

Action-Simulation

Vollversion auf CD-ROM

**14⁹⁹
DM**

BC Gold 98

Fehlt die CD?

Dann wenden Sie sich bitte an
Ihren Zeitschriften-Händler.

Aktuelle Informationen
zu unseren Heft-CDs
finden Sie im Internet:
www.trendverlag.de



Mehr Infos zum
Inhalt auf der
Heftrückseite

G-NOME

in deutschsprachiger
Vollversion

**Anspruchsvolle
Mech-Sim-Action
mit hohem
Strategieanteil**

**Gedruckte
Anleitung**

- **Cheats**
- **Tips**
- **Savegame-Editor**

BESTSELLER GAMES GOLD EDITION



Ausgabe 17
DM 14,99
Sfr 14,90
öS 110,-
Lfr 298,-
HFL 17,-

trend

7th LEVEL



Neues Titelkonzept beim TREND-Verlag

Achten Sie auf folgende Titel im Zeitschriften-Handel:

Unsere Vollversions-Serien jetzt in neuem Look!

Hier am Beispiel der BG GOLD 16:

Farbreitersystem
mit Genre-Zuordnung

Neues, eingängiges
Magazin-Logo
in Leuchtgelb
statt Goldprägung

Schnell und leicht
erfaßbarer Preis

Wiederholung des
Magazin-Titels

Optimale Befestigung der
CD-ROM mit zusätzlichem
Folienschutz

Vollversions-Titel

Wesentliche Leistungs-
merkmale der Software
oder besondere Nutzwerte
des Magazins

Ausführliche
Beschreibung der
Heft-Vollversion

Titelseite

Abbildung der
Originalverpackung
+ Original-Screens

Rückseite

Wiederholung
des Heft-Logos

Wiederholung des
Namens der Vollversion
auf der Heft-CD-ROM

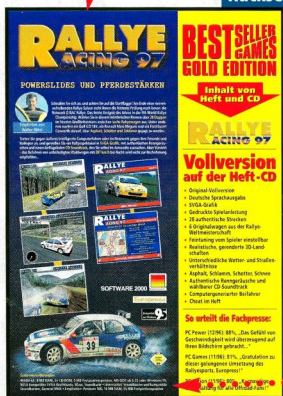
Nutzwert und
ergänzende Features
der Vollversion

Pressezitate zur
Magazin-Vollversion

Systemvoraus-
setzungen



Rallye Racing 97
ab 6. August 1998
im Zeitschriften-
handel!



Im Zeitschriftenhandel können Sie ab sofort auch ältere, ausverkaufte Ausgaben portofrei nachbestellen.

(Hinweis für den Zeitschriftenhandel: Ein Service in Zusammenarbeit mit LOGIPRESS)

Vorzüge und Anwendungen von Schreitrobotern



Das ist Katharina. Mehr über sie unter http://www.iff.fhg.de/iff/aut/projects/schreit/mag_d.htm

Sagt mal, Leser, wißt Ihr, was man unter einer *Mech-Sim* zu verstehen hat? Ja? Dann waren unsere Sorgen ganz umsonst, denn lange haben wir mit uns gehadert, ob solch ein Wort auf dem Titel einer Bestseller Games wohl verstanden wird von den Leuten, deren Geld wir gegen unser Heft tauschen möchten. Nein? Dann muß ich's wohl erklären:

Sim ist die Kurzform von Simulation, und *Mech* steht für etwas, was es (noch) nicht gibt: Kampfroboter, futuristische Nachfolger heutiger Panzer, in deren Cockpits menschliche Piloten Platz nehmen, um die stählernen Gestelle und ihre mächtigen Waffen aufeinanderzuhetzen. Meist sind diese Kolosse menschenähnlich gebaut, mit Gliedmaßen, einem Rumpf und einem Kopf, und fast immer rollen sie nicht auf Ketten oder Rädern, sondern stapfen auf zumeist zwei Beinen umher.

Reine Zukunftsmusik? Ja und nein. Ja, weil gerade der aufrechte Gang auf zwei Beinen eine der kompliziertesten Leistungen der Evolution darstellt, und weil die Technik noch weit davon entfernt ist, den Gleichgewichtssinn und die Feinmotorik nachzubilden, die zu seiner Verwirklichung nötig sind. Nein, weil trotzdem oder gerade deshalb auf dem Gebiet der Robotik emsig geforscht

wird, und weil man dabei nach etlichen Versuchen mit rollender Fortbewegung wieder auf das Schreiten zurückkommt. Daher unsere Überschrift, sie stammt aus dem Projekt „Schreitroboter Katharina“ des *Fraunhofer Instituts Fabrikbetrieb und -automatisierung*. Wer mehr darüber erfahren möchte, schaue sich das Projekt selbst an – die Webadresse und den Schreitroboter Katharina haben wir auf dieser Seite schon mal abgebildet.

Sicher, Katharina sieht nicht sehr kriegerisch aus, und ganz gewiß forscht das Fraunhofer Institut nicht für militärische Zwecke; andererseits betont die Projektbeschreibung die mögliche „Nutzung der Laufmaschine als adaptives Chassis zum Tragen der Ausrüstung mit Werkzeug- und Greiferwechselsystem“, und jetzt schaue man sich so einen HAWC an, das Standard-„Fahrzeug“ in G-NOME – könnte Katharinas großer Bruder sein, nicht wahr?

Immerhin spielen Roboter bereits Fußball, und das ist eindeutig ein Kampfsport, in dem selbst deutsche Mannschaften hin und wieder verlieren können, wie wir bei der WM 98 gerade wieder leidvoll erfahren mußten. Besser erging es den deutschen Blechfußballern, die zur gleichen Zeit beim *RoboCup 98* antraten. Die siegreiche Mannschaft stammt von der Universität Freiburg, der Torwart heißt Sepp, die Spieler Otto, Jupp, Franz und Berti. Gewonnen haben sie trotzdem. Wahrscheinlich dank des „custom kicking device“, einer „speziellen Fußball-Vorrichtung“, die der mechanischen Mannschaft von den Freiburger Informatikern verpaßt wurde. Das und etliches mehr über das Siegerteam erfährt man in der Projektvorstellung unter <http://www.informatik.uni-freiburg.de/~ki/forschung/robocup.html#robots>. So kommen wir also zu unserer Mech-Sim: Man nehme den Schreitroboter Katharina in der *sagnwirmal 30*. Generation, ändere das Custom-kicking-device der Fußballer leicht ab zum „Arse-kicking-device“, schraube das Ergebnis ans „adaptive Chassis zum Tragen der Ausrüstung“, und fertig ist der HAWC. Fast. Denn sehr im Gegensatz zu den menschlichen Kickern spielten die künstlichen Intelligenzen beim RoboCup ausgesprochen fair; es gab keine einzige rote Karte. Also, raus mit den Elektrohirnen, rein mit der guten alten Krone der Schöpfung und ihren Aggressionen, und schon tobt der Robo-Krieg! Ach ja, der Anlaß fehlt noch – das ist das G-NOME, und was dahinter steckt, erfährt Ihr in der Schlußsequenz.

Fröhliches Ballern und Stapfen!

Peter Strobel
Peter Strobel

Das ist ein HAWC.
Mehr über ihn in diesem Heft



Inhalt

Blitzstart



Installation und Programmstart

Einleitung

Spielanleitung

Spielstart und Hauptmenü	10
Spielooptionen	10
Grundbegriffe der HAWC-Steuerung	12
Der Funkverkehr	15
Tastaturbelegung	17

Einsatzdaten

Union	18
Scorp	52
Darken	54
Bendianer	56

Tips & Cheats

Netzwerkspiele



Verschiedenes

Editorial	3
Inhalt	4
Impressum	4
CD-ROM-Cover	63
Vorschau auf kommende Ausgaben	64
Bestellschein	65
Lizenzurkunde	66

Impressum

Redaktion: Peter Strobel (verantwortlich für den Inhalt),
Karsten Hohage, Ingrid Holl

Mitarbeiter: Michael Zolg (mz)

Redaktionsanschrift: 79426 Buggingen,
PEARL-Strasse 1, Tel. (07631) 360-550

E-Mail: bgred@trendverlag.de
Internet: <http://www.trendverlag.de>

Layout, Satz und Belegung:
STYLE OF THE ARTS, Grafische Medien-Produktions-
gesellschaft mbH, Christian Lampe,
Vincenzo Mastroberti, Dieter Trompeter

Titel: Michael H. Sichter

Verlag: TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft
mbH, PEARL-Strasse 1, 79426 Buggingen, Telefon:
(07631) 360-270, Fax: (07631) 360-444

Vertrieb: TREND Redaktions- und Verlags-
gesellschaft mbH, PEARL-Strasse 1,
79426 Buggingen, Telefon: (07631) 360-270,
Fax: (07631) 360-444

Abo-Betreuung: Telefon: (07631) 360-525,
Fax: (07631) 360-444

Vertriebsleitung: Reinhard Jansohn
PEARL-Strasse 1, 79426 Buggingen
Telefon: (07631) 360-503
Fax: (07631) 360-599

Anzeigenleitung: Editorial Services,
Carsten Borgmeier, Lange Strasse 112,
27749 Delmenhorst, Telefon: (04221) 9345-
0, Fax: (04221) 17789

Verlagskoordination: Anja Bek
Heftproduktion: Stephan Striegel,
Vernon Warren

Erscheinungsweise:
bis zu 8 Ausgaben pro Jahr

Druckauflage: 130.000 Exemplare

Druck:
Heckel, Nürnberg

Verkaufspreis:
(inkl. 16% MwSt.) DM 14,99
Abo-Preis: (6 Ausgaben, inkl. Versand-
kosten) DM 76,90

Bankverbindung:
Spar- und Kreditbank Bad Krozingen,
BLZ 680 632 54, Kto. 15949.2

Bezugsmöglichkeiten:
Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buch-
handlungen im In- und Ausland entgegen. Für
unverlangt eingesandte Manuskripte und Daten-
träger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine
Haftung. Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung
für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz
jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion.
Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte
liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck,
Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von
Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung des
Verlags. Namentlich gekennzeichnete Artikel
geben nicht in jedem Fall die Meinung der
Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen
in der BESTSELLER GAMES GOLD erfolgen ohne
Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes,
auch werden Warennamen ohne Gewährleistung
einer freien Verwendung benutzt.
Die jeweils gültige Anzeigen-Preisliste ist zu
erfragen.

Die Redaktion verwendet für Screenshots von
DirectX-Spielen das Programm HYPERSNAP DX.
Shareware und Info:
<http://www.hyperionics.com>

Blitzstart

Eine ausführliche Installationsanleitung und technische Hinweise erhalten Sie auf den Seiten 6 und 7. Routinierte Anwender und Ungeduldige finden auf dieser Seite alles, was sie zum schnellen Einstieg wissen müssen.

Systemanforderungen und Installation

- Pentium 90 mit 16 MB RAM
- 30 MB Festplattenplatz
- 4x CD-ROM
- SVGA-Grafikkarte
- MS-Maus oder kompatibel
- Windows-95-kompatible Soundkarte
- Windows 95
- **Empfohlen:** Pentium 100, Joystick

G-NOME muß zunächst auf der Festplatte installiert werden. Die Installation startet unter Windows 95 automatisch beim ersten Einlegen der CD, es sei denn Sie haben diese Option in der Systemsteuerung ausgeschaltet. Von Hand starten Sie die Installation, indem Sie die Datei SETUP.EXE ausführen.



Das Setup von G-NOME wird gestartet. Folgen Sie jeweils den Anweisungen in den Fenstern. Spätere Spielstarts werden über das Windows-Startmenü ausgeführt. Nähere Angaben und Hilfe bei Schwierigkeiten finden Sie auf den Seiten 6 und 7 im Heft.

HINWEIS

DirectX: Bei der Installation von G-NOME wird automatisch DirectX 3.0 installiert. Eine vorherige Abfrage erfolgt nicht. Die DirectX-Installation überprüft aber selbst, ob schon neuere Dateien auf Ihrem Rechner vorhanden sind als die der Version 3.0. Im Normalfall sollten keine Probleme durch die DirectX-Installation entstehen.

Freeware

Im Verzeichnis \ADOBE auf der CD finden Sie eine 16-Bit- und eine 32-Bit-Version des Programmes **Acrobat Reader**, das PDF-Dateien anzeigen und drucken kann. Im Verzeichnis \HANDBUCH befindet sich das Originalhandbuch von G-NOME in eben diesem PDF-Format.

Auf der CD befindet sich außerdem ein inoffizielles Zubehörprogramm zu G-NOME, mit dem Sie gespeicherte Spielstände verändern können. Lesen Sie dazu bitte die Seite 61.

Shareware

Einige beliebte Packprogramme (ARJ, PKZIP, LHARC, RAR) stehen auf CD 1 im Verzeichnis \PACKER zur Auswahl.

Im Verzeichnis TBAV befinden sich die aktuellsten Prüfversionen der Antiviren-Software von Thunderbyte. In vier entsprechend benannten



Unterverzeichnissen befinden sich die Versionen für MS-DOS, Windows 95, NT und 3.11.

Meist sind die Programme nicht direkt von der CD zu verwenden, sondern müssen installiert werden. Beachten Sie bitte die Dokumentation, die den Paketen in Form einer Textdatei beiliegt. Dort finden Sie auch die rechtlichen Voraussetzungen für die regelmäßige Nutzung der Programme sowie eine Anleitung zur Registrierung.

CD-ROM kaputt?

Sollte Ihre Heft CD zerkratzt sei oder einen Material- oder Transportschaden aufweisen, erhalten Sie vom Verlag Ersatz. Beachten Sie bitte die im Lizenzvertrag (Seite 66) unter Punkt 3 aufgeführten Umtauschbedingungen, und schicken Sie die ausgefüllte Registrierung mit ein.



G-NOME ist ein reines Windows-95-Spiel, andere Betriebssysteme werden nicht unterstützt. Es benötigt die Systemerweiterung DirectX von Microsoft, die vom Setup automatisch mitinstalliert wird. Bitte vergewissern Sie sich, daß Ihr Rechner alle sonstigen Anforderungen erfüllt (Hefrückseite).

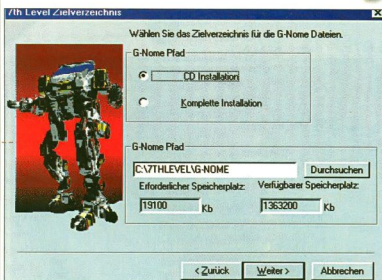
Installation

G-NOME muß zunächst auf der Festplatte installiert werden und benötigt dort ca. 20 MB oder ca. 85 MB Speicherplatz, abhängig von der Installationsstufe.



Nach einer Vollinstallation brauchen Sie die Heft-CD nicht mehr zum Spielen, allerdings hören Sie dann auch keine CD-Musik mehr – bzw. Musik von der CD, die beim Spielen im Installationslaufwerk liegt. Auf diese Weise können Sie G-NOME mit Ihrem persönlichen Wunschsoundtrack unterlegen.

Vorbereitung



① Wenn die Autostart-Funktion von Windows 95 nicht abgeschaltet wurde, startet die Installation (und später auch das Spiel) nach Einlegen der Heft-CD automatisch. Andernfalls starten Sie Windows und öffnen den Arbeitsplatz oder den Explorer. Doppelklicken Sie auf die Datei **SETUP.EXE** im Hauptverzeichnis der CD-ROM.

② Zunächst begrüßt Sie der Installshield-Assistent, der Sie durch die Installation führt und dafür sorgt, daß G-NOME später wieder deinstalliert werden kann. Danach sehen Sie einen Willkommen-Bildschirm. Klicken Sie auf **Weiter**.

③ In diesem Menü geben Sie den Zielpfad an (oder übernehmen die Vorgabe) und wählen eine der beiden Installationsoptionen. Unten wird der benötigte und der freie Speicherplatz angegeben. Haben Sie alle Angaben gemacht, klicken Sie auf **Weiter**.

④ Nun beginnt der Kopiervorgang. Sind alle Daten auf die Festplatte übertragen, wählen Sie die Programmgruppe, aus der Sie G-NOME später starten möchten.

⑤ Zum Abschluß der Installation wird DirectX installiert. Auf diesen Vorgang können Sie keinen Einfluß nehmen. Beachten Sie bitte den Kasten zu DirectX!



HINWEIS

Arbeiten Ihr PC mit einem Cyrix-Prozessor? Dann lesen Sie bitte den entsprechenden Abschnitt unter **Problemlösungen**, Sie müssen einen speziellen Patch benutzen!

⑥ Mit der Meldung „Die Installation von G-NOME ist vollständig“ verabschiedet sich das Setup-Programm. Dank der Integration in Windows 95 sind keine weiteren Konfigurationsschritte nötig.

Spielstart

Bei eingeschalteter Autostart-Funktion startet G-NOME beim Einlegen der CD-ROM automatisch. Andernfalls starten Sie es durch einen Doppelklick auf das G-NOME-Symbol in der entsprechenden Programmgruppe. In der gleichen Gruppe finden Sie Verknüpfungen zu einigen Demoversionen von 7th-Level-Spielen.

Multiplayer-Spiele

Sie können G-NOME entweder im Netzwerk/Internet (bis zu 8 Mitspieler), über eine serielle Direktverbindung oder per Modem zu mehreren spielen. Das Spiel unterstützt die Netzwerkprotokolle IPX/SPX, also den traditionellen Novell-Standard, und TCP/IP, das z.B. im Internet verwendet wird.

DirectX

DirectX ist, stark vereinfacht, eine Standardschnittstelle zur schnellen Verständigung von Grafik- und Soundtreibern mit der entsprechenden Hardware. Mittlerweile wird dieser Standard von fast allen Herstellern unterstützt. Microsoft entwickelt DirectX ständig weiter, zur Zeit (Mitte 1998) aktuell ist die Version 5. Die Version 3, die G-NOME automatisch installiert, ist also veraltet. Da viele neuere Spiele mit DirectX ausgeliefert werden und auch z.B. der Internet Explorer einige DirectX-Elemente installiert, ist es sehr gut möglich, daß DirectX bereits in einer neueren Version auf Ihrem Rechner vorliegt. In diesem Fall sollte das DirectX-Setup die neueren Dateien unberührt lassen – aber viele in Windows 95 funktionieren auch das nicht immer im Sinne der Erfinder. Wir haben daher die aktuelle deutsche Version 5 von DirectX zusätzlich auf die Heft-CD übernommen. Sollten sich nach der Installation von G-NOME Grafik- oder Soundprobleme einstellen, installieren Sie zunächst die neueste DirectX-Version. Öffnen Sie dazu das Verzeichnis \DIRECTX5 auf der Heft-CD und klicken Sie doppelt auf die Datei **Dx5GER.EXE**.

Falls auch das keine Abhilfe bringt, besorgen Sie sich die neuesten Treiber für Ihre Grafik- und Soundkarte beim Händler oder Hersteller. Auch diese Treiber werden ständig weiterentwickelt und verbessert.





Ein gesondertes Setup ist nicht notwendig, wenn ein funktionierendes Netzwerk eines dieser Protokolle unterstützt, wird auch G-NOME anstandslos funktionieren.



Wenn Sie nicht wissen, welche Netzwerkprotokolle installiert sind, wählen Sie die **Einstellungen** aus dem Startmenü und starten die **Systemsteuerung**. Unter **Netzwerk** sind alle installierten Komponenten verzeichnet. Sollte Ihr Netz ausschließlich mit dem Protokoll NetBEUI arbeiten, können Sie IPX/SPX problemlos hinzufügen, er gehört zum Standardumfang von Win 95. Ziehen Sie die Dokumentation oder die Online-Hilfe des Betriebssystems zu Rate, oder fragen Sie Ihren Netzwerkverwalter. Um per Modem spielen zu können, müssen Sie die Übertragungsraten des Modems und den Port (die serielle Schnittstelle, meist COM 2) kennen, an den es angeschlossen ist. Das Modem sollte eine Übertragungsraten von mindestens 9600 Baud aufweisen. Den Spielstart und die Spieloptionen der Multiplayer-Modi finden Sie auf Seite 62 ausführlich behandelt.

Spielen im Internet

G-NOME im Internet basiert auf dem TCP/IP-Protokoll, das jedem Netzteilnehmer eine bestimmte Adresse zuweist, einen Zahlencode nach dem Muster 208.206.195.109. Daher ist die einfachste Methode, über das Internet zu spielen, sich die IP-Adresse des Host-Computers geben zu lassen, dann in der Auswahl das TCP/IP-Protokoll und aus dem Menü **Join** zu wählen. Danach gibt die IP-Adresse den Standort des Host-Computers an – weltweit, wenn nötig. Der Besitzer des Host-Computers erfährt seine IP-Adresse, indem er im Start-Menü **Ausführen** wählt und dann **WINIPCFG** eingibt.

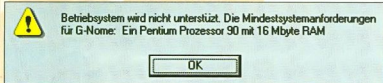


Entgegen den Ankündigungen wurde G-NOME nicht in das Internet-Spielsystem MPLAYER integriert – diese Option steht nicht zur Verfügung.

Problemlösungen

Cyrix-Installations-Patch

Mit einigen Prozessoren läßt sich G-NOME nicht installieren, der Aufruf des Setup-Programms führt stattdessen zu folgender Meldung:



In unseren Tests trat dieser Fehler bei einem Cyrix-Prozessor der Pentiumklasse auf. Doch keine Bange, die Lösung in Form eines Patches finden Sie im Verzeichnis [PATCH auf der Heft-CD. Doppelklicken Sie auf **SETUP.EXE** in diesem Verzeichnis, und die Installation wird fehlerlos ablaufen.

Sound- und Grafikprobleme (allgemein)

Die Ursache sind fast immer veraltete Treiber. Folgen Sie bitte den Hinweisen im Kasten zu DirectX.

Spiel startet nicht

Eventuell kann Ihre Grafikkarte die Bildschirmauflösung nicht automatisch ändern. Wenn Sie nicht auf den Modus 640 x 480 eingestellt ist, ändert das Spiel die Auflösung automatisch. Manche Grafikkarten unterstützen diese Funktion nicht. Stellen Sie die Auflösung manuell auf 640 x 480 mit 256 Farben.

Das Programm scheint sehr langsam zu laufen

Folgende Hardwarekonfigurationen beeinflussen die Leistung: Größe des Grafikspeichers, Geschwindigkeit der Grafikkarte, Prozessortyp, Größe des Arbeitsspeichers und die Übertragungsgeschwindigkeit des CD-ROM-Laufwerks. Sie können die Qualität des Programms verbessern, wenn sie eines oder alle

dieser

Elemente aktualisieren.

Sie können außerdem den Joystick abschalten, wenn Sie ihn nicht verwenden, und auf dem Bildschirm **Optionen** die Detailsansicht auf „Gering“ oder „Mittel“ einstellen.

Bildschirmabgabe funktioniert nicht richtig

Vergewissern Sie sich, daß Sie das Programm im Modus 640*480/256 Farben ausführen. Überprüfen Sie auch, ob der richtige Grafiktreiber installiert wurde, und installieren Sie die neueste Version von DirectX.

Kein Sound

Sie können die Konfiguration Ihrer Soundkarte mit dem Hilfsprogramm „Klang“ in der Systemsteuerung überprüfen. Wählen Sie eine der WAV-Dateien aus dem Windows Verzeichnis und klicken Sie auf „Test“.

Sound wird unterbrochen oder gestört

Gegebenenfalls müssen Sie die DMA-Einstellung Ihrer Soundkarte ändern. In der Dokumentation Ihrer Soundkarte finden Sie Hinweise zur Änderung der Einstellung. Wir empfehlen, für die 16-bit DMA denselben Kanal zu wählen wie für die 8-bit DMA.

Spiel läuft, ich kann aber keine Mission starten und an keinem Netzwerkspiel teilnehmen

Eventuell benötigt Ihr Computer mehr Arbeitsspeicher, oder Sie brauchen mehr freien Festplattenspeicher, falls Sie virtuellen Speicher verwenden.



Dank Windows 95 ist es nicht mehr so kostspielig wie früher, sich auch privat ein kleines Netzwerk aufzubauen. Die Kosten belaufen sich auf einige Meter Kabel und eine Netzwerkkarte pro teilnehmendem Computer, alles weitere bringt das Betriebssystem mit. Wenn Sie sich für eine moderne Plug'n'Play-Netzwerkkarte entscheiden, stellt auch deren Installation kein Problem dar. Deshalb lautet unsere Empfehlung für Multiplayer ganz klar, sich ein „richtiges“ Netzwerk zuzulegen!

Angriff ist die beste Verteidigung

Die Ionenkanonen des tonnenschweren feindlichen HAWCs haben ihre Mündungen erbarmungslos auf Dich gerichtet. Das Blut pocht in Deinen Schläfen, Dir bleibt nur noch ein einziger Ausweg. Flieh aus Deinem demolierten Gefährt und entere die gigantischen gegnerischen HAWCs in einem Himmelfahrtskommando. Mit Deiner GASHR-Handwaffe schleuderst Du den HAWC-Piloten aus seiner Kampfmaschine: Denn Angriff ist die beste Verteidigung! Jetzt übernimmst Du die Kontrolle über den Kampfkoloß, und der Jäger wird zum Gejagten. Aber denke immer daran: Auch Deine Rivalen haben nichts mehr zu verlieren, alle verfolgen nur ein Ziel und setzen alles daran, als erste die ultimative genetische Waffe zu finden: Das G-NOME!

EINLEITUNG

Auf Ruhelen, dem vierten Planeten des größten Sterns im Omnicron Reticuli System, droht eine Schlacht galaktischen Ausmaßes. Vier Staaten teilen sich die Herrschaft auf Ruhelen und versuchen, Kontrolle über die nahegelegenen Sternensysteme im Reyman-Spiralnebel zu erlangen, unbewohnte Gebiete mit riesigen Mineral- und Eisenerzvorkommen.



Eines dieser Systeme, Phygos, wurde erst vor kurzem entdeckt. Unvorstellbare Reichtümer warten auf das Volk, das dieses System zuerst kolonisieren kann. Ähnlich wie im fast vergessenen „Kalten Krieg“, eine Bezeichnung, die man einst auf der Erde für das Verhältnis zwischen den Supermächten erfunden hatte, führen die mächtigsten Republiken einen geheimen Feldzug, der ihnen eine wirtschaftliche und militärische Vormachtstellung sichern soll. Zur gleichen Zeit versuchen sie auf den Planeten, die sie gemeinsam bewohnen, einen „formellen“ Frieden aufrechtzuerhalten, einen Frieden, der auf sehr wackligen Beinen steht. Seit Entdeckung des Phygos-Systems hat sich das Verhältnis zwischen den beiden mächtigsten Völkern, Union und Scorp, verschärft, und die Nichtangriffs-Vereinbarungen zwischen ihnen stehen kurz vor der Auflösung.

Hier beginnt unsere Geschichte, denn die Scorp haben eine Geheimwaffe entwickelt, die nach Ihrer Fertigstellung die Machtverhältnisse auf

dem Schlachtfeld und am Verhandlungstisch durcheinanderbringen wird. Diese Waffe, eine in Gen-Experimenten hergestellte Kampfmaschine Namens G-NOME, wurde von den Scorp-Militärs streng unter Verschluss gehalten, ist aber wie alle „Geheimprojekte“ schon seit mehreren Jahren bekannt. Obwohl man über die Waffe nur wenig weiß, schließen die meisten Wissenschaftler aus den ihnen zugängliche Fakten, daß das G-NOME menschlichen Ursprungs ist. Das bedeutet natürlich, daß die Scorp-Republik gegen die



seit Jahrhunderten bestehenden Vertragsvereinbarungen über Experimente mit Kriegsgefangenen verstoßen hat. Für die Union stellt sich nun folgendes Problem: Sollten die geheimen Erkenntnisse aus dem G-NOME Projekt an die Öffentlichkeit dringen, so würden gleichzeitig die Geheimagenten, die verdeckt in Regierungskreisen der Scorp operieren, enttarnt. Der Geheimdienst der Union, die UIA (Union Intelligence Agency) unter Leitung von General Alliance Wilkins, vermutet schon seit längerem, daß sich die Forschungsabteilung für Scorp-Biowaffen tief im Scorperterritorium auf Ruhelens befindet. Da jederzeit Kampfhandlungen ausbrechen können, hat die UIA beschlossen, das G-NOME Projekt zu stoppen und den Prototyp dieser Kreatur zu vernichten. General Wilkins hat entschieden, bei der G-NOME Mission verdeckt zu operieren und nur ein kleines Expertenteam zu beauftragen, um zu verhindern, daß der Union kriegstreiberische Absichten vorgeworfen werden.



Wilkins hat das Team aus den besten Unionsleuten, die aus dünn besiedelten Gebieten Ruhelens stammen, zusammengestellt. Der wichtigste Mann in dieser Mission ist Joshua Gant, ein pensionierter Sergeant der Unions-spezialeinheiten, der jetzt in der abgelegenen Stadt Bhnur eine schäbige Bar betreibt. Gant war der höchstdekorierte Pilot der Unionstruppen. In jedem Kampfeinsatz seiner Spezialeinheit bedeutete Gants Anwesenheit wegen seiner herausragenden Fähigkeiten im Umgang mit HAWC-Fahrzeugen einen entscheidenden taktischen Vorteil. Doch noch heute quälten ihn Alpträume wegen seiner letzten Mission, die vor zehn Jahren stattfand. Damals verlor er seinen besten Freund, Ron Pearl, in einem Hinterhalt der Scorp. Jack Sheridan, der Leiter der damaligen Mission, wurde durch ein Kriegsgericht freigesprochen, und Gant beendete daraufhin seine aktive Laufbahn. Seitdem lebt er, von der Außenwelt beinahe völlig abgeschlossen, in seinem Etablissement, dem „Left-4-dead“-Cafe. Dort findet ihn auch General Wilkins. Inzwischen sind Sie bestimmt schon von selbst darauf gekommen: Sergeant Joshua Gant, das ist Ihre Rolle, sobald Sie das Spiel installiert und gestartet haben.

Ihr Einsatzbefehl von General Wilkins

Sammeln Sie Ihr Team an vereinbarten Waypoints und rücken Sie ins Scorperterritorium vor. Lokalisieren Sie das Biowaffenlabor. Zerstören Sie das Labor und das G-NOME, das sich aller Wahrscheinlichkeit nach dort befindet. Wir vermuten, daß bald ein Krieg ausbrechen wird – das G-NOME muß bis dahin vernichtet werden. Sie werden mit folgenden Personen zusammentreffen:

Stephen Wes: Munitionsexperte und ehemaliges Mitglied der Spezialeinheit. Wes war mit Gant und seinem Freund Pearl auf dem mysteriösen Einsatz vor zehn Jahren, der Pearl das Leben kostete. Zur Zeit operiert er verdeckt im Darkenterritorium. Er erhielt eine kodierte Nachricht vom Geheimdienst



und wird versuchen, an der Grenze zum Darkenterritorium mit Gant zusammenzutreffen. Dr. Victoria Thane: Genetikerin und Spezialistin für Biowaffen. Dr. Thane ist die bedeutendste Genetikerin der Union und ist mit allen Errungenschaften der Scorpforschung vertraut. Sie nahm vor kurzem an einem medizinischen Austauschprogramm in der Provisorischen Bendianischen Republik teil. Bisher konnte sie noch nicht kontaktiert werden, da die Bendianer mit Grenzübergreifen auf darkanisches Gebiet begonnen haben.

Ein Agent der Spezialeinheit: Identität unbekannt. Dieser Agent gehört seit mehr als 17 Jahren dem Geheimdienst an. Er ist mit dem Hoheitsgebiet und den Verhaltensweisen der Scorp bestens vertraut, da er den Großteil seiner aktiven Zeit hinter den Linien der Scorp verbracht hat. Gant und sein Team müssen an der Grenze zwischen den Hoheitsgebieten der Bendianer und der Scorp mit ihm zusammentreffen. Um die Tarnung des Agenten nicht zu gefährden, wird seine Identität solange wie möglich geheimgehalten.



Sie operieren hinter den feindlichen Linien.



Verhindern Sie einen Krieg – jedenfalls einen, den die Union verlieren könnte!



Gestatten: Gant, Josh Gant

SPIELANLEITUNG

Wenn Sie G-NOME im Einzelspieler-Modus spielen, übernehmen Sie die Rolle des Helden dieser Geschichte, Joshua Gant. Sie rücken alleine zur darkanischen Grenze vor, und Ihnen stehen nur begrenzte Informationen des Geheimdienstes zur Verfügung. Gants Einsatz führt Sie durch nicht weniger als vier unabhängige Hoheitsgebiete mit ständig neuen Herausforderungen.

Wenn Sie im Netzwerk gegen andere Spieler antreten, können Sie zwischen unterschiedlichen Spezies und ihren Fahrzeugen auswählen. Entscheiden Sie



sich für den Kampf auf Leben und Tod oder bilden Sie ein Team, das seine Feinde das Fürchten lehrt. Ihre GASHR-Handwaffe wird bald Ihr bester Freund sein.

Spielstart und Hauptmenü

Nach dem Spielstart aus dem Windows-Startmenü haben Sie die Wahl ein Einzelspielerspiel (Spiel) oder ein Netzwerkspiel (Netzwerk) für mehrere Mitspieler zu starten. Sie können allerdings auch zunächst einige Daten des Gegners einsehen (Daten), die Spieloptionen einstellen (Optionen), oder das Spiel sofort wieder verlassen (Ende).

Um eine Einzelspielerkampagne zu starten, klicken Sie unten auf *Spiel* und danach links oben auf *Neu*. Wenn Sie sich nun rechts oben für *Campaign* entscheiden, beginnen Sie mit der ersten Mission und arbeiten sich bis zur letzten Mission durch. Sollten Sie vorher noch ein wenig Übung benötigen, wählen Sie die Option *Training*. Es werden drei Trainingsmissionen angeboten, in denen Sie die Grundbegriffe des Spiels lernen können.

Wenn Sie Missionen in beliebiger Reihenfolge spielen wollen, dann drücken Sie gleichzeitig die Tasten STRG und F1 und geben Sie dann *Dschihnohm* ein.

Spieloptionen

Eventuell möchten Sie einige Spieloptionen ändern, bevor Sie mit einer Mission beginnen. Klicken Sie auf die Schaltfläche *Optionen* unten auf dem Hauptbildschirm, um sich links die unterschiedlichen Optionen anzeigen zu lassen.

Interface

Klicken Sie auf *Interface*, um die Interface-Optionen zu verändern. Das Programm enthält Dateien mit



unterschiedliche Voreinstellungen für Joystick-, Maus- und Tastaturbelegung in Anlehnung an andere Spiele wie MechWarrior™ 2 und Earth Siege™ 2.

Sie können diese Dateien benutzen wie sie sind, sie ändern oder Ihre eigene Interface-Datei erstellen. Um eine vorkonfigurierte Einstellungsdatei zu laden, klicken sie auf *Optionen* und danach auf *Interface*. Klicken Sie nun auf den Pfeil neben dem Listenfeld links oben namens „Konfiguration laden“, um eine Datei auszuwählen. Die Spielfunktionen und die entsprechenden Zuweisungen erscheinen in der Tabelle auf dem Hauptbildschirm. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Laden“, um die angezeigte Einstellung zu benutzen.



HINWEIS

Die Eingabe von STRG+F1 und *Dschihnohm* ist ein offizieller Cheat (sprich: „Tschiet“ oder auch „fauler Trick“) danach können Sie unter dem neuen Menüpunkt *Mission* jede gewünschte Mission einzeln anwählen – aber nur, wenn Sie *Dschihnohm* richtig geschrieben haben. Weitere Cheats finden Sie auf Seite 61.

HINWEIS

Sie können bis zu drei Tasten (inkl. Joystick und Maus) derselben Spielfunktion zuweisen. Passen Sie aber auf, daß dadurch keine Steuerungskonflikte entstehen.

Um eine Einstellungsdatei zu ändern, klicken Sie auf *Optionen*, danach auf *Interface* und laden die Datei, die Sie ändern möchten. Klicken Sie auf das Zuweisungsfeld, das Sie ändern möchten, und drücken Sie auf Ihrer Tastatur die Taste, die Sie der entsprechenden Funktion zuweisen möchten.

HINWEIS

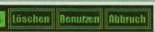
Für die Schubkontrolle (auch „Rändelrad“ oder „Throttle“ genannt), die viele Joysticks besitzen, existiert keine Grundeinstellung. In der Konfigurationstabelle finden Sie dieses Steuerelement unter dem Namen *Joystick-geschwindigkeit*. Um die Schubkontrolle zu benutzen, klicken Sie das leere Feld in der Tabelle an und klicken dann auf den Pfeil neben dem Listenfeld namens *Andere Eingaben*, bis hier „Geschwindigkeit erh.“ steht. Klicken Sie nun auf *Benutzen*, und speichern Sie das Schema. Beim nächsten Spiel mit dieser Steuerungskonfiguration können Sie den Schub Ihres HAWCs mit dem Schubkontrollrädchen regeln.



Nach diesem Muster verfahren Sie immer, wenn Sie eine Steuerungsfunktion auf den Joystick oder die Maus legen möchten. Soll der drehbare Torso vieler HAWCs z. B. durch den Joystick gesteuert werden, markieren Sie ein Feld aus der Zeile *Torso nach links* und klicken dann auf *Andere Eingaben*. Klicken Sie sich nun durch die Liste, bis *Joy links* in dem Feld steht, und wählen Sie dann den Button *Benutzen*, um die Steuerfunktion zuzuordnen. Mit dem Button *Entfernen* löschen Sie eine auf diese Art zugeordnete Funktion. Mit dem Button *Abbrechen* verlassen Sie das markierte Tabellenfeld, ohne eine neue Zuweisung vorzunehmen.

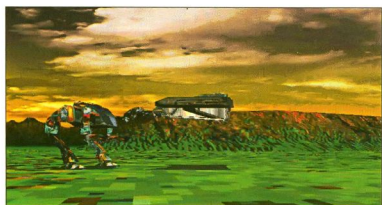


Haben Sie ein Steuerungsschema geändert oder neu erstellt, können Sie es unter den Namen „Schema 1“ bis „Schema 4“ speichern. Sie können also bis zu vier eigene Steuerungskonfigurationen ablegen. Wählen Sie oben rechts zunächst einen Namen für das Steuerungsschema aus und klicken dann auf *Sichern*, um die Einstellungen zu speichern.



Die Joystickfunktionen können an- und abgeschaltet werden. Wenn Sie keinen Joystick verwenden wollen, können Sie die Leistung Ihres Systems erhöhen, indem Sie *Joy-stick Eingabe: AUS* markieren.

Die Joystickfunktionen können an- und abgeschaltet werden. Wenn Sie keinen Joystick verwenden wollen, können Sie die Leistung Ihres Systems erhöhen, indem Sie *Joy-stick Eingabe: AUS* markieren.



Die höchste und die niedrigste Detailstufe im Vergleich.



Level

Sie können die Einzelspielerkampagne auf drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden spielen: *Leicht*, *Mittel* und *Schwer*. Je höher Sie den Schwierigkeitsgrad wählen, desto weniger Munition steht zur Verfügung, desto höher ist die Anzahl Ihrer Gegner, und desto schwieriger wird es, sie zu eliminieren.

Sound

Sie können die CD-Musik und die Soundeffekte/Dialoge getrennt an- und abschalten. In der Grundeinstellung sind beide Optionen aktiviert.

Detail

Es gibt drei Stufen für die Detailsicht: Hoch, Mittel und Gering. In der Einstellung „Gering“ sind weniger Einzelheiten erkennbar, dafür erhöht sich die Spielgeschwindigkeit. Die Einstellung „Hoch“ liefert die bestmögliche Ansicht von Gelände und Objekten.

Grundbegriffe der HAWC-Steuerung

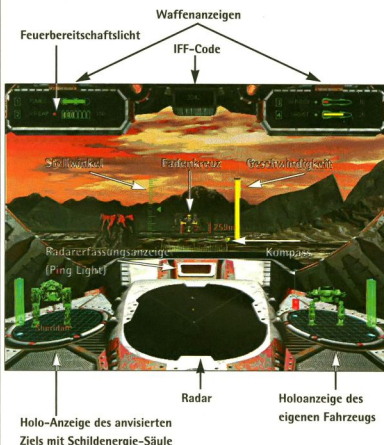
Wenn Sie in der Welt von G-NOME überleben wollen, müssen Sie sich erst mit den grundlegenden Funktionen Ihres Fahrzeugs und den Bedingungen im G-NOME-Universum vertraut machen. Sobald Sie sich allein auf feindlichem Territorium befinden, ist die richtige Handhabung Ihres HAWC lebensnotwendig – Zeit zum Üben bleibt dann keine mehr.

Im Verlauf des Spiels werden Sie verschiedene HAWCs, andere Fahrzeuge und Geschütztürme steuern und manchmal auch zu Fuß unterwegs sein. In diesem Fall sollten Sie sich möglichst bald eine Mitfahrgelegenheit besorgen, entweder mit Gewalt oder bei einem Verbündeten, denn einige Fahrzeuge können auch zusätzliche Passagiere aufnehmen. Bei dieser Vielfalt der Möglichkeiten ist es um so wichtiger, die Grundbegriffe der Steuerung zu beherrschen, die sich für alle Fahrzeuge ähneln.



HUD (Heads up Display)

Unter dem HUD versteht man alle Anzeigen, die auf den Hauptschirm Ihres HAWCs, quasi die Windschutzscheibe, projiziert werden bzw. oberhalb davon zu finden sind. Wenn Sie sich mit den grundlegenden Anzeigen vertraut machen, wird das HAWC-Cockpit bald Ihr zweites Zuhause sein. Nur sehen leider nicht alle HAWCs von innen gleich aus...



Waffensteuerung

Die verfügbaren Waffensysteme werden oben im HUD angezeigt. Jeder HAWC kann über bis zu vier Waffentypen verfügen. Der Balken, der neben der Waffenbezeichnung erscheint, zeigt den Waffenstatus an. Die Waffe ist feuerbereit, wenn der Balken grün angezeigt wird. Handelt es sich bei der Waffe um eine Energiewaffe, wird der Balken länger, während sich die Waffe auflädt. Rot bedeutet hier niedriges Energieniveau, Gelb steht für mittleres Energieniveau und Grün für volle Energie. Bei nachladbaren ballistischen Waffen wird die Anzahl der verbleibenden Geschosse angezeigt. Das Feuerbereitschaftslicht oder „Ready-Light“, das neben dem Waffenstatus aufleuchtet, zeigt an, daß die Waffe feuerbereit ist. Leuchtet dieses Licht grün, so befindet sich ein ausgewähltes Zielobjekt in Reichweite der Waffe, ist dies nicht der Fall, leuchtet das Licht rot. Leuchtet das Licht gar nicht mehr, ist die Waffe noch nicht nachgeladen oder die Munition ausgegangen.



Mit der Tastatur oder dem Joystick feuern Sie eine Waffe ab. Auf der Tastatur verwenden Sie hierfür die Tasten 1 bis 4, mit dem Joystick die Feuerknöpfe 1 bis 4. Ihre Waffen werden auf dem Schirm der Reihe nach von oben nach unten und von links nach rechts angezeigt: Waffe 1 befindet sich links oben, Waffe 2 links unten, Waffe 3 rechts oben und Waffe 4 rechts unten.

Stellwinkel

Der Stellwinkel zeigt Ihnen an, ob Ihre Waffen nach oben oder unten gerichtet sind. Mit der Pfeiltaste nach unten heben Sie Ihre Waffen, mit der Pfeiltaste nach oben werden die Waffen abgesenkt. Mit der Leertaste kehren Sie zur Ausgangsposition zurück, Stellwinkel und HAWC-Torso werden zentriert.

Kompass/

Fahrtrichtungsanzeige

Die Markierungen in der Mitte Ihrer Frontscheibe zeigen die Fahrtrichtung an. Das grüne Dreieck markiert die Richtung, in die sich der HAWC bewegt, das gelbe Dreieck zeigt die Richtung an, auf die der Torso des Fahrzeuges zeigt.



Auf der VISOM-Rakete fliegen Sie per Kamera mit und können den Kurs manuell nachjustieren.



Wenn Sie einen gegnerischen HAWC zerstört haben, sollten Sie die Waffen nach unten richten und noch ein paar Mal in die Flammen feuern. Springt der Pilot nun aus dem Wrack, landet er unglücklicherweise genau in Ihrer Schußlinie. Sie sollten den Pilot möglichst erwischen, bevor er seine GASHR-Handwaffe benutzt, um Sie aus dem Cockpit zu schleudern.



Nutzen Sie im Kampf die Möglichkeit, den Torso zu drehen!

Das gelbe Dreieck erscheint also über dem grünen, wenn der Torso des HAWC nicht gedreht wurde, d.h. wenn Blick- und Fahrtrichtung deckungsgleich sind.

Waypoints

In einigen Missionen sind vorbestimmte Wegpunkte von Bedeutung. Diese „Waypoints“ sind Navigationshilfen, die Sie zum Ziel der Mission führen sollen. Sie sind durchnummeriert und werden einer nach dem anderen angezeigt, um die Anzeige übersichtlich zu halten. Auf dem Radar erscheinen sie als kleine Symbole aus zwei parallelen Linien. Wenn sie einen Waypoint erreichen, wechselt die Waypoint-Anzeige auf Ihrem HUD automatisch zum nächsten Waypoint. Wenn Sie auf Ihrer Tastatur die Taste „S“ drücken, werden die einzelnen Waypoints nacheinander angezeigt. Wenn der Autopilot aktiviert und ein bestimmter Waypoint ausgewählt wurde, bewegt sich der HAWC automatisch auf diesen Waypoint zu. Konzentrieren Sie sich nicht zu sehr auf die Waypoints, die Gefahr lauert fast immer dort, wo Sie hin wollen.



Der gelbe Zielcursor folgt immer dem anvisierten Objekt.

Zielanzeige und Zielcursor

Die Zielanzeige erscheint nur dann, wenn Sie ein Zielobjekt ausgewählt haben. Wenn das gewählte Zielobjekt auf dem Bildschirm erscheint, taucht ein gelbes Fadenkreuz auf und folgt der Bewegung des Zielobjekts. Wenn das Zielobjekt vom Bildschirm verschwindet, zeigt ein gelber, nach rechts oder links weisender Pfeil die Marschrichtung des Zielobjekts an. Der Zielcursor befindet sich im Zentrum des HUD und zeigt an, welche Objekte sich in Ihrem Blickfeld befinden. Wenn Sie direkte Sicht auf das Zielobjekt haben, wird der Zielcursor gelb. Wenn Sie das Zielobjekt im Visier haben, wird der Cursor rot und zeigt den Abstand zum Zielobjekt an.

Geschwindigkeitsanzeige

Die Geschwindigkeit wird durch den vertikalen Balken rechts neben der Fahrtrichtungsanzeige angezeigt. Die schwarze Linie auf der Anzeige zeigt die gewünschte Geschwindigkeit an, der gelbe Balken die momentane. Mit dem Pluszeichen (+) auf im Ziffernblock der Tastatur erhöhen Sie die Geschwindigkeit, mit dem Minuszeichen (-) verringern Sie die Geschwindigkeit. Drücken Sie STRG+EINGABETASTE, um auf volle Geschwindigkeit zu gehen. Wenn Sie Ihren HAWC anhalten wollen, drücken Sie ENTER im Ziffernblock, um die Geschwindigkeit auf Null zu setzen.

Tastaturbefehle für die Zielauswahl

[Q]	HAWC, Gebäude oder Kämpfer, die direkt vor Ihnen stehen, ins Visier nehmen
[E]	nächstgelegenen Feind ins Visier nehmen
[W]	automatische Zielverfolgung an/aus (Schaltet sich aus, sobald Sie von Hand den Torso drehen.)
[Z]	nächstes Ziel ins Visier nehmen
[Q] + [Z]	vorheriges Ziel ins Visier nehmen
[Strg] + [Z]	Ziel deselektieren



Solange

Sie Ihre Fahrtgeschwindigkeit nicht ändern, bewegen Sie sich mit der eingestellten Geschwindigkeit fort. Wenn Sie sich rückwärts bewegen wollen, drücken Sie die Minus-taste solange, bis Sie zum Stehen kommen. Wenn Sie nun weiter auf die Minustaste drücken, bewegen sie sich nach hinten. Die Geschwindigkeitsanzeige erscheint nun rot. Die meisten HAWCs erreichen im Rückwärtsgang nicht dieselbe Geschwindigkeit wie im Vorwärtsgang.

IFF Code

Diese vierstellige Freund/Feindkennung und Identifikation als Teilnehmer eines Funkkreises befindet sich meistens im oberen Teil des Cockpits. Näheres dazu unter **Funkverkehr**

HINWEIS

Nur weil der Cursor rot wird, wenn Sie das Ziel im Visier haben, heißt das noch nicht, daß es auch schon in Reichweite einer Ihrer Waffen ist.



Schnell den Rückwärtsgang rein! Der feindliche HAWC ist möglicherweise nicht alleine.

Das Cockpit

Auf der Konsole des Cockpits befinden sich die holographische Anzeige, der Radarschirm und das Ping-Light.

Holographische Anzeige

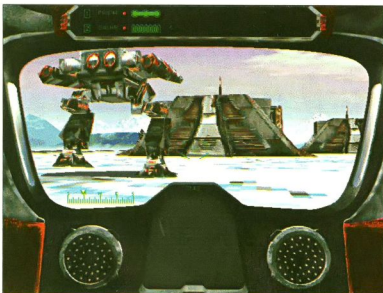


Ihr HAWC verfügt über zwei Holo-Schirme. Die Anzeige,

die den Status Ihres eigenen Fahrzeugs anzeigt, befindet sich auf der rechten Seite des Cockpits; die Holo-Anzeige, die den Status des Zielobjekts anzeigt, befindet sich links. Die Holo-Anzeige Ihres Fahrzeugs gibt Auskunft über den Fahrzeugtyp, indem sie sich befinden, seinen Zustand und die verfügbaren Energiereserven. Ihre Energie verringert sich durch Fortbewegung, feindliches Feuer auf Ihre Schilde und die Benutzung Ihrer eigenen Waffen. Sie wird neben dem Hologramm Ihres HAWCs als Balken oder Säule angezeigt – in manchen Cockpits innen, in anderen oben und mit „E“ gekennzeichnet. Sie erkennen die Energieanzeige immer daran, daß sie schon durch Bewegungen des Fahrzeugs schrumpft.

TIP

Gehen Sie überlegt mit Ihren Energiereserven um. Nach einem langen schnellen Marsch sollten Sie z. B. erst warten, bis der Energiebalken wieder auf seinem Höchststand ist, bevor Sie sich in den Kampf stürzen.



In Ihrem Infanteriehelm haben Sie leider keinen Radarschirm.

Wann Sie Ihre Energiewaffen (Laser, Ionenkanone) abfeuern können, hängt von Ihrem Energielevel ab. Ist die Energie noch nicht wieder aufgefüllt, können Sie zwar trotzdem feuern, aber Reichweite und/oder Wirkung der Waffe sind stark vermindert. Ihre Energiewaffe ist feuerbereit, wenn Ihre Waffenanzeige das optisch und akustisch meldet (siehe oben). Die Stärke Ihrer Schutzschilde erkennen Sie an dem anderen Balken neben der Holo-Anzeige (z. B. ganz außen in Union-Fahrzeugen). Ein grüner Balken steht für eine hohe Schildenergie. Ist der Balken rot, haben Sie ernsthafte Probleme mit den Schutzschilden.

Die Holo-Anzeige des Feindobjekts gibt Auskunft über den Schaden, den Sie angerichtet haben. Der Balken zeigt den Zustand der Schilde des Gegners an. Grün bedeutet volle Schildstärke. In diesem Stadium sollten Sie den feindlichen HAWC mit Energiewaffen beharken. Nach einigen Treffern verändert der Balken seine Farbe und wird gelb. Die Schadensanzeige leuchtet rot, wenn der HAWC am verwundbarsten ist. Benutzen Sie jetzt Projektilwaffen, um Ihrem Widersacher den Rest zu geben.

Die Modelle der Fahrzeuge in beiden Holo-Anzeigen geben Auskunft über defekte Fahrzeugteile. Treffer am HAWC werden dadurch angezeigt, daß sich die Farbe der Anzeige ändert. Grün bedeutet geringen Trefferschaden, gelb steht für mittleren Trefferschaden, und wenn die Anzeige rot ist, wird bald der Schleudersitz aktiviert.

Radar

Der Radar zeigt die Position aller HAWCs, anderer Fahrzeuge, Waypoints und Gebäude, an die sich in Reichweite befinden. HAWCs der eigenen Streit-



Hier hat jemand nicht auf seine Schilde geachtet.

kräfte werden grün, feindliche Fahrzeuge rot und führerlose Fahrzeuge blau angezeigt. Der gerade anvisierte HAWC erscheint gelb. Soldaten erscheinen als kleinere Punkte auf dem Radarschirm. Es gibt zwei Radar-Optionen: „Zoom in“ (detailliertere Ansicht) und „Zoom out“ (gröbere Ansicht). Die Markierungen des Radarschirms helfen Ihnen, die Entfernung von Zielobjekten zu bestimmen. Wird die Option „Zoom in“ aktiviert, rücken die Markierungen logischerweise weiter auseinander, „Zoom out“ verkleinert die Zwischenräume auf dem Radarschirm. Die zwei feinen Linien auf dem Radarschirm zeigen Ihr Sichtfeld und somit die Stellung des HAWC-Torsos an.

Symbole auf dem Radarschirm

+	HAWC
.	Soldat zu Fuß
X	Gebäude, Geschütztürme
=	Waypoints

Zielerfassungs-Warnung („Ping Light“)

Das „Ping Light“ leuchtet rot auf, sobald der Gegner Ihren HAWC im Visier hat. Entweder geben Sie jetzt Gas, ihm Saures, oder Sie machen Ihr Testament.

Torsodrehung

Bei vielen HAWCs besteht die Möglichkeit, den Torso des





Durch Verwendung der Tasten U, I, O und P können Sie den IFF-Code jedes HAWCs oder Gebäudes, das Sie gerade besetzen, verändern. Jede der vier Tasten kontrolliert eine der vier Stellen des Codes. Wenn Sie ein feindliches Gebäude betreten (Tower ausgenommen), können Sie den dazugehörigen IFF-Code erkennen. Indem Sie die Y-Taste drücken, kodieren Sie das Gebäude auf Ihre eigene Kennung um. Ein neutrales Gebäude, das Sie betreten, gleicht seinen IFF-Code automatisch dem Ihren an, es verliert also seine Neutralität.

Fahrzeuges zu drehen. Allerdings ist der Drehwinkel nicht bei allen HAWCs gleich. Ein großer Vorteil der Torsordrehung besteht darin, daß Fahrtrichtung und Schußrichtung nicht übereinstimmen müssen. Drücken Sie bei Standardsteuerung die Kommataste (,), um sich nach links und die Punktaste (.), um sich nach rechts zu drehen.

Im Single-Player Modus

können Sie bestimmen, an wen Sie eine Nachricht absenden wollen. Drücken Sie F1, um die Nachricht an alle am Einsatz beteiligten Kräfte abzuschicken; mit der F2-Taste senden Sie eine Nachricht nur an Wes und mit der F3-Taste nur an Thane. Mit F4 erreichen Sie Sheridan oder Wilkins. Hier eine Liste der möglichen Nachrichten, aus der Sie auswählen können, nachdem Sie eine der vier Tasten gedrückt haben:

Taste F1: Mein IFF benutzten
F2: Verteidigen Sie mich
F3: Rufen Sie zu mir vor
F4: Besetzen Sie mich
F5: Verfolgen Sie mich
F6: Abspionung
F7: Einsatz abbrechen
F8: "Feuer frei"-Modus
F9: Signal
F10: Zielobjekt sabotieren

Funkbefehle

- | | |
|-------|---|
| [F1] | Wechsle zu meinen IFF oder greife mein anvisiertes Zielobjekt an. |
| [F2] | Verteidige mich oder mein anvisiertes Zielobjekt. |
| [F3] | Rücke bis zu mir oder dem anvisierten Zielobjekt vor. |
| [F4] | Komm an Bord oder besetze das Zielobjekt. |
| [F5] | Folge mir oder dem Zielobjekt. |
| [F6] | Abspringen |
| [F7] | Derzeitige Aufgabe abbrechen. |
| [F8] | In den „Free-Fire“-Modus wechseln. |
| [F9] | Signal senden. |
| [F10] | Aktiviere die Selbstzerstörung oder sabotierte das Zielobjekt. |

Der Funkverkehr

Es stehen zwei Kommunikationsarten zur Verfügung: begrenzter und erweiterter Funkverkehr. Wenn sich die Mitglieder Ihres Einsatzteams in Sichtweite befinden, bedienen Sie sich des begrenzten Funkverkehrs. Erweiterter Funkverkehr ist möglich, wenn eine LATLON-Sendeanlage eigener oder verbündeter Truppen vorhanden ist. Um sich mit Teamkollegen verständigen zu können, müssen Sie den entsprechenden IFF-Code (Freund-Feinderkennung) einstellen. In manchen HAWC-Fahrzeugen ist der IFF-Code Teil der HUD-Anzeige und erscheint über dem Radarschirm im Cockpit. Jede Truppeneinheit sendet mit einem anderen Code, es handelt sich aber immer um eine 4-stellige Ziffernkombination.



Zerstören Sie die strategisch wichtige Sendeanlage.



Wenn

Sie im Netzwerk spielen und F1 drücken, können Sie eine beliebige Nachricht an alle Spieler abschicken. Wollen Sie nur denjenigen Spielern, die Ihren IFF-Code kennen, eine Nachricht schicken, dann drücken Sie die Taste F2 und geben dann Ihre Nachricht ein.

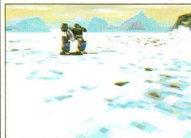


Auf

feindlichem

Territorium sind Sie

dem Gegner unterlegen, weil er über die Möglichkeit der Langstreckenkommunikation verfügt. Machen Sie diesen Vorteil zunichte, indem sie alle Latlon-Sendeanlagen des Feindes lokalisieren und vernichten.



Jeder Mensch ist mal alleine, und dann spricht er über Funk.

HINWEIS

Wenn Sie die Nachricht „Komm an Bord!“ an Ihre Begleiter schicken, und Ihr HAWC gar keine Passagiere aufnehmen kann, wird der Befehl einfach ignoriert.



Passagiere und was Sie sonst noch einsammeln können

Passagiere

Panzer, Luftkissenfahrzeuge und schwere Kreuzer können Passagiere aufnehmen. Gehört der Pilot eines Fahrzeugs zur selben Spezies (Team) wie Sie, können Sie im Frachtraum des HAWC „per Anhalter“ mitfahren. Sie sind nun zwar in der Lage zu erkennen, wohin sich der HAWC bewegt, haben aber keinen Einfluß auf die Steuerung des Fahrzeuges. Drücken Sie die Rücktaste, um abzuspringen. Wenn Sie ein Fahrzeug steuern und Ihre Passagiere ausklinken (also rausschmeißen) wollen, drücken Sie STRG und die Rücktaste gleichzeitig.

Automatischer Absprung (Schleudersitz)

Wenn ein Fahrzeug oder ein Gebäude zerstört wird, wird für die gesamte Besatzung inklusive Passagiere der automatische Absprung aktiviert. Bendianische Fahrzeuge und Gebäude (Wachtürme ausgenommen) verfügen nicht über diese Möglichkeit.

Sie müssen hier rechtzeitig mittels der Rücktaste selbst abspringen.



Kisten

Bei allen Mehrspieler-Missionen im Netzwerk sind als Überlebenshilfe Kisten verteilt, die Lebensenergie, Munition oder Überraschungen enthalten können.

Lebensenergie: Der Inhalt dieser Kisten lädt Ihren Schutzanzug auf (gilt nicht für Energiewaffen).

Munition: Der Inhalt dieser Kisten versorgt Sie mit Munitionsnachschub für Projektilwaffen.

Mystery: Die Mystery-Kisten können unterschiedliche Dinge enthalten. Nur wenn sie die Kisten einsammeln, werden Sie herausfinden, was sich in ihnen verbirgt. Es könnte sich um eine neue Waffe handeln, aber auch um ein getarnten Sprengsatz oder eine Tarnvorrichtung, die Sie vorübergehend für feindliches Radar unsichtbar macht. Man weiß nie, was sich in einer Mystery-Kiste befindet. Rennen Sie um Ihr Leben, wenn es ein Fehlgrieff war.

Zwischen den Missionen



Missionsziele

Abbildung missionspezifischer Gebäude o. ä.

Einsatzbesprechung

Bevor Sie sich in die Höhle des Löwen vorwagen, bekommen Sie Ihren Einsatzbefehl. Während der Einsatzbesprechung sehen Sie eine Karte des Einsatzgebietes, auf der Geländeformationen und Waypoints dargestellt sind. Je höher ein verzeichneter Punkt im Gelände liegt, desto heller ist seine Farbe auf der Karte. Flüsse sind blau eingezeichnet, sofern es sich nicht um Lavaströme handelt, und Brücken erscheinen als Kreuze in Flußgebieten – natürlich nur, wenn Brücken vorhanden sind. Die Waypoints sind durchnummeriert, und die in der Einsatzbesprechung erwähnten Gebiete sind auf der Karte besonders markiert. Ein X auf der Karte markiert den Ausgangsort Ihrer Mission. Die wichtigsten Einsatzziele sind mit Kreisen gekennzeichnet. Wenn Sie Ihre Einsatzziele erreicht haben, werden sie nach und

nach auf der Liste abgehakt, die Ihnen nach der Mission zur Bewertung angezeigt wird. Für den erfolgreichen Abschluß einer Mission müssen die Haupteinsatzziele erreicht werden.

Punktstand

Im Einzelspieler-Modus können Sie keine Punkte sammeln. Ihre Mission war erfolgreich, wenn Sie alle Einsatzziele erreicht haben. Im Mehrspieler-Modus richtet sich der Punktstand danach, wie viele Gegner ausgeschaltet und wieviel Schaden an gegnerischem Material angerichtet wurde. Am Ende eines Multiplayer-Spiels erscheint ein Bildschirm, der den Punktstand anzeigt. Der Gewinner steht oben auf der Liste, die anderen Spieler folgen entsprechend ihrem Punktstand auf den weiteren Plätzen. An erster Stelle werden die ausgeschalteten Soldaten und Fahrzeuge des Gegners gelistet, dann folgen die erlittenen und erzielten Schadenspunkte. Das Ausmaß der angerichteten Zerstörung wird durch unterschiedliche Farben angezeigt: grün, gelb oder rot. Grün steht für die größtmögliche Punktzahl, gelb für durchschnittliche Trefferquoten und rot für extrem schlechte Ausbeute. Der Gewinner in einem Multiplayer-Spiel auf Leben und Tod ist



Der Spieler kann auch Gebäude betreten. Sie sollten auf diese Möglichkeit zurückgreifen, wenn Sie zusätzliche Waffen benötigen, die Selbstzerstörung eines Gebäudes aktivieren, feindliche Codes stehlen oder Zugbrücken aktivieren wollen.



Wenn Sie sich während einer Mission über ihren Standort informieren möchten, drücken Sie die Taste B. Die Einsatzkarte mit dem Kreuz für Ihren aktuellen Standort erscheint.



der Spieler, der die meisten seiner Gegner eliminiert. Wenn sich im Multiplayer-Modus mehrere Spieler zu einem Team zusammenfinden, gewinnt das Team, das die meisten anderen Spieler eliminiert hat.

Speichern und Laden

Sie können den Stand der Einzelspielerkampagne speichern,

nachdem Sie eine Mission beendet haben. Klicken Sie hierzu auf dem Hauptbildschirm des Menüs auf **Speichern**. Die Liste der Spielstände erscheint. Klicken Sie auf eine leere Zeile, und geben Sie einen Namen für das Spiel ein. Drücken Sie dann die Eingabetaste. Sie können bereits gespeicherte Spiele überschreiben, indem Sie auf die entsprechende Zeile klicken und einen neuen Namen eingeben. Es stehen 20 Zeilen zum Speichern zur Verfügung. Wenn alle Zeilen belegt sind, klicken Sie auf ein Spiel, das Sie zu einem früheren Zeitpunkt gespeichert haben. Klicken Sie auf **Sichern**, wenn Sie bereit sind, das Spiel zu speichern, oder auf **Abbrechen**, wenn Sie den Bildschirm verlassen wollen, ohne zu speichern.

Wenn Sie ein Spiel laden möchten, wechseln Sie zum Hauptmenü und klicken dann auf **Laden**. Klicken Sie in der Liste auf den Namen des Spiels, das Sie laden möchten und danach auf **Laden**.



Daten

In der Sektion

Daten erhalten Sie eine Übersicht über die Fahrzeuge, Gebäude und Waffen, die den unterschiedlichen Spezies in der Welt von G-NOME zur Verfügung stehen. Auf dem linken Menü-Balken erscheinen folgende Optionen: Fahrzeuge, Gebäude, Personal und Waffen. Im rechten Balken können Sie die Spezies auswählen, über die Sie informiert werden möchten. Klicken Sie auf die gewünschte Spezies und die gewünschten Informationen.

Tastaturbelegung

(Hier angegeben ist das voreingestellte Schema 1)

Waffen

[W] - **[A]** Waffen abfeuern

Bewegungen

[P] im Ziffernblock Geschwindigkeit erhöhen

[M] im Ziffernblock Geschwindigkeit verringern

[N] im Ziffernblock Geschwindigkeit auf Null setzen

[Z] + **[P]** Geschwindigkeit auf maximal setzen

[Z] + **[M]** Geschwindigkeit auf maximal rückwärts setzen

[L] Linksdrehung

[R] Rechtsdrehung

[Q] Waffen nach unten schwenken

[W] Waffen nach oben schwenken

[A] Torso nach links drehen

[S] Torso nach rechts drehen

[LEERTASTE] Torso zentrieren

[Z] + **[LEERTASTE]** HAWC auf

Torsoblickrichtung ausrichten

[A] Autopilot ein / aus

Zusätzliche Bewegungen als Infanterist

[H] Hinlegen

[K] Hinknien

[A] Aufstehen

Spezielle Befehle im Cockpit

[S] Abspringen

[Z] + **[P]** Passagiere rauswerfen

[Z] + **[M]** dann **[S]** Selbstzerstörungs-

Countdown aktivieren

[Z] + **[E]** dann **[S]** Selbstzerstörung stoppen

[Z] + **[H]** HUD verbergen / anzeigen

Kamerabefehle

[V] Bewegliche Außenansicht

[Z] Zoom in bei beweglicher Kamera

[Z] Zoom out bei beweglicher Kamera

[Z] Bewegliche Kamera nach links drehen

[Z] Bewegliche Kamera nach rechts drehen

[Z] Bewegliche Kamera nach unten

[Z] Bewegliche Kamera oben

[S] Starre Verfolgerkamera

[Z] + **[V]** VISOM-Raketenkamera aus

Zielauswahl

[N] Nächstes Ziel

[Q] + **[N]** Vorheriges Ziel

[Z] + **[N]** Kein Ziel

[Q] Ziel direkt vor Ihrem HAWC anvisieren

[W] Automatische Zielverfolgung an / aus

[E] Nächstgelegenes Ziel

[R] Information über anvisiertes Ziel

[S] Nächster Waypoint

Radar

[Z] Zoom in

[K] Zoom out

Funktionstasten

[F] Briefung und Karte anzeigen (Spiel läuft weiter!)

[H] Tastaturbelegung anzeigen

[P] Pause

[M] Mission zum Hauptmenü beenden

[Z] + **[M]** Spiel sofort zu Windows beenden

Nachrichten und Funkverkehr

[U] **[I]** **[O]** **[A]** IFF-Code ändern

[Z] IFF-Code zurückstellen

[F] Befehl an alle Einheiten

[F] bis **[F]** Befehl nur an Teammitglied 1 bis 3

Funkbefehle

[F] Wechsle zu meinem IFF oder greife mein anvisiertes Zielobjekt an.

[F] Verteidige mich oder mein anvisiertes Zielobjekt.

[F] Rücke bis zu mir oder dem anvisierten Zielobjekt vor.

[F] Komm an Bord oder besetze das Zielobjekt.

[F] Folge mir oder dem Zielobjekt.

[F] Abspringen

[F] Derzeitige Aufgabe abbrechen.

[F] In den „Free-Fire“-Modus wechseln.

[F] Signal senden.

[F] Aktiviere die Selbstzerstörung oder sabotierte das Zielobjekt.

[M] Menü verlassen.

Netzwerkspiel

[F] Nachricht an alle

[F] Nachricht nur an eigenes Team

Einsatzdaten

Dieser Teil der Anleitung enthält Darstellungen und Beschreibungen des Personals, der Fahrzeuge, Gebäude und Waffen, die den vier Spezies zur Verfügung stehen. Die Informationen in dieser Sektion können über Leben und Tod entscheiden. Prägen Sie sich also alles gut ein!

Die Union

Heimatplanet: Erde
Dank Ihrer technischen Fähigkeiten ist es der Union gelungen, in mehreren Systemen des Reymen-Spiralnebs den Grundstein zu einer Vorherrschaft zu legen. Der gefürchtete Geheimdienst, die UIA (Union Intelligence Agency), eine Sondereinsatztruppe der Armee, verfügt mittlerweile über ein ansehnliches Waffenarsenal. Herzstück der Truppe ist der taktische Abwehr HAWC, ein vielseitig verwendbares Fahrzeug mit tödlichen Waffen, das von seinen Piloten den Spitznamen „Rampage“ bekam. Viele Spezies, insbesondere die Scorp, hegen einen tiefen Groll gegen die Union, der darin begründet liegt, daß die Ankunft der Union im Reymen-Spiralnebel vor zwei Jahrzehnten zu heftigen Konflikten führte.



Einheiten



Unionssoldat

Durchschnittsgröße: 2 m
Max. Geschw.: 32 km/h
Grundausrüstung:
1 PRIF44 Handwaffe
1 GASHR Werfer mit 5 Kanistern
Optional: 1 EGGER Handwaffe



Union Wachfahrzeug (Prowler)

Klasse: Truppenabwehr, Zweibeiner
Max. Geschw.: 70 km/h
Schildstärke: 35
Energiereserven: 1600
Höhe: 6,80 m
Gewicht: 19 t
Grundausrüstung:
2 FLECH Kanonen mit je 200 Geschossen
2 FL30 Laser



Union Taktischer HAWC (Rampage)

Klasse: Panzerabwehr, Zweibeiner
Max. Geschw.: 36 km/h
Schildstärke: 60
Energiereserven: 1200
Höhe: 7,5 m
Gewicht: 24,1 t
Grundausrüstung:
2 P2 MEC Kanonen
2 TCReap Waffen mit je 150 Geschossen
1 TCROCK Raketenwerfer mit 10 Raketen
1 SAG5T Raketenwerfer mit 26 Raketen



Union schwerer Sturm-HAWC (Lion)

Klasse: Sturmfahrzeug, Mehrbeiner
Max. Geschw.: 90 km/h
Schildstärke: 90
Energiereserven: 2200
Höhe: 14,7 m
Gewicht: 57 t
Grundausrüstung:
2 P2MEC Kanonen
2 TCReap Bordwaffen mit je 1500 Geschossen
1 TCROCK Flugkörperträger mit 50 Flugkörpern
1 VISOM Flugkörperträger mit 30 Flugkörpern



Union Bewaffnetes Hilfsfahrzeug (Titan)

Klasse: Hilfsfahrzeug
Max. Geschw.: 72 km/h
Schildstärke: 30
Energiereserven: 800
Höhe: 3,10 m
Gewicht: 7 t
Grundausrüstung:
1 TCROCK Raketenwerfer mit je 30 Raketen
2 TCReap Bordwaffen mit je 800 Geschossen



Union Luftlande-Plattform (Rapier)

Klasse: Luftkissenfahrzeug
Max. Geschw.: 100 km/h
Schildstärke: 20
Energiereserven: 1900
Höhe: 2,70 m
Gewicht: 3 t
Grundausrüstung:
1 ARCM Kanone
1 TCReap Bordwaffe mit 220 Geschossen



Frachtraum (Blickwinkel des Passagiers)
Drücken Sie die Rücktaste, um abzuspringen.

HINWEIS

Wiederholte Treffer am Fahrzeugtorso wirken sich negativ auf die Marschgeschwindigkeit aus.

Gebäude



Meson Tower

Bestückt mit zwei Gauschen GAUS20 Ionenkanonen. Auf kurze und mittlere Distanz richten sie extremen Schaden an Panzerung und Schutzschilden an. Sie werden von externen elektrochemischen Kraftwerken mit Energie versorgt.



Raketenentower

Ausgestattet mit zwei Wernern für hochexplosive Tricore Raketen mit je 60 Raketen. Verfügt über eine eigene Energieversorgung.



Geschützturm

Vollautomatische Verteidigungsanlage zur Truppenabwehr, die über ein bis zwei POPPR Riot Suppression-Maschinenwaffen verfügt. Fängt IFF Codes ab und aktiviert so die Freund-/Feinderkennung.



Versenkbare Geschützturm

Vollautomatischer versenkbarer Geschützturm. Fängt IFF

Codes ab und aktiviert so die Freund-/Feinderkennung.



Kontrollgebäude für Geschütztürme

Kontrollgebäude, das versenkbare Geschütztürme mit Energie versorgt und steuert. Steuert ebenfalls die IFF Codes für Geschütztürme. Ohne das Kontrollgebäude sind die Türme wirkungslos.



Hauptquartier

Sitz der regionalen Militärregierung



Elektrochemisches Kraftwerk

Zuständig für die Energieversorgung und Lebenshaltungssysteme aller Gebäude. Einzige Energiequelle für Perimeterumzäunung. Einzige Energiequelle für Mesontower.



Schutzschild-generator

Erzeugt ein statisches Schutzschild für Gebäude.

Abgeschirmte Gebäude können nicht von feindlichen Truppen betreten werden.



Forschungslabor

Spezialisiert auf Klonungs- und andere DNA-Experimente.



Brücke

Übergang über Flüsse und Lavaströme. Zugänglich für Freund und Feind.



Brückenkontrollgebäude

Nur von diesem Gebäude aus können Zugbrücken gehoben und gesenkt werden.



Fahrzeugbeladesystem

Ebenereiger Zugang zu riesigen unterirdischen Beladepätzen.

Waffen



FIL30

Beschreibung: Feldionisationslaser
Typ: Truppenabwehr
Geschwindigkeit: 2000 km/h
Tödliche Wirkung: 10
Ladegeschw.: Langsam
Energieverbrauch: 2
Reichweite: 150 m
Schilddiffusion (%): 99
Wirkung auf Schilde: 4
Wirkung auf Panzerung: 8
Schadenspunkte: 2 in einem Wirkungskreis von 25 m



P2MEC

Beschreibung: Plasma-Pulskanone
Typ: Panzerabwehr
Geschwindigkeit: 2000 km/h
Tödliche Wirkung: 18
Ladegeschw.: Langsam
Energieverbrauch: 2
Reichweite: 300 m
Schilddiffusion (%): 90
Wirkung auf Schilde: 6
Wirkung auf Panzerung: 18
Schadenspunkte: 2 in einem Wirkungskreis von 2,5 m



SAGST

Beschreibung: Lenkwaffe
Typ: Panzerdurchdringend
Geschwindigkeit: 700 km/h
Tödliche Wirkung: 38
Ladegeschw.: Langsam
Energieverbrauch: 0
Reichweite: 800 m
Schilddiffusion (%): 95
Wirkung auf Schilde: 2
Wirkung auf Panzerung: 28
Schadenspunkte: 10 in einem Wirkungskreis von 16,25 m



VISOM

Beschreibung: Funkgesteuerte Lenkwaffe
Typ: Panzerdurchdringend
Geschwindigkeit: 700 km/h
Tödliche Wirkung: 38
Ladegeschw.: Langsam
Energieverbrauch: 0
Reichweite: 1000 m
Schilddiffusion (%): 95
Wirkung auf Schilde: 2
Wirkung auf Panzerung: 28
Schadenspunkte: 10 in einem Wirkungskreis von 18,75 m



FLECH

Beschreibung: Fahrzeuggestützte Flächetenkanone
Typ: Truppenabwehr
Geschwindigkeit: 500 km/h
Tödliche Wirkung: 6
Ladegeschw.: Schnell
Energieverbrauch: 0
Reichweite: 100 m
Schilddiffusion (%): 99
Wirkung auf Schilde: 1
Wirkung auf Panzerung: 3
Schadenspunkte: 12 in einem Wirkungskreis von 7,5 m



TCROCK

Beschreibung: Ballistische Tricore-Rakete
Typ: Panzerabwehr
Geschwindigkeit: 700 km/h
Tödliche Wirkung: 24
Ladegeschw.: Mittel
Energieverbrauch: 0
Reichweite: 450 m
Schilddiffusion (%): 95
Wirkung auf Schilde: 2
Wirkung auf Panzerung: 12
Schadenspunkte: 14 in einem Wirkungskreis von 18,75 m



TCREAP

Beschreibung:	Tricore Tritium Waffe (Reaper)
Typ:	Panzerdurchdringend
Geschwindigkeit:	650 km/h
Tödliche Wirkung:	4
Ladegeschw.:	schnell
Energieverbrauch:	0
Reichweite:	150 m
Schilddiffusion (%):	99
Wirkung auf Schilde:	1
Wirkung auf Panzerung:	4
Schadenspunkte:	6 in einem Wirkungskreis von 7,5 m



ARCM

Beschreibung:	Luftlandepulsstufe, minimaler Ladebedarf
Typ:	Panzerabwehr
Geschwindigkeit:	2000 km/h
Tödliche Wirkung:	14
Ladegeschw.:	Langsam
Energieverbrauch:	0
Reichweite:	300 m
Schilddiffusion (%):	90
Wirkung auf Schilde:	6
Wirkung auf Panzerung:	18
Schadenspunkte:	2 in einem Wirkungskreis von 2,5 m



Scorp Taktischer HAWC (Predator)

Klasse:	Truppenabwehr, Zweibeiner
Max. Geschw.:	54 km/h
Schildstärke:	48
Energiereserven:	1700
Höhe:	8,9 m
Gewicht:	20,7 t
Grundausrüstung:	2 RAID Laser
	2 zWASP Kanonen mit je 500 Geschossen
	1 HSSO-Flugkörperträger mit 15 Flugkörpern



BILL7

Beschreibung:	Billion Cooperation 700 Langstrecken-Schildzerstörer
Typ:	Panzerabwehr
Geschwindigkeit:	2000 km/h
Tödliche Wirkung:	15
Ladegeschw.:	Langsam
Energieverbrauch:	2
Reichweite:	625 m
Schilddiffusion (%):	90
Wirkung auf Schilde:	10
Wirkung auf Panzerung:	15
Schadenspunkte:	2 in einem Wirkungskreis von 12,5 m



HINWEIS

Sie können die Ladegeschwindigkeit Ihrer Waffen erhöhen, indem Sie Ihre Marschgeschwindigkeit verringern.

Die Scorp

Heimatplanet: Entarea

Den Spitznamen Scorp erhielten die Entareaner von der Union, gegen die sie im ersten Vertilichen Krieg kämpften. Die Speerspitze des entereanischen Feldzuges bildeten die riesigen entereanischen HAWC Kreuzer, die die Union an die Skorpione ihres Heimatplaneten erinnerten. Die Scorp sind die unbarmherzigste Spezies im Spiralnebel und neben der Union die aggressivsten Kolonisten. Das Waffenarsenal der Scorp ist relativ umfangreich und auf größere Reichweite besonders wirkungsvoll. Der zweibeinige Abwehr-HAWC ist allerdings auch im Nahkampf sehr effektiv.

Einheiten



Imperialer Scorpier	
Durchschnittsgröße:	2,25 m
Max. Geschw.:	24 km/h
Grundausrüstung:	
	1 PRIF44 Handwaffe
	1 GASHR Werfer mit
	5 Kanistern
Optional:	
	1 EGGER Handwaffe



Scorp Wachfahrzeug (Jinx)	
Klasse:	Truppenabwehr, Zweibeiner
Max. Geschw.:	56 km/h
Schildstärke:	42
Energiereserven:	800
Höhe:	6,3 m
Gewicht:	17,2 t
Grundausrüstung:	2 CETI Laser
	2 zWASP Bordwaffen mit je 200 Geschossen
	1 SREM Flugkörperträger mit 20 Flugkörpern



Scorp bewaffnetes Hilfsfahrzeug (Stinger)

Klasse:	Hilfsfahrzeug
Max. Geschw.:	64 km/h
Schildstärke:	24
Energiereserven:	1200
Höhe:	4,2 m
Gewicht:	8,9 t
Grundausrüstung:	2 zWASP Bordwaffen mit je 800 Geschossen
	1 SREM Flugkörperträger mit 20 Flugkörpern
	1 UNKPA Flugkörperträger mit 10 Flugkörpern



Scorp Luftlande-Plattform (Wasp)

Klasse:	Luftlandeabwehr-Plattform
Max. Geschw.:	90 km/h
Schildstärke:	24
Energiereserven:	1500
Höhe:	3,7 m
Gewicht:	4,1 t
Grundausrüstung:	1 zWASP Bordwaffe mit je 200 Geschossen
	1 TAR12 Kanone



Gebäude



Meson Tower
Bestückt mit einer universellen Gaußschen Ionenkanone GAUS30. Richtet auf kurze und mittlere Distanzen extreme Schäden an Panzerung und Schilden an. Wird von externem elektrochemischen Kraftwerk mit Energie versorgt.



Raketentower
Ausgestattet mit 2 UNKPA Panzerabwehr-Raketenerwerfern (je 50 Raketen).

Verfügt über eigene Energieversorgung.



Geschützturm
Automatisiertes Truppenabwehrgerät. Der Turm enthält bis zu 2 POPPR Entstörschirmkanonen. Freund-/Feinderkennung erfolgt durch Abfragen von IFF-Codes.



Versenkbarer Geschützturm
Vollautomatischer versenkbarer Geschützturm. Fängt IFF-Codes

ab und aktiviert so die Freund-/Feinderkennung.



Kontrollgebäude für Geschütztürme
Kontrollgebäude, das die versenkbaren Geschütztürme

mit Energie versorgt und steuert. Steuert ebenfalls die Abfrage der IFF-Codes für die Geschütztürme.



Hauptquartier
Sitz der regionalen Militärregierung.



Elektrochemisches Kraftwerk
Zuständig für Energieversorgung und Lebenserhaltungssysteme aller Gebäude. Einzige Energiequelle für Perimeterumzäunung und Mesontower.



Schutzschildgenerator
Erzeugt ein statisches Schutzschild für Gebäude. Abgeschränkte

Gebäude können nicht von feindlichen Truppen betreten werden.



Minenkontrollgebäude
Findet sich in der Nähe von Minenfeldern...



Forschungslabor
Streng geheimes Labor für Genforschung. Sitz der Verantwortlichen für die G-NOME-Experimente während der letzten 10 Jahre.



LATLON Sendestation
Bietet verbesserte Kommunikationsmöglichkeiten für eigene, in einem

Wirkungskreis des Sendebereichs befindliche Truppen. Funkstörungen oder gar Verlust der Sendeanlagen resultiert in schwerwiegende Radarstörungen und beeinträchtigt außerdem die Verständigung und die Sichtgeräte eigener Kampffahrzeuge und Gebäude.



Brücke
Übergang über Flüsse und Lavaströme. Allgemein zugänglich.



Brückenkontrollgebäude
Nur von diesem Gebäude aus können Zugbrücken gehoben und gesenkt werden.



Fahrzeugbeladesystem
Ebenendiger Zugang zu riesigen unterirdischen Beladepätzen.

Frachtraum (Blickwinkel des Passagiers) Drücken Sie die Rücktaste, um abzuspringen.



Waffen



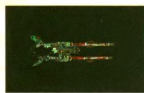
LRIP

Beschreibung:	Langstrecken
Typ:	Ionen-Puls laser
Geschwindigkeit:	2000 km/h
Tödliche Wirkung:	18
Ladegeschw.:	Langsam
Energieverbrauch:	3
Reichweite:	637,94 m
Schilddiffusion (%):	90
Wirkung auf Schilde:	6
Wirkung auf Panzerung:	18
Schadenspunkte:	2 in einem Wirkungskreis von 12,5 m



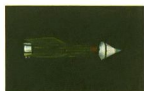
CETI

Beschreibung:	Tau-Ceti Mittelstreckenlaser, Schutzschildzerstörer
Typ:	Truppenabwehr
Geschwindigkeit:	2000 km/h
Tödliche Wirkung:	15
Ladegeschw.:	Langsam
Energieverbrauch:	2
Reichweite:	342,63 m
Schilddiffusion (%):	95
Wirkung auf Schilde:	10
Wirkung auf Panzerung:	15
Schadenspunkte:	2 in einem Wirkungskreis von 31,25 m



RAID

Beschreibung:	Mehrzweck-Mittelstreckenlaser
Typ:	Truppenabwehr, Angriffswaffe
Geschwindigkeit:	2000 km/h
Tödliche Wirkung:	12
Ladegeschw.:	Langsam
Energieverbrauch:	2
Reichweite:	276,75 m
Schilddiffusion (%):	99
Wirkung auf Schilde:	4
Wirkung auf Panzerung:	25
Schadenspunkte:	8 in einem Wirkungskreis von 25 m



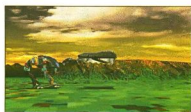
HSSO

Beschreibung:	Hunter Seeker Stand-off Flugkörper
Type:	Panzerabwehr
Geschwindigkeit:	750 km/h
Tödliche Wirkung:	20
Ladegeschw.:	Langsam
Energieverbrauch:	0
Reichweite:	789 m
Schilddiffusion (%):	95
Wirkung auf Schilde:	3
Wirkung auf Panzerung:	10
Schadenspunkte:	10 in einem Wirkungskreis von 31,25 m



SRM

Beschreibung:	Kurzstreckenflugkörper
Type:	Truppenabwehr
Geschwindigkeit:	700 km/h
Tödliche Wirkung:	12
Ladegeschw.:	Mittel
Energieverbrauch:	0
Reichweite:	468,75 m
Schilddiffusion (%):	95
Wirkung auf Schilde:	3
Wirkung auf Panzerung:	6
Schadenspunkte:	12 in einem Wirkungskreis von 31,25 m



UNKPA

Beschreibung:	Langstreckenrakete
Type:	Panzerdurchdringend
Geschwindigkeit:	700 km/h
Tödliche Wirkung:	20
Ladegeschw.:	langsam
Energieverbrauch:	0
Reichweite:	451,5 m
Schilddiffusion (%):	95
Wirkung auf Schilde:	2
Wirkung auf Panzerung:	13
Schadenspunkte:	5 in einem Wirkungskreis von 25 m



zWASP

Beschreibung:	Flächendeckende Entstörungsrakete
Type:	Truppenabwehr
Geschwindigkeit:	500 km/h
Tödliche Wirkung:	7
Ladegeschw.:	Schnell
Energieverbrauch:	0
Reichweite:	94,25 m
Schilddiffusion (%):	99
Wirkung auf Schilde:	1
Wirkung auf Panzerung:	7
Schadenspunkte:	7 in einem Wirkungskreis von 13,75 m



TAR12

Beschreibung:	Luftlandkanone, minimaler Ladebedarf
Type:	Panzerabwehr
Geschwindigkeit:	2000 km/h
Tödliche Wirkung:	14
Ladegeschw.:	Langsam
Energieverbrauch:	0
Reichweite:	500,5 m
Schilddiffusion (%):	90
Wirkung auf Schilde:	6
Wirkung auf Panzerung:	18
Schadenspunkte:	1 in einem Wirkungskreis von 12,5 m

Die Darken

Heimatplanet: Sstahh

Sie Sstahhi, oder Darken, sind eine kleinwüchsige, kräftige Spezies, die normalerweise nicht zu Aggressionen neigt. Eine lange Zeitspanne, in der sich die Darken zu „offensiver Neutralität“ bekannten, endete damit, daß aggressive Völker wie die Union oder Scorp die Darkenischen Landesgrenzen belagerten. Das darkenische Waffenarsenal ist kleiner als das der anderen Spezies. Normalerweise treten sie nur mit zwei unterschiedlichen zweibeinigen Kampffahrzeugen

zur Schlacht an, z.B. mit einem APC und einem primitiven Luftlandeabwehr-Fahrzeug, dafür sind ihre Fahrzeuge mit schweren Waffen bestückt und im Gefecht auf engem Raum extrem effektiv. Nicht von ungefähr stammt die Redensart, die auf einen bis an die Zähne bewaffneten Krieger angewandt wird: „Er ist so harmlos wie ein Sstahhli“.

Einheiten



Darkenische Infanterie

Durchschnittl. Größe: 1,5 m
Max. Geschw.: 18 km/h
Grundausrüstung: 1 PRIF44 Handwaffe
1 GASHR Werfer mit 5 Kanistern
Optional: 1 EGGER Handwaffe



Darken Wachfahrzeug (Talon)

Klasse: Truppenabwehr, Zweibeiner
Max. Geschw.: 75 km/h
Schildstärke: 60
Energiereserven: 1000
Höhe: 6,3 m
Gewicht: 18 t
Grundausrüstung: 2 CHUM Flugkörperträger mit je 50 Flugkörpern
2 RUPP Laser



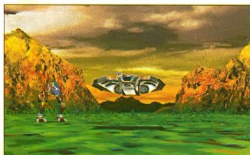
Darken Taktischer HAWK (Stalker)

Klasse: Truppenabwehr, Zweibeiner
Max. Geschw.: 67,5 km/h
Schildstärke: 50
Energiereserven: 1500
Höhe: 7,9 m
Gewicht: 23 t
Grundausrüstung: 2 HOMP11 Laser
2 DASY Bordwaffen mit je 200 Geschossen



Darken Bewaffnetes Hilfsfahrzeug (Boulder)

Klasse: Bewaffnetes Hilfsfahrzeug
Max. Geschw.: 68 km/h
Schildstärke: 35
Energiereserven: 1300
Höhe: 3,8 m
Gewicht: 6,2 t
Grundausrüstung: 1 CHUM Flugkörperträger mit 30 Flugkörpern
1 DASY Bordwaffe mit 400 Geschossen





Darken Luftlande-Plattform (Vulture)

Klasse: Luftkissenfahrzeug, Luftlande-Abwehrplattform
Max. Geschw.: 95 km/h
Schildstärke: 25
Energiereserven: 1600
Höhe: 2,98 m
Gewicht: 3,4 t
Grundausüstung:
1 WART Pulsaffe
1 DASY Bordwaffe mit 200 Geschossen

Frachtraum (Blickwinkel des Passagiers)
Drücken Sie die Rücktaste, um abzuspringen.

Gebäude



Meson Tower

Bestückt mit einer universellen GAUS30 Ionenkanone (verbessertes Modell).

Richtet auf kurze und mittlere Distanz extreme Schäden an Panzerung und Schilden an. Wird von externen elektrochemischen Kraftwerk mit Energie versorgt.



Raketentower

Bestückt mit bis zu 100 hochexplosiven ballistischen CHUM Raketen.

Verfügt über eine eigene Energieversorgung.



Geschützturm

Vollautomatische Verteidigungsanlage zur Truppenabwehr. Sie enthält bis zu 2 POPPR Entstörungs-Maschinenkanonen.

Freund-/Feinderkennung erfolgt durch Abfragen von IFF Codes.



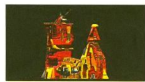
Vsenkbarer Geschützturm

Vollautomatischer versenkbarer Geschützturm. Fängt IFF Codes ab und aktiviert so die Freund-/Feinderkennung.



Kontrollgebäude für Geschütztürme

Das Kontrollgebäude, das die versenkbaren Geschütztürme mit Energie versorgt und steuert. Von hier aus werden auch die IFF-Codes für die Freund-/Feinderkennung der Geschütztürme abgefragt.



Hauptquartier

Sitz der regionalen Militärregierung.



Elektrochemisches Kraftwerk

Zuständig für die Energieversorgung und Lebenserhaltungssysteme aller Gebäude.

Einzige Energiequelle für Perimeterumzäunungen und Mesontowers.



Schutzschild-generator

Erzeugt ein statisches Schutzschild für Gebäude.

Abgeschirmte Gebäude können nicht von feindlichen Truppen betreten werden.



Fahrzeughalle

Hier werden HAWC-Fahrzeuge instandgesetzt, montiert und gelagert.



LATLON Sendestation

Bietet verbesserte Kommunikationsmöglichkeiten für eigene, im Wirkungskreis des Senders befindliche Truppen.

Funkstörungen oder Verlust der Sendeanlagen führen zu schwerwiegender Radarstörung und beeinträchtigen außerdem die Verständigung und die Sichtgeräte ihrer eigenen Kampffahrzeuge und Gebäude.



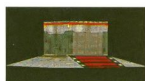
Brücke

Übergang über Flüsse und Lavaströme. Allgemein zugänglich.



Brückenkontrollgebäude

Enthält den einzigen Mechanismus zum Aktivieren von Zugbrücken.



Fahrzeugbeladesystem

Ebenirdiger Zugang zu riesigen unterirdischen Beladepätzen.

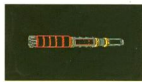


Silo

Lebensmittellager

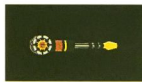


Waffen



HOMP11

Beschreibung:	Hochleistungs-Multipuls-Langstreckenlaser
Typ:	Panzerabwehr
Geschwindigkeit:	2000 km/h
Tödliche Wirkung:	14
Ladegeschw.:	Langsam
Energieverbrauch:	3
Reichweite:	625 m
Schilddiffusion (%):	95
Wirkung auf Schilde:	10
Wirkung auf Panzerung:	14
Schadenspunkte:	1 in einem Wirkungskreis von 12,5 m



RUPP

Beschreibung:	Verbesserte Kurz- bis Mittelstrecken-Laserwaffe
Typ:	Panzerabwehr
Geschwindigkeit:	2000 km/h
Tödliche Wirkung:	18
Ladegeschw.:	Langsam
Energieverbrauch:	2
Reichweite:	325 m
Schilddiffusion (%):	90
Wirkung auf Schilde:	6
Wirkung auf Panzerung:	18
Schadenspunkte:	2 in einem Wirkungskreis von 25 m



PUG

Beschreibung:	Langstrecken Lenkgeschoss
Typ:	Panzerdurchdringend
Geschwindigkeit:	700 km/h
Tödliche Wirkung:	48
Ladegeschw.:	Langsam
Energieverbrauch:	0
Reichweite:	625 m
Schilddiffusion (%):	95
Wirkung auf Schilde:	2
Wirkung auf Panzerung:	38
Schadenspunkte:	10 in einem Wirkungskreis von 37,5 m



AIM9

Beschreibung:	Mittelstrecken-Flugkörper
Typ:	Panzerabwehr
Geschwindigkeit:	750 km/h
Tödliche Wirkung:	30
Ladegeschw.:	Mittel
Energieverbrauch:	0
Reichweite:	625 m
Schilddiffusion (%):	95
Wirkung auf Panzerung:	20
Schadenspunkte:	10 in einem Wirkungskreis von 18,75 m



CHUM

Beschreibung:	Hochexplosive ballistische Rakete
Typ:	Panzerabwehr
Geschwindigkeit:	700 km/h
Tödliche Wirkung:	44
Ladegeschw.:	Mittel
Energieverbrauch:	0
Reichweite:	450 m
Schilddiffusion (%):	99
Wirkung auf Schilde:	2
Wirkung auf Panzerung:	32
Schadenspunkte:	10 in einem Wirkungskreis von 25 m



DASY

Beschreibung:	Flächendeckende Sprengwaffe „DaisyMay“
Typ:	Panzerabwehr
Geschwindigkeit:	650 km/h
Tödliche Wirkung:	9
Ladegeschw.:	Schnell
Energieverbrauch:	0
Reichweite:	150 m
Schilddiffusion (%):	99
Wirkung auf Schilde:	1
Wirkung auf Panzerung:	9 in einem Wirkungskreis von 31,25 m



WART

Beschreibung:	Schwenkbare Großraum-Pulswaffe mit minimalem Ladebedarf
Typ:	Panzerabwehr
Geschwindigkeit:	2000 km/h
Tödliche Wirkung:	12
Ladegeschw.:	Langsam
Energieverbrauch:	0
Reichweite:	400 m
Schilddiffusion (%):	95
Wirkung auf Schilde:	10
Wirkung auf Panzerung:	14
Schadenspunkte:	1 in einem Wirkungskreis von 12,5 m

Die Bendianer

Heimatplanet: Bendia
 Die Bendianer werden oft nur als die „Söldner“ bezeichnet. Der Spitzname leitet sich aus der Betätigung ab, der sie seit vielen Jahrzehnten nachgehen. Dank ihres strategischen Geschicks und wagemutigen Kampfeinsatzes ist es den Bendianern gelungen, sich als eine der vier großen Spezies im Reymen-Spiralnebel zu etablieren. Sie verfügen über das größte Waffenarsenal aller Spezies und kontrollieren sämtliche Schwarzmarktgeschäfte in diesem Teil der Galaxis, wodurch sich auch die eigenwillige Zusammenstellung der Waffensysteme ihrer Fahrzeuge erklärt. Die Ausrüstung eines typischen Söldner-Kreuzers sieht etwa so aus: 2 MEC Laser von einem HAWC der Union, ein paar darkanische DASYS und 2 UNKPA Raketen, die aus einem Überfall auf einen Außenposten der Scorp stammen könnten. Die Bendianer kämpfen in ihrer Söldnermentalität bis zum letzten Blutstropfen. Eine automatische Absprungfunktion existiert in ihren Fahrzeugen nicht.



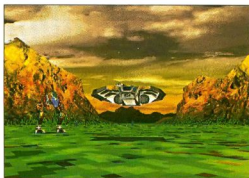
Einheiten



Bendianischer Söldner
 Durchschnittsgröße : 2 m
 Max. Geschw.: 28 km/h
 Grundausrüstung:
 1 PRIF44 Handwaffe
 1 GASHR Werfer mit 5 Kanistern
 Optional: 1 EGGER Handwaffe



Bendianisches Wachfahrzeug (Orge)
 Klasse: Truppenabwehr, Zweibeiner
 Max. Geschw.: 85 km/h
 Schildstärke: 22
 Energiereserven: 1100
 Höhe: 6,9 m
 Gewicht: 17,9 t
 Grundausrüstung:
 2 RAID Laser
 1 CHUM Raketenwerfer mit 25 Raketen
 Automatischer Absprung nicht möglich!



Bendian Taktischer HAWC (Minotaur)
 Klasse: Truppenabwehr, Taktisches Verteidigungsfahrzeug, Zweibeiner
 Max. Geschw.: 72 km/h
 Schildstärke: 50
 Energiereserven: 1700
 Höhe: 9,5 m
 Gewicht: 26 t
 Grundausrüstung:
 1 RAID Laser
 2 DASY Bordwaffen mit je 300 Geschossen
 2 SAGST Flugkörperträger mit je 40 Flugkörpern
 Automatischer Absprung nicht möglich!



Bendian HAWC Cruiser (Widowmaker)
 Klasse: Mehrbeiniger Kreuzer
 Max. Geschw.: 45 km/h
 Schildstärke: 40
 Energiereserven: 1000
 Höhe: 12,4 m
 Gewicht: 22,3 t
 Grundausrüstung:
 2 FLECH Kanonen mit je 150 Geschossen
 1 GAUS20 Bordkanone
 Automatischer Absprung nicht möglich!



Bendian Schwerer Sturm HAWC (Venom)
 Klasse: Schweres Angriffsfahrzeug, Mehrreiner
 Max. Geschw.: 31,5 km/h
 Schildstärke: 70
 Energiereserven: 1800
 Höhe: 7,9 m
 Gewicht: 27,3 t
 Grundausrüstung:
 2 RUPP Laser
 2 zWASP Bordwaffen mit je 500 Geschossen
 1 PUG Flugkörperträger mit 20 Flugkörpern
 1 VISOM Lenkwaffenträger mit 10 Lenkwaffen
 Automatischer Absprung nicht möglich!



Bendian Bewaffnetes Hilfsfahrzeug (Legionnaire)
 Klasse: Hilfsfahrzeug
 Max. Geschw.: 90 km/h
 Schildstärke: 25
 Energiereserven: 1200
 Höhe: 4,1 m
 Gewicht: 12 t
 Grundausrüstung:
 1 CHUM Raketenwerfer mit 40 Raketen
 1 FLECH Bordwaffe mit je 500 Geschossen
 Automatischer Absprung nicht möglich!



Bendian Luftlande-Plattform (Razor)
 Klasse: Luftlandeplattform
 Max. Geschw.: 103,8 km/h
 Schildstärke: 18
 Energiereserven: 1400
 Höhe: 3,7 m
 Gewicht: 4,3 t
 Grundausrüstung:
 1 TAR12 Laser
 1 TCREAP Bordwaffe mit 100 Geschossen
 1 DASY Bordwaffe mit 100 Geschossen
 Automatischer Absprung nicht möglich!

Frachtraum (Blickwinkel des Passagiers)
 Drücken Sie die Rücktaste, um abzuspringen.

Gebäude



Meson Tower
 Bestückt mit zwei GAUS30 Ionenkanonen. Auf kurze und mittlerer Reichweite richten sie

extremen Schaden an Panzerung und Schutzschilden an. Sie werden von externen elektrochemischen Kraftwerken versorgt



und Scorp-UNKPAS bestückt.



die über bis zu 2 POPPR Riot Suppression-Maschinenwaffen verfügt. Fängt IFF Codes ab und aktiviert so die Freund-/Feinderkennung.



Fängt IFF Codes ab und aktiviert so die Freund-/Feinderkennung.



Kontrollgebäude für Geschütztürme
 Kontrollgebäude, das die versenkbaren Geschütztürme mit Energie versorgt und steuert. Steuert ebenfalls die IFF-Code-Abfrage für die Geschütztürme.



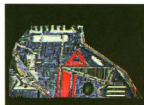
Hauptquartier
 Sitz der regionalen Militärregierung.



Lebenserhaltungssysteme aller Gebäude. Einzige Energiequelle für Perimeterumzäunungen und Mesontowers.



Schutzschild-generator
 Erzeugt ein statisches Schutzschild für Gebäude. Abgeschirmte Gebäude können nicht von feindlichen Truppen betreten werden.



Waffenlager und Raffinerie
 Nachschublager für Munition. Eventuell finden sich hier auch neue Waffen.



Raketentower
 Normalerweise mit einer Kombination aus darkanischen CHUM Raketen

Geschützturm
 Vollautomatische Verteidigungsanlage zur Truppenabwehr,



LATLON Sendestation
 Bietet verbesserte Kommunikationsmöglichkeiten für eigene, im Sendebereich befindliche Truppen.

Funktstörungen oder Verlust der Sendestation haben schwerwiegende Radarstörungen zur Folge und beeinträchtigen außerdem die Verständigung und die Sichtgeräte eigener Kampffahrzeuge und Gebäude.



Die Zitadelle
 Hier befindet sich neben einem umfangreichen Arsenal aus gestohlenen Waffen aus Scorp- und Unionsbeständen auch ein Forschungslabor. Die Zitadelle liegt am Gipfel von Mesa Garanon.



Brücke
 Allgemein zugänglicher Übergang über Flüsse und Lavaströme.



Brückenkontrollgebäude
 Enthält den Mechanismus, mit dem Zugbrücken betätigt werden können.



Fahrzeugbeladesystem
 Ebenerdiger Zugang zu riesigem unterirdischem Beladesystem.



Aufzug
 Einziger Zugang zum Gipfel von Tafelbergen (Mesas).



Waffen



GAUS30

Beschreibung:	Gaußsche Ionenkanone
Typ:	Panzerabwehr
Geschwindigkeit:	1000 km/h
Tödliche Wirkung:	160
Ladegeschw.:	Langsam
Energieverbrauch:	5
Reichweite:	800 m
Schilddiffusion (%):	50
Wirkung auf Schilde:	18
Wirkung auf Panzerung:	17
Schadenspunkte:	1 in einem Wirkungskreis von 25 m



GAUS20

Beschreibung:	Fahrzeuggestützte Gaußsche Ionenkanone
Typ:	Panzerabwehr
Geschwindigkeit:	1000 km/h
Tödliche Wirkung:	65
Ladegeschw.:	Langsam
Energieverbrauch:	6
Reichweite:	300 m
Schilddiffusion (%):	50
Wirkung auf Schilde:	13
Wirkung auf Panzerung:	13
Schadenspunkte:	1 in einem Wirkungskreis von 25 m



EGGER

Beschreibung:	Verbesserte Gammastrahlenwaffe
Typ:	Truppenabwehr
Geschwindigkeit:	1000 km/h
Tödliche Wirkung:	2
Ladegeschw.:	Extrem langsam
Energieverbrauch:	0
Reichweite:	150 m
Schilddiffusion (%):	100
Wirkung auf Schilde:	0
Wirkung auf Panzerung:	2
Schadenspunkte:	40 in einem Wirkungskreis von 25 m



PRIF44

Beschreibung:	Phaseninduktion-Pulsstufe, Handwaffe
Typ:	Panzerabwehr
Geschwindigkeit:	1000 km/h
Tödliche Wirkung:	8
Ladegeschw.:	Schnell
Energieverbrauch:	0
Reichweite:	150 m
Schilddiffusion (%):	99
Wirkung auf Schilde:	2
Wirkung auf Panzerung:	7
Schadenspunkte:	1 in einem Wirkungskreis von 2,5 m



GASHR

Beschreibung:	Gasangriffs-Schockwaffe
Typ:	Panzerabwehr
Geschwindigkeit:	500 km/h
Tödliche Wirkung:	2
Ladegeschw.:	Schnell
Energieverbrauch:	0
Reichweite:	100 m
Schilddiffusion (%):	99
Wirkung auf Schilde:	2
Wirkung auf Panzerung:	2
Schadenspunkte:	1 in einem Wirkungskreis von 25 m



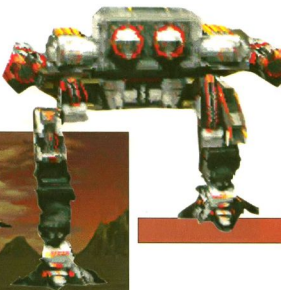
ECMP

Beschreibung:	Elektromagnetisch gesteuerte Pulsstufe
Typ:	Panzerabwehr
Geschwindigkeit:	1000 km/h
Tödliche Wirkung:	10
Ladegeschw.:	langsam
Energieverbrauch:	5
Reichweite:	200 m
Schilddiffusion (%):	95
Wirkung auf Schilde:	4
Wirkung auf Panzerung:	2
Schadenspunkte:	0 in einem Wirkungskreis von 1,25 m



POPPR

Beschreibung:	Großkalibrige Maschinenwaffe
Typ:	Truppenabwehr
Geschwindigkeit:	600 km/h
Tödliche Wirkung:	10
Ladegeschw.:	Mittel
Energieverbrauch:	0
Reichweite:	100 m
Schilddiffusion (%):	90
Wirkung auf Schilde:	1
Wirkung auf Panzerung:	1
Schadenspunkte:	40 in einem Wirkungskreis von 37,5 m



Jetzt helfen wir uns selbst



Wieder mal eine Mission fehlgeschlagen? Vielleicht helfen Ihnen die nachfolgenden Tips, die Sache im nächsten Anlauf zu schaffen.

HINWEIS

Die Missionen ändern sich mit dem Schwierigkeitsgrad. So kann z.B. ein auf der Stufe „Leicht“ anfangs unbesetzter HAWC auf „Schwer“ von vornherein mit einem Gegner besetzt sein. Außer für absolute Vollprofi empfehle ich, in G-NOME den Schwierigkeitsgrad „Leicht“ zu wählen.

Mission 1-1

Bereitigen Sie alle Söldner, am besten, indem Sie einen nach dem anderen um den Berg herum locken. Alle auf einmal wird schwierig.

Mission 1-2

Drehen Sie sich nach rechts, rennen Sie sofort zu dem leeren Daken HAWC und besetzen Sie ihn. Sie können die Soldaten erstmal ignorieren. Wenn Sie die Soldaten aus dem HAWC heraus erledigt haben, begeben Sie sich zu Waypoint 1 und betreten das Kontrollgebäude der Zugbrücke. Lassen Sie die Brücke herab, und überqueren Sie sie mit dem HAWC. Auf der anderen Seite wartet schon eine Grenzpatrouille der Daken auf Sie. Entfernen Sie sich jetzt schnell vom Geschützturm, und leisten Sie dann der Aufforderung Folge, Ihren HAWC zu verlassen.

Mission 1-3

Laufen Sie direkt in Richtung Wartungshalle, und besteigen Sie einen der leeren Unions HAWCs. Ein Daken-Hilfsfahrzeug und der Geschützturm werden Sie angreifen, doch das sollte kein Problem darstellen. Nachdem Sie beide erledigt haben, verlassen Sie Ihre Maschine und begeben sich in das Wartungsgebäude, wo Sie den benötigten IFF-Code finden. Geben Sie den Code in Ihren HAWC ein, und suchen Sie den Konvoi. Der Commander wird Sie nach Ihrer Identität fragen. Übermitteln Sie den Code (F1, F9), und schließen Sie sich dem Konvoi an. Sobald Sie in der Nähe des HQ sind, warten Sie einen Moment, bis die anderen HAWCs sich etwas (aber nicht zu weit!) entfernt haben und betreten schnellstmöglich das HQ.

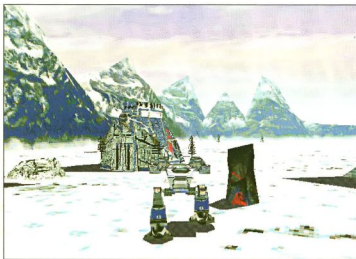
Mission 1-4

Schleichen Sie sich am ersten Camp vorbei und halten sich außer Reichweite der Meson-Türme. Begeben Sie sich zum Schildgenerator, und zerstören Sie den Bewacher, ohne in die Nähe der Raketen Türme zu gelangen.

Zerstören Sie danach die einzelnen Türme, indem Sie mit voll aufgeladenen Schilden schnellstmöglich zu ihnen laufen. Ein Turm kann Sie nicht treffen, wenn Sie direkt vor ihm stehen. Achten Sie auf Ihre Deckung, sonst zerlegt Sie einer der anderen Türme. Zerstören Sie mit dieser Taktik alle Türme und danach den Schildgenerator. Begeben Sie sich danach wieder zum ersten Camp und nehmen sich zunächst aus der Entfernung das Kraftwerk vor, wodurch die lästigen Türme deaktiviert werden. Zerstören Sie die verbliebenen Verteidiger. Jetzt müssen Sie nur noch die LATLON-Station in die Luft jagen.

Mission 1-5

Bewegen Sie sich am Fluß entlang, und bleiben Sie dabei außer Reichweite der Raketen Türme am anderen Ufer. Greifen Sie die Grenzpatrouillen nicht direkt an, sondern wenden Sie sich nach rechts, und zerstören Sie den Schildgenerator in der versteckten Sackgasse. Betreten Sie jetzt das Brückenkontrollgebäude, und aktivieren Sie die Brücke. Verlassen Sie die Sackgasse, um das Kraftwerk und eventuell die Meson-Türme zu zerstören. Stellen Sie Ihren IFF-Code auf 0024, und überqueren Sie die Brücke.



Mission 2-1

Schnappen Sie sich einen der beiden leeren HAWCs, und begeben Sie sich zu Waypoint 1. Wes wird Ihnen automatisch folgen. Sie werden in einen Hinterhalt geraten. Am besten nehmen Sie sich einen Angreifer nach dem anderen vor, achten Sie aber auch darauf, daß Wes den Angriff überlebt. Gehen Sie weiter zu Waypoint 2. Wes wird die Waffenfabrik betreten. Geben Sie ihm bei der Aktion Feuerschutz und schalten Sie alle Angreifer aus, die aus dem linken Gebäude kommen. Keiner von ihnen darf einen Raketenurm erreichen. Wes wird nach Verlassen des Gebäudes wieder in den HAWC steigen. Begeben Sie sich einfach zum Treffpunkt.

Mission 2-2

Bewegen Sie sich zusammen mit Wes mit Höchstgeschwindigkeit am Fluß entlang zu Waypoint 1. Sollte Wes einen Kampf anzetteln, so helfen Sie ihm. Bei den Brücken geben Sie ihm den Befehl, einen der angreifenden HAWCs zu zerstören. Sie betreten derweil den Turm. Schalten Sie die Raketen Türme auf der anderen Seite des Flusses aus. Feuern Sie den Meson-Strahl erst ab, wenn die Energie maximal ist. Auf diese Weise brauchen Sie nur ein bis zwei Schüsse pro Ziel. Zerstören Sie auch die übrigen feindlichen HAWCs. Ziehen Sie so schnell wie möglich die geschlossene Zugbrücke hoch (vielleicht sogar vor Ihrem Besuch im Meson-Tower), damit nicht noch mehr feindliche Maschinen sie überqueren. Sie können die Brücke aber auch mit dem Turm zerstören. Lassen Sie jetzt die andere Brücke herab, und überqueren Sie sie zusammen mit Wes. Begeben Sie sich zur LATLON-Station und schalten Sie alle Gegner aus. Sie können jetzt entweder den Schildgenerator zerstören und dann die Selbstzerstörung der LATLON aktivieren, oder die Sendestation gleich in die Luft zu jagen.

Mission 2-3

Begeben Sie sich schnell mit Wes in Richtung Waypoint 1. Zerstören Sie alle von hinten angreifenden HAWCs, benutzen Sie aber keine Raketen! Gehen Sie den Canyon entlang um eine enge Ecke, bis Sie einen Turm und ein Kraftwerk sehen. Visieren Sie den Turm an, und bewegen Sie sich langsam auf ihn zu, bis das Bereitschaftslicht Ihrer SAG-5T aufleuchtet. Sie sollten sich jetzt noch außer Reichweite (> 500m) des Turmes befinden, so daß Sie

ihn leicht erledigen können. Sie werden ca. 20 Raketen benötigen. Begeben Sie sich nun in Richtung Kraftwerk und schalten es aus. Danach können Sie weiter den Canyon entlang gehen, bis das zweite Kraftwerk in einer Sackgasse nach links auftaucht. Das Kraftwerk, das Sie ausschalten müssen, wird von 4 schweren HAWCs bewacht, gegen die Sie keine Chance haben. Rennen Sie also mit Höchstgeschwindigkeit um das Gebäude und benutzen Sie alle Waffen und Raketen, die Sie noch haben. Wes lassen Sie dabei zurück oder befehlen ihm, auch auf das Kraftwerk zu feuern. Wenn das Kraftwerk zerstört ist, machen Sie, daß Sie wegkommen, und befehlen Sie Wes, Ihnen zu folgen. Rennen Sie zum Rendezvous mit

Dr. Thane. Wenn Sie auf dem Weg angegriffen werden, rennen Sie an den Angreifern vorbei. Dr. Thane wartet am Ende des Canyons.

Mission 2-4

Begeben Sie sich mit Wes zu Waypoint 1, und zerstören Sie die angreifenden Maschinen inklusive des Spiders am anderen Ufer. Thane wird Sie bitten, einen Merc HAWC für sie auszusuchen. Befehlen Sie Wes zuerst, seine Mission abzubrechen, er wird dann warten. Begeben Sie sich langsam Richtung Waypoint 2. Sie werden Thane rechts von sich bemerken. Stellen Sie sich so auf, daß Thane sich zwischen Ihnen und dem feindlichen HAWC, der in einiger Entfernung auftaucht, befindet. Visieren Sie den HAWC außerhalb des Stützpunktes an (NICHT den Taktischen HAWC an Ihrer linken Flanke), und beschießen Sie ihn mit den SAG-5T. Er greift Sie an, nur um plötzlich auf Thane loszugehen. Wenn er nahe genug an Thane herankommt, wird Sie ihn selbständig angreifen. Sie können ihn den Angriff aber auch sicherheitshalber befehlen. Nachdem Sie den feindlichen Piloten erledigt hat, wird Sie den HAWC bestegen und Ihnen die Codes übermitteln.

Mission 2-5

Bewegen Sie sich zusammen mit Wes Richtung Süden, bis Sie einen leeren Soldner HAWC finden. Da er besser als Ihr eigener ist, sollten Sie ihn übernehmen. Gehen Sie in die Nähe der versenkten Geschütztürme, und befahlen Sie Wes, zu stoppen, bevor er in Reichweite kommt. Rennen Sie an den Türmen vorbei zum Kontrollgebäude und betreten Sie es. Wechseln Sie den IFF-Code. Die Türme werden jetzt die gegnerischen HAWCs beschießen. Bestegen Sie wieder Ihren eigenen HAWC und kehren Sie zu Wes zurück. Weisen Sie ihm das nächste gegnerische Ziel zu, während Sie sich ebenfalls eines suchen. Wenn Sie alle Gegner zerstört haben, gehen Sie mit Wes um die Ecke und zerstören die verbleibenden Gegner. Thane wird sich zum Aufzug begeben, sobald alle Gegner zerstört sind. Sie müssen unbedingt den

Meson-Turm in einiger Entfernung beschäftigen, bis Thane im Aufzug ist. Jetzt rennen Sie mit Wes ebenfalls zum Aufzug, springen aus Ihrem HAWC und betreten den Aufzug.

Mission 2-6

Sie müssen nun sechs Wellen angreifender Luftlandeplattformen überstehen, während Thane in der Zitadelle ist. Es stehen einige leere Türme und HAWCs herum, die Sie und Wes benutzen können, allerdings laufen auch einige Söldner herum, die das gleiche vorhaben. Wenn die Mission beginnt, befahlen Sie Wes, den übernächsten Turm zu besetzen. Laufen Sie derweil zum nächstgelegenen Turm, und besetzen Sie ihn. Sie können die Luftlandeplattformen mit einem einzigen vollgeladenen Meson-Strahl erledigen, wenn Sie deren Turm anvisieren. Dummerweise sind sie ziemlich schnell. Wahrscheinlich werden Sie die ersten vier oder fünf Angreifer erledigen können, bevor Ihr Turm zerstört wird. Verlassen Sie den Turm, übernehmen Sie schnell eine Plattform mit Ihrem GASHR und zerstören Sie damit die anderen.



Mission 3-1

Befehlen Sie Wes und Thane zu warten, und gehen Sie Richtung Waypoint eins. Ein Scorp wird in einen Panzer springen und Sie angreifen. Suchen Sie Deckung hinter dem ersten Felsen, und schießen Sie den Soldaten mit dem GASHR aus dem Panzer. Erledigen Sie mit Hilfe Ihrer Kame-raden alle Infanteristen. Besetzen Sie erst dann den Panzer, und sammeln Sie Wes und Thane ein. Wes wird Ihren IFF-Code auf den der Scops einstellen. Sollten Sie ab jetzt aussteigen müssen, ist Ihre Tarnung aufgefliegen, und Sie können die Mission nicht erfolgreich beenden. Begeben Sie sich zu Waypoint 2. Schließen Sie sich am Waypoint 2 bzw. von dort Richtung 3 dem Scorp Konvoi an, bis dieser von Unions-Truppen angegriffen wird. Unterstützen Sie die Scops bei der Verteidigung, aber schießen Sie nicht irrtümlich auf einen Scorp-HAWC. Die Scops sind Ihnen gegenüber schon mißtrauisch genug, ein einziger Fehlschuß läßt die Mission scheitern. Mindestens ein Scorp HAWC muß überleben, damit Sie mit ihm zusammen die Scorp Grenze überqueren können. Schließen Sie sich den überlebenden Scops an und durchqueren deren Basis zu Waypoint 3.

Mission 3-2

Sheridan und Wes kämpfen an Ihrer linken Flanke. Sie haben alle Hände voll zu tun, also erwarten Sie keine Hilfe von ihnen. Thane und Sie begeben sich direkt durch das Tal Richtung Waypoint 1 und weiter zu Waypoint 2. Zerstören Sie die Luftlandeplattform. Thane begibt sich zum Schildgenerator. Wenn Sie die Plattform erledigt haben, helfen Sie Thane, den Generator auszuschalten. Wenn das erledigt ist, laufen Sie mit Thane in den Canyon links von Ihnen. Hier können Sie die Scorp-HAWCs empfangen und sind dabei vor den Raketen- und Meson-Türmen geschützt. Danach können Sie die Comm-Station zerstören. Laufen Sie jetzt zu Waypoint 2 und weichen dem Turmfeuer aus.

Mission 3-3

Bewegen Sie sich langsam auf Waypoint 1 zu, bis Sie eine Minenfeldwarnung hören. Bleiben Sie sofort stehen! Befehlen Sie Ihren Flügelmännern, die Mission abzubrechen, während Sie einen Scorp-Panzer steuern. Schießen Sie mit Ihren VISOM-Raketen auf den Panzer am Waypoint 1. Wenn dieser Sie

angreift, bewegen Sie sich vom Minenfeld weg. Verlassen Sie Ihren HAWC, und töten Sie den gegnerischen Piloten mit dem EGGER. Zerstören Sie Ihren eigenen HAWC mit der Selbstzerstörung und übernehmen Sie den Scorp-HAWC. Befehlen Sie Ihren Partnern, Ihnen zu folgen und durchqueren Sie das Minenfeld unter Umgehung der markierten Bereiche. Befehlen Sie Ihren Partnern, den besetzten Turm anzugreifen, während Sie sich um die Soldaten kümmern. Sie können auch den unbesetzten Raketenurm übernehmen, während Ihre Partner noch den anderen

beschäftigen. Sie müssen nur schnell genug handeln. Die drei Scorp-HAWCs müssen unter allen Umständen intakt bleiben, also besetzen Sie schnellstmöglich alle herumlaufenden Soldaten. Sollte es einer von Ihnen dennoch zu einem der HAWCs schaffen, benutzen Sie Ihr GASHR oder EGGER, um ihn wieder herauszuschießen. Wenn Sie alle Gegner erledigt haben, müssen Sie und Ihre Flügelmänner nur noch die Scorp-HAWCs übernehmen, um die Mission erfolgreich zu beenden.

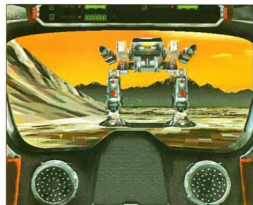
Mission 3-4

Zerstören Sie zuerst das Kraftwerk auf der anderen Flußseite, um die Meson-Türme loszuwerden. Laufen Sie dann zum Brückenkontrollgebäude, und schießen Sie den Gegner mit dem GASHR heraus. Nachdem Sie ihn beseitigt haben, betreten Sie das Gebäude und lassen die Brücke hinkun-ter. Überqueren Sie die Brücke, und greifen Sie den Raketen Turm an, während Sie Thane den gegnerischen HAWC überlassen. An Waypoint 2 treffen Sie mit Sheridan und Wes zusammen. Begeben Sie sich zu der Scorp-Basis, die sich tief in dem Canyon befindet. Schalten Sie dort den Aufzug und danach den Raketenurm und den Schildgenerator aus. Jagen Sie den Soldaten mit Ihrem GASHR aus dem HQ heraus, und befahlen Sie Sheridan, es zu besetzen.





Mission 3-5
Kämpfen Sie sich mit Ihrem Team den Weg durch den Canyon zur Scorp-Basis frei. Wes und Thane kämpfen selbständig, allerdings sollten Sie ihnen befehlen, Sie zu beschützen. Lassen Sie Sheridan das Labor zerstören. Sie werden daraufhin eine Anweisung von Wes empfangen. Befolgen Sie diese genauestens, um die Mission erfolgreich zu beenden.



Mission 4-1
Kämpfen Sie sich zusammen mit Thane den Weg zum Scorp-HQ frei. Zuerst müssen Sie das Kraftwerk zerstören. Nehmen Sie es zwischen sich und die Türme, letztere werden es selbst beschießen. Feuern Sie mit allem, was Sie haben. Danach haben Sie die Wahl zwischen dem Raketenurm (nachdem Sie die Besatzung getötet haben), einem Scorp-Panzer oder Ihrem eigenen HAWC. Wie auch immer, vernichten Sie die angreifenden HAWCs. Laufen Sie danach zur Basis

und in die Sackgasse beim HQ. Dort sind Sie vor den Törmen geschützt. Sie werden von den Scops umzingelt. Thane wird den Funkspruch des gegnerischen Commanders übersetzen. Befolgen Sie seine Anweisungen.

Mission 4-2
Sie und Ihr Team müssen bei der Verteidigung der Scorp-Basis aushelfen. Laufen Sie sofort zu einem der Türme und beharken Sie die anrückenden HAWCs. Sollten diese es dennoch schaffen, das Kraftwerk in die Luft zu jagen, müssen Sie auf die harte Tour ran. Benutzen Sie Ihr GASHR, um die Gegner aus ihren HAWCs zu jagen. Laufen Sie dann zur Brückenkontrolle und ziehen Sie die Brücke hoch. Übernehmen Sie danach den Raketenurm. Die Mission wird erfolgreich beendet, wenn Sie 15 Minuten durchhalten oder 15 Gegner töten.

Mission 4-3
Zerstören Sie das Minenkontrollgebäude. Versorgen Sie sich an Waypoint 1 mit Munition, und laden Sie in dem Gebäude an Waypoint 2 Ihre Schilde auf. Achten Sie darauf, daß Ihre Leute immer dicht bei Ihnen bleiben.

Mission 4-4
Begeben Sie sich zu Waypoint 1. Unglücklicherweise treffen Sie auf ein Minenfeld und vier schwere Unions-HAWCs. Betreten Sie das Kontrollgebäude, schalten Sie die Selbstzerstörung ein. Dadurch wird das gesamte Minenfeld und mit etwas Glück auch die HAWCs in die Luft gejagt. Jetzt müssen Sie nur noch die Brücke herunterlassen.

Mission 4-5
Für diese Mission haben Sie nur 20 Minuten, also beeilen Sie sich. Betreten Sie die Canyons in der Reihenfolge ihres Auftauchens. Zerstören Sie im ersten das Kraftwerk, um die Türme und die Energiebarrieren zu beseitigen. Falls nötig, finden Sie in einer Sackgasse einige unbesetzte Unions-HAWCs. Im zweiten Canyon an Waypoint 1 zerstören Sie das Hauptquartier. Wilkins wird sich daraufhin bei Ihnen melden. Tauschen Sie Ihren HAWC mit seinem. Zerstören Sie jetzt das Labor an Waypoint 2 mit Ihren Lasern.

Mission 4-6
Es hat keinen Zweck Sheridan auf direktem Weg zu verfolgen. Drehen Sie statt dessen um, und nehmen Sie den schmalen Weg. Laufen Sie mit Höchstgeschwindigkeit, um Sheridan den Weg abzuschneiden. Zerstören Sie seinen HAWC und töten Sie ihn, bevor er die Brücke erreicht. Nur dann ist die Mission und das Spiel erfolgreich beendet.

Einmal Schlachtplatte!

Der Savegame-Editor
Dieses kleine Windows-Tool erlaubt Ihnen, gespeicherte Spielstände von G-NOME zu ändern. Kopieren Sie die beiden Dateien aus dem Verzeichnis \TRAINER in das Spielverzeichnis von G-NOME auf Ihrer Festplatte, und klicken Sie auf MEG-NOME.EXE doppelt, um den Editor zu starten. Öffnen Sie einen Spielstand, und entscheiden Sie, welche Mission die nächste sein soll, wenn Sie ihn aufrufen.

Cheat-Codes
Drücken Sie im Hauptmenü von G-NOME gleichzeitig die Tasten STRG und F1, um ein Fenster aufzurufen, in dem Sie den gewünschten Cheat eingeben können. Das nächste Spiel, das Sie nun starten – neu oder geladen – enthält die entsprechende Änderung bzw. reagiert auf die angegebene Tastenkombination.

Code:	Funktion:	Aufruf im Spiel:
<i>Dschinohm</i>	Beliebige Missionen unter <i>Mission</i> wählbar	-
<i>Drachenblut</i>	Unverwundbarkeit	STRG-I
<i>Kuck mal wer da bricht</i>	Erfabtes Zielobjekt zerstören	STRG-F
<i>A scho da</i>	Teleport zum ausgewählten Zielobjekt	STRG-B
<i>Junioruete</i>	Volle Munition	STRG-Z
<i>Blindflug</i>	Cockpitanzeigen AN/AUS-Option	STRG-H
<i>Hauwechdieckacke</i>	Ionkanone	STRG-X
<i>Sowosamma</i>	Vergrößerter Radarbereich	STRG-P
<i>Einmal Schlachtplatte bitte</i>	Alle Cheat-Tastenkombinationen sind im Spiel aktiv.	alle
<i>Und Tschuess</i>	Das Final-Video wird gezeigt (CD muß eingelegt sein).	-
<i>Gott der Gerechte</i>	Verwandelt in Mission 1-5 angeblich den Berg direkt hinter Ihrer Startposition in einen Mt. Rushmore mit den Felsenköpfen der Programmierer. Wir konnten das in der Redaktion allerdings nicht nachvollziehen.	-
<i>ein Programmierer</i>	In Mission 2-6 können Sie in der Zitadelle die Portraits des Programmiererteams anschauen. TAB schaltet die Bilder weiter. Funktioniert nur, wenn Thane die Zitadelle schon wieder verlassen hat.	-
<i>Driller</i>	Starten Sie nach dieser Eingabe mal die Trainingsmissionen...	-
<i>Die nackte Wahrheit</i>	Ihr sexy Bordcomputer offenbart sich endgültig als Blondine.	-

HINWEIS

Die Cheats sind „case sensitive“, das heißt, sie funktionieren nur, wenn Sie bei der Eingabe die richtige Groß-/Kleinschreibung beachten.

Auf Leben und Tod

Sie haben die Einzelspielerkampagne tatsächlich geschafft? Dann sollten Sie gut genug vorbereitet sein, um im Netzwerk gegen menschliche Gegner anzutreten. Aber seien Sie auf der Hut: Horst-Dieter und Tante Elvira werden sich – wider Erwarten – als schlauer und gefährlicher erweisen als Ihr PC...

Voraussetzung für ein Mehrspielerspiel in GNOME ist eine funktionierende Netzwerkverbindung von zwei bis acht PCs. Sie sollten außerdem wissen, welches Protokoll das Netzwerk benutzt. Unter Windows 95 liegen Sie mit IPX meistens richtig. Nähere technische Hinweise finden Sie auf den Seiten 67 bzw. in Ihrem Windows-Handbuch, wenn es um die Installation eines Netzwerks geht.



Netzwerkspiele können sehr unterschiedliche Regeln haben.

Start eines Netzwerkspiels

- Klicken Sie im Hauptmenü auf *Netzwerk*
- Klicken Sie im linken Menübalken auf Protokolle, und wählen Sie das Ihrem Netzwerk entsprechende.
- Klicken Sie nun auf *Host*, um ein neues Netzwerkspiel zu beginnen. Die Liste der Spieloptionen erscheint.
- Geben Sie einen Namen für das Spiel ein, und drücken Sie die Eingabetaste.
- Geben Sie Ihren Codenamen in dem neuen Spiel ein, und drücken Sie wiederum die Eingabetaste.
- Stellen Sie rechts die Spieloptionen und oben Ihre Spezies- und Teamzugehörigkeit sowie Ihren Fahrzeugtyp ein.
- Stellen Sie die rechte Spalte auf *Go*, und warten Sie, bis die anderen Spieler in der Liste auftauchen.
- Sobald alle erwünschten Spieler in der Liste stehen, klicken Sie auf *Launch*.

Teilnahme an einem Netzwerkspiel

- Klicken Sie im Hauptmenü auf *Netzwerk*
- Klicken Sie im linken Menübalken auf Protokoll und wählen Sie das Ihrem Netzwerk entsprechende.
- Klicken Sie nun auf *Join*, eine Liste der verfügbaren Spiele erscheint.
- Klicken Sie auf den Namen des Spiels, an dem Sie teilnehmen möchten.
- Geben Sie Ihren Codenamen im Spiel ein, und drücken Sie die Eingabetaste.
- Stellen Sie Ihre Spezies- und Teamzugehörigkeit sowie Ihren Fahrzeugtyp ein.
- Stellen Sie die rechte Spalte auf *Go*, und warten Sie, bis der Host das Spiel startet.

Spieloptionen im Netzwerk

Die Regeln eines Netzwerkspiels werden vom Host eingestellt.

Modus

Hier stehen *Auf Leben und Tod* (= Trefferzählung) und *Cooperative* (= gemeinsamer Auftrag) zur Wahl. Die gewählte Einstellung wird, aus welcher Liste von Szenarios Sie links auswählen können.

Szenarios

Sobald Sie oben links ein Szenario anklicken, erscheint unten links der Auftrag für dieses Spiel.

Team Play

Wenn Sie als Modus *Auf Leben und Tod* eingestellt haben, können Sie entweder allein gegen alle oder in Teams agieren.

Gegen den Computer

Ist diese Option markiert, werden alle Fahrzeuge in einem Szenario, die nicht von menschlichen Gegnern besetzt sind, vom Computer gesteuert. Mit dieser Einstellung können Sie eine Mehrspielerkarte auch als zusätzliche Einzelspielermission betrachten.

Frage Limit

Sie bestimmen hier, wie oft eine Spielfigur sterben darf, bevor der Spieler endgültig ausscheidet. Bedenken Sie, das ein zerlegter HAWC noch kein endgültiger Abschied ist!

Automatische HAWC-Instandsetzung

Ist diese Option aktiviert, erscheint für jedes zerstörte Fahrzeug ein neues gleichen Typs auf dem Spielfeld.

...und los!

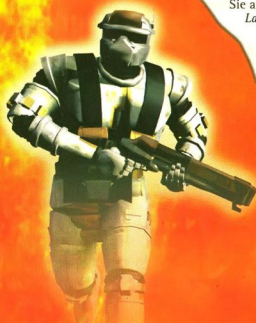
Klicken Sie im Optionsbildschirm auf *Fertig*, wenn Sie als Host alle Einstellungen gemacht haben. In der Spielerliste warten Sie nun auf die anderen Spieler. Sie können als Host auch Teilnehmer ablehnen, indem Sie deren Namen in der Liste markieren und auf *Ablehnen* klicken. Wenn Sie das Spiel starten möchten, warten Sie, bis alle Spieler ihren Status auf *Go* geändert haben, und klicken Sie auf *Launch*.



Schauen Sie in der Tastaturbelegung auf Seite 17 nach, wie Sie in Netzwerkspielen Nachrichten an wen verschicken. Weitere Hinweise zu Netzwerkspielen enthält die Datei README.TXT im Spielverzeichnis.

Serielle Verbindung

Wer kein „echtes“ Netzwerk aufbauen kann oder will, hat die Möglichkeit, zwei Computer per Modem oder seriellem Nullmodemkabel zu verbinden. Der Spielstart entspricht dabei dem für Netzwerkspiele beschriebenen Verfahren, mit zwei Ausnahmen: Erstens müssen zunächst die Anschlussparameter, also Schnittstelle, Übertragungsrate usw., angegeben werden, und zweitens ist die Zahl der Spieler auf zwei begrenzt.



Ihr CD-Cover zum Ausschneiden



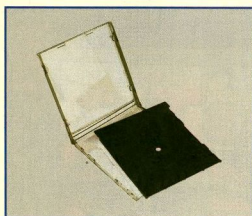
Vorderseite

Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.

Und so geht's:

- ◆ Schneiden Sie die Vorder- und Rückseite entlang der Ränder aus;
- ◆ Knicken Sie die Rückseite an den gestrichelten Linien;
- ◆ Öffnen Sie die CD-Box, indem Sie die Einlage vorsichtig heraushebeln;
- ◆ Vorder und Rückseite einlegen – fertig!



Rückseite

Sie können die passenden Boxen gleich mitbestellen Bestellschein auf Seite 65

COMPACT

17

BESTSELLER
GAMES
GOLD EDITION



G-NOME

BESTSELLER GAMES GOLD 17 • G-NOME

G-NOME

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie im zugehörigen Heft auf den Seiten 6–7

Systemanforderungen:

- Pentium 90 mit 16 MB RAM
- 30-90 MB FP-Platz
- SVGA-Grafikkarte mit 256 Farben
- MS-Maus oder kompatibel
- 4x CD-ROM
- Windows 95
- Windows-95-kompatible Soundkarte
- Empfohlen: P 100, Joystick

Der Programmstarter

- 1 Sie gelangen in den Starter, indem Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch Eingabe von „d:“, falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird;

2 an der Eingabeaufforderung BGINSTAL eingeben.

CD-Inhalt

Vollversionen: G-NOME

Shareware: Packprogramme

Freeware: MS-Mausstreifen, Adobe Acrobat, Savegame-Editor für G-NOME

Demo: Thunderbyte Antiviren-Software

BESTSELLER
GAMES
GOLD EDITION
17

BESTSELLER GAMES GOLD 17 • G-NOME

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games Gold 17“ und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm



als Lizenzinhaber und damit rechtmäßiger Anwender in vollem Umfang und zeitlich unbegrenzt zu nutzen.



ist ein kommerzielles Lizenzprodukt. Es unterliegt damit – im Gegensatz zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

Als lizenzierter Anwender verpflichten Sie sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

- 1 Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, und der **TREND GmbH** ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an **TREND** zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
- 2 Umfang der Benutzung:** Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installationen auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
- 3 Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit dem Registrierungsschein sowie einem frankierten (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an die umseitige Adresse. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
- 4 Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender von **G-NOME** werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheines ein.
Abgesandt am:

. . **19**

Unterschrift



REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **G-NOME** mit dem Kauf der Zeitschrift „**Bestseller Games Gold 17**“ erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zu Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungscheines werde ich registrierter Anwender.**

Bitte ausfüllen

Computer:	☐ 486	☐ Pentium	☐ Pentium II od. höher
Speicher:	☐ 8 MB	☐ 16 MB	☐ 32 MB (oder mehr)
Betriebssystem:	☐ DOS	☐ Win 3.1	☐ Win 95 ☐ andere
Peripherie:	☐ Soundkarte	☐ Modem	☐ Joystick/Gamepad

Ich wünsche künftig unverbindlich über Updates und Produktneuheiten informiert zu werden: ☐ ja ☐ nein

Vor- und Zuname

Geburtsdatum

Straße

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

Bitte senden Sie diesen Registrierungschein an die umseitige Adresse:

PEARL

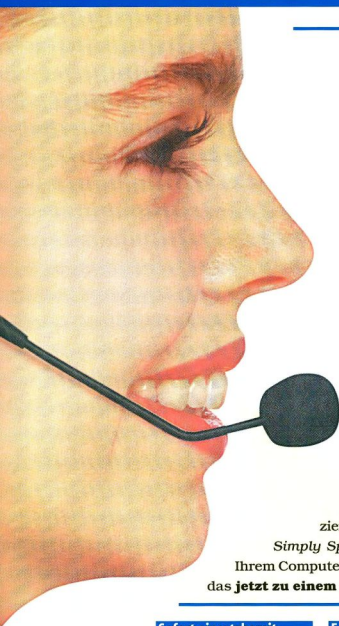
(Passend für Fensterbriefumschlag)

Ihre Adreßdaten werden entsprechend den Datenschutzbestimmungen in unserer Anwender-Datenbank gespeichert

BESTSELLER
GAMES
17
GOLD-EDITION

Das unglaubliche Angebot

- jetzt gleich bestellen!



VoiceType Simply Speaking ^{3.0}_{OEM}

Sie sprechen – und die Software tippt!

Das revolutionäre **Spracherkennungssystem** für Ihren PC, mit dem Sie Ihre Texte ganz bequem **diktieren**! Sprechen Sie einfach aus, was Sie schreiben möchten – und in Sekundenschnelle erscheinen Ihre Worte als Text direkt auf dem Monitor. Statt mühsam zu tippen, lehnen Sie sich künftig entspannt zurück und **verfassen Ihre Briefe, Referate, Berichte, Notizen, E-Mails oder privaten Schreibarbeiten ganz einfach per Sprache**. Ihre Hände und Augen ermüden nicht mehr so schnell und bleiben frei für andere Aufgaben: So erreichen Sie neue Stufen der Effizienz und Produktivität. Mit **VoiceType Simply Speaking** können Sie die Arbeit an Ihrem Computer neu und mit Spaß gestalten – und **das jetzt zu einem unfaßbar günstigen Preis!**

Sofort einsetzbar

Wenige Probesätze genügen, um **Simply Speaking** einzurichten.

Hervorragende Erkennungsrate

Simply Speaking verarbeitet ca. 70 – 100 **diktierter Wörter pro Minute**, und das mit einer **Erkennungsrate von bis zu 97 Prozent!**

Anpassung an Ihre Arbeitsweise

Simply Speaking ist zusätzlich **lernfähig**: Je länger Sie **Simply Speaking** einsetzen, desto genauer arbeitet das Produkt.

Pressestimmen zu **Simply Speaking**:

Computer Bild 6/98: Preis-/Leistung „gut“ (Testurteil basiert auf einem derzeit empfohlenen Herstellerpreis von DM 99,-)

PC Praxis 8/97: „Voice Type Simply Speaking ist eine passende Lösung zu einem niedrigen Preis von 249 Mark.“

DM 6/97: „... Schnäppchen für alle Anwender, denen es auf schnelle und gut Diktierqualitäten ankommt.“

Journal Mittelstand 7/97: „Das Programm ist... nützlich und seinen Preis von DM 250,- (Straßenpreis) wert.“

PC Praxis 4/98: Wertung „gut“

Erweiterbarer Wortschatz

Im Lieferumfang von **VoiceType Simply Speaking** ist ein umfassendes Vokabular mit über 30.000 deutschen Wörtern enthalten, bis auf 64.000 Wörter erweiterbar.

Korrekte Rechtschreibung

Jedes Wort, das **Simply Speaking** anhand seines Wortschatzes richtig erkannt hat, wird auch automatisch **gleich** beim ersten Mal richtig geschrieben.

Benutzerfreundlichkeit

Simply Speaking verschafft Ihnen **Bewegungsfreiheit**. Ihre Hände und Augen sind nicht mehr mit der Tastatur und dem Bildschirm beschäftigt.

Kompatibel zu Ihrer Software

Simply Speaking besitzt einen integrierten Editor, mit dem Sie Ihre Texte sofort korrigieren, formatieren, drucken und exportieren können.

Detaillierte Anleitung

Durch das illustrierte Anleitungsheft können auch **PC-Einsteiger** dieses Programm schnell installieren und problemlos nutzen.

VoiceType Simply Speaking ^{3.0}_{OEM}

Das berühmte **Spracherkennungssystem** – über das unter anderem das **Journal Mittelstand 7/97** urteilt: „Das Programm ist... nützlich und seinen Preis von DM 250,- (Straßenpreis) wert“ – erhalten Sie als **uneingeschränkte deutsche OEM-Vollversion** auf CD-ROM im Bundle mit einer bebilderten Anleitungs-Zeitschrift aus dem **TREND-**Verlag, bei **PEARL** unter **Bestell-Nr. TSA-001** zum sensationellen **Werbepreis** von nur

1980 DM
üs 159 / sFr 19,80

Version wie oben beschrieben, jedoch mit einer **PEARL-Sprechgarnitur** (Kopfhörer-Mikrofon-Kombination).

Bestell-Nr.
SA-666

nur sagenhafte

2880 DM
üs 231 / sFr 28,80



KlickTel TARIF 98

Die Tarifauskunft fürs Telefon-Festnetz mit Kostenanalyse.

Bestell-Nr.

099 DM
üs 8 / sFr 0,90

PEARL Handels GmbH
Tel: 061-333 11 40
Fax: 061-333 12 22
PEARL Österreich
Tel: 06 60-52 14
Fax: 0 22 74-7 37 15

Der VERKÄUFERSCHUTZ ist nicht zu Fall zu bringen. Preis garantiert. Zahlungssicher: Bankleitzug DM 4/96 (Bankverbindung angeben), Swiss-Scheck DM 1/96, Nachnahme DM 1/96, Offener Rechnung DM 1/96 oder Geldsystem & Offener Monatsanweisung. Auf Bestellung unter einem Auftragswert von DM 10,- erhalten Sie einen Bestellungsbescheid von DM 1,-.

Tisch-Mikrofon

Elegantes **Tischmikrofon** mit Standfuß – direkt an jede Soundkarte anschließbar! Ideal für **Sprachaufnahmen** – die Hände bleiben frei.

Bestell-Nr. PE-679

1280 DM
üs 103 / sFr 12,80

Schwanenhals-Mikro

Flex. Mikrofon zur Klemmbelegung z.B. am Monitor.

Bestell-Nr.

PE-686

1480 DM
üs 119 / sFr 14,80



PEARL
PEARL-Straße 1 • D-79426 Buggingen
Internet: www.pearl.de • Fax: 0 76 31/360-444

Persönliche Bestellannahme – rund um die Uhr!

0180/555 82

G-NOME

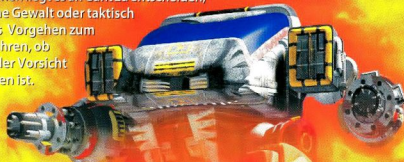


Die Ionenkanonen des tonnenschweren feindlichen HAWC-Kampfboters sind erbarmungslos auf Dich gerichtet. Der gnadenlose Kampf scheint für Dich zu Ende zu sein – für immer. Doch ein einziger Ausweg bleibt Dir noch: Fliehe aus Deinem demolierten Gefährt und entere einen der gigantischen gegnerischen Kampfbotter. Mit Deiner GASHR-Handwaffe und ein bißchen Glück sollte es Dir möglich sein, einen der feindlichen Piloten aus dem Cockpit zu katapultieren. Aber sieh zu, daß Du nicht in Reichweite des Raketensturms gerätst...

Alle vier Parteien in der Welt von G-NOME verfolgen nur ein Ziel: Sie setzen alles daran, die ultimative genetische Waffe in ihren Besitz zu bringen – das G-Nome. Als UJA-Agent Josh Gant nimmt der Spieler an dieser Jagd teil. In über zwanzig kniffligen Missionen fliegt es an Gant zu entscheiden, ob rohe Gewalt oder taktisch kluges Vorgehen zum Ziel führen, ob Eile oder Vorsicht geboten ist.

Das Besondere am Spielgeschehen in G-NOME ist die Tatsache, daß Sie nie an ein Fahrzeug gebunden sind. Steigen Sie aus, gehen Sie zu Fuß, klauen Sie einen Panzer oder einen HAWC – wie's beliebt. G-NOME setzt damit neue Maßstäbe auf dem Gebiet der 3D-Simulation! Ob als Einzelspieler oder im Multiplayer-Modus via Modem, Netzwerk oder Internet:

G-Nome ist pure adrenalinintreibende 3D-Action – und mehr!



7th LEVEL

Systemanforderungen:

Pentium 90, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, 30 MB Festplattenspeicher, SVGA, Windows-95-kompatible Soundkarte, Maus oder Joystick, Windows 95

Bestseller Games Gold

**Inhalt von
Heft und CD**



**Intelligente 3D-Action
mit strategischem Anspruch**

Vollversion auf der Heft-CD

- Original-Vollversion
- Deutsche Sprachausgabe
- Cheats und Tips im Heft
- Gedruckte Anleitung
- Über 20 verschiedene Fahrzeuge
- Über 20 Missionen mit verschiedenen Lösungswegen
- Exzellente SVGA-Grafik
- Wüsten-, Schnee-, Grasland- und Lavafeld-Szenarien
- Kämpfen Sie im Netzwerk gegen bis zu sieben Gegner

So urteilt die Fachpresse:

PC Power (4/97): 84%, „... vom spannenden Intro bis zum packenden Finish eine der besten 3-D MechSims überhaupt.“

PC Player (4/97): „Allen Roboter-Veteranen sei G-Nome wärmstens ans Herz gelegt.“

Power Play (4/97): „... spielt in der Oberliga der Roboterkrieger mit ... fabelhaft designte und abwechslungsreiche Missionen...“