Action/Strategie

BG Gold

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

Virengeprüft

Vollversion auf CD-ROM

BEST SELLER GAMES GOLD EDITION

Ausgabe 19

DM 14,99
SFr 14,90
öS 118,–
Lfr 298,–
HFL 17,–



Mehr Infos zum Inhalt auf der Heftrückseite

TERRA NOVA PC-Vollversion

PC GAMES 91% Spiel des Monats PC-Games-Award

WEITERE TESTESTIMMEN AUF DER RÜCKSEITE

- Gedruckte Anleitung
- Spieltips zum Einstieg
- Inkl. Patch auf Version 1.09
- Szenarien-Editor


Produktion: STYLE OF THE ARTS GMBH · Tel. 0180 - 567 11 88
SHOPPING
IM
INTERNET
www.pearl.de
Über 6.000 Artikel!
Länderspezifische Angebote für
Der Zugang für Endkunden ist uneingeschränkt möglich. Großhandelskunden lassen sich bitte kostenlos registrieren. Sie erhalten dann Ihr Zugangs-Passwort zugestellt.
Gewerbenachweis / Behördensiegel per Fax an: +49-7631-360-444

WO IST EIGENTLICH HOHAGE?

Erinnert sich noch jemand an den Schreitroboter Katharina? Katharina gibt es wirklich, ich hatte sie in der Ausgabe 17 als potentielle Vorläuferin der Kampfroboter vorgestellt, die G-Nome und artverwandten Spielen ihren Namen gaben: Mech-Sims. Auch wenn es auf den ersten Blick nicht so scheinen mag, die Powered Battle Armors (PBA) in Terra Nova gehören einer ganz anderen Gattung futuristischer Waffen an. Während der Pilot eines Mechs in seinem Robot hockt wie in einem Fahrzeug, steckt der Träger eines PBA in seinem Außenskelett wie in einem Taucheranzug oder einer Rüstung. Dementsprechend gehen die Ursprünge dieser körpernahen Wunderwaffe auch wesentlich weiter zurück als bis zu den Panzern, die als Grundlagen der Kampfroboter gelten dürfen: Die hohe Zeit der Rüstung oder des Harnischs war das Mittelalter, in dem die Rittersleut' sich bekanntlich von Kopf bis Fuß mit Eisenpanzern behängten, um dann mit möglichst großen, schweren und spitzen Gegenständen aufeinander einzuprügeln.

Mit der Erfindung der Schußwaffen wurde diese Art der Schutzbekleidung nutzlos, und in der modernen Kriegsführung findet sie nur noch in Überresten ihren Platz, als schußsichere Weste etwa oder als Helm. Das Zusatzgewicht macht eben schwerfällig und unbeweglich, während die Panzerung schon gegen Musketen nicht mehr viel ausrichten konnte, und noch viel weniger gegen heutiges Schießgerät.

So sieht's aus, aber was kümmern einen Programmentwickler die Beschränkungen heutiger Waffentechnik? Schließlich spielen seine Schöpfungen in der Zukunft.

Looking Glass hat sich der Rüstung angenommen und alle prinzipiellen Nachteile in Vorteile verkehrt: Die natürlichen Körperbewegungen des Kriegers werden vom PBA nicht nur nicht behindert, sondern verstärkt. Er rennt damit 60 Kilometer in der Stunde, springt über Hochhäuser oder stapft über Bäume, besiegt Schwarzenegger im Armdrücken, sieht bei Nacht sowie durch Hindernisse und hält für eine gewisse Zeit jeglichem Beschuß stand. Allmachtsphantasien werden wahr! Schade nur, daß die fiesen Gegner zu Weihnachten ebenfalls neues Spielzeug bekommen haben und seither auch im Superman-Anzug herumhüpfen...

Treue Leser werden sich an dieser Stelle vielleicht fragen, wieso ihnen ein ungedienter Drückeberger, nämlich ich, einen vom PBA erzählen will, während sich der Laden doch eigens einen verdienten Haus- und Hof-Militaristen hält, nämlich den Kollegen Hohage, der sich bisher mit schöner Regelmäßigkeit um jedes Bestseller Game gekümmert hat, in dem geplant, befohlen und erobert wurde. Nun, das alles findet in TERRA NOVA auch statt, aber eben nicht nur – im Gegensatz zu reinen Strategiespielen steht hier der Einsatzleiter an der Front, latscht bzw. rennt in einem 3D-Szenario umher und darf mit schönen Waffen auf alles ballern, was ihm vor die Laser kommt. Das weckt den Duke in mir! Come get some!

Und so kommt's, daß Kollege Hohage im Kettenhemd vor seinem Bildschirm hockt und seiner Pflicht nachgeht, während ich mich im PBA und mit der Pulskanone über die Piraten hermache. Nein, der Mann braucht kein Mitleid, immerhin darf er gerade das Spiel unserer nächsten Ausgabe testen, M.A.X., und unter solchen Umständen erfüllt Kollege Hohage seine Pflicht gern. Das können Sie sich vorstellen? Also bitte, machen Sie's wie Hohage, ein spielbares Demo von M.A.X. ist auf der Heft-CD, und was wir sonst in nächster Zeit anzubieten haben, erfahren Sie auf Seite 61.

Peter Strobel



Da sieht man's mal wieder: Die Frauen stehen auf Jungs in Uniform – meint jedenfalls Looking Glass auf der Terra-Nova-Homepage: http://www.lglass.com/p_info/tn_hi/

Auflösungen und Gewinner

In zwei zurückliegenden Ausgaben haben wir unseren Lesern schwierige Aufgaben gestellt und je eine Soundkarte für die erste richtige Antwort ausgelobt. Und so ging's aus:

In der *Bestseller Games 24* wollte ich wissen, wer den Klugschiß „Tempora mutantur" als erster von sich gegeben hat und wie das Zitat vollständig lautet. „Tempora mutantur, nos et mutamur in illis – Die Zeiten ändern sich und wir uns in ihnen", heißt die richtige Antwort, das Zitat stammt von Kaiser Lothar I (795-855), und als erste gemeldet haben das *Ronald Hrkac* und *Tobias Wellershausen*. Fast gleichzeitig, deshalb haben wir den Hauptgewinn kurzerhand verdoppelt und jedem eine Soundkarte geschickt.

In der *BG Gold 18* wollte Kollege Hohage das Ergebnis undurchsichtiger Rechenoperationen wissen, die wahrscheinlich den ganzen Strategen und Ballistiker fordern, oder einen Rechenschieber, oder intime Kenntnisse des Dreamteams. Wie auch immer, *Markus Lilly* hat uns eine Email geschrieben, in der *23* stand, was den Kollegen Hohage veranlaßte, Herrn Lilly ebenfalls eine Soundkarte zu schicken. Herzlichen Glückwunsch an die Gewinner, herzlichen Dank an alle Teilnehmer!

INHALTSVERZEICHNIS

Blitzstart 5

TERRANOVA STRIKE FORCE CENTAURI

Installation

Installation, Programmstart und Problemlösungen 6

Handbuch der Strike Force

Abriß der centaurianischen Geschichte 9
Die Mechanische Kampfrüstung, PBA 10
Ihre persönlichen Quartiere 10
Die Funktion des Terminals 11
Die Basis 11
Die Einsatzvorbereitung 12
Zufallsszenarien – der Random Scenario Builder 14
Das Optionsmenü 15



Bedienung der PBA XR-5

Bewegung 16
Waffen und Rüstung 16
Die Verwendung des Helms – MFDs 18
Der Rest des Helms 53
Im Schadensfall... 55
Kommunikation 55
F1 Movement = Bewegung 57
F2 Tactics = Taktik 57
F3 Engagement = Feuerbefehle 58
F4 ASF 58
F5 Special (für Sprengexperten) 58
F5 Special (andere) 59
F6 Kommunikation beenden 59
Kommunikations-Hotkeys 59
Tastaturbelegung (ohne Kommunikation) 59







Seid wachsam und wehret euch!

Spieltips 60

Spielvorstellungen

KNIGHTS & MERCHANTS
Jetzt wird wieder in die Hände gespuckt 62

Knights and Merchants

Verschiedenes

Editorial 3
Inhalt 4
Impressum 4
Vorschau auf kommende Ausgaben 61
CD-ROM-Cover 64
Bestellschein 65
Lizenzurkunde 66



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

Mitarbeiter: Patrick Meyer (prm)

Redaktionsanschrift:
79426 Buggingen, PEARL-Straße1, Tel. (07631) 360-550

E-Mail: bgred@trendverlag.de

Internet: http://www.trendverlag.de

Layout, Satz und Belichtung:
STYLE OF THE ARTS. Grafische Medien-Produktionsgesellschaft. mbH, Vincenzo Mastroberti, Dieter Trompeter

Titel: Michael H. Sichler

IMPRESSUM

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

Vertrieb:
TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen, Telefon: (07631) 360-500, Fax: (07631) 360-599

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

E-mail: abo@trendverlag.de

Für Service und Reklamation Hotline: (07631) 360-300

Vertriebsleitung:
Reinhard Jansohn

Heftproduktion:
Stephan Striegel, (07631) 360-502, Vernon Warren, (07631) 360-512,

Erscheinungsweise:
bis zu 8 Ausgaben pro Jahr

Druckauflage: 61.000 Exemplare

Druck: Heckel, Nürnberg

Verkaufspreis:
(inkl. 16% MwSt.) DM 14,99

Abo-Preis:
(6 Ausgaben, inkl.Versandkosten) DM 76,90

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

Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger 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 bis 8. Routinierte Anwender und Ungeduldige finden auf dieser Seite alles, was sie zum schnellen Einstieg wissen müssen.

Systemanforderungen und Installation

- MS DOS 5.0 oder Windows 95 im MS-DOS-Modus
- Pentium 60
- 8 MB RAM
- SVGA-Grafikkarte mit VESA
- Microsoft-Maus oder kompatible
- ca. 42 MB Festplattenspeicher
- **empfohlen:** P 90, 16 MB RAM, Soundkarte

TERRA NOVA ist nach Herstellerangaben nicht kompatibel zu Windows 95. Trotzdem kann es oft unter Windows 95 betrieben werden. Wer es versuchen möchte, lese bitte die Seiten 6 bis 8. Die Kurzanleitung hier bezieht sich auf MS DOS oder den DOS-Modus von Win95.

TERRA NOVA muß zunächst auf der Festplatte installiert werden. Wechseln Sie dazu ins Hauptverzeichnis der Heft-CD und geben *INSTALL* ein. Daraufhin startet das Installationsprogramm. Folgen Sie den Anweisungen am Bildschirm.

Zum **Spielstart** wechseln Sie in das Verzeichnis der Festplatte, das Sie während der Installation angegeben haben. Dort geben Sie *TN* ein, um TERRA NOVA zu starten.

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie

1. den Buchstaben des CD-Laufwerks, gefolgt von einem Doppelpunkt, eingeben und RETURN drücken. Bsp.: D: [RETURN];
2. an der Eingabeaufforderung *BGINSTAL* eingeben. Nach kurzer Zeit haben Sie das Auswahlmenü vor sich. Um TERRA NOVA zu installieren oder eines der Zusatzprogramme zu starten, bewegen Sie den Auswahlbalken auf den entsprechenden Menüpunkt und drücken RETURN.

Die Spieledemos

Als Ergänzung zu unserer Vorschau finden Sie auf der Heft-CD Demo-Versionen kommender Bestseller Games. Da diese Programme unterschiedliche Anforderungen an das System stellen, sind hier keine allgemeingültigen Angaben möglich; einige sind direkt spielbar, andere erfordern eine Festplatteninstallation oder müssen unter Windows 95 gestartet werden. Wenn Sie die Demos aus dem Programmstarter aufrufen, erhalten Sie einen kurzen Hinweistext mit allen nötigen Angaben. Beachten Sie bitte, daß wir die Demoprogramme direkt von den Herstellern übernehmen und weder eine Funktionsgarantie noch irgendeine Haftung übernehmen können.

HINWEIS Es handelt sich lediglich um Appetithäppchen, die Ihnen die Auswahl erleichtern und die Vorfreude wecken sollen; die Bestseller Games enthalten natürlich wie gewohnt uneingeschränkte Vollversionen!

Shareware

Einige beliebte **Packprogramme** (ARJ, PKZIP, LHARC, RAR) stehen 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 sein 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.



INSTALLATION, PROGRAMMSTART UND PROBLEMLÖSUNGEN



TERRA NOVA läuft unter MS DOS ab V. 5.0 und im MS-DOS-Modus von Windows 95. Stellen Sie vor der Installation sicher, daß Ihr System die Mindestanforderungen erfüllt (s. Heftrückseite). Der Betrieb direkt unter Windows 95 wird zwar hier beschrieben, ist aber vom Hersteller weder vorgesehen noch garantiert. Lesen Sie bitte auch die entsprechenden Abschnitte unter *Problemlösungen*.



Installation



Wenn die Autostart-Funktion von Windows 95 nicht abgeschaltet wurde, erscheint nach Einlegen der Heft-CD automatisch das Eröffnungsmenü mit den drei Möglichkeiten, die Readme-Datei zu lesen, den Vorgang abzubrechen oder die Installation zu beginnen. Die Readme-Datei kann auch später jederzeit angesehen werden, ein Klick auf INSTALL beendet Windows zum MS-DOS-Modus und beginnt die Installation – sofern CD-ROM-Laufwerk und Maus für den Betrieb unter DOS (im sogenannten Real Mode) vorbereitet sind. Sind sie es nicht, kehrt das Programm zu Windows 95 zurück. Nun haben Sie zwei Möglichkeiten:

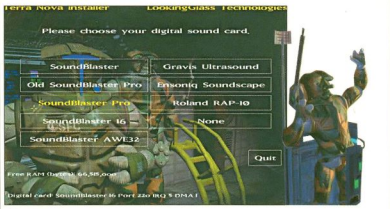
Entweder Sie installieren die nötigen Real-Mode-Treiber für den DOS-Modus, oder sie versuchen, TERRA NOVA entgegen den Herstellerempfehlungen unter Windows 95 zu betreiben – das ist unsere Empfehlung, meist wird es funktionieren, und Sie können jederzeit auf den DOS-Modus zurückgreifen. Unter *Problemlösungen* finden Sie weitere Tips zum MS-DOS-Modus.

Um die Installation unter Windows 95 zu starten, verlassen Sie den Eröffnungsbildschirm und folgen den Anweisungen für die Installation im DOS-Modus:

❶ Wechseln Sie ins Hauptverzeichnis der CD-ROM und geben *INSTALL*, gefolgt von RETURN, ein, bzw. klicken Sie auf *INSTALL.EXE* doppelt.

❷ Ein Textbildschirm gibt den freien Arbeitsspeicher an sowie eine Empfehlung für oder gegen die Installation eines UniVBE-Treibers. Tip: Beantworten Sie die Abfrage mit N für Nein, der UniVBE-Treiber kann auch nachträglich installiert werden, falls Probleme mit der Grafikdarstellung auftreten. Mehr darüber unter *Problemlösungen*.





❸ Wählen Sie Ihre oder eine kompatible Soundkarte aus dem Auswahlmenü. Falls das Installationsprogramm eine Karte gefunden hat, wird dieser Schritt übersprungen und die Karte oben angegeben. Sollte das Programm falsch liegen, wählen Sie *Choose new card*, um zum Auswahlmenü zurückzukehren.



HINWEIS

Falls die Frage mit Y für Yes beantwortet werden soll, müssen Sie Z drücken, im gesamten Spiel gilt die amerikanische Tastaturbelegung.

❹ Nun können Sie mit *Auto Configure* die restliche Konfiguration dem Programm überlassen oder mit *Hand Configure* die Werte Ihrer Hardware selbst angeben. Meist sind es die Port-Adresse, der IRQ und der DMA-Kanal.

❺ In beiden Fällen sollten Sie nach der Konfiguration den Testsound abspielen lassen. Wenn Sie ihn hören konnten, wählen Sie YES, ein NO bringt Sie zurück zur Auswahl, wo Sie alle Werte überprüfen können.



❻ Wenn der Testsound zu hören war, wiederholt sich die Prozedur für die Musikkarte. In den meisten Fällen können Sie die Vorgaben ohne weiteres übernehmen, die Auswahl einer anderen Karte lohnt nur, wenn eine MIDI-Karte oder ein Wavetable-Aufsatz den Klang entscheidend verbessern. Auch hier stellt ein Testklang sicher, daß die Auswahl auch funktioniert.

HINWEIS

TERRA NOVA ist zwar technisch auch ohne Soundkarte lauffähig, aber nur schwer spielbar – Sie hören weder den Sprechfunkverkehr Ihrer Kameraden noch den Ton der Einsatzbesprechungen.

❼ Nach der Soundkonfiguration wird der Programmpfad abgefragt. Bestätigen Sie die Vorgabe, oder geben Sie ein neues Zielverzeichnis ein. Klicken Sie auf OK.

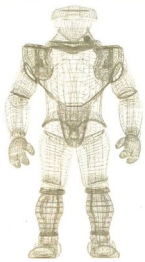


❽ Nun wählen Sie die Installationsmethode. In Klammern wird jeweils angegeben, wieviel freien Speicherplatz die Variante auf der Festplatte benötigt.

HINWEIS Besonders die kleineren Installationsvarianten brauchen neben dem ständig belegten Speicherplatz freien Festplattenspeicher für eine Auslagerungsdatei (Swap file), die mehr als 20 MB belegen kann. Achten Sie darauf, daß soviel freier Platz zur Verfügung steht, wenn Sie das Programm starten.

❾ Das folgende Menü bietet nochmals die Möglichkeit, die Installation abzubrechen (Abandon) oder sämtliche Angaben zu überprüfen und zu ändern (Reconfigure). INSTALL startet den Kopiervorgang, der mit einer Vollzugsmeldung beendet wird.
❿ Das Abschlußmenü läßt sie wiederum die Readme-Datei lesen, die Soundkonfiguration ändern oder eine Boot-Diskette erstellen. DONE beendet die Installationsprozedur. Um die Einstellungen nachträglich zu ändern, geben Sie im Spielverzeichnis auf der Festplatte *SETUP* ein oder klicken Sie auf *SETUP.BAT* doppelt.

HINWEIS Die Erstellung einer Bootdiskette aus diesem Menü ist fehlerhaft. Benutzen Sie stattdessen das Hilfsprogramm BOOTME, das auf der folgenden Seite beschrieben wird.



Tips und Problemlösungen zum Soundsetup

- Bringen Sie alle nötigen Angaben vor der Installation in Erfahrung! Vielen Soundkarten liegen Konfigurations- oder Diagnoseprogramme bei, die Sie dazu benutzen können. Die meisten Soundblaster-kompatiblen Karten legen die Parameter in einer Systemvariablen namens BLASTER ab. Geben Sie am DOS-Prompt *SET* ein und halten Sie Ausschau nach folgender Zeile:
BLASTER=A220 I5 D1 T4
- Die Werte können bei jedem System anders ausfallen, aber auf jeden Fall folgt die Portadresse auf A, der Interrupt auf I und der DMA-Kanal auf D. In diesem Beispiel wäre also *Port 220*, *IRQ 5* und *DMA 1* anzugeben.



Windows 95 verwaltet diese Werte im Gerätemanager der Systemsteuerung. Markieren Sie die Soundkarte, klicken Sie auf *Eigenschaften* und wählen das Register *Ressourcen*.

- Ist Ihre Soundkarte nicht in der Liste aufgeführt, kommen Sie fast immer mit der Einstellung *Soundblaster (Pro)* zum Ziel. Die meisten Karten können diesen Standard emulieren, einige müssen allerdings erst entsprechend initialisiert werden. Informieren Sie sich im Handbuch der Soundkarte.

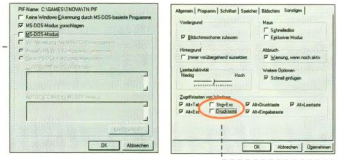
Spielstart

Wechseln Sie in das Spielverzeichnis auf der Festplatte, das während der Installation angelegt wurde, z. B. C:\GAMES\TNOVA. Geben Sie dort *TN* ein, gefolgt von Return. Nach einigen Vorspannsequenzen, die sich mit der Leertaste abbrechen lassen, sehen Sie das Hauptmenü vor sich. Wählen Sie *New Game*, wenn Sie das erste Mal spielen, Sie erhalten dann eine Einführung und Trainingslektionen.

Spielstart unter Windows 95

TERRA NOVA läuft offiziell *nicht* direkt unter Windows 95, sondern nur im DOS-Modus – siehe *Problemlösungen*. Auf vielen reinen Win95-Systemen stehen jedoch im DOS-Modus weder Maus noch CD-ROM-Laufwerk zur Verfügung, und bevor man beides mit viel Aufwand nachinstalliert, lohnt der Versuch, ob das Spiel nicht doch unter Windows 95 läuft.
Achtung, es handelt sich um einen Betriebsmodus, der vom Hersteller nicht vorgesehen und nur mit Tricks zu verwirklichen ist – wir übernehmen keine Funktionsgarantie!
Wenn Sie unter Windows 95 auf den Startbefehl *TN.BAT* doppelklicken, wird normalerweise Windows zum MS-DOS-Modus beendet und dann das Spiel gestartet. Das läßt sich durch einen kleinen Eingriff ändern:

❶ Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf *TN.BAT*.
❷ Wählen Sie aus dem Kontextmenü *Eigenschaften*.
❸ Wählen Sie das Register *Programm* und klicken auf *Erweitert*.



❹ Aktivieren Sie das Kästchen *MS-DOS-Modus vorschlagen*, bestätigen Sie mit OK.
❺ Wählen Sie das Register *Sonstiges* und deaktivieren Sie unter Zugriffstasten [ALT+Druck] und [STRG+ESC]. Bestätigen Sie mit OK.

Nun läßt sich TERRA NOVA wie jedes andere Programm durch Doppelklick auf den Startbefehl *TN.BAT* unter Windows 95 starten. Nochmals: Das heißt nicht, daß es auf allen Systemen unter allen Umständen fehlerlos läuft! Notfalls müssen Sie doch auf den MS-DOS-Modus zurückgreifen.

Tip Neben dem „Erweitert"-Button im Register *Programm* findet sich eine Schaltfläche, mit der sich dem Startbefehl ein *anderes Symbol* zuweisen läßt.

Befehlszeilen-Schalter

Wer bisher nur mit Windows 95 gearbeitet hat, sollte besonders aufmerksam weiterlesen – TERRA NOVA ist ein DOS-Programm und hört daher auch auf DOS-Kommandos, die durch den simplen Doppelklick nicht aufzurufen sind. Glücklicherweise ist das nur in wenigen speziellen Fällen nötig. Ein *Befehlszeilenschalter* ist ein zusätzlicher Parameter, der einem Programmaufruf nachgestellt wird, um den Befehl zu variieren. Bei TERRA NOVA können mehrere dieser Schalter kombiniert werden. Achten Sie darauf, vor jedem Schalter eine Leerstelle einzugeben.

TN +BADPALDAC

Programmaufruf für Rechner mit einer Grafikkarte von Matrox. Besitzer einer Matrox Millenium oder Mystique sollten TERRA NOVA außerdem ohne UNIVBE-Treiber installieren!

TN +HIRES

Die mögliche Bildschirmauflösung hängt vom verfügbaren Speicher ab, deshalb ist auf Systemen mit 8 MB RAM die höhere Auflösung normalerweise deaktiviert. Mit diesem Schalter wird die Option unabhängig vom Speicher aktiviert, trotzdem ist die hohe Auflösung nicht in allen Missionen spielbar.

TN +BADMEDRES

TN +BADLOWRES

TN +BADLINMODES

Grafikoptionen, deren Einsatz unter *Problemlösungen* erklärt wird.

TN +VR

Aktiviert die automatische Erkennung von VR-Sichtgeräten. Das Programm versucht selbständig, ein angeschlossenes Virtual-Reality-Gerät zu erkennen. Lesen Sie bitte den entsprechenden Abschnitt weiter unten, wenn Sie ein solches Gerät einsetzen wollen.

TN +IGLASS

Sucht gezielt nach Virtual IO Iglasses

TN +VFX1

Sucht gezielt nach dem Forte VFX1 Helm

TN +cmaxx

Sucht gezielt nach CyberMaxx 3D-Brillen

TN +VR +NECK

Dieser Zusatzschalter in Kombination mit einem der VR-Geräte macht es möglich, den Kopf unabhängig von der Laufrichtung des PBA zu drehen. So können Sie z. B. vor Feinden weglaufen und gleichzeitig nach hinten auf sie schießen. In diesem Modus dreht die Taste [F] den PBA in die Blickrichtung. Die Funktion steht nur mit einem VR-Gerät zur Verfügung!

Virtual-Reality-Geräte

Wenn Sie VR-Geräte nutzen wollen, müssen Sie TERRA NOVA mit bestimmten Schaltern starten – siehe oben. Erst dann werden 3D-Brillen oder -Helme erkannt und genutzt. TERRA NOVA unterstützt nicht das stereoskopische (räumliche) Sehen der VR-Sichtgeräte, kann sie aber als Steuergerät nutzen, indem es die Bewegungen des Kopfes in Drehungen umsetzt (Headtracking). Normalerweise entspricht dabei die Drehung des Kopfes der des gesamten Rumpfes, mit Hilfe eines weiteren, speziellen Schalters (s. oben) kann aber auch der Kopf unabhängig gedreht werden. Achtung, Ihr Kopf hat eine eingeschränkte Beweglichkeit, wenn Sie den PBA weiter drehen wollen, müssen Sie die Tastatur benutzen!

Der Patch

Das Update auf Version 1.09 behebt einen bekanntes Problem: Wenn der Random Scenario Builder mehr als vier Mal hintereinander gestartet wird, stürzt das Programm ab. Der Patch behebt diesen Fehler.

Installation: Kopieren Sie den kompletten Inhalt des Verzeichnisses \PATCH von der Heft-CD in das Spielverzeichnis auf der Festplatte. Wechseln Sie ins Spielverzeichnis und geben Sie *FIXTN* ein bzw. klicken Sie auf *FIXTN.BAT* doppelt.



HINWEIS

Achtung, wenn Sie den Patch ein zweites Mal ausführen, läßt sich TERRA NOVA nicht mehr starten! Wiederholen Sie in diesem Fall die Installation von vorne.

Problemlösungen

Windows 95

TERRA NOVA wurde für MS DOS programmiert. Es *kann* zwar auch unter Windows 95 funktionieren, jedoch garantieren das weder der Hersteller noch wir. Zum Versuch wollen wir Sie jedoch ausdrücklich ermuntern, die Chancen stehen gut, und Sie riskieren nichts. Wie's geht, haben wir weiter oben unter *Spielstart* ausführlich beschrieben. Wenn Sie den Versuch nicht wagen wollen, oder wenn TERRA NOVA nicht unter Windows 95 zu betreiben ist, müssen Sie im MS-DOS-Modus spielen. Solange Sie nichts an den Einstellungen ändern, wird beim Doppelklick auf *TN.BAT* der DOS-Modus automatisch gestartet, andernfalls beenden Sie Windows 95 und wählen dabei die Option *Computer im MS-DOS-Modus starten*.

HINWEIS

Mit dem MS-DOS-Modus ist *nicht* die „MS-DOS-Eingabeaufforderung" gemeint, die per Doppelklick oder aus dem Startmenü gestartet wird.

Da Windows 95 völlig ohne DOS-Treiber auskommt, fehlen danach unter Umständen Maus- oder CD-ROM-Treiber. Falls Sie keinen Maustreiber besitzen oder dieser Probleme bereitet, können Sie den Microsoft-Treiber auf unserer Heft-CD verwenden (s. unten).
Sollte auch das CD-Laufwerk nur unter Windows 95 funktionieren, ist der Rechner nicht für den Betrieb im MS-DOS-Modus vorbereitet. In diesem Fall muß der DOS-Treiber des CD-ROM-Laufwerks installiert werden. Informieren Sie sich in der Dokumentation von Windows 95 und des Laufwerks über die Vorgehensweise. Vorsicht: Die Standardinstallation eines DOS-Treibers führt meist dazu, daß Windows 95 in einen Kompatibilitätsmodus gezwungen wird, der sämtliche Datenträgerzugriffe merklich bremst. Ziehen Sie im Zweifel einen Fachmann oder Ihren Händler zu Rate!

Speicherkonfiguration

Speicherkonfiguration und -verbrauch werden in den Konfigurationsdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT festgelegt, die im Hauptverzeichnis der ersten Festplatte C: zu finden sind. Ist dem nicht so, arbeiten Sie vermutlich mit Windows 95 und brauchen sich um die Speicherverwaltung nicht weiter zu kümmern. Öffnen und bearbeiten Sie die Konfigurationsdateien nur mit einem ASCII-Editor, etwa EDIT von MS-DOS!
Folgende Konfiguration hat sich bewährt:

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH
BUFFERS=50
FILES=50
```

Diese Zeilen sollten am Anfang Ihrer CONFIG.SYS stehen. Finden Sie dort außerdem eine Zeile, die einen Speichermanager lädt, so schreiben Sie davor ein REM, gefolgt von einem Leerzeichen. Das Betriebssystem wird diese Zeile beim nächsten Start ignorieren. Um den alten Zustand wiederherzustellen, brauchen Sie REM nur wieder zu entfernen.
Der bekannteste Speichermanager ist EMM386.EXE aus dem Lieferumfang von MS DOS und Windows, weitere verbreitete Produkte sind z. B. 386MAX und QUEMM.
Eine typische Zeile könnte so aussehen:

```
REM DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM 1024
```

HINWEIS

In den Konfigurationsdateien wird auch die Cache-Software SMARTDRIVE geladen. Sollten Sie auf eine entsprechende Zeile stoßen, deaktivieren Sie auch diese mit einem REM.

TIP

Erstellen Sie vor jeder Änderung der Startdateien Sicherungskopien, am besten auf eine bootfähige Diskette, um durch erneutes Booten und Rückkopieren der Originale auf die Festplatte den ursprünglichen Zustand wiederherstellen zu können!
Eine sichere Lösung ist die Erstellung einer Bootdiskette, die nur bei Bedarf eine bestimmte Konfiguration lädt.

Bootdiskette mit BOOTME

Im Verzeichnis BOOTDISK auf der Heft-CD finden Sie ein kleines Programm namens BOOTME, das automatisch eine Bootdiskette anfertigt. Halten Sie eine leere HD-Diskette bereit, und starten Sie das Programm, indem Sie *BOOTME* eingeben oder auf BOOTME.EXE doppelklicken.
BOOTME erstellt nicht nur einfach eine startfähige Diskette, sondern ein Menü, aus dem Sie die benötigte Speicherkonfiguration auswählen können – die richtige Wahl für TERRA NOVA ist der vierte Menüpunkt, DOS4GW. Außerdem berücksichtigt es Treiber, die für eine Windows-95-Konfiguration in die DOSSTART.BAT ausgelagert wurden. Eine solche Bootdisk ist fast schon ein Universalwerkzeug für problematische Spiele. Probieren Sie BOOTME unbesorgt aus, Schlimmeres als eine unbrauchbare Diskette kann nicht dabei herauskommen.

Maustreiber

Obwohl TERRA NOVA mit den meisten Maustreibern zusammenarbeitet, garantiert der Hersteller die Funktion nur für den Originaltreiber von Microsoft, den wir mitliefern. Die meisten Mäuse sind zu diesem Standard kompatibel.
Installation: Wechseln Sie auf das CD-Laufwerk und ins Verzeichnis MSMOUSE. Geben Sie dort *MOUSE* ein. Der Treiber bestätigt seinen erfolgreichen Aufruf mit einer Meldung. Der Treiber läßt sich nur installieren, wenn zuvor kein anderer geladen wurde; unter Umständen müssen Sie den entsprechenden Eintrag in einer der Startdateien deaktivieren und den Rechner neu starten.

Grafikprobleme

Einige Grafikprobleme können mit Befehlszeilenschaltern behoben werden, die dem Programmaufruf nachgestellt werden (z.B. startet TN +HIRES das Spiel mit erzwungener hoher Auflösung). Mehr dazu im entsprechenden Abschnitt weiter oben.
Titelbild in seltsamen Farben: Verwenden Sie den Schalter +BADPALDAC
Verzerrtes Bild oder Schrift in der Auflösung 320x400: +BADMEDRES
Maus zieht Spuren oder keine der obigen Optionen zeigt Erfolg: +BALLINMODES

UniVBE

Mit VESA-kompatiblen Grafikkarten sollte TERRA NOVA auf Anhieb zurechtkommen, deshalb lautet unser Tip, den Universal-VESA-Treiber UniVBE zunächst nicht zu installieren. Im Spielverzeichnis auf der Festplatte wird die Datei VIDEO.BAT angelegt, die wie ein Schalter funktioniert: Ist der UniVBE-Treiber vorhanden, wird er durch den Aufruf von VIDEO.BAT entfernt, ist er nicht vorhanden, wird er nachinstalliert. Bei Problemen mit der Bildschirmdarstellung sollten Sie daher durch Eingabe von *VIDEO* und anschließendem Spielstart mit diesem Treiber experimentieren.

HINWEIS

Vielen Grafikkarten liegen eigene VESA-Treiber bei, die aber auf Windows-95-Rechnern oft nicht installiert wurden. Informieren Sie sich im Handbuch der Grafikkarte, wenn die Karte eigene Treiber besitzt, sind diese dem UniVBE-Treiber vorzuziehen.

HINWEIS

UniVBE verträgt sich meist nicht mit Windows – spielen Sie im DOS-Modus. Auf jeden Fall ohne UniVBE spielen sollten Besitzer von Matrox-Grafikkarten, für sie gibt es spezielle Befehlszeilenschalter beim Programmstart – siehe oben.

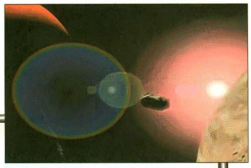
HANDBUCH DER STRIKE FORCE



TERRANOVA

Abriß der centaurianischen Geschichte

Die Menschen des Centauri-Systems sind die direkten Nachkommen der ersten Jupiterkolonisten im Terra-System. Ihre Gründungsväter wurden von den Unterdrückern der Erd-Hegemonie als rebellische Dissidenten bezeichnet und über viele Jahrzehnte hinweg fanden sporadisch Kämpfe zwischen den Kolonisten und den Regierungstruppen statt. Im terranischen Jahr 2129 (BCY 47, nach centaurischem Kalender) wurde ein Patt zwischen den Siedlern und der Erdregierung erreicht. Die Siedler verfügten nicht über die Stärke, um eine Autonomie zu erreichen, und die Erd-Hegemonie konnte keine Truppe aufstellen, die stark genug gewesen wäre, sie von den Jupitermonden zu vertreiben. Im Jahre 2130 trafen beide Seiten eine Vereinbarung darüber, daß die Jupiterkolonisten (mit voller Unterstützung der Hegemonie) die Reise zu den bewohnbaren Planeten des Centauri-Systems antreten sollten, um diese zu kolonisieren. Im Jahre 2132 verließ die Flotte der Kolonisten das Sonnensystem. Im Jahre 2136 setzte der erste Mensch seinen Fuß auf das Grasland von New Hope.



Datum: 03. August 124
An: Nikola ap Io
Von: Commander Arlen MacPherson
Betr.: Diensteinweisung

Willkommen bei Strike Force Centauri, Soldat!

Wie Sie sicherlich wissen, ist die SFC eine neue Spezialeinheit, deren Aufstellung durch das regierende Centauri-Konzil am 28. Juli 124 beschlossen wurde. Das Mandat lautet wie folgt:

„Gruppen bewaffneter Piraten, Schmuggler und Terroristen haben das Centauri-System seit nunmehr fast 100 Jahren heimgesucht. Bis zum jetzigen Zeitpunkt waren die zwölf örtlichen Clan-Streitkräfte der Aufgabe, die Bewohner Centauris zu beschützen, gewachsen. In den letzten Monaten hat sich das geändert – die Clans gerieten in zunehmende Bedrängnis. Strike Force Centauri wurde mit dem Ziel aufgestellt, den Menschen im Centauri-System einen größeren Schutz vor den immer gewalttätigeren und besser organisierten kriminellen Elementen zu bieten."

Also, Nik, so lautet der ursprüngliche Befehl. Ich werde es einmal anders ausdrücken:

Wir sind hier, um diesen räuberischen Abschaum komplett auszurotten. Abschaum, der denkt, er könne die Menschen ausbeuten, die diese Gesellschaft aus dem Nichts erschaffen haben und die mehr als ein Jahrhundert lang gekämpft haben, um frei von Unterdrückung zu leben. Sie schrecken vor nichts zurück, um Ihre Ziele zu erreichen: Terrorismus, Sabotage und Mord. Wir werden sie bekämpfen, und wir werden sie zerstören. Was das betrifft, können Sie mich ruhig zitieren.

Die dreizehn Mitglieder der Strike Force Centauri wurden aus den besten jungen Soldaten der Streitkräfte ausgesucht. Sie, Nikola, waren die erste Wahl des Konzils als Gruppenführer der neuen Streitkräfte. Sie wurden nicht nur wegen Ihrer außergewöhnlichen Fähigkeiten als Soldat im Feld ausgewählt, sondern auch wegen Ihres großen Führungspotentials. Nachdem ich die Dossiers über Sie und die anderen Kandidaten gelesen hatte, insbesondere die Empfehlung Ihres Kommandanten in der Strike Force Io, bin ich vollkommen davon überzeugt, daß Sie der richtige Mann für den Job sind.

Das angehängte Handbuch ist die Standardausgabe für alle Soldaten des SFC. Ich erwarte, daß alle Soldaten damit vertraut sind, insbesondere der Gruppenführer. Es enthält ein wenig Geschichte und erklärt im vollen Umfang die Bedienung der neuen PBAs, die Sie benutzen werden.

Melden Sie sich zum Dienst auf der SFC-Basis/New Hope, Centauri, um 8.00 am 04.08.124.

Willkommen bei Strike Force Centauri.

TERRANOVA

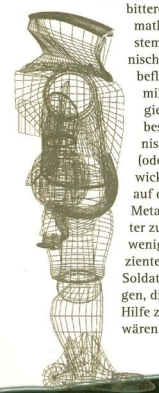
SPIELANLEITUNG

In den 150 Jahren, die inzwischen seit der Ankunft der Kolonisten vergangen sind, blühte die Gesellschaft und Kultur der Kolonisten auf. Sie bauten, expandierten, bebauten das Land und betrieben Bergbau, und der Aufschwung war so groß, wie ihn die ersten Siedler sich nicht hätten träumen lassen. Heute existiert sogar etwas Handel mit dem alten Feind, der Erd-Hegemonie.

Falls Sie daran interessiert sind, mehr über die centaurianische Geschichte zu erfahren, sollten Sie das Terminal (im Abschnitt *Library*) in Ihren persönlichen Quartieren konsultieren.

Die Mechanische Kampfrüstung, PBA

Die wertvollste Ressource, die die Siedler nach Centauri mitnahmen, war ihre technische Sachkenntnis. Durch eine riesige Datenbank mit Informationen und großen Mengen Material (von dem das meiste vom Abriß der Kolonistenschiffe stammte) waren sie in der Lage, in kurzer Zeit eine florierende industrielle Gesellschaft aufzubauen. Durch die bittere Lektion im heimatlichen Sonnensystem war die centaurianische Gesellschaft beflissen genug, ihre militärische Technologie zu verbessern, insbesondere die Mechanische Kampfrüstung (oder PBA). Die Entwicklung der PBA geht auf die hydraulischen Metallanzüge auf Jupiter zurück. Diese waren wenig mehr als eine effizientere Art für einen Soldaten, Waffen zu tragen, die auf Jupiter ohne Hilfe zu schwer gewesen wären.





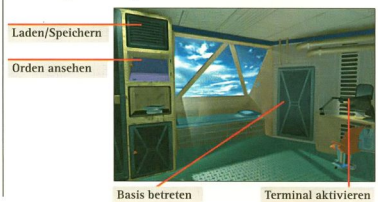
Die PBAs wurden ständig weiterentwickelt.

Heutzutage sind die centaurianischen PBA-Anzüge echte Schlachtanzüge. Das gepanzerte Exoskelett kann nicht nur ein großes Offensivarsenal tragen, sondern bietet außerdem einen hervorragenden Schutz gegenüber ballistischen Waffen und Energiewaffen. Ebenfalls beherbergt es ein komplexes elektronisches Netzwerk aus Sensoren, Zielcomputern und eine Kommunikationsausrüstung. Die Anzüge sind mehr als mannshohe, menschenähnliche Panzer, die dem Träger eine große taktische Bewegungsfreiheit auf dem Schlachtfeld ermöglichen.
Strike Force Centauri wird mit dem erst kürzlich entwickelten Modell XR-5 ausgerüstet, das vielseitiger und stärker als das Modell der Clan-Streitkräfte ist.

Ihre persönlichen Quartiere

Willkommen bei der SFC, und jetzt zur Sache: Ihre ersten beiden Aufträge werden Einweisungsmissionen sein, die entwickelt wurden, um Sie mit der Bedienung und dem Helm-Interface der PBAs vertraut zu machen. Während der Einweisungsmissionen wird Ihr Lehrer Ihnen erklären, wie Sie den Auftrag zu bewältigen haben. Auf dem Bildschirm sehen Sie dann Text, der auf die jeweiligen Tastatur- und Mausbefehle, die Sie zur Erfüllung der Missionsziele benötigen, hinweist. Aber fangen wir ganz von vorne an...

Bewegung in der Basis
Um sich in Ihren Quartieren und dem Rest der Basis zu bewegen, klicken Sie einfach auf die Stelle, die Sie erreichen wollen. Falls Sie nicht wissen, welche Stellen auf dem Bildschirm interessante Features aufrufen, bewegen Sie Ihren Maus-Cursor über verschiedene Objekte. Wenn der Cursor über aktive Objekte fährt, wird im unteren Bereich des Bildschirms ein Text erläutern, wohin ein Klick auf das jeweilige Objekt führt. In Ihren Quartieren haben Sie die folgenden Möglichkeiten:



Laden und Speichern
In der linken, oberen Ecke des Bildschirms befindet sich ein Belüftungsgitter. Klicken Sie darauf, um ein Spiel zu speichern oder zu laden. Die Quartiersansicht verschwindet, und ein Menü erscheint auf dem Bildschirm. In den Zeilen stehen die Namen bereits gespeicherter Spielstände und die Missionsnummer. Eine leere Zeile zeigt einen leeren Speicherplatz an. Sie können Ihren Spielstand nun auf einem leeren Speicherplatz sichern und später das Spiel dort wieder aufnehmen. Klicken Sie dafür auf eine der Zeilen, geben einen neuen Namen ein oder ändern den alten, klicken Sie auf *Save* und zum Abschluß auf *Done*.
Um ein Spiel zu laden, klicken Sie eine der Zeilen im Menü an, klicken auf *Load* und schließlich auf *Done*. Das Spiel wird geladen, und Sie kehren zurück in Ihr Quartier. Falls Sie einen Lade- oder Speichervorgang abbrechen möchten, klicken Sie auf *Exit*, solange dieser Schalter zur Verfügung steht.

Sie können sich die wichtigen Stellen im Quartier oder in der Basis anzeigen lassen, indem Sie die TAB-Taste drücken. Mit der Tastenkombination *ALT-X* können Sie Terra Nova jederzeit auf schnellstem Weg verlassen.

Menü verlassen oder Terra Nova beenden
Haben Sie im Dateimenü das Spiel geladen oder gespeichert, verlassen Sie es mit dem Button *Done*. Wenn Sie Terra Nova beenden wollen, klicken Sie auf den Eintrag *Exit Terra Nova* im Laden-/Speichern-Menü.

Orden
Auf der linken Seite Ihrer persönlichen Quartiere (unter dem Dateimenü) befindet sich eine Schatulle, in der die Orden liegen, die Sie erhalten haben. Klicken Sie darauf, um sich Ihre Orden anzusehen. Der Bildschirm wird nun von der Schatulle eingenommen. Positionieren Sie Ihren Cursor über eine

der Auszeichnungen, um deren Namen und die erhaltene Anzahl im unteren Bereich des Bildschirms anzuzeigen. Wenn Sie fertig sind, fahren Sie mit dem Cursor in den unteren Bildschirmbereich und klicken, sobald das Wort *Exit* erscheint.

Das Terminal

In Ihrem Quartier haben Sie Zugriff auf das Datenterminal und von dort aus auf Ihre Post, Nachrichten und andere Informationen. Klicken Sie auf den Monitor auf Ihrem Schreibtisch, um das Terminal zu benutzen. Der Bildschirm des Terminals erscheint, und Sie sehen sechs Schalter vor sich:



Das Terminal liefert Ihnen fast jede Information, die Sie sich nur wünschen können.

Die Funktionen des Terminals

E-Mail

Sie können hier die elektronische Post lesen, die von Ihren Teamkameraden oder anderen Leuten an Sie gesandt wurde. Wenn Sie auf den Schalter *E-Mail* klicken, sehen Sie eine Liste von Nachrichten. Noch nicht gelesene Einträge sind in der Liste hervorgehoben. Klicken Sie auf den Eintrag, den Sie lesen wollen, und der Nachrichteninhalt wird angezeigt. Falls die Nachricht lang ist, werden Schaltflächen erscheinen, mit denen Sie die Nachricht auf- und ab scrollen können. Um zur Mail-Liste zurückzukehren, klicken Sie auf die Schaltfläche *Mail List*. Die Einträge im Terminal verändern sich mit der Zeit. Nach jeder Mission werden Sie zum Beispiel feststellen, daß Sie neue E-Mails oder andere neue Einträge haben.

News

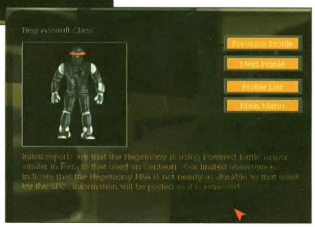
Unter diesem Menüpunkt können Sie die letzten Neuigkeiten lesen, die durch die SFC-Nachrichteneinheit bereitgestellt werden. Einige dieser Informationen werden aus zivilen Nachrichten zusammengestellt, während hochsensible militärische Informationen direkt aus internen SFC-Quellen stammen. Der Nachrichten-Viewer funktioniert genau wie das E-Mail-Programm.

Library

Die Online-Bücherei enthält verschiedene Bereiche, wie z.B. Beschreibungen der Planeten des Centauri-Systems, Kurzbeschreibungen der Centauri-Clans, eine Zeitübersicht der Clangeschichte, ein Glossar der SFC-Ausdrücke und noch einiges mehr. Auch der Bücherei-Viewer funktioniert wie das E-Mail-Programm.

Review

Hier finden Sie Daten über die verschiedenen Waffen, Systeme, Teamkameraden und bekannte Gegner des SFC. Dieses Feature ist identisch mit dem während der Missionseinweisung verfügbaren Infodienst. Die Einträge im Terminal verändern sich, wenn Sie neuen Feindeinheiten begegnet sind oder neue Ausrüstung für Sie entwickelt wurde. Sie sollten möglichst oft überprüfen, was es in diesem Bereich neues gibt.



Informieren Sie sich regelmäßig, welche neuen Erkenntnisse es über den Gegner gibt.

Reports

Der Berichtsabschnitt gibt die Auftragsergebnisse und Daten vorhergehender Missionen wieder.

Exit

Klicken Sie auf *Exit*, um das Terminal zu schließen.

Die Basis

In Ihren persönlichen Quartieren befindet sich eine Tür, die zum Rest der SFC-Basis führt. Klicken Sie auf die Tür, um in den Gang zu gelangen. Wie in Ihren Quartieren, so können Sie auch innerhalb der Basis durch Drücken der [Tab]-Taste einzelne interessante Punkte direkt anvisieren. Nehmen Sie sich die Zeit, um sich mit der Basis vertraut zu machen, denn sie wird während Ihrer SFC-Dienstzeit Ihr Zuhause sein.

Wenn Sie Ihr Quartier verlassen und sich in der Basis umschauen, werden Sie manchmal eine Videosequenz sehen. Meistens sind Sie in der Rolle von Nikola in den Szenen mit von der Partie. Sie könnten zum Beispiel Ihren Raum verlassen, um in die Lobby zu gelangen und sehen zunächst eine Videoszene mit Nikola und seinen Kameraden an der Bar. Wenn die Szene fertig ist, kehren Sie zur Lobby zurück und das Spiel fährt wie gewöhnlich fort. Falls Sie eine Szene überspringen möchten, können Sie die Leertaste drücken. Sie sollten sich aber jede Szene wenigstens einmal betrachten.

Die SFC-Basis besteht aus der Lobby und dem Besprechungsraum. In der SFC-Lobby gibt es drei Hauptoptionen:





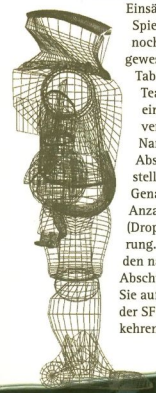
Diesen Kerl, Nikola, werden Sie in den Videos öfter sehen – das sind nämlich Sie.

Der Missionseinweisungsraum – Mission Briefing

Klicken Sie auf die runde Tür in der Mitte des Bildschirms, um zu Ihrer nächsten Auftragsbesprechung zu gelangen. Klicken Sie erst auf diese Tür, nachdem Sie die Basis erforscht, die Bücherei konsultiert und Ihre E-Mails gelesen haben. Weitere Informationen zum Besprechungsraum erhalten Sie unter *Die Einsatzvorbereitung.*

Die Statistiken – View Kill Board

Klicken Sie auf die Konsole rechts vorne, um sich die SFC-Tabelle der besten Schützen anzusehen. Dieses „Abschußbrett" zeigt die Leistungsdaten Ihrer Teamkameraden, inklusive Abschüssen, Hilfestellung bei Abschüssen und Anzahl der Einsätze. Zu Beginn des Spiels ist Ihre Einheit noch nicht im Einsatz gewesen, also ist die Tabelle leer. Für jedes Teammitglied gibt es eine eigene Tabelle mit verschiedenen Daten: Name, Rufzeichen, Abschüsse (Kills), Hilfestellungen (Assists), Genauigkeit (Accuracy), Anzahl der Einsätze (Drops) und Spezialisierung. Die Tabellen werden nach der Anzahl der Abschüsse sortiert. Klicken Sie auf *Exit*, um zur Lobby der SFC-Basis zurückzukehren.



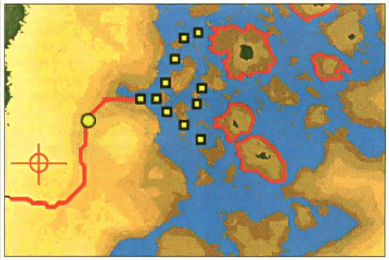
Rückkehr zu den Quartieren – Go to Quarters

Um zu Ihren Quartieren zurückzukehren, klicken Sie auf die Tür, die sich am linken Rand des Bildschirms befindet.

Die Einsatzvorbereitung

Die Besprechung

Während der Missionsbesprechungen *(engl.: briefing)* erfahren Sie, was Sie im nächsten Einsatz erreichen müssen, mit welchen Mitteln, mit wieviel Unterstützung usw. Um in den Besprechungsraum zu gelangen, verlassen Sie Ihre Quartiere, gehen zur Lobby und weiter durch die runde Tür in der Mitte. Die Auftragsbesprechung beginnt, sobald Sie den Besprechungsraum betreten. In einem Video, kommentiert von Ihrem Kommandanten, werden die Missionsziele erklärt. Es ist äußerst wichtig, Ihrem Kommandanten zuzuhören, denn die Missionen der Strike Force bestehen keineswegs nur aus einfachen „Seek-and-Destroy"-Einsätzen. Falls Sie etwas verpassen, können Sie die Einweisung im Ausrüstungsbildschirm mit den Buttons *Review...Briefing* nochmal abspielen.



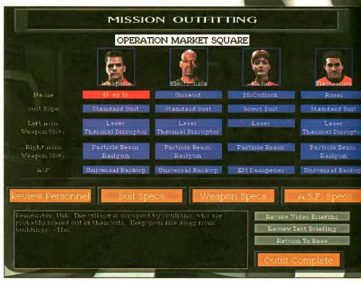
Anhand von Karten und Spionageaufnahmen wird die Mission erläutert.

Nach der Einweisung rüsten Sie sich und Ihre Einheit im *Mission Outfitting* aus. Sie wählen die Teamkameraden aus, die Sie auf dieser Mission begleiten sollen und die PBAs, die jeder tragen wird.

Tip Falls Sie die Mission doch nicht beginnen wollen, klicken Sie nach der Einweisung auf den Schalter *Back To Base* rechts unten im Ausrüstungsbildschirm.

Teamkameraden auswählen

Im *Mission Outfitting* wird Ihnen nach der Einweisung als erstes auffallen, ob nur Ihr Portrait oder auch die einiger Kameraden abgebildet sind. Sie können daran erkennen, wieviele Squad-Mitglieder für den Einsatz geplant sind. Wen Sie mitnehmen, können Sie allerdings selbst entscheiden; die Vorgabe ist nur ein Vorschlag, der Ihnen aber meistens die besten verfügbaren Leute zuteilt. Namen, die in roten Kästchen stehen (z.B. Ihr eigener), sind vorgeschriebene Teilnehmer, die restlichen können Sie verändern. Klicken Sie irgendeinen Namen an – eine Liste mit den Namen der SFC-Soldaten erscheint. Wählen Sie einen Namen aus dieser Liste, um ihn in Ihr Team aufzunehmen.



Auf diesem Bildschirm suchen Sie Ihr Team aus und rüsten es aus.

Die Farbkodierung der Namensfelder bedeutet:

- Grün: verfügbar, bereits Mitglied Ihrer Einheit
- Weiß: verfügbar
- Rot: nicht verfügbar, verletzter Soldat
- Orange: nicht verfügbar, in anderem Einsatz



Tip Wenn Sie Informationen über einen bestimmten Soldaten benötigen, klicken Sie auf *Review Personnel*. In der Übersicht sehen Sie alle Namen der SFC mit ihrem Clan-Banner und einem Spezialisierungssymbol. Klicken Sie einen beliebigen an, um mehr zu erfahren. Sie sollten hier z.B. überprüfen, ob Sie nicht einen immer noch leicht verletzten Soldaten mitnehmen. Unter dem Portrait von Verletzten finden Sie in der Kartei den Schriftzug *Injured*.

Die Liste zeigt die Spezialisierung jedes Soldaten mit einem Zwei-Buchstaben-Code an. Achten Sie auf die Spezialisierungen Ihrer Teamkameraden. Falls der Einsatz einen Zerstörungs-, Reparatur- oder Elektronikexperten verlangt, sollten Sie auch einen mitnehmen.



Hier eine Auflistung der Spezialisierungen:

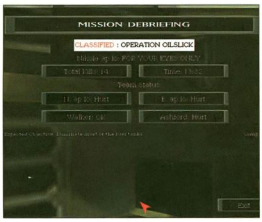
Rc	*Recon*:	Gut in der Feindsichtung und unentdeckter Fortbewegung.
Wp	*Weapons*:	Exzellenter Schütze.
Dm	*Demolitions*:	Experte im Anbringen und Zünden von Explosivladungen.
Rp	*Repair*:	Ausgebildet, um beschädigte PBAs im Feld zu reparieren.
El	*Electronics*:	Gut im Verkabeln und der Reparatur elektronischer Teile während der Mission.

Auswahl von Rüstung, Waffen und ASF

Für jeden Soldaten Ihrer Einheit können Sie den PBA-Typ, die zu tragenden Waffen und die Anzugs-Spezialfunktion (ASF) auswählen. Um den PBA-Typ eines Kameraden zu wechseln, klicken Sie auf die gegenwärtige Auswahl. Eine Liste erscheint, aus der Sie einen PBA-Typ wählen können (in den ersten Missionen gibt es nur den *Standard Suit*). Auf die gleiche Art und Weise ändern Sie die Bewaffnung und Spezialausrüstung Ihres Teams. Alle blauen Felder im Ausrüstungsbildschirm lassen sich ändern, nur die roten sind vorgegeben. Klicken Sie unten rechts auf *Outfit Complete*, wenn Sie fertig sind, und die Mission beginnt.



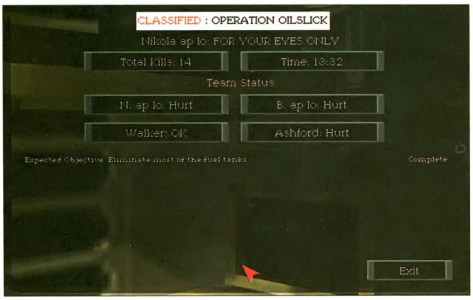
Über die drei Buttons *Weapon, Suit und A.S.F. Specs* erreichen Sie die Informationen über Waffen, PBAs und Spezialfunktionen, die Sie bestimmt schon in der *Library* Ihres *Terminals* studiert haben.

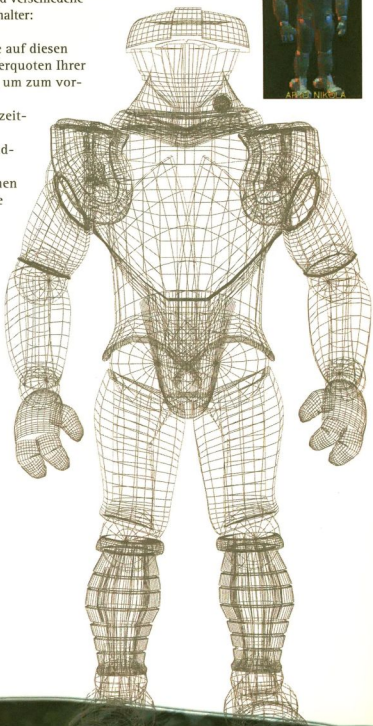


Die Leistungsanalyse

Wenn Sie von einem Einsatz zurückkehren, erhalten Sie eine Analyse Ihrer Leistungen. Der Name der Mission befindet sich oben auf dem Bildschirm, darunter sind verschiedene Schalter:

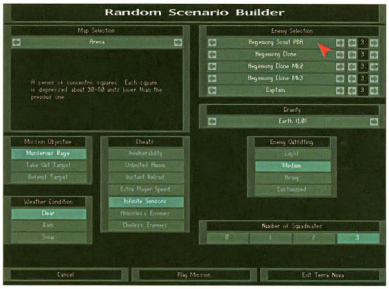
- *Total Kills:* Gesamte Abschüsse. Klicken Sie auf diesen Schalter, um einen Überblick über die Trefferquoten Ihrer Einheit zu bekommen. Klicken Sie auf *Exit*, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.
- *Time:* Klicken Sie auf den Zeitschalter, um zeitabhängige Details zu sehen, wie z.B. die Gesamtzeit oder die Zeit bis zur ersten Feindberührung.
- Einer oder mehrere Schalter mit Ihrem Namen und denen der Teamkameraden. Klicken Sie auf einen dieser Schalter, um sich den Zustand der Person und ihrer PBA (mit detaillierter Schadensauflistung der PBA-Systeme) nach dem Einsatz anzuschauen. Die Zahl unten links (*Cost of Suit Repair*) gibt die Reparaturkosten an der jeweiligen PBA wieder. Rechts sehen Sie die Schäden im Detail und oben, unter *Health*, den Zustand des Soldaten.





Zufallsszenarien – der Random Scenario Builder

Falls Sie in Terra Nova einzelne Szenarien spielen möchten, ohne in die Geschichte eingebunden zu werden, können Sie die Zufallsszenarien verwenden. Mit dieser Option, die vom Startmenü aus erreichbar ist, können Sie eine Karte und die Gegner, denen Sie dort begegnen werden, auswählen. Sie und die Gegner werden dann zu beliebigen Positionen auf dem Spielfeld gebracht, und Ihr Einsatz beginnt.



Der Random Scenario Builder

Map Selection

Unter *Map Selection*, oben links, wählen Sie eine Karte. Benutzen Sie die Pfeile, um durch die verschiedenen Karten zu schalten. Unter dem Namen der Karte finden Sie eine Kurzbeschreibung des Geländes.

Mission Objective

Hier können Sie aus drei Missionszielen auswählen:
Murderous Rage: Alle Gegner müssen eliminiert werden.
Take Out Target: Es gibt ein gegnerisches Ziel irgendwo auf dem Spielfeld. Sie müssen es finden und vernichten.
Defend Target: Sie beginnen an einem centaurianischen Ziel. Ihre Aufgabe ist es, seine Zerstörung zu verhindern.

Weather Condition

Sie haben für das Wetter drei Wahlmöglichkeiten: Klar, Regen oder Schnee.

Cheats

In den Zufallsszenarien sind Sie mit einer Vielzahl von Mogelmöglichkeiten ausgerüstet:
Invulnerability: Ihre PBA kann nicht beschädigt werden.
Unlimited Ammo: Ihren Waffen und Ihren ASF wird nie die Munition ausgehen.
Instant Reload: Ihre Waffen laden sich sofort nach dem Feuern wieder auf.
Extra Player Speed: Ihre PBA bewegt sich schneller als normal.
Infinite Sensors: Sie können, unabhängig vom Standort, alles auf der Karte mit Ihren Sensoren erfassen.
Armorless Enemies: Die Gegner haben keine regenerierende Panzerung.
Clueless Enemies: Die Gegner sitzen bewegungslos herum, bis auf sie gefeuert wird.

Enemy Selection

Unter dieser Auswahl befinden sich fünf Leisten, die Gegnertypen auflisten. Neben jeder dieser Leisten sehen Sie eine zweite Leiste mit einer Zahl darin. Hier entscheiden Sie, welchen Gegnern Sie begegnen. Es können bis zu fünf Gegnergruppen auftreten, wenn Sie weniger als fünf wollen, stellen sie einige der Leisten auf 0. Klicken Sie auf die Namensleiste, um den Gegnertyp einer gegebenen Gruppe festzulegen, und stellen Sie mit der Zahlenleiste die Größe der Gruppe ein (bis zu 6).



Im Scenario Builder gibt es kein Landungsschiff. Die Mission endet, wenn alle Ziele erfüllt sind.

Gravity

Die Gravitation eines Einsatzes ist standardmäßig die der Erdbeschleunigung (1.0). Das können Sie jedoch ändern. Verwenden Sie diese Option, um den Planeten auszuwählen, dessen Gravitation Sie verwenden möchten.

Enemy Outfitting

Sie können hier auswählen, wie schwer bewaffnet die Gegner sind. Drei Standardbewaffnungen stehen zur Verfügung: Leicht, Mittel und Schwer. Sie können die Gegner mit der Option *Customized* aber auch selbst ausrüsten.
Wenn Sie auf *Customized* klicken, wird der *Customized*-Schalter aufleuchten. Klicken Sie auf diesen Schalter, um zum Ausrüstungsschirm zu gelangen. Oben auf diesem Schirm sehen Sie ein Raster mit fünf Reihen, welche die fünf möglichen Gegnergruppen darstellen. Sie sehen weiterhin vier Spalten, eine für jeden gegnerischen Waffenschacht sowie eine fünfte Spalte, die für alle gilt. Unten im Bild sehen Sie eine lange Waffenliste. Um den gegnerischen Waffenschacht zu wechseln, klicken Sie auf diesen Schacht im Raster. Welche Waffe auch immer momentan in diesem Schacht ist, wird in der Waffenauswahl unten aufleuchten. Klicken Sie auf eine andere Waffe in der Auswahl, um sie in diesen Schacht zu bringen. Die neue Waffe wird in dem Schacht des Rasters erscheinen. Wenn Sie auf eine Zeile der fünften Spalte klicken, so werden alle fünf Gegnergruppen in dieser Reihe diese Einstellung erhalten. Unten im Bild befinden sich drei Schalter:
Cancel, *OK* und *Exit Terra Nova*. Klicken Sie auf *OK*, um die gerade vorgenommenen Einstellungen zu behalten oder *Cancel*, wenn Sie es sich anders überlegt haben. Jeder dieser Schalter bringt Sie wieder zurück zum Hauptbildschirm für die Zufallsszenarien.

Number of Squadmates

Sie dürfen bis zu drei Teamkameraden mitbringen oder die Gegner alleine erledigen.

Fertig zum Spiel?

Wenn Sie alles erledigt haben, klicken Sie auf *Play Mission*. Sie gelangen zum Ausrüstungsbildschirm. Rüsten Sie sich und Ihre Teamkameraden aus, und wenn Sie damit fertig sind, kann das Szenario beginnen.

Mit *Exit Terra Nova* verlassen Sie das Spiel ganz, mit *Cancel* kehren Sie zum Startmenü zurück.





Das Optionsmenü

Einstellungen wie die Graphikauflösung und der Sound, werden im Optionsmenü kontrolliert. Um dieses aufzurufen, können Sie im Spiel jederzeit die Taste [O] auf der Haupttastatur drücken. Das Spiel pausiert, und das Optionsmenü erscheint auf dem Bildschirm.



Sound-Lautstärke
Die Sounds in Terra Nova sind in drei Kategorien unterteilt: *FX* (Soundeffekte), *Music* und *Speech* (Sprachausgabe. Jede Kategorie hat einen eigenen Lautstärkeregler den Sie mit der Maus verstellen können.

Stereo Sound
Mit dieser Option können Sie den linken und rechten Kanal Ihrer Lautsprecher vertauschen. Nach dem Vertauschen der Kanäle werden die Geräusche, die normalerweise zum linken Lautsprecher gelangen, zum rechten gesandt und umgekehrt.



Sound Device
Hier finden Sie zwei Optionen vor: *Speakers* (Lautsprecher) und *Headphones* (Kopfhörer). Falls Sie über Lautsprecher verfügen, kann Terra Nova Qsound (besonders räumliche Stereoeffekte) verwenden. Diese Technologie wird jedoch nicht korrekt über Kopfhörer wiedergegeben.

Sound Channels
Die Soundkanäle können auf 4, 8 oder 16 eingestellt werden. Mit einer kleineren Anzahl von Soundkanälen werden Sie weniger Geräusche hören, die Spielgeschwindigkeit steigt jedoch.

TIP Auf heute üblichen Rechnern (ca. ab Pentium 100) können Sie alle Sound- und Grafikeinstellungen auf beste Qualität stellen (16 Kanäle, Auflösung 400x320 etc.).

Detailoptionen – 4 Menüs
Master Detail: Stellt alle anderen Unterpunkte auf vorgegebene Werte ein. Wenn Sie hier z.B. *Excellent* wählen, brauchen Sie in den anderen Menüs eigentlich nichts mehr zu verändern.
Rendering Flags: Mit diesen Optionen können Sie Folgendes ein- oder ausschalten: Wasserreflexionen, perspektivische Korrektur der Texturen und Himmeldetails. Im mittleren Fenster können Sie eine optische Wiedergabe dessen sehen, was das Ein- oder Ausschalten der einzelnen Optionen bewirkt.
Special FX: Hier verändern Sie Einstellungen, wie Waffen- und Raucheffekte. Sie sind auf Minimal, Normal oder Maximal einstellbar.
Ground Detail: Hier können Sie die Auflösung der Bodentexturen verändern.

Resolution
Terra Nova bietet als Auflösung 320x200 sowie 320x400 Bildpunkte.



Gamma Correction
Die Gamma-Korrektur kontrolliert, wie hell oder dunkel Ihr Bildschirm aussieht. Falls Sie Schwierigkeiten haben, gewisse Gegenstände auf dem Bildschirm zu erkennen, verschieben Sie den Regler nach links oder rechts.

Sprach- oder Textausgabe
Sie können Terra Nova so konfigurieren, daß die Sprachausgabe, die aus Ihrem Anzug und/oder dem Landungsschiff ertönt, anstatt als Soundeffekt als Text auf Ihrem HUD erscheint. Wählen Sie *Text*, falls Sie geschriebenen Text wünschen, und *Voice*, falls Sie Soundeffekte bevorzugen. Die Voreinstellung ist *Voice*.

Briefings
Bei den Einsatzbesprechungen können Sie sich zwischen *Text* und *Video* entscheiden.

Tool Tips
Hier schalten Sie die Anzeige der Online-Hilfetexte im Spiel ab, die immer dann erscheinen, wenn Sie mit dem Mauscursor längere Zeit einen Schalter berühren.

Schwierigkeitsgrad
Terra Nova läßt sich in fünf Schwierigkeitsgraden spielen. Na gut, „spielen" läßt es sich in maximal vier davon...Die Stufen reichen von *Neighbourhood Watch* bis *World War*, wobei *World War* die schwierigste ist.

Optionsmenü verlassen
Ganz unten im Optionsmenü finden Sie drei bis vier Schalter:
Cancel Changes: Alle Veränderungen werden widerrufen und Sie kehren zum Spiel zurück.
Accept Changes: Alle Veränderungen werden akzeptiert und Sie kehren zum Spiel zurück.
Exit Terra Nova: Terra Nova wird vollständig zum Betriebssystem beendet.
Abort Mission: Dieser Schalter erscheint nur während einer Mission (nicht in der Basis) und bricht die Mission, aber nicht das Spiel ab.



BEDIENUNG DER PBA XR-5

PBA steht für „Powered Battle Armor", was sich am besten mit „Mechanische Kampfrüstung" (MKR) ins Deutsche übersetzen läßt. Während Ihres Dienstes in der Strike Force werden diese Anzüge zu Ihrer zweiten Haut werden.

Während des Spiels sehen Sie die Umgebung, als blickten Sie wirklich durch die Helmeinrichtung Ihrer Mechanischen Kampfrüstung (oder PBA). Das Hauptblickfeld ist Ihr Heads-Up Display oder kurz HUD. Normalerweise dient das HUD dazu, Ihnen Ihre Umgebung zu zeigen; Sie werden aber später lernen, daß sich hier auch andere Dinge anzeigen lassen. Unter dem HUD befinden sich drei rechteckige Bildschirme. Diese Bildschirme versorgen Sie mit verschiedenen Informationen und nennen sich Multifunktions-Displays (oder MFD). Um das HUD und die MFDs gruppieren sich einige andere Leisten und Schalter. Diese werden im Abschnitt „Die Verwendung des Helms" behandelt, aber lassen Sie uns die grundlegende Funktionsweise zuerst besprechen.



Bewegung

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



Film ab, Helm auf – Action!

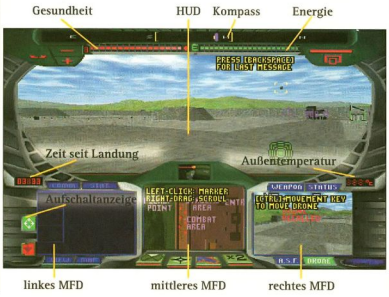
Buchstabentasten oder die Pfeiltasten benutzen. Denken Sie daran, daß die Tasten für eine komplexere Bewegung kombiniert werden können. Wenn Sie z. B. [W] und [A] zusammen drücken, werden Sie sich gleichzeitig nach vorne und links bewegen. Wenn Sie die SHIFT-Taste und eine Bewegungstaste drücken, machen Sie einen kleinen Sprung. Wenn Sie zum Beispiel [W] gedrückt haben und drücken dann die SHIFT-Taste, werden Sie einen Sprung vorwärts machen. Wenn Sie die Taste [^] drücken, ducken Sie sich. Sie werden ein kleineres Ziel bieten und deshalb schwerer zu treffen sein. Mit der nächsten Bewegung stehen Sie automatisch wieder auf.

Den Kopf bewegen

Mit der Tastatur kontrollieren Sie den Blickwinkel Ihres Kopfes. Mit der [R]-Taste heben Sie ihn, während Sie ihn mit der [V]-Taste senken. Sie können jederzeit mit der [F]-Taste Ihren Kopf zentrieren und zur Normalsicht zurückkehren. Mit den Tasten [Q] und [E] können Sie Ihren Kopf fünfundvierzig Grad nach links oder rechts schwenken. Wenn Sie die Taste wieder loslassen, schwingt der Kopf automatisch wieder nach vorne zurück. Die Tasten im Ziffernblock kontrollieren ebenfalls die Sicht (wie weiter unten beschrieben).



Wenn Sie Granaten werfen, ohne eine Zielauffassung zu haben, können Sie etwas mehr Reichweite herauskitzeln, indem Sie Ihren Kopf zuerst nach oben richten und so das Geschoß in einem Winkel abfeuern.



Waffen und Rüstung

Die Standard-PBA kann vier Waffen tragen. Einige Waffen verwenden Munition; sie werden Projektilwaffen genannt, da sie Projektile verschießen, und haben eine begrenzte Anzahl von Schüssen. Schauen Sie auf die Waffenabbildung im rechten MFD, um herauszufinden, wieviel Munition Ihnen noch bleibt (*Ammo Count*).



Andere Waffen verbrauchen Energie, wenn sie abgefeuert werden; diese nennt man Energiewaffen. Jeder Einsatz dieser Waffen verbraucht Energie Ihres Anzuges. Wenn Sie feuern, sinkt die grüne Energieleiste rechts oben in Ihrem Helm. Im allgemeinen gilt: je stärker die Waffe, desto mehr Energie wird pro Schuß verbraucht. Falls die zum Schuß notwendige Energiemenge nicht in der Energieleiste zur Verfügung steht, weil Sie z. B. gerade den Jumpjet benutzen, feuert die Waffe nicht.





Achten Sie auf den Effekt der Gravitation auf Projektilwaffen. Die Gravitation von Thatcher ist z. B. nur etwa 0.9g, und das läßt Granaten ein klein wenig weiter fliegen. Im Kampf kann das eine Menge ausmachen.

Die aktive Waffe wechseln
Um herauszufinden, welche Waffe gerade aktiv ist, schauen Sie auf das kleine Symbol unten in der Mitte des HUD oder auf das rechte MFD. Der Name der gewählten Waffe und die verbleibende Munition werden angezeigt. Es gibt drei Arten, die gewählte Waffe zu wechseln:

- Klicken Sie auf das kleine Symbol unten in der Mitte des HUD, um durch die Waffen zu schalten.
- Falls der Waffenstatus im rechten MFD aktiv ist, klicken Sie auf das Bild der Waffe, um durch die Waffen zu schalten. Die linke Maustaste schaltet vorwärts, die rechte Maustaste rückwärts.
- Die Tasten [1], [2], [3] und [4] der Haupttastatur wählen die verschiedenen Waffenschächte aus.

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

Auf ein Ziel feuern
Während einer Mission zeigt der Zielcomputer Ihrer PBA jedes gegnerische Ziel in Sensorreichweite durch ein Rechteck um das jeweilige Ziel an. Wenn sich Ihr Cursor über dem Ziel befindet, zeigt der Zielcomputer ebenfalls den Objektnamen und die Entfernung an.



Ihr Zielcomputer hat die Piratenbasis erfaßt.

Um ohne Hilfe des Zielcomputers auf ein Ziel zu feuern, drücken Sie die linke Maustaste. Die gerade gewählte Waffe feuert geradeaus in Richtung des Fadenkreuzes.



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

Zielaufschaltung
Ihre PBA ist mit einem Zielaufschaltungsgerät ausgerüstet. Wenn Sie ein Ziel erfaßt haben, ist es einfacher, dieses Ziel auch zu treffen. Sie können auf ein Ziel aufschalten, sobald Ihre Sensoren es entdeckt haben und wenn es von einer Zielbox eingerahmt wird oder in Sichtweite ist. Zielen Sie auf ein Ziel in Sensorreichweite, sobald der Name des Ziels erscheint, klicken Sie die rechte Maustaste. Die Zielbox wird dicker und das Wort *Locked* erscheint unter dem Ziel. Die Aufschaltanzeige auf der linken Seite Ihres Helms ändert ihre Farbe von dunkelblau auf leuchtend grün. Falls Sie die Aufschaltung verlieren, erlischt die Anzeige.
Verwenden Sie auf der Tastatur die Tasten [T] und [Z], um durch die Ziele in Sensorreichweite zu schalten. Bei jedem Drücken von [T] oder [Z] wird auf ein anderes Ziel geschaltet. Verwenden Sie [T], um von rechts nach links durch die Ziele zu schalten und [Z], um von links nach rechts weiter zu schalten. Die Tasten [Ü] und [*] dienen dem gleichen Zweck. Wenn sich Ihr Cursor in der Nähe eines aufgeschalteten Ziels befindet, erscheint ein dickes Rechteck um das Ziel und alle Schüsse werden direkt auf das Ziel gerichtet, gleichgültig ob der Cursor genau darauf liegt oder nicht. Außerdem berücksichtigt Ihr Zielcomputer die Bewegung eines aufgeschalteten Ziels und hält automatisch vor.

Die Zielkamera aktivieren
Während ein Ziel erfaßt ist, können Sie den Zielaufschaltungs-Anzeiger im linken Bereich Ihres Helms anklicken, um die Zielkamera zu aktivieren. Das linke MFD zeigt dann eine Ansicht des aufgefaßten Ziels. Um die Kamera wieder abzuschalten, klicken Sie den Zielaufschaltungs-Anzeiger noch einmal an.

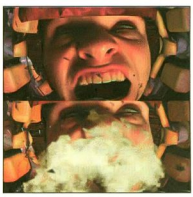


Gerade bei Drohnen haben Sie ohne Zielerfassung wenig Trefferchancen.



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

Den Zustand eines Ziels bestimmen
Wenn ein Ziel vom Zielcomputer erfaßt und Ihr Cursor in der Nähe ist, zeigen die Farben des Rechtecks um das Ziel den gegnerischen Zustand an. Die vier Seiten des Rechtecks stellen jeweils einen Rüstungsbereich dar. Grün steht für guten Zustand, Gelb für leicht beschädigt und Rot für schwer beschädigt. Der Balken unter dem Markierungsrechteck zeigt den Gesamtzustand des Ziels an.



Die Zielaufschaltung aufheben
Sie können die Zielaufschaltung auf zwei Arten aufheben: Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Bereich, in dem kein Ziel ist. Der Zielaufschaltungs-Anzeiger wird abgeschaltet, und ein Schuß würde nun wieder geradeaus dorthin gehen, wo sich gerade der Mauscursor befindet.
Wenn sich das Ziel aus Ihrem Sensorenbereich herausbewegt, werden Sie automatisch die Aufschaltung verlieren.

Der Rüstungszustand
Die Rüstungsanzeige rechts unten in Ihrem HUD zeigt Ihnen den Zustand Ihrer Rüstung während eines Auftrags. Die Rüstungsanzeige besteht aus vier Abschnitten, einem für jede Rüstungszone. Zu Beginn einer Mission ist jeder Abschnitt grün und zeigt damit an, daß die Rüstungskapazität vollständig ist.
Während die verschiedenen Bereiche Ihrer PBA Schaden erleiden, wechseln die Anzeigen von Grün auf Gelb und Rot sowie schließlich Schwarz. Schwarz zeigt an, daß Sie in diesem Bereich keine Rüstung mehr haben. Umgekehrt wird sich die Farbe wieder von Schwarz über Rot nach Gelb und Grün verändern, da sich die Rüstung mit der Zeit selbst repariert. In der Mitte der Rüstungsanzeige befindet sich ein Punkt, der Ihre Gesundheit darstellt. Die Farbe des Punktes wechselt ebenso von Grün zu Rot und schließlich zu Schwarz. Diese Anzeige





Achten Sie im Gefecht auf diese Anzeige!

ist der einfachste Weg, während einer Mission Ihren Gesundheitszustand zu bestimmen. Die andere Möglichkeit ist die rote Gesundheitsleiste im oberen Bereich Ihres HUD.

Ein Kamerad, der Ihnen über Funk etwas von „Black, lots of black..." erzählt, meint damit seine Rüstung und wird vermutlich bald das Schlachtfeld verlassen.

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

Die Verwendung des Helms – MFDs

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

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

- den PBA-Status des Teamkameraden mit dem Schalter *Status* abfragen.
- mit dem Schalter *View* durch den Helm des Teamkameraden aus dessen Perspektive sehen.
- mit dem Schalter *Map* die Karte auf den jeweiligen Teamkameraden zentrieren.

Um durch diese Funktionen zu schalten, können Sie auch die Taste [9] verwenden. Um mehr über die Kommunikation mit den Teamkameraden zu erfahren, schlagen Sie auf Seite 55 unter *Kommunikation* nach.



Linkes MFD	Mittleres MFD	Rechtes MFD
Kommunikation und Statusanzeigen der Teamkameraden	Karten, alternatives Blickfeld, Kommunikation	Waffenstatus, ASF und Drohnensteuerung

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

Nav-Marker
Sie können eine Navigationsmarke auf der Karte setzen und diese im Gelände und der Kompaßanzeige sehen. Um eine Markierung zu setzen,





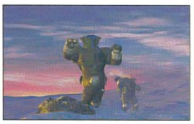


Ihr Landungsschiff und die Markierung eines Navigationspunktes im Gelände in der Infrarotansicht.

klicken Sie links auf einen Punkt der Karte. Ein violettes Kreuz erscheint an dieser Stelle und eine violette Raute wird auf dem Kompaß angezeigt. Der Computer zeichnet eine sich drehende violette Pyramide an der entsprechenden Stelle Ihres HUDs im Gelände. Diese Pyramide ist nicht real, sie wird nur auf Ihrem visuellen Display eingeblendet. Sie können die Navigationsmarke dazu verwenden, Ihren Weg zu einer beliebigen Stelle auf der Karte einfacher zu finden. Um die Marke an eine neue Stelle zu setzen, klicken Sie links auf eine andere Stelle der Karte.

Karte neu zentrieren

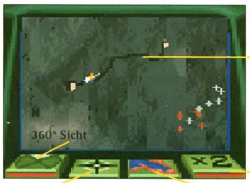
Wenn Sie eine Mission beginnen, wird die Karte auf Ihren Standpunkt zentriert und zentriert sich jedes Mal neu, wenn Sie sich bewegen. Sie können andere Punkte auf der Karte ansehen, indem Sie bei gedrückter rechter Maustaste den Cursor über die Karte ziehen. Die Selbstzentrierung wird dabei aufgehoben, aber Sie können die Karte wieder zentrieren, indem Sie den Zentrierschalter anklicken oder die Taste [N] drücken.





Der 360-Grad-Sichtmodus

Wenn Sie auf die Taste für den 360-Grad-Modus klicken, können Sie anhand der drei MFDs in alle Richtungen blicken. Ihr linkes MFD zeigt die linke Blickrichtung an, das rechte blickt nach rechts und das mittlere nach hinten. Wenn Sie wieder auf diese Taste klicken, wird auf die normale Sicht zurückgeschaltet. Auf der Tastatur verwenden Sie die Taste [B].



Kartenvergrößerung (x2)

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

Die Vollbildkarte

Wenn Sie auf die Taste für den Vollbildmodus drücken, wird Ihr HUD komplett von der Karte eingenommen und die Außenansicht auf das mittlere MFD gelegt. Während sich die Karte auf dem HUD befindet, kontrollieren die Helm-Zoomschalter die Kartenvergrößerung. Wenn Sie nochmals auf den Kartenvollbild-Schalter klicken, wird die normale Sicht wieder hergestellt. Auf der Tastatur ruft die Taste [M] die Vollbildkarte auf.



Die Vollbildkarte empfiehlt sich zur Orientierung beim Einstieg in Missionen, in denen Vorsicht wichtiger ist als Geschwindigkeit. Aber seien Sie sich bewußt, daß Ihre Karte auf Aufklärungsdaten basiert und nicht perfekt ist.

Kartenoptionen

Wenn die Karte im Vollbildmodus auf dem HUD dargestellt wird, erscheint ein Optionskästchen. Um eine der Optionen aufzurufen, klicken Sie darauf oder drücken die angegebene Taste. Wenn eine Option aktiviert ist, erscheint ein kleines Kreuz neben dem Namen.

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



Die Vollbildkarte mit Angabe der Optionen und Außenansicht auf dem mittleren MFD.

[F10] *Sensor Ranges*: Wenn Sie auf Sensorreichweite klicken, werden Kreise um Sie und Ihre Teamkameraden auf der Karte gezogen, welche die Reichweiten der Sensoren darstellen. Es gibt zwei Kreise: Der äußere, dunklere Kreis stellt den Energiesensor dar, der nur funktioniert, wenn der Gegner aktiv ist. Der innere, hellere Kreis ist Ihr Annäherungssensor, alles innerhalb dieses Kreises wird auf jeden Fall entdeckt.

[F11] *Weapon Ranges*: Wenn Sie auf Waffenreichweite klicken, werden Kreise um Sie und Ihre Teamkameraden gezogen, die die Reichweite der gewählten Waffen darstellen.

[F12] *Mission Info* : Wenn Sie auf Missions-Info klicken, werden die verschiedenen Missionsziele, der Pickup Point u. a. dargestellt. Diese Option ist als Voreinstellung eingeschaltet.



Das rechte MFD

Sie verwenden das rechte MFD, um die Waffen zu wechseln, Ihren Status zu überprüfen, die ASF zu verwenden und Drohnen (Spionagesonden) zu starten. Das rechte MFD verfügt über vier Schalter: *Weapon, Status, A.S.F.* und *Drone*. Sie können die Taste [0] verwenden, um durch die Funktionen zu schalten. Als Voreinstellung wird die gegenwärtig verwendete Waffe dargestellt.



Waffen

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

- Waffenzustand (in Prozent)
- Ladevorgang
- Munition

Um die Waffe zu wechseln, klicken Sie auf das rechte MFD. Die linke Maustaste schaltet vorwärts durch die Waffenschächte Ihrer PBA, die rechte schaltet rückwärts durch die Schächte. Sie können auch die Tasten [1], [2], [3] und [4] verwenden, um eine der Waffen direkt auszuwählen



Status

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

ASF (Anzug-Hilfsfunktion)

Klicken Sie auf den Schalter *A.S.F.*, um Informationen über die ASF (Anzug-Hilfsfunktion) Ihrer PBA zu erhalten. Falls sinnvoll, wird ein Schalter dargestellt, der die ASF-Funktion auslöst. Auf der Tastatur drücken Sie [5], um die ASF zu benutzen.



Der Minenleger ist eine ASF, er ist also über diesen Button auszuwählen, nicht über die Waffenauswahl.

Drohnen

Jede PBA verfügt über eine begrenzte Anzahl von Drohnen (fliegende Aufklärungseinheiten). Wenn der Bildschirm für die Drohnen auf dem rechten MFD aufgerufen wurde, sehen Sie einen Schalter namens *Launch Drone*. Klicken Sie auf diesen Schalter, wird die Drohne ausgesandt. Sie sehen dann die Karte auf dem rechten MFD. Klicken Sie links auf einen Geländepunkt, und die Drohne wird dort hinfliegen und um diesen Punkt kreisen. Alles, was diese Drohne aufnimmt, wird auf Ihrer Karte abgebildet. Sie können auf den kleinen Sichtschalter klicken, um auf die Drohnensicht umzuschalten, wobei Sie über das rechte MFD das sehen, was auch die Drohne sieht.

Im Drohnen-Sichtmodus stehen Ihnen folgende Schalter zur Verfügung:
Map bringt Sie zurück zur Drohnenkarte auf dem rechten MFD. *Recall* veranlaßt die Drohne, auf direktem Wege wieder zurück zu Ihnen zu fliegen und an Ihrem Anzug wieder anzudocken. *View* bringt die Drohnensicht auf Ihr HUD und Ihr eigenes Blickfeld auf das rechte MFD. Ein Schalter mit der Bezeichnung *Swap with HUD* wird erscheinen, und wenn Sie auf diesen Schalter klicken, wird die Normalansicht wieder hergestellt.
Sie können die Bewegung der Drohne auch manuell kontrollieren, indem Sie die [Strg]-Taste gedrückt halten und eine der Bewegungstasten drücken. Diese Aktion bewegt die Drohne in die gewünschte Richtung. Das gleiche gilt für [Strg] und die Sichtwinkeltasten. Beachten Sie, daß die manuelle Bewegung der Drohne jegliche vorhergehende Bewegungsbefehle außer Kraft setzt. Weitere Kontrollmöglichkeiten für die Drohne sind:
[Strg]+[Bild hoch] bewegt Ihre Drohne gerade nach oben.
[Strg]+[Bild runter] bewegt Ihre Drohne gerade nach unten.
[Strg]+[Pos1] bringt Ihre Drohne wieder zu Ihnen zurück (genau wie die Einholen-Taste).



Der kleine Punkt am Himmel ist eine Ihrer Drohnen auf dem Weg zurück zu Herrchen.



Überraschungen in unübersichtlichem Gelände lassen sich durch Drohnen oft vermeiden.

Der Rest des Helms

Außer den MFDs enthält Ihr Helm noch einige fest installierte Anzeigen.

Gesundheitsanzeige

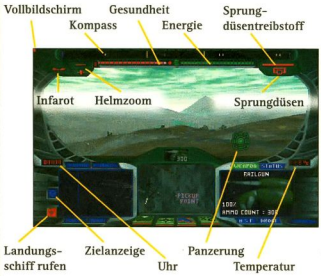
Die rote Anzeige oben links im HUD gibt Ihren Gesundheitszustand wieder. Falls ein Teil Ihres Anzugs soviel Schaden einsteckt, daß er Sie nicht mehr schützen kann, erleiden Sie Verletzungen, und die Anzeige nimmt ab. Wenn der rote Anzeigebalken ganz verschwunden ist, dürfen Sie – positiv gesagt – auf den *Replay-Mission*-Button klicken.

Energieanzeige

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

Kompaßanzeige

Ganz oben in Ihrem Helm befindet sich die Kompaßanzeige. Dieser horizontale Streifen zeigt die Richtung an, in die Sie blicken. Wenn sich zum Beispiel der Buchstabe N in der Mitte der Anzeige befindet, blicken Sie nach Norden. Objekte in Sensorreichweite erscheinen in der Kompaßanzeige als vertikale Linien. Je näher ein Objekt ist, desto höher ist die vertikale Linie. Die vertikalen Linien sind farbkodiert (abhängig von der Art des Objektes) und folgen dem gleichen Farbschema wie die Karte.



Infarot

Der Infrarotschalter befindet sich im oberen, linken Bereich Ihres Helms. Aktive Ziele, wie Gegner, erscheinen leuchtend, wohingegen inaktive Objekte dunkel erscheinen. Infrarot ist sehr hilfreich beim Aufspüren von Gegnern in Missionen, in denen es wenig Licht gibt. Klicken Sie auf den Infrarotschalter, um den Infrarotmodus einzuschalten. Klicken Sie ihn nochmals an, um zur Normalsicht zurückzukehren. Sie können auch die Taste [I] verwenden, um den IR-Modus ein- oder auszuschalten.

Infrarot ist nicht nur für die Nacht gut. Regen und Nebel können die Sicht ebenfalls behindern, und auch weit entfernte Ziele sind mit IR oft besser sichtbar. Auf Nachtsicht umzuschalten, kann oft ein Vorteil sein.

HUD-Vergrößerung

Oben links im Helm, neben dem Infrarotschalter, befinden sich die HUD-Vergrößerungs-Schalter. Sie sehen aus wie ein Plus- und ein Minuszeichen (-). Klicken Sie auf den Plus-Schalter, um die Anzeige zu vergrößern. Klicken Sie dagegen auf den Minus-Schalter, um wieder zu verkleinern. Die kleine, rote Zahl neben den Schaltern zeigt die gerade eingestellte Vergrößerung an. Die gelben Klammern in der Kompaßanzeige zeigen Ihnen, wieviel des Geländes gegenwärtig vor Ihnen im HUD sichtbar ist. Auf der Tastatur verwenden Sie die Tasten [ß] und [´], oder [+] und [-] im Ziffernblock, um die visuelle Anzeige zu verkleinern und zu vergrößern.

Sprungdüsen

Die Sprungdüsen sind Schubeinheiten, die Ihre PBA nach oben heben. Sie können nur für eine bestimmte Zeit verwendet werden, da sie Energie verbrauchen und nur einen begrenzten Treibstoffvorrat besitzen. Sie können überprüfen, wieviel Treibstoff Sie noch in Ihren Sprungdüsentanks haben, indem Sie die rote Treibstoffanzeige über dem Sprungdüsen-Schalter oben rechts betrachten. Um die Sprungdüsen zu aktivieren, klicken Sie auf den Sprungdüsen-Schalter oben rechts im Helm. Klicken Sie nur kurz und Ihre PBA wird auch nur einen kurzen Sprung machen und keinen Treibstoff verbrauchen. Wenn Sie den Schalter gedrückt halten, werden die Düsen voll eingesetzt und Sie werden nach oben katapultiert. Auf der Tastatur können Sie die Leertaste benutzen, um die Sprungdüsen zu aktivieren. Sprungdüsen heben Sie nur nach oben. Wenn Sie nach vorne springen wollen, beginnen Sie zu rennen und klicken dann den Sprungdüsen-Schalter. Sie fliegen nach vorne mit der gleichen Geschwindigkeit, in der Sie sich vor dem Sprung bewegt haben. Nachdem Sie sich einmal in der Luft befinden, können Sie sich in jede gewünschte Richtung drehen, aber Sie werden sich nur in die ursprüngliche Sprungrichtung weiterbewegen.


Mit Infrarotsicht sind nicht alle Ziele grau.



Zielerfassungs-Anzeiger

Links unten im Helm befindet sich der Zielerfassungs-Anzeiger. Dieser Anzeiger ist blau, wenn Sie kein Ziel erfaßt haben, wird aber leuchtend grün, sobald Sie auf ein Ziel aufgeschaltet haben. Weitere Informationen darüber, wie man ein Ziel erfaßt, erhalten Sie unter *Zielaufschaltung* auf Seite 17. Wenn ein Ziel erfaßt wird, klicken Sie auf den Zielerfassungs-Anzeiger, um auf die Zielerfassungs-Kamera umzuschalten. Ein Bild des aufgefaßten Ziels wird im linken MFD dargestellt. Klicken Sie wieder auf den Zielerfassungs-Anzeiger, um das linke MFD wieder auf Normalsicht zu schalten.

Das Landungsschiff rufen

Links unten im Helm befindet sich eine kleine rote Taste mit dem Symbol für das Landungsschiff darauf. Wurde Ihr Einsatz erfüllt und Sie und Ihre Teamkameraden befinden sich auf dem Weg zum Abholpunkt (*Pickup Point*), klicken Sie auf diese Taste, um das Landungsschiff zu rufen. Der Pilot wird dann zum Abholpunkt fliegen. Wenn das Schiff und Ihr Team am Abholpunkt angelangt sind, klicken Sie nochmals



Sorgen Sie dafür, daß Ihrem Piloten nichts passiert.

auf die Taste, um die Ladeluke öffnen zu lassen und an Bord zu gehen. Sie können auch die Eingabetaste *ENTER* verwenden, um den Piloten anzufunken. Das Landungsschiff wird automatisch zum Abholpunkt fliegen wird, sobald Sie alle Einsatzziele erreicht haben, weigert sich aber zu kommen, wenn Sie nicht wenigstens das Minimalziel erreicht haben.



Sie sollten entweder schnell zur Stelle sein, wenn der Pilot eintrifft oder dafür sorgen, daß er sich nicht um Feindfeuer zu sorgen braucht. Gerät das Landungsschiff unter stärkeren Beschuß, dreht es wieder ab.

Temperaturanzeige

Auf der rechten Seite Ihres Helms befindet sich die Anzeige der Außentemperatur.

Missionszeitnehmer

Auf der linken Seite Ihres Helms ist ein Timer angebracht. Er wird zu Beginn eines Einsatzes auf Null zurückgestellt und zeigt an, wie lange Sie schon auf dieser Mission sind. In manchen Missionen haben Sie Zeitvorgaben, also achten Sie auf den Timer.

Vollbildmodus

Der Vollbildmodus kann durch Drücken auf den kleinen, roten Punkt ganz links oben in Ihrem Helm eingeschaltet werden. Auf der Tastatur drücken Sie [G], um den Vollbildmodus einzuschalten. Der Vollbildmodus vergrößert zwar Ihr Blickfeld, Sie können jedoch die meisten Anzeigen Ihres Anzuges nicht mehr sehen. Nur die Systeme am oberen Rand des Visiers sind sichtbar sowie die Waffenanzeige in der „Nase" Ihres Helms.

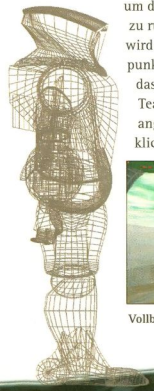


Um die Informationen einzublenden, die in den drei MFDs zu sehen sind, drücken Sie die [Tab]-Taste. Die drei MFDs werden angezeigt, jedes davon mit kleinen Leisten an der Seite. Benutzen Sie diese Leisten, um durch die verschiedenen Optionen jedes MFDs zu schalten. Drücken Sie die Taste [G] oder klicken nochmals auf den roten Punkt, um zur Normalsicht zurückzukehren.

Falls Sie Ihre Erinnerung bezüglich der Einsatzziele auffrischen wollen oder feststellen wollen, wie weit Sie mit der Erledigung fortgeschritten sind, drücken Sie die Taste [F8]. Ihre Missionsziele sowie der gegenwärtige Erledigungsstatus werden einige Sekunden lang auf Ihrem HUD dargestellt (oder nur bis Sie wieder [F8] drücken). Die Einsatzziele werden außerdem immer eingeblendet, wenn sich ihr Status ändert. Ein Auftrag kann die Stadien *Incomplete* (noch zu erledigen), *Completed* (erledigt) und *Aborted* (Abbruch, machen Sie, daß Sie wegkommen!) haben.



Mit [Strg] + [Esc] können Sie jederzeit eine Mission abbrechen.





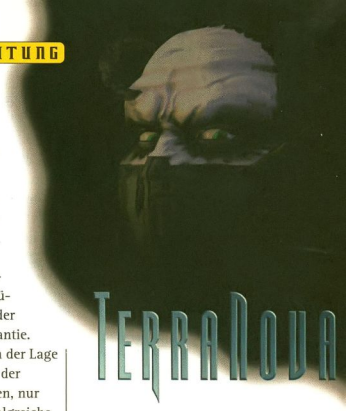
Vollbild



Vollbild mit MFDs



Helmvisier



Im Schadensfall...

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

Die Systeme, die Schaden erleiden können, sind:

- Sensoren
- Zielerfassung
- Waffen und ASF
- Sprungdüsen
- Infrarot
- Video
- Drohnen
- Stromversorgung

HINWEIS Schäden an Ihrer Stromversorgung können leider nicht im Feld repariert werden.

Der Evakuierungsmodus

Jede PBA ist mit einem speziellen Evakuierungsmodus ausgestattet. Wenn der Anzug entdeckt, daß die Gesundheit des Soldaten kritisch ist, wird dieser Modus aktiviert. Der Anzug fährt alle Funktionen herunter, geht in volle Verteidigungsbereitschaft und ein Notvorrat an Treibstoff wird in die Sprungdüsen geleitet. Die PBA (und der bewußtlose Soldat) werden in die Atmosphäre katapultiert, wo sie von einem SFC-Flugzeug aufgenommen werden können. Jedoch hat der Evakuierungsmodus natürlich seinen Preis. Erstens brennt diese letzte Anstrengung des Anzugs, den Soldaten zu retten die PBA aus, da die überbeanspruchten Sprungdüsen und das Energiesystem überlasten. Zweitens ist der Evakuierungsmodus keineswegs eine Sicherheitsgarantie. Schwer beschädigte PBAs könnten eventuell nicht in der Lage sein, in den Evakuierungsmodus umzuschalten oder der Anzug könnte in den Evakuierungsmodus umschalten, nur um dann mitten im Flug auszufallen. Sogar eine erfolgreiche Evakuierung ist ein ernstzunehmendes Ereignis. Ihr Kommandant wird nicht erfreut über die Zerstörung einer teuren PBA sein, und es ist nicht gerade ein gutes Zeichen für einen Einheitenführer, wenn seine Teamkameraden des öfteren den Evakuierungsmodus verwenden müssen.



Da hilft selbst die beste Vollkaskoversicherung nichts.

HINWEIS Sie als Anführer einer Squad evakuieren natürlich niemals. Diese Funktion steht nur Ihren Kameraden zur Verfügung, die sie bei härteren Einsätzen auch gelegentlich benutzen werden. Spielen Sie eine Mission nicht wieder und wieder, nur weil einer Ihrer Mitstreiter in einem halsbrecherischen Einsatz evakuieren mußte.

Kommunikation

Die Kommunikation mit Ihren Teamkameraden während einer Mission wird über das linke MFD durchgeführt. Um das MFD herum sind vier Schalter angeordnet: *Comm*, *Stat*, *View* und *Map*. Klicken Sie auf einen Schalter, um die Kommunikation zu beginnen.



- *Comm* zeigt an, ob der Kommunikationskanal offen ist.
- *Stat* zeigt Ihnen den Status eines Teamkameraden an.
- *View* schaltet zur Sichtperspektive eines Teamkameraden.
- *Map* zentriert die Karte auf einen Teamkameraden.

Zu Beginn eines Einsatzes zeigt das linke MFD bis zu drei Portraits von Squad-Mitgliedern und einen Schalter, der mit *Entire Squad* („Ganzes Team") bezeichnet ist. Neben jedem Portrait befindet sich der Name der Person und deren Spezialisierung. Es sind zwei Leisten rechts von jedem Namen angeordnet. Die obere Leiste zeigt den Rüstungsstatus des Teamkameraden. Grün zeigt an, daß die Kapazität bei 100% liegt, Gelb 75%, Rot 35% und Schwarz 0%. Die untere, dünnere Leiste zeigt die Gesundheit des Teamkameraden an. Sie können zu den Portraits der gesamten Einheit zurückkehren, indem Sie wieder auf den Schalter des linken MFD klicken, mit dem Sie begonnen haben. Wenn Sie zum Beispiel auf *Stat* geklickt haben, kommen Sie durch nochmaliges Anklicken des Stat-Schalters zurück zur Portraitansicht der gesamten Einheit. Sie können aber auch an jeder Stelle einer Kommunikation auf [Esc] drücken.







Beginn der Kommunikation

Um jemanden anzufunken, klicken Sie auf sein oder ihr Portrait. Das angeklickte Bild nimmt nun das ganze linke MFD ein, und der Comm-Schalter über dem MFD leuchtet auf, um anzuzeigen, daß der Kommunikationskanal offen ist. Die verschiedenen Kommandos, die Sie geben können, erscheinen im mittleren MFD. Sie können sie per Mausklick oder mittels der Funktionstasten [Fx] versenden. Die einzelnen Befehle werden ab Seite 57 erläutert.

Um einen Befehl an die gesamte Einheit zu geben, klicken Sie auf den Schalter *Entire Squad*. Jeder Befehl wird nun an die gesamte Einheit gegeben. Auf der Tastatur verwenden Sie die Taste [F1], um die Kommunikation mit Ihrem ersten Teamkameraden zu beginnen, [F2] um zum zweiten zu sprechen, [F3], um zum dritten zu sprechen oder [F4], um zur gesamten Einheit zu sprechen.

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

Status eines Teamkameraden abrufen



Wenn Sie auf den Schalter *Stat* klicken, wird Ihnen der PBA-Status des markierten oder angefunkten Teamkameraden angezeigt. Im linken MFD befindet sich dann ein Rüstungsanzeiger, der genau wie der Ihrige aussieht. Rechts vom Rüstungsanzeiger sind zwei Leisten: Energie und Gesundheit. Klicken Sie auf die Namensleiste im unteren Bereich des linken MFD, um durch die Statusanzeigen Ihrer anderen Teamkameraden zu schalten. Klicken Sie auf den Waffenschalter, um zu sehen, welche Waffen Ihr Teamkamerad trägt und um weitere Informationen zu erhalten – z. B. wieviel Munition noch übrig ist. Klicken Sie auf den Schalter *Damage*, um festzustellen, ob die PBA Ihres Teamkameraden beschädigt wurde und falls das der Fall sein sollte, in welchem Maße sie beschädigt wurde. Klicken Sie nochmals auf das linke MFD, um zur Haupt-Statusanzeige für die Teamkameraden zurückzukehren.

Falls Sie schnell den Staus eines Kameraden brauchen, wählen Sie ihn einfach als Ziel an, da der Zielcomputer seinen Rüstungsstatus und seine Gesundheit anzeigt. Nur abdrücken sollten Sie jetzt nicht...

Die Sicht eines Teamkameraden

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

Die Karte eines Teamkameraden

Klicken Sie auf den Schalter *Map* und Sie sehen eine Karte, die auf den jeweiligen Teamkameraden zentriert ist. Sie können die rechte Maustaste benutzen, um die Karte zu verschieben. Rechts befinden sich zwei Schalter. Der eine zeigt ein Quadrat mit vier davon ausgehenden Linien und dient als Zoom-Schalter (klicken Sie links, um zu vergrößern und rechts, um zu verkleinern). Der andere zeigt einen Kreis mit einem Fadenkreuz darin, er zentriert die Karte wieder auf den Teamkameraden.

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

Befehle erteilen

Nachdem der Kommunikationskanal geöffnet ist, erscheinen verschiedene Befehle im mittleren MFD. Sie können einen dieser Befehle geben, indem Sie:

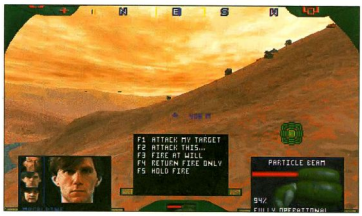
- auf die Kommandozeile im mittleren MFD klicken.
- die Funktionstaste drücken, die links neben dem Befehl steht.

Um Ihren Teamkameraden zum Beispiel zu befehlen, sich zu bewegen, können Sie entweder auf „F1 Bewegung“ klicken oder einfach [F1] drücken.

Auf jeden Befehl folgt eine Bestätigung und außerdem melden Ihre Teamkameraden Vorkommnisse wie z. B. Feindkontakt. Falls Sie nicht gehört haben, was ein Teamkamerad zuletzt zu Ihnen gesagt hat, drücken Sie die Taste *Backspace*, um es noch einmal zu hören.



Solange Sie nichts anderes befehlen, läuft Ihre Squad hinter Ihnen her und greift alles an, was der Computer als „Feind“ klassifiziert.



Der ausgegebene Feuerbefehl kann in manchen Situationen entscheidend sein.

Mögliche Befehle
Vom Befehlsbildschirm aus können Sie Ihren Squad-Mitgliedern die folgenden möglichen Befehle senden:

F1 Movement = Bewegung

Ohne andere Befehle wird Ihnen das ganze Team einfach folgen. Geben Sie hier an, wenn Sie andere Pläne haben.

F1 Move <here...>:
Nachdem Sie nochmals [F1] gedrückt haben, werden Sie aufgefordert, das gewünschte Ziel auf der Karte anzugeben, die auf dem mittleren HUD erscheint. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Karte, um den Zielpunkt festzulegen. Mit der rechten Maustaste können Sie die Karte bewegen.

F2 Follow me:
Nachdem Sie angewählt [F2] gedrückt haben, wird der Teamkamerad Ihnen soweit wie möglich folgen. Dies ist der voreingestellte Bewegungsbefehl zu Beginn eines Einsatzes. Er muß aber neu erteilt werden, falls Sie zwischendurch andere Bewegungsbefehle ausgegeben haben.

F3 Stop and wait:
Nachdem Sie [F3] gedrückt haben, hört der Teamkamerad auf, sich weiter zu bewegen. Falls der Soldat sich nicht im Kampf befindet, wird er/sie auf neue Befehle oder Gegner warten. Er/sie wird sich zwar bei Angriffen verteidigen, aber die Position halten.

F4 Go to Nav Point:
Nachdem Sie *F4 Gehe Zu Nav-Punkt* angeklickt haben (oder [F4] gedrückt haben), geht der Teamkamerad zu der vorher festgelegten Nav-Marke. Ist keine gesetzt, meldet er die Unmöglichkeit. Verschieben des Nav-Punktes nach dem Befehl bleibt ohne Auswirkung.

F5 Go to Pickup:
Nachdem Sie *F5 Gehe Zum Treffpunkt* angewählt haben, geht der entsprechende Teamkamerad auf dem einfachsten Weg zum Treffpunkt mit dem Landungsschiff.

F6 Follow this Path...:
Nachdem Sie *F6 Folge diesem Weg* angeklickt haben (oder [F6] gedrückt haben), werden Sie aufgefordert, Wegmarken für einen Pfad auf der Karte zu setzen, die im mittleren MFD zu sehen ist. Falls Sie einen Fehler machen sollten, klicken Sie auf *Undo* in der unteren Ecke. Wenn Sie alles erledigt haben, klicken Sie auf *Done* und der Teamkamerad wird dem Weg folgen.

F7 Follow Object:
Wenn Sie mit F7 befehlen, einem Objekt zu folgen, werden Sie aufgefordert, auf der erscheinenden Karte auf ein Objekt zu klicken. Das Squad-Mitglied wird das Objekt (meistens ein Fahrzeug) dann bis zum Erhalt neuer Befehle eskortieren.



Falls Sie wünschen, daß ein Teamkamerad an einer gegebenen Stelle verharrt, so sollten Sie lieber den Befehl *Stay at Location* aus dem Menü *Tactics* wählen, statt *Stop and wait* zu verwenden.






F2 Tactics = Taktik

Hier legen Sie das generelle Verhalten in der Mission fest.

F1 Rush Enemy:
Nachdem Sie *F1 Frontalangriff* angeklickt oder [F1] gedrückt haben, wird Ihr Teamkamerad in einen frontalen Sturmangriff ausgesandt. Er/Sie wird in direkter Linie auf den Gegner zugehen, anstatt die optimale Angriffsposition herauszufinden.

F2 Aggressive:
Wählen Sie *F2 Aggressiv* oder drücken [F2], um Ihrem Teamkameraden zu befehlen, jeden Gegner anzugreifen, den er sieht. Dies ist das voreingestellte Verhalten in jeder Mission.

F3 Cautious Attack:
Wählen Sie *F3 Vorsichtig vorrücken*, um Ihren Kameraden angreifen zu lassen, aber sich aus dem Gröbsten herauszuhalten. Falls der Gegner zu nahe kommt, wird sich der Teamkamerad zurückziehen.

F4 Take Cover:
Wählen Sie *F4 In Deckung gehen*, um zu erreichen, daß sich der Soldat vom Kampf zurückzieht und eine defensive Position sucht. Er/Sie wird die nächstliegende Position aufsuchen, die nicht mehr im Sichtfeld des Gegners liegt.

F5 Retreat:
Wählen Sie [F5], um Ihren Teamkameraden zu veranlassen, den Kampf abzubrechen und sich zu einer Position zurückzuziehen, die weit ab vom Kampfgeschehen liegt.

F6 Assume Formation:
Wählen Sie *F6 Formation einnehmen*, um Ihre Kameraden in einem festgelegten Muster um Sie herum zu verteilen, das sie möglichst einhalten werden.

F7 Stay at Location:
Wählen Sie F7, um Ihre Kameraden zu veranlassen, auf Ihrer Position zu bleiben – auch während des Kampfes.





F3 Engagement = Feuerbefehle

Um festzulegen, auf was Ihre Teamkameraden wann und unter welchen Umständen schießen, drücken Sie [F3].

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

F2 Attack this...:
Drücken Sie [F2], um zu befehlen, daß Ihr Kamerad ein Ziel angreift, welches Sie dann mit einem Linksklick auf der Karte im mittleren MFD festgelegen.

F3 Fire at Will:
Wählen Sie *F3 Feuer Frei* oder drücken [F3], um Ihren Kameraden jeden Gegner angreifen zu lassen, dem er/sie begegnet. Dies ist die Voreinstellung zu Beginn jeder Mission.

F4 Return Fire only:
Wählen Sie *F4 Nur Feuer erwidern*, um festzulegen, daß Ihr Teamkamerad nur dann den Gegner bekämpft, wenn zuerst auf ihn geschossen wurde.

F5 Hold Fire:
Wählen Sie *F5 Feuer einstellen*, um Ihrem Teamkameraden zu befehlen, das Feuer einzustellen, bis andere Kampfbefehle folgen.

TIP Wenn Sie beim Aufschalten auf ein Ziel mit der rechten Maustaste die Taste [Strg] gedrückt halten, erfaßt nicht nur Ihr Computer das Ziel. Er gibt außerdem der gesamten Einheit den Befehl, dieses Ziel anzugreifen.

F4 ASF

Um Ihren Teamkameraden mitzuteilen, wie und wann sie ihre ASF verwenden sollen, klicken Sie auf F4 ASF.

F1 Use ASF at Will:
Wählen Sie *F1 ASF bei Bedarf*, um dem Teamkameraden zu erlauben, sein/ihr ASF nach eigenem Ermessen zu verwenden. Dieser ASF-Befehl ist die Voreinstellung.

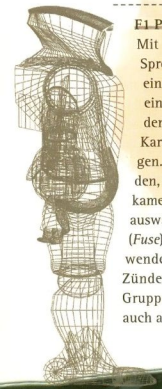
F2 Don't use your ASF:
Mit *F2 ASF nicht benutzen* befehlen Sie, die Verwendung der ASF zu vermeiden.

F3 Use ASF now:
Wählen Sie *F3 ASF jetzt verwenden*, um den Teamkameraden zu veranlassen, das ASF jetzt sofort zu benutzen.

TIP Bleiben Sie bei der Voreinstellung für die ASF. Während des Einsatzes haben Sie selten Zeit, auch noch die Verwendung von *Auto Docs*, *Auto Turrets* oder *EM Dampeners* einzeln zu kontrollieren.

F5 Special (für Sprengexperten)

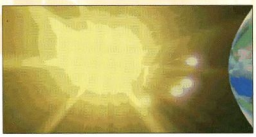
Wählen Sie *F5 Special*, um z. B. eine Sprengladung legen zu lassen, einen Elektroniker zu beauftragen oder eine PBA reparieren zu lassen.



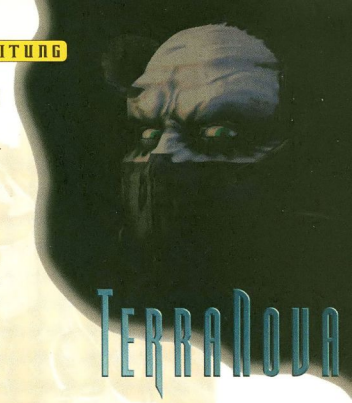
F1 Place Charge:
Mit [F1] befehlen Sie einem Sprengspezialisten (*Demolitions*), eine Explosivladung in der Nähe eines Ziels zu plazieren. Sie werden aufgefordert, ein Ziel auf der Karte im mittleren MFD festzulegen. Danach müssen Sie entscheiden, wie viele Ladungen Ihr Teamkamerad aus der begrenzten Anzahl auswählen soll und welcher Zünder (*Fuse*) – blau, rosa oder orange – verwendet werden soll. Die Farbe des Zünders bringt die Ladung in eine Gruppe von Ladungen, die später auch als Gruppe gezündet wird.

Der Teamkamerad wird zum Ziel gehen, die Ladung anbringen und Vollzug melden.

F2 Detonate Charges:
Wählen Sie *F2 Ladungen zünden*, um dem Sprengexperten zu befehlen, die vorher gelegten Ladungen detonieren zu lassen. Sie werden aufgefordert, eine Zünderfarbe auszuwählen. Alle Ladungen mit dieser Zünderfarbe werden detonieren.



F3 bis Fx:
Falls es ein bestimmtes Ziel in einer Mission zu vernichten gilt, erscheinen ein oder mehr spezifische Befehle in dem Menü. Wenn zum Beispiel ein Turm zerstört werden soll, könnte dort *F3 Demo. Tower* erscheinen („Demo." ist kurz für „demolish", also „demoliere"). Wenn Sie diesen Befehl erteilen, wird der Zerstörungsexperte angeben, wie viele Explosivladungen benötigt werden, den Turm zu zerstören, und bittet Sie, eine Zünderfarbe auszuwählen. Der Spezialist trennt sich von der Gruppe und macht sich auf in Richtung Turm, um die Ladungen zu plazieren.



F5 Special (andere)

Andere Menüpunkte unter *F5 Special* sind von der Art der Mission und den Fähigkeiten des angefunkten Teamkameraden abhängig:

▸ Wenn Sie mit einem Elektronikexperten (*El*) kommunizieren, können Sie ihm befehlen, einen Geschützturm umzuprogrammieren (*Reprogramm Turret*), so daß dieser von da an für Ihre Seite arbeitet. Außerdem gibt es einige Missionsziele für Elektroniker, die z. B. *Reprogramm Station*, *Rewire Telescope* o.ä. heißen können.

▸ Wenn Sie mit einem Reparaturexperten (*Rp*) kommunizieren, können Sie diesem Spezialisten befehlen, beschädigte Kampfanzüge zu reparieren. Sie werden gefragt, bei welchem Teamkameraden die PBA repariert werden soll. Jeder Reparaturexperte verfügt über eine begrenzte Menge an Reparaturausrüstung, die er pro Mission verwenden kann.

▸ Wenn Sie mit einem Aufklärungsexperten (*Rc*) kommunizieren, wird er seine speziellen Fähigkeiten in der Erkundung anbieten. Sie können Ihrem Aufklärungsspezialisten befehlen, einen bestimmten Ort auszukundschaften (*Scout here...*). Er wird dann in die Richtung abziehen, die Sie ihm im mittleren MFD angeben, bis er/sie auf einen Gegner trifft. In diesem Fall wird er/sie anhalten und Sie informieren.

F6 Kommunikation beenden

Drücken Sie [F6], um die Kommunikation mit einem Teamkameraden zu beenden.

Sie können auch im Befehlsmenü des mittleren MFD rechts klicken oder [Esc] drücken, um eine begonnene Kommunikation zu beenden.

Kommunikations-Hotkeys

Mit den Kommunikations-Hotkeys können Sie Befehle an das ganze Team schnell erteilen. Diese Befehle geben Sie entweder mit der Tastatur oder indem Sie bei gerückter [Strg]-Taste in Ihr HUD klicken.

Alt-A	Aggressive Attack Aggressiver Angriff
Alt-C	Take Cover Schutz suchen
Alt-D	Cautious Advance Vorsichtiger Angriff
Alt-F	Assume Formation Formation einnehmen
Alt-H	Hold Fire Feuer einstellen
Alt-M	Follow me Folge mir
Alt-N	Go to Nav Point Zur Nav-Marke gehen
Alt-P	Go to Pickup Zum Abholpunkt gehen
Alt-R	Retreat Rückzug
Alt-S	Status Check Statusmeldung aller Squadmitglieder
Alt-T	Attack my Target Mein Ziel angreifen

Tastaturbelegung (ohne Kommunikation)

Funktionstasten	
[-] (Haupttastatur)	Hilfebildschirm
[0]	Optionsmenü
[Pause]	Pause
[Strg] + [Esc]	Mission abbrechen
[Druck]	Screenshot als PCX-Datei ins Spielverzeichnis
[Alt] [X]	Terra Nova beenden
Kartenoptionen	
[F9]	Teaminfo
[F10]	Sensorreichweite einblenden
[F11]	Waffenreichweite einblenden
[F12]	Missionsinfo
Linke Maustaste	Nav-Marker setzen
Rechte Maustaste	Karte verschieben
Drohnenkontrolle	
[Strg] + Sicht- und Bewegungstasten	Drohne von Hand steuern
[Strg] + Bild↑	Drohne steigen lassen
[Strg] + Bild↓	Drohne sinken lassen
[Strg] +[Pos 1]	Drohne einholen
PBA-Kontrolle	
Linke Maustaste	Feuer
[Strg] + Linke Maustaste	Kommunikations-Kurzmenü
[Strg] + Rechte Maustaste	Alle dieses Ziel angreifen
Rechte Maustaste	Zielerfassung

[T] / [Z]	Ziele durchschalten
[W]	Vorwärts
[S]	Langsam vorwärts
[X]	Rückwärts
[A]	Nach links drehen
[D]	Nach rechts drehen
[Y]	Nach links gleiten
[C]	Nach rechts gleiten
[R] / [V]	Nach oben/unten blicken
[F]	Blickrichtung zentrieren
[Q] / [E]	Kurzer Blick links/rechts
[1] – [4]	Waffen auswählen
[5]	ASF benutzen
[^]	Ducken
[Shift] + eine Bewegungstaste	Sprung
[Leertaste]	Sprungdüsen einsetzen
↵	Landungsschiff rufen
HUD und MFDs	
[+] / [-] im Ziffernblock	HUD-Zoom
[G]	HUD als Vollbild
[Tab]	MFDs ins Vollbild einblenden/ausblenden
[I]	Infrarot
[B]	360°-Sicht
[N]	Karte zentrieren
[M]	Karte auf HUD
[F8]	Missionsziele anzeigen

SEID WACHSAM UND WEHRET EUCH!

TERRA NOVA ist im Gegensatz zu manch anderem Spiel, das uns schon über die Redaktionsbildschirme flimmerte, nicht gerade mörderisch schwer. Aber einige Dinge sollten Sie schon berücksichtigen, wenn Sie die Kampagne erfolgreich abschließen möchten.

Verhalten im Einsatz

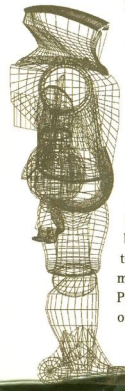
► Experimentieren Sie mit allen verfügbaren Befehlen an Ihre Teamkameraden.

► Trainieren können Sie mit dem *Scenario Builder* unter einsatz verschiedener Cheats.

► Sie brauchen Ihrer Squad nur zu befehlen, Ihnen zu folgen, wenn Sie zwischendurch andere Befehle gegeben hatten, *Follow me* ist die Voreinstellung.

► Der Befehl *Assume Formation* aus dem Menü *Tactics* hat ebenfalls zur Folge, daß Ihre Mitstreiter Ihnen folgen, nur in besseren Kampfpositionen. Geben Sie diesen Befehl immer am Anfang einer Mission, es sei denn, Sie wollen einzelne Teammitglieder sofort zu Sonderaufgaben schicken.

► Vorsicht bei Befehlen wie: *Move here, Go to Nav Point, Go to Pickup* oder *Attack this.* Die Bewegungsbefehle bringen den Beauftragten dazu, den schnellst möglichen Weg zu dem Punkt zu nehmen. Das ist oft die gerade Luftlinie (oder aber eine Straße, wenn Sie Luftlinie meinten), auf der es von Gegnern wimmeln könnte, oder auf der womöglich ein Hindernis steht, das für die KI (künstliche Intelligenz) zu groß ist, um selbständig daran vorbei zu manövrieren. Bei *Attack this* riskieren Sie erstens einen Angriff ohne Rücksicht auf Verluste, zweitens den Einsatz von Kurzstreckenwaffen, während Sie aus der Entfernung feuern wollten oder umgekehrt.



Ausrüstung

► Jeder sollte mindestens eine Strahlenwaffe in der Ausrüstung haben, da Projektilwaffen die Munition ausgehen kann.

► Vorsicht beim Einsatz von Granaten, Raketen etc. Die großflächige Wirkung kann auch Teammitgliedern schaden.

► Auch feindliche Drohnen lösen Minen aus, die dann oft Sie selbst erwischen.

► Auto-Turrets sind gute Luftabwehrwaffen. Minen können, geschickt eingesetzt, bei der Lösung einiger kniffliger Missionen helfen.

► Nehmen Sie immer eine Langstreckenwaffe wie z. B den Particle Beam oder die Rail Gun mit, um vor allem Türme schon aus der Entfernung lahmzulegen.

► Der Nutzen von Smoke Grenades, EM Emitter und EM Dampener schien in unseren Tests vernachlässigbar zu sein.

Missionen

► Schauen Sie sich alle Videosequenzen an, auch die der Landeanflüge. Die Story-Videos, die in der Basis abgespielt werden, enthalten wichtige Informationen und machen außerdem das Spiel erst richtig spannend. Die Anflugvideos sind zwar fast immer gleich, aber eben nur fast. Manchmal gibt es Zwischenfälle oder Vorahnungen, die sich schon im Video ankündigen. Wenn Sie es nicht angeschaut haben, kann die Situation in einem Einsatz Sie ziemlich kalt erwischen.

► Sobald das minimale Missionsziel erfüllt ist, können Sie das Dropship rufen und sich abholen lassen. Befriedigender ist es zwar, auch die Nebenziele zu erfüllen, aber das kann oftmals Verluste zur Folge haben.



Den Verlust eines Kameraden bei Ihrer Befreiung können Sie nicht verhindern.

► In der Mission, in der Sie aus dem Hegemony-Gefängnis befreit werden, wird einer Ihrer Kameraden das Zeitliche segnen. Versuchen Sie nicht, die Mission zu wiederholen, um daran etwas zu ändern, sein Tod ist in der Story des Spiels fest vorgesehen.

► In der Mission, in der Sie aus Norden kommende Transporter zu wartenden Raumgleitern geleiten sollen, müssen Sie Ihr Team sofort in zwei Teile teilen. Eine Gruppe zum Geleit der Transporter, eine zum Schutz der Gleiter vor bald nahenden Mech-Bipeds.

► Die Mission, in der möglichst viele von vier Geschütztürmen gesprengt werden sollen, sollten Sie auf jeden Fall beenden (das Dropship rufen), wenn drei Türme vernichtet sind.

► Wenn Ihr Auftrag lautet, einen Gleiter zu finden, den Ihr Bruder fliegen wird, dann suchen Sie den Gleiter im Gebirge mit Ihren Drohnen. Haben Sie ihn gefunden, schlagen Sie einen Bogen durch den Süden und nähern sich dem Raumschiff aus östlicher Richtung. Sobald beim Elektroniker *Repair Spacecraft* im Kommunikationsmenü wählbar ist, befehlen Sie das. Anschließend befehlen Sie ihrem Bruder, das Ding wegzufliegen und halten nun auf dem Bergrücken die Stellung, bis das Landungsschiff kommt.

MDK

DEMO AUF DER HEFT-CD

wurde sofort die Referenz unter den Actionspielen. Es war Spiel des Monats und hat wohl jede Auszeichnung bekommen, die zu vergeben war. Nun wird es auch von uns ausgezeichnet: Mit einem neuen Preis.



BEST SELLER GAMES GOLD EDITION 21

IM JANUAR KOMMT KURT.

Mit allen Patches und Cheats. Fuer DM 14,99.

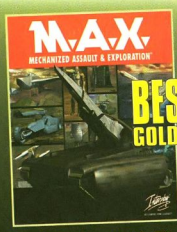
VORSCHAU



BEST SELLER GAMES 27

November '98

Action / Helikopter-Simulation



BEST SELLER GAMES GOLD EDITION 20

Dezember '98

Echtzeit- und Runden-Strategie

JETZT WIRD WIEDER IN DIE HÄNDE GESPUCKT

...denn kleine putzige Kerlchen auf Ihrem Bildschirm steigern das Bruttosozialprodukt! Ein Bauarbeiter klopft emsig Steine in das Kopfsteinpflaster, ein Schreiner sägt mit Elan an einem Brett herum, und der Schweinehirte zeigt seinen Zöglingen, wo es über den Jordan geht. Im Dörfchen blüht das Wirtschaftswunder, Häuser werden gebaut, und auf den Straßen tobt das Leben. Aber nein, keine Siedler rennen hier durch die Gassen, laut Titel des Spieles sind es Ritter und Händler – Knights & Merchants!

Knights and Merchants

Gerade bei deutschen Spielern sind seit Jahren sogenannte Aufbausimulationen äußerst beliebt. „Die Siedler" begründete den Boom, und anno 1998 hat „Anno 1602" vergleichbare Erfolge gefeiert. Was aber viele Fans dieser Spiele bisher vermißten, war die Gelegenheit, das Erschaffene mit kriegerischen Mitteln wieder einzureißen. So dachte jedenfalls ein Häuflein ehemals bei Blue Byte beschäftigter Programmierer, die schon an „Die Siedler 2" mitgewirkt hatten und mittlerweile ihren eigenen Laden aufgemacht haben. Das Ergebnis kann sich sehen lassen. Zwar werden keine echten Innovationen geboten, aber die Mischung aus der Simulation eines Wirtschaftskreislaufes und spannender Echtzeit-Strategie ist neu, macht Spaß und gibt Anlaß für durchzockte Nächte.

Die Neue Heimat

Es steht schlecht um das Königreich. Der mißratene Prinz hat gemeutert und viele Fürsten auf seine Seite gezogen oder einfach mit seinen Soldaten überrannt. Nun sägt er an Papas Thron, und der Spieler ist wie üblich der einzige, der jetzt noch helfen kann. Leider hat das Land unter dem Krieg gelitten, und viele Städte wurden zerstört. Bevor also eine schlagkräftige Armee das Reich zurückgewinnen kann, muß die nötige Infrastruktur für den Nachschub geschaffen werden. Am Anfang steht nur ein Lagerhaus in der Gegend, aus der Sie eine blühende Landschaft machen sollen. Die ersten Baumaterialien liegen schon bereit, und einige Hilfs- und Bauarbeiter warten auf die ersten Befehle. Diese beiden Berufe sind lebenswichtig für ihre Siedlung, aber um die Konjunktur anzukurbeln, brauchen Sie noch weitere Experten. Und so wird das erste Gebäude errichtet: eine Schule. Dort können alle anderen Berufsgruppen ausgebildet werden. Der Bauplatz wird ausgewählt, eine Trasse für die Straße geplant, und schon geht das Gerenne auf Ihrem Bildschirm los. Während die Bauarbeiter den Boden ebnen, schleppen die für Transporte aller Art zuständigen Helferlein die ersten Steine ran. Sobald die Lehranstalt steht, tragen sie auch gleich



Ob Landwirtschaft...



...oder Kriegshandwerk: Liebevolle Detailtreue und einfache Bedienung.





Goldkisten in das Gebäude, die für den Unterricht benötigt werden. Und dann kann es weitergehen: Für Straßen und Häuser werden Steine und Holz gebraucht, also müssen Steinbruch und Holzfäller her. Baumstämme macht man im Sägewerk klein, auf den Äckern pflanzen Bauern Getreide an, und der Winzer panscht den Wein im Bottich. Die 24 Gebäudetypen hängen in einem Kreislauf eng zusammen, und keiner der Betriebe funktioniert ohne den entsprechenden Fachmann. Die Hilfskräfte sind für den Warentransport zuständig, aber ohne vernünftiges Wegesystem gibt es Staus, und Güter fehlen an allen Ecken. Der Spieler kann das leicht erkennen, da bei jedem Haus benötigtes Material und fertiges Produkt zu sehen sind. Eh er sich's versieht, sind schon die ersten Versorgungsengpässe da.



Ihre Untertanen haben nach der vielen Arbeit Hunger und erwarten immer reichlich Brote und Würste im Gasthaus. Auch die Rüstungsindustrie sollte frühzeitig angekurbelt werden, denn schließlich arbeiten Ihre Leutchen nur für den Kommis. Die Soldaten brauchen Waffen, Rüstungen und Pferde.

Einstürzende Neubauten

Kaum eine der 20 Missionen beginnt mit friedlichem Bauen. Meist hat der Spieler schon von Anfang an Streit mit dem Nachbarn, deshalb sollte schon bald mit dem Aufbau einer schlagkräftigen Truppe begonnen werden. Für die Aufrüstung brauchen Sie Holz und Eisen für Waffen und Schilde, Leder für Rüstungen und Rekruten, die in der Kaserne zu Schützen, Pikenieren, Schwertkämpfern, Rittern und anderen Soldaten ausgebildet werden können. Bis auf die wenigen Missionen, die reine Strategieaufgaben darstellen, gilt als Ziel, die feindliche Armee zu vernichten oder einen Bündnispartner zu schützen. Am Ende läuft das natürlich darauf hinaus, daß sie in das Dorf der Gegner stürmen und den Mörtel aus den Mauern klopfen. Bis dahin haben Sie allerdings alle Hände voll zu tun. Die Soldaten werden als Trupps geführt, auf die Sie mit zahlreichen Befehlen Einfluß nehmen können. Formationen können geordnet werden, indem Sie die Anzahl der Reihen und die Ausrichtung bestimmen. Die verschiedenen Waffengattungen sollten sorgfältig positioniert in die Schlacht ziehen. So empfiehlt es sich, Bogenschützen immer durch Nahkämpfer zu schützen, oder die Reiterei aufgrund ihrer Geschwindigkeit von den Flanken angreifen zu lassen.



In Reih und Glied: Die Siedler ziehen in den Krieg

Die exekutive Abteilung hungert bisweilen auch. Wenn die Truppen nach Nahrung schreien, sollten Sie dem Ruf alsbald folgen. Die Hilfsarbeiter eilen dann mit Wein und Würsten heran, gespachtelt wird im Feld. Das kann manchmal zu ziemlicher Verwirrung führen, denn sowohl Arbeiter als auch hungrige Truppen bringen die Reihen durcheinander. Wenn sich auch ungestüme Schlachten entfalten, vernachlässigen Sie keinesfalls den Nachschub, denn oft ist es mit nur einem Gefecht nicht getan.

Ideal

...ist die Kombination aus Aufbausimulation und Strategie. Die Missionen sind durchweg spannend gestaltet und teilweise ziemlich schwierig. Dank des ausführlichen Tutorials kommt jeder leicht mit dem Spiel und der Steuerung zurecht. Auch beim Ambiente und bei den Details haben sich die Programmierer sehr viel Mühe gegeben. Alle Aktionen sind liebevoll animiert und vertont. Der Metzger zieht am offenen Fenster mit einem deutlich hörbaren Poing! die Würste stramm, im Gasthof sitzen die Hungrigen mampfend mit dicken Backen, die Soldaten bestellen Ihr Mahl mit lautstarkem „Essen fassen". Herausfordernd und unterhaltsam zugleich, mit exzellenter Grafik und gutem Konzept auch für eine Partie im Netzwerk: Was kann der Spieler mehr verlangen?

prm

KURZINFO

Name:
KNIGHTS & MERCHANTS

Inhalt:
Aufbausimulation

Hersteller:
Topware

Preis:
68,80 DM

Systemvoraussetzungen:
Pentium 100, 24 MB RAM, Windows 95/98, CD-ROM-Laufwerk, ca. 80-90 MB Festplattenspeicher

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden

Vorderseite

BESTSELLER GAMES GOLD 19 · TERRA NOVA ·

TERRANOVA

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie im zugehörigen Heft auf den Seiten 6–8.

Systemanforderungen

- Pentium 60 oder besser, 8MB RAM
- MSDOS 5.0 oder höher
- 30 MB Festplattenspeicher
- SVGA-Grafikkarte (VESA) mit mind. 1 MB
- unterstützt Soundblaster oder kompaktible
- 2 X CD-ROM
- Maus

Empfolen

- Pentium 90, 16 MB RAM
- 4 X CD-ROM

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie

1. 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: Terra Nova

Sonstiges: Adobe Acrobat, Packprogramme, Antivirensoftware von Thunderbyte, UNIVBE, DirectX 6

Demo: MDK

BEST SELLER GAMES GOLD EDITION 19

BESTSELLER GAMES GOLD 19 · TERRA NOVA ·

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

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games Gold 19" und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm



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

Terra Nova ist ein kommerzielles Lizenzprodukt der Firma *LookingGlass Technologies*, lizenziert an die TREND GmbH zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. 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 *LookingGlass Technologies* ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an *LookingGlass Technologies* 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 **Terra Nova** werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheins ein.

Abgesandt am: ☐☐.☐☐.1 9☐☐ _____ **Unterschrift**

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **Terra Nova** mit dem Kauf der Zeitschrift **„Bestseller Games Gold 19"** erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zu Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines 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

Ich bin **bereits registrierter Anwender** einer anderen Vollversion aus dem TREND-Verlag: ☐ ja ☐ nein

Vor- und Zuname _____ Geburtsdatum _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum und Unterschrift _____

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die umseitige Adresse:

PEARL

(Passend für Fensterbriefumschlag)

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

BESTSELLER GAMES GOLD EDITION 19

Neues Titelkonzept beim TREND-Verlag

Achten Sie auf folgende Titel im Zeitschriften-Handel:



TREND Verlag · D-79426 Buggingen
Tel. 07631/360-500 · Fax 07631/360-599

Unsere Vollversions-Serien jetzt in neuem Look!

Hier am Beispiel der BG GOLD 16:

Schnell und leicht erfaßbarer Preis

Farbreitersystem mit Genre-Zuordnung

Neues, eingängiges Magazin-Logo in Leuchtgelb statt Goldprägung

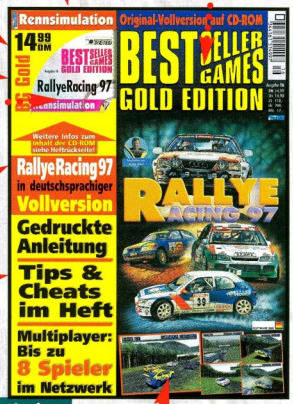
Wiederholung des Magazin-Titels

Optimale Befestigung der CD -ROM mit zusätzlichem Folienschutz

Vollversions-Titel

Wesentliche Leistungsmerkmale 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

Systemvoraussetzungen

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

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

TERRANOVA
STRIKE FORCE CENTAURI

Echtzeitstrategien sind Ihnen zu langweilig und Action-Shooter zu öde? Willkommen bei Terra Nova! Die Strike Force Centauri braucht Doppelbegabungen, die den futuristischen Kampfanzug und hochtechnisierte Waffen reaktionsschnell und treffsicher einzusetzen wissen und zugleich ihrer Eliteeinheit die richtigen Befehle im richtigen Augenblick geben können. Die Strike Force Centauri wird nicht aus der Vogelperspektive kommandiert, bei Terra Nova kämpfen Sie in der ersten Reihe.









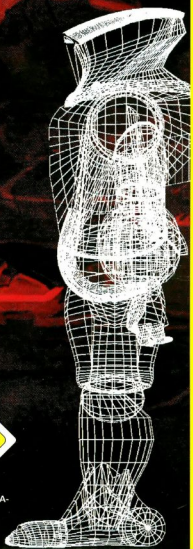
Doch der Kommandant braucht weit mehr als einen flinken Finger am Abzug, wenn er gegen die kampfstarken Gegner bestehen will.

Erstellen Sie für jede Mission ein kampfstarkes Team aus individuellen Charakteren. Nutzen Sie Gruppentaktiken, schicken Sie einzelne Kämpfer in Spezialeinsätze, oder verlassen Sie sich darauf, daß die Kameraden Sie aus der Klemme befreien.

Erkunden Sie eine vollständig gerenderte 3D-Umwelt mit realistischem Terrain und atmosphärischen Effekten: Regen fällt, Blitze zucken vom Himmel, und Wolken ziehen über Sie hinweg.

Kämpfen Sie sich durch vier Welten und 39 Missionen – allein von Ihrem Geschick hängt es ab, ob Ihre Einheit nach Hause zurückkehrt.

Terra Nova nimmt Sie gefangen und läßt Sie nicht mehr los.



USK Geeignet ab 16 Jahren

Systemanforderungen:
MS-DOS 5.0 oder Windows 95 im MS-DOS-Modus, Pentium 60, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte (VESA) mit 1 MB RAM, 2x CD-ROM, Maus, 30 MB Festplattenplatz
Empfohlen: Pentium 90, 16 MB RAM, Soundkarte

Bestseller Games Gold

Inhalt von Heft und CD

TERRANOVA
STRIKE FORCE CENTAURI

Vollversion auf der Heft-CD

- Fesselnde Sci-Fi-Action
- 3D-Gefechtssimulation mit taktischem Anspruch
- Führung einer Elite-Einsatztruppe in Echtzeit
- 13 lebensechte Charaktere
- Auswahl der Teammitglieder nach deren individuellen Fähigkeiten
- 39 Missionen in vier Welten
- Inklusive Szenarien-Editor für eigene Missionen
- Beeindruckende künstliche Intelligenz
- Digitale Stereo-Soundtracks
- Spielhandlung in 431 MB Videoszenen
- Englische Sprachausgabe
- Ausführliche, gedruckte Spielanleitung
- Zahlreiche Tips
- Inklusive Patch auf V. 1.09

So urteilt die Fachpresse:

PC-Action: 88%, „Terra Nova hebt sich erfreulich vom Einerlei der 3D-Spiele ab."

PC-Games: 91%, Spiel des Monats, PC-Games-Award

PC-Power: 89%, „Ab zum nächsten Laden und kaufen! Ein echter Hammer erwartet Sie."

Powerplay: 78%, „Hier fliegen so richtig die Fetzen."