

EPILEPSIEWARNUNG

Eine geringe Anzahl von Menschen können epileptische Anfälle erleiden, wenn sie bestimmte Lichtmuster oder blitzende Lichter sehen. Bei diesen Personen kann die Konfrontation mit bestimmten Lichtmustern im Hintergrund eines Bildschirms beim Spielen eines Computerspiels einen epileptischen Anfall hervorrufen. Manche Zustände können unerkannte epileptische Symptome bei Personen hervorrufen, die zuvor keine Anfälle erlitten haben.

Sollten Sie oder ein Mitglied Ihrer Familie an Epilepsie leiden, konsultieren Sie vor dem Spielen Ihren Arzt. Beim Auftreten eines der folgenden Symptome beim Spielen eines Computerspiels: Schwindelgefühl, Veränderungen der Sehfähigkeit, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Orientierungsverlust, jegliche unwillkürlichen Bewegungen oder Krämpfe – brechen Sie das Spiel UNVERZÜGLICH ab und konsultieren Sie Ihren Arzt.

PACKUNGSGEHALT

- 2 CD-ROMs
- Dieses Handbuch
- "Edge of Chaos"-Steuerungshinweise
- Registrierkarte

WARNUNG

Die CD-ROMs, auf denen "INDEPENDENCE WAR 2: Edge of Chaos" gespeichert ist, können durch unsachgemäße Behandlung Schaden nehmen.

Denken Sie bitte daran, die Fragen auf Ihrer Registrierkarte zu beantworten und diese zurückzusenden. Ihre Informationen werden uns beim Entwickeln von zukünftigen Spielen behilflich sein. Vielen Dank!

KRITIK

Sollten Sie Verbesserungsvorschläge für das Spiel oder zum Handbuch haben, schreiben Sie uns.

EDGE OF CHAOS IM INTERNET

Um bei INDEPENDENCE WAR immer auf dem Laufenden zu sein, können Sie die Infogrames-Website unter **www.edgeofchaos.net** besuchen. Hier finden Sie alle möglichen Informationen für Piloten, Helden und Schurken aller Geschicklichkeitsstufen. Weitere Informationen zum INDEPENDENCE WAR-Universum erwarten Sie auf der Website von Particle Systems unter

WILLKOMMEN ZU EDGE OF CHAOS

Das 24. Jahrhundert. Die Bewohner der Kernsysteme genießen ein Leben im Überfluss. Doch weit von der Erde entfernt halten mächtige Firmen den Badlands-Sternhaufen in ihrem eisernen Griff. Die wenigen Menschen, die sich den Firmen entgegenzustellen wagten, zahlten dafür einen hohen Preis.

Am Rande des bekannten Universums setzt der Mord an einem Mann Ereignisse in Gang, die eines Tages den Badlands möglicherweise die Freiheit bringen oder alles menschliche Leben für immer vernichten werden.



Cal Johnston

begnadeter Anführer. Mit zwölf Jahren mussten Sie mit ansehen, wie Caleb Maas Ihren Vater Felix brutal ermordete. Nun, 15 Jahre später, können Sie endlich auf Rache hoffen.



Jefferson Clay

Clay ist die einzigartige Computersimulation eines alten Kriegshelden. Als Clay vor 100 Jahren starb, wurde seine Persönlichkeit gespeichert. Clay ist Ihr Mentor und Ihr Beschützer.



Jafs

Jafs, ein ausgezeichnete Schmuggler und Fälscher, ist Cals bester Freund und sein Vertrauter. Außerdem ist er ein guter Pilot und ein geschickter Vermittler

Azraelle "Az" Takagi

Nur wenig ist von der abgebrühten, rätselhaften Azraelle bekannt. Sie ist eine außergewöhnlich gute Pilotin und war einst eine gefürchtete Piratin. Az hat nie verraten, warum sie sich Cal angeschlossen hat.



Lori Trieste

Die junge Idealistin Lori ist Az' enge und treue Freundin. Was ihr an Kampferfahrung fehlt, gleicht sie durch zähe Hartnäckigkeit aus.

Lemuel Smith

Trotz seiner beeindruckenden Statur und seines Cyber-Körpers ist Smith freundlich und allseits beliebt. Seine erstaunlichen Fähigkeiten im Bereich der Elektronik und des Maschinenbaus hat sich Smith allesamt selbst beigebracht.



Caleb Maas

Der grausame Sadist Caleb ist der gegenwärtige Erbe der Reichtümer von Maas Industries. Seine guten Instinkte machen ihn im Luftkampf und am Verhandlungstisch zu einem gefährlichen Gegner.

INHALT

Willkommen zu Edge of Chaos	3	Optionen	12
Cal Johnston	3	GRAFIK	12
Jefferson Clay	3	SOUND	12
Jafs	3	STEUERUNG	12
Azraelle 'Az' Takagi	3	Escape-Menüs	13
Lori Trieste	3	Steuerung der neuen 1502-X	
Lemuel Smith	3	Kommandokapsel	15
Caleb Maas	3	Steuerung	16
Hardware-Anforderungen	6	Lineares Verlagerungssystem (LDS)17	
Mindestanforderungen:	6	Das Head-Up-Display (HUD) . . .	17
Empfohlene Ausstattung:	6	FADENKREUZ	17
Installation von EDGE OF CHAOS	6	KONTAKTLISTE	18
Die Readme-Datei	6	ORB	19
Infogrames Customer		MFD	20
Service Numbers	7	SYSTEMSTATUS	20
Schnellstart	8	GITTERNETZLINIEN	21
Story-Modus	8	SPURLINIEN	21
Sofort-Action	8	KLAMMERN	21
Multiplayer (Mehrspieler)	8	UHR	21
Werden Sie in 60 Sekunden		Das Befehle-Menü	21
Kampfpilot	8	HAUPTMENÜ	22
Steuerung	8	NAVIGATIONSMENÜ	22
Verteidigungsmaßnahmen	8	AUTOPILOT-MENÜ	22
Weitere Informationen	8	WAFFENMENÜ	22
Hauptmenü	10	KMD-MENÜ	23
NEUES SPIEL STARTEN	10	DOK-MENÜ	23
SPIEL LADEN	10	KOMMUNIKATIONSMENÜ	23
SOFORT-ACTION	10	Navigation	23
MULTIPLAYER (MEHRSPIELER)	10	AUTOPILOTEN	23
OPTIONEN	10	DIE STERNKARTE	24
FILME	10	DER HYPERANTRIEB UND	
CREDITS	10	LAGRANGE-PUNKTE	25
BEENDEN	10	Einsatz der Waffensysteme . . .	26
Multiplayer (Mehrspieler)	10	Waffenwahl	26
SPIELARTEN	10	Zielen	27
LAN-SPIEL (Netzwerk)	11		
INTERNET-SPIEL	11		
OPTIONEN	12		

Vorschriften	30	Schilder und Abwehr	40
Disziplin	30	LDA-Schilder	40
Anteile und Bonuszahlungen (in Zahlungsreihenfolge)	30	Rammen!	40
Befehlsstruktur	30	Energieverteilung	40
Ein letztes Wort	30	Unsere kleine Basis	41
Leftys fortgeschrittene Flugtechniken	31	Die Computerschnittstelle der Basis	42
Fortgeschrittene Steuerung	31	HANGAR	42
Der Flugcomputer	31	HANDELN	42
Seitliche Korrekturdüsen	32	INVENTAR	42
Freier Flug	32	RECYCLING	42
Hitze und Energie	33	PRODUKTION	42
Überhitzung	33	KOMMUNIKATION	42
Energie und Unterspannungen	34	ENZYKLOPÄDIE	42
Die Maschinenraum-Übersicht	34	Der Hangar und die Wartung der Schiffe	43
Bezeichnung	34	AUSSTATTUNG	43
Warnlichter	34	UMBAUEN UND ANPASSEN	43
Systeminformation	35	MEHR FRACHT	43
TRI	35	LADELISTE	43
Leistung	35	Umbauen und anpassen der Ausstattung	43
Statusanzeige	36	Menüs	43
Leftys fortgeschrittene Kampftaktiken	36	Träger	44
Gruppentaktiken	36	Hitze und Energiebedarf	44
Wingmen	36	Interner Frachtraum	45
Kanonenjäger	37	Weitere Informationen	45
Taktische Kamera	37	Handeln - Spaß und Gewinn	45
Dem Gegner einen Schritt voraus	38	Handelsliste	45
Das Anvisieren von Unterzielen	38	Handelsabschluss	46
Schleichfahrt	38	Handelstipps	46
REM-Steuerung	38	Produktion von Gütern	46
Waffentipps	39	Produktion	47
LDS-Blockier-Raketen und LDS- Blockier-Felder	39	Piraterie	47
Teilchenstrahlkanone	39	Das Gesetz	47
REM-Raketen	39	Fracht und Kapseln	47
Disruptorraketen	39	Überredungskünste	48
		Der Heimweg	48
		CREDITS	50

HINWEISE ZUR INSTALLATION

EDGE OF CHAOS wurde für Computer mit den Betriebssystemen Microsoft Windows 95, Windows 98 und Windows ME entwickelt. Weiterhin benötigt das Spiel Microsoft DirectX 8.0. Sie können während des Installationsvorgangs entscheiden, ob DirectX 8.0 auf Ihrem Computer installiert werden soll.

Hardware-Anforderungen

Mindestanforderungen:

- Pentium III 400mhz oder kompatibler Prozessor
- 3D-Beschleunigerkarte mit aktuellen DirectX-Treibern
- Windowskompatible Soundkarte mit DirectX 8.0-Treibern
- 64 MB Arbeitsspeicher
- 4-fach-CD-ROM-Laufwerk
- Windows 95 oder höher
- DX8 Software (enthalten)
- 600 MB Festplattenspeicher

Empfohlene Ausstattung:

- Prozessor: Intel Pentium III oder AMD Athlon
- 32-MB-3D-Beschleunigerkarte mit Hardware- und Lichteffect-Unterstützung und aktuellen DirectX-Treibern
- PCI-Soundkarte mit Hardware-3D-Sound und aktuellen DirectX-Treibern
- 128 MB Arbeitsspeicher
- 4-fach-CD-ROM-Laufwerk
- 3-Achsen-, 4-Tasten-Joystick mit 4-Weg-Joystick-Hat-Schalter

Außerdem sollte Ihr Computer über folgendes verfügen:

- Microsoft DirectX 8.0 (wird vom Spiel installiert)
- 600 MB freien Festplattenspeicher zur Installation
- 150 MB freien Festplattenspeicher auf der System-Festplatte nach der Installation als virtueller Speicher.

Um die Multiplayer-Funktion zu nutzen, brauchen Sie außerdem noch:

- TCP/IP-Netzwerk zur Teilnahme an LAN-Spielen
- Verbindung zum Internet für Internetspiele

Installation von EDGE OF CHAOS

Legen Sie nach dem Hochfahren Ihres Computers die mit "EDGE OF CHAOS"-Installations-CD beschriftete CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Das Installationsprogramm wird automatisch gestartet. Folgen Sie den Anweisungen auf Ihrem Bildschirm, um das Spiel zu installieren.

Sollte Autoplay auf Ihrem System nicht aktiviert sein, öffnen Sie Arbeitsplatz und doppelklicken Sie auf das Symbol für Ihr CD-ROM-Laufwerk. Doppelklicken von SETUP.EXE startet das Installationsprogramm des Spiels.

Ist das Spiel installiert, können Sie es über das Windows-Startmenü oder durch Einlegen der mit "EDGE OF CHAOS"-Spiel-CD beschrifteten CD starten. Zum Spielen muss diese CD eingelegt sein.

Die Readme-Datei

Die CD-ROM enthält eine "README.HTML"-Datei mit den aktuellsten Informationen und Änderungen, die das Spiel betreffen. Sollten Sie beim Installieren des Spiels Schwierigkeiten haben, sehen Sie bitte zunächst in dieser Datei nach. Sie kann mit jedem normalen Web-Browser aufgerufen und eingesehen werden.

Infogrames Games Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email
• Österreich	-	-	http://www.de.infogrames.com
• Belgie	PC: +32 (0)2 72 18 633 Gamecube: 0900 10800 <small>Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30</small>	+31 (0)40 24 466 36	helpdesk@nl.infogrames.com <small>(PC only)</small>
• Danmark	+44 (0)161 8278060/1 <small>09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)</small>	-	helpline@uk.infogrames.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 <small>09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)</small>	-	helpline@uk.infogrames.com
• France	Soluces: 0892 68 30 20 <small>(0,34 €/min) (24h/24)</small> 3615 Infogrames (0,34 €/min) Technique: 0825 15 80 80 <small>(0,15€/min Du lundi au samedi de 10h-20h non stop)</small>	Infogrames France / Euro Interactive Service Consommateur 84 rue du 1 ^{er} mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	support@fr.infogrames.com http://www.fr.infogrames.com
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 Spielerische: 0190 771 883 <small>(€ 1,24 pro Minute) Täglich 14.00 bis 21.00 Uhr (mit Ausnahme von Feiertagen)</small>	-	http://www.de.infogrames.com
• Greece	301 601 88 01	-	info@gr.infogrames.com
• Italia	-	-	info@it.infogrames.com http://www.infogrames.it
• Nederland	PC: +31 (0)40 23 93 580 GameCube: 0909 0490444 <small>Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30</small>	+31 (0)40 24 466 36	helpdesk@nl.infogrames.com <small>(PC only)</small>
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 <small>09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)</small>	-	helpline@uk.infogrames.com
• Portugal	351 21 460 85 83/89 50 351 21 460 85 88 <small>de 2^a a 6^a, entre as 10:00 e as 17:00</small>	-	apoiocliente@pt.infogrames.com
• Israel	+ 972-9-9712611 <small>16:00 to 20:00 Sunday - Thursday</small>	-	infogrames@telerom.co.il
• España	+34 91 747 03 15 +34 91 329 21 00 <small>lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h</small>	-	stecnico@es.infogrames.com
• Sverige	08-6053611 <small>17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag</small>	-	roff.segaklubben@bredband.net
• Schweiz / Suisse	Technische: 0900 105 172 Spielerische: 0900 105 173 <small>(2,50 CHF/Min) Täglich 14.00 bis 21.00 Uhr (mit Ausnahme von Feiertagen)</small>	-	http://www.de.infogrames.com
• UK	Hints & Cheats: 09067 53 50 10* <small>*24 hours a day / 75p/min</small>	Technical Support: 0161 827 8060/1 <small>09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)</small>	helpline@uk.infogrames.com

SCHNELLSTART

Sie müssen nicht das gesamte Handbuch lesen, bevor Sie sich den Todesengeln von Hoffer's Wake stellen. Allerdings würde es Ihre Überlebenschancen eindeutig erhöhen. Zumindest sollten Sie die nachfolgenden Hinweise lesen, bevor Sie die Triebwerke starten und sich auf den Weg in den gesetzlosen Badlands-Sternhaufen machen.

Es gibt drei Arten, EDGE OF CHAOS zu spielen:

• Story-Modus

Der Story-Modus bietet Ihnen das volle "EDGE OF CHAOS"-Erlebnis. Hierfür klicken Sie auf Neues Spiel starten im Hauptmenü. In der Einleitung bringt Ihnen Jefferson Clay das Fliegen und Kämpfen bei. Wir empfehlen Ihnen, zumindest einen guten Teil der Einleitung durchzuspielen, bevor Sie sich an Sofort-Action oder Multiplayer wagen. Jefferson hat schon einiges durchgemacht und weiß so ungefähr alles, was es zum Überleben im Weltraum zu wissen gibt. Deshalb sollten Sie ihm Ihre ungeteilte Aufmerksamkeit schenken. Sie werden später noch ausreichend Gelegenheit haben, Ihre erlernten Fähigkeiten anzuwenden.

• Sofort-Action

Perfekt für einen schnellen Weltraumkampf mit einer vollen Ladung Action. Ihre Gegner sind zahlreich und nicht gerade zimperlich. Ihre Gegner werden umso geschickter und besser ausgerüstet, je länger Sie durchhalten und überleben.

• Multiplayer (Mehrspieler)

Nehmen Sie es mit Ihren Freunden auf oder machen Sie sich neue Feinde über Netzwerk (LAN) oder im Internet. Am besten sammeln Sie etwas Erfahrung im Sofort-Action- oder Story-Modus, bevor Sie sich einem geübten menschlichen Gegner stellen...

Werden Sie in 60 Sekunden Kampfpilot

Wir empfehlen den Einsatz eines Joysticks und gehen in diesem Handbuch davon aus, dass Sie einen Joystick mit Hat-Schalter und Schubregler benutzen. Sollten Sie keinen Joystick haben, ist das kein Grund zur Verzweiflung - alle Joystickfunktionen können auch über die Tastatur ausgeführt werden. Genaueres hierzu finden Sie in den Steuerungshinweisen.

Steuerung

Das Steuern Ihres Schiffs ist ganz einfach. Drücken des Joysticks nach hinten oder vorne hebt bzw. senkt seine Nase. Drücken nach links oder rechts bewegt Ihr Schiff nach links bzw. rechts. Die Fluggeschwindigkeit regulieren Sie mit dem Schubregler oder den Tasten B und ` auf Ihrer Tastatur.

Verteidigungsmaßnahmen

Der grüne Kreis in der Mitte des Bildschirms dient Ihnen als Fadenkreuz - Ihre Waffen feuern auf Objekte, die sich in der Mitte dieses Kreises befinden. Um einen Gegner anzupeilen, bewegen Sie Ihr Fadenkreuz auf sein Schiff und drücken die Joystick-Taste 2 oder die T-Taste.


Ihre Primärwaffen (Kanonen) können Sie mit der Joystick-Taste 4 oder der Eingabe-Taste und Ihre Sekundärwaffen (Raketen) mit der Taste 3 oder der Rücktaste einsehen.

Nun müssen Sie nur noch zielen und den Abzug drücken, um auf Ihr Ziel zu feuern.

Weitere Informationen

Genauere Informationen erwarten Sie im Fliegerhandbuch auf Seite 15.

Viel Glück, Captain!



*"In der Astronomie blickt die
Seele aufwärts und reist
von dieser Welt zu einer anderen."*

**Plato (428 v. Chr. – 348 v. Chr.),
Die Republik**

HAUPTMENÜ

Nach dem Starten von EDGE OF CHAOS sehen Sie diesen Bildschirm (siehe Abb. unten). Dies ist das Hauptmenü.

NEUES SPIEL STARTEN

Beginnen Sie ein neues Spiel im Story-Modus. Die Handlung beginnt nach dem Mord an Cals Vater am Ende des einleitenden Films.



SPIEL LADEN

Zum Fortsetzen eines zuvor im Story-Modus gespeicherten Spiels.

SOFORT-ACTION

Hier erwartet Sie eine kurze actiongeladene Weltraumschlacht. Wählen Sie ein Schiff von der Liste und stürzen Sie sich ins Kampfgetümmel. Eine Reihe feindlicher Schiffe kommt durch das Sprungtor, und Sie müssen diese angreifen und zerstören. Je länger Sie überleben, desto heftiger werden die Angriffswellen. Wenn Sie genügend viele Punkte erzielen, erhalten Sie die Möglichkeit, zusätzliche Schiffe zu fliegen.

MULTIPLAYER (MEHRSPIELER)

Nehmen Sie es über LAN oder Internet mit Ihren Freunden auf. Mehr hierzu finden Sie im Multiplayer-Abschnitt auf Seite 10.

OPTIONEN

Konfigurieren Sie EDGE OF CHAOS ganz nach Ihrem Geschmack. Mehr hierzu im Abschnitt "Optionen-Menü" auf Seite 12.

FILME

Hier können Sie sich alle Filme ansehen, die im Story-Modus schon gezeigt wurden. Je weiter Sie in der Geschichte kommen, desto mehr Filme erwarten Sie. Drücken Sie die Leertaste, um einen Film anzuhalten.

CREDITS

Hier können Sie sehen, wer an EDGE OF CHAOS mitgearbeitet hat. Drücken Sie die Leertaste, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

BEENDEN

Beenden Sie das Spiel und kehren Sie zu Windows zurück.

MULTIPLAYER (MEHRSPIELER)

Im Multiplayer-Menü können Sie Ihre Spieloptionen einstellen, nach LAN- und Internetspielen suchen oder auf Ihrem Computer der Host einer Multiplayer-Begegnung sein.

SPIELARTEN

• Death-match

Hier wird ordentlich geballert! Sieger ist der Spieler, der zum Ende des Spiels die meisten Abschüsse erzielt oder als Erster eine zuvor festgelegte Anzahl von Abschüssen erreicht hat. Setzen Sie die erhöhte Waffenstärke zu Ihrem Vorteil ein!

• **Team-Death-match**

Schließen Sie sich dem Alpha- oder Beta-Team an und machen Sie mit Ihren menschlichen Wingmen Jagd auf den Feind. Angriffe in Gruppen schaffen Überlegenheit.

• **Capture the Flag**

Ein echtes Strategiespiel. Ihr Team muss die Flagge des Gegners erbeuten und zur eigenen Basis bringen, um Punkte zu erzielen.

• **Die Bombe**

Der Spieler, der sich als erster die Bombe sichert, erzielt Punkte, indem er alle anderen Spieler abschießt. Sie sollten sich allerdings die Bombe nicht wieder abnehmen lassen. Vorsicht! Die Bombe ist vollgepackt mit instabiler Antimaterie, und Sie sollten in sicherer Entfernung sein, wenn sie explodiert...

Im Multiplayer-Modus sind Ihre Gegner jeweils rot und Ihre Verbündeten jeweils blau im Head-up-Display (HUD) markiert. Im Death-Match sind alle anderen Spieler rot, denn hier heißt es jeder gegen jeden und Gott gegen alle... Alle himmelblauen Objekte erhöhen Ihre Waffenstärke und sind somit fast immer nützlich.

LAN-SPIEL (Netzwerk)

Für eine Multiplayer-Begegnung über LAN müssen alle Computer mit dem TCP/IP-Netzwerkprotokoll kommunizieren können. Wenn Sie nicht wissen, ob Sie dieses Protokoll haben oder wie Sie es installieren können, wenden Sie sich an Ihren Systemadministrator oder lesen Sie in Ihrer Windows-Dokumentation nach.

Beim Öffnen des LAN-SPIEL-Menüs sucht das System eine Liste aller gerade in Ihrem Netzwerk stattfindenden Spiele und zeigt diese an. Ist die Suche abgeschlossen, wird die Nachricht Suche... durch Aktualisieren ersetzt. Klicken Sie diese Schaltfläche an, um die Liste der Spiele zu aktualisieren.

Wenn Sie die Maus über einen Eintrag in dieser Liste bewegen, werden am unteren Bildschirmrand zusätzliche Informationen zum Server angezeigt. Hier finden Sie auch die Karte, die Spielart und die maximale Spielerzahl.

Sie schließen sich einem Spiel an, indem Sie auf den Eintrag in der Liste klicken.

INTERNET-SPIEL

Stellen Sie sicher, dass die Internetverbindung aktiv ist, bevor Sie ein Internet-Spiel beginnen. Weitere Informationen hierzu finden Sie in Ihrer Windows-Dokumentation.

Beim Öffnen des INTERNET-SPIEL-Menüs stellt das System eine Verbindung zum GameSpy-Masterserver her und lädt eine Liste gerade im Internet stattfindender Spiele herunter. Dieser Vorgang kann mehrere Sekunden dauern.

Ist die Suche abgeschlossen, wird die Nachricht Suche... durch Aktualisieren ersetzt. Klicken Sie diese Schaltfläche an, um eine neue Suche nach Spielen einzuleiten

Die Einträge in der Liste sind nach der Ping-Zeit sortiert. Dies ist eine Einheit der Verbindungsgeschwindigkeit zwischen Ihrem Computer und dem Spielserver im Internet. Bei einem Server mit geringerer Ping-Zeit läuft Ihr Spiel normalerweise flüssiger und schneller.

Wenn Sie die Maus über einen Eintrag in dieser Liste bewegen, werden am unteren Bildschirmrand zusätzliche Informationen zum Server angezeigt. Hier finden Sie auch die Karte, die Spielart und die maximale Spielerzahl.

Sie schließen sich einem Spiel an, indem Sie auf den Eintrag in der Liste klicken.

Fortgeschrittene Anwender: Sie können Internet-Spiele auch mit Hilfe der GameSpy Arcade auf der "EDGE OF CHAOS"-Installations-CD finden und sich ihnen anschließen. Weitere Informationen finden Sie in unserer Readme-Datei und unter <http://www.gamespyarcade.com/>.

OPTIONEN

Geben Sie den gewählten Namen ein und entscheiden Sie sich für ein Schiff. Die einzelnen Schiffe haben jeweils Vor- und Nachteile. Es ist also sehr wichtig, dass Sie sich genau überlegen, welches der Schiffe Sie auswählen.

HOST EINES SPIELS

Hier können Sie auf Ihrem Computer der Host einer "EDGE OF CHAOS"-Multiplayer-Begegnung sein. Wählen Sie eine Spielart, setzen Sie Abschuss und/oder Zeitlimits und klicken Sie auf START, um die erste Runde einzuläuten.

Im Menü "FORTGESCHRITTEN" können Sie gegen KI-Schiffe antreten und weitere Serveroptionen ganz nach Ihrem Geschmack einstellen.

OPTIONEN

Das Optionen-Menü ist über das Hauptmenü zugänglich und erlaubt Ihnen, EDGE OF CHAOS ganz nach Ihren Vorstellungen zu konfigurieren. Vom Optionen-Menü aus gelangen Sie zu folgenden Menüs, in denen Sie einzelne Eigenschaften des Spiels an Ihren Computer anpassen können.

GRAFIK

Zum Ändern der Bildschirmauflösung klicken Sie auf die Schaltfläche Auflösung und wählen Ihre 3D-Beschleunigerkarte (falls Ihnen mehr als eine zur Verfügung steht), um zu einer Liste unterschiedlicher Auflösungen zu gelangen. Wählen Sie hier die gewünschte Auflösung und klicken Sie auf Anwenden.

Weitere Optionen im Grafik-Menü helfen Ihnen die richtige Balance zwischen Leistung und Grafikqualität für sich und Ihren Computer zu finden.

Einige dieser Optionen eignen sich nur für fortgeschrittene Anwender.

SOUND

Regelung der Lautstärke für Musik, Sprache und Soundeffekte.

STEUERUNG

Wählen Sie Ihre bevorzugte Steuerungsvariante von der Liste. Allen "EDGE OF CHAOS"-Piloten empfehlen wir die Normaleinstellung.

Weitere Optionen ermöglichen eine Änderung der Steuereinstellungen und Regelung der Force-Feedback-Effekte bei Verwendung eines Force-Feedback-Joysticks.

ESCAPE-MENÜS

Sie können während des Spielens jederzeit Escape (Esc) drücken, um das Spiel anzuhalten und ein Menü aufzurufen. Dieses Menü enthält folgende Optionen:

- **Spiel fortsetzen**

Zum Spiel zurückkehren und weiterspielen

- **Spiel laden**

Das aktuelle Spiel abbrechen und ein neues Spiel laden

- **Optionen**

Öffnet das Optionen-Menü

- **Beenden**

Das aktuelle Spiel beenden und zum Hauptmenü zurückkehren

Befinden Sie sich in der Basis, besteht folgende zusätzliche Option:

- **Spiel speichern**

Speichern Sie Ihre Fortschritte und kehren Sie dann zum Spiel zurück

Beachten Sie, dass das Spiel beim Start von der Raumbasis automatisch mit der Funktion AUTO-SPEICHERN gespeichert wird.

Lieber Cal,

mein Sohn, mir bleibt nicht mehr viel Zeit, um diese Zeilen zu schreiben. Wenn du dies liest, bin ich bereits tot. Du hast sicherlich schon den alten Clay kennen gelernt. Er ist der Einzige, dem du jetzt noch vertrauen kannst - jetzt wo ich nicht mehr da bin. Die Papiere, die du gerade in deinen Händen hältst, habe ich gesammelt, damit dich nicht das gleiche Schicksal ereilt wie mich. Diese Dokumente enthalten alle Anweisungen, die du benötigen wirst. Sie werden dir das Fliegen erleichtern, und Clay hat zusammen mit deiner Großmutter wichtige Informationen zum Überleben in den Badlands gesammelt.

Dies ist jetzt eine gefährliche Zeit für dich, Cal. Ich

wünschte, ich könnte bei dir sein, um dir zu helfen und dich zu beschützen. Doch das liegt nicht mehr in meiner Macht. Es gibt nur einen Ort, an dem du sicher bist. Clay kennt den Weg dorthin. Es gibt noch so viel zu sagen, mein lieber Sohn, doch die Zeit drängt. Ich hätte dir einen schöneren Geburtstag gewünscht, Cal, und ich wäre gerne dabei gewesen, wenn du heranwächst.



**NSO Laplace 1502-X Kommandokapsel:
Fliegerhandbuch vorläufiger Prototyp**

**NSO Laplace 'Armadillo-Werke' R&D-Abteilung, Bessus,
Hoffer's Wake**

5. Februar 2325

STRENG VERTRAULICH



■ "DAS FLIEGERHANDBUCH LIEST SICH EHER WIE EINE WERBEBROSCHÜRE. ES STAMMT WOHL AUS DER ZEIT, ALS SIE DIE KOMMANDOKAPSEL NOCH AN DIE MARINE VERKAUFEN WOLLTEN. ICH HABE ZU DEINER INFORMATION EIN PAAR BEMERKUNGEN EINGEFÜGT.

ALSO PASS GUT AUF, JUNGE."

STEUERUNG DER NEUEN 1502-X KOMMANDOKAPSEL

NSO Laplace ist stolz, Ihnen die neue 1502-X Kommandokapsel vorstellen zu können. Mit diesem fortschrittlichen Prototypen lässt sich jedes kompatible Raumschiff aus der angenehmen Umgebung eines gepanzerten und trotzdem mit einer Sichtblase ausgestatteten Cockpits steuern, wodurch sich die größtmögliche Kampfkraft mit minimalem Personaleinsatz verbinden lässt.



■ "IN WIRKLICHKEIT SIND DIE WENIGSTEN DER TESTPILOTEN DAMIT KLARGEKOMMEN. ABER MEINER MEINUNG NACH BIST DU BESSER ALS SIE."

Bei früheren Typen musste eine erfahrene Mannschaft auf der Brücke sein, um ein Schiff zum Einsatz zu bringen. Mit Laplaces patentierter Flug-, Befehl- und Steuertechnik kann jedoch ein ganzes Raumschiff von einer einzigen Person betrieben werden.

Das Erste, was ein Schiffskommandant erlernen muss, ist das Fliegen seines Schiffs. Doch keine Angst - es ist viel leichter, als es aussieht. Dank unserer neuen Kommandokapsel wird jedes Schiff vom kleinsten Gefangenentransporter (GTR) bis hin zum tödlichen Schlachtschiff gleich gesteuert.

Und denken Sie daran, dass die 1502-X ein eigenständiges Schiff ist. Sie ist geräumig genug, um drei Personen durch ein Sternsystem zu transportieren. Das steigert ihre Vielseitigkeit für Besitzer und Besatzung ins Unermessliche.

Steuerung

Die meiste Zeit bewegen Sie sich im konventionellen Flug, wobei Kurs und Geschwindigkeit des Schiffs durch Antrieb und Schubdüsen gesteuert werden. Die Antriebsvorrichtung am hinteren Ende des Schiffs stößt erhitztes Plasma vom Hauptreaktorring aus, um das Schiff nach vorne zu bewegen. Eine Reihe kleinerer Schubdüsen am äußeren Schiffsrumpf wird benutzt, um das Schiff in die gewünschte Richtung zu lenken.

Die Schubdüsen bedienen Sie mit Ihrem Joystick genau so wie die Steuerinstrumente eines Flugzeugs. Drücken des Joysticks nach hinten oder vorne hebt bzw. senkt die Nase (Neigung). Drücken nach links und rechts ändert den Kurs des Schiffes durch Drehen um die Hochachse (Gieren). Sie können das Schiff entlang seiner Längsachse rotieren lassen (Rollen), indem Sie die dritte Achse an einem 3-Achsen-Joystick einsetzen oder die Joystick-Taste 2 halten und den Joystick nach links oder rechts bewegen.

Den Antrieb steuern Sie, indem Sie die gewünschte Geschwindigkeit mit dem Schubregler an Ihrem Joystick oder mit den Tasten β und γ auf Ihrer Tastatur eingeben. Dies ist die gewählte Geschwindigkeit. Ihr Bordcomputer stellt den Antrieb automatisch so ein, dass Sie Ihre gewählte Geschwindigkeit erreichen.



■ "DENK DRAN, JUNGE, WENN DU DIESES DING FLIEGST, BIN ICH MIT DIR IM COCKPIT. DU MAGST ES JA DRAUF HABEN, ABER DU MUSST AUCH NOCH VIEL LERNEN."

Lineares Verlagerungssystem (LDS)

Ihr Antrieb und Ihre Schubdüsen sind zwar leistungsstark, doch eignen sie sich nicht zum Überwinden großer interplanetarer Distanzen. Das lineare Verlagerungssystem, kurz LDS, treibt Ihr Schiff mit einer Reihe mikroskopischer trägheitsloser räumlicher Verzerrungen an. Bei aktivem LDS kann sich ein Schiff der Lichtgeschwindigkeit nähern. Interplanetare Flüge sind somit möglich.

Unter normalen Umständen schaltet Ihr Autopilot den LDS-Antrieb für Sie ein. Manuell kann der LDS-Antrieb mit der Taste L eingeschaltet werden, doch empfiehlt sich dies nur für erfahrene Piloten und solche, die es wirklich sehr eilig haben, sich aus dem Staub zu machen. Während der LDS-Antrieb aktiv ist, steuern Sie wie sonst auch und regulieren Ihre Geschwindigkeit mit dem Schubregler.



■ "VORSICHT MIT DEM MANUELLEN LDS-BEFEHL! WENN MAN MIT HALBER LICHTGESCHWINDIGKEIT AUF EINEN PLANETEN TRIFFT, HINTERLÄSST MAN EIN ZIEMLICH GROßES LOCH."

Das Head-Up-Display (HUD)

Das Cockpit Ihrer Kommandokapsel enthält keine herkömmlichen Instrumente – alle Flug- und Kampfinformationen werden im Head-Up-Display, kurz HUD, angezeigt. Das HUD wird auf das Innere Ihres speziellen Helmvisiers projiziert und ist somit stets gut sichtbar.

Der Hauptzweck des HUD ist das Anzeigen von Informationen über Ihr Schiff, Ihr aktuelles Ziel und andere Schiffe oder Raumstationen, die Ihre Sensoren aufgespürt haben. Das HUD besteht aus einer Reihe unterschiedlicher Anzeigen, die im Folgenden erläutert werden.

• FADENKREUZ

Der grüne Kreis in der Mitte des HUD ist das Fadenkreuz. Es zeigt wichtige Informationen zu Ihrem Schiff und Ihrem aktuellen Ziel an. Es ist die wichtigste Anzeige auf Ihrem HUD.

Die linke Seite des Fadenkreuzes ist die Geschwindigkeitsanzeige. Im konventionellen Flug wird Ihre Geschwindigkeit in Metern pro Sekunde links von der Mitte angezeigt. Der orangene Bogen stellt Ihre Geschwindigkeit grafisch dar, wobei das kleine orangene Dreieck Ihre gewählte Geschwindigkeit signalisiert.



Über der Anzeige für konventionelle Geschwindigkeit befindet sich die Anzeige für LDS-Geschwindigkeiten. Ist der LDS-Antrieb aktiv, zeigt der grüne Bogen Ihre Geschwindigkeit an, während das kleine grüne Dreieck Ihre gewählte Geschwindigkeit signalisiert. LDS-Beschleunigung ist logarithmisch, so dass jede Beschleunigung am Schubregler zu einer Verzehnfachung der tatsächlichen Geschwindigkeit führt.

Auf der rechten Seite des Fadenkreuzes sehen Sie Angaben zu Ihrem aktuellen Ziel einschließlich seines Namens, seiner Rumpfstärke, seiner Reichweite und seiner Geschwindigkeit. Ist das Ziel außerhalb des Fadenkreuzes, zeigt ein Pfeil innerhalb des Fadenkreuzes die Richtung an, in die Sie fliegen sollten, um das Ziel zu erfassen.

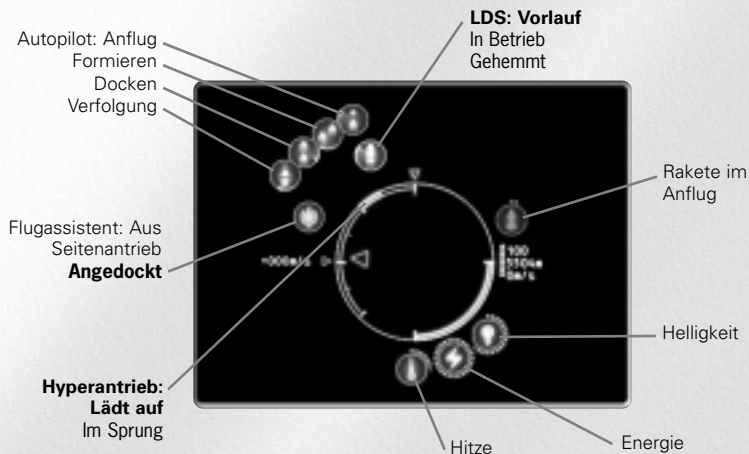
Der grüne Bogen unten rechts am Fadenkreuz zeigt Ihre Rumpfstärke an und ändert seine Farbe von gelb bis rot, wenn Ihr Schiff beschädigt wird. Nimmt die Rumpfstärke zu sehr ab, sollten Sie sich zurückziehen und ein paar Reparaturen vornehmen.

Dringende Warnungen und andere Statusinformationen leuchten unter dem Fadenkreuz auf.



■ "BEFOLGE DIESE WARNUNGEN, BIS AUF DIE MIT DEM TEMPOLIMIT. HEY – DAS HAB' ICH NICHT GESAGT!"

Um das Fadenkreuz herum erscheinen Symbole, die Ihnen Angaben zu Ihrem aktuellen Status liefern. Von 9 Uhr aus im Uhrzeigersinn gelesen sind das:



Die Symbole werden später noch eingehend erläutert.

• KONTAKTLISTE

Das Kästchen unten rechts im HUD zeigt alle Kontakte an, die Ihre Sensoren in Ihrer Umgebung ausmachen können. Ein Kontakt ist ein Schiff, eine Raumstation oder ein anderes Objekt. Ihre Kontaktliste zeigt auch Streckenpunkte an, die bestimmte Orte im Raum markieren, damit Sie und andere Piloten sie finden können.



Ein Kontakt auf der Liste ist als Ihr aktuelles Ziel markiert. Um ein neues Ziel auszuwählen, bewegen Sie die Markierung mit den Tasten **,** und **.** oder dem joystick in der Liste auf und ab.

Alle Kontakte sind farbig markiert, und ihre jeweilige Farbe findet überall dort im HUD Verwendung, wo Informationen zu den Kontakten angezeigt werden. Folgende Farben werden verwendet:

Gelb: Neutrale und noch nicht von den Sensoren identifizierte Kontakte

Rot: Feindliche Schiffe und Stationen

Blau: Freundliche oder verbündete Schiffe und Stationen

Hellblau: Schiffe, von denen das Gelingen der Mission abhängt

Grün: Streckenpunkte

Jede Zeile der Kontaktliste enthält folgende Angaben zum Kontakt:

Gruppierung: Die Gruppierung, der das Schiff angehört. Dies kann die Polizei oder eine Megafirma sein, ein Schiff kann aber auch als illegal erkannt werden.

Typ: Informationen über die Art des Kontaktes. Wird der Kontakt nicht identifiziert, erscheint die Abkürzung UNBKT (für "Unbekannt").

Entfernung: Die Distanz zum Kontakt wird bei Entfernungen unter 10 km in Metern, bei größeren Distanzen in Kilometern angezeigt.

Name: Der Name des Kontakts.

• ORB

Die 3D-Kugel oben rechts im HUD ist das ORB, welches die Position von Kontakten im dem Sie umgebenden Raum darstellt. Das ORB ist eine dreidimensionale Darstellung eines 1-km-Radius um Ihr Schiff herum. Sie befinden sich stets in dessen Zentrum. Jeder Kontakt wird als Punkt mit einem mit dem ORB verbundenen Stiel dargestellt. Die Stiele der weniger als 1 km entfernten Kontakte zeigen nach innen und die der weiter entfernten Kontakte nach außen.



■"ES DAUERT EIN BISSCHEN, BIS MAN SICH ANS ORB GEWÖHNT HAT – EINZELNE ZIELE LASSEN SICH LEICHTER MIT KONTAKTLISTE UND FADENKREUZ FINDEN. ABER DAS ORB ZEIGT DIR, WO SICH DIE TRUPPEN DES GEGNERS IM KAMPF KONZENTRIEREN."

Alle Kontakte sind wie in der Kontaktliste farbig markiert, und das aktuelle Ziel erscheint als blinkender Punkt.

• MFD

Das große Display oben links im HUD ist das Multifunktionsdisplay, kurz MFD. Je nach Situation zeigt es unterschiedliche Informationen an.



Kommunikation: Wenn eine Person (in Ihrem Schiff oder einem anderen) mit Ihnen sprechen möchte, erscheint im MFD ein Porträt dieser Person oder eine Außenansicht ihres Schiffs, während oben im HUD die Untertitel erscheinen.

Stellt man Ihnen eine Frage, erhalten Sie eine Liste möglicher Antworten. Wählen Sie eine Antwort mit Hoch und Runter am Joystick Hat oder mit den Richtungstasten Ihrer Tastatur und drücken Sie dann Feuer oder Eingabe, um sie abzusenden.

Zielerfassung: Meistens zeigt das MFD Ihr aktuelles Ziel an.

Streckenpunkte, Stationen und weitere geographische Phänomene werden nur mit ihrem Namen und der Art des Ziels angezeigt.

Haben Sie ein Schiff angepeilt, erscheinen zusätzliche Informationen einschließlich der Rumpfstärke des Ziels und - für fortgeschrittene Piloten - das angepeilte Unterziel.

Scannen: Peilen Sie eine Ladekapsel an, lesen Ihre Sensoren den UFP-Code (universales Frachtprofil) der Kapsel und zeigen Ihnen ihre Fracht an.

• SYSTEMSTATUS

Die Anzeigelichter in der oberen Mitte des HUD zwischen MFD und ORB geben Auskunft über die einzelnen Systeme Ihres Schiffs. Jedes System ist durch zwei Lichter dargestellt.

Das obere Licht zeigt den Schaden an, den ein System erlitten hat. Ein völlig intaktes System hat ein grünes Licht, und mit zunehmendem Schaden wird das Licht erst gelb, dann rot. Ist ein System nicht intakt, blinkt das Licht.

Das untere blaue Licht weist auf die Energieversorgung des Systems hin. Verliert das System Energie, blinkt das Licht und verblasst dann.



■ "WENN DIESE ANZEIGE WIE EIN CHRISTBAUM LEUCHTET, HAST DU EIN GROßES PROBLEM..."

Ist ein System beschädigt oder nicht ausreichend mit Energie versorgt, nimmt seine Leistung ab. Es kann sogar ganz ausfallen, bis es wieder repariert ist. Reparaturen werden von Ihrem Autoreparatur-System ausgeführt, wenn Sie eines installiert haben.

Die Systeme sind von links nach rechts angeordnet: Hauptsysteme werden links, weniger wichtige Systeme rechts angezeigt.

• GITTERNETZLINIEN

Bei Raumflügen erscheint im HUD ein Gitternetz aus leuchtenden Linien. Das Ende jeder Linie ist im Raum verankert, so dass sie Ihrer Orientierung dienen, wenn Sie sich an ihnen vorbei bewegen. Sie können erkennen, dass Sie sich bewegen, wie schnell Sie sich bewegen (Anzeige durch Länge der Linien) und in welche Richtung Sie sich bewegen.

Bei konventionellem Flug sind die Gitternetzlinien orange, bei aktivem LDS-Antrieb grün.

• SPURLINIEN

Wenn Ihre Sensoren ein Schiff entdecken, das sich in der Nähe Ihres Schiffs bewegt, erscheint auf dem HUD eine Spurlinie für diesen Kontakt. Die Linie zeigt den Flugweg des Schiffs an, aber auch, woher es kommt und wohin es voraussichtlich fliegt.

• KLAMMERN

Alle von den Sensoren aufgegriffenen Kontakte, ob stationär oder nicht, sind im HUD mit Klammern versehen, um ihre Position und Größe anzuzeigen. Streckenpunkt-Klammern erscheinen als kleine Karos.

• UHR

Die Uhr zeigt an, wie viel Zeit seit Ihrem letzten Start vergangen ist.

Das Befehle-Menü

Eines der wichtigsten Elemente des HUD und ein unersetzlicher Bestandteil der Schnittstelle zwischen Ihnen und Ihrem Schiff ist das Befehle-Menü. Hier erhalten Sie über eine einzige Schnittstelle Zugang zu allen Funktionen Ihres Schiffs. Das Befehle-Menü ist wahrscheinlich der innovativste Bestandteil der Flugsteuerung der 1502-X.



"Ha... Diese Schnittstelle ist um einiges eleganter als die, die ich noch aus meiner Zeit kenne."

Das Menü wird mit dem Joystick Hat oder den Richtungstasten bedient. Um es aufzurufen, drücken Sie den Hat in eine beliebige Richtung oder drücken Sie eine der Richtungstasten. Wird das Menü angezeigt, wählen Sie eine Option durch Bewegung in die entsprechende Richtung. Geschlossen wird das Menü durch Drücken der Joystick-Taste 2 oder der Rücktaste.

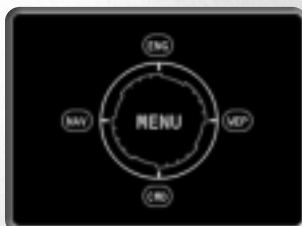
Manche Optionen öffnen weitere Menüs mit zusätzlichen Befehlen, und andere führen mit Symbolen versehene Befehle aus. Nach dem Ausführen eines Befehls, z. B. Aktivierung des Autopiloten, wird das Menü automatisch geschlossen.

Weitere Befehle öffnen HUD-Anzeigen auf dem ganzen Bildschirm. Diese Anzeigen werden wie das Menü mit Joystick-Taste 2 oder der Rücktaste geschlossen.

Das Befehle-Menü ist in folgende vier Abschnitte unterteilt:

• HAUPTMENÜ

- NAV:** Öffnet das Navigationsmenü.
- WAF:** Öffnet das Waffenmenü.
- KMD:** Öffnet das Befehle-Menü.
- MAS:** Öffnet das Maschinenraum-Menü.



"Hey, hörst dich an wie die Brückenstationen auf meiner alten Korvette. Es hat sich wohl doch nicht alles geändert."

• NAVIGATIONSMENÜ

- STERNKARTE:** Öffnet die Sternkarte.
- ABDOCKEN:** Löst das Schiff von Stationen und anderen Schiffen.
- AUTOPILOT:** Öffnet das Autopilot-Menü.
- MENÜ:** Zurück zum Hauptmenü.



• AUTOPILOT-MENÜ

- ZURÜCK:** Wählt vorherigen Autopiloten.
- WEITER:** Wählt nächsten Autopiloten.
- ANFLUG/FORMIEREN/ANDOCKEN/
VERFOLGUNG:** Aktiviert den gewählten Autopiloten.



AUTOPILOT AUS: Stoppt den aktuellen Autopiloten und kehrt zur manuellen Steuerung zurück.

NAV: Zurück zum Navigationsmenü.

Autopiloten werden im Abschnitt zur Navigation auf Seite 23 näher erläutert

• WAFFENMENÜ

HERAN-/HERAUSZOOMEN: Zoomen Sie das HUD heran, um weit entfernte Kontakte zu sehen und anzupeilen. Nur verfügbar, wenn ein Bildmodul installiert und intakt ist.

VISIERASSISTENT: Schalten Sie Ihren Visierassistenten ein oder aus. Dieser benutzt die Kardangelenke der Waffenaufhängungen, um Ihr Ziel automatisch zu verfolgen. Nur verfügbar, wenn eine intakte CPU installiert ist.

MENÜ: Zurück zum Hauptmenü.



• KMD-MENÜ

DOK: Öffnet das Dokumente-Menü.

REM-VERBINDUNG/REM-ABBRUCH: Stellt REM-Verbindung zum aktuellen Ziel her oder unterbricht sie.

KOMMUNIK: Öffnet das Kommunikationsmenü.

MENÜ: Zurück zum Hauptmenü.



Die REM-Steuerung wird im Abschnitt zu fortgeschrittenen Kampftaktiken auf Seite 36 genauer besprochen.

• DOK-MENÜ

LOG: Öffnet das Einsatz-Logbuch.

EINSATZZIELE: Öffnet eine Übersicht der Einsatzziele.

STATISTIKEN: Öffnet die Kampfstatistik.

KMD: Zurück zum KMD-Menü.



• KOMMUNIKATIONSMENÜ

WINGMEN: Öffnet das Menü für Befehle an die Wingmen.

KMD: Zurück zum KMD-Menü.



Befehle an Kanonenjäger und Wingmen werden im Abschnitt zu den fortgeschrittenen Kampftaktiken auf Seite 36 näher besprochen.

Im Kommunikationsmenü können Sie auch mit Mitgliedern Ihres Teams kommunizieren.

Navigation

• AUTOPILOTEN

Der Navigationscomputer Ihres Schiffs hilft Ihnen in vielen grundlegenden Aspekten der Schiffssteuerung. Drei Einstellungen des Autopiloten gelten als Standard und können über das Befehle-Menü oder Ihre Tastatur aufgerufen werden.

Anflug: Sie fliegen zu einem Zielort oder -objekt und halten dort an (**Tastatur: F6**).

Formieren: Sie fliegen zu einem anderen Schiff und bleiben mit ihm in Formation (**Tastatur: F7**).

Andocken: Ihr Schiff dockt an einem anderen Schiff oder einer Station an (**Tastatur: F8**).



■ "ES GIBT AUCH EINEN KAMPFAUTOPILOTEN NAMENS 'VERFOLGUNG'. ER IST NICHT STANDARDMÄßIG EINGEBAUT, ABER VIELLEICHT KANNST DU JEMANDEN DAZU ÜBERREDEN, DIR DIE NÖTIGE SOFTWARE ZU GEBEN."

Normalerweise eignen sich Autopiloten besonders für Langstreckenflüge sowohl innerhalb eines Systems als auch zwischen zwei Systemen. Außerdem führen sie Präzisionsmanöver wie das Andocken aus.

Zum Einsatz eines Autopiloten wählen Sie ein Ziel aus Ihrer Kontaktliste und aktivieren ihn dann über das Befehle-Menü oder die entsprechende Taste Ihrer Tastatur. Ist der Autopilot aktiviert, können Sie ohne Beeinflussung des Autopiloten einen neuen Kontakt als Ihr neues Ziel festlegen.

Ist Ihr Autopilot aktiviert und Sie möchten zur manuellen Steuerung zurückkehren, deaktivieren Sie ihn über das Befehle-Menü oder durch Drücken von F5 auf Ihrer Tastatur.

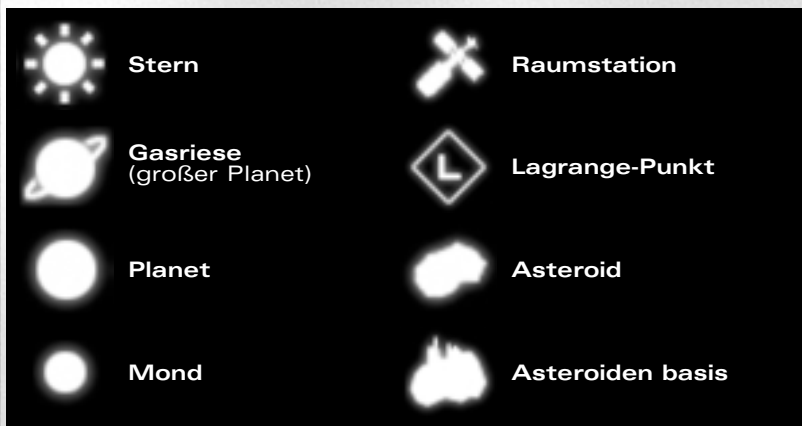


■ "MAN KANN AUTOPILOTEN GAR NICHT GENUG EINSETZEN. WARUM SICH DAS LEBEN UNNÖTIG SCHWER MACHEN?"

• DIE STERNKARTE

Die Sternkarte ist ein wichtiges Navigationsinstrument, mit dem Sie sich inmitten der Stationen, Planeten und Sternsysteme im Badlands-Sternhaufen zurechtfinden können. Sie rufen die Sternkarte im Befehle-Menü auf oder indem Sie UMSCHALT+M drücken. Zum Schließen der Karte drücken Sie die Joystick-Taste 2 oder nochmals UMSCHALT+M.

Die Sternkarte zeigt folgende Navigationsstreckenpunkte an:



Streckenpunkte sind nach ihren Umlaufbahnen geordnet, wobei der Hauptstern des Systems im Zentrum der Karte liegt. Wenn Sie an den Hauptstern heranzoomen, können Sie alle Planeten in seinem Umlauf der Reihe nach durchgehen. Zoomen Sie an einen dieser Planeten heran, können Sie alle Monde, Stationen usw. in seinem Umlauf der Reihe nach durchgehen.

Innerhalb der Karte bewegen Sie sich mit der Steuerung des Befehle-Menüs, d. h. dem Joystick Hat oder Richtungstasten. Drücken Sie Links und Rechts, um alle Streckenpunkte auf dem aktuellen Level einzusehen oder zoomen Sie heran/heraus mit den Tasten Oben und Unten.

Wählen Sie den aktuellen Streckenpunkt als Navigationsziel, indem Sie Feuer oder Eingabe drücken. Der Streckenpunkt wird dann auf Ihre Kontaktliste gesetzt und wird zu Ihrem aktuellen Ziel. Ist ein Ziel gewählt, schließt sich die Karte automatisch. Sie können nun den Autopiloten einsetzen, um sich dem Streckenpunkt zu nähern.

Wird die Karte zum ersten Mal geöffnet, hat sie Ihren nächsten Navigationsstreckenpunkt im Zentrum. Zoomen Sie ganz aus dem System heraus, zeigt die Karte den gesamten Badlands-Sternhaufen und seine Sternsysteme. Sie wählen ein Sternsystem zur Ansicht, indem Sie Links und Rechts drücken und zoomen mit Oben heran.

Haben Sie ein Reiseziel gewählt und den Autopiloten aktiviert, wird Ihre Route als rote Linie auf der Sternkarte angezeigt.



■ "WIR KÖNNEN HOFFER'S WAKE NICHT VERLASSEN, SOLANGE WIR KEINEN HYPERANTRIEB HABEN. SO EIN ANTRIEB IST EXTREM SCHWER ZU BEKOMMEN, ALSO MÜSSEN WIR JEMANDEN FINDEN, DER UNS EINEN RIESIGEN GEFALLEN SCHULDIG IST."

• DER HYPERANTRIEB UND LAGRANGE-PUNKTE

Die Entfernung zwischen Sternen ist riesig. Selbst mit LDS-Antrieb würde es Jahre dauern, die Distanz zwischen Systemen zurückzulegen. Der Kapsel-Effekt generiert eine winzige Blase isolierter Raum-Zeit um das Schiff. Dieses Kapsel-Universum wird dann aus dem normalen Raum genommen und an den Zielort projiziert, wodurch Schiffe ungeheure Entfernungen zurücklegen können, ohne den dazwischen liegenden Raum durchqueren zu müssen.

Der Kapsel-Effekt verbraucht sehr viel Energie und ist in Feldern mit hoher Schwerkraft vollkommen unrentabel. Daher können Schiffe nur an Lagrange-Punkten in den Hyperraum ein- oder aus ihm austreten, da sich hier die Schwerkraftfelder von Himmelskörpern gegenseitig aufheben.

Befinden Sie sich in der Nähe eines Lagrange-Punkts, zeigt das HUD eine 3D-Darstellung am Standort des Punkts an. Schiffe treten auf der blauen Seite des Punkts in den Hyperraum ein und auf der roten Seite des Punkts aus ihm aus.



■ "WAS DU AUCH VORHAST, HALT DICH VON DER ROTEN ZONE FERN – WENN EIN GROßER FRACHTER DURCH DEN PUNKT KOMMT, HÄLT ER NICHT EXTRA WEGEN DIR AN."

Zur Nutzung des Hyperraums braucht Ihr Schiff einen Hyperantrieb. Wenn Sie einen Antrieb erstanden haben, wählen Sie einfach Ihren Zielort auf der Sternkarte und lassen sich vom Autopiloten dorthin bringen.

Nicht alle Zielorte sind von jedem Lagrange-Punkt aus erreichbar, weshalb der Autopilot eventuell mehrere Hypersprünge ausführen muss, um Sie ans Ziel zu bringen. Verfügen Sie über einen Hyperantrieb, wird der Autopilot diesen auch auf Reisen innerhalb eines Systems einsetzen, um Ihre Reisezeit zu verringern.

Erfahrene Piloten können Zielorte manuell aussuchen und ihre eigenen Hypersprünge ausführen. Fliegen Sie hierzu den Lagrange-Punkt an, durch den Sie in den Hyperraum springen wollen und öffnen Sie die Sternkarte. Zoomen Sie an den Lagrange-Punkt heran und wählen Sie Ihr Ziel. Drücken Sie nun Feuer. Wenn Sie den Punkt von blau nach rot durchfliegen, wird Ihr Hyperantrieb aktiviert und bringt Sie an Ihren Zielort.

Einsatz der Waffensysteme

Beachten Sie bitte, dass NSO Laplace den Einsatz von Waffen ausschließlich zu Zwecken der Selbstverteidigung gutheißt und dass ein Verstoß gegen diese Einschränkung zur Kündigung der Wartungsvereinbarung und/oder der Garantieerklärung führen kann. Lesen Sie in Ihrem Kaufvertrag und Ihrer Schiffslizenz nach, um weitere Informationen zu erhalten.



■ "HÖR NICHT AUF DIE – JETZT WIRD'S RICHTIG LUSTIG!"

• Waffenwahl

Die Bestückung eines Raumschiffs unterteilt sich in zwei Kategorien:

Primärwaffen: Meist Energie- oder Munitionsfeuerwaffen.

Primärwaffen zeichnen sich durch große oder unbegrenzte Munitionsvorräte aus.

Sekundärwaffen: Meist gelenkte oder ungelenkte Raketen oder andere Spezialwaffen. Häufig in geringeren Mengen vorrätig als die Munition der Primärwaffen. Pro Schuss jedoch weitaus effektiver.

Die momentan gewählte Waffe wird links vom HUD unter dem MFD angezeigt. Wählen Sie Ihre Primärwaffen mit Joystick-Taste 4 oder der Eingabe-Taste und Ihre Sekundärwaffen mit Joystick-Taste 3 oder der Rücktaste. Zum Feuern einer Waffe drücken Sie Feuer oder die Leertaste.

Die Anzeige der gewählten Waffe gibt Auskunft über die vorhandene Ladung energiegestützter Waffen oder die verbleibende Munition für Raketenwerfer und munitionsgestützte Kanonen. Verfügen Sie über mehrere Waffen vom gleichen Typ, können diese aneinander gekoppelt und gleichzeitig abgefeuert werden, wobei dann die verbleibende Munition der einzelnen Waffen angezeigt wird.



■ "PASS GUT AUF DIE MUNITIONSANZEIGE AUF – ES MACHT KEINEN SPASS ZU MERKEN, DASS MAN ALLES VERBALLERT HAT UND MAN SICH AN FALSCHEN ENDE EINER FEINDLICHEN TEILCHENKANONE BEFINDET."

• Zielen

Ihre Waffen peilen stets Ihr aktuelles Ziel an. Für Primärwaffen hält das HUD ein Leitvisier bereit, das anzeigt wohin Sie feuern sollten, um das Ziel zu treffen und dabei Geschwindigkeit und Entfernung des Ziels automatisch einkalkuliert.

Das Leitvisier ist ein aus vier Pfeilen bestehendes Kreuz. Zeigen die Pfeile nach außen, ist das Ziel außerhalb der Reichweite der gerade von Ihnen gewählten Waffe. Zeigen die Pfeile nach innen, ist es in Reichweite. Rotiert das Visier, ist das Ziel außerhalb des Schussbogens Ihrer gewählten Waffe. Wenn die Pfeile nach innen zeigen und nicht mehr rotieren, ist das Ziel in Reichweite und von den Kanonen erfasst – Feuer frei!

Weitere Informationen zu Waffen und Taktiken finden Sie im Abschnitt zu den fortgeschrittenen Kampfaktiken auf Seite 36.



15:56:23



"LUCRECIA, DEINE
OMA, GAB DIESES
HANDBUCH ALLEN,
DIE SICH IHR
ANSCHLOSSEN.
SIE WAR EINE
GESETZESBRECHERIN,
ABER BEI IHR
HERRSCHTE ORDNUNG.
IHRE RATSCHLÄGE
WERDEN DIR HELFEN."

PIRATENMANIFEST UND BESATZUNGSHANDBUCH

"Kampf, Freiheit und gerechtes Teilen"

Lucrecia Johnston, Xing Liu und Lefty O'Hare



111 02522 :: 52400

253632 :: 21411 :: 14212

251410011111 :: 14

> :: VORSCHRIFTEN ::

Du bist bestimmt kein Pirat geworden, um dir was vorschreiben zu lassen, aber solange du zu meiner Crew gehörst, tanzt du nach meiner Pfeife. Wenn dir das nicht gefällt, kannst du ja wieder gehen.

Disziplin

Wir sind gut organisiert, und ich erwarte zumindest mäßige Disziplin. Wer Streit anfängt, im Dienst trinkt usw., wird verwarnet. Bei einer Wiederholung der Tat verliert er Anteile. Wer mutwillig die Sicherheit der Basis oder ihrer Besatzung gefährdet, wer unseren Aufenthalt verrät oder mein Vertrauen missbraucht, wird in den Raum geschossen. Keine Ausnahmen.

Wer nicht im Dienst ist, kann tun und lassen, was er will, solange es nicht gegen obige Regeln verstößt oder einen Einsatz stört.

Anteile und Bonuszahlungen (in Zahlungsreihenfolge)

- > Unterhalts- und Versorgungskasse: Sechs Anteile
- > Lucrecia Johnston: Vier Anteile aller Einsätze
- > Lieutenants: Drei Anteile
- > Leiter Maschinenraum: Zwei Anteile
- > Leiter Kampfflieger: Zwei Anteile plus Abschussbonus
- > Piloten: Ein Anteil plus Abschussbonus
- > Basismannschaft: Ein halber Anteil

Ich behalte mir das Recht vor, besonders erfolgreiche oder mutige Einsätze mit Bonuszahlungen an die Beteiligten zu belohnen.

Befehlsstruktur

Halten wir's einfach – Piloten unterstehen den Leitern der Kampfflieger, die Basismannschaft untersteht den Leitern des Maschinenraums. Leiter unterstehen Lefty und Xing Liu, die wiederum mir unterstehen. Übergebene müssen nicht begrüßt werden, aber wenn sie etwas befehlen, wird es erledigt.

Ein letztes Wort

Das war's mit den Vorschriften, bis auf eine letzte Sache: Lies den Rest des Handbuchs. Ich möchte keine Showeinlagen und keine unnötigen Risiken, aber ich will, dass du beim Fliegen alles im Rahmen des Möglichen leistest. Lerne also, und setze dann das Gelernte in die Tat um. Auf lange Sicht wird es sich für dich bezahlt machen.

Viel Glück und gute Jagd!

Lucrecia Johnston

15:56:23



„SIE WAR EIN HARTER BROCKEN. UND WENN ICH DAS LESE, HABE ICH IHR GESICHT VOR AUGEN. SIE HAT JA RECHT – LERNE IHRE TRICKS UND TAKTIKEN, DANN BIST DU AUF ALLES GEFASST, WAS DA KONNEN MAG.“

> :: LEFTYS FORTGESCHRITTENE FLUGTECHNIKEN ::

Bevor du wie ein Profi kämpfst, musst du wie ein Profi fliegen. Bild dir nicht ein, dass du das ignorieren und trotzdem überleben kannst. Ein Pilot, den ich kannte und der die Flugtechnik beiseite schob, um sich auf seine Waffentechnik zu konzentrieren, musste diese Lektion am eigenen Leib erfahren. Er behielt seine lebenserhaltenden Systeme nicht im Auge, konnte sie nicht reparieren, als es nötig war, und starb einen kalten, einsamen Tod auf dem Weg zurück von einem Einsatz.

Fortgeschrittene Steuerung

Der Flugcomputer

Wenn du deinen Joystick bewegst, liest der Flugcomputer des Schiffs deine Bewegungen und setzt sie in Befehle an die Schubdüsen des Schiffs um. Ziehst du den Joystick beispielsweise zu dir, werden die Bauchschrubdüsen aktiviert, um für eine Neigung des Schiffs nach oben zu sorgen. Lässt du den Joystick los, werden Schubdüsen auf der gegenüberliegenden Seite aktiviert, um das Schiff zum Stillstand zu bringen.

Das funktioniert auch mit dem Hauptantrieb. Bewegst du den Schubregler, wählst du damit eine Geschwindigkeit, anstatt das Triebwerk direkt zu steuern. Wenn du dich also im Stillstand befindest und den Schubregler auf 500 m/s stellst, hörst du die Triebwerke aufheulen, während sie dich auf 500 m/s bringen. Hast du diese Geschwindigkeit erreicht, setzen sie aus und du kannst von deiner eigenen Trägheit getrieben einfach weitergleiten.

Würdest du dann die Nase des Schiffs um 90 Grad hochreißen, würde der Computer die Bauchschubdüsen und den Hauptantrieb aktivieren, um die ursprüngliche Beschleunigung aufzuheben und dich wiederum auf 500 m/s zu bringen, allerdings mit veränderter Flugrichtung.

Das nennt man unterstützten Flug, da der Computer hilft und dir das Fliegen erleichtert.

Seitliche Korrekturdüsen

Selbst wenn der Flugassistent aktiviert ist, kannst du deine seitlichen Korrekturdüsen und deinen Hauptantrieb mit dem Befehl Schub übergehen direkt einschalten. Dies verschafft dir einen Vorteil gegenüber Piloten, die sich ganz auf ihren Computer verlassen, sowie zusätzliche Wendigkeit.

Zum Übergehen des Hauptantriebs und der Bremsraketen drückst du die Tasten **W** und **S**.



|"PASS GUT AUF! WER SEINEN FINGER AUF ÜBERGEHEN LÄSST, FLIEGT BALD MIT MEHREREN KILOMETERN PRO SEKUNDE. UND DAS ANHALTEN DAUERT IMMER SO LANG WIE DAS BESCHLEUNIGEN. DAS IST VOR ALLEN DANN UNANGENEHM, WENN DU AUF ETWAS GROßES WIE EINE RAUNSTATION ZUFLIEGST."

Um die seitlichen Korrekturdüsen manuell zu starten, hältst du **ALT** gedrückt und bewegst den Joystick. Dein Schiff bewegt sich dann in die gewählte Richtung, d. h. drückst du nach links, dreht das Schiff nach links usw.

Die linken und rechten Korrekturdüsen können auch mit den Tasten **A** und **D** auf deiner Tastatur aktiviert werden. Dies ist oft sehr nützlich, denn so kannst du feindlichem Beschuss seitlich ausweichen und gleichzeitig mit dem Joystick gegensteuern, um deine Nase (und deine Kanonen) in Richtung des Gegners zu halten.



|"BEI UNS HIEß DAS KREISSALVEN, UND IN KÄMPFEN ZWISCHEN ZWEI SCHIFFEN HAT ES SICH OFT ALS ENTSCHEIDEND ERWIESEN."

Freier Flug

Wenn du auf diese Weise deine seitlichen Düsen direkt steuerst, hast du immer noch die Unterstützung des Flugassistenten. Manchmal

möchte man aber auch diesen abschalten, und das kannst du auch. Halte entweder **STRG** gedrückt, um den Flugassistenten auszuschalten, solange die Taste gehalten wird. Um den Assistenten auf Dauer ein- oder auszuschalten, drücke die Taste **N**.

Ist der Assistent deaktiviert, wird die Einstellung des Schubreglers ignoriert, und du treibst in die Richtung, in die du zuletzt unterwegs warst. Und zwar solange, bis du den Befehl Schub übergehen nutzt. Dies lässt sich einsetzen um große Schiffe zu beschießen – steuere eine Kurs entlang des Zielschiffs an, schalte dann den Flugassistenten aus, und schon kannst du drehen, um deine Waffen zum Einsatz zu bringen. Du bewegst dich zwar noch, aber nicht auf das Schiff zu, also haben die Türme des Ziels alle Hände voll damit zu tun, dich anzupeilen. Außerdem kannst du nicht mit dem Schiff zusammenstoßen.



■ "DEN FLUGASSISTENTEN AUSZUSCHALTEN, SCHEINT ZWAR NICHT BESONDERS KLUG, ABER MANCHMAL VERSCHAFFT ES DIR EINEN ENTSCHIEDENDEN VORTEIL IN EINEM RAUMKAMPF."

Hitze und Energie

Überhitzung

Ein Kampfschiff ist eine riesige Fusionsmaschine mit einer Kabine und Kanonen. Es generiert sehr viel Hitze, und diese muss vom Hitzeableiter in den Weltraum geleitet werden. Wenn du beschädigt wirst oder deine Energiewaffen überlastest, kann das Schiff mehr Hitze generieren, als der Hitzeableiter entsorgen kann. In diesem Fall steigt die Rumpftemperatur, was schließlich zu ernst zu nehmenden Schäden führen kann.

Um dies zu vermeiden, zeigt das HUD die Temperatur auf einer Skala rechts unter dem Fadenkreuz an. Die Zeichen um die Skala nehmen mit erhöhter Temperatur zu.

Steigt die Rumpftemperatur zu sehr, muss der Computer Systeme deaktivieren, um Schäden vorzubeugen. Obwohl dies selten vorkommt, wurden schon Schiffe zerstört, weil unvorsichtige Piloten die Hitzewarnung ignorierten.

Tritt eine solche Situation ein, kannst du mit folgenden Maßnahmen versuchen, die Temperatur zu senken:

- Einsatz von Waffen, insbesondere Energiewaffen, vermeiden
- Einsatz von Hauptantrieb und Schubdüsen vermeiden
- Reduzieren der Reaktorleistung in der Maschinenraum-Übersicht



■ "KOLLISIONEN MIT STERNEN VERMEIDEN HILFT AUCH..."

Energie und Unterspannungen

Alle Systeme deines Schiffs beziehen Energie aus dem Schiffsreaktor. Normalerweise sorgt der Reaktor für mehr als genug Energie, doch wenn du zu viele Systeme an Bord installierst oder der Reaktor beschädigt wird, kann es zu einer Unterspannung kommen. Das bedeutet, dass eines oder mehrere Systeme aus Energiemangel deaktiviert werden müssen.

Neben dem Temperatursymbol zeigt das HUD die Leistung des Reaktors an. Das Symbol verschwindet, wenn die Leistung konstant bleibt und keine Probleme verursacht.

Die Energieversorgung der einzelnen Systeme lässt sich in der HUD-Anzeige "System-Status" oder in der Maschinenraum-Übersicht einsehen.



Die Maschinenraum-Übersicht

In der Maschinenraum-Übersicht kannst du die Schiffssysteme einsehen und in manchen Fällen auch regulieren. Denk daran, dass du in dieser Übersicht die Ausstattung nicht verändern kannst – das geht nur in der Basis.

Mit der Steuerung des Befehle-Menüs (**Joystick Hat** oder **Richtungstasten**) kannst du die Markierung in der Maschinenraum-Übersicht bewegen. Die möglichen Optionen hängen von der Steuerung ab, die du gewählt hast. Wir gehen die Optionen mal von oben nach unten durch.

Bezeichnung

Ganz oben auf dem Bildschirm steht die Klasse des Schiffs, das du gerade fliegst.



|"FALLS DU'S MAL VERGISST! HAHA!"

Darunter befindet sich dein aktueller IFF-Code (Identifikation Freund/Feind). Dies ist ein unverwechselbares Signal, das jedes Schiff zu senden verpflichtet ist, damit andere Schiffe es identifizieren können. Manchmal kannst du deinen IFF-Sender austauschen und z. B. unter feindlicher Flagge fliegen. Das ist besonders für Piraten und Piloten auf geheimen Einsätzen von Vorteil, da der Gegner erst dann weiß mit wem er's zu tun hat, wenn du in Sichtweite bist.

Warnlichter

Unter dem IFF-Code zeigen drei Warnsymbole an, ob du Probleme mit Energie, Hitze oder Rumpfschäden hast. Sie entsprechen den Symbolen, die im HUD Hitze, Energie und Emissionen anzeigen.



Systeminformation

Unter den drei Lichtern befindet sich die Systeminformations-Leiste. Markiere diese Leiste, und du kannst nach links und nach rechts alle Systeme des Schiffs durchgehen. Jedes System hat eine Reihe von Statusleisten, die Schäden und Energieverbrauch anzeigen. Manche Systeme weisen weitere Informationen auf, z. B. Munitionsversorgung bei Waffen.






Manche Systeme können ein- und ausgeschaltet werden. Du kannst z. B. deine Aktivsensoren ausschalten, um von anderen Schiffen unentdeckt zu bleiben. Drücke **Feuer** oder **Eingabe**, um zwischen Ein und Aus hin- und herzuschalten.

TRI

Das Taktische Ressourcen Interface (TRI) ermöglicht die Verteilung der Energieversorgung von Maschinen, Waffen und Schilden, wobei eine Systemgruppe auf Kosten der anderen besser versorgt wird.

Um das TRI einzustellen, wählst du eine der Energieleisten und justierst sie nach rechts oder links, um den Energielevel zu verändern. Die übrigen Leisten sind dadurch ebenfalls betroffen, und der Punkt im TRI bewegt sich, um die neue Verteilung anzuzeigen.

Jede Leiste ist mit einem Symbol versehen:

SYMBOL			
SYSTEM	Antriebs- systeme	Waffen- systeme	Schild- systeme

Um die normale Verteilung wiederherzustellen, damit alle Systeme wieder gleichmäßig mit Energie versorgt werden, markierst du die Schaltfläche **TRI WIEDER HERSTELLEN** unter den Energieleisten und drückst **Feuer** oder **Eingabe**.

Leistung

Unter dem TRI befindet sich die Energieanzeige. Sie zeigt an, wie viel Energie dein Schiffsreaktor gerade generiert. Markiere die Leiste und justiere sie nach rechts oder links, um die erbrachte Leistung zu regulieren. Der Reaktor braucht eventuell einige Sekunden, bis er auf deine Befehle reagiert.

Mit geringerer Reaktorleistung sinkt auch die generierte Hitze, wodurch du für andere Schiffe schwerer zu erkennen bist. Meistens ist jedoch volle Energie angebracht.

Statusanzeige

Am unteren Bildschirmrand befinden sich schließlich die allgemeinen Statusanzeigen. Von links nach rechts sind das:

- Systembetriebslichter
- Rumpfunversehrtheit
- Emissionsmengen
- Rumpftemperatur

> :: LEFTYS FORTGESCHRITTENE KAMPFTAKTIKEN ::

Gut, du hast jetzt also meine gesammelten Fliegerweisheiten gelesen. Kommen wir also nun zum Kämpfen. Hier gibt es viel zu lernen, und wahrscheinlich wirst du auch eine Weile überleben, ohne das alles zu wissen. Jeder Pilot hat seine Lieblingstaktik, also ist es am besten, in jedem Kampf was Neues auszuprobieren und dann zu entscheiden, was dir am besten liegt.

Gruppentaktiken

Wingmen

Du wirst nur selten auf dich alleine gestellt sein – unsere Piloten fliegen meist in Rotten oder Wings von zwei oder drei Schiffen. Lucrecia hält es so, weil sich dadurch unsere Erfolgchancen erhöhen. Wenn du erfahren genug bist, um eine Rotte anzuführen, kommandierst du die anderen Schiffe in einem Einsatz: deine Wingmen.

Befehle an Wingmen können im Befehle-Menü (vom KMD/KOMMUNIK/WINGMEN-Menü) oder mit den Ziffertasten auf der Tastatur übermittelt werden.

Es gibt folgende Befehle:

Tastatur-Shortcut	Wingman-Befehl
1	Melden
2	Verteidige mich
3	Mein Ziel angreifen
4	Mein Ziel schützen
5	An mein Ziel andocken
6	Halt



■ "WENN DU DEINEN WINGMEN ETWAS DUNNES BEFIEHST, WIE Z. B. EINEN GEGNER ZU VERTEIDIGEN ODER EINEN VERBÜNDETEN ANZUGREIFEN, WERDEN SIE SICH ORDENTLICH BESCHWEREN..."

Haben die Wingmen ihre Aufgabe erfüllt, begeben Sie sich mit dir in Formation, bis du ihnen einen neuen Befehl erteilst.

Kanonenjäger

Vielleicht hast du schon von Kanonenjägern gehört, aber ich wage es zu bezweifeln. Sie sind ein neuer Prototyp auf Basis der C-Jäger-Technologie aus dem Independence War, aber mit interessanten Extras: Wenn sie an ein größeres Schiff angedockt sind, dienen sie als rotierende Kanonentürme, wenn sie abgedockt sind, unterstützen sie das Schiff als eigenständige Jäger.

Dir unterstehende K-Jäger werden befehligt wie Wingmen, mit dem KOMMUNIK-Menü im Befehle-Menü oder mit den Ziffertasten.

Du wirst das wohl nie gebrauchen können, aber was soll's...

Taste	Kanonenjäger-Befehl
7	Feuer einstellen
8	Mein Ziel angreifen
9	Feuer frei
0	Andocken/Abdocken



■ "WIR HABEN VON DEN K-JÄGERN GEHÖRT, ALS WIR DEINE KOMMANDOKAPSEL VON LAPLACE ENTWENDETEN, ABER WIR HABEN NIE ERFAHREN, WO SIE DIE PROTOTYPEN AUFBEWAHREN. EIGENTLICH SCHADE – LEFTY UND XING LIU WAREN GANZ WILD AUF DIE DINGE."

Taktische Kamera

Meistens benutzt du deine Augen und den Blick aus dem Cockpitfenster, um zu fliegen. Im Kampfgetümmel hat man sein Ziel aber schnell verloren. Eine gute Hilfe leistet in solchen Situationen die taktische Kamera. Dein HUD zeigt im unteren Teil des Bildschirms eine Außenaufnahme an, in der die Kamera dein Ziel stets im Mittelpunkt hält. Manchen Piloten erschwert das die Steuerung des Schiffs, aber wenn's drum geht, ein Ziel im Auge zu behalten, ist die taktische Kamera unersetzlich.

Drücken von **F2** schaltet zur taktischen Kamera, Drücken von **F1** zurück ins Cockpit.

Dem Gegner einen Schritt voraus

Das Anvisieren von Unterzielen

Wenn du nah genug an einen Gegner kommst, kannst du seine einzelnen Systeme anvisieren und außer Gefecht setzen. Ein so angepeiltes System nennen wir Unterziel. Diese Taktik eignet sich sehr gut für Piraten, da man die Schubdüsen oder den LDS-Antrieb eines Frachters lahm legen und ihn so am Entkommen hindern kann.



"DU KANNST AUCH LADEKAPSELN ANVISIEREN, DIE AN FRACHTER ANGEDOCKT SIND. UN ZU SEHEN, OB ES SICH UN LOHNENDE BEUTE HANDELT."

Zum Wählen eines Unterziels bewegst du das Fadenkreuz über dein aktuelles Ziel und drückst die **Joystick-Taste 2** oder die Taste **Z**. Das aktuelle Unterziel wird im MFD angezeigt.

Schleichfahrt

Es wird vorkommen, dass du die Anwesenheit deines Schiffs vor deinen Gegnern geheim halten willst. Vielleicht möchtest du dich in ein System schleichen, um ein wichtiges Ziel anzugreifen, oder die Diener des Gesetzes sind gerade an dir interessiert... In solchen Situationen willst du nicht besonders auffallen.

Das HUD zeigt dir eine Emissionsmengen-Skala unten rechts neben dem Fadenkreuz. Diese zeigt an, wie deutlich du für die Sensoren anderer Schiffe sichtbar bist. Je höher der Pegel, desto schlechter bist du getarnt.

Deine Emissionen hängen von folgenden Aspekten ab:

- Klasse deines Schiffs. Größere Schiffe sind oft leichter aufzuspüren
- Menge der generierten Hitze
- Einsatz der Schubdüsen – Plasma ist leicht sichtbar
- Einsatz von Aktivsensoren

Folgende Maßnahmen können deine Emissionen verringern:

- Reduzieren der Reaktorleistung in der Maschinenraum-Übersicht
- Verzicht auf Schub übergehen und niedrige Einstellung des Schubreglers
- Ausschalten der Aktivsensoren in der Maschinenraum-Übersicht
- Sparsamer Einsatz von Waffen



"DANALS IM KRIEG KANNTE ICH EINEN CAPTAIN DES COMMONWEALTH, DER TARNUNG FÜR FEIGE HIELT. ER STARB EINEN SINNLOSEN TOD."

REM-Steuerung

Alle Handels- und Militärschiffe haben ein Notsteuerungssystem, mit dem sie ferngelenkt werden können. REM-Verbindungsprotokolle sind bei vielen Schiffen zwar einheitlich, aber es gibt auch "intelligente" Sicherheitssysteme, die dafür sorgen, dass man als (sagen wir mal) herzloser Pirat nicht einfach einen Frachter zu sich steuern kann...



|"WIR HABEN DAS WIRKLICH MAL GEMACHT, ABER DAS IST EINE ANDERE GESCHICHTE."

Um ein anderes Schiff fernzulenken, wählst du es als aktuelles Ziel aus. Stelle die REM-Verbindung im KMD-Menü des Befehle-Menüs oder durch Drücken von UMSCHALT+R her. Gelingt die Verbindung, zeigt dein HUD eine Kameraansicht aus einem anderen Schiff an. Deine eingegebenen Befehle werden durch die Verbindung übertragen, wodurch du das Zielschiff steuern kannst. Die Verbindung wird genau so wieder abgebrochen, wie sie hergestellt wurde.

Eine Warnung: Während du eine REM-Verbindung benutzt, liegt dein Schiff reglos im Weltraum und könnte in Schwierigkeiten geraten.

Waffentipps

LDS-Blockier-Raketen und LDS-Blockier-Felder

LDS-Blockier-Raketen und LDS-Blockier-Felder

Normalerweise kann ein LDS-Antrieb fast überall eingesetzt werden. Außer er wird durch ein LDS-Blockier-Feld gehemmt...

LDS-Feldgeneratoren sind meist in Raumstationen vorhanden, um zu verhindern, dass Schiffe die Station bei LDS-Geschwindigkeiten rammen.

Dein eigenes LDS-Blockier-Feld generierst du mit einer LDS-Blockier-Rakete oder Mine. Die Rakete verfolgt ein Ziel in LDS und generiert bei ihrer Detonation ein großes LDS-Blockier-Feld. Wir setzen diese Waffe oft ein, um Frachter am Entkommen zu hindern. Denk daran, dass die Wirkung einer LDS-Blockier-Rakete mit der Zeit abnimmt, so dass du deinen Vorteil schnell nutzen und dein Ziel bewegungsunfähig machen musst.

Teilchenstrahlkanone

Die meisten Energiekanonen, denen du begegnen wirst, basieren auf Teilchenstrahlkanonen(TSK)-Technologie. Jetzt wird's wissenschaftlich: TSKs leiten Plasma vom Schiffsreaktor ab und nutzen es, um Strahlen geladener Teilchen auf dein Ziel zu feuern.

Die Bündelung nimmt mit der Schussweite ab, weshalb TSKs auf kurze Distanzen am effektivsten sind. Am besten hältst du ein bis zwei Kilometer Abstand vom Ziel. Und denk daran, dass Schiffe an ihrer ungeschützten Antriebseinheit besonders verwundbar sind.

REM-Raketen

REM-Raketen unterscheiden sich durch die Steuerung über eine REM-Verbindung anstatt der sonst üblichen internen Steuersysteme von normalen gelenkten Raketen. Beim Start einer REM-Rakete stellst du die REM-Verbindung her, sobald ihr Sprengkopf aktiv ist. Lenke die Rakete zum Ziel oder drücke Feuer zur Detonation.

Der Raum, der in anderen Raketen Sensoren beherbergt, kann hier eine zusätzliche Sprengladung aufnehmen, weshalb REM-Raketen oft tödlicher sind als Standardraketen. Man braucht jedoch ein ruhiges Händchen, weshalb nicht jeder gleich gut mit ihnen umgehen kann.

Disruptorraketen

Eine spezielle gelenkte Rakete, die die Systeme gegnerischer Schiffe außer Gefecht setzt und sie dadurch anfällig und instabil macht. Besonders praktisch ist dies, wenn man die Zeit der Hilflosigkeit nutzt, um das Schiff zu beschädigen oder zu zerstören.



|"DAS IST SCHON VERNÜNFTIG."

Schilder und Abwehr

LDA-Schilder

Kampfschiffe schützen sich oftmals mit einem oder mehreren linearen Verlagerungskettenschildern (LDA). LDAs sind ein Nebenprodukt der LDS-Technologie, das örtliche räumliche Verzerrungen nutzt, um eine kleine Fläche vor dem Schildprojektor zu verzerren. Dies streut die Energie einer aufschlagenden Waffe und schützt so vor Rumpfschäden. Zumindest steht das im technischen Handbuch. Du solltest lediglich wissen, dass du einem Schiff, das du beschießt, keinen Schaden zufügen kannst, wenn es violett aufleuchtet.



!"SCHILDER SIND VON SCHIFF ZU SCHIFF UNTERSCHIEDLICH. ABER DIE TRIEBWERKE SIND IMMER ANFÄLLIG. ALSO TRITT IHNEN ORDENTLICH IN DEN Hintern UND PASS AUF DEIN EIGENES Hinterteil AUF."

Eine weitere wichtige Eigenschaft von LDA-Schildern ist, dass sie stets entscheiden, von welchem Gegner der nächste Angriff am ehesten zu erwarten ist, und diesen mit dem Schildprojektor folgen. Das kannst du zu deinem Vorteil nutzen, indem du den Wingmen befehlst, das Ziel anzugreifen. Das LDA kann nicht die Angriffe zweier Gegner abwehren, die aus unterschiedlichen Richtungen angreifen.

Rammen!

Schilder bieten auch bei der Kollision von Schiffen begrenzten Schutz. Spezielle Aggressorschilder wurden auf dieser Basis entwickelt, jedoch mit dem ausdrücklichen Zweck, sie zum Rammen zu benutzen. Du erleidest zwar auch Schäden, aber die sind nichts im Vergleich mit den Schäden, die du bei deinem Ziel verursachst.

Zum Einsatz des Aggressorschildes wählst du es als Sekundärwaffe und "feuerst" es ab, kurz bevor du mit dem Ziel kollidierst. Timing ist alles!



!"ER MACHT KEINE WITZE - DER AGGRESSORSCHILD BLEIBT NUR WENIGE SEKUNDEN AKTIV. WENN DU EINEN FEHLER MACHST, HAST DU GLÜCK, WENN DU MIT DEM LEBEN DAVONKOMMST."

Energieverteilung

Erinnerst du dich noch daran, dass du die Energiezufuhr mit dem TRI regulieren kannst? Wenn ja, weißt du auch, dass es einige Sekunden dauern kann, die Maschinenraum-Übersicht zu öffnen und das TRI so einzustellen, wie du es haben willst. Mitten im Kampf ist das nicht gerade sehr praktisch!

Zum Glück gibt es Shortcuts, mit denen du grobe Einstellungen ganz schnell vornehmen kannst. Sie sehen zwar keine mit dem TRI vergleichbare Feinabstufung vor, aber darum geht es in manchen Situationen ja auch nicht.

- > **UMSCHALT+Links:** Volle Kraft auf Waffen
- > **UMSCHALT+Rechts:** Volle Kraft auf Schilde
- > **UMSCHALT+Runter:** Volle Kraft auf Triebwerk
- > **UMSCHALT+Hoch:** Energie verteilen

Diese Shortcuts können einem das Leben retten, aber denk immer daran, das TRI danach wieder umzustellen, sonst bist du bald ziemlich hilflos.

>:: **UNSERE KLEINE BASIS** ::>

Lefty hat dir alles über Luftkämpfe gesagt, und ich werde dir dein neues Zuhause vorstellen. Unsere Basis ist ein alter Terraform-Satellit, auch Bio-Bomber genannt, der in einer Wolke von Trümmern und geladenen Teilchen namens Effrit verborgen liegt.

Das Effrit wirkt sich merkwürdig auf LDS-Antriebe und Kommunikationssignale aus, weshalb die meisten Menschen es meiden. Uns ist das nur recht, denn wir können uns in der Nähe der reichen Firmenbasen um Griffon und Touchdown aufhalten, ohne Ärger zu kriegen.



■ "Dies ist der sichere Ort, von dem Felix sprach. Ich kann dich nicht direkt dorthin führen, da ich den genauen Standort nicht kenne. Aber Lucrecia hinterließ eine Spur, der wir folgen können, sobald wir näher dran sind."

Flugbesatzungen, die sich nicht im Dienst auf der Basis aufhalten, sollten Lucrecias Anweisungen befolgen und meinen Maschinenraum-Teams nicht in den Weg kommen – die haben nämlich was zu tun.

Xing Liu



0000000000



111 02522 52 00
253632 3 2 11

2514100 1

16541.....: 154::152::143380

Die Computerschnittstelle der Basis

Nur weil wir Piraten sind, heißt das noch lange nicht, dass wir's nicht gerne gemütlich mögen. Einige der Basis-Systeme laufen automatisch, so dass man nicht alles von Hand machen muss. Mit dem Computersystem der Basis kann man die Systeme steuern und Anfragen an die Mannschaft stellen.

Wenn du auf der Basis bist, erhältst du durch Aktivieren einer Arbeitsstation in der Kommandozentrale folgende Optionen:

HANGAR

Gib der Bodenmannschaft Anweisungen bezüglich der Schiffsausstattung oder gib ihr das Signal zum Start.

HANDELN

Tauschgeschäfte mit unseren Hehlern und Marktkontakten können hier abgehandelt werden.

INVENTAR

Hier kannst du dir die Beute ansehen – dies schließt alle unsere Waffen, Waren und andere Dinge ein, die wir "befreit" haben.

RECYCLING

Verwandle überschüssige Waren in Rohstoffe, die gegen neue Waren eingetauscht werden können.

PRODUKTION

Wir haben die automatische Terraform-Drohnenfabrik so umgebaut, dass sie nützliche Gegenstände produziert. In dieser Übersicht kannst du die Fabrik anweisen, neue Gegenstände aus Rohstoffen herzustellen. Baupläne, nach denen wir neue Gegenstände herstellen können, sind eine sehr beliebte Beute.

KOMMUNIKATION

Lies deine E-Mails und bleib auf dem Laufenden, was neue Einsätze oder einfach nur den neuesten Klatsch und Tratsch angeht.

ENZYKLOPÄDIE

Der Elektronische Führer zur Galaxis. Die Enzyklopädie war schon umfangreich, als wir sie erbeuteten, aber manche von uns haben noch zusätzliche Informationen eingefügt.



"DU HÄTTEST DIE BASIS ZU ZEITEN DEINER OMA SEHEN SOLLTEN! FAST HUNDERT LEUTE LEBTEN DORT. HOFFENTLICH FUNKTIONIERT ALLES NOCH – ES IST SCHON VERDAMMT LANGE HER."

Die folgenden Abschnitte enthalten weitere Informationen zu einzelnen Bestandteilen der Computerschnittstelle der Basis.

Der Hangar und die Wartung der Schiffe

Unterschiedliche Einsätze verlangen nach unterschiedlichen Schiffen und unterschiedlichen Ausstattungen. Zum Beispiel begibt man sich so gut bewaffnet wie möglich auf einen Kampfeinsatz, während ein Erkundungsflug in einem schnellen, leicht bewaffneten Schiff mit Tarnausstattung einfacher und effektiver ist.

AUSSTATTUNG

Das Hangar-Menü zeigt das gewählte Schiff und die momentan benutzte Ausstattung an. Folgende Ausstattungstypen stehen zur Verfügung:

- **STANDARD:** Ausstattung mit Allzwecksystemen und -waffen.
- **ANGRIFF:** Große Kanonen und viele Raketen. Nicht gerade subtil, aber es erfüllt seinen Zweck auf besonders waghalsigen Einsätzen.
- **GETARNT:** Leichte Waffen und Systeme, die Emissionen und Sichtbarkeit für Sensoren reduzieren. Keine sehr sichere Ausstattung, aber das Schiff wird nicht so leicht von der Polizei oder anderen unangenehmen Zeitgenossen entdeckt.
- **EGM:** Diese Ausstattung dient dazu, Schiffe zu neutralisieren, ohne sie zu zerstören – ideal für Piraten, d. h. diese Ausstattung wirst du sehr oft benutzen. Die Waffen konzentrieren sich auf elektronische Gegenmaßnahmen wie Disruptoren und LDS-Blockier-Raketen.

Wenn du eine Ausstattung wählst, erhält das Schiff die entsprechenden Waffen und Systeme je nach Art der gewählten Ausstattung und Verfügbarkeit der Komponenten. Bei der Wahl einer neuen Ausstattung wird die alte Ausstattung überschrieben, selbst wenn sie manuell umgebaut wurde - also Vorsicht!

Beim Start werden alle munitionsgestützten Kanonen und alle Raketenwerfer automatisch nachgeladen, solange die Munition vorhanden ist.

UMBAUEN UND ANPASSEN

Mit der Schaltfläche UMBAUEN kannst du die Ausstattung für einen bestimmten Einsatz umbauen oder deinem persönlichen Kampfstil anpassen.

MEHR FRACHT

Solltest du eine persönliche Lieferung vornehmen müssen, wähle MEHR FRACHT, suche einen Gegenstand aus dem Inventar, und schon wird eine Kapsel mit dieser Fracht beim Start an dein Schiff angedockt.

LADELISTE

Hier kannst du alle Angaben zur aktuellen Ausstattung einsehen. Du kannst auch überprüfen, ob die Ausstattung aus irgendeinem Grund nicht flugtauglich ist.

Umbauen und anpassen der Ausstattung

Sollten dir die verschiedenen Ausstattungstypen nicht genügend Flexibilität bieten, kannst du im Umbau-Menü eine Feineinstellung vornehmen.

Menüs

Der Umbauvorgang bedient sich einer Reihe von Menüs. In jedem Menü kannst du die Ausstattung eines bestimmten Teils des Schiffes bestimmen – technische Ausrüstung, eine Waffenaufhängung oder sogar einen angeschlossenen Kanonenjäger, wenn wir jemals einen in die Finger kriegen.

Klicke mit der linken Maustaste auf eine Menüoption, um in ein untergeordnetes Menü zu gelangen oder einen Ausrüstungsgegenstand anzuschließen. Klicke die rechte Maustaste, um zum vorherigen Menü zurückzukehren.

Das oberste Menü zeigt eine Liste aller Halterungen am Schiff mit ihrer aktuellen Ladung. Klicke eine Halterung an, um zu mehreren Optionen zu gelangen. Eine Option enthält entweder ein System, das an der Halterung angebracht werden kann oder ein Menü mit einer Liste von Systemtypen, die angebracht werden können. Gehe die Menüs durch, bis du den gewünschten Gegenstand gefunden hast, und wenn du ihn am Schiff anbringst, wird das Fenster der Ladeliste rechts auf dem Bildschirm erneuert, um die Veränderung anzuzeigen.

Träger

Ein Träger ist ein Abschnitt des Schiffs, der stabilisiert ist, um Belastungen standzuhalten. Träger eignen sich daher besonders zum Anbringen von Waffen. Jedes Schiff hat unterschiedliche Trägertypen:

- **Leichter Träger:** Für leichte Waffen.
- **Mittlerer Träger:** Kann diverse Waffen inklusive Raketenwerfern aufnehmen.
- **Schwerer Träger:** Kann selbst die schwersten Waffen aufnehmen.
- **EGM-Fassung:** Manche Schiffe haben einen speziellen EGM-Werfer. Ein an diese Fassung angebrachter Raketenwerfer kann nur mit Leuchtraketen und anderen Ablenkungsmaßnahmen geladen werden. Der EGM-Werfer feuert automatisch, sobald der Sucher einer Rakete dein Schiff erfasst.
- **Pylonträger:** Die meisten Schiffe haben zumindest einen Pylon. Der Pylon kann entweder zum Andocken eines Kanonenjägers oder als normale Waffenhalterung eingesetzt werden.
- **Pylonkanonenträger:** Wird eine Kanone an einem Pylonträger angebracht, ist diese Konstruktion stabil genug, um einen zusätzlichen Raketenwerfer an der Kanone selbst anzubringen.



■ "BEI ALL DIESEN TRÄGERN UND OPTIONEN IST ES VERSTÄNDLICH, DASS VIELE PILOTEN DIE BESTÜCKUNG DES AUTOMATISCHEN AUSRÜSTUNGSPROGRAMM ÜBERLASSEN."

Hitze und Energiebedarf

Die meisten Systeme generieren Hitze und brauchen Energie. Hitzeableiter und Reaktor können jedoch nur eine gewisse Belastung aushalten (die durch Einbau eines besseren Reaktors oder Hitzeableiters erhöht werden kann), also sollte man die übrige Energie- und Hitze Kapazität berücksichtigen, wenn man ein Schiff ausstattet.

Die betreffenden Informationen werden bei jeder Veränderung der Ausstattung aktualisiert und warnen dich, falls sich eine deiner Änderungen als gefährlich erweist.

Kann das Schiff den Energieanforderungen nicht nachkommen, kommt es zu einer Unterspannung. Ein oder mehrere Systeme werden dann nicht mehr mit voller Kapazität laufen oder ganz ausfallen.

Wichtiger noch: Kann das Schiff die von ihm generierte Hitze nicht entsorgen, kommt es zu einer Überhitzung, die dem Schiff schaden oder es sogar zerstören kann.

Interner Frachtraum

Manche Systeme, Waffen und Aufrüstungsmodule sind so groß, dass sie viel Platz im Innenraum des Schiffs in Anspruch nehmen. Größere Schiffe haben meist mehr Raum für solche Systeme als kleinere Schiffe. Der zur Verfügung stehende interne Laderaum wird mit jeder Änderung der Ausstattung aktualisiert. Ist zu wenig oder kein Platz mehr vorhanden, können bestimmte größere Systeme nicht eingebaut werden.

Weitere Informationen

Weitere Informationen zu spezifischen Schiffssystemen, Waffen und Aufrüstungsmodulen findest du in der Enzyklopädie der Basis.

Handeln – Spaß und Gewinn

Wir sind Piraten und wollen natürlich Waffen und Ausrüstungsmodule für unsere Schiffe, aber uns läuft nur sehr selten ein Waffenkonvoi über den Weg. Und wenn, dann ist er meist gut abgeschirmt. Wir müssen die Waren, die wir erbeuten, gegen die Waffen tauschen, die wir haben wollen.

Wenn wir etwas nicht brauchen, gibt es in den Badlands meistens jemanden, der es haben will, und unsere Hehler und andere Kontaktpersonen können oft ein Geschäft für uns vereinbaren. Möchtest du einen bestimmten Handel abschließen, erhältst du im Basiscomputer durch Auswählen von Handeln Zugang zum Handelsnetz.

Handelsliste

Hier wird eine Liste aller bestehenden Handelsmöglichkeiten angezeigt. Ein Handel ist stets ein Tauschgeschäft – wir sind illegal, also bleibt uns der Geldmarkt verschlossen. Normalerweise geben wir nichts her, was wir auf einem Schiff gebrauchen könnten – man weiß ja nie, wann man ein bestimmtes Teil mal brauchen kann...

Der Einfachheit halber wird jeder Handel in Mengen einer oder mehrerer ganzer Kapseln der betreffenden Ware angezeigt.

Bei jedem Handel erscheinen folgende Angaben:

- Gruppierung, die den Tausch anbietet.
- Was sie anbietet.
- Was sie im Gegenzug haben möchte. Hierbei kann es sich um allgemeine Frachtkategorien, aber auch um sehr spezifische Gegenstände handeln.



Handelsabschluss

Um einen Handel anzunehmen, markiere ihn und drücke **HANDELN**. Wenn du den Handel erfüllen kannst, transportiert einer unserer vier Frachtpiloten die Ware zum Empfänger und bringt die gewünschte Ware zurück.

Handelstipps

Unter der Handelsliste ist Platz für Kommentare. Unsere Frachtpiloten haben ein Gespür für den Marktwert von Waren und sagen dir, ob das Angebot gut ist oder nicht.

Produktion von Gütern

Wir können einen Großteil unseres Bedarfs zwar durch den Handel abdecken, aber wir müssen trotzdem vorsichtig sein. Man braucht schon recht viele Raketen, um sein Schiff immer gut bestückt zu halten, und der Transport von Raketen in großen Mengen würde für viel zu viel Aufmerksamkeit sorgen.

Zum Glück war unsere Basis einst ein Bio-Bomber, und wir haben die Nanotechnik der Terraform-Drohnenfabrik so modifiziert, dass sie nützlichere Gegenstände herstellt. Wir haben Baupläne für Raketen und Gatling-Munition, und vielleicht finden wir noch weitere.

Mit den richtigen Bauplänen können wir so gut wie alles herstellen, das durch die Tore passt. Jäger und andere kleine Schiffe eingeschlossen. Wir brauchen lediglich die Rohstoffe. Und sogar diese werden von denselben Nano-Maschinen aus nicht mehr benötigten Gegenständen produziert.

Rohstoffe werden in Produktionseinheiten gemessen.

Recycling

Die Recycling-Übersicht zeigt eine umfassende Liste der im Inventar vorhandenen Gegenstände. Außerdem wird die Quantität angezeigt, in der der Gegenstand vorhanden ist und deren Wert in Produktionseinheiten.

Zum Recyceln eines Gegenstandes markierst du ihn mit der Maus und klickst dann auf **EINEN RECYCELN** oder **ALLE RECYCELN**, je nach Rohstoffbedarf.



Produktion

Die Übersicht "Produktion" zeigt eine Liste aller Gegenstände, für die wir die nötigen Baupläne haben. Jeder Gegenstand hat einen Preis in Produktionseinheiten. Du brauchst also ausreichend Rohstoffe, bevor die Produktion beginnen kann. Die zur Verfügung stehenden Produktionseinheiten werden am unteren Bildschirmrand angezeigt.

Um einen Gegenstand zu produzieren, wählst du ihn in der Liste und klickst auf **PRODUZIEREN**. Der Produktionspreis wird dann abgezogen, und der neue Gegenstand erscheint in deinem Inventar.



"ICH WEIß NICHT, OB WIR HIER NOCH BAUPLÄNE FINDEN, ABER WENN WIR DIE BASIS WIEDER IN SCHUSS KRIEGEN, KÖNNEN WIR SOGAR VERKAUFEN, WAS WIR HIER HERSTELLEN."

>:: PIRATERIE ::

Na, ich konnte Lefty und Xing Liu doch nicht den ganzen Spaß überlassen – hier ein paar Tipps aus meiner langjährigen Erfahrung.

Lucrecia Johnston

Das Gesetz

Piraterie ist ein Kapitalverbrechen. Aber das wusstest du wohl schon, bevor du hierher gekommen bist, was? Die Polizei in dieser Gegend ist ein ziemlich schießwütiger Haufen, der unsere Aktivitäten alles andere als gutheißt. Verdächtige werden eher getötet, als dass man ihnen eine lange Gerichtsverhandlung zugesteht - frei nach dem Motto: Erst schießen, dann fragen. Halt dich also von der Polizei fern.

Fracht und Kapseln

Fast alle Firmen und Organisationen im Badlands-Sternhaufen betreiben große Transportschiffe, die ihre Fracht zu Orbitstationen bringen. Diese Fracht umfasst nicht selten wertvolle Gegenstände, die für uns äußerst begehrenswert sind.



Fracht wird in einheitlichen 50-Meter-Ladekapseln transportiert, die auf langen Reisen an den Seiten der Transporter angebracht werden. Die Kapseln haben eigene kleine Schubdüsen zum Befördern der Fracht in Frachthäfen und Lagerhäusern. Das nimmt uns Piraten ein wenig Arbeit ab, denn wir brauchen die Frachter nicht zu entern, wenn wir sie überreden können, die Kapseln freiwillig abzuwerfen...

Überredungskünste

Die meisten Transporterpiloten werden schlecht bezahlt und haben keine Lust, ihr Leben für Waren aufs Spiel zu setzen, die ihnen gar nicht gehören. Zwing sie mit ein paar Kanonensalven zum Aufgeben. Meistens werfen sie ihre Kapseln dann sofort ab. Kümmere dich stets als Erstes um den Geleitschutz, sonst wirst du angegriffen, während du mit dem Transporter beschäftigt bist.

Hat sich ein Transporter ergeben, solltest du ihn ziehen lassen. Ich mag kein unnötiges Blutvergießen. Ach ja, sollte einmal der Reaktor eines Transporters explodieren, kannst du auch die Fracht vergessen.

Der Heimweg

Wenn du mehr als eine Kapsel auf einmal abtransportieren willst, brauchst du die Hilfe eines Frachtpiloten. Bei meinen Einsätzen kümmern wir uns darum, und sobald du die Gegend von Gegnern befreit hast, kommt ein Such- und Rettungsschiff (SNRV), um die Kapseln einzusammeln.



|"DAVON HABEN WIR, GLAUBE ICH, NOCH EINS IN DER BASIS. ABER WIR BRAUCHEN EINEN GUTEN PILOTEN."|

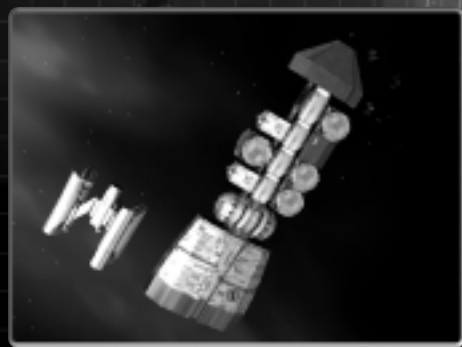
Den Inhalt der Kapseln siehst du auf dem MFD. SNRVs haben eine Aufnahmekapazität von sechs Ladekapseln, und du kannst die gewünschten Kapseln für die Aufnahme durch das SNRV markieren. Hierzu wählst du eine Kapsel als Unterziel, indem du das Fadenkreuz darauf führst und die Joystick-Taste 2 oder die Z-Taste drückst. Erneute Markierung einer Kapsel hebt die Markierung auf. Markierte Kapseln erscheinen blau auf deiner Kontaktliste.

Gibst du nicht an, welche Kapseln du willst, wählt der SNRV-Pilot sie aus.



|"SCHAU DIR DIE BEUTE GENAU AN, BEVOR DU SIE HEINSCHLEPPST. DU GLAUBST GAR NICHT, WIE VIEL ABFALL EINE ANSTÄNDIGE RAUNSTATION PRODUZIERT, UND DAS ZEUG WILLST DU BESTIMMT NICHT HABEN."|

15:56:23



111 02522 :: 5240

258632 :: 21411

2514100

15541 :: 154 :: 152 ::

CREDITS

EXECUTIVE PRODUCER
& DIRECTOR

Michael Powell.

ORIGINAL GAME DESIGN
Glyn Williams.

PROJECT LEAD
Rich Aidley.

PRODUCERS
**Kim Blake,
Roger Godfrey.**

LEAD PROGRAMMER
Will Vale.

PROGRAMMING
**Carl Birkinshaw,
Chris Box,
Brett Laming,
Derek Marriott,
Tim Page.**

ADDITIONAL PROGRAMMING
Derek Johnson.

LEAD DESIGNER
Nigel Kershaw.

DESIGN &
CONTENT SCRIPTING
**Martyn Bramall,
James Moore,
Stephen Robertson.**

ADDITIONAL
CONTENT SCRIPTING
**Jack Aidley,
Alex Brown.**

CONCEPT DESIGNS
**Michael Todd,
Richard Wright,
Stephen Tappin.**

LEAD REALTIME ARTIST
Matt Clark.

REALTIME ARTWORK
**Jason Bowers,
Trevor Hairsine.**

LEAD CGI ARTIST
Andy Turner.

CGI ARTWORK
**Matt Clark,
Paul Clayton,
Rich Bentley,
Richard Wright,
Stephen Tappin,
Tim Brown,
Trevor Hairsine.**

INTERACTIVE SCREENPLAY
Daniel Greenberg.

MUSIC
Chris Mann.

SOUND DESIGN
Andy Turner.

RECORDING
Outsource Media:
**Mark Estdale,
Mike Timm.**

VOICE TALENT
**Cal: Doug Cockle,
Clay: Declan Wilson,
Smith: Stanley Townsend,
Jafs: Simon Smithies,
Az: Risa Hall,
Lori: Toni Barry,
Maas: Richard Sinnott.**

Additional Voices
**Laurence Bouvard,
Jo Cammack,
Martin Crocker,
Damian Gaskin,
Gilly Goodman,
Lewis Hancock,
Glen Kinch,
Lindsay Mac,
Fiz Marcus,
John Moriatas,
Joanna Swain,
John Tearney,
Zac Wilson.**

MANUAL
**Roger Godfrey,
Will Vale.**

IT SUPPORT AND TESTING
Vincent Formosa.

INFOGRAMES SHEFFIELD
TEST PILOTS

QA Manager
Lewis Glover.

Supervisor
Robert D. Lunt.

Localization Test Supervisor
Danielle Perez.

Pre-Mastering
Chris Greatbatch.

Lead Testers
**Sam 'Big Willy Shatner'
Attenborough,
Nick 'Tel Star Destroyer' Herring.**

Testers
**Ian 'Dark Helmet' Whitaker,
Ian 'Solo' Hammond,
Darren 'Flash' Sellars,
Steve 'Budda 2001' Blower,**

**Richard 'Lagrange' Arrowsmith,
Mark 'Bucko' Bridges,
Mick 'Ice Pirate' Sanderson,
Jack Bishop,
Mark Newton,
Matthew Eanor.**
QA SAN JOSE

Director of Studio Operations
Michael Gilmartin

Lead Tester
Chris McQuinn

Testers
**Jason Pope,
Scott Springer,
Chris Sur,
Don Gorday,
Jason Kausch,
Brian Turner**

SPECIAL
PARTICLE SYSTEMS THANKS

**Abbie,
Ruth Aidley,
Ash Colclough,
Sian Estdale,
Susan Grundy,
Katell Jentreau,
Anna Marriott,
Claire Powell,
Maria Scanlon,
Tim Randall,
Christine Robertson,
Matthew Robertson,
Katherine Rogers,
Kim Ryalls,
Vicky Trivett,
Micky Vale,
Kerry Warhurst,
Hannah Morton,
Paul Beaumont,
Donna McParland.**

INFOGRAMES
PRODUCTION EXECUTIVE

VP label
Olivier Goulay.

Production Director
Eric Labelle.

UK Production Manager
Ivan Davies.

Producer
Simon Livesey.

Vice-President Marketing Europe
Larry Sparks.

Vice-President Production
and Publishing Europe
James North-Hearn.

Marketing director Label
Monique Crusot.

Vice-President
Certification and Quality
Jean-Marcel Nicolai.

SERVICES

Marketing manager Europe
Cindy Church.

Product manager Europe
Antoine Molant.

Marketing coordinator
Florence Rigaut.

Product manager assistant
Mathieu Piau.

Online Manager Europe
Renaud Marin.

Webmaster Europe
Marcin Kaczmarczyk.

Localisation Coordinator
Sarah Bennett.

Localisation manager (Europe)
Sylvianne Pivot.

Localisation manager (France)
Valerie Maillot.

Localisation Manager (Germany)
Heike Walther.

French localisation
KBP Productions.

German localisation
4-Real Intermedia GmbH.

Italian localisation
Project Synthesis.

Spanish localisation
Betafix.

Public relation manager
Matt Broughton.

Public relation executive
Lynn Daniel.

Production artists
Patrick Chouzenoux,
Michel Mégoz.

QUALITATIVE TEST

Co-Ordinator
Emmanuel Desmaris.

Assistant
Yan Schied.

Assistant
Jean-Yves Lapasset.

Qualitative Testers
Régis Philibert,
Stéphane Recoupe,
Lionel Billaud,

Aurélié Crawford,
Olivier Cannard,
David Ouk,
Christophe Chabal,
Stéphane Randanne,
Stéphane Rizzo,
Carl Buchholz.

COMPATIBILITY TEST

Co-Ordinator
Emeric Polin.

Compatibility Testers
Gregory Martinez,
Luc Henrion,
Guillaume Curt,
Rodric Rambosson,
Lionel Maseguer,
Guillaume Lestrat.

MARKETING FORCE

Arnaud Blacher,
Matthew Woodley,
Amanda Farr,

Penrose Tackie (UK),
Franck Holz,

Achim Schmauss (Germany),
Lisette Sprengers,
Bart Hufen (Benelux),
Pascale Vermeerbergen,
Beatriz Doval (Spain),
Pedro Reuter,

Duarte Nuno Vicente (Portugal),
Paolo Iacono,

Corine Beroud (Italy),
Dimitri Koulouris,
Daniel Petsaridis (Greece),

Noam Weisberg,
Gila Czitrion (Israel),
Frederic Martin,
Glauco Bueno

(Brazil and South America),
Nathalie Cagossi,

Laure di Iorio (Japan),
Thomas Gutknecht,
Tino Pivetta (Switzerland),

Edward Fong,
Louise Malouf (Australia),
Martin Sirc,

Franz Mittermayer
(Scandinavia),

Aberle Rainer,
Gerald Kossaer,

Nikolaus Gregorcic (Austria).

PRESS RELATIONS

Aida Guerra (Spain),
Simon Callaghan (UK),
Alan King (UK),
Cecile Fouques Duparc (France),
Jerome Barbe (France),
Bart Hufen (Benelux),
Duarte Nuno Vivente (Portugal),
Guido Alt (Germany),
Michael Bratsch (Germany),
Frans Mittermayer
(Scandinavia),
Petra Steenhouwer
(Scandinavia),
Tino Pivetta (Switzerland),
Gila Czitrion (Israel),
Glauco Bueno
(Brazil and South America),
Kym Warner (Australia),
Daniel Petsaridis (Greece),
Federica Bianco (Italy),
Gerald Kossaer (Austria).

SPECIAL THANKS TO

Emmanuelle Tahmazian,
Rose May Mathon,
Sylvie Combet,
Catherine Louvier,
Marie-Emilie Requien,
Neil Baltzer,
Eric Baesa,
Philippe Louvet,
Tony Duret,
Audrey Chapot,
Linda Bourdin,
Pierre Vu,
Helene Persod,
Rebecka Pernered,
Sophie Wibaux,
Nelly Jacquin,
Patricia Nowak,
Anne-Sylvie Genevriev,
Jake Tombs,
Viviane Arthur,
Caroline Fauchille,
Carly Singleton,
Franck Parker,
Lau Glendining,
Gemma Cox,
Ollie Green,
Cedric Astier,
Philippe Persebois.



Edge of Chaos "Independence War 2"[™] – © 2001 Infogrames, © 2001 Particle Systems Ltd. All right reserved. Independence War[™] and the Independence War[™] logo are trademarks of Infogrames Europe SA.

Microsoft, Windows, DirectX and the Windows logos are registered trademarks of Microsoft corporation.

All other trademarks or tradenames are the property of their respective owners.

111 02522 :: 5240
258632 :: 21411
2514100
18541 :: 154 :: 152 ::