigkeit abgefeuert, um die Panzerung der gegnerischen Panzer zu durchdringen. Um die Rail-Gun als aktives Waffensystem zu wählen, drücken Sie **[2]** (die Rail-Gun ist als Standard ausgewählt).

Raketen sind explosive Geschosse mit großer Reichweite, die automatisch bewegliche Ziele ansteuern. Sie werden allerdings keine Gebäude oder Tarnpanzer ansteuern (solange deren Tarnausrüstung funktioniert). Objekte, die von einer Rakete angesteuert werden können, sind eindeutig »fett« markiert. Sie werden die Markierung sofort erkennen, wenn Sie auf »Charons« (Halon-Kampfpanzer) und »Striker« (Halon-Tarnpanzer) stoßen. Drücken Sie [3], um die Raketen als aktives Waffensystem zu wählen. Die Zahl der Raketen ist meist beschränkt, in der Sofort-Action jedoch nicht.

Die Waffen feuern nach vorn. Um die gewählte Waffe abzuschießen, richten Sie ihren Panzer auf den Feind und drücken die [Leertaste].

Genauer finden Sie in Kapitel 10 »Waffen« auf Seite 58.

Weitere Ausrüstung

Außer den Waffensystemen hat Ihr Panzer noch einiges an weiterer Ausrüstung, die ihn im Kampf schützen soll. Bewegen Sie den Cursor über die Statusanzeige in der rechten unteren Bildschirmecke, um zu sehen, ob die Ausrüstung richtig funktioniert oder aber beschädigt oder zerstört ist.

Genauer finden Sie unter »Ausrüstung« auf Seite 63.

Kartenansicht

Die Kartenansicht gibt Ihnen den taktischen Überblick über die Lage des Kampfes. Um auf die Kartenansicht umzuschalten, drücken Sie [M]. Außer den Zielen sind nur die sichtbaren feindlichen Stellungen auf der Karte eingezeichnet. Die Ziele sind immer auf der Karte. Sie haben einen roten Fleck im Hintergrund, um sie von anderen feindlichen Objekten zu unterscheiden.



HINWEIS: Die hellen Kreise auf der Karte zeigen die Reichweite der Sensoren. Nur in diesem Bereich sind feindliche Panzer sichtbar.

Genauer finden Sie unter »Kartenansicht« auf Seite 14.

Die Feinheiten

Wenn Sie mit den Grundlagen des Spiels gut zurecht kommen, versuchen Sie folgende Feinheiten in der beschriebenen Reihenfolge:

Andere Spielmodi: Außer der Sofort-Action gibt es Einzelszenarios (siehe Seite 34) und die Kampagne (siehe Seite 23).

Einzelspieler-Schnellstart 2

7

Sensoren: Die Sensoren Ihres Panzers haben zwei Modi: aktiv und passiv. Mehr darüber finden Sie unter »HUD« auf Seite 12 und »Ausrüstung« auf Seite 64.

Panzertypen: Es gibt vier verschiedene Panzerklassen (Tarnung-, Kampf-, Schwer- und Zerstörer-), mit 20 verschiedenen Panzertypen. Siehe Kapitel 11 »Panzer« auf Seite 61.

Stellungstypen: Es gibt sechs verschiedene militärische Bodenstellungen. Siehe Kapitel »Taktischer Überblick« auf Seite 70.

Flügelleute: In verschiedenen Missionen der Kampagne und in Einzelszenarios verfügen Sie über vom Computer kontrollierte Flügelleute. In Kapitel 5 »Flügelleute« auf Seite 17 erfahren Sie, wie Sie Ihnen Befehle erteilen.

Punkte und Auszeichnungen: Der Kampagnen- und Einzelszenariomodus haben ein Punktesystem, mit dem Ihre Leistung bewertet wird. Siehe »Punkte« auf Seite 30 und Seite 39. In der Kampagne werden Sie befördert und erhalten Auszeichnungen. Siehe »Beförderung und Auszeichnungen« auf Seite 31.

Enttarnung und Regeneration: In Einzelszenarios können feindliche Ziele enttarnt werden und auf Regeneration geschaltet werden. Siehe »Szenario-Optionen« auf Seite 56.

Szenarios selbst erstellen: Sie können selbst Einzelszenarios erstellen oder vorhandene ändern. Siehe Kapitel 9 »Szenario-Editor« auf Seite 53.

3 Multiplayer-Schnellstart

In Thunder Brigade können Sie Kämpfe mit bis zu 16 Spielern über ein LAN oder mit vier Spielern über das Internet austragen, je nach Netzwerkprotokoll und Übertragungsgeschwindigkeit. In diesem Kapitel können Sie schnell nachschlagen, wenn Sie etwas über das Erstellen und Spielen von Multiplayer-Schlachten wissen wollen.

Wenn Sie die Grundlagen des Gravtankfliegens noch nicht gelernt haben, lesen Sie Kapitel 2 »Einzelspieler-Schnellstart« auf Seite 4 nach, oder spielen Sie die Übungsmission.

Erste Schritte

Um ein Multiplayer-Spiel zu spielen, wählen Sie im Hauptmenü: **Multiplayer-Spiel**. Der Multiplayer-Setup-Bildschirm erscheint.

Spiel erstellen und einem Spiel beitreten

Auf dem Multiplayer-Setup-Bildschirm wählen Sie »**Neu**« aus dem Spiel-Menü. Geben Sie Ihre Netzwerk-Optionen an (Genauerer finden Sie unter »**Starten**« auf Seite 25).

Nachdem Sie das getan haben, sind Sie der Spiel-Host, der den Spiel-Server betreut. Andere Spieler müssen die Verbindung zu diesem Server herstellen, indem sie im Spiel-Menü »**Beitreten**« wählen und die Netzwerk-Optionen wie unter »Einem Spiel beitreten« auf Seite 45 beschrieben, angeben.

Ein Szenario auswählen

Als Spiel-Host ist es Ihre Aufgabe, das Szenario auszuwählen. Wählen Sie »**Laden**« im Szenario-Menü, um die verfügbaren Szenarios zu sehen. Klicken Sie eines an, um es zu laden.

Wenn das Szenario geladen ist, wählen alle Spieler eine Mannschaft aus, indem sie im Piloten-Menü auf Mannschaft klicken.

Eine Schlacht beginnen

Um eine Schlacht zu beginnen, müssen die Spieler auf dem Multiplayer-Setup-Bildschirm »**Start**« anklicken. Allerdings beginnt die eigentliche Schlacht erst dann, wenn Sie, der Spiel-Host, die Schlacht starten.

Multiplayer-Schlacht

Landung und Start: Alle Panzer, die nicht von Spielern geflogen werden, werden in Stützpunkten (Basis) gelandet. Wenn Sie die Schlacht beginnen, wird Ihnen das Menü »**Panzer auswählen**« gezeigt. Um von der derzeitigen Basis zu starten, wählen Sie einen Panzer aus. Um in einer Basis zu landen, fliegen Sie auf sie zu und drücken Sie [L], wenn Sie eine Landeerlaubnis erhalten haben. Siehe »Landung und Start« auf Seite 50.

Teleportation: Wenn der Schalter »**Teleportation**« in der linken unteren Ecke des HUD erscheint, können Sie sich zu einer anderen Stelle des Schlachtfeldes teleportieren. Klicken Sie auf den Button, und wählen Sie auf der Kartenansicht, die nun erscheint, Ihren Bestimmungsort aus. Genauer finden Sie unter »Teleportation« auf Seite 50.

Missionsziel: Das Missionsziel ist es, entweder alle feindlichen Objekte, die als Ziel markiert sind, zu zerstören oder alle feindlichen Panzer zu zerstören. Gleichzeitig müssen Sie die Zielobjekte Ihres Bündnisses verteidigen.

Die Feinheiten

Chatten: Unter »Mit allen Spielern chatten« und »Mit der Mannschaft chatten« auf Seite 47 lesen Sie, wie Sie während des Spiels mit anderen Spielern »chatten« (sich unterhalten).

Karte bearbeiten: Bevor Sie eine Schlacht beginnen, können die Spieler die Aufstellung der verbündeten Truppen verändern, indem sie einzelne Objekte anklicken und an den gewünschten Ort ziehen. Siehe »Szenario-Karte bearbeiten« auf Seite 49.

Zuschauer-Modus: Im Zuschauermodus können Sie andere Spieler auf dem Spielfeld beobachten. Siehe »Zuschauer-Modus« auf Seite 51.

Szenarios selbst erstellen: Sie können Ihre eigenen Multiplayer-Szenarios erstellen oder die vorhandenen ändern. Siehe Kapitel 9 »Szenario-Editor« auf Seite 53.

4 Kontrollen

Standardkontrollen

Spiel-Menü: Die meisten der unten angeführten Kontrollen sind auch im Spiel-Menü verfügbar. Dieses Menü ist jederzeit durch Drücken der **[Esc]**-Taste zugänglich.

Joystick-Optionen: Unten sind die Standard-Joystickkontrollen aufgeführt. Sie können sie im Fenster Joystick-Optionen nach Ihren Wünschen ändern (Genaueres finden Sie unter »Joystick-Optionen« auf Seite 19).

Kombinierte Kontrollen: Die Maus- und die Joystick-Kontrollen können mit der Tastatur kombiniert werden. So können Sie zum Beispiel die Maus zum Zielen und die Tastatur zur Schubkontrolle benutzen.

Hilfe: Um Hilfe zu den Spielkontrollen zu erhalten, können Sie jederzeit **[F1]** drücken.

Kontrolleinstellung auswählen

Tastatur	Drücken einer Pfeiltaste schaltet auf Tastaturkontrolle um
Maus	Rechte Taste schaltet zwischen Maus- und Tastaturkontrolle um
Joystick	[F6] schaltet zwischen Joystick- und Tastaturkontrolle um

Nach links/rechts drehen und nach oben/unten schauen

Tastatur	Pfeiltasten
Maus	Maus nach links/ rechts, oben/unten bewegen
Joystick	Nach links/rechts, oben/unten bewegen

Schub

Tastatur	Vorwärts: [A] , Rückwärts: [Y]
Maus	Vorwärts: Mittlere Taste, Rückwärts: nicht möglich
Joystick	Vorwärts: Taste 2 , Rückwärts: Taste 4

Seitenbewegung links/ rechts, oben/unten

Tastatur	[Alt] + Pfeiltasten
Maus	Keine eigene Seitwärtsbewegung
Joystick	Taste 3 + nach links, rechts, oben, unten bewegen

Feuern

Tastatur	[Leer]
Maus	Linke Maustaste
Joystick	Taste 1

Waffe auswählen

Tastatur	[1] bis [6]
Maus	Entsprechende Waffenauswahl im HUD anklicken (»HUD« auf S. 12)
Joystick	Keine Standardeinstellung

Ansicht ändern (nach links/rechts/oben/ unten schauen)

Tastatur	-
Maus	-
Joystick	HAT-Switch, falls vorhanden

Umschalten zwischen aktivem und passivem Sensor

Tastatur	[Tab]
Maus	Den Sensor-Schalter im HUD anklicken (»HUD« auf S. 12)
Joystick	Keine Standardeinstellung

Kartenansicht umschalten

Tastatur	[M]
Maus	Den Button »Karte« im HUD anklicken (»HUD« auf S. 12). Zum Zurückschalten das 3D-Fenster auf dem Kartenbildschirm anklicken
Joystick	Nicht vorhanden

Markierung

Tastatur	[T] markiert das aktuelle Ziel bzw. hebt die Markierung auf
Maus	Siehe Menü »Verschiedenes« auf Seite 171
Joystick	Nicht vorhanden

Befehle an die Flügelleute

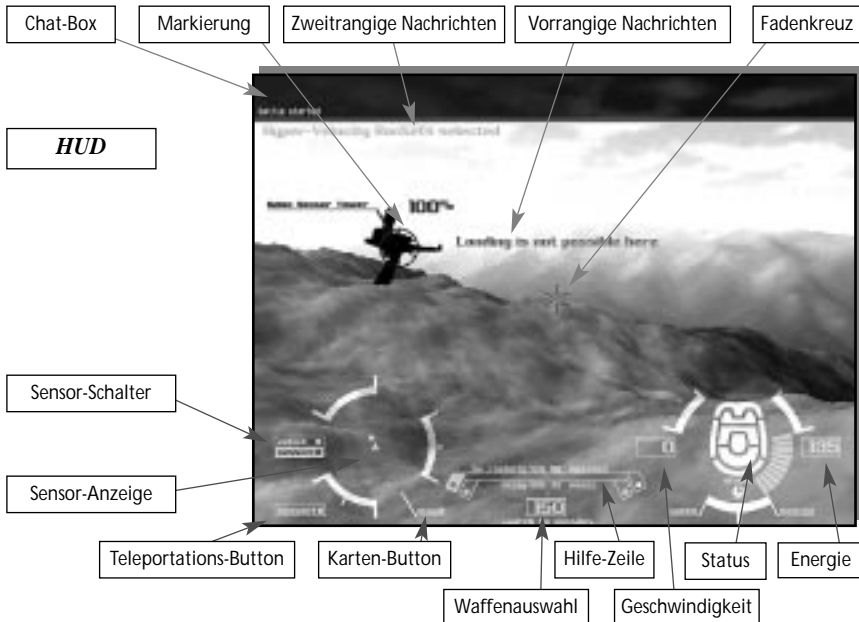
Tastatur	Feuern nach Bedarf [W], Gruppenfeuer [G], Deckung geben [V], Feuer einstellen [C]
Maus	Siehe Menü »Flügelleute« auf Seite 17
Joystick	Nicht vorhanden

Mit der Mannschaft chatten

Tastatur	[F11]
Maus	(Ein- oder zweimal) Chat-Box am oberen Rand des Bildschirms anklicken
Joystick	Nicht vorhanden

Mit allen chatten

Tastatur	[F12]
Maus	(Ein- oder zweimal) Chat-Box am oberen Rand des Bildschirms anklicken
Joystick	Nicht vorhanden



HUD

Der HUD (Head Up Display) ist eine Maske von Anzeigen und Meßinstrumenten, die über die 3D-Hauptansicht gelegt wird. Der HUD soll Ihnen Informationen über Ihren Panzer und Ihre nächste Umgebung auf dem Schlachtfeld geben. Einige Elemente können mit der Maus bedient werden.

Chat-Box: Das eingefärbte Fenster, das bei einem Multiplayer-Spiel am oberen Rand des Bildschirms erscheint. Es dient als Interface, durch das Sie sich mit den anderen Spielern verständigen können und Informationen über die verschiedenen Vorgänge im Spiel erhalten.

Markierung: Zeigt Informationen über Objekte auf dem Schlachtfeld. Die Farbe der Markierung zeigt, ob es sich um ein feindliches (rotes) oder eigenes (grünes) Objekt handelt. Die Markierung kann so eingestellt werden, daß sie einem bestimmten Objekt folgt. In diesem Fall ist sie weiß.

Links von der Markierung wird der Name des Objekts (und der Name des Piloten in einem Multiplayer-Spiel oder bei einer Mission mit Flügelleuten) angezeigt. Die Prozentzahl rechts zeigt die Beschädigung des Objekts an (100% heißt unbeschädigt).

Es gibt zwei Formen von Markierungen, die zeigen, ob Raketen das markierte

Objekt ansteuern. Stellungen und verbündete Fahrzeuge sind dünner markiert, sie können nicht angesteuert werden. Feindliche Fahrzeuge, außer Tarnpanzern, deren Tarnrüstung intakt ist, können angesteuert werden und sind dicker markiert.

Vorrangige Nachrichten: Diese Nachrichten werden in der Mitte angezeigt und informieren Sie über das, was mit Ihrem Panzer oder um Sie herum auf dem Schlachtfeld geschieht, manchmal in gesprochener Form. Ein Beispiel einer vorrangigen Nachricht ist die Information, daß die Ausrüstung Ihres Panzers beschädigt wurde.

Zweitrangige Nachrichten: In der linken oberen Ecke erscheinen die weniger wichtigen Nachrichten. Ein Beispiel für eine zweitrangige Nachricht ist die Bestätigung der Waffenauswahl.

Fadenkreuz: Zeigt die genaue Richtung, in die Ihre Waffen feuern.

Designator-Fadenkreuz (nicht abgebildet): Wenn Sie den Laser-Designator aktiviert haben, erscheint ein Fadenkreuz in der Mitte des Bildschirms und zeigt die Stelle, wo die Langstreckenrakete einschlägt, wenn sie ankommt. Außerdem werden die Sekunden bis zum Einschlag angezeigt.

Karten-Button: Klicken Sie auf den Karten-Button, um die Kartenansicht zu erhalten (Genauerer finden Sie unter »Kartenansicht« auf Seite 14).

Sensor-Schalter: Mit diesem Schalter können Sie zwischen aktivem und passivem Sensormodus umschalten. Aktive Sensoren tasten das Schlachtfeld ab, bieten also mehr Informationen, verraten aber auch Ihre Position an die gegnerischen Panzer. Passive Sensoren sind weniger auffällig, aber auch weniger effektiv. Genauerer finden Sie unter »Sensoreinheit« auf Seite 69.

Teleportations-Button: Erscheint nur in Multiplayer-Spielen, wenn Teleportation verfügbar ist. Genauerer finden Sie unter »Teleportation« auf Seite 50.

Hilfe-Zeile: Eine Kurzbeschreibung des Objekts, auf das der Mauszeiger gerichtet ist.

Waffenauswahl: Indem Sie die Waffenauswahl-Tabs anklicken, können Sie von einer Waffe auf die andere umschalten. Die Zahl neben der Waffenbezeichnung zeigt die verbliebene Munition an (oder den Ladestatus 0 bis 100 bei wiederaufladbaren Waffen wie der Railgun). Diese Zahl wird in dem Kasten unter der gewählten Waffe vergrößert. Wenn eine Waffe beschädigt und daher unbrauchbar ist, wird das Etikett rot.

Sensor-Anzeige: Zeigt Objekte in der Nähe an, die von den Sensoren des Panzers entdeckt werden. Eigene Objekte werden als grüne Punkte angezeigt, feindliche als rote. Raketen sind gelb. Zur Zeit markierte Objekte erscheinen weiß. Ein feindliches Fahrzeug oder eine Stellung, die Sie vor kurzem beschossen hat, ist hervorgehoben.

Im aktiven Modus stellen die Sensoren die Ausrichtung von Fahrzeugen fest. Sie werden als Dreiecke in der entsprechenden Farbe dargestellt.

Das feststehende Dreieck in der Mitte stellt Ihren Panzer dar, während der Pfeil im äußeren Kreis die nächste Wegmarke anzeigt. Das rotierende blaue und rote Segment ist der Kompaß.

Geschwindigkeit: Zeigt die Geschwindigkeit Ihres Panzers an. Im Kasten links vom Balken wird die Geschwindigkeit in Zahlen wiedergegeben.

Status: Zeigt den Zustand der Panzerung und der Ausrüstung des Panzers. Ein zerstörtes Ausrüstungsstück wird rot dargestellt, während beschädigte Panzerung langsam von grün zu rot übergeht und schließlich vielleicht völlig verschwindet. Fahren Sie mit dem Mauszeiger über die Anzeige, um zu sehen, welche Teile der Anzeige welcher Ausrüstung bzw. welchen Teilen der Panzerung entsprechen.

Energie: Zeigt die freie Energiemenge, die in den Batterien des Panzers gespeichert ist. Diese Energiemenge wächst im Laufe der Zeit, wenn die Kraftwerke Energie produzieren und sinkt, wenn die Panzerung repariert wird oder das Wiederaufladen von Waffen Energie verbraucht. Im Kasten rechts vom Balken wird die Energiemenge in Zahlen wiedergegeben.

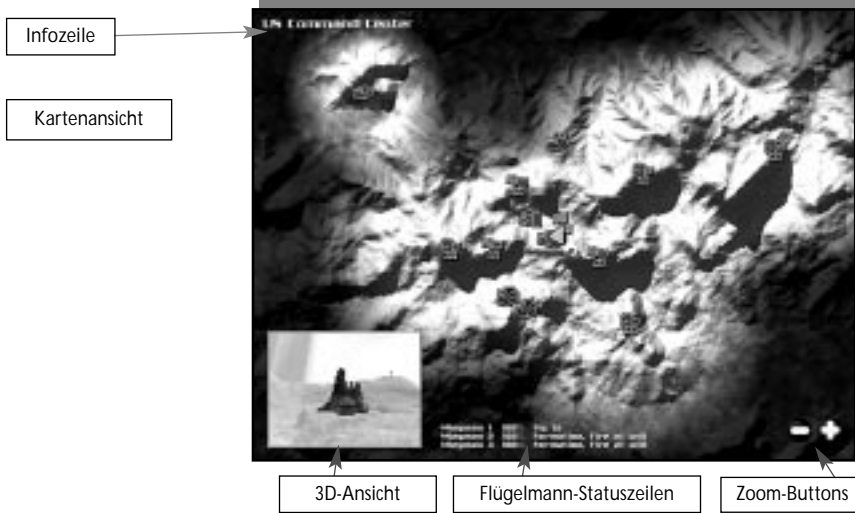
Kartenansicht

Die Kartenansicht kann durch Drücken auf **[M]** während des Kampfes oder durch Anklicken des Kartenschalters im HUD (siehe »HUD« auf Seite 12) eingeschaltet werden.

Farben: Eigene Objekte sind grün; feindliche Objekte sind rot. Feindliche Stellungen, die nicht im Bereich der Sensoren liegen, über deren Lage aber Angaben der Aufklärung vorhanden sind, werden grau dargestellt.

Reichweite der Sensoren: Wenn keine Satellitenerkundung vorhanden ist (die Karte also nicht vollständig angezeigt wird), werden die Gebiete hervorgehoben, die zur Zeit von den eigenen Sensoren erfaßt werden.

Ziele: Objekte, die als Ziele markiert wurden, haben einen roten Fleck im Hintergrund.



- | | | | | | |
|--|------------------|--|-----------------|--|---------------------|
| | Kommando-Zentrum | | ????? Panzer | | Langstrecken-Rakete |
| | Panzer-Depot | | Kampf-Panzer | | Wegmarke |
| | Raumtransporter | | Schwerer Panzer | | Ihr Standort |
| | Sensor-Turm | | ????? | | ????? |
| | Waffen-Bunker | | Waffen-Bunker | | |
| | Kommando-Zentrum | | | | |
| | Gebäude | | | | |

Infozeile: Fahren Sie mit dem Mauszeiger auf ein Objekt der Karte, werden Informationen zu diesem Objekt in der linken oberen Ecke des Bildschirms angezeigt.

3D-Ansicht: Das kleine Fenster in der linken unteren Bildschirmecke zeigt die Hauptansicht. Wenn Sie darauf klicken, kommen Sie zurück in die Hauptansicht.

Flügelmann-Statuszeilen: In Missionen und Szenarios, in denen Sie Flügelleute haben, werden auf der Karte Flügelmann-Statuszeilen angezeigt. Diese Zeilen zeigen Informationen über die Schäden und derzeitigen Befehle Ihrer Flügelleute. Durch Klicken auf eine Zeile wählen Sie den entsprechenden Flügelleute aus. Genauer finden Sie in Kapitel 5 »Flügelleute« auf Seite 20.

Zoom-Buttons: Sie können in die Karte und aus der Karte herauszoomen, indem Sie die Buttons in der rechten unteren Ecke des Bildschirms benutzen.

Menüs (Einzelspieler-Modus)

Menüs sind durch Drücken von [Esc] zugänglich, oder indem Sie den Mauszeiger während des Kampfes zum oberen Bildschirmrand bewegen.

Spielmenü

Speichern: Hier können Sie das Spiel speichern. Im Einzelspieler-Modus kann überall gespeichert werden. Sie erhalten allerdings einen Bonus auf Ihre Bewertung, wenn Sie eine Mission/ein Szenario ohne zu speichern abschließen.

Laden: Hier können Sie ein vorher gespeichertes Spiel laden.

Neustart: Startet die aktuelle Mission/das Szenario neu.

Pause: Unterbricht das Spiel. Es erscheint ein Fenster, in dem Sie »OK« anklicken, um das Spiel wieder aufzunehmen.

Mission abschließen: Schließt die Mission/das Szenario ab. Diese Option ist nicht verfügbar, bevor das Missionsziel nicht erfüllt ist, auch nicht während eines Zweikampfes.

Zusammenfassung: Öffnet das Fenster »Zusammenfassung der Mission (siehe Seite 26) oder das Fenster »Zusammenfassung des Szenarios« (siehe Seite 35).

Ende: Bringt Sie zum Kampagnen-Setup- oder Szenario-Setup-Bildschirm.

Ansichten-Menü

Ansicht umschalten: Schaltet zwischen der ‚First Person‘- und der ‚Third Person‘-Ansicht um.

Karte umschalten: Schaltet zwischen der 3D-Hauptansicht und der Kartenansicht (siehe Seite 6) um.

Optionsmenü:

Lautstärke: Hier können Sie die Lautstärke der Soundeffekte und der Musik einstellen.

Details: Hier können Sie die Genauigkeit der graphischen Darstellung einstellen. Mit einer niedrigen Einstellung erhalten Sie eine bessere Frame-Rate, mit einer höheren Einstellung eine bessere Darstellung.

Video-Modus: Hier können sie einen der verfügbaren (und unterstützten) Video-Modi auswählen.

Vollbild: Hier können Sie zwischen Vollbild- und Fensterdarstellung hin- und herschalten. Fensterdarstellung bedeutet, daß das Spiel in einem Fenster auf Ihrer Arbeitsoberfläche abläuft. Je nach Auflösung Ihrer Arbeitsoberfläche ist diese

Darstellung möglicherweise nicht verfügbar.

Joystick-Optionen: Öffnet das Fenster Joystick-Optionen. Siehe Seite 19.

Joystick benutzen: Schaltet die Joystick-Kontrolle ein und aus.

Waffen-Menü:

HV-Raketen: Wenn Ihr Panzer HV-Raketen führt, wählen Sie sie hiermit als aktives Waffensystem aus (siehe Seite 62).

Railgun: Wenn Ihr Panzer eine Railgun führt, wählen Sie sie hiermit als aktives Waffensystem aus (siehe Seite 62).

Raketen: Wenn Ihr Panzer Raketen führt, wählen Sie sie hiermit als aktives Waffensystem aus (siehe Seite 62).

Plasmakanone: Wenn Ihr Panzer eine Plasmakanone führt, wählen Sie sie hiermit als aktives Waffensystem aus (siehe Seite 62).

Laser-Designator: Wenn Ihr Panzer einen Laser-Designator führt, wählen Sie ihn hiermit als aktives Waffensystem aus (siehe Seite 62).

Minen: Wenn Ihr Panzer Panzerabwehrminen führt, wählen Sie sie hiermit als aktives Waffensystem aus (siehe Seite 62).

Menü Flügelleute

Feuer frei: Instruiert die Flügelleute, nach eigenem Gutdünken zu feuern. Dies ist der Standardbefehl für die Formation.

Gruppenfeuer: Instruiert die Flügelleute der Formation, auf dasselbe Ziel zu schießen wie Sie.

Deckung geben: Instruiert die Flügelleute der Formation, auf die feindlichen Panzer zu schießen, die Sie angreifen.

Feuer einstellen: Instruiert die Flügelleute der Formation, das Feuer einzustellen und wieder zur Formation aufzuschließen.

Genaues finden Sie in Kapitel 5 »Flügelleute« auf Seite 20.

Menü Verschiedenes

Hilfe: Zeigt einen kurzen Text über die Kontrollen an.

Sensor umschalten: Schaltet zwischen aktivem und passivem Sensormodus um, hat also die gleiche Funktion wie der Sensorschalter im HUD (siehe Seite 12).

Zielmarkierung: Hier markieren Sie das aktuelle Ziel oder heben die Markierung auf. Wenn ein Ziel markiert ist, wird die HUD-Markierung weiß und ignoriert andere mögliche Ziele, bis die Markierung wieder aufgehoben wird.

Menüs (Multiplayer-Modus)

Um die Menüs zu erhalten, können Sie jederzeit während des Kampfes [Esc] drücken oder den Mauszeiger zum oberen Rand des Bildschirms bewegen.

Spiel-Menü

Zusammenfassung: Öffnet das Fenster Zusammenfassung Multiplayer-Szenario (siehe Seite 49).

Ende: Zurück zum Multiplayer-Setup-Bildschirm.

Ansichten-Menü

Ansicht umschalten: Schaltet zwischen »First Person«- und »Third Person«-Ansicht um.

Karte umschalten: Schaltet zwischen 3D-Hauptansicht und Kartenansicht um (siehe Seite 14).

Zuschauer-Modus: Hier können Sie einen anderen Spieler Ihres Teams beobachten (oder eines anderen Teams, wenn keine Spieler mehr in Ihrem Team sind). Sie nehmen also den Standpunkt des Spielers ein, den Sie beobachten. Sie können nur dann in den Zuschauer-Modus umschalten, wenn Sie sich am Boden befinden (siehe »Landung und Start« auf Seite 50).

Nächster Standpunkt: Schaltet im Zuschauer-Modus zum nächsten Standpunkt.

Vorheriger Standpunkt: Schaltet im Zuschauer-Modus zurück zum vorhergehenden Standpunkt.

Optionsmenü

Dieses Menü ist mit dem Optionsmenü im Einzelspieler-Modus identisch. Siehe Seite 16.

Waffen-Menü

Dieses Menü ist mit dem Waffen-Menü im Einzelspieler-Modus identisch. Siehe Seite 16.

Menü Verschiedenes

Hilfe: Zeigt einen kurzen Hilfe-Text über die Kontrollen.

Sensoren umschalten: Schaltet zwischen dem aktiven und dem passiven Sensor-Modus um, entspricht also der Funktion des Sensorschalters im HUD (siehe Seite 12).

Ziel markieren: Markiert das aktuelle Ziel oder hebt die Markierung wieder auf.

Wenn ein Ziel markiert ist, wird die HUD-Markierung weiß und ignoriert andere mögliche Ziele, bis die Markierung aufgehoben wird.

Teleportation: Hier können Sie sich von einem Ort zum anderen teleportieren.

Siehe »Teleportation« auf Seite 50.

Landen: Hier können Sie an einer Basis landen. Siehe »Landung und Start« auf Seite 50.

Joystick-Optionen

Das Fenster Joystick-Optionen ist über den Punkt Joystick-Optionen im Optionsmenü zugänglich.

Um eine Einstellung zu ändern, klicken Sie im Fenster auf die aktuelle Einstellung und drücken die gewünschte Joystick-Taste.

Feuer/Schub/Schub rückwärts/Beschuß: Kontrolleinstellungen für Feuer, Schub, Schub rückwärts und Beschuß.

Waffe wählen: Die Kontrolleinstellung für die Auswahl der Waffen. Wenn Sie diese Taste drücken, bewegen Sie sich durch die verfügbaren Waffen.

Sensoren umschalten: Die Kontrolleinstellung für das Umschalten zwischen aktivem und passivem Sensor-Modus.

Toter Winkel: Bestimmt die Größe des toten Winkels um die Achse des Joysticks.

Reaktion: Bestimmt die Reaktion des Joysticks.



Joystick-Optionen

5 Flügelleute

In den meisten Missionen der Kampagne und in mehreren Einzelszenarios können Sie Ihren vom Computer kontrollierten Flügelleuten Befehle erteilen.

Formations- und Einzel-Modus

Wenn Sie eine Schlacht beginnen, gehören alle Flügelleute zu Ihrer Formation. Das bedeutet, daß sie Ihnen überall hin folgen. Die erste Befehlsliste bezieht sich auf die Formation. Diese Befehle werden mit einem Tastendruck gegeben, und alle Flügelleute in der Formation befolgen sie.

Allerdings kann es sein, daß Sie im Laufe der Schlacht Ihren Flügelleuten Einzelaufträge geben wollen. Ein Flügelmann mit einem Einzelbefehl trennt sich von der Formation, um seine besondere Aufgabe zu erfüllen und befolgt daher keine Formationsbefehle mehr. Diese Flügelleute können über die Kartenansicht kontrolliert werden.

Statuszeilen

Die Statuszeilen für die Flügelleute befinden sich am unteren Ende des Kartenbildschirms (siehe Seite 15). Für jeden Flügelmann werden die folgenden Informationen angezeigt:

- Der Name des Flügelmannes
- Der Beschädigungs- (d.h. Gesundheits-) Zustand des Flügelmannes.
- Fliegt dieser Flügelmann in der Formation oder nicht?
- Der aktuelle Befehl für den Flügelmann.

Zum Beispiel besagt die Statuszeile

Leutnant Bruno 100% Formation, Feuer frei

daß Leutnant Bruno bei bester Gesundheit ist, in Formation fliegt und sein derzeitiger Befehl »Feuer frei« lautet.

Wenn Sie auf eine Statuszeile klicken, wählen Sie den betreffenden Flügelmann aus.

Formationsbefehle

Sie können Formationsbefehle sowohl im Menü Flügelleute als auch durch Tastendruck erteilen. Die Befehle lauten:

Feuer frei [W]: Instruiert alle Flügelleute in der Formation, ihre eigenen Ziele auszuwählen und das Feuer zu eröffnen, wenn sie es für richtig halten. Dies ist der Standard-Formationsbefehl.

Gruppenfeuer [G]: Instruiert alle Flügelleute in der Formation, auf die gleichen Ziele zu schießen wie Sie, so daß Ihre gesamte Feuerkraft sich auf ein Ziel konzentriert. Das ist nützlich, um die gefährlicheren Ziele möglichst schnell auszuschalten.

Deckung geben [V]: Instruiert alle Flügelleute in der Formation, auf die gegnerischen Panzer zu schießen, die das Feuer auf Sie eröffnet haben. Das ist nützlich, wenn Sie eine besondere Aufgabe zu erfüllen haben (z.B. einen feindlichen Sensorturm auszuschalten), und Sie dabei mögliche Störenfriede zerstört haben wollen.

Feuer einstellen [C]: Instruiert alle Flügelleute in der Formation, das Feuer einzustellen und zur Formation aufzuschließen. Das ist nützlich, wenn Sie dabei sind, den Kampf zu verlieren und sich zurückziehen wollen, damit Ihre Flügelleute nachladen und sich neu formieren können.

Einzelbefehle

Um einen Einzelbefehl zu erteilen, schalten Sie auf die Kartenansicht. Wählen Sie einen Flügelmann aus (Statuszeile anklicken), und klicken Sie auf einen Punkt in der Karte, um den Befehl zu erteilen. Je nach dem, wo Sie klicken, wird ein Einzelbefehl erteilt.

Fliege nach: Instruiert den Flügelmann, einen bestimmten Punkt auf der Karte anzufliegen. Um den Befehl »Fliege nach« zu erteilen, wählen Sie einen Flügelmann aus und klicken dann auf den Ort, den er anfliegen soll. Da er unbemerkt bleiben will, wird der Flügelmann nur passive Sensoren verwenden. Außerdem wird der Flügelmann unter diesem Befehl keine Kämpfe mit feindlichen Einheiten aufnehmen. Er wird nur Minen ablegen, um die Verfolger abzuschütteln. Wenn der Flügelmann sein Ziel erreicht hat, wird sein Befehl in »Wache halten« umgewandelt.

Wachen: Schaltet die aktiven Sensoren ein, um ein Gebiet zu beobachten. Dieser Befehl kann nicht einzeln erteilt werden. Er wird nur aktiviert, wenn ein Flügelmann das Ziel eines vorher gegebenen »Fliege nach«-Befehls erreicht hat. Ein Flügelmann mit dem Befehl »Wache halten« kann alle sichtbaren feindlichen Flugzeuge angreifen.

Panzer/Fahrzeug/Gebäude angreifen: Instruiert den Flügelmann, einen bestimmten feindlichen Panzer, ein anderes Fahrzeug oder ein Gebäude anzugreifen. Um den Angriffsbefehl zu erteilen, wählen Sie einen Flügelmann aus und klicken das Ziel an, das Sie vernichten wollen. Wenn das Ziel zerstört ist, wird der Flügelmann automatisch in die Formation zurückkehren und den Standardbefehl »Feuer frei« ausführen. Wenn der Flügelmann nicht in der Lage ist, das Ziel anzugreifen (keine Munition, z.B.), erscheint eine vorrangige Nachricht.

Rückkehr: Instruiert einen Flügelmann, in die Formation zurückzukehren. Der Flügelmann beendet seine derzeitige Tätigkeit sofort, befolgt wieder Formationsbefehle und schließt sich der Formation wieder an. Um diesen Befehl zu erteilen, wählen Sie einen Flügelmann aus und klicken auf den weißen Pilotenpfeil in der Mitte der Kartenansicht.

6 Kampagne

Wenn Sie im Hauptmenü Kampagne wählen, erhalten Sie den Kampagne-Setup-Bildschirm.



Kampagne-Setup

Pilot: Rang und Name des derzeitigen Piloten.

Bewertung: Bewertung des derzeitigen Piloten – die durchschnittliche Bewertung der bisher erfüllten Missionen.

Mission: Der Name der derzeitigen (d.h. bevorstehenden) Mission.

Schwierigkeitsgrad: Der zur Zeit eingestellte Schwierigkeitsgrad.

Kampagne spielen: Öffnet das Menü Kampagne spielen, wo Sie die aktuelle Mission beginnen oder die letzte Mission noch einmal spielen können. Sie können in diesem Menü auch den Schwierigkeitsgrad einstellen.

Neue Kampagne: Hier können Sie eine neue Kampagne starten. Da der Pilotenname an die Kampagne gebunden ist, werden Sie hier nach einem Pilotennamen für die neue Kampagne gefragt. Der Name kann im weiteren Verlauf der Kampagne nicht mehr geändert werden.



Achtung: Dieser Befehl überschreibt die laufende Kampagne. Wenn Sie später zu Ihrer jetzigen Kampagne zurückkehren wollen, speichern Sie sie, bevor sie »Neue Kampagne« wählen.

Kampagne laden: Lädt eine abgespeicherte Kampagne.

Kampagne speichern: Speichert die derzeitige Kampagne.

Auszeichnungen: Zeigt Ihnen den Auszeichnungs-Bildschirm, wo Sie sehen können, welche Auszeichnungen Sie bisher erhalten haben (siehe »Beförderung und Auszeichnungen« auf Seite 31).

Missionsbewertung: Zeigt die Bewertung der Missionen, die Sie im Laufe dieser Kampagne erfüllt haben (siehe »Missionsbewertung« auf Seite 32).

Zurück zum Hauptmenü: Kehrt zum Hauptmenü zurück. Die Kampagne wird automatisch gespeichert. Wenn Sie zum Bildschirm Kampagne starten zurückkehren, wird die Mission neu geladen.

Hintergrund

Das Sternentor. Es wurde gebaut, um die Menschheit zu den Sternen zu bringen. Die Kolonien sollten nicht länger kleine Gemeinschaften abenteuerlustiger Pioniere sein. Das Sternentor würde es dem Menschen erlauben, sein Herrschaftsgebiet in riesigen, kühnen Schritten auszudehnen.

Das erste Besiedlungsprojekt betraf zwei Sonnensysteme im Zentrum der Galaxis: Halon und Kildae. Ganze Städte wanderten in dieses gelobte Land aus. Die unberührten, unverschmutzten Planeten dort erschienen den Bürgern der übervölkerten Riesenstädte der Erde wie das Paradies.

Es dauerte noch hundert Jahre, bis die Schwierigkeiten begannen. Einer paramilitärische Gruppe gelang es, die Regierung auf Arakhos zu stürzen, dem fünften Planeten des Halon-Systems und das Verwaltungszentrum der Kolonie. Um die Streitkräfte der Terranischen Allianz am Eingreifen zu hindern, zerstörten die Rebellenruppen den Zugang zum Sternentor. Friedliche Siedler stellten für die Sache der Rebellen keine Gefahr dar. Ohne Verstärkung vom Mutterplaneten Erde gerieten sowohl das Halon- als auch das Kildae-System in wenigen Jahren unter die Herrschaft des späteren Halon-Imperiums.

Unter der gnadenlosen Herrschaft des Imperiums verging die Zeit. Die Siedler von Kildae waren jedoch keineswegs glücklich als Untertanen des Imperators. Die früher wohlhabende Kolonie Kildae wurde nun von den Gouverneuren des Imperiums langsam ausgeblutet. Das führte schließlich dazu, daß auf Flonares, dem Hauptplaneten des Kildae-Systems, eine Widerstandsbewegung, das »United System«, gegründet wurde.

Sie kommen ins Spiel, nachdem das »United System« die ersten militärischen Operationen gegen die örtlichen Machthaber erfolgreich abgeschlossen hat und nun nach weiteren Freiwilligen für seine Truppen sucht.

Starten

So starten Sie eine Kampagne:

- 1.) Auf dem Kampagne-Setup-Bildschirm **Neue Kampagne** wählen.
- 2.) Einen Namen für Ihren Piloten eingeben. Dieser Pilot ist Ihre Spielfigur für die gesamte Kampagne.
- 3.) Auf dem Kampagnen-Setup-Bildschirm **Kampagne spielen** wählen. Das Menü Kampagne Spielen erscheint.
- 4.) Um den Schwierigkeitsgrad des Spiels einzustellen, wählen Sie **Schwierigkeitsgrad** im Menü »Kampagne spielen«. Dann wählen Sie den gewünschten Schwierigkeitsgrad aus. Sie können ihn jederzeit zwischen zwei Missionen verändern. Bei höherem Schwierigkeitsgrad erhalten Sie bessere Bewertungen für Ihre Missionen.
- 5.) Im Menü »Kampagne spielen« **Mission spielen** wählen. Die Instruktionen für die erste Mission erscheinen.

Missionen

Die Missionen der Kampagne sind einzelne Kämpfe an verschiedenen Schauplätzen. Sie sind chronologisch aufgebaut und stellen den laufenden Unabhängigkeitskrieg des Vereinigten Systems dar. Vor den Missionen erhalten Sie Ihre Instruktionen, nachher findet eine Einsatz-Nachbesprechung statt.

Instruktionen

Vor jeder Mission erhalten Sie Instruktionen. Sie werden als Hypertext dargestellt. Der wichtigste Punkt der Instruktionen ist die Vorstellung der Missionskarte und die Erklärung der darauf abgebildeten Ziele. Sie können allerdings durch die Instruktionen surfen und über die Hyperlinks im Text weitere Informationen über die Mission erhalten.

Links erscheint die Missionskarte, auf der rechten Seite der Text. Die hervorgehobenen Wörter und Ausdrücke sind Hyperlinks, die Sie zu den entsprechenden Seiten führen.

Ende: Sie kehren zum Kampagnen-Setup-Bildschirm zurück (oder zum vorhergehenden Hypertext-Eintrag).

Sprache: Schaltet die Sprachausgabe an oder aus.



Instruktionen

Start: Startet die Mission

Zurück: Sie kehren zur vorhergehenden Seite zurück.

Weiter: Bringt Sie zur nächsten Seite

Zusammenfassung der Mission

Während des Kampfes können Sie die Zusammenfassung der Mission sehen, indem Sie im Spiel-Menü Zusammenfassung wählen. Die erste angezeigte Seite faßt die Instruktionen zusammen.



Zusammenfassung der Mission, Seite 1

Zusammenfassung der Mission, Seite 2



Die zweite Seite gibt Ihnen einen Überblick über Ihre bisherigen Fortschritte.

Flügelleute: Die Zahl der abgeschossenen Flügelleute und die Gesamtzahl der an der Mission beteiligten Flügelleute.

Panzer: Die Zahl der zerstörten feindlichen Panzer, der abgeschossenen eigenen Panzer und die jeweilige Gesamtzahl.

Andere Fahrzeuge: Die Zahl der zerstörten feindlichen Fahrzeuge aller Art, der abgeschossenen eigenen Fahrzeuge aller Art und die jeweilige Gesamtzahl.

Stellungen: Die Zahl der zerstörten feindlichen Stellungen, der verlorenen eigenen Stellungen und die jeweilige Gesamtzahl.

Zeit: Die Zeit, die seit dem Beginn der Schlacht vergangen ist.

Sieg und Niederlage

Ziele

Ihre Aufgabe während einer Mission ist es, alle in den Instruktionen und der Zusammenfassung genannten Ziele zu erfüllen.

Niederlage

Eine Mission wird als Niederlage betrachtet, wenn

- entweder ein Ziel oder mehrere Ziele nicht erfüllt wurden oder
- Ihr Pilot im Kampf getötet wurde.



Mission fehlgeschlagen

Wenn die Mission mit einer Niederlage endet, erscheint das Fenster »Mission fehlgeschlagen«:

Grund des Fehlschlags: Eine Zeile unter dem Titel des Fensters beschreibt den Grund, warum die Mission fehlschlug (in diesem Fall wurde Ihr Raumtransporter zerstört).

Flügelleute: Die Zahl der abgeschossenen Flügelleute und die Gesamtzahl der an der Mission beteiligten Flügelleute.

Panzer: Die Zahl der zerstörten feindlichen Panzer, der abgeschossenen eigenen Panzer und die jeweilige Gesamtzahl.

Andere Fahrzeuge: Die Zahl der zerstörten feindlichen Fahrzeuge aller Art, der abgeschossenen eigenen Fahrzeuge aller Art und die jeweilige Gesamtzahl.

Stellungen: Die Zahl der zerstörten feindlichen Stellungen, der verlorenen eigenen Stellungen und die jeweilige Gesamtzahl.

Zeit: Die Dauer der Schlacht.

Neustart: Startet die fehlgeschlagene Mission sofort neu.

Laden: Hier laden Sie ein vorher gespeichertes Spiel (eine Kampagne).

Ende: Bringt Sie zum Kampagnen-Setup-Bildschirm zurück.



Hinweis: Wenn Sie eine Mission nach mehreren aufeinanderfolgenden Versuchen nicht erfüllen können, empfehlen wir Ihnen, den Schwierigkeitsgrad im Menü »Kampagne spielen« zu ändern (siehe »Starten« auf Seite 50). Sie können auch Missionen auslassen (siehe »Beförderung und Auszeichnungen« auf Seite 31).

Sieg

Irgendwann während der Schlacht (normalerweise sofort, nachdem Sie alle Missionsziele erfüllt haben) erhalten Sie die Erlaubnis, die Mission abzuschließen. Sie müssen das nicht unmittelbar tun – Sie können auch die verbliebenen feindlichen Truppen angreifen oder bei einigen Missionen Ihr Glück mit dem zweiten Teil der Mission versuchen (natürlich auf eigene Gefahr!).

Um eine Mission abzuschließen, drücken Sie [F] auf der Tastatur oder wählen Mission abschließen im Spiel-Menü. Beachten Sie dabei, daß Sie eine Mission nicht abschließen können, während Sie sich im Zweikampf befinden.

Missionsbericht

Wenn Sie die Mission abgeschlossen haben, erscheint das Fenster Missionsbericht:



Missionsbericht

Flügelleute: Die Zahl der abgeschossenen Flügelleute und die Gesamtzahl der an der Mission beteiligten Flügelleute.

Panzer: Die Zahl der zerstörten feindlichen Panzer, der abgeschossenen eigenen Panzer und die jeweilige Gesamtzahl.

Andere Fahrzeuge: Die Zahl der zerstörten feindlichen Fahrzeuge aller Art, der abgeschossenen eigenen Fahrzeuge aller Art und die jeweilige Gesamtzahl.

Stellungen: Die Zahl der zerstörten feindlichen Stellungen, der verlorenen eigenen Stellungen und die jeweilige Gesamtzahl.

Bonus für Schwierigkeitsgrad X: Bonus für einen höheren Schwierigkeitsgrad als »Sehr leicht«. Dieser Bonus verhält sich proportional zur allgemeinen Kampfbewertung und ist vom gewählten Schwierigkeitsgrad abhängig.

Speicher-Bonus: Dieser Bonus wird dafür vergeben, daß Sie während eines Kampfes nur einmal oder gar nicht zwischenspeichern. Er verhält sich proportional zur allgemeinen Kampfbewertung.

Gesamtbewertung der Mission: Die Gesamtbewertung der Mission.

Neue Pilotenbewertung: Der neue Stand Ihrer Pilotenbewertung nach der letzten Mission.

Zeit: Die Dauer der Schlacht.

OK: Zeigt den Bildschirm Einsatzbesprechung.

Speichern: Hier können Sie die Kampagne speichern.

Neustart: Startet die Mission sofort neu. Sie sollten die Kampagne speichern, bevor Sie neu starten, sonst verlieren Sie Ihr bisheriges Ergebnis, wenn der neue Versuch fehlschlägt.

Punkte

In der Kampagne werden Punkte als Missionsbewertung vergeben. Aus den Ergebnissen der verschiedenen Missionen wird der Durchschnitt errechnet, der die allgemeine Pilotenbewertung angibt. Die Missionsbewertung ist von den folgenden Faktoren abhängig:

- abgeschossene Flügelleute
- eigene Verluste
- Verluste des Gegners
- Schwierigkeitsgrad

Anzahl der Zwischenspeicherungen während des Kampfes. Sie erhalten einen Bonus, wenn Sie nicht oder nur einmal zwischenspeichern.

Die Bewertungen liegen zwischen 0% und 250%, wobei 100% ein Durchschnittswert ist.

Einsatzbesprechung

Nach einer erfolgreichen Mission erscheint die Einsatzbesprechung. Der Hauptzweck der Einsatzbesprechung ist es, Ihnen mitzuteilen, welche Auswirkungen die letzte Mission auf die Kampagne und auf Ihren Piloten hat.

Ende: Bringt Sie zum Kampagne-Setup-Bildschirm zurück.

Sprache: Schaltet die Sprachausgabe ein oder aus.

Auszeichnungen: Zeigt den Auszeichnungs-Bildschirm.

Weiter: Bringt Sie zu den Instruktionen für die nächste Mission.



Einsatzbesprechung

Beförderung und Auszeichnungen

Auszeichnungs-Bildschirm

Im Laufe der Kampagne werden Sie befördert und erhalten besondere Auszeichnungen für verschiedene Leistungen. Um Ihren aktuellen Rang und Ihre Auszeichnungen zu sehen, wählen Sie Auszeichnungen auf dem Kampagne-Setup-Bildschirm. Der Auszeichnungs-Bildschirm erscheint:

Orden: Die Orden, die Sie verdient haben, erscheinen auf dem Bildschirm. Bewegen Sie den Mauszeiger darüber, um die Namen zu lesen.

Epauletten: Diese »Schulterstücke« in der rechten unteren Bildschirmecke zeigen den Rang Ihres Piloten an. Bewegen Sie den Mauszeiger darüber, um den Namen und den Rang Ihres Piloten über den Orden anzuzeigen.



*Auszeichnungs-
Bildschirm*

Ränge

Sie können im Laufe der Kampagne acht verschiedene Ränge erreichen:

- | | |
|-------------------------------|--------------------------------|
| ● Rekrut (Recruit) | ● Leutnant (Lieutenant) |
| ● Gefreiter (Private) | ● Hauptmann (Captain) |
| ● Korporal (Corporal) | ● Major (Major) |
| ● Feldwebel (Sergeant) | ● Oberst (Colonel) |



Hinweis: Die beiden letzten Ränge, Major und Oberst, werden nur verliehen, wenn die Pilotenbewertung über 150% bzw. 200% liegt.

Auszeichnungen

Sie können im Laufe der Kampagne sechs verschiedene Orden erhalten. Drei von ihnen haben mehrere Klassen:

- **Combat Star** (Kampfstern): (Dritte Klasse, Schütze, Scharfschütze): Wird für besondere Leistungen im Kampf verliehen, z.B. dafür, dem Feind schweren Schaden zuzufügen und dabei die eigenen Verluste gering zu halten.
- **Cross of Gratitude** (Dankeskreuz): (Dritte Klasse, Zweite Klasse, Erste Klasse): Wird für Lebensrettung vergeben.
- **Cross of Honor** (Ehrenkreuz): (Rubin, Smaragd, Diamant): Wird für verschiedene Leistungen während einer Mission vergeben.
- **Claws of Steel** (Stahlklaue): Wird für außerordentliche Leistungen im Kampf vergeben, die großen Einfluß auf den weiteren Verlauf des Krieges haben.
- **Angel Wings** (Engelsflügel): Wird für Lebensrettungen vergeben, die großen Einfluß auf den weiteren Verlauf des Krieges haben.
- **Torch of Freedom** (Freiheitsfackel): Wird vergeben, um einen Wendepunkt der Kampagne zu feiern.

Bildschirm Missionsbewertung

Alle Bewertungen der bisherigen Missionen der laufenden Kampagne werden auf diesem Bildschirm angezeigt.

Um ihn zu sehen, wählen Sie Missionsbewertung im Kampagne-Setup-Menü.

Schwierigkeitsgrade

Es gibt fünf verschiedene Schwierigkeitsgrade in der Kampagne. Um sie einzustellen, wählen Sie »**Kampagne spielen**« im »Kampagne-Setup-Bildschirm«, dann »**Schwierigkeitsgrad**« im Menü »Kampagne spielen«.

Diese Einstellungen beeinflussen die Stärke der Panzerung, die Feuerkraft der Waffen und die Fähigkeiten und Zielgenauigkeit der computergesteuerten Piloten. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto stärker sind die feindlichen Truppen und desto schwächer die eigenen und umgekehrt.

Außerdem beeinflusst der Schwierigkeitsgrad die Missionsbewertung. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto besser die Bewertung. Damit wird berücksichtigt, daß bei höherem Schwierigkeitsgrad schwerer ist, eine Mission zu erfüllen.

Folgende Einstellungen sind möglich:

Sehr leicht: Bietet einige besondere Vorteile. Die Trefferkontrolle ist weniger streng, so daß es leichter ist, Ziele zu treffen. Raketen verfehlen nie ihr Ziel. Sensoren haben 100% Reichweite. Die Munition ist unbegrenzt. Ihr Panzer ist praktisch unzerstörbar. Diese Einstellung wird im Sofort-Action-Modus verwendet.

Leicht: Die oben genannten Vorteile gelten nicht, aber das Spiel ist immer noch recht einfach, wegen der günstigen Einstellungen für Panzerung, Feuerkraft und Treffergenauigkeit.

Normal: Die Standardeinstellung. Feindliche Piloten weichen Minen aus.

Schwer: Die Einstellung für Spieler, die sich sonst unterfordert fühlen.

Sehr schwer: Die Einstellung für ganz hartgesottene Spieler. Feindliche Panzer sind doppelt so stark wie die eigenen. Feindliche Piloten weichen Raketen aus.

Laden und Speichern

Sie können die Kampagne jederzeit speichern und laden. Sie erhalten allerdings einen Bonus auf Ihre Missionsbewertung, wenn Sie während eines Kampfes nicht speichern.

Wenn Sie ein Spiel laden, das während eines Kampfes gespeichert wurde, geraten Sie sofort in diesen Kampf, auch wenn Sie das Spiel zwischen Kämpfen (also vom Kampagne-Setup-Bildschirm) laden.

7 Einzelszenario

Wenn Sie im Hauptmenü Einzelszenario wählen, gelangen Sie in den Szenario-Setup-Bildschirm, wo Sie Einzelszenarios erstellen und spielen können:



Szenario-Setup

Szenario-Info: In der rechten oberen Ecke des Bildschirms erscheint der Name des laufenden Szenarios, die beteiligten Bündnisse, die Anzahl der Flügelleute und der eingestellte Schwierigkeitsgrad.

Szenario spielen: Zeigt das Menü »Szenario spielen« an, in dem Sie einen Kampf starten, einen vorher gespeicherten Kampf in das laufende Szenario laden oder den Schwierigkeitsgrad neu einstellen können.

Szenario laden: Hier können Sie ein anderes Szenario laden.

Szenario bearbeiten: Zeigt den Szenario-Editor, wo Sie Szenarios selbst erstellen und vorhandene bearbeiten können. Genaueres finden Sie in Kapitel 9 »Szenario-Editor« auf Seite 53.

Szenariobewertung: Zeigt die besten Wertungen für das laufende Szenario und die Piloten, die sie erreicht haben.

Zurück zum Hauptmenü: Bringt Sie zum Hauptmenü zurück.

Starten

So starten Sie ein Einzelszenario:

- 1.) Im »Szenario-Setup-Bildschirm« »**Szenario spielen**« wählen. Das Menü »Szenario spielen« erscheint.
- 2.) Um den Schwierigkeitsgrad des Spiels einzustellen, im Menü »Szenario spielen« »**Schwierigkeitsgrad**« wählen, dann den gewünschten Schwierigkeitsgrad auswählen. Ein höherer Schwierigkeitsgrad ergibt bessere Bewertungen. Diese Auswahl ist unabhängig von den Schwierigkeitsgraden der Kampagne, die auf Seite 33 beschrieben sind.
- 3.) Im Menü »Szenario spielen« »**Spiel starten**« wählen. Der Kampf beginnt sofort.

Zusammenfassung des Szenarios

Während der Schlacht können Sie eine drei Seiten lange Zusammenfassung des Szenarios sehen. Sie enthält die Instruktionen (geschrieben vom Autor des Szenarios), eine Seite mit den nötigen Zahlen und einen Überblick über Ihre Fortschritte. Um sich die Zusammenfassung anzusehen, wählen Sie »**Zusammenfassung**« im Spiel-Menü.

Die **erste Seite** der Zusammenfassung zeigt die Instruktionen.

Die **zweite Seite** der Zusammenfassung zeigt verschiedene Zahlen über das laufende Szenario.

*Zusammenfassung
des Szenarios, Seite 2*



Ziele: Anzahl der Objekte (Panzer/Stellungen), die jedes Bündnis als Ziele markiert hat.

Panzer: Die Zahl der Panzer (getrennt nach Panzertypen) für jedes Bündnis.

Stellungen: Anzahl der Stellungen (getrennt nach Stellungstypen) für jedes Bündnis.

Enttarnen: Zeigt als Ziel markierte Objekte oder dem Feind enttarnete Stellungen und Panzer an. Ein Objekt zu enttarnen bedeutet, daß der Feind es unabhängig von der Sensorreichweite sehen kann.

Regeneration: Zeigt die Zeit, die eine Stellung zur Regeneration braucht, oder, ob ein Panzer regeneriert oder nicht. Die Regeneration eines Objekts bedeutet, daß das Objekt (entweder sofort oder in einer bestimmten Zeit) wiederhergestellt wird, nachdem es zerstört wurde. Als Ziel markierte Objekte regenerieren sich nicht, unabhängig von der eingestellten Regeneration.

Die letzte Seite der Zusammenfassung zeigt einen Überblick über die laufende Schlacht:

Flügelleute: Die Zahl der abgeschossenen Flügelleute und die Gesamtzahl der an diesem Szenario beteiligten Flügelleute.

Ziele: Die Zahl der zerstörten feindlichen Ziele, der zerstörten eigenen Ziele und die jeweilige Gesamtzahl.

Panzer: Die Zahl der zerstörten feindlichen Panzer, der abgeschossenen, eigenen Panzer und die jeweilige Gesamtzahl.

Stellungen: Die Zahl der zerstörten feindlichen Stellungen, der verlorenen eigenen Stellungen und die jeweilige Gesamtzahl.

Zeit: Die Zeit seit dem Beginn der Schlacht.

Zurück: Bringt Sie zur vorhergehenden Seite zurück.

*Zusammenfassung
des Szenarios, Seite 3*



Sieg und Niederlage

Ziele

Ihre Aufgabe in einem Szenario ist es, alle feindlichen Ziele zu zerstören. Wenn in einem Szenario keine feindlichen Objekte als Ziele markiert sind, ist es Ihre Aufgabe, alle feindlichen Panzer zu zerstören.

Natürlich müssen Sie darauf achten, daß der Feind nicht zuerst Ihre eigenen Objekte zerstört.

Niederlage

Der Kampf in einem Szenario wird als verloren angesehen, wenn

- alle eigenen Objekte, die als Ziele markiert waren, zerstört wurden
- Ihr Pilot im Kampf getötet wurde.

Wenn der Kampf verloren ist, erscheint das Fenster »Szenario fehlgeschlagen«. Dieses Fenster entspricht der dritten Seite der Zusammenfassung des Szenarios:

Ziele: Die Zahl der zerstörten feindlichen Ziele, der zerstörten eigenen Ziele und die jeweilige Gesamtzahl.

Panzer: Die Zahl der zerstörten feindlichen Panzer, der abgeschossenen eigenen Panzer und die jeweilige Gesamtzahl.

Stellungen: Die Zahl der zerstörten feindlichen Stellungen, der verlorenen eigenen Stellungen und die jeweilige Gesamtzahl.

Zeit: Die Dauer der Schlacht.

Neustart: Startet die Schlacht sofort neu.

Laden: Lädt eine vorher gespeicherte Schlacht.

Ende: Bringt Sie zum Szenario-Setup-Bildschirm zurück.

Sieg

Nachdem alle feindlichen Ziele bzw. Panzer zerstört wurden, erhalten Sie die Erlaubnis, das Szenario abzuschließen. Sie müssen das nicht sofort tun. Sie können statt dessen die verbliebenen feindlichen Truppen angreifen. Beachten Sie, daß Sie das Szenario nicht abschließen können, während Sie sich im Zweikampf befinden.

Szenariobericht

Wenn Sie das Szenario abschließen, erscheint der Bildschirm »Szenariobericht«.

Flügelleute: Die Zahl der abgeschossenen Flügelleute und die Gesamtzahl der an diesem Szenario beteiligten Flügelleute.

Ziele: Die Zahl der zerstörten feindlichen Ziele, der zerstörten eigenen Ziele und die jeweilige Gesamtzahl.

Panzer: Die Zahl der zerstörten feindlichen Panzer, der abgeschossenen eigenen Panzer und die jeweilige Gesamtzahl.

Stellungen: Die Zahl der zerstörten feindlichen Stellungen, der verlorenen eigenen Stellungen und die jeweilige Gesamtzahl.

Bonus für Schwierigkeitsgrad X: Diesen Bonus erhalten Sie, wenn Sie mit einem höheren Schwierigkeitsgrad als »Sehr leicht« spielen. Er verhält sich proportional zur Gesamtbewertung des Kampfes und ist vom gewählten Schwierigkeitsgrad abhängig.

Speicher-Bonus: Diesen Bonus erhalten Sie, wenn Sie während des Kampfes nicht (oder nur einmal) zwischenspeichern. Er verhält sich proportional zur Gesamtbewertung des Kampfes.

Gesamtbewertung: Die Gesamtbewertung des Kampfes

Höchstbewertung: Die bisher höchste Bewertung für das gespielte Szenario

Zeit: Die Dauer der Schlacht

Neustart: Startet den Kampf sofort neu.

Ende: Bringt Sie zum »Szenario-Setup-Bildschirm« zurück. Sie werden aufgefordert, einen Namen einzugeben, der auf dem »Bildschirm Szenario-bewertung« aufgeführt wird.

Szenariobericht



Punkte

In einem Einzelszenario ist die Bewertung von folgenden Faktoren abhängig:

- eigene Verluste
- Verluste des Gegners
- Schwierigkeitsgrad
- Anzahl der Zwischenspeicherungen während des Kampfes.

Szenario bearbeiten

Um das aktuelle Szenario zu bearbeiten oder völlig neue Szenarios zu erstellen, wählen Sie »**Szenario bearbeiten**« auf dem »Szenario-Setup«-Bildschirm. Genaues über die Benutzung des Szenario-Editors finden Sie in Kapitel 9 »Szenario-Editor« auf Seite 53.

Wenn Sie ein Szenario bearbeiten, werden alle gespeicherten Kämpfe und alle Einträge auf dem Bildschirm Szenariobewertung gelöscht.

Bildschirm Szenariobewertung

Um die Liste mit den besten Kampfbewertungen für das laufende Szenario zu sehen, wählen Sie Szenariobewertung auf dem Szenario-Setup-Bildschirm.

Pilotennamen: Die Pilotennamen auf dieser Liste sind unabhängig von den Piloten der Kampagne. Jedes Mal, wenn Sie ein Szenario beenden, werden Sie aufgefordert, einen Pilotennamen einzugeben.

Anhang zum Szenario: Die Liste der Szenariobewertungen wird in der Szenario-Datei gespeichert und gelöscht, wenn Sie das Szenario bearbeiten.

Schwierigkeitsgrade

Die Schwierigkeitsgrade in Einzelszenarios funktionieren ähnlich wie die Schwierigkeitsgrade in der Kampagne. Siehe »Schwierigkeitsgrade« auf Seite 33. Um den Schwierigkeitsgrad anzupassen, wählen Sie »**Szenario spielen**« auf dem »Szenario-Setup«-Bildschirm und dann Schwierigkeitsgrad im Menü »Szenario spielen«.

Laden und Speichern

Zwei Arten: Beim Einzelszenario können zwei verschiedene Dinge geladen oder gespeichert werden: das Szenario selbst und die Schlacht im Szenario.

Szenario laden: Um das Szenario zu laden, wählen Sie »**Szenario laden**« auf dem »Szenario-Setup-Bildschirm«.

Szenario speichern: Mit dem Szenario-Editor können Sie Szenarios erstellen, bearbeiten und speichern. Siehe Kapitel 9 »Szenario-Editor« auf Seite 53.

Schlacht laden: Um eine vorher gespeicherte Schlacht zu laden, können Sie jederzeit während eines Kampfes im Menü »Szenario spielen« »**Spiel laden**« oder im »Spiel-Menü« »**Laden**« wählen. Es werden nur die Schlachten des laufenden Szenarios angezeigt.

Schlacht speichern: Um die Schlacht in einem Szenario zu speichern, können Sie jederzeit während des Kampfes im Spiel-Menü »**Speichern**« wählen. Denken Sie aber daran, daß Sie einen Bonus auf Ihre Kampfbewertung erhalten, wenn Sie nicht zwischenspeichern.

Anhang zum Szenario: Die gespeicherten Schlachten werden in der Szenario-Datei gespeichert und gelöscht, wenn Sie das Szenario bearbeiten.

Dateien: Die Szenario-Dateien werden im Ordner »Einzelspieler-Szenarios« abgelegt.

8 Multiplayer-Spiel

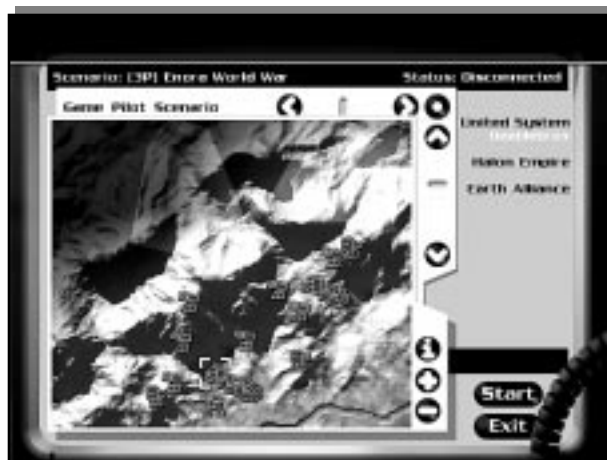
Wenn Sie im Hauptmenü »**Multiplayer-Spiel**« wählen, erhalten Sie den Multiplayer-Setup-Bildschirm:

Chat-Box: Das eingefärbte Fenster am oberen Ende des Multiplayer-Setup-Bildschirm. Unter »Chatten« auf Seite 47 lesen Sie, wie Sie über die Chat-Box mit anderen Spielern chatten.

Szenario: Der Name des laufenden Szenarios.

Status: Zeigt den derzeitigen Status des Multiplayer-Spiels.

- **Getrennt:** Sie haben weder ein Multiplayer-Spiel gestartet, noch sind Sie einem beigetreten.
- **Server:** Sie haben einen Spiel-Server gestartet.
- **Setup:** Sie sind einem Spiel beigetreten, das sich noch in der Setup-Phase befindet (d.h. der Spieler, der den Server betreut, hat den Kampf noch nicht begonnen).
- **Kampf:** Sie sind einem Spiel beigetreten, das sich in der Kampf-Phase befindet (d.h. der Spieler, der den Server betreut, hat den Kampf schon begonnen).



Multiplayer-Setup

Spielerliste: Die Liste der Bündnisse (Mannschaften) und der Spieler, die dem Spiel beigetreten sind. Wenn ein Spieler unter dem Namen eines Bündnisses beigetreten ist, das im laufenden Szenario keine Rolle spielt, wird das Bündnis grau dargestellt.

Schlachtfeldkarte: Zeigt die Karte des Schlachtfeldes, auf dem gespielt wird. Unter »Szenario-Karte bearbeiten« auf Seite 48 lesen Sie, wie Sie die Karte benutzen. Die Legende finden Sie unter »Kartenansicht« auf Seite 14.

Spiel-Menü: Bietet Ihnen folgende Optionen:

- **Neu:** Startet einen neuen Spiel-Server.
- **Beitreten:** Einem Spiel-Server beitreten.
- **Festlegen:** Legt die derzeitigen Mannschaften fest.
- **Trennen:** Vom Server trennen.
- **Bericht:** Sie erhalten einen Bericht über den letzten Kampf.
- **Ende:** Zurück zum Hauptmenü (Ende).

Pilotenmenü: Hier können Sie den Namen Ihres Piloten (Pilot) oder den Ihrer Mannschaft (Mannschaft) ändern.

Szenario-Menü: Bietet Ihnen folgende Optionen:

- **Laden:** Ein Szenario für das Spiel laden.
- **Bearbeiten:** Ein Szenario bearbeiten.
- **Speichern:** Das laufende Szenario speichern.
- **Zusammenfassung:** Die Zusammenfassung des Szenarios anzeigen.
- **[.]:** Zentriert die Karte um ein ausgewähltes Objekt.
- **[i]:** Zeigt eine Informationsseite über ein ausgewähltes Objekt.
- **[+]:** Zoomt die Schlachtfeldkarte ein.
- **[-]:** Zoomt die Schlachtfeldkarte aus.

Start: Eröffnet die Schlacht. Wenn Sie einem Spiel-Server beigetreten sind und der Server die Schlacht noch nicht begonnen hat, werden Sie gebeten, auf den Server zu warten.

Ende: Bringt Sie zum Hauptmenü zurück und trennt die Verbindung.

Starten

Um ein Multiplayer-Spiel zu starten, muß einer der Spieler einen Spiel-Server erstellen und damit zum Spiel-Host werden. Danach treten andere Spieler dem Spiel

bei, indem sie Verbindung mit dem Server aufnehmen. Nur der Host kann Szenarios für das Spiel laden und bearbeiten. Außerdem kann nur der Host den eigentlichen Kampf beginnen, wenn alle Spieler beigetreten sind.

Internet-Bandbreite

ThunderBrigade kann als Multiplayer-Spiel von bis zu 16 Spielern über ein LAN, oder von 4 Spielern über das Internet gespielt werden. Beim Spiel über das Internet wird die Zahl der Spieler allerdings gewöhnlich durch die Übertragungsgeschwindigkeit begrenzt. Der Server muß gleichzeitig mit allen angeschlossenen Computern (Clients) kommunizieren; daher ist es sehr wichtig, den Computer mit der schnellsten Verbindung als Server auszuwählen.

Auswahl des Netzwerks

Um ein Spiel im Netz zu beginnen, müssen Sie erst die Art der Verbindung auswählen. Wenn Sie in einem LAN spielen, müssen Sie wissen, welche Protokolle von Ihrem Netzwerk unterstützt werden.

LAN IPX: IPX ist ein sehr verbreitetes LAN-Protokoll.

LAN/WAN TCP/IP: Wird vom Internet und einigen LANs verwendet.

Modem (2 Spieler): Sie können mit einer weiteren Person spielen, wenn Sie beide ein Modem haben. Sie brauchen ein 14.400bps-Modem (oder ein schnelleres).

Seriell (2 Spieler): Sie können zwei Computer über ein serielles Kabel (Null-Modem) verbinden.

LAN IPX- oder LAN/WAN TCP/IP-Spiel initialisieren

Der Spieler, der das Spiel initialisiert, ist der Spiel-Host und muß wie unten beschrieben vorgehen, um den Server zu erstellen. Alle anderen Spieler schließen sich dann dem Spiel an, indem sie mit dem Server Verbindung aufnehmen (siehe »Einem Spiel beitreten« auf Seite 45).

Ein neues Spiel erstellen:

- 1.) Im Spiel-Menü »**Neu**« auswählen.
- 2.) **LAN/IPX oder LAN/WAN TCP/IP** als Netzwerk-Protokoll auswählen und einen Namen für das Spiel angeben. Wenn Sie wollen, können Sie ein Paßwort für das Spiel angeben. Alle Spieler, die dem Spiel beitreten wollen, werden dann nach dem Paßwort gefragt.
- 3.) Auf **OK** klicken. Die Statuszeile am oberen Rand des Bildschirms sollte jetzt den Server anzeigen.

Ein Modem-Spiel für zwei Spieler initialisieren

Der Spieler, der das Spiel initialisiert, ist der Spiel-Host und muß wie unten beschrieben vorgehen, um den Spiel-Server zu erstellen. Der andere Spieler tritt dann dem Spiel bei, indem er mit dem Server Verbindung aufnimmt (Siehe »Einem Spiel beitreten« auf Seite 45).

So erstellen Sie ein neues Spiel:

- 1.) Im Spiel-Menü »**Neu**« auswählen.
- 2.) **Modem** (2 Spieler) als Netzwerk-Protokoll auswählen und einen Namen für das Spiel angeben. Wenn Sie wollen, können Sie ein Paßwort für das Spiel angeben. Der andere Spieler wird dann nach dem Paßwort gefragt.
- 3.) Auf **OK** klicken.

Modemverbindung: In diesem Dialogfeld geben Sie die Art und die Konfiguration des benutzten Modems an. Wir empfehlen Ihnen, die Konfiguration des Modems zu überprüfen, da Modemspiele mit bestimmten Einstellungen besser funktionieren.

So überprüfen Sie Ihre Konfiguration:

- 1.) Klicken Sie auf **Konfigurieren, Verbindung**, dann **Weitere Einstellungen**
- 2.) Achten Sie darauf, daß »**Fehlerkontrolle benutzen**« angekreuzt ist, kreuzen Sie aber **NICHT** »**Notwendig für Verbindung**« oder »**Datenkompression**« an. Außerdem muß »**Flußkontrolle benutzen**« angekreuzt sein. Wählen Sie »**Hardware RTS/CTS**«.
- 3.) Wenn Sie das alles überprüft haben, schließen Sie die Dialogfelder, bis Sie wieder im Fenster »Modemverbindung« angekommen sind.
- 4.) Klicken Sie auf **Antwort**. Sie warten jetzt auf den Anruf Ihres Gegners.



Hinweis: Wenn Sie die Modemkonfiguration in Thunder Brigade ändern, sind die Änderungen nur wirksam, solange das Spiel läuft. Wenn Sie Ihre Modem-Einstellungen dauerhaft ändern wollen, benutzen Sie die entsprechende Windows-Funktion, und beachten Sie die Anleitung, die Sie mit Ihrem Modem erhalten haben.

Wenn der andere Spieler dem Spiel beitrifft, zeigt die Statuszeile am oberen Rand des Bildschirms »Server« an.

Ein serielles Spiel für zwei Spieler initialisieren

Der Spieler, der das Spiel initialisiert, ist der Spiel-Host und muß wie unten beschrieben vorgehen, um den Spiel-Server zu erstellen. Der andere Spieler tritt dann dem Spiel bei, indem er mit dem Server Verbindung aufnimmt (siehe »Einem Spiel beitreten« auf Seite 45).

Ein neues Spiel erstellen:

- 1.) Im Spiel-Menü »**Neu**« auswählen.
- 2.) **Seriell** (2 Spieler) als Netzwerk-Protokoll auswählen und einen Namen für das Spiel angeben. Wenn Sie wollen, können Sie ein Paßwort für das Spiel angeben. Der andere Spieler wird dann nach dem Paßwort gefragt.
- 3.) Auf **OK** klicken.

Serielle Verbindung: In diesem Dialogfeld werden Sie nach Informationen über Ihre serielle Verbindung gefragt. Die Schnittstelle sollte die serielle Schnittstelle sein, an die Sie Ihr Kabel angeschlossen haben. Wenn diese an der Rückseite Ihres Computers nicht markiert sind, versuchen Sie es mit einer seriellen Schnittstelle, die **NICHT** mit einem Peripheriegerät verbunden ist (mit der niedrigsten Nummer, z.B. Com 2). Wenn Sie Schwierigkeiten haben, schauen Sie im Hardware-Handbuch Ihres Computers nach.

Wir empfehlen folgende Einstellungen für die serielle Verbindung:

Baudrate:	57.600 Baud
Stopbits:	1 Bit
Parität:	Keine Parität
Fluß:	RTS/DTR

Wenn diese Optionen eingestellt sind, klicken Sie auf **OK**. Die Statuszeile am oberen Rand des Bildschirms sollte jetzt »Server« anzeigen.

Einem Spiel beitreten

LAN IPX-Spiele: So treten Sie einem LAN IPX-Spiel bei:

- 1.) Wählen Sie »**Beitreten**« im Spiel-Menü.
- 2.) Wählen Sie »**LAN IPX**« und klicken Sie auf »**Weiter**«.
- 3.) Warten Sie, bis das zweite Beitritts-Dialogfeld erscheint. Wählen Sie aus der Liste der gefundenen Spiele dasjenige aus, dem Sie beitreten wollen, und geben Sie das Paßwort an, wenn Sie danach gefragt werden.
- 4.) Klicken Sie auf »**Beitreten**«.

LAN/WAN TCP/IP-Spiele: So treten Sie einem LAN/WAN TCP/IP-Spiel bei:

- 1.) Wählen Sie »**Beitreten**« im Spiel-Menü.
- 2.) Wählen Sie »**LAN/WAN TCP/IP**«, und klicken Sie auf »**Weiter**«.
- 3.) Wenn das Dialogfeld »Session finden« erscheint, versuchen Sie für ein LAN-Spiel, das Eingabefeld leer zu lassen. Klicken Sie auf »**OK**«. Damit sollte der Server automatisch gefunden werden. Wenn die Suche fehlschlägt, oder wenn Sie

außerhalb des LAN eine Verbindung aufnehmen wollen, müssen Sie den Namen des Computers oder die IP-Adresse (eine Reihe von durch Punkte getrennte Zahlen) des Servers eingeben. In jedem Fall erscheint das zweite Beitritts-Dialogfeld, sobald der Host gefunden ist.

- 4.) Wählen Sie aus der Liste der gefundenen Spiele dasjenige aus, dem Sie beitreten wollen, und geben Sie das Paßwort an, falls Sie danach gefragt werden.
- 5.) Klicken Sie auf »**Beitreten**«.

Serielles Spiel für zwei Spieler: So treten Sie einem seriellen Spiel bei:

- 1.) Wählen Sie »**Beitreten**« im Spiel-Menü.
- 2.) Wählen Sie »**Seriell**« (2 Spieler) und klicken Sie auf »**Weiter**«.
- 3.) Wenn das Dialogfeld »Serielle Verbindung« erscheint, geben Sie die Informationen zur Verbindung ein (wie oben für den Host beschrieben), und klicken Sie auf »**OK**«.
- 4.) Warten Sie, bis das zweite Beitritts-Dialogfeld erscheint, und klicken Sie auf »**Beitreten**«.

Modem-Spiel für zwei Spieler: So treten Sie einem Modem-Spiel bei:

- 1.) Lassen Sie dem Host ausreichend Zeit, das Spiel zu erstellen. Dann wählen Sie »**Beitreten**« im Spiel-Menü. Wählen Sie »**Modem**« (2 Spieler) aus und klicken Sie auf »**Weiter**«.
- 2.) Geben Sie im zweiten Beitritts-Dialogfeld das Paßwort an, falls Sie danach gefragt werden, und klicken Sie auf »**Beitreten**«.
- 3.) Wählen Sie im Dialogfeld »Modemverbindung« den richtigen **Modemtyp** aus, und kreuzen Sie die Einzelheiten zur Modemverbindung an (wie oben für den Host beschrieben).
- 4.) Geben Sie die Telefonnummer des Hosts ein, und klicken Sie auf »**Verbinden**«, um dem Spiel beizutreten.

Statuszeile: Wenn Sie die Verbindung zum Server erfolgreich hergestellt haben, zeigt die Statuszeile am oberen Rand des Bildschirms »Setup« oder »Kampf« an, je nachdem, ob der Kampf schon begonnen hat oder nicht.

Piloten-Optionen

Namen ändern: Hier können Sie den Namen, unter dem Sie im Spiel erscheinen, ändern. Wählen Sie »**Pilot**« im »Piloten-Menü«, geben Sie den neuen Namen ein, und drücken Sie [RETURN].

Mannschaft ändern: Die Spieler müssen sich in zwei oder drei Mannschaften aufteilen. Diese Mannschaften entsprechen den Bündnissen: Sie spielen entweder für das Vereinigte System, das Halon-Imperium oder die Terranische Allianz. Um in eine andere Mannschaft zu kommen, wählen Sie »**Mannschaft**« im »Piloten-Menü« und wählen Sie das gewünschte Bündnis aus.

Szenario auswählen

Um ein Szenario für den Kampf auszuwählen, gehen Sie auf **Laden** im Szenario-Menü und klicken Sie das gewünschte Szenario an. Nur der Host kann das Szenario für den Kampf auswählen.

Mannschaften festlegen

Beim Festlegen der Mannschaften wird die derzeitige Verteilung der Spieler eingefroren. Niemand kann mehr die Mannschaft wechseln, und es können keine weiteren Spieler mehr beitreten.

Um die Mannschaften festzulegen, kreuzt der Host »Mannschaften festlegen« im Spiel-Menü an.

Die vorhandenen Spieler können sich immer noch aus dem Spiel abmelden und wieder einsteigen. Sie werden dann automatisch der richtigen Mannschaft zugeordnet.

Neue Spieler, die beitreten, nachdem die Mannschaften festgelegt wurden, gehören zu einer besonderen »inoffiziellen« Mannschaft. Sie können die Karte nicht bearbeiten und nicht am Kampf teilnehmen. Allerdings können Sie mit den anderen Spielern chatten (und zum Beispiel den Host fragen, ob er sie mitspielen läßt).

Den Kampf starten

Um den Kampf zu starten, klicken Sie auf Start. Wenn Sie nicht der Host sind, werden Sie gebeten zu warten, bis der Host den Kampf begonnen hat.

Chatten

Chat-Box

Die Chat-Box ist der eingefärbte Bildschirm am oberen Rand des Multiplayer-Setup-Bildschirms und des Kampfbildschirms. Während der Session können Sie hier Nachrichten mit anderen Spielern austauschen.

Um die Größe der Chat-Box zu ändern, klicken Sie auf ihren unteren Rand und ziehen ihn nach oben oder nach unten.

Mit allen Spielern chatten

So senden Sie allen Spielern eine Nachricht:

- Entweder Sie drücken [F11], geben Ihre Nachricht ein und drücken [RETURN],
- oder Sie klicken ein- oder zweimal auf die Chat-Box, bis die Eingabeaufforderung »An alle:« erscheint. Geben Sie Ihre Nachricht ein, und drücken Sie [RETURN].

Nachrichten an alle Mitspieler werden grau dargestellt.

Mit der eigenen Mannschaft chatten

So senden Sie eine Nachricht an alle Spieler Ihrer Mannschaft:

- Entweder Sie drücken [F12], geben Ihre Nachricht ein und drücken [RETURN],
- oder Sie klicken ein- oder zweimal auf die Chat-Box, bis die Eingabeaufforderung »An die **Mannschaft**:« erscheint. Geben Sie Ihre Nachricht ein, und drücken Sie [RETURN].

Nachrichten an die eigene Mannschaft werden weiß dargestellt.

Systembotschaften

Systembotschaften informieren die Spieler über die Ereignisse im Spiel, z.B. einen neu beigetretenen Spieler oder einen gelandeten Treffer.

Systembotschaften erscheinen in gelb.

Szenario bearbeiten

Um das laufende Szenario zu bearbeiten, wählen Sie **Bearbeiten** im »Szenario-Menü«. Damit erhalten Sie den Szenario-Editor. Genaueres finden Sie in Kapitel 9 »Szenario-Editor« auf Seite 53.



***Hinweis:** Um das laufende Szenario zu ändern, müssen Sie entweder der Host, oder überhaupt nicht mit dem Spiel verbunden sein.*

Szenario-Karte bearbeiten

Zwar können die Spieler, die das Spiel nicht initialisierten, das Szenario nicht bearbeiten, aber alle können die Karte des Szenarios bearbeiten, indem sie auf eigene Objekte klicken und sie an den gewünschten Ort ziehen. So können die Spieler strategisch planen und die besten Plätze für ihre Stellungen suchen.

Verbindung zur Basis: Auf der Karte ist jeder Panzer durch eine gepunktete Linie mit der nächsten Basis verbunden. Wenn der Kampf beginnt, wird der Panzer zu dieser Basis gebracht.

Feindliches Gebiet: Auch wenn die feindlichen Stellungen noch nicht entdeckt sind, wird feindliches Gebiet als ein rotes Vieleck auf der Karte dargestellt. Damit soll vermieden werden, daß Spieler ihre Stellungen unwissentlich in feindliches Gebiet verlegen. Außerdem können sich Spieler nicht in feindliches Gebiet oder von dort zurück teleportieren (siehe Seite 50).

Wenn der Kampf begonnen hat, ist es nicht mehr möglich, die Karte zu bearbeiten.

Zusammenfassung des Szenarios

Die dreiseitige Zusammenfassung des Szenarios enthält die Besprechung (vom Autor des Szenarios geschrieben), eine Seite mit Zahlen zum Szenario und einen Überblick über die derzeitige Lage der Schlacht. Die ersten beiden Seiten entsprechen den ersten Seiten der Zusammenfassung eines Einzelszenarios (siehe Seite 35).

Die dritte Seite weicht etwas davon ab und enthält folgende Informationen:

Verbleibende Ziele: Die Zahl der Ziele pro Mannschaft, die noch nicht zerstört sind und die jeweilige Gesamtzahl.

Verbleibende Panzer: Die Zahl der Panzer pro Mannschaft, die noch nicht zerstört sind und die jeweilige Gesamtzahl.

Verbleibende Stellungen: Die Zahl der Stellungen pro Mannschaft, die noch nicht zerstört sind und ihre jeweilige Gesamtzahl.

Besiegte: Die Anzahl der von den Spielern einer Mannschaft bisher besiegten Gegner.

Zeit: Die Zeit, die seit dem Beginn der Schlacht vergangen ist.

Sie erhalten die Zusammenfassung des Szenarios, indem Sie entweder im Szenario-Menü oder während des Kampfes im Spiel-Menü **Zusammenfassung** wählen. Die dritte Seite erscheint allerdings nur während des Kampfes.

Landung und Start

Boden-Modus und Fahrt-Modus: Alle an der Schlacht beteiligten Spieler befinden sich entweder im Boden-Modus oder im Fahrt-Modus. Im Fahrt-Modus hat der Spieler einen Panzer ausgewählt und ist damit unterwegs. Im Boden-Modus hat der Spieler keinen Panzer ausgewählt. Die Übergänge zwischen den beiden Modi werden als Landung und Start bezeichnet.

Am Kampf teilnehmen und ausscheiden: Wenn Sie am Kampf teilnehmen, sind Sie zunächst im Boden-Modus. Wenn Sie im Fahrt-Modus aus dem Kampf ausscheiden, ist Ihr Panzer verloren.

Start: Zum Starten müssen Sie die Basis auswählen, von der Sie starten wollen, und den Panzer, mit dem Sie starten wollen. Sie erhalten ein Menü mit den Panzertypen der gewählten Basis. Der letzte Punkt des Menüs bringt Sie zur nächsten Basis. Sie können auch die Kartenansicht wählen und die gewünschte Basis direkt anklicken.

Landung: Um an einer Basis zu landen, fliegen Sie darauf zu, bis die Botschaft »Zum Landen L drücken« erscheint. Drücken Sie [L], und der Panzer landet automatisch.

Auftanken und Reparieren: Gelandete Panzer werden automatisch aufgetankt und repariert.

Teleportation

Durch die Teleportation wird Ihr Panzer sofort von einer Stelle auf dem Schlachtfeld an eine andere versetzt. Dafür müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- Teleportation muß im Dialogfeld »Szenario-Optionen« angekreuzt sein (siehe Seite 56).
- Ihr Panzer darf sich nicht in feindlichem Gebiet befinden.
- Die Batterien Ihres Panzers müssen 100% geladen sein.
- Wenn Ihr Panzer eine regenerierende Panzerung hat, muß sie 100% intakt sein.

Wenn diese Bedingungen erfüllt sind, erscheint in der linken unteren Ecke des HUD (siehe Seite 12) der Teleportations-Button. Wenn Sie darauf klicken, erhalten Sie die Kartenansicht und können das Ziel Ihrer Teleportation auswählen. Das Ziel darf jedoch nicht in feindlichem Gebiet liegen.

Eine Teleportation verbraucht den gesamten Energievorrat in den Batterien des Panzers. Sie müssen also warten, bis sie wieder aufgeladen sind, um sich erneut zu teleportieren.

Zuschauer-Modus

Im Zuschauer-Modus können Sie den anderen Spielern zusehen. Das ist vor allem dann nützlich, wenn Sie keine Panzer mehr zur Verfügung haben.

So gelangen Sie in den Zuschauer-Modus:

- 1.) Achten Sie darauf, daß Sie sich im **Boden-Modus** befinden.
- 2.) Kreuzen Sie **Zuschauer-Modus** im »Ansichts-Menü« an.
- 3.) Benutzen Sie **Nächster Standpunkt** und **Vorheriger Standpunkt** im »Ansichts-Menü«, um Ihren Standpunkt zu verändern.

Sie können nur den Spielern Ihrer Mannschaft zuschauen. Wenn jedoch alle drei Bündnisse am Spiel beteiligt sind und Ihr Bündnis keine Panzer mehr hat, können Sie allen Spielern zuschauen.

Sieg und Niederlage

Ziele

In einer Multiplayer-Schlacht ist es Ihre Aufgabe, mit den anderen Spielern Ihrer Mannschaft zusammenzuarbeiten und die feindlichen Bündnisse zu besiegen.

Die Schlacht dauert so lange, bis eine oder zwei der beteiligten Bündnisse besiegt wurden, je nach der Einstellung unter Szenario-Optionen (siehe Seite 56).

Niederlage

Ein Bündnis gilt als besiegt, wenn

- entweder alle seine als Ziel markierten Objekte zerstört sind oder
- alle seine Panzer zerstört sind.



Hinweis: Die erste Bedingung kann nicht erfüllt werden, wenn für dieses Bündnis keine Ziele markiert wurden.

Sieg

Sieg bedeutet, daß Ihr Bündnis entweder als einziges überlebt hat oder daß es unter den beiden Überlebenden die höhere Punktzahl erreicht hat.

Wenn der Kampf zu Ende ist, erhalten die Spieler den Multiplayer-Spielbericht (Sie können diesen Bericht jederzeit sehen, wenn Sie im Spiel-Menü des »Multiplayer-Setup-Bildschirms« **Bericht** wählen):

In diesem Bericht werden die Bündnisse und ihre Spieler nach ihrer Platzierung aufgeführt, d.h. die Gewinner stehen oben.

Verlorene Ziele/Stellungen/Panzer: Die Zahl der verlorenen Ziele, Stellungen und Panzer, die der betreffende Spieler/das Bündnis verloren hat.

Multiplayer- Spielbericht

	Targets	Destab.	Tanks	Targets	Destab.	Tanks	Score
	Lost	LOST	LOST	Destr.	DESTR.	DESTR.	
Host	0=0	0=15	3=0	0=0	2=10	0=0	63
Guest			2	0	2	0	63
Enemy	0=0	2=10	0=0	0=0	0=15	3=0	30
alls			5	0	0	3	30

Zerstörte Ziele/Stellungen/Panzer: Die Zahl der feindlichen Ziele, Stellungen und Panzer, die der betreffende Spieler/das Bündnis zerstört hat.

Punkte: Die Punkte, die das Bündnis/der Spieler erzielt hat.

Punkte

Im Multiplayer-Spiel sind die Punkte, die Sie erzielen, von folgenden Faktoren abhängig:

- Eigene Verluste
- Verluste des Gegners.

Laden und Speichern

Kein Speichern von Schlachten: Eine Multiplayer-Schlacht kann nicht gespeichert bzw. geladen werden.

Szenario speichern: Um das laufende Szenario zu speichern, wählen Sie **Speichern** im »Szenario-Menü« des »Multiplayer-Setup-Bildschirms«.

Szenario laden: Um ein vorher gespeichertes Multiplayer-Szenario zu laden, wählen Sie **Laden** im »Szenario-Menü« des »Multiplayer-Setup-Bildschirms«. Solange die Verbindung zum Spiel besteht, kann nur der Host Szenarios laden.

Dateien: Die Multiplayer-Szenario-Dateien werden im Ordner »**Multiplayer-Szenarios**« abgelegt.

9 Szenario-Editor

Mit dem eingebauten Szenario-Editor können Sie einzelne Szenarios und Multiplayer-Szenarios erstellen oder verändern. Ein Szenario zu verändern bedeutet Objekte (Panzer und Anlagen) in der Szenario-Karte hinzufügen, entfernen und verschieben. Außerdem wird bestimmt, welche dieser Objekte Ziele sein können und welche nicht. Darüber hinaus können Sie Bedingungen für das Szenario einstellen und so bestimmen, welche Rahmenbedingungen für ein Szenario gelten.

Obwohl die Editoren der Multiplayer-Szenarios und der Einzelspieler-Szenarios sehr ähnlich sind, bestehen doch einige grundlegende Unterschiede.

In den Einzelspieler-Szenarios werden alle Objekte (egal ob die der Verbündeten oder des Gegners) vom Computer gesteuert, außer dem Panzer des Spielers, den Sie explizit bestimmen müssen. Deshalb besteht das Erstellen eines Einzelspieler-Szenarios hauptsächlich aus dem Einrichten der Anfangseinstellungen von verbündeten und feindlichen Einheiten auf der Karte, wie sie zu Beginn des Kampfes erscheinen.

In den Multiplayer-Szenarios sind alle Panzer entweder gelandet oder werden von den Spielern gesteuert. Deshalb besteht das Erstellen eines Multiplayer-Szenarios aus dem Einrichten von Anlagen der gegnerischen Verbände und dem Ausstatten der Stützpunkte (wie Panzer-Depots und Raumtransporter) mit einer ausreichenden Anzahl an Panzern für jeden Spieler. Jeder Panzer ist in der Szenario-Karte dem



Szenario-Editor

nächstgelegenen Stützpunkt zugeordnet. Das ist der Stützpunkt, in dem sich ein Panzer beim Start des Kampfes befindet.

Darüber hinaus existieren einige kleinere Unterschiede zwischen einem Einzelspieler- und einem Multiplayer-Szenario, wie weiter unten dargestellt.

Um den Szenario-Editor zu starten, wählen Sie entweder »**Edit Szenario**« (Szenario einrichten) aus dem »Szenario-Menü« oder einfach »**Edit**« (Einrichten) aus dem »Multiplayer-Menü«. Der Szenario-Editor wird angezeigt:

Szenario: Name des aktuellen Szenarios

Edit: Bündnis, das gerade editiert wird, wie im Editier-Menü ausgewählt.

Karte: Hauptschauplatz des Szenario-Editors. Die Karte des Planeten und die Objekteinstellungen werden angezeigt. Die Objekte des Verbandes, der gerade editiert wird, ist grün dargestellt, die anderen Objekte rot. Um ein Objekt auszuwählen, müssen Sie es anklicken, dann können Sie es auch verschieben (Drag and drop). Um in der Karte hin- und her zu scrollen, benutzen Sie entweder die Scroll-Leisten oder klicken auf die Karte und verschieben diese.

Datei Menü: Hier können Sie folgende Punkte auswählen:

- **Neu:** Ein neues Szenario wird erstellt
- **Laden:** Ein vorher erstelltes Szenario wird geladen
- **Sichern:** Das aktuelle Szenario wird gesichert
- **Zusammenfassung:** Anzeige einer Kurzbeschreibung des Szenarios
- **Beenden:** Beenden des Szenarios oder des Multiplayer-Einstellung-Menüs

Editier-Menü: Sie können folgende Bündnisse zum editieren auswählen:

- **United Systems**
- **Halon Empire**
- **Erd-Allianz**

Ansichts-Menü: Hier können Sie folgendes auswählen:

- **Karte aufdecken:** Es werden entweder die ganze Karte oder nur die Bereiche aufgedeckt, auf denen sich Sensoren befinden
- **Optionen:** Anzeige der Szenario-Optionen

Objekt-Menü: Hier können Sie folgende Punkte auswählen:

- **Neue Anlage, Neuer Panzer:** Ein neues Objekt wird zur Karte hinzugefügt
- **Ziel:** Das markierte Objekt wird als Ziel gekennzeichnet
- **Info:** Information über das ausgewählte Objekt
- **Löschen:** Das ausgewählte Objekt wird gelöscht

Piloten-Menü: Sie können folgende Punkte auswählen:

- **Bündnis:** Das Bündnis, zu welchem der Pilot gehört
- **Panzer:** Der Panzer des Piloten
- **Neuer Flügelmann:** Ein neuer Flügelmann wird hinzugefügt
- **[.]:** Die Karte wird um das ausgewählte Objekt zentriert
- **[i]:** Anzeige einer Informationsseite über das ausgewählte Objekt
- **[B]:** Vergrößern der Karte
- **[]:** Verkleinern der Karte

Info-Zeile: Der Name des Objektes über dem sich die Maus gerade befindet, wird angezeigt.

Szenario-Zusammenfassung

Die Zusammenfassung des Szenarios, welches im Szenario-Editor angezeigt wird, ist das gleiche, wie die ersten beiden Seiten, die im Einzelkampf-Szenario angezeigt werden. Siehe »Szenario-Zusammenfassung« auf Seite 35.

Ein neues Szenario erstellen

Ein neues Szenario erstellen Sie, indem Sie im Datei-Menü auf »**Neu**« klicken. Es erscheint eine Liste der verfügbaren Karten. Blättern Sie durch diese Liste, und wählen Sie das gewünschte Szenario aus.

Karte aufdecken

Normalerweise sind die Bereiche der Karte, die keinen Sensor enthalten, dunkel. Sie können jedoch ein Szenario viel besser editieren, wenn die ganze Karte sichtbar ist (so als wäre diese vollständig von Sensoren abgedeckt). Um die komplette Karte aufzudecken, kreuzen Sie die Option »**Karte aufdecken**« im »Ansichtsmenü« an. Um die aktuelle Abdeckung der Karte mit Sensoren zu überprüfen, entfernen Sie das Kreuz.

Auswahl des Bündnisses, das editiert werden soll

Wählen Sie aus dem Editier-Menü das gewünschte Bündnis.

Die Objekte des ausgewählten Bündnisses sind grün dargestellt und können verschoben werden. Andere werden rot dargestellt und können nicht verschoben werden.

Objekte hinzufügen und löschen

Ein Objekt hinzufügen: Wählen Sie »**Neue Anlage**« oder »**Neuer Panzer**« aus dem Objekt-Menü und dann den Namen des gewünschten Objektes.

Ein Objekt löschen: Klicken Sie auf das Objekt, welches Sie löschen wollen, um es zu markieren. Dann drücken Sie im Objekt-Menü auf »**Löschen**«.

Ziele bestimmen

Ein Ziel bestimmen: Klicken Sie auf das Objekt, das Sie als Ziel bestimmen wollen, und markieren Sie es im Objekt-Menü als Ziel.

Ein Ziel löschen: Markieren Sie das gewünschte Ziel, und löschen Sie die Option »**Ziel**« im Objekt-Menü.

Szenario-Optionen einstellen

Um die Optionen für das Szenario einzustellen, wählen Sie »**Optionen**« aus dem Ansicht-Menü. Jetzt wird die Einstellungs-Dialogbox geöffnet:

Beschreibung: Der Text, der im Textfeld angezeigt wird, beschreibt das Szenario. Dieser Text wird in der Szenario-Zusammenfassung und beim Start eines Einzel-Szenarios angezeigt.

Panzer regenerieren: Wenn diese Option gewählt ist, wird ein zerstörter Panzer sofort wieder regeneriert.

Wiederherstellungszeit einer Anlage: Mit einem Schieberegler kann die Zeit, die eine Anlage benötigt sich zu regenerieren, von »sofortige Wiederherstellung« bis »keine Wiederherstellung« verändert werden.



Scenario-Optionen

Ziele aufdecken: Mit dieser Option kann der Feind sämtliche Objekte, die als Ziele bestimmt sind, sehen.

Anlagen aufdecken: Der Feind kann alle Anlagen sehen, wenn diese Option aktiviert ist.

Fahrzeuge aufdecken: Alle Panzer und andere Fahrzeuge können, bei aktivierter Option, vom Feind gesehen werden.

Teleportation erlauben (nur Multiplayer): Im Kampf ist die Teleportation möglich, wenn aktiviert.

Ende des Kampfes, wenn eine Seite aufgibt (nur Multiplayer): Ein Kampf ist dann beendet, wenn ein teilnehmendes Bündnis aufgegeben hat.

OK: Die Änderungen werden akzeptiert und das Einstellungs-Menü verlassen.

Einstellungen der Piloten-Optionen (nur Einzel-Spiel)

Ein Bündnis wählen: Wählen Sie im Piloten-Menü »**Bündnis**«, und markieren Sie das gewünschte Bündnis.

Einen Panzer wählen: Wählen Sie »**Panzer**« aus dem Piloten-Menü, und selektieren Sie den gewünschten Panzer.

Einen Flügelmann hinzufügen: Klicken Sie im Piloten-Menü auf »**Neuer Flügelmann**«, und wählen Sie den gewünschten Panzer aus.

Ein Szenario laden und speichern

Ein Szenario laden: Wählen Sie »**Laden**« aus dem Datei-Menü, und selektieren Sie das gewünschte Szenario.

Ein aktuelles Szenario speichern: Drücken Sie im Datei-Menü auf »**Speichern**«. Eine Liste der gespeicherten Szenarios erscheint. Wenn Sie ein altes Szenario überschreiben wollen, dann klicken Sie auf dessen Namen und tippen einen neuen ein. Andernfalls klicken Sie auf den neuen Eintrag und geben einen Namen für dieses Szenario ein.

10 Waffen

In *ThunderBrigade* stehen sechs verschiedene Waffensysteme zur Verfügung :

- **HV-Raketen**
- **Plasma-Kanone**
- **Railgun**
- **Designator**
- **Flugkörper**
- **AT-Minen**

Außer den AT-Minen sind alle Waffen fest fixiert und nach vorne gerichtet. Deshalb müssen Sie, um eine Waffe abzufeuern, Ihren Panzer zum Feind richten und feuern (Leertaste der Tastatur, die linke Maustaste oder Joystick-Button #1 (Trigger)).

Jeder Panzer besitzt eine voreingestellte Konfiguration des Waffen-Systems. Allerdings können die einzelnen Waffen in Feuerkraft und anderen Parametern variieren. So besitzt zum Beispiel die Railgun des schweren Panzers der Haloner Throttler Mk I, beinahe die doppelte Feuerkraft als das vergleichbare Gerät des Vereinigten Reiches - die Railgun des HF 200 Fangs.

Die sechs verschiedenen Waffensysteme können in zwei Gruppen unterteilt werden. Die erste Gruppe sind Waffen, die keine Munition benötigen (Railgun, Plasma-Kanone, Designator).

Die zweite Gruppe sind Waffen mit begrenzter Munition (HV-Raketen, Flugkörper, AT-Minen). Allerdings ist im Schwierigkeitsgrad »Einfach« die Munition unbegrenzt.

HV-Raketen

Hoch-Geschwindigkeits-Raketen (Hyper Velocity) sind lange, sehr dünne und schnelle Raketen, die von einem kleinen Rohr abgefeuert werden. Die Rakete besitzt einen festen, nicht explodierenden Gefechtskopf. Obwohl der Railgun unterlegen, benötigen sie keine Energie, um benutzt zu werden. Deshalb werden sie gerne auf leichten Fahrzeugen eingesetzt. Darüber hinaus sind sie in Sachen Feuergeschwindigkeit viel besser als die Railgun. Im Gegensatz zu Flugkörpern sind die HV Raketen nicht »intelligent«. Sie fliegen einfach in die Richtung, in die sie abgefeuert werden.

Die HV-Raketen wählen Sie mit [1] aus.

Railguns

Railguns sind geradlinige, mit langen Läufen ausgestattete, magnetische Abschußgeräte, mit denen man sehr dünne Geschosse mit extrem hoher Geschwindigkeit

abfeuern kann. Sie sind wohl die am meisten verbreitete Waffenart: Ihre exzellente Leistungsfähigkeit in Nahkampfgefechten und die unbegrenzte Munition machen sie zu einer guten Wahl bei allen Schlachten und in schweren Panzern. In der Regel besitzen schwere Panzer zwei Railguns, während Kampfpanzer nur eine einzelne besitzen.

Obwohl die Railgun als Waffe mit kurzer Reichweite konzipiert ist, macht sie ihre hohe Geschwindigkeit und die gute Feuerkraft zu einer wirksamen Waffe, um aus dem Hinterhalt gegen bewegliche feindliche Ziele vorzugehen.

Railguns und HV-Raketen sind wegen ihrer »nicht-harten« Natur gegen Gebäude wirkungslos.

Die Railgun wählen Sie mit [2] aus.

Flugkörper

Flugkörper können auf ein Ziel »aufgeschaltet« werden. Werden sie abgefeuert, versuchen sie dem Ziel zu folgen und es zu treffen. Allerdings können diese Flugkörper nicht auf Gebäude oder Tarn-Panzer mit spezieller Ausrüstung »aufgeschaltet« werden. Beim Erscheinen der Zielaufschaltung können Sie entscheiden, ob das Ziel verfolgbar ist. Siehe »HUD« auf der Seite 12.

Die Flugkörper besitzen einen explosiven Gefechtskopf. Das macht sie gegen ungepanzerte Gebäude sehr wirkungsvoll, obwohl sie auf Gebäude keine »Homing« (Zielsuch)-Funktion besitzen.

Flugkörper wählen Sie mit [3] aus.

Plasma-Kanone

Plasma-Kanonen feuern sehr heißes Plasma ab. Die Reichweite ist nicht größer als 100 Meter. Allerdings wird alles innerhalb dieses Bereiches verbrennen. Die Plasma-Kanone benötigt sehr viel Energie, deshalb ist sie normalerweise auf einem speziellen Panzer der »Demolisher«-Klasse montiert.

Die Plasma-Kanone wird hauptsächlich eingesetzt, um feindliche Gebäude vom Feind zu befreien. Wegen der geringen Reichweite und der niedrigen Feuer-Rate ist sie gegen Panzer nicht sehr wirkungsvoll.

Die Plasma-Kanone wählen Sie mit [4] aus.

Designator

Mit dem Laser-Designator kann man die Zielrichtung der Boden-Boden Raketenwerfer steuern. (siehe Kapitel »Taktische Übersicht« auf der Seite 66). Nach dem Auswählen des Designators erscheint ein Fadenkreuz auf dem Schirm. Mit einem

Druck auf die Feuertaste wird der nächstgelegene Raketenwerfer zum Feuern veranlaßt. Die Zeit bis zum Einschlag der Rakete wird unten am Bildschirm angezeigt. Wenn sich der Panzer während der Benutzung des Designators bewegt, kann es zu Ziel- Ungenauigkeiten kommen, oder das Ziel kann komplett verlorengehen.

Der Designator wird gerne bei Tarn-Missionen eingesetzt, da er sehr leicht gebaut ist und keine Energie benötigt. In einem Gebiet, welches von feindlichen Sensoren überwacht wird, kann der Designator selten erfolgreich eingesetzt werden, da die Boden-Boden-Raketen von den niedrigen Orbit-Satelliten einfach aufzuspüren und durch Laser-Feuer zu zerstören sind.

Den Designator wählen Sie mit [5] aus.

AT-Minen

Diese Panzer-Abwehr-Waffen können aus einem Panzer abgeworfen werden. Nachdem sie die Anwesenheit eines Feindes durch Sensoren bemerken, explodieren sie. Wenn Sie von einem schnelleren Panzer verfolgt werden, leisten die Minen gute Dienste.

Da ein Mechanismus eingebaut ist, der zwischen Freund oder Feind unterscheiden kann, ist es nahezu ausgeschlossen, daß die Minen von Verbündeten ausgelöst werden können. Nach einer bestimmten Zeitspanne wird die Explosion ausgelöst. Drücken Sie [6], um die AT-Mine auszuwählen.

Taktische Übersicht

Waffe	Munition	Primär-Benutzung	Vorteile	Nachteile
HVR	Begrenzt	Kurzstreckenwaffe für leichte Tarn-Panzer	Exzellente Feuerrate, sehr hohe Geschwindigkeit	Bescheidene Feuerkraft
Railgun	Unbegrenzt	Primäre Kurzstreckenwaffe	Sehr hohe Geschwindigkeit, gut bei Hinterhalten einzusetzen	Benötigt Energie
Flugkörper	Begrenzt	Primäre Mittelstreckenwaffe	Auf Panzern montiert. Wirksam gegen Gebäude	Langsam. Wenig wirksam gegen Tarn-Panzer
Plasma	Unbegrenzt	Gegen Gebäude, montiert auf Zerstörern	Immense Feuerkraft	Kurze Reichweite, langsame Operationsgeschwindigkeit
Designator	Unbegrenzt	Gegen Gebäude, montiert auf leichten Panzern	Immense Feuerkraft	Langstrecken-Flugkörper brauchen einige Zeit, um ihr Ziel zu erreichen. Bei Abdeckung durch feindliche Sensoren nutzlos
Minen	Begrenzt	Verfolgungen und Gefechte in einem begrenztem Gebiet	Hält Verfolger auf. Freund-Feind-Erkennungs-System	Kann sehr einfach umgangen werden

11 Panzer

Die Panzer in *ThunderBrigade* besitzen eine spezielle Technologie, die es ihnen gestattet, den Raum zu krümmen. Sie erzeugen um sich herum eine »Blase«, in der die Gravitationskraft ausgeschaltet ist. So können diese 50-Tonner vom Boden abheben und mit atemberaubender Geschwindigkeit durch die Luft fliegen.

Es gibt vier verschiedene Panzer-Arten: Tarn und Kampfpanzer, Schwere Panzer und Zerstörer. Jeder hat seine eigenen Charakter-Merkmale und taktische Aufgaben.

Die Philosophie der Bündnisse

Jedes der drei kriegsführenden Bündnisse besitzt seinen eigenen Hintergrund und seine militärische Philosophie, die sich auf das Design ihrer Panzer auswirkt.

United System

Das United System begann vor Kurzem, sich mit einigen Panzern auszurüsten, die bereits auf dem Reißbrett entworfen waren. Die Absicht des militärischen Einsatzes besteht allein darin, die Heimat von den tyrannischen Halonern zu befreien. Dieses Ziel, in Verbindung mit den begrenzten Ressourcen und der Absicht der Entwickler des United System, sich wieder auf der Erde anzusiedeln (die meisten stammen der landwirtschaftlichen Gesellschaft von Flonares ab), resultierte in einem extrem pragmatischen Design. Dazu benutzen die Entwickler Komponenten aus früheren Entwicklungen. Das Ergebnis war eine vielseitige Panzer-Art.

Zudem legten die Designer auf Tarn-Panzer mehr Wert als auf alle anderen Panzer, solche mit extremer Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit. Zu Beginn des Krieges waren die Streitkräfte des United System zahlenmäßig unterlegen, und die Situation verlangte nach diversen Variationen der »Zuschlagen und Abhauen«-Taktik. Nach diesen Ereignissen wollte das United System nie mehr mit seinen langsamen, unhandlichen Maschinen unvorbereitet dastehen.

Halonisches Imperium

Die unfruchtbaren Industrielwelten des Halonischen Systems und die jahrelange Diktatur führte zu keinen sehr großen Neuerungen. Vom technischen Standpunkt gesehen, gehörten die Panzer der Haloner eigentlich in ein Museum.

Nur wenige besaßen die obligatorische selbstreparierende Panzerung. Diese zweitklassige Panzerung war sicher der deutlichste Ausdruck der geringen Wertschätzung des menschlichen Lebens durch die Halonische Führung. Für die Generale der Haloner sind die Piloten weniger wert als die Panzer.

Das bedeutet jedoch nicht, das sich diese Streitkräfte als schwach herausstellten. Weit gefehlt. Das Halonische Militär ist finanziell gut ausgestattet - im Gegensatz zum Zustand der ärmlichen Halonischen Wirtschaft. Ihre Entwickler kompensierten den technischen Nachteil, indem sie immer mehr Feuerkraft in ihre Fahrzeuge stopften. Dies führte manchmal zu einem grotesken Ergebnis. Der »Strifer«, eigentlich nur ein Tarn-Panzer der Haloner (der einzige), besaß genug Feuerkraft, um eine kleine Armee auszulöschen.

Mit den Jahren beschränkte sich die Armee der Haloner darauf, das Regime vor potentiellen Aufwieglern zu schützen, indem sie diese mit Gewalt niederschlugen. Ihre Panzer machen deshalb ausnahmslos einen einschüchternden Eindruck.

Erd-Allianz

Die Demokratie der Erde datiert ziemlich weit zurück. Die Streitkräfte der Erd-Allianz bestehen aus gut trainierten Berufssoldaten. Das Militär ist finanziell sehr gut ausgestattet, und der technische Fortschritt ist allen anderen überlegen.

Die Terranischen Entwickler werden jedoch durch den Dschungel der Bürokratie und Regeln behindert. Ihre Kreativität wird durch viel Schreibaarbeit beschränkt. Das Ergebnis sind einfallslöse Designs: Die Klassen sind sehr unterschiedlich, aber die Panzer haben keine Extras.

Trotzdem kann man nicht sagen, daß die Panzer nutzlos wären. Das Gegenteil ist der Fall. Sie sind, für ihren Bestimmungszweck, sogar sehr nützlich. Die Tarn-Panzer sind für Aufklärungsmissionen konzipiert, die Zerstörer, um Gebäude zu zerstören etc. Dank der vielen Sicherheitsbestimmungen sind die Panzer der Terraner sogar beim Fliegen sicher.

Bewaffung

Jede Panzerart besitzt seine eigene Waffenkonfiguration. Siehe Kapitel 10 »Waffen« auf der Seite 58.

Panzerung

Die Panzerung eines Panzers besteht aus vier Teilen: vorne, hinten, rechts und links. Diese Platten absorbieren auftreffende Geschosse und nutzen sich dabei nach und nach ab. Der Zustand der einzelnen Platten wird in der Status-Anzeige des HUD (siehe Seite 12) angezeigt. Wenn sich eine Panzerplatte vollständig abgenutzt hat, verschwindet sie aus der HUD-Anzeige. Die Treffer, die dann aus dieser Richtung kommen, können die Waffen und die Ausrüstung des Panzers beschädigen.

Sollten die Panzerplatten die Fähigkeit besitzen, sich selbst zu regenerieren, dann wird mit der Zeit die vollständige Funktionsfähigkeit wieder hergestellt. Dieser Prozeß verbraucht Energie, und es ist in dieser Zeit schwieriger, elektronische Waffen abzufeuern.

Ausrüstung

Zusätzlich zu den Waffen und der Ausrüstung besitzt jeder Panzer weitere Ausrüstungsgegenstände: Energieerzeugung, Triebwerke, Sensor-System und (bei Tarn-Panzern) eine Tarn-Ausrüstung. Panzer können auch verschiedene Ausrüstungsgegenstände und Klassen von Equipment besitzen, was in besserer Leistungsfähigkeit und Zuverlässigkeit resultiert. Je mehr solche Equipment-Teile beschädigt werden, desto mehr reduziert sich ihre Funktionalität. Ebenso wie die Panzerung wird der Zustand des Equipments in der Statusanzeige des HUD eingeblendet.

Energie-Erzeugung

Die Energieversorgung besteht aus einem thermonuklearem Reaktor, welcher Energie erzeugt und speichert. Diese Energie wird vom Triebwerk, den elektrischen Waffen und der selbst-regenerierenden Panzerung verbraucht. Eine beschädigte Energieerzeugung verringert deshalb die Funktionalität dieser Geräte. Darüber hinaus verbraucht sich die Batteriekapazität.

Triebwerk

Dieses Gerät bewirkt die Erzeugung der »Gravitations-Blase« um den Panzer herum. Außerdem ist das Triebwerk für die Bewegung des Panzers verantwortlich. Für diesen Zweck werden spezielle Gravitations-Beschleuniger verwendet.

Sensor-System

Die Sensor-Ausrüstung besteht aus aktiven und passiven Sensoren, die den nahegelegenen Kampfplatz überwachen. Die dabei gewonnenen Informationen werden zusätzlich mit denen der alliierten Panzer, im Sensor-Display des HUD angezeigt. Siehe »HUD« auf der Seite 12. Man kann einen Sensor auf zwei Arten benutzen: Aktiv oder Passiv. Mit [TAB] kann man zwischen diesen umschalten.

Im aktiven Modus scannt der Sensor das umgebene Schlachtfeld selbständig. Damit wird eine bessere Überwachung gewährleistet. Allerdings ist dann Ihr Panzer besser von den feindlichen Sensoren zu entdecken. Im aktiven Modus kann Ihr Panzer sogar entdeckt werden, wenn Sie durch einen Hügel verborgen sind. Durch die aktive Sensortätigkeit werden Sie frühzeitig vor Flugkörpern gewarnt. Außerdem werden Informationen über die Position von Fahrzeugen angezeigt.

Im passiven Modus werden passive Beobachtungs-Methoden angewendet. Sie erhalten dann nur spärliche Informationen und keine Flugkörper-Warnung. Alle Fahrzeuge werden als einfache Punkte in der Sensor-Anzeige dargestellt. Andererseits ist Ihr Panzer für die feindlichen Sensoren fast nicht sichtbar und kann nicht gesehen werden, wenn sich ein Hindernis dazwischen befindet (wenn Sie sich zum Beispiel hinter einem Hügel befinden).

Tarn-Ausrüstung

Die Tarn-Ausrüstung wird bei Tarn-Panzern benutzt, damit diese für den Feind schwerer aufzuspüren sind. Die Tarn-Ausrüstung ist für folgende Eigenschaften des Tarn-Panzers verantwortlich:

- Der Panzer ist für die feindlichen Sensoren schwerer zu erkennen.
- Die feindlichen Waffen-Batterien werden den Panzer nicht aus den Entfernungen angreifen, aus der diese normalerweise Panzer angreifen.
- Feindliche Flugkörper können sich nicht auf den Panzer »aufschalten«.



SF 60 Pike -
Ein klassischer Tarn-Panzer –
entwickelt von den Ingenieuren
der United Systems

Tarn-Panzer

Leichter und sehr agiler Panzer mit einer speziellen Tarn-Ausrüstung. Die Panzerung ist im allgemeinen leichter und die Feuerkraft geringer als die vergleichbaren Werte der anderen Panzerarten. Allerdings macht sie die geringe Sichtbarkeit und ihre Behendigkeit in Kombination mit der Tatsache, daß sie von Flugkörpern nur schwer zu treffen sind, ideal für Aufklärungsmissionen.



BCC 110 Talon -
Der Haupt-Kampfpanzer der
United Systems

Kampfpanzer

Die primären Angriffs-Fahrzeuge. Obwohl sie schlechter gepanzert sind und weniger Feuerkraft besitzen als die schweren Panzer, werden sie wegen ihrer Agilität gerne zu Überraschungsangriffen ins feindliche Gebiet eingesetzt. Bei großangelegten Angriffen sind sie von der Unterstützung der schweren Panzer-Verbände abhängig.



Chieftain XP-
Ein schwerer Panzer der Erd-
Föderation

Schwere Panzer

Diese Panzer sind sehr vorzüglich gepanzert und gut bewaffnet. Deshalb werden sie überwiegend bei der Verteidigung von Gebieten eingesetzt. Sie versetzen den Befestigungen der feindlichen Gebiete empfindliche Stöße. Wegen ihrer geringen Geschwindigkeit und schlechten Manövrierfähigkeit (im Vergleich zu den Kampf-Panzern), müssen Angriffe gut organisiert und ausgeführt werden.



Annihilator -
Halon Zerstör-Panzer: un-
glaubliche Feuerkraft

Zerstörer

Arbeiten mit Plasma-Kanonen. Die Zerstörer sind mit den Bombern der traditionellen Luft-Kriegsführung vergleichbar: Während sie gegen feindliche Anlagen sehr wirksam sind, müssen sie sich wegen der geringen Manövrierfähigkeit vor feindlichen Panzern in Acht nehmen. Wenn Sie noch die mittelmäßige Panzerung berücksichtigen, werden Sie verstehen, warum die Zerstörer üblicherweise Begleitschutz benötigen.

Taktische Übersicht

Name	Bündnis	Geschw.	Waffen	Vorteile	Nachteile
Tarn-Panzer					
SF 60 Pike	US	498	H F D A	Hohe Geschwindigkeit	Geringe Feuerkraft
SF 69 Pike 2	US	431	H F D A	Gute Feuerkraft, gute Versorgung mit HV-Raketen	Langsam
SF 42 Sting	US	476	R F D A	Railgun	Anderer Waffen können nur begrenzt eingesetzt werden
Strifer	Halon	426	H F D A	Exzellente Feuerkraft	Langsam; keine regenerierbare Panzerung
SMV Scout	Erde	622	H F D A	Super schnell	Fast keine Feuerkraft, schlechte Energie-Bilanz
SMV Scout XR	Erde	426	H F	Gute Feuerkraft	Der langsamste Tarn-Panzer
Kampf-Panzer					
BCC 110 Talon	US	431	R F	Hohe Geschwindigkeit	Geringe Feuerkraft und Energie-Bilanz
BCC 120 Claws	US	370	R F D A	Gute Feuerkraft	Langsam
Charon	Halon	426	R F D A	Exzellente Feuerkraft	Keine regenerierbare Panzerung
MAV Sentinel	Erde	364	R F D A	gute Panzerung	Langsam
MAV Centurion	Erde	459	R F	Schnell; Gute Panzerung	Begrenzte Bewaffnung

Name	Bündnis	Geschw.	Waffen	Vorteile	Nachteile
Schwere Panzer					
HF 200 Fangs	US	291	R F A	Sehr gute Energie-Bilanz	Der langsamste der schweren Panzer
Throttler Mk I	Halon	347	R F D A	Grandiose Feuerkraft; exzellente Zwillings- Railgun	Keine regenerierbare Panzerung
Throttler Mk II	Halon	342	R F	exzellente Zwillings- Railgun	Langsam; schwache Panzerung
Warden	Halon	392	H F P A	Plasma Kanone; schnell	Schwache Panzerung
HMV Chieftain	Erde	353	R F	Gute Panzerung	Begrenzte Bewaffnung
HMV Chieftain XP	Erde	330	R F	Die beste Panzerung	Ein bißchen langsam; Begrenzte Bewaffnung
Zerstörer					
D3 Shredder	US	179	H P	Nicht sehr gut, macht seinen Job	Schwache Panzerung; geringe Energie-Bilanz
Annihilator	Halon	235	H F P A	Immense Feuerkraft, gute Energie-Bilanz	Keine regenerierbare Panzerung
MDP Torch	Erde	218	F P	Gute Panzerung	Schwache Panzerung; geringe Energie-Bilanz

Waffen: **(A)** = AT-Minen; **(D)** = Desintegrator; **(H)** = HV-Raketen; **(F)** = Flugkörper; **(P)** = Plasma-Kanone; **(R)** = Railgun.

12 Anlagen

In *ThunderBrigade* gibt es sechs verschiedene militärische Bodenanlagen: Kommando-Zentralen, Panzer-Depots, Waffen-Lager, Raketenwerfer und Transporter.

Anlagen



Kommando-Zentrale
(United Systems)

Kommando-Zentrale

Befestigte Bunker für die Taktische Operations-Zentrale (TOC) der Bündnisse auf dem Schlachtfeld. Es sind die primären Ziele in den verschiedenen Missionen und Einzel-Szenarios.



Panzer-Depot (Erde)

Panzer-Depots

In diesen Anlagen werden Panzer untergestellt. Sobald ein Panzer-Depot zerstört ist, sind auch alle darin untergebrachten Panzer vernichtet. Deshalb sind die Panzer-Depots lukrative Ziele in den Multiplayer-Missionen. Sie können in einem Multiplayer-Spiel in einem Depot landen, um Ihren Panzer aufzuladen, zu reparieren oder ihn zu wechseln. Bei Einzel-Missionen dürfen Sie erst in einem Depot landen, wenn die Mission beendet ist.



Raum-Transporter (Halon)

Raum-Transporter

Raumschiffe für den Transport von Fahrzeugen und Ausrüstung von oder nach einem Planeten (manchmal durch ein ganzes Sternensystem). Auf einem Planeten verbinden sie die Funktionalität eines Kommandocenters und eines Panzer-Depots. Dies beinhaltet auch die Instandhaltung der Panzer.



Waffen-Bunker
(United Systems)

Waffen-Bunker

Die automatischen Waffen-Türme vereinigen kraftvolle Railguns mit unabhängigen Sensor-Systemen. Der Mechanismus, der für den Ziel-Prozeß verantwortlich ist, ist für seine Genauigkeit berüchtigt. Damit kann der Tower sehr schnell fliegende Ziele aus großer Distanz vernichten.

Allerdings haben diese Geschütztürme Schwierigkeiten beim Erkennen von getarnten Waffen. Sie werden solange nicht auf einen Tarn-Panzer schießen, bis dieser von einem zuverlässigeren passiven Sensor erkannt wird.



Raketenwerfer
(United Systems)

Raketen-Werfer

Gerät zum Lagern und Abfeuern von Boden-Boden Langstrecken-Flugkörpern. Die Werfer erhalten von den Laser-Designatoren der Panzer die Positionsangaben der Ziele.

Die Langstrecken-Flugkörper sind in Gebieten nutzlos, die von den Sensoren überwacht werden. (Siehe Abschnitt »Sensor-Tower«). Das bedeutet: Um die verheerende Feuerkraft der Langstrecken-Flugkörper zu nutzen, muß das Gebiet zuerst mit konventionellen Methoden von den Sensoren befreit werden.



Sensor-Tower (Halon)

Sensor-Tower

Sensor-Tower sind mächtige, aktive Sensor-Systeme, die auf dem Schlachtfeld aufgestellt sind. Sie übermitteln dem TOC (und allen verbündeten Einheiten) Echtzeit-Informationen über die Standorte der feindlichen Fahrzeuge. Der Bereich, der von den Sensoren abgedeckt wird, (d.h. der Tower mit Panzern) ist auf der Karte erleuchtet. Siehe »Karten-Ansicht« auf der Seite 14.

Die Sensoren des Sensor-Towers spüren auch Langstrecken-Flugkörper auf und übermitteln deren Position an die orbitalen Laser-Stationen. Um es einfacher auszudrücken, alle Langstrecken-Flugkörper, die in einen Bereich einfliegen, der von Sensoren überwacht wird, werden unverzüglich zerstört.

Taktische Übersicht

Anlage	Funktionalität	Anmerkung
Kommando-Zentrale	Beinhaltet die Taktische Operations-Zentrale (TOC)	Primäre Ziele in den verschiedenen Missionen und Szenarios
Panzer-Depot	Lagern und Instandhalten von Panzern	Falls ein Depot zerstört ist, dann sind in ihm befindlichen Panzer verloren. Während einer Einzelspieler-Mission/Szenario ist das Landen in einem Depot nicht gestattet.
Sensor-Tower	Scannt ein Gebiet auf feindliche Aktivität	Die Langstrecken-Waffen, die ein Sensor-Tower entdeckt, werden abgeschossen
Waffen-Bunker	Verteidigt ein Gebiet gegen feindliche Fahrzeuge	Schwierigkeiten beim Erfassen von Tarn-Panzern auf größere Entfernungen.
Raketen-Werfer	Abschuß von Langstrecken-Flugkörpern, die von Panzern angefordert werden, die einen Laser-Designator besitzen.	Nutzlos, wenn das Gebiet von Sensoren überwacht wird.
Raum-Transporter	Transport von Fahrzeugen zum Planet und von diesem weg.	Am Boden vereinigen sie die Funktionalität einer Kommandozentrale und einem Panzer-Depot.

13 Mitwirkende

Interactive Magic, Inc.

Verantwortlicher Produzent:

David Green

Produzent:

Marc Racine

Produkt Marketing Manager:

Phill Powell

Qualitäts-Manager:

Mark Moormans

Qualitäts-Koordinator:

Franklin A. Crawford IV

Qualitäts-Manager internes Test-Team:

Jeremy Bowers, Denham Hardmen, Larry Moorman

Qualitäts-Manager externes Test-Team:

*Joe Anstett, Matt Mckeehan,
Lance Strehl, Ronald Bruton
Jim Pedicor, Cary McCormick
Craig Buckli, Ed Lynch
Aubrey Mason*

Programmierer Installation:

Steve Bridge

Handbuchgestaltung und Layout (engl.

Version):

*Karen Brown, Sheila Loring,
und Sarah O'Keefe
of Scriptorium Publishing Services, Inc.*

Bluemoon Interactive, Ltd.

Produzent:

Jaan Tallinn

Design:

Jaan Tallinn

Verantwortlicher Programmierer:

Ahti Heinla

Programmierer:

Priit Kasesalu Jaan Tallinn

Graphik Design:

Kaspar P. Loit

3D Modelling:

Artur Vill Juhan Soomets

Sound:

Ott M. Aaloe

Musik:

Glen P. Pilvre, Ott M. Aaloe

Stimmen:

*Peeter Mehisto, William Cronenberg,
Phillip Starling*

Management:

Richard M. Holmes

Interactive Magic Deutschland

Produkt-Management Deutschland

Volker Winter

Marketing-Manager Deutschland

Frank Michaelis

Gesamt-Projektleitung Deutschland

Klaus Starke

Lokalisierung (dt. Version)

Weltenschmiede Studios:

*Harald Evers, Susanne Bonn,
Dirk Dürholz*

Sprachaufnahmen (dt. Version)

Weltenschmied Studios:

Sprecherin: Natalie Greiner

Handbuchgestaltung und Layout

(dt. Version)

IDEE Werbegestaltung

Andreas Ballhaus

Besonderen Dank

Grundlage dieses Programmes waren Arbeiten der Independent JPEG Group.