

Anleitung zu Star Crusader

ACHTUNG: Bitte lesen Sie unbedingt den Abschnitt Problemlösungen durch.

I. EINFÜHRUNG

Im Namen aller bei Take 2 Interactive Software möchte ich Ihnen danken, daß Sie Star Crusader erworben haben und spielen. Star Crusader ist nicht die erste Outer-Space Flugsimulation, und es wird bestimmt nicht die letzte sein. Aber es ist unsere Hoffnung, daß Sie, der Spieler, Star Crusader als ein einmaliges Produkt erleben, in einem Genre, das so belebt wie beliebt ist. Wir haben uns bemüht, ein Produkt zu schaffen, das anders ist (und hoffentlich letztlich auch mehr Spaß macht), eine einmalige, aktionsgeladene, unvorhersehbare Geschichte, die modernste 3D-Technologie mit strategischen und erzählerischen Elementen verbindet.

Die Geschichte der mittelalterlichen Kreuzzüge, einer Zeit, als die erschöpften Europäer, des Kampfes müde, nach Jerusalem marschierten, um die Ungläubigen aus dem christlichen Heiligen Lande zu treiben, ist eine der größten Episoden der Geschichte. Auch die Geschichte des Römischen und später des Britischen Empires, mit den kontinuierlichen Expansionen, glorreichen Herrschaften und dem unvermeidbaren Untergang, ist ein interessantes Kapitel der Geschichte. Ebenso faszinierend ist die Arroganz und der Glaube an das eigene Wohlwollen, die diesen Expansionismus antrieben, und der Zorn und die Entschlossenheit, womit einige den Einfluß dieser scheinbar unaufhaltbaren Weltherrschaften der Geschichte bekämpften.

Mit den Geschichten der großen Empires und der Geschichte der Kreuzzüge als unserer Inspiration, haben wir uns daran gemacht, eine Geschichte zu schaffen, die voll von Konflikten und moralischen Entscheidungssituationen ist. In den historischen Modellen waren beide Seiten bereit, für ihren Glauben in den Tod zu gehen, und am Ende konnte niemand definitiv sagen, daß eine Seite recht oder unrecht hatte, gut oder böse war. Star Crusader läßt Sie diese wichtige Entscheidung selbst fällen. In der Mitte des Abenteuers müssen Sie entscheiden, ob Sie bei dem Gorenischen Empire bleiben, das seinen Einfluß ausweiten will, oder dem Bund der fremden Rassen beitreten, die um ihre Unabhängigkeit kämpfen. Wir haben versucht, die uralte Geschichte des Konflikts zwischen gegnerischen Seiten anzuleuchten und eine Geschichte voller Emotionen und Auseinandersetzungen zu präsentieren.

Jedoch gibt die Geschichte nur die Bühne für das ab, was wirklich das Herz von Star Crusader ausmacht: die schnelle Action und der Thrill der 3-D Space Kampfsimulation. Wir haben uns angestrengt, ein

3D-Flugsystem zu entwickeln, das vor allem Spaß macht und leicht zu benutzen ist. Sie können dreizehn verschiedene Schiffe fliegen, jedes mit aufregenden und einmaligen Waffen ausgerüstet. Und wir stellen das

Neueste in 3-D-Technologie vor: Raumschiffe mit vollem Texture Mapping (Details), On-the-Fly Translucency (Durchsichtigkeit während des Flugs) und modernste Gouraud und Phong Schattierungs-Techniken. Damit verbunden sind polyphone, distanzbestimmte Sound-Effekte, Vier-Track-Audio und ein beeindruckender Soundtrack, der die Kampfgeräusche in Ihren Ohren widerhallen läßt.

Star Crusader ist kein lineares Spiel. Wir haben 104 Missionen entworfen, die entlang zahlreicher Gaming Paths liegen. Erinnern Sie sich daran, daß Sie nicht in jeder Mission Erfolg haben müssen, um eine Kampagne zu gewinnen. Um die Gesamthandlung voranzutreiben, sind einige sehr schwierige Missionen entworfen worden. Wie in jedem Spiel, wenn Sie zu viele Missionen verlieren, verlieren Sie das Spiel, aber der einzige Weg, alle 104 Missionen von Star Crusader zu spielen, ist, hier und da eine Schlacht zu verlieren. Also, speichern Sie Ihre Spiele, aber seien Sie nicht zu eilig, eine Mission, die Sie vor Erfüllung der Ziele aufgeben mußten, zu wiederholen. Sie verpassen vielleicht die Gelegenheit, einige der reizvollsten und anspruchsvollsten Missionen des Spiels zu spielen.

Wir haben einige Extras für CD-Rom-Spieler hinzugefügt: eine animierte Einführung, die die Geschichte auf die Bühne bringt. (Wenn Sie die Floppy Version des Spiels spielen, alle Informationen dieser Einführung können Sie auch mitbekommen, wenn Sie den Abschnitt über den erzählerischen Hintergrund in diesem Handbuch lesen.) Auch zeigt die CD-Version für alle Missionsinstruktionen digitalisierte Rede durch eine Besetzung von Berufsschauspielern, cinematische Szenen und In-Flight Dialoge. Die cinematischen Szenen sind durch mehr Animation und Sound-Effekte verbessert worden. Und schließlich haben wir der CD-Version Auszeichnungen und Orden beigefügt. Wenn Sie CD-Spieler sind, hoffen wir, Sie sind zufrieden mit unserem Bestreben, die CD-ROM Plattform voll auszunutzen.

Nach eineinhalb Jahren Entwicklung ist unser Kreuzzug vorbei. Ich hoffe, daß Sie, nachdem Sie das Spiel gespielt haben, unser Projekt als einen Erfolg werten. Lassen Sie uns wissen, was Sie davon halten. Nur durch Ihre Kommentare und Kritik können wir zukünftige Design und Produkte verbessern. Schreiben Sie uns: Take Two, Interactive Software, 1004 Ligonier St. F1. 3, Latrobe, PA 15650.

F.J. Lennon
Produzent, Autor, Co-Designer
1. August 1994

II. ZUM SCHNELLEN START

Installation

CD-ROM-Version:

Beenden Sie Windows 3.x oder starten Sie Ihren Rechner, falls Sie Windows95 besitzen, im MS-DOS Modus.

Legen Sie die CD in das CD-ROM-Laufwerk.

Geben Sie D: ein (oder den jeweiligen Kennbuchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks) <enter>

Geben Sie INSTALL <enter> ein.

Das Installationsprogramm wird nun einige Dateien auf Ihrer Festplatte installieren. Folgen Sie den Anweisungen, die auf dem Schirm erscheinen. Das ist ein günstiger Moment, Ihre Registrierungskarte auszufüllen. Wir würden gern von Ihnen hören, also schicken Sie sie uns bitte zu. Wenn Star Crusader mit der Installation fertig ist, beginnt das Setup-Programm.

Das Setup-Programm braucht Ihre Hilfe, um Star Crusader für Ihr System zu konfigurieren. Die nach oben und unten gerichteten Pfeiltasten bewegen sich durch die Menüs, Return oder die Spacebar (Leertaste) wählen das markierte Element. Die F10-Taste speichert und schließt (Exit), die ESC-Taste schließt, ohne zu speichern. Wenn Sie Hilfe brauchen, benutzen Sie die F1-Taste.

Sie müssen das Setup-Programm nochmals laufen lassen, wenn Sie Sound Cards oder Systemkonfiguration ändern. Um das Setup-Programm laufen zu lassen, geben Sie SETUP ein vom SC Verzeichnis (Directory).

Um Star Crusader zu starten, geben Sie SC <enter> aus dem Star Crusader Verzeichnis (Directory) ein.

Schnellstart

Um das Spiel zu starten, geben Sie SC aus dem Star Crusader Verzeichnis (Directory) ein. Wenn Sie eine neue Kampagne beginnen, haben Sie die Wahl des Schwierigkeitsgrads. Das Spiel beginnt in der Main Hall. Klicken Sie mit der linken Maustaste (im folgenden Text dieses Handbuchs wird Maustaste als MT abgekürzt) den roten Juwel am unteren Rand des Screens (Schirm) an. Das führt Sie zum Mission Briefing Auditorium (Auditorium zur Einsatzbesprechung). Hier sehen Sie das Mission Briefing, worauf Sie zur Mission Tactical Map (taktische Karte der Mission) geleitet werden. Sie können ein Schiff auf der taktischen Karte anklicken, um eine Beschreibung davon zu erhalten. Klicken Sie mit der MT eine Beschreibung auf der linken Seite an, um zur taktischen Karte zurückzukehren.

Wenn Sie die Tür auf der rechten Seite des Schirms anklicken, werden Sie zum Computer Room geführt. Hier stellen Sie Ihren Squadron (Mannschaft) zusammen, wenn Sie Sektorenkommandant werden. Bei den ersten paar Missionen können Sie hier nur auf die General Topics Data Base zugreifen.

Die drei Buttons auf der linken Seite des Computerschirms erlauben Ihnen, den Squadron aufzustellen. Wenn Sie eine Solo-Mission fliegen, gehen Sie zum Combat Resources Menü und wählen ein Schiff, das Sie fliegen wollen. Wenn Sie einen Fighter Wing (Kampfgeschwader) anführen, müssen Sie andere Piloten zum Mitfliegen wählen. Wenn Sie fertig sind, können Sie die Piloten den gewählten Schiffen zuordnen. Wenn Sie einem Piloten kein Schiff zuweisen, wird dieses automatisch für Sie gewählt.

Wenn Sie den Cursor zur rechten Seite des Schirms bewegen, können Sie mit der Mission fortfahren. Eine cinematische Startszene wird gespielt, und die Mission beginnt. Mit der P-Taste wird das Spiel unterbrochen. Wenn Sie die Mission beenden wollen, benutzen Sie die J-Taste, um im Hyperjump zum Stützpunkt zurückzuzugelen. Sie müssen stationär sein, um den Singularity Field Generator (SFG) zu aktivieren, den Mechanismus, der Ihnen Hyperjumps im Raum ermöglicht.

Problemlösung

Einige Textbildschirme werden nacheinander in einer atemberaubenden Geschwindigkeit angezeigt.

Auf Ihrem Rechner werden die Daten, welche vom CD-ROM Laufwerk gelesen werden, zwischengepuffert. Aus diesem Grund **kann** es zu diesem Phänomen kommen. Um die Datenpufferung im Rechner für ungültig zu erklären, betätigen Sie den Auswurfknopf (Eject-Knopf) Ihres CD-ROM Laufwerks. Sie dürfen in dieser Zeit jedoch keine Eingaben machen. Danach schließen Sie sofort wieder das Laufwerk (reinschieben der CD). Nun werden die Daten einzeln nachgeladen, weshalb auch die Ausgabe der Textbildschirme in einer normalen Geschwindigkeit verläuft.

Mein Computer blockiert, wenn ich versuche, Star Crusader von Windows oder Desqview zu spielen.

Multitasking-Umgebungen, wie Windows und Desqview, können mit Star Crusader durch die Art, wie sie die Memory Ihres Computers benutzen, in Konflikt kommen. Wenn Sie Star Crusader spielen wollen, müssen Sie alle Multitasking-Programme ganz verlassen und das Spiel vom DOS-Prompt starten.

Sie bekommen die Fehlermitteilung: Nicht genug Memory.

Lassen Sie Star Crusader von Windows oder MS-DOS Shell laufen? Sie müssen das Spiel direkt von DOS starten. Verlassen Sie Windows oder MS-DOS Shell, gehen dann zum Spielverzeichnis (Game Directory) und geben SC ein, um das Spiel zu starten.

Star Crusader erfordert mindestens 538K freier Core Memory. Das bedeutet, die größte durchführbare Programmgröße muß mindestens 550 000 Bytes haben. Geben Sie MEM ein, um her-

auszufinden, was Ihre größte durchführbare Programmgröße ist.

- Wenn Ihre größte durchführbare Programmgröße weniger als 538K hat, dann müssen Sie einige Ihrer Programme hochladen oder eine Startdiskette machen. Wenn Sie DOS 6.0 verwenden, können Sie MEMMAKER eingeben, um mehr Memory zu erzeugen. Wenn Sie einen anderen Memory Manager benutzen, lassen Sie dessen Memory-Maximierungsprogramm laufen.

Das Spiel läuft sehr langsam.

- Die Konfiguration des Spiels beim Start ist optimiert, um auf einem IBM kompatiblen 486SX-33 zu laufen. Auf langsameren Maschinen kann es notwendig sein, die Texture Maps und Light Source Shading auszuschalten.
- Bestimmte Monitorfunktionen verlangsamen das Spiel auch. Wenn Sie auf bestimmten Missionen Trackcam, Rear View oder Scanner Monitor Screens benutzen, kann sich Ihr System verlangsamen. Wenn das ein Problem ist, schränken Sie deren Gebrauch auf diesen Missionen ein.

Das Spiel läuft, aber es gibt keinen Sound.

- Kontrollieren Sie die Installation Ihrer Sound Card. Funktioniert sie bei anderen Spielen? Wenn nicht, reinstallieren Sie die Sound Card Software.
- Lassen Sie das Star Crusader Setup-Programm laufen. Geben Sie SETUP aus dem C:\SC Verzeichnis (Directory) ein. Ist die richtige Sound Card aktiviert? Verwenden Sie autodetect, um die Sound-Konfiguration Ihres Computers zu bestimmen. Merke: Die autodetect Routine kann bei einigen Systemen zur Blockierung führen. Wenn Ihr Computer nicht auf Maus oder Tastatur reagiert, starten Sie Ihren Computer bitte noch einmal. Sie müssen Ihre Sound Card selbst im Setup-Programm angeben.
- Vergleichen Sie die Einstellungen des Setup-Programms mit denen für Ihre Card. Stimmen IO Port, DMA Channel und IRQ Channels überein?
- Wenn der Sound im 3D-Abschnitt des Spiels teilweise oder ganz fehlt, mangelt es Ihnen vielleicht an expandierter Memory. Star Crusader erfordert ein Minimum von 1024K expandierter Memory, um jeden Sound einzusetzen und 2 Megabytes expandierter Memory, um alle einzusetzen.

Der Joystick funktioniert nicht bzw. er funktioniert ungleichmäßig.

- Kontrollieren Sie die Installation Ihres Joysticks. Ist er in den richtigen Port eingesteckt? Lassen Sie das Star Crusader Setup-Programm laufen. Geben Sie SETUP aus dem C:\SC Directory ein. Ist der Joystick aktiviert?
- Wählen Sie calibrat im Setup-Programm, und folgen Sie den Anweisungen.

Zum schnellen Nachschlagen

Cockpit Controls (Cockpit-Steuergeräte)

Thrust (Tastatur-Steuerung)

- | | |
|--|-------------------------------------|
| 0 - keine Energie | - Energie um eins verringern |
| 1 - 1/3 Energie | + oder= Energie um eins erhöhen |
| 2 - 2/3 Energie | #2 Joystick-Taste nach unten halten |
| 3 - volle Energie | und vorwärts/rückwärts-thrust |
| 4 - Anpassung an Geschwindigkeit des Ziels | |

Combat Controls (Kampf-Steuergeräte)

E oder Shift+T - Ziel, das am nächsten ist

L - richtet sich aufs Ziel im Fadenkreuz

T - schaltet durch Ziele

<spacebar>(Leertaste) - feuert aktive Waffe

Alt+T - voriges Ziel

A - schaltet durch Verbündete

Alt+A - voriger Verbündeter

Shift+S - überlädt Schilde

I - Insult Opponent (Gegner beleidigen)

Shift+A - Verbündeter, der am nächsten ist

W - schaltet durch Waffen

Enter - feuert "schwere" Waffe

S - schaltet Schilde ein und aus

#1 Joystick-Taste feuert aktive Waffe

#2 Joystick-Taste nach unten halten

und links-/rechtsrollen

Tab - Afterburner (Nachbrenner) aktivieren/desaktivieren

deaktivieren

Shift+L - überlädt Laser

Cockpit-Systeme

alt+I - schaltet linken Monitor an/aus (einige Schiffe) shift+I - ändert Funktion des linken Monitors

alt+2 - schaltet mittleren Monitor an/aus (einige Schiffe)

alt+3 - schaltet rechten Monitor ein/aus (einige Schiffe) shift+2 - ändert Funktion des mittleren Monitors

7 - schaltet durch alle linken Monitorfunktionen shift+3 - ändert Funktion des mittleren Monitors

8 - schaltet durch alle mittleren Monitorfunktionen

9 - schaltet durch alle rechten Monitorfunktionen

Monitorfunktionen (geben Sie Shift+Monitor-Nummer ein, dann die Funktionsnummer, die Ihr Monitor haben soll)

1 - Radar

2 - Trackcam

3 - Zielsicht

7 - Beschädigung des Ziels

8 - Scanner

9 - Probe (Sonde)

4 - Schiffsschilde
5 - Schilde des Ziels
6 - Beschädigung des Schiffs

O - Stealth (Geheimflug-) Technologie-Monitor
Bksp (Rücktaste) oder = - Rückspiegel
- - Kommunikationsfenster

Navigational Controls (Navigations-/Steuergeräte)

N - ruft die Navigational Controls auf
Arrows (Pfeile) - auf den Karten bewegen
Rechtes Klicken - zentriert auf Cursor
X oder > - vergrößert (zoom in) Karte

Klicken Sie links oder tippen Sie eine Zahl, um Funktionen zu öffnen
Funktion zu öffnen
C - zentriert auf Schiff des Spielers
Z oder < - verkleinert (zoom out) Karte

Views (Sicht/Blick)

F1 - Haupt-Cockpit-Sicht
F2 - Sicht nach vorn (kein Cockpit)
F3 - Sicht nach hinten
F4 - Torpedokamera
F5 - externe Sicht vom Schiff zum Ziel
F6 - externe Sicht von Ziel zu Schiff
F7 - externe Sicht über Schiff
F8 - externe Sicht über Ziel

Optionen

F9 - schaltet Hintergrund-Textures ein/aus
F10 - schaltet Gouraud-Schattierung ein/aus
F11 - schaltet Texture Maps ein/aus
F12 - schaltet Lichtquellen-Schattierung ein/aus
Shift+F10 - schaltet Phong-Schattierung ein/aus

Shift< - linke Sicht
Shift> - rechte Sicht

Andere Funktionen

C - schaltet Stealth (Geheimflug-) Technologie (nur Intruder) □Alt+R - schaltet Radar Modus ein/aus
B - schaltet Stealth Batterie-Aufladung ein/aus (Nur Intruder) Z-vergrößert (Zoom in) Radar (nur Gittermodus)
R - Tractor Beam (Schlepp-Strahl) X - verkleinert (zoom out) Radar (nur Gittermodus)
J - Hyperjump zurück zur Basis (aus stationärer Position heraus) (aussteigen/herausschleudern) Ctrl+E - eject

Spezielle Tasten

Esc - Spieloptionen-Menü (auf Basis) Ctrl+S - initiiert Scan (nur Intruder)
P - pausiert Spiel (in-flight) Alt+S - schaltet Sound ein/aus
Alt+Q - quit nach DOS Alt+M - schaltet Musik ein/aus
Alt+L - Launch Probe (Sonde abschießen) (nur Intruder)

Basis-Tasten

S - zum Simulator gehen (in Main Hall) M - zum Map (Karten-)Room gehen (in Main Hall)
B - zum Briefing (Einsatzbesprechungs-) Room gehen (in Main Hall oder Computer Room) B - volles Briefing (Einsatzbesprechung) wiederholen (im Briefing Room)
F - Mission fliegen (in Computer Room) ESC - aufs Spieloptionen-Menü zugreifen
C - Prä-Mission Computer Room X - zu Main Hall gehen (im Kartenzimmer)
A - Awards (Auszeichnungen) und Orden anschauen (nur CD-ROM Version)

Spezielle Simulator-Tasten

Ctrl+R - versorgt Schiff neu Shift+Tab - schaltet Unverwundbarkeit ein/aus
Page Up - Ultraschwindigkeit

Kommunikationstasten (zum nächsten verfügbaren Wingman)

Alt+F2 - mein Ziel angreifen Alt+F6 - mir Deckung geben
Alt+F3 - mein Ziel außer Gefecht setzen Alt+F8 - mein Ziel retten/fangen
Alt+F5 - angezielten/nächsten Verbündeten verteidigen

Kommunikationstasten (zu angezieltem Wingman)

Alt+F1 - Wingman zur Basis zurück Alt+F4 - Position verteidigen
Alt+F7 - Angriff abrechen

III. ERZÄHLERISCHER HINTERGRUND

Pax Gorenium

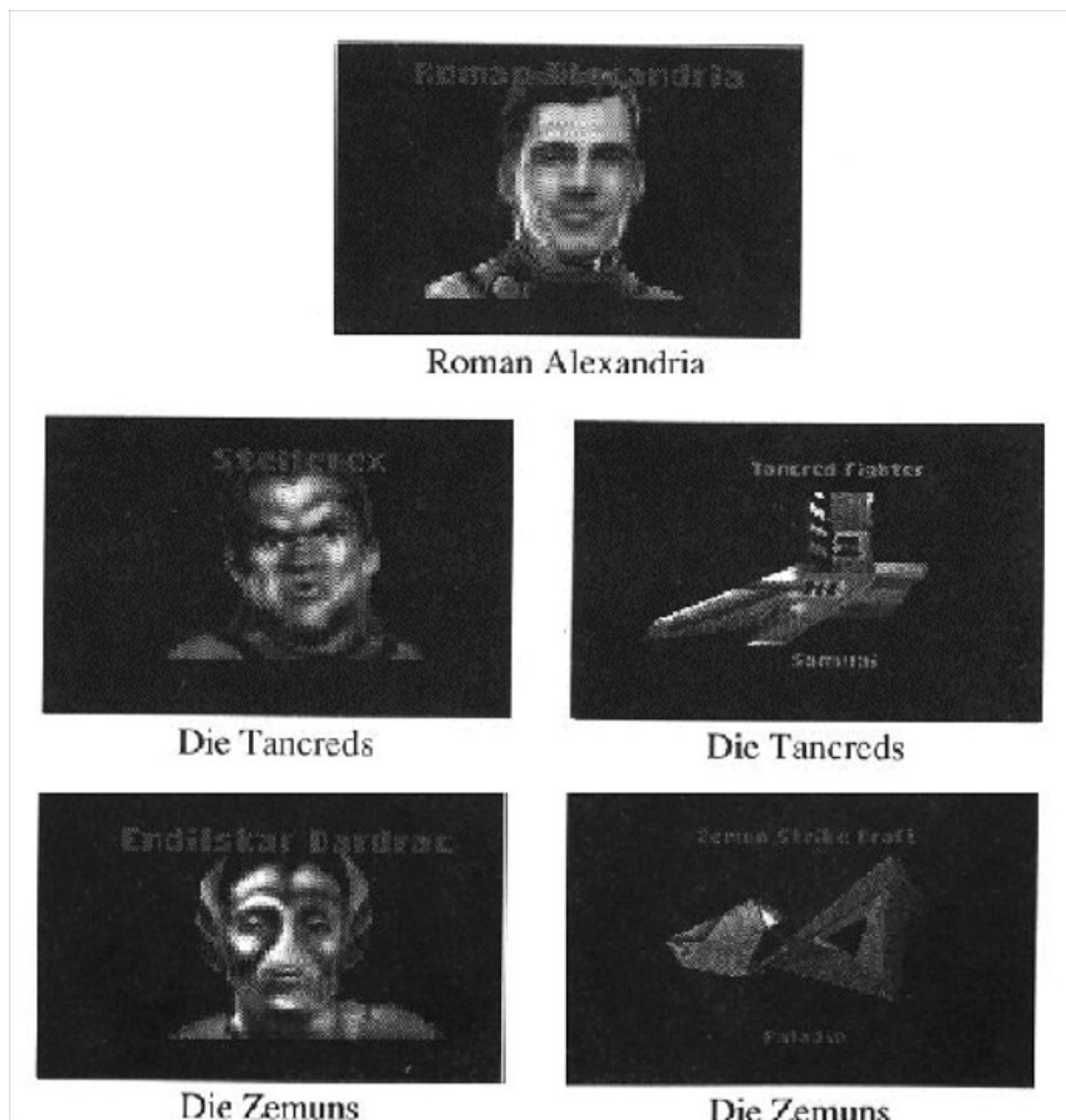
Sie sind Roman Alexandria, ein Pilot hohen Ranges für die Gorenese, die mächtigste und fortschrittlichste Rasse des bekannten Universums. Das Gorenische Imperium, wie einst das Römische und Britische Imperium auf der Erde, ist ständig dabei, seine Macht im Universum auszudehnen, indem es seine Gesetze, Methoden, Einfluß, Technologie,

Philosophie, Werte, großen Reichtum und Währungen zu den Welten bringt, die zum größten Teil weniger weit entwickelt sind als die Gorenische Welten. Man hat die Gorenese Eroberer genannt, aber die Gorenese halten sich für Befreier und Erzieher des Universums. Der Erfolg ihrer Methoden beweist ihnen, daß es ihre Mission ist, andere fremde Rassen zu ihren Anschauungen zu bekehren.

Wenn fremde Rassen in neu erforschten Regionen des Universums entdeckt werden, expandiert das Gorenische Empire. Manchmal begegnen diese Rassen, von denen viele auf einer niedrigen Entwicklungsstufe sind, den Gorenese mit Ehrfurcht und akzeptieren sie eifrig als Herren und Befreier.

Einige Rassen haben jedoch die Gorenese als Eindringlinge empfunden und ihren Einfluß abgelehnt. Riesige Raumregionen haben sich in blutige Schlachtfelder verwandelt, aber bis zu diesem Zeitpunkt haben die Gorenese noch nie ein Territorium, das sie erobern wollten, verloren, aufgrund ihrer hochentwickelten Technologie, Waffen und strategischen Kunst. Die Geschichte des bekannte Universums wurde von den Siegern geschrieben. ... den Gorenese.

Was werden sie über das Ascalon Rift schreiben: eine neu entdeckte, abgelegene Raumregion, wo eine Anzahl fremder Rassen geschworen hat, die Gorenese zu vertreiben?



Die Fremden (Aliens) des Ascalon Rifts

A. Die Tancreds

Die mächtigste, technisch am höchsten entwickelte Zivilisation der Region ist die der Tancreds. Einige halten sie für barbarisch, aber man respektiert und fürchtet ihre Macht. Ihre ganze Gesellschaft ist für den Krieg organisiert, hauptsächlich wegen der Tatsache, daß sie im Laufe der letzten drei Jahrhunderte gezwungen waren, ihre Welt, Orentes, gegen Angriffe der Zemuns zu verteidigen. Die Tancreds haben die fortschrittlichsten Schiffe und Waffen im Ascalon Rift, und sie wehren sich erbittert gegen den Versuch der Gorenese, ihren Einfluß auf die Region auszudehnen.

B. Die Zemuns

Die Zemuns sind eine Rasse religiöser Fanatiker, die die Welt Ma'arrat bewohnen. Sie beten den Gott Anjou an und betrachten alle Ungläubigen als Feinde. Ihre ganze Zivilisation beruht auf dem Dienst ihres Schöpfers. Wie die Tancreds, mit denen sie immer uneinig sind, haben die Zemuns fortgeschrittene Waffen und Raumtechnologie. Vor sieben Jahren haben sie die Tancreds mit einem Angriff überrascht, worauf ein blutiger, zweijähriger Krieg folgte; schließlich wurden die Zemuns zurückgeschlagen. Seit dieser Zeit gibt es einen unbehaglichen Frieden zwischen den zwei Rassen. Die Zemuns sehen die Gorenese als Ungläubige und Feinde an.

C. Die Mazumas

Die Mazumas sind chamäleonartige Shape-Shifters (Formwechsler). Sie sind auch die Rasse des Ascalon Rifts mit der größten Bevölkerung und dem größten Wohlstand. Sie beherrschen und bewohnen vier Welten, Hattin, Silpius, Leinengen und Nish, die üppig, fruchtbar und voller natürlicher Ressourcen und Schätze sind. Ihre Macht entstammt ihrem riesigen Reichtum, wie auch der bloßen Größe ihrer Bevölkerung, die sechsmal größer als die der tancredischen Rasse ist. Die Tancreds, Zemuns und Amiens sind zu ihrer Bestürzung von den Gütern und Ressourcen der Mazumas abhängig. Während die anderen Rassen ihre Vermögen in die laufende Entwicklung militärischer Technologie stecken, investieren die Mazumas ihre großen Reichtümer zurück in die eigene Wirtschaft, indem sie Industrien aufbauen, die den Aufrüstungswettkampf zwischen Tancreds und Zemuns unterstützen. Finanziert durch den aus diesem erfolgreichen Handel resultierenden Profit, haben die Mazumas eine gewaltige Armee und Raumforce aufgestellt.



Die Mazumas



Die Mazumas

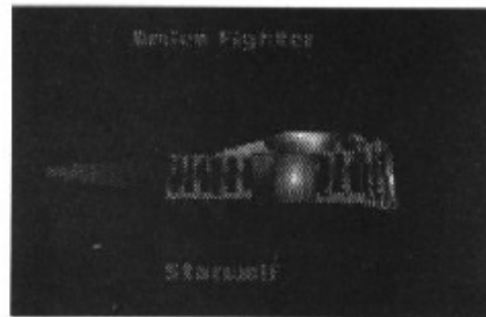
D. Die Amiens

Die Amiens, eine Rasse der den Planeten Kayzeri bewohnenden Symbioten, waren früher eine pazifistische Rasse extrem intelligenter Humanoiden. Sie lebten als Isolierte und weigerten sich, weder mit den Tancreds noch Zemuns ein Bündnis einzugehen. Ihre hochentwickelte Technologie machte sie zu einem potentiell gefährlichen Feind, daher provozierte man sie nicht. Solange sie nicht darauf aus waren, ihre Macht im Ascalon Rift auszuweiten, gaben sich die Zemuns und Tancreds damit zufrieden, sie zu ignorieren.

Jedoch wurde Kayzeri vor dreißig Jahren von einer tödlichen Seuche heimgesucht, die die ganze Rasse bedrohte. Man entwickelte ein bizarres Gegenmittel, eine genetisch geänderte Bakterienkolonie, die in den Körper der Amiens injiziert wurde. Dieses Bakterium ist nun für das Überleben des amienischen Wirtskörpers wesentlich, aber es hat sich im Laufe der letzten achtundzwanzig Jahre weiterentwickelt und eine eigene Intelligenz gewonnen. Das empfindungsfähige Bakterium ist aggressiver als es der Natur des pazifistischen Wirtskörpers entspricht, was zu großem inneren Konflikt, gar Schizophrenie, führt. Obwohl das Bakterium vor allem dazu bestimmt ist, den Wirt zu beschützen, haben gorenische Erforscher prophezeit, daß im Laufe der Zeit der innere Streit die Rasse in den vollkommenen Wahnsinn treibt.



Die Amiens



Die Amiens

E. Die Nuubyans

Die Nuubyans auf Anqah, am Rande des Ascalon Rifts, waren die erste Rasse, mit der die Gorenese beim Betreten der Region Kontakt aufnehmen. Da sie eine primitive Rasse waren, waren sie sehr am Erwerb gorenischer Technologie interessiert. Die Gorenese waren allzu ungeduldig, einen Verbündeten in der Region zu gewinnen. Die Nuubyans erwiesen sich als zu primitiv, um die gorenische Art und Weise zu verstehen.

Als die Gorenese Stützpunkte auf Anqah bauten und den Nuubyans die Technologie und Waffen gaben, die sie beim Angriff der Zemuns und Tancreds brauchen würden, wirkte sich das fatal aus. Ein brutaler Krieg brach auf Anqah aus, ein Krieg, der mit der Zerstörung der nuubyanischen Welt und der meisten Bewohner endete.

Nun sind nuubyanische Flüchtlinge übers ganze Ascalon Rift zerstreut. Sie nennen sich Nomen der Niemandswelt und geben den Gorenese die Schuld für ihre Vernichtung.



Die Nuubyans oder Nomen

Die Handlung

Die Geschichte nimmt ihren Anfang, als die Rassen des Ascalon Rifts sich zu einer wackeligen Allianz zusammenschließen, um sich gegen die Anwesenheit der Gorenese in der Region zu wehren. Die Gorenese, die sich hier mit einem von ihnen bisher kaum erlebten Grad von Widerstand auseinandersetzen mußten, bauen eine gigantische Basis und Kampfstation, Prajna-7, am Rande des Ascalon Rifts. Näher zu den Territorien der Fremden haben sie drei kleinere Stützpunkte errichtet, AR-1, AR-2 und AR-3, um strategische Operationen zu leiten. Als Roman Alexandria, ein Pilot im gorenischen Elite-Goldsquadron, werden Sie von Admiral Adleman Shylo, dem befehlshabenden Officer des Ascalon Rift-Kreuzzuges, zu AR-1 beordert, das unter dem Befehl von Sektorenkommandant Dithmar Ferrand steht.

Den gorenischen Forces auf AR-1, AR-2 und AR-3 hat man drei Monate gegeben, um die gegnerischen Forces abzuwehren und eine Kapitulation zu erzwingen. Sobald Prajna-7 fertig und bemannt ist, haben die Gorenese die Macht, die Region durch Gewalt zu nehmen, aber die Vollendung der Kampfstation nimmt etwa sechs Monate in Anspruch. Bis dahin sind Sie ein Underdog, mit begrenzten Mitteln, Piloten, Schiffen und verfügbaren Waffen. Somit beginnen Sie, mit dem Tactical Officer Blois Fulcher zur Seite, das Spiel als einer der Crusaders, die die Fahne des Gorenese Empires im Ascalon Rift hissen wollen.



Admiral Adleman Shylo



Sector Commander Dithmar Ferrand

Aber es kommt zu bestimmten Ereignissen, die Umstände ändern sich, und Sie haben die Möglichkeit, einen Schritt rückwärts zu machen, das Geschehene neu zu bewerten und auf der Grundlage Ihrer eigenen moralischen Vorstellungen zu entscheiden, wer recht und wer unrecht hat. Vielleicht bleiben Sie dem Gorene Empire treu und erobern das Ascalon Rift. Oder vielleicht entscheiden Sie sich, sich dem Bund der Fremden anzuschließen und ihnen zu helfen, die Gorenese zu verjagen. Sie haben die Wahl.



Tactical Officer Blois Fulcher

IV. DAS GAME SPIELEN

A. Vor dem Flug (Preflight)

Einleitung

Die Autoren dieses Handbuchs haben selbst eine Menge von Computerspielen gespielt und sind sich bewußt, daß viele neue Star Crusader Spieler wenig Geduld haben, diesen Abschnitt des Dokuments zu lesen. Glücklicherweise ist Star Crusader mit Rücksicht auf solch grenzenlosen Enthusiasmus entworfen worden. Jeder, der ein Abenteuerspiel gespielt hat, sollte kaum Probleme haben, mit den 2D-Screens zurechtzukommen. Spieler, die mit anderen Raumflugsimulation-Spieltypen vertraut sind, sollten in der

Lage sein, ein Star Crusader Schiff ohne große Schwierigkeiten zu fliegen. Das dem Spiel beigelegte Blatt zum schnellen Nachschlagen liefert Ihnen kurze Beschreibungen aller Hot Keys. Wenn Sie sofort anfangen wollen, springen Sie mitten hinein. Wenn Sie bereit sind, das Spiel detaillierter zu erforschen, so wartet das Handbuch geduldig auf Sie.

Beim Verfassen dieses Dokuments war es nötig, auf einige Konventionen zurückzugreifen, im Interesse des verfolgten Zwecks. Um jedoch potentielle Spieler nicht zu verwirren (oder gar zu beleidigen), müssen diese Konventionen erklärt werden.

Erstens, alle in diesem Handbuch sowie im Star Crusader Spiel erwähnten Maßeinheiten werden als gorenische Einheit "km" (ausgesprochen kvum) ausgedrückt. Obwohl die Schreibweise km zugegebenermaßen die gleiche wie die Standardabkürzung für Erdkilometer ist, müssen die Spieler darauf aufmerksam gemacht werden, daß die zwei Maßeinheiten keinesfalls identisch sind. Tatsächlich repräsentiert ein km exakt ein Tausendstel der Entfernung von der Oberfläche von Eysleria, der gorenischen Heimwelt, zu ihrem ersten Mond, Aracadia. Die Legenden berichten, der Ausdruck entstand vor Äonen, während der elften Dynastie der Gorenese. Man erzählt, als der wahnsinnige Herrscher Grimnoth der Dritte (auch als "der Grausame" bekannt) seinen Hofastrologen nach der Entfernung von Eysleria nach Aracadia fragte, konnte der erschreckte weise Mann (der an einem merkwürdigen Sprachfehler litt) nur stammeln "kvum. . . kvum. . . kvum", immer und immer wieder. Der Eroberer Grimnoth, der außer seiner Genialität beim Erfinden neuer Foltermethoden nur wenige eigene intellektuelle Fähigkeiten aufweisen konnte, zählte mit und ging davon

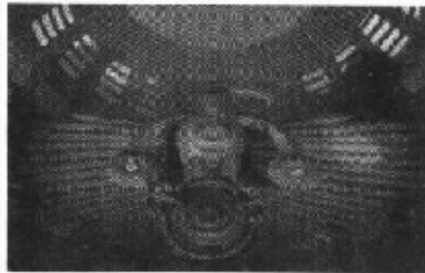
aus, daß sein weiser Mann die in Frage stehende Entfernung in speziellen raummessenden Einheiten errechnete. Hier haben Sie es also. Nun vergessen Sie nicht, daß wir es hier erklärt haben, also gibt es keinen Grund, uns anzurufen mit Fragen und/oder Kritik zu den praktischen Unmöglichkeiten eines Raumflugs unter Verwendung eines Simulators, dessen Maßeinheiten auf dem Kilometer basieren.

Es ist auch erwähnenswert, daß die Gorenese in ihrem Studium der Physik äußerst fortgeschritten sind, so fortgeschritten, daß kein Handbuch ihren brillanten Fortschritt angemessen erklären könnte. Wenn Sie also denken, daß Ihr Schiff den Gesetzen der Physik und ihrer Anwendung im Raum, so wie Sie es kennen, widerspricht, liegen Sie, na ja, falsch. . . zumindest was die gorenische Physik betrifft. Obwohl Physik im Ascalon Rift für den menschlichen Verstand unbegreiflich ist, macht sie, so sagt man, Spaß, da sie sich über die Begrenzungen unserer Alltagswelt hinwegsetzt.

In Bezug auf die folgenden Anweisungen zu Cursor- Bewegung und das Wählen von Objekten, die in den Spielscreens zu finden sind, werden Mausbefehle, wie Left Click (links klicken) und Right Click (rechts klicken) als Konvention benutzt. Dies wird getan, um den Fluß des Textes zu beschleunigen. Sie sollten wissen, daß Sie überall, wo der Befehl "links klicken" benutzt wird, auch Ihren First Joystick Button (erste Joystick-Taste) benutzen oder Enter auf der Tastatur drücken können. Gleichermaßen können Sie, wenn auf den Right Mouse Button (rechte Maustaste (MT)) verwiesen wird, den Second Joystick Button (Zweite Joystick-Taste) oder die ESC Taste als Alternative benutzen.

Main Hall

Wenn das Spiel beginnt, müssen Sie einen Schwierigkeitsgrad für die Kampagne wählen, damit das Spiel starten kann. Der gewählte Schwierigkeitsgrad wird die Anzahl der Ziele bestimmen, die Sie erfüllen müssen, um eine Mission zu gewinnen, wie auch ihre Fähigkeit, Missionen wiederaufzunehmen, wo Ihr Charakter getötet wird. Es beeinflusst auch den Beschädigungsstand, den Sie erleiden, und den Geschicklichkeitslevel der Feinde, denen Sie begegnen.



Main Hall von AR-1

Wenn Sie einen Schwierigkeitsgrad gewählt haben, befinden Sie sich in der Main Hall von AR-1, einer gorenischen Basis an einer Ecke des Ascalon Rifts. Vor Ihnen ist eine Skulptur des Gorenischen Empire-Adlers, Symbol der Macht und Stärke des Empires. In die Skulptur integriert sind vier Juwelen verschiedener Größe und Farbe. Wenn Sie Ihren Cursor auf einen dieser Juwelen zentrieren, wird ein Label aktiviert, das Sie über den Ort informiert, zu dem Sie Zugang gewinnen können durch Anklicken dieses Juwels mit der linken MT.

Die zweite Hälfte des Spiels findet an einem Wüstenschauplatz auf einem fremden Planeten statt. Die Main Base Scene für diese Spielhälfte wird so kontrolliert wie die Main Hall.

Wenn Sie es vorziehen, können Sie die von Main Hall zugänglichen Gebiete dadurch eingeben, indem Sie einfach die Buchstaben Taste, die dem ersten Buchstaben des Titels dieses Gebiets entspricht, drücken. Also werden Sie durch das Drücken von S direkt zum Simulator geführt, M zum Map Room (Kartenraum), B zum Briefing Auditorium (Einsatzbesprechungs-Auditorium) und C zum Pre-mission Computer Room (Prä-Mission-Computerraum).

Zusätzlich können Sie die ESC Taste von überall im Stützpunkt aus drücken, um Zugang zu einem speziellen Drop-down Window (Fenster) zu gewinnen, das Spieloptionen enthält. Diese Optionen erlauben Ihnen, ein Spiel mit Save zu speichern, mit Restore ein gespeichertes Spiel wiederaufzunehmen und mit Delete a Saved Game ein gespeichertes Spiel zu löschen. Sie erlauben Ihnen auch, die Default Settings für die Monitore zu verstellen, wie auch die Prioritäts-Rangordnung für Power (Energie-) Management und Schadenskontrollsysteme des Schiffs, das Sie auf Ihrer nächsten richtigen oder simulierten Mission fliegen. Wenn die Defaults für diesen Schiffstyp eingestellt sind, bleiben sie so, bis Sie sich entscheiden, sie zu ändern. Andere Spieloptionen erlauben Ihnen, Ihren Sound, Music und Cinematic Scenes (cinematische Szenen) an- und auszuschalten, und weitere gestatten Ihnen, eine New Campaign (neue Kampagne) zu beginnen oder durch Quit Star Crusader ganz zu verlassen.

Simulator

Dieser Flugsimulator ist eine durch den Computer erzeugte holographische Vorrichtung, die zu Training und Praxis benutzt wird. Es ist eine gute Idee, zum Kennenlernen der feindlichen Schiffe einige Zeit im Simulator zu verbringen, bevor Sie wirkliche Missionen gegen die gleichen Schiffe fliegen. Um eine simulierte Mission zu fliegen, bewegen Sie den Cursor zum linken Juwel und klicken ihn mit der linken MT an, wenn das Combat Simulator (Kampfsimulator) Label erscheint.

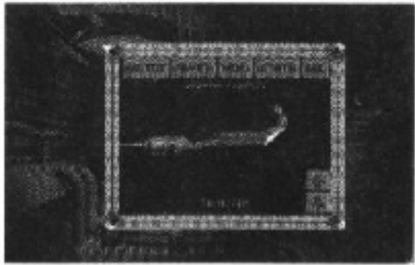


Der Simulator Room

A. Wahl Ihres Schiffs

Wenn Sie im Simulation Room sind, bewegen Sie den Cursor zum Simulator Chair, um das Select Training Ship (Wahl des Trainingsschiffs) Label zu aktivieren. Klicken Sie ihn mit der linken MT an, um diese Option einzusetzen. Ein Drop-down Window erscheint, das das erste der verschiedenen möglichen Trainingsschiffe schon in revolvierender Animation zeigt.

Man kann im Simulator nur Zugang zu Schiffen gewinnen, die zur Zeit in wirklichen Spielmissionen benutzt werden können. Sie können mit der linken MT im Menü Icon anklicken, um die gegenwärtig verfügbaren Schiffstypen zu zeigen (d.h. gorenische, tancredische, zemunische usw.). Die verfügbaren Schiffstypen werden grün markiert. Durch Anklicken eines Schiffstyps mit der linken MT und folgendes Anklicken von Done wird bewirkt, daß nur Schiffe dieses



Wählen Sie Ihr Schiff im Simulator

Typs für Ihre Selektion gezeigt werden.

Um alle Schiffe eines bestimmten Typs zu sehen, die im Simulator verfügbar sind, klicken Sie links auf die Up/Down (nach oben und unten gerichtete) Pfeile innerhalb des Fensters. Alle verfügbaren Schiffstypen werden nacheinander angezeigt. Durch Anklicken des Stats Icon mit der linken MT enthüllt sich die Anzahl der Waffen, Schildstärke, Stärke des Antriebswerks, Höchstgeschwindigkeit und Bewertung der Manövrierbarkeit, allgemeine Widerstandsfähigkeit und Fähigkeit zur Selbstreparatur eines gezeigten Schiffes. Um ein gezeigtes Schiff für den Gebrauch im Simulator zu wählen, klicken Sie mit der linken MT das Select Icon an. Nur ein Schiff kann pro simulierter Mission gewählt werden. Um die Selektion eines Schiffs aufzuheben (unselect), klicken Sie mit der rechten MT das Select Icon an, wenn das entsprechende Schiff im Drop-down Fenster gezeigt wird.

Durch Anklicken des Review Icon mit der linken MT können Sie die Schiffsselektionen für die gegenwärtige Simulatoremission überblicken.

Um das Select Training Ship Drop-down Window zu verlassen, klicken Sie mit der linken MT auf den <ESC> Icon. Das bringt Sie zum Simulatorraum zurück.

B. Wahl Ihrer Gegner

Um Gegner für eine simulierte Mission zu wählen, klicken Sie mit der linken MT das Select Opponents (Gegner wählen) Label an, das aktiviert wird, indem Sie den Cursor in das rechte Drittel des Simulatorraum-Schirms plazieren. Das läßt ein Drop-down Window erscheinen, mit dem ersten möglichen gegnerischen Schiff, das in revolvierender Animation gezeigt wird.

Um Informationen über ein gezeigtes Schiff zu bekommen, klicken Sie mit der linken MT das Stats Icon an. Das enthüllt Statistiken über Waffen, Schildstärke, Stärke des Antriebswerks, Höchstgeschwindigkeit, allgemeine Widerstandsfähigkeit und Fähigkeit zur Selbstreparatur des gezeigten Schiffs, wie auch Bewertungen seiner Manövrierbarkeit.

Durch Anklicken der Up/Down (nach oben und unten gerichtete) Pfeile mit der linken MT innerhalb dieses Fensters, werden mehr gegnerische Schiffe, aus denen Sie wählen können, gezeigt. Simulierte Missionen können gegen alle Schiffe und Stützpunkte geflogen werden, die im Laufe von Game Play erscheinen (inklusive gorenische Schiffe). Sollten Sie es wünschen, daß ein bestimmter Typ eines feindlichen Schiffs in potentiellen gegnerischen Schiffen repräsentiert ist, klicken Sie mit der linken MT das Menu Icon an. Damit gewinnen Sie Zugang zu einer Liste aller möglichen gegnerischen Schiffstypen (d.h. gorenische, tancredische, zemunische usw.). Das Anlicken eines Schiffstyps und anschließend von Done mit der linken MT stellt sicher, daß nur Schiffe dieses Typs den gegnerischen Forces hinzugefügt werden.

Zusätzlich zur Wahl Ihrer Schiffe müssen Sie den allgemeinen Geschicklichkeitsgrad jedes simulierten Piloten, gegen den Sie fliegen werden, festlegen. Klicken Sie mit der linken MT die rechts/links Pfeil-Icons am unteren Rand des Drop-down Windows an, um die Geschicklichkeitsgrade Ihrer Gegner einzustellen, von schlecht bis spitzenmäßig.

Sobald ein gewünschtes Schiff und der Fähigkeitslevel gewählt sind, klicken Sie mit der linken MT das Select Icon an, um sie in die simulierte Mission zu laden. Durch Anklicken des Select Icon mit der rechten MT wird ein gewähltes Schiff mit verbundenem Fähigkeitslevel von den gegnerischen Forces in der simulierten Mission entfernt. Bis zu zehn gegnerische Schiffe, in jeder Kombination von Typ und Geschicklichkeitsgrad, können für eine simulierte Mission gewählt werden.

Um Ihre Selektionen für Ihre eigenen Forces sowie für die Ihrer Gegner in der laufenden simulierten Mission zu überblicken, klicken Sie mit der linken MT das Review Icon an. Um vom Drop-down Fenster zum Simulatorraum zurückzukehren, klicken Sie mit der linken MT das <ESC> Icon an.

C. Die Mission fliegen

Wenn Sie Ihr Schiff und die Forces Ihres simulierten Gegners gewählt haben, können Sie die Simulation betreten, indem Sie den Cursor zur Basis des Simulator Chairs (Simulationsstuhls) bewegen, was den Beginn des Simulation Labels aktiviert. Durch Anklicken dieses Labels mit der linken MT werden Sie in die Simulation transportiert.

Sobald Sie im Simulator sind, können Sie Ihr Schiff normal fliegen, indem Sie alle Kcontroloptionen benutzen, die in einer regulären Spielmission verfügbar sind (vergleichen Sie den Abschnitt Missionsflug und Kampf zu Details). Da Sie jedoch an einer simulierten Kampfsituation teilnehmen, können Sie nicht sterben, während Sie eine simulierte Mission fliegen. Da der Simulator eine Trainingseinrichtung ist, stehen während der simulierten Missionen zusätzlich einige Cheat Keys zur Verfügung, zu denen man während des regulären Spiels keinen Zugang hat. Diese sind: Resupply (Wiederversorgung), Invulnerability (Unverwundbarkeit) und Ultra Speed (Ultraschwindigkeit).

Um zur Resupply Option im Simulator Zugang zu gewinnen, drücken Sie die Ctrl- und die R-Taste. Beim Aktivieren von Resupply werden Ihre Laser und Schilde (ohne dem Triebwerk Energie zuzuziehen) automatisch wiederaufgeladen und 99 frische Torpedos geliefert, für Schiffe, die ausgerüstet sind, sie zu feuern.

Um Ihr Schiff, während Sie im Simulator sind, für jegliche Beschädigung durch feindliche Schiffe unverwundbar zu machen, drücken Sie zuerst die Shift-Taste und dann Tab.

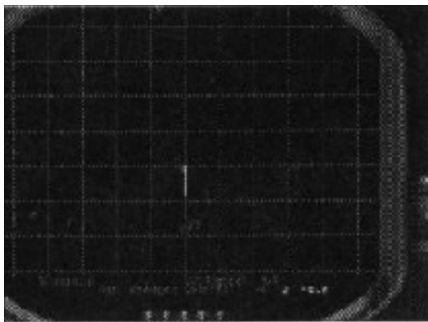
Im Simulator können Sie mit Geschwindigkeiten fliegen, die weit über die hinausgehen, die Ihr Schiff tatsächlich im regulären Spiel erreichen kann, indem Sie die Page Up Taste drücken. Ein Schiff reist so lange mit Ultra Speed, wie die Page Up Taste gedrückt ist. Vergessen Sie nicht: Diese speziellen Tasten sind zum Gebrauch im Training im Simulator bestimmt. Sie können nicht während des regulären Spiels betätigt werden. Sie tun gut daran, nicht von diesen Tasten abhängig zu werden und sie nur als Equalizers (Ausgleicher) zu benutzen, während Sie im Begriff sind zu lernen, wie man ein Star Crusader Schiff im Kampf fliegt.

Um den Simulatorraum zu verlassen, entweder bevor oder nachdem Sie eine simulierte Mission geflogen haben, bewegen Sie den Cursor zur unteren Ecke des Screens, um das Exit Simulator Label zu aktivieren, und klicken es mit der linken Maustaste an.

Taktische Karte (Tactical Map)

Von der Main Hall aus bewegen Sie den Cursor zum oberen Juwel, um den Tactical Map Room Titel zu aktivieren; klicken Sie ihn mit der linken MT an, um diesen Ort zu betreten. Es erscheint eine Karte, die die von allen fremden Rassen gegenwärtig kontrollierten Territorien im Ascalon Rift zeigt. Rechts vom Kartenscreen ist eine Reihe von Buttons, von denen jeder mit dem Namen einer dieser Rassen verbunden ist. Klicken Sie mit der linken MT einen dieser Buttons an, so wird das von der entsprechenden Rasse beherrschte Gebiet markiert. Im Laufe des Spiels geht das Territorium zwischen

dem Gorene Empire und dem Bund der fremden Rassen des Ascalon Rifts hin und her. Dieser territoriale Austausch beruht direkt auf Ihrem Kampfesgeschick. Hier spiegelt sich auch Ihr Verständnis der allgemeinen Spielstrategie wieder, sobald Sie zu einer Position fortgeschritten sind, wo Sie sekundäre Missionen gegen Ihre Feinde leiten können (vergleichen Sie die Pre-mission Computer Room Beschreibung zu Details über das Befehlen sekundärer Missionen).



Der Tactical Map Room

Die Größe des von Ihren Forces beherrschten Territoriums ist für das Spielergebnis wichtig. Sollten Sie im Laufe des Spiels anfangen, einen bedeutenden Teil des Territoriums zu verlieren, kann Ihre Versorgung mit Kampfressourcen unterbrochen werden. Wenn Sie Territorium gewinnen, beeinflussen Sie die Anzahl der feindlichen Schiffe und die Qualität der Piloten, die Ihnen begegnen. Vereinfacht: Die Kontrolle über Territorium wirkt sich auf den Rekrutenstab und die Naturschätze aus, die den entsprechenden militärischen Forces zur Verfügung stehen.

Auf der taktischen Karte wird das Territorium jedes Kämpfers in einer anderen Farbe gezeigt. Blaue Hexagone sind die von den Gorenes kontrollierten. Grüne, magenta, orange und gelbe Hexagone werden jeweils von den Forces der Tancreds, Mazumas, Zemuns und Amiens beherrscht. Die hellgrauen Hexagone stellen Grenzabschnitte dar, und das dunkelgraue Hexagon ist das geheimnisvolle Niemandsland, das als

Grimnada bekannt ist (gezeigt im erweiterten Missions Pack). Jedes dieser farbigen Territorien wird von roten Demarkationslinien umrissen. Diese Linien bleiben durch das Spiel hindurch in ihren ursprünglichen Positionen, obwohl die tatsächlichen Sektoren den Besitzer wechseln. Das gibt Ihnen einen Bezugspunkt, um die Menge des von Ihnen seit Anfang einer Kampagne gewonnenen oder verlorenen Territoriums zu bestimmen. Innerhalb des Territoriums jeder Rasse gibt es verschiedene Objekte, die Sie identifizieren können, indem Sie Ihre Maus auf sie zentrieren. Diese stellen die Positionen von Schlüsselplaneten und Stützpunkten dar, auf die im Spiel Bezug genommen wird. Zu einer vollständigen Beschreibung von benannten Objekten, die auf der taktischen Karte gezeigt werden, schauen Sie unter General Topics Database nach, zu der Sie vom Premission Computer Room Zugang haben. Bewegen Sie den Cursor zur linken Seite des Tactical Map Room Screens, um das Exit Tactical Map Room Label zu aktivieren und klicken es mit der linken MT an, um zur Main Hall zurückzukehren. Das Drücken der X Taste im Tactical Map Room ergibt das gleiche Resultat.

Einsatzbesprechungs-Auditorium (Mission Briefing Auditorium)

Um Instruktionen zur nächsten Spielmission zu erhalten, bewegen Sie den Cursor zum großen Juwel am unteren Rande des Screens. Wenn der Mission Briefing Titel erscheint, drücken Sie die linke Maustaste, um die Instruktionen zu aktivieren.



Mission Briefing Auditorium

Beim Betreten des Briefing Auditoriums bekommen Sie eine Beschreibung der nächsten Mission, die es zu fliegen gilt, wie auch andere Nachrichten, die das Spiel zu diesem Zeitpunkt beeinflussen. Wenn der Missionsinstruktionen-Dialog den zugeeilten Raum in der Dialogbox überschreitet, erscheint ein Pfeil-Icon außerhalb der unteren rechten Ecke der Box. Klicken Sie mit der linken MT dieses Icon an, um den Text in der Box zu scrollen. Klicken Sie mit der linken MT die

Dialogbox an, um den Dialog des nächsten Charakters aufzurufen. Sie können die Instruktionen jederzeit verlassen, indem Sie T drücken oder die rechte Maustaste drücken.
Mission Briefing Auditorium

Wenn die Einsatzbesprechung fertig ist, verlassen sie den Computer View Screen um SETI Interface zu sehen (vergleichen Sie General Topics Database im Pre-mission Computer Room über eine kompletten Beschreibung). Auf dem Screen erleuchtet sind Icon Images aller Schiffe und Objekte (ausgenommen Asteroide und Minen), auf die man während der bevorstehenden Mission treffen kann. Rote Icons stellen feindliche Schiffe oder Objekte dar, während grüne Icons die Schiffe und Objekte Ihrer Forces vertreten. Sie können den Cursor auf eines dieser Icons bewegen und mit der linken MT anklicken, um mehr über das Schiff oder Objekt zu erfahren, das es vertritt.

Wenn Sie mit der linken MT ein Icon anklicken, dreht sich SETI zu Ihnen und projiziert ein animiertes Image des ausgewählten Schiffs, während die damit verbundene statistische Information auf dem Computer Screen erscheint. Durch Anklicken des projizierten Screens mit der linken MT, wird das projizierte Image entfernt und läßt SETI zurück zum Main View Screen rotieren. Sollten die Icons auf dem Main Screen zu eng stehen, um eins mit Ihrem Cursor zu isolieren, können Sie eine bestimmten Icongruppe mit der linken MT anklicken. Das bringt SETI dazu, Sie zu bitten, den Schiffstyp, den Sie studieren wollen, aus allen vom Cursor berührten Icons auszuwählen.

Schließlich wird eine Zusammenfassung der von Ihnen gerade gehörten Missionsinstruktionen unter dem View Screen erscheinen. Wenn Sie die gesamten Missionsinstruktionen wiederholen möchten, einschließlich des Kommentars Ihrer Wingmen, klicken Sie Mission Summary mit der linken MT an. (Wenn Sie dem View Screen im Briefing Auditorium gegenüberstehen und die B Taste drücken, kommen Sie zum gleichen Ergebnis.)

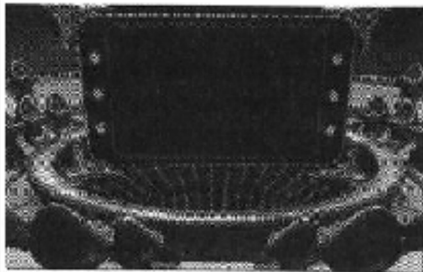
Rechts und links von der Briefing Summary Box, gibt es zwei Türen. Klicken Sie mit der linken MT das Left Door an, um zur Main Hall zurückzukehren. (Das läßt sich auch durch Drücken der M Taste erreichen.) Klicken Sie mit der linken MT das Right Door an, um zum Pre-mission Computer Room zu gehen (zu dem Sie auch Zugang gewinnen, wenn Sie C drücken.)

Prä-Mission-Computerraum (Pre-mission Computer Room)

Der Pre-mission Computer Room gibt dem Spieler Zugang zu verschiedenen Command (Befehls-) Funktionen, wie auch der General Topics Database. Bis Sie, in der Rolle von Roman Alexandria, den Rang des Sector Commanders erreichen, haben Sie nicht auf alle Command Funktionen des Computer Rooms Zugriff.

Der Computer Room selbst besteht aus einem großen zentralen Screen, mit drei Buttons an jeder Seite. Um die Computerfunktionen zu zeigen, zentrieren Sie Ihren Cursor nacheinander über diesen Buttons.

Im Regelfall wird Ihnen beim Zugriff auf eine Pre-mission Computer Room Funktion eine Liste von Themen geliefert, die alle in gelb gezeigt werden. Wenn der Cursor auf ein einzelnes Thema bewegt wird, wird dieses grün markiert. Ein grün markiertes Thema ist eines, auf das Sie Zugriff haben oder das Sie selektieren können. Klicken Sie ein grün markiertes Thema mit der linken MT an, so wird dieses Thema selektiert und ändert die Markierung von grün zu rot. Um die Selektion aufzuheben (unselect), klicken Sie dieses Thema mit der linken MT an, worauf die rote Markierung verschwindet. Bewegen Sie den Cursor über oder unter den Game Computer Screen, so daß Sie eine geöffnete Liste hoch oder runter scrollen können. Bewegen Sie den Cursor auf den Game Computer Screen, um das Scrolling zu stoppen.



Der Pre-mission Computer Room

A. Wingmen wählen (Select Wingmen)

Durch Anklicken des Select Wingmen Button mit der linken MT wird eine Liste der Piloten gezeigt, die Sie auf einer bevorstehenden Mission begleiten können. Erinnern Sie sich daran, daß Sie keine Wingmen mitnehmen können, wenn Sie eine Solo-Mission fliegen.

Wenn die Liste der potentiellen Wingmen erscheint, wird Ihnen mitgeteilt, wieviele Piloten Sie zum Dienst in der bevorstehenden Mission auswählen können. Ein Pilot Dossier (Piloten-Dossier) erscheint, wenn Sie rechts auf einem markierten Pilot Name klicken. Dieses Dossier schließt ein Portrait des gewählten Piloten ein, seine oder ihre Species (Spezies) und eine Aufgliederung seiner oder ihrer Skills (Fähigkeiten) und Attributes (Eigenschaften). Fähigkeiten fallen unter die Überschriften Laser, Torpedo und Pilot, während Courage und Discipline Eigenschaften darstellen. Fähigkeiten und Eigenschaften werden wie folgt bewertet: von 1 (schlecht) bis 5 (Spitze). Die Anzahl der Missions Flown (geflogenen Missionen) in der laufenden Kampagne und ein Overall Rating (Gesamtbewertung) werden auch gezeigt. Während Wingmen an primären und sekundären Missionen teilnehmen, werden sich ihre Fähigkeiten und Eigenschaften verbessern. Anschließend wird das auch Ihre Gesamtbewertung verbessern.

Im Dossier Screen können Piloten nicht ausgewählt werden. Durch einen Klick mit der rechten MT können Sie zur Liste der verfügbaren Piloten zurückzukehren. Um einen Piloten, der Sie auf Ihrer laufenden Mission begleiten soll, auszuwählen, klicken Sie den Namen dieses Piloten mit der linken MT an, wenn Sie die gesamte Liste der verfügbaren Wingmen sehen. Sobald alle Wingmen selektiert sind (oder so viele, wie Sie auswählen wollen, was unter der geforderten Anzahl liegen kann), klicken Sie mit der linken MT <ESC> an, um den Select Wingman Screen zu verlassen.

Wenn Sie für die laufende Mission nicht genügend Wingmen ausgewählt haben, werden Wingmen von der verfügbaren Liste willkürlich selektiert, damit Ihr Squadron ausgefüllt wird. Wenn es nicht genügend Wingmen gibt, die zur Mission verfügbar sind, weil sie dezimiert wurden, sich im Training befinden oder sekundären Missionen zugewiesen wurden, weist der Computer Ihrem Squadron Rookie (Anfänger-) Piloten zu. Sie bekommen die Details solcher automatischen Pilotenselektionen nicht mitgeteilt, bis Sie den Pre-mission Computer Room verlassen, um die bevorstehende Mission zu fliegen.

B. Kampf-Ressourcen wählen (Select Combat Resources)

Klicken Sie mit der linken MT den Select Combat Resources Button an, um eine Liste mit Anzahl und Typ(en) der für die kommende Mission verfügbaren Schiffe aufzurufen. Oben auf der Liste sehen Sie eine Anweisung, die Ihnen die Anzahl der Schiffe nennt, die Sie wählen können.

Klicken Sie mit der rechten MT ein markiertes Schiff an, damit Sie den Namen des Schiffs und seine Herkunftswelt, Schild- und Triebwerkstärken, Anzahl der mitgeführten Waffen, Höchstgeschwindigkeit, Bewertungen der Stärke und Manövrierbarkeit, Widerstandsfähigkeits-Punkte und Fähigkeit zur Selbstreparatur einblicken können. Auch ein Overhead-Blick des markierten Schiffs wird gezeigt. Mit einem Klick der rechten MT können Sie zum Haupt-Select Combat Resources Screen zurückzukehren.

Durch Anklicken der Zahl bei einem Schiffsnamen mit der linken MT können Sie ein Schiff dieses Typs für die laufende Mission auswählen. Für jedes selektierte Schiff wird die Zahl dieses Typs in der Number Available (verfügbare Anzahl) Spalte um eins verringert, und die Zahl in der In Use (in Gebrauch) Spalte geht um eins nach oben. Wenn in der Spalte der verfügbaren Anzahl eine 0 auftaucht, dann dürfen Schiffe dieses Typs nicht gewählt werden. Um die Selektion eines Schiffs eines bestimmten Typs aufzuheben, klicken Sie mit der linken MT die mit diesem Schiffstyp verbundenen Zahl in der In Use Spalte. Die Zahl wird um eins verringert und die entsprechende Zahl in der Number Available Spalte vermehrt sich um eins.

Wenn Sie die Selektion der Schiffe für die laufende Mission beendet haben, klicken Sie mit der linken MT <ESC> an, um den Select Combat Resources Screen zu verlassen.

Wenn Sie eine unzureichende Anzahl von Schiffen für die bevorstehende Mission gewählt haben, wählt der Computer Default-Schiffe, um Ihren Squadron zu füllen. Falls wegen Dezimierung keine Default-Schiffe verfügbar sind, wird der Computer die zuerst verfügbaren Schiffe wählen, ungeachtet des Typs. Zum Beispiel, wenn die Mission einen gorenischen Liberator und zwei gorenische Scorpions verlangt und Sie nur einen gorenischen Scorpion verfügbar haben, wählt der Computer einen weiteren gorenischen Liberator, um diese Position zu besetzen. Wenn die Ressourcen der geforderten Anzahl von Schiffen nicht entsprechen (wenn Sie zum Beispiel diesen extra gorenischen Liberator nicht haben), dann sind Sie gezwungen, die Mission ohne dieses extra Schiff zu fliegen. Sie bekommen keine Informationen zu den Details dieser automatischen Schiffsselektionen, bis Sie den Pre-mission Computer Room verlassen, um die bevorstehende Mission zu fliegen.

Am Anfang jeder neuen Kampagne beginnen Sie mit 45 Schiffen: 20 gorenischen Scorpions, 20 gorenischen Liberators und fünf gorenischen Intruders. Während die Schiffe im Lauf des Kampfgeschehens dezimiert werden, kann man ihre Anzahl auf drei Wegen ergänzen:

- Reguläre Wiederversorgung (Resupply). Alle drei Missionen erhalten Sie ein Fighter-Schiff. Alle vier Missionen erhalten Sie ein Strike-Schiff. Alle zehn Missionen wird Ihren Kampfeserven ein Stealth (Geheimflug-) Schiff (Aufklärer) hinzugefügt.
- Fangen feindlicher Schiffe im regulären Game Play. Kampfunfähige Schiffe sind solche, die durch Disrupters oder EMP Torpedos beschädigt sind, oder solche, deren Thruster (Schubkraft-Mechanismus) und Feuerkontrollsysteme im Kampf beschädigt wurden. Man kann diese Schiffe ein fangen, indem man einen Tractor Beam (Schlepp-Strahl) auf sie richtet, bevor man SFG Triebwerke

zum Jump zur Basis zurück aktiviert. Ihr Schiff darf nur ein feindliches Schiff pro Mission fangen. Missionen zum Erwerb von Ressourcen (Resource Acquisition Missions). Vergleichen Sie den Abschnitt Sekundäre Missionen zu Details über das Befehlen einer Resource Acquisition Mission.

C. Squadron zusammenstellen

Klicken Sie mit der linken MT den Assemble Squadron Button an, um den selektierten Schiffen Piloten zuzuweisen. Es erscheint der Name Roman Alexandrias, zusammen mit den Namen anderer Piloten, die Sie für die anstehende Mission ausgewählt haben. Mit jedem Pilotennamen ist ein Schiff verbunden, das Sie im Select Combat Resources Screen ausgewählt haben. Wenn Sie keine Wingmen oder Kampfrressourcen gewählt haben, oder wenn es eine Solo-Mission ist, erscheint nur Roman Alexandrias Name auf dem Assemble Squadron Screen. Kurz ausgedrückt: Der Assemble Squadron Screen kann nur benutzt werden, um Piloten den bereits selektierten Schiffen zuzuweisen.

Um einen Piloten einem Schiff zuzuweisen, klicken Sie mit der linken MT den Pilotennamen an, dann klicken Sie mit der linken MT das entsprechende Schiff an. Auf die gleiche Weise kann ein Schiff einem Piloten zugewiesen werden. Anschließend wird sich der Assemble Squadron Screen neu ordnen, um die koordinierten Piloten und Schiffe zu zeigen. Wenn Sie in der Mitte dieses Prozesses die Selektion eines Schiffes oder Piloten aufheben wollen, klicken Sie mit der linken MT den Namen des Piloten oder Schiffes an, um die rote Markierung zu entfernen.

Wenn Sie ein Dossier über einen Piloten Ihres selektierten Squadrons einsehen wollen, oder um die Designspezifikationen der Ihrem Squadron zugewiesenen Schiffe zu sehen, klicken Sie den Piloten- oder Schiffsnamen mit der rechten MT an. Die durch diese Funktion aufgerufenen Dossier- und Designspezifikations-Screens sind genau die gleichen, wie die, die Sie sehen, wenn Sie die Optionen Select Wingmen und Select Combat Resources benutzen. Wenn Sie mit der rechten MT den Namen Roman Alexandrias auf dem Assemble Squadron Screen anklicken, können Sie seine Laufbahn-Statistik einsehen. Durch einen Klick mit der rechten MT in den Dossier- oder Designspezifikations-Screens, können Sie zum Assemble Squadron Screen zurückkehren. Wenn Sie den Assemble Squadron Screen verlassen wollen, klicken Sie mit der linken MT <ESC> an.

Wenn Sie den Assemble Squadron Screen, nachdem Sie Piloten und Schiffe gewählt haben, nicht betreten, weist der Computer willkürlich den gewählten Schiffen Piloten zu.

D. Sekundäre Missionen

Klicken Sie mit der linken MT den Secondary Missions Button an, um verfügbare Wingmen auf andere Missionen als die gerade von Ihnen vorbereitete zu schicken. Sekundäre Missionen laufen gleichzeitig mit ihrer eigenen Mission ab. Die Ergebnisse der sekundären Missionen erfahren Sie, nachdem Sie von Ihrer eigenen Mission zurückkommen.

Es gibt zwei Arten von sekundären Missionen: offensive und defensive. Sie können pro jeder von Ihnen geflogenen Mission nur eine sekundäre Mission befehlen.

1. Offensive Missionen

Um Piloten auf sekundäre Missionen vom Angriffstyp zu schicken, klicken Sie mit der linken MT das Stichwort Offensive Mission an. Damit wird eine Liste der vier Typen offensiver sekundärer Missionen geöffnet: Combat, Contingency, Rescue und Resource Acquisition.

Combat Missions sind Überfälle oder Angriffe feindlicher Forces, mit dem Ziel, Territorium zu erobern. Je nach dem gewählten Schwierigkeitsgrad tragen erfolgreiche sekundäre Combat Missions zum Erwerb feindlicher Sektoren bei, oder haben dies direkt zur Folge. Diese Sektoren werden Ihrem Territorium, wie es im Tactical Map Room, der sich von Main Hall aus betreten läßt, gezeigt wird, hinzugefügt.

Contingency Missions sind Offensiv-Operationen, die dazu bestimmt sind, Ihr eigenes Missionsziel zu erfüllen, sollten Sie im Laufe des regulären Spiels keine zufriedenstellenden Leistungen bringen. Die Erfolgs-Wahrscheinlichkeit einer Contingency Mission steht in direkter Verbindung zu der Anzahl der von Ihnen geschickten Wingmen sowie dem dazugehörigen Risikofaktor.

Rescue Missions sind solche, die versuchen, Piloten wiederzugewinnen, die auf früheren sekundären Missionen von feindlichen Forces gefangen wurden, oder auf den von Ihnen geflogenen Missionen. Wiederum haben die Zahl der von Ihnen auf Rescue Mission geschickten Wingmen sowie der dazugehörige Risikofaktor direkten Einfluß auf einen möglichen Erfolg der Mission.

Resource Acquisition Missions sind Operationen, auf denen Wingmen die Rohstoffe gewinnen, die man zur Herstellung neuer Schiffe braucht. Diese neuen Schiffe gibt es zusätzlich zu denen, die durch reguläre Resupply Operations hinzugefügt werden und die Ihnen automatisch alle drei Missionen einen neuen Fighter, alle vier Missionen ein neues Strike-Schiff und alle

zehn Missionen ein neues Aufklärungs-Schiff liefern. Resource Acquisition Missionen können auch zum Einfangen feindlicher Schiffe führen, die dann vom Spieler benutzt werden können.

Selektieren Sie einen Secondary Missions-Typ, indem Sie mit der linken MT den entsprechenden Titel anklicken. Sie werden aufgefordert, einen Risikofaktor für diese Mission zu bestimmen. Je größer der gewählte Risikofaktor, desto größer die potentielle Auszeichnung (im Verhältnis zu der Anzahl der Piloten, die der Mission zugewiesen sind). Jedoch erhöht ein hoher Risikofaktor massiv die Chancen, daß Wingmen getötet oder gefangengenommen werden, während sie die sekundäre Mission fliegen. Nachdem der gewünschte Risikofaktor gewählt ist, werden Sie zum Select Mission Pilots Screen transferiert. Es wird eine Liste der zur offensiven Mission verfügbaren Piloten gezeigt. Auf der Liste

erscheinen nur Piloten, die Sie nicht dazu bestimmt haben, Sie auf einer anstehenden Mission zu begleiten, die nicht zum Dienst bei der Sektorenverteidigung oder zum Dienst bei der Piloten-Akademie abgerufen wurden. Klicken Sie mit der linken MT einen Pilotennamen an, um ihn für den Dienst auf einer sekundären Mission zu wählen; klicken Sie nochmals mit der linken MT seinen Namen an, wenn Sie seine Selektion aufheben wollen. Wenn Sie sein Dossier einsehen wollen, klicken Sie mit der rechten MT seinen Namen an. Wenn Sie das Dossier mit der rechten MT anklicken, entfernen Sie es vom Game Computer Screen.

Sobald alle gewünschten Piloten der offensiven sekundären Mission, die zur Zeit ansteht, zugewiesen wurden, klicken Sie mit der linken MT das <ESC >Icon an, um zum Select Mission Type Screen zurückzukehren.

2. Defensive Missionen

Klicken Sie mit der linken MT das Stichwort Defensive Mission im Select Mission Type Screen an, um eine defensive sekundäre Mission zu befehlen. Bei einer defensiven sekundären Mission werden Piloten zur Sektoren-Verteidigung geschickt. Dieser Dienst schließt Missionen zur Patrouille und zum Grenzschutz ein, die die territorialen Aggressionen Ihrer Feinde abschrecken sollen. Eine erfolglose oder unzureichende Sektorenverteidigung resultiert im Verlust von Sektoren, wie auf der territorialen Karte im Tactical Map Room, der von Main Hall betreten werden kann, gezeigt wird. (Vergleichen Sie den Abschnitt Tactical Map zu Details über die Bedeutung des Verlusts des Territoriums von Verbündeten.) Wie in den offensiven sekundären Missionen hängen die Erfolgchancen in einer defensiven sekundären Mission direkt ab von der Anzahl der der Mission zugewiesenen Piloten.

Wenn Sie die Defensive Mission Option gewählt haben, müssen Sie dieser Mission einen Piloten-Squadron zuweisen. Das erreichen Sie auf die gleiche Art und Weise wie bei den offensiven sekundären Missionen (vergleichen Sie oben mit Offensive Secondary Missions).

E. Ressourcen der Piloten-Akademie

Um Piloten zum Lehrdienst an der lokalen Pilotenakademie abzuordnen, klicken Sie mit der linken MT den Pilot Academy Resources Button an. Das bringt den Spieler zum Select Academy Instructors Screen.

Wenn Sie ausgebildete Piloten bekommen wollen, um diejenigen zu ersetzen, die getötet und/oder gefangen wurden, müssen Sie einige Ihrer Wingmen als Lehrer zur Pilotenakademie schicken. Je mehr Lehrer der Akademie zugewiesen werden, desto häufiger bekommen Sie ausgebildeten Ersatz. Die Eigenschaften und Fähigkeiten dieser ausgebildeten Ersatzleute hängen direkt von den Fähigkeiten und Eigenschaften ihrer Lehrer ab.

Der Pilotenakademie können nur Piloten zugewiesen werden, die Sie nicht zu Ihrer Begleitung auf einer anstehenden Mission ausgewählt haben, oder die nicht zum Fliegen einer sekundären Mission abgeordnet wurden. Um einen Wingman zum Dienst als Lehrer an der Akademie zu wählen, klicken Sie mit der linken MT seinen Namen an. Um die Selektion dieses Piloten aufzuheben, klicken Sie mit der linken MT nochmals seinen Namen an. Wenn Sie ein Dossier eines aufgelisteten Piloten erhalten wollen, klicken Sie mit der rechten MT den Pilotennamen an. Durch Anklicken des Dossier entfernen Sie es aus dem Game Computer Screen.

Die zum Akademiesdienst ausgewählten Piloten bleiben dort als Lehrer, von Mission zu Mission, bis Sie den Select Academy Resources Screen wieder betreten und die Selektion aufheben. Da es sich bei Ihrer Pilotenakademie um eine örtliche Einrichtung handelt, können die von Ihnen zu Lehrern bestimmten Wingmen noch an regulären Einsatzbesprechungen vor und nach Missionen teilnehmen.

Um den Select Academy Instructors Screen zu verlassen, klicken Sie mit der linken MT den <ESC> Icon rechts unten auf dem Game Computer Screen an.

F. General Topics (allgemeine Themen) Database

Wenn Sie allgemeine Informationen zu verschiedenen für den gegenwärtigen Konflikt im Ascalon Rift wichtigen Themen erhalten wollen, klicken Sie mit der linken MT den General Topics Database Button an. Die Themen, über die Sie mehr erfahren können, sind: Alien Races (fremde Rassen), Geography, Military Bases (militärische Stützpunkte), Personalities (Persönlichkeiten), Science/Technology (Wissenschaft/Technologie)

und Weapons (Waffen). Durch Anklicken mit der linken MT eines dieser thematischen Stichpunkte öffnet sich eine sekundäre Begriffsliste, die auf diesen Stichpunkt zutrifft. Klicken Sie einen Begriff mit der linken MT an, um eine Definition zu bekommen. Um eine Definition zu verlassen, klicken Sie mit der rechten MT eine beliebige Stelle des Screens an.

Wenn Sie einen bestimmten Topic Screen verlassen wollen, klicken Sie mit der linken MT den <ESC> Icon an.

Verlassen des Pre-mission Computer Rooms:

Sie können den Pre-mission Computer Raum auf drei Wegen verlassen: 1) indem Sie den Cursor zur linken Seite des Screens bewegen, das Exit to Main Hall Icon aktivieren und mit der linken MT anklicken, um direkt zur Main Hall zurückzukehren. 2) indem Sie den Cursor zum unteren Rand des Screens bewegen und das Return to Mission Briefing Auditorium Icon aktivieren und mit der linken MT anklicken, um zum Auditorium zurückzukehren. 3) indem Sie den Cursor zur rechten Seite des Screens bewegen, um das Fly Mission Icon zu aktivieren, indem Sie es mit der linken MT anklicken. Die laufende Mission wird fortgesetzt. Sobald Sie gewählt haben, eine Mission zu fliegen, können Sie nicht zur Main Hall oder zum Mission Briefing Auditorium oder Pre-mission Computer Room zurückkehren, bis Ihre Mission erfüllt ist. Während Sie den Pre-mission Computer Room verlassen, um Ihre Mission zu fliegen, erhalten Sie vom Computer Mitteilungen über die Ihrem Squadron zugeteilten Piloten und Schiffe, wenn Sie sie nicht selbst gewählt haben. Um diese Mitteilungen zu umgehen und mit der Mission fortzufahren, klicken Sie die rechte Maustaste. Wenn Sie alle Schiffe und Piloten, die zum Fliegen der anstehenden Mission notwendig sind, gewählt haben, gibt es keine Computer-Mitteilungen. Wenn es keine Mitteilungen gibt, oder nachdem alle Mitteilungen übermittelt oder umgangen wurden, werden Sie direkt ins Cockpit Ihres Schiffs transportiert.

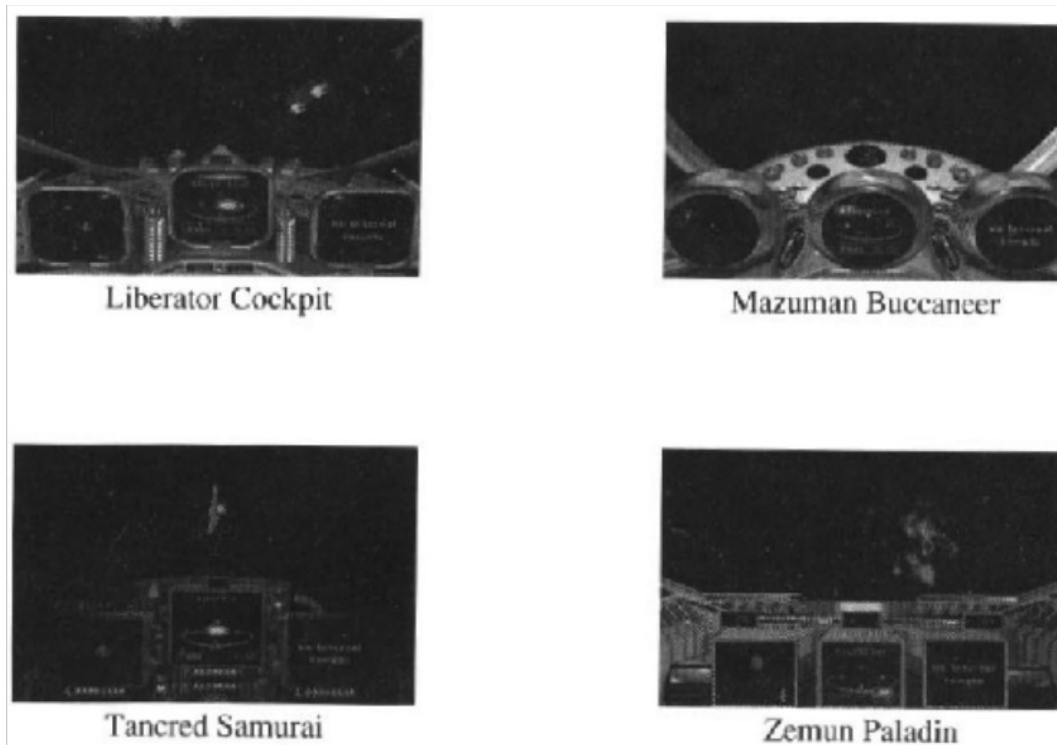
Wie in der Main Hall und im Mission Briefing Auditorium können Sie den Pre-mission Computer Room verlassen, indem Sie die Taste drücken, die dem ersten Buchstaben des Exits entspricht, den Sie benutzen wollen. In diesem Fall ist es B für Mission Briefing Auditorium, M für Main Hall und F für Fly the Mission.

R. Missionsflug und Kampf

Grundlegende Informationen

Durch Drücken der P Taste pausiert das Spiel. Sie können das Spiel verlassen (Quit), indem Sie die Q- und die ALT-Taste drücken. Wenn Sie auf diese Weise das Spiel verlassen, können Sie das Spiel in der Main Hall wieder beginnen, gerade vor Beginn der anstehenden Mission.

Wenn die Mission anfängt, finden Sie sich im Cockpit Ihres Schiffes wieder, nachdem Sie gerade in den Sektor gesprungen sind, in dem die bestimmte Handlung stattfindet. Vor Ihnen befindet sich Ihre Main View: geradeausblickend, über die Nase Ihres Schiffes. Ihr Schiff fliegt automatisch mit halber Geschwindigkeit (mit Ausnahme des gorenischen Intruders auf Aufklärungsmissionen, der mit einem Sechstel der Geschwindigkeit fliegt) und Ihre Monitore sind auf Default Settings eingestellt.



Anzeiger (Gauges)

Auch im Blickfeld sind die Schiffsanzeiger, die Fuel (F) (Treibstoff), Throttle (T) (Drossel), Engine Power (E) (Triebwerkstärke), Laser Strength (L) (Laserstärke), Desired Speed (gewünschte Geschwindigkeit) und Actual Speed (wirkliche Geschwindigkeit) überwachen. Je nach geflogenem Schiff erscheint auch eine Aufzählung der Projektil-Waffen (d.h. Torpedos oder EMP Torpedos).

Die Anzeigertypen sind von Schiffstyp zu Schiffstyp verschieden, aber alle Anzeiger funktionieren nach dem gleichen Prinzip. Solche, die bestimmte Zahlen verfolgen, wie Torpedo und Speed Counters, zeigen eine Nummer, die Ihnen präzise Auskunft über die verbleibenden Projektile gibt oder darüber, wie schnell Sie fliegen. Anzeiger, die fluktuierende Energie-Outputs sowie allgemeine Funktionen zeigen, haben zur Funktionsüberwachung eine aufleuchtende Farbleiste. Zum Beispiel: Im gorenischen Liberator ist die Engine Power Gauge (Anzeiger der Triebwerkstärke) in zehn Abschnitte eingeteilt. Während den Triebwerken des Schiffs Energie entzogen wird, um solche Funktionen wie Beschleunigung, Laseraufladung und Schildregeneration durchzuführen, leuchten konsekutive Abschnitte, von unten auf dem Anzeiger ausgehend, orange auf. An einem Punkt kann der ganze Anzeiger aufleuchten, was signalisiert, daß 100% der Triebwerkenergie benutzt wird. (Gleich über diesem Anzeiger auf dem Control Panel leuchtet ein rotes Warnlicht auf, wenn Sie mehr Energie benutzen wollen, als Ihr Schiff erzeugen kann.) Die Throttle Gauge (Drossel-Anzeiger) funktioniert gleichermaßen; ein voll erleuchteter Anzeiger zeigt, daß das Schiff mit Höchstgeschwindigkeit fliegt. Fuel und Laser Gauges (Treibstoff-Anzeiger und Laser-Anzeiger) sind ähnlich, jedoch sind sie generell am Anfang voll erleuchtet und verdunkeln sich, während die von ihnen überwachte Energie abgegeben wird.

Cockpit-Sicht (Cockpit Views)

In der Mitte der Main Cockpit View oder Heads Up Display (HUD), bemerken Sie ein Fadenkreuz. Dieses dient dazu, das Schiff zu lenken und mit dem Laser zu zielen.

Wenn Sie in Schußweite Ihres gegenwärtigen Ziels sind (was von der Reichweite der von Ihnen selektierten Waffe abhängt), kann auch ein roter Optimum Trajectory Targeting Circle auf Ihrem Main View erscheinen. Dieser Kreis markiert Ihr Ziel, also müssen Sie Ihrem Ziel gegenüber stehen, damit der Kreis sichtbar ist. Der Kreis zeigt, wohin Ihr Laserfeuer zielen soll; benutzen Sie Ihr Fadenkreuz, um maximalen Effekt zu haben. Wenn das Fadenkreuz des Schiffs und der Optimum Trajectory Targeting Circle vollkommen eingestellt sind, informiert Sie ein Piepton, daß Ihre Waffen perfekt auf das Ziel eingestellt (on target) sind.

Zu jedem Zeitpunkt während des Spiels können Sie Ihre Main View mit einer von sieben Alternativen ersetzen, indem Sie die damit verbundene Funktionstaste drücken. Um zur Main Cockpit View

zurückzukehren, drücken sie die F1 Taste.

Alternative Ansichten sind folgende:

F2 - Front View. Eine volle frontale Ansicht, ohne von Cockpitmonitoren oder Instrumenten eingeschränkt zu sein. In dieser View gibt es keinen Optimum Trajectory Circle oder Ziel-Fadenkreuz.

F3 - Rear View. Eine volle Screenansicht von der Rückseite des Schiffs aus.

F4 - Torpedo Camera. Sie können die Handlung von einem Ihrer Torpedos aus verfolgen, während er auf das Ziel zufliegt. Die Funktion liefert Ihnen eine Sicht von dem zuletzt, vor dem Aktivieren der Torpedo Camera Option, gefeuerten Torpedos. Diese Sicht hält an, bis der Torpedo sein Ziel trifft, heruntergeschossen wird, ihm der Treibstoff ausgeht oder Sie eine andere Viewing Option wählen.

F5 - External View From Ship to Target. Liefert eine Sicht auf Ihr Ziel, mit Blick über Ihr eigenes Schiff.

F6 - External View From Target to Your Ship. Gibt Ihnen eine Sicht Ihres eigenen Schiffs, mit Blick über Ihr Ziel. Bei größeren feindlichen Schiffen kann Ihr Blick behindert sein.

F7 - External View Over Your Ship. Läßt Sie Ihr eigenes Schiff überblicken, wobei die Sicht sich den Änderungen in der Schiffsrichtung anpaßt. Diese Sicht ist in keinerlei Weise mit Ihrem Ziel verbunden.

F8 - External View Over Target Ship. Zeigt eine Nahaufnahme Ihres Ziels, das Sie von der Rückseite überblicken. Diese Sicht paßt sich den sich ändernden Positionen des Ziels an und steht in keinerlei Verbindung mit der Position Ihres Schiffs.

Shift + < - Left View. Gewährt Ihnen eine unverstellte Sicht vom Backbord Ihres Schiffs aus.

Shift + > - Right View. Gewährt Ihnen eine unverstellte Sicht vom Steuerbord Ihres Schiffs aus.

Die Qualität aller dieser Sichten, einschließlich der Main Cockpit View, kann durch verschiedene Optionen eingestellt werden:

F9 - Schaltet Hintergrund-Texturen (Details) ein/aus

F10 - Schaltet Gouraud-Schattierung ein/aus

F11 - Schaltet Texture Maps ein/aus

F12 - Schaltet Lichtquellen-Schattierung ein/aus

Shift + F10 - Schaltet Phong-Schattierung ein/aus

Wenn Sie die Qualität dieser Sichten ändern, kann sich das auf die Geschwindigkeit ausüben, mit der das Spiel in Ihrem System läuft. Zu Einzelheiten vergleichen Sie den Abschnitt Problemlösung in Ihrem Handbuch.

Monitore

Die Schiffsmonitore (drei in jedem Schiff, mit Ausnahme der amienischen Schiffe) sind in jedem Cockpit die beherrschenden Objekte. Das Default Setting für den linken Monitor (Monitor #1) ist Monitor Function #1, Ship's Radar. Auf dem Radar Screen gibt es eine Reihe von Icons, die von Ihrem Schiffsradar entdeckte Schiffe und Objekte darstellen. Der Computer des Radarsystems identifiziert die Signale des IFF (Identifikation Freund oder Feind) Transponders, der zur Standardausrüstung aller Schiffe des Ascalon Rifts gehört. Wie im sekundären Mission Briefing Auditorium stellen rote Icons die Gegner dar, grüne Icons stellen Ihre Forces dar. Identifizierte Schiffe und Objekte erscheinen als Icons, die Schiffsformen darstellen. Wenn Sie Probleme haben, die Schiffstypen an ihren Icons zu erkennen, sollten Sie die Targeting Site benutzen (Default Monitor #2) oder die Navigational Controls' Tactical Map, um die Schiffe Ihrer Gegner zu identifizieren. Rote oder grüne Fragezeichen stellen Objekte dar, die nicht vom Schiffscomputer identifiziert worden sind. Hellbraune Fragezeichen stellen Schiffe dar, die zu weit entfernt sind, um als Freund oder Feind ausgemacht zu werden. Ihr gegenwärtiges Ziel erscheint als blaues Icon auf dem Radarscreen.

Die in dem Radarfadenkreuz zentrierten Icons stellen Objekte dar, die sich direkt vor Ihrem Schiff befinden. Je weiter ein Icon von der Mitte Ihres Radarscreens entfernt scheint, desto weiter ist es tatsächlich von Ihnen entfernt. Die am äußersten Rand des Radarscreens befindlichen Icons stellen Objekte dar, die hinter Ihrem Schiff sind.

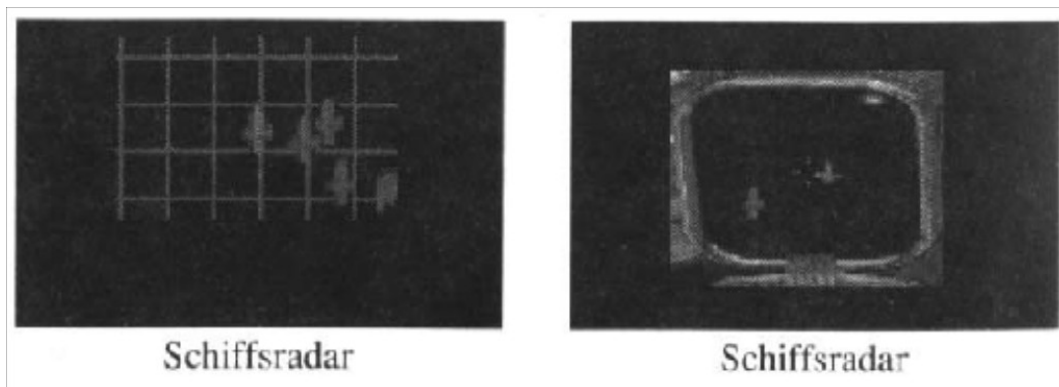
Sie können den Radarscreen zu einem kondensierten Overhead Tactical Display schalten, indem Sie die Alt+R Tasten gleichzeitig drücken. Sie können dann vergrößern und verkleinern, indem Sie jeweils die

Z und X Tasten benutzen. Diese Sicht gibt Ihnen eine ungefähre Idee davon, wie weit Sie von den nächsten Schiffen, freundlichen oder feindlichen, entfernt sind. Durch Drücken von Alt+R wird der Screen zum Gefechts-Radarmodus zurückgebracht.

Um die Entfernung eines Objektes von Ihrem Schiff exakt zu bestimmen, müssen Sie entweder das Objekt anzielen oder die Navigation Control's Tactical Map heranziehen.

Der mittlere Monitor (Monitor #2) zeigt MonitorFunction #3, die Targeting Sight (Zielsicht). Am oberen Rand der Sicht wird die Identifikation des Ziels gezeigt. Wenn das Ziel nicht identifiziert wurde, wird die Targeting Sight die Bezeichnung "Unidentified Ship" (unidentifiziertes Schiff) zeigen. Der zentrale Teil der Targeting Sight besteht aus vier dreieckigen LEDs, die in die Form eines breiten Fadenkreuzes gelegt sind, und einer leuchtenden orangefarbenen Ellipse, die das Ziel des Spielers darstellt. Die Fadenkreuz-Dreiecke leuchten auf, wenn die Zielellipse zwischen allen vier LEDs zentriert ist. Das zeigt an, daß Sie direkt auf Ihr Ziel zuhalten. Wenn nur eins oder zwei der LEDs erleuchtet sind, zeigt das, daß Sie Ihr Schiff in die Richtung dieser Dreiecke fliegen müssen, um das Ziel innerhalb der Sicht zu zentrieren. Am unteren Rand der Targeting Sight wird die Entfernung von Ihrem Schiff zum Ziel gezeigt.

Der rechte Monitor (Monitor #3) zeigt Monitor Function #6, den Ship's Damage Display Screen (Schirm zum Aufzeigen der Beschädigung) des Schiffs. Wenn Ihr Schiff nicht beschädigt wurde, oder wenn der ganze Ihrem Schiff zugefügte Schaden repariert wurde, erscheint die Nachricht No Internal Damage (kein innerer Schaden) in grün innerhalb dieses Monitors. Wenn Ihr Schiff von einem Feind beschädigt wurde, werden die angegriffenen Systeme im Monitor aufgelistet. Die leicht beschädigten Systeme erscheinen in grün, solche mit mittelgroßem Schaden in gelb und solche mit schweren Schäden in rot. Schwerbeschädigte Systeme sind nicht funktionsfähig.



Die von Ihnen zu fliegenden Schiffe sind mit Reparatursystemen an Bord ausgerüstet; das erste auf der Liste erscheinende beschädigte System hat an der rechten Seite eine Zahl. Diese Zahl zeigt, wie viele Sekunden die Reparaturnanos des Schiffes benötigen, um das beschädigte System wiederherzustellen. (Vergleichen Sie Damage Control, Repair Order und Power Management im Abschnitt Navigational Controls zu mehr Informationen über die Reparatur der beschädigten Schiffssysteme.)



Die Schiffssysteme, die beschädigt werden und somit auf dem Ship's Damage Display Screen erscheinen können, sind: Thrust - Läßt Ihr Schiff sich von Ort zu Ort bewegen. Ein Schiff kann sich noch drehen, wenn seine Thrusters (Schubkraftwerke) nicht funktionieren.

A Burn - Läßt die Afterburners (Nachbrenner) des Schiffs funktionieren.

Shield Generator (Schildgenerator) - Erzeugt die Kraftfelder, die zum Schutz des Schiffs da sind.

Fire Controls - Koordiniert und kontrolliert alle Waffen des Schiffs. Ein Schiff mit funktionsuntüchtigem Feuerkontrollsystem kann seine Waffen nicht einsetzen.

Tractor Beam - Schleppvorrichtung des Schiffs, die zum Schleppen von Schiffen oder Objekten benutzt wird.

Eject (Herausschleudern) - Stellt das Escape Pod Ejection System des Schiffs dar.

Radar - Kontrolliert alle Radarfunktionen, einschließlich des IFF Transponders und Optimum Trajectory Rectical.

Armor - Die Außenhaut, die den physischen Bau Ihres Schiffs schützt und erhält.

Individual Weapons' Systems (einzelne Waffensysteme) - Diese Systeme unterscheiden sich von Schiff zu Schiff, aber schließen solche Dinge ein, wie Laser, Torpedo Tubes und Hydrogen Plasma Torpedo Generators. Wenn ein einzelnes Waffensystem nicht funktionstüchtig ist, können Sie Waffen dieses bestimmten Typs nicht benutzen.

Um einen Monitor auszuschalten, drücken Sie die Alt Taste und die mit diesem Monitor (1,2 oder 3) verbundene Zahl. Wiederholen Sie dies, um einen Monitor zu reaktivieren. Die einem Monitor vor seiner Desaktivierung zugewiesene Funktion ist ihm auch noch bei der Reaktivierung zugewiesen.

Um eine Monitorfunktion zu ändern, halten Sie die Shift-Taste nach unten, und drücken Sie die numerische Taste, die diesem Monitor entspricht. Zum Beispiel: Drücken Sie Shift+, um die Funktion von Monitor #1 (der linke Monitor) zu ändern. Jetzt drücken Sie die Zahl, die der Funktion entspricht, welche Sie diesem Monitor geben wollen. Als Alternative können Sie durch alle der verfügbaren Optionen für jeden Monitor schalten, indem Sie einen damit verbundenen Hot Key drücken. Wenn Sie 7 drücken, wird der linke Monitor ein- und ausgeschaltet, bei 8 der mittlere und 9 der rechte. Die Default Settings der Schiffsmonitore können geändert werden, indem man die In-Flight Default Options im Game Options Menu benutzt, das von Ihrer Basis aus geöffnet werden kann.

Die Monitor Function #2 ist Trackcam. Wenn Sie zu dieser Funktion wechseln, können Sie ein animiertes Display eines angezielten Objekts sehen. Das Display zeigt das Zielobjekt vom gleichen Winkel aus, von dem es von Ihrem Schiff aus zu sehen ist, aber von einer konstanten Entfernung aus, so daß Sie das ganze Objekt sehen können.

Die Monitor Function #4 ist die Ship's Shields (Schiffsschilde) Function. Das läßt Sie die gegenwärtige Stärke Ihrer Schutzschild-Krafffelder sehen. Der Monitorscreen zeigt eine Overhead-Sicht Ihres Schiffs, mit verschiedenen farbigen Leisten vorn und hinten am Schiff. Die farbigen Leisten stellen die vorderen und hinteren Schildstärken dar. Während die Schiffsschilde beschädigt werden, schrumpfen die Leisten von rechts (gelb) nach links (rot). Wenn sich die Schilde regenerieren, expandieren die Leisten in entgegengesetzter Richtung. Wenn keine farbige Leiste übrigbleibt, sind die Schiffsschilde heruntergelassen und können eine potentielle Beschädigung nicht mehr auffangen. Ihre Schilde bleiben unten, bis sie regeneriert werden können. Schilde, die unten sind, können sich nicht schnell genug regenerieren, um Feuer aufzufangen, das ununterbrochen auf das Schiff gerichtet ist. Sie können sich auch nicht regenerieren, wenn das Schilderzeugungssystem funktionsuntüchtig ist.

Die Monitor Function #5 ist die Funktion der Target Shields (Zielschilde). Diese Funktion operiert genau auf die gleiche Weise wie Monitor Function #4, außer daß die gezeigte Sicht und Schildstärken die Ihres Ziels sind.

Monitor Function #7 ist Target Damage (Beschädigung des Ziels). Sie operiert auf die gleiche Weise wie Monitor Function #6 (Beschädigung des Schiffs), außer daß der gezeigte Schaden der Ihres Ziels ist. Zusätzlich erscheint ein No Target Damage Display in rot, im Gegensatz zu grün. Auch haben gegnerische Schiffe, die zur In-Flight Reparatur ausgerüstet sind, keine Anzeigen der System-Reparaturzeiten.

Die Rearview Mirror (Rückspiegel) Funktion wird durch die Backspace (Rück-) Taste aufgerufen. Damit können Sie eine Sicht des sich direkt hinter Ihrem Schiff befindlichen Gebiets auf einen Ihrer Monitorscreens plazieren. Das erweist sich als besonders nützlich in hitzigen Gefechtsituationen, wenn Sie die Richtung Ihres Schiffs kontrollieren und darum kämpfen, feindlichen Minen- und Raketenangriffen zu entgehen.

Monitor Function - läßt Sie Ihr Visual Communications Window ausschalten oder bewegen.

Als Default wird das Display auf Monitor #1 von Funkmitteilungen, die durch visuelle Mitteilungen (normalerweise ein Portrait des Nachrichtensenders) begleitet sind, zeitweise überschrieben. Um das Mitteilungsfenster von diesem Monitor zu entfernen, drücken Sie Shift+I und dann -. Um es einem anderen Monitor hinzuzufügen, drücken Sie die Shift-Taste, die diesem Monitor entsprechende Zahl und dann die - Taste.

Die letzten drei Monitorfunktionen stehen zur Verfügung, wenn Sie einen Intruder-Aufklärer fliegen, der mit speziellen Sensoren und Stealth Technologie (Geheimflug-Technologie) ausgerüstet ist.

Monitor Function #8 ist die Visual Scan (visuelle Abtastungs-) Funktion. Sie gestattet Ihnen, den Fortschritt visueller Scans, die Sie eingesetzt haben, zu überwachen. Sie zeigt visuelle, infrarote und EM (elektromagnetische) Aspekte der Scans, während sie laufen. Diese Funktion berichtet Ihnen auch, wenn versucht wird, dasselbe Objekt zweimal zu scannen.

Monitor Function #9, die Probe Monitoring Function, läßt Sie den Fortschritt eines Sonden-Scans, den Sie eingesetzt haben, überwachen. Auf dem Screen werden Informationen gezeigt, die von abgeschossenen Sonden in binärem Code zu Ihrem Schiff zurückgesendet werden.

Monitor Function #0 ist die Stealth Monitoring (Geheimflug-Überwachungs-) Funktion. Diese gestattet Ihnen, die Energie Ihrer Geheimflug-Radarausweichungsbatterie und das Aufladungstempo zu überwachen. Zwei vertikale Farbleisten werden gezeigt. Die Leiste links, eingeschlossen in einem grauen Kasten, zeigt die Batterieenergie, die zur Operation des Radarausweichmechanismus verfügbar ist. Wenn der Geheimflug-Modus aktiviert ist, wird Batterieenergie aufgebraucht. Während Batterieenergie verbraucht wird, geht die Farbe in der Box zurück. Wenn keine Energie in der Batterie verbleibt, wird der Radarausweichmechanismus automatisch ausgeschaltet, damit sich die Batterie wiederaufladen kann. Die Batterie kann sich nur wiederaufladen, wenn der Geheimflug-Mechanismus ausgeschaltet ist und wenn von den Schiffstriebwerken Energie zu diesem Zweck abgezweigt wird, indem die B Taste benutzt wird.

Die bunte Farbleiste auf der rechten Seite des Monitors ist im wesentlichen ein Anzeiger, der Ihre Entdeckbarkeit zeigt, wenn der Geheimflug-Mechanismus aktiv ist. Eine insgesamt graue Leiste zeigt, daß Ihr Schiff nicht von feindlichen Kampfschiffen entdeckt wurde. Die grüne Farbe, die die Leiste hochsteigt, zeigt Ihre Energie-Signatur. Je höher die grüne Farbe steigt, desto stärker ist die von Ihrem Schiff ausgestrahlte Signatur und desto größer Ihre Chancen, entdeckt zu werden. Die Energie-Signatur Ihres Schiffs wird durch seine Geschwindigkeit und Beschleunigung stark beeinflusst. Verringern Sie die Geschwindigkeit, um Ihre Energie-Signatur zu reduzieren.

Die gelbe Farbe, die sich von der Spitze der Leiste herunterbewegt, zeigt die bestmögliche Einschätzung der Entdeckbarkeit des Schiffs, die auf seiner Energie-Signatur beruht und der Stärke und Nähe der Radarscans eines feindlichen Schiffs. Wenn die zwei Farben aufeinanderstoßen, erscheint eine rote Leiste, was definitiv zeigt, daß ein Feind Ihr Schiff anzielt. Hier muß angemerkt werden, daß es sich bei den von der gelben Leiste angezeigten Werten um Schätzwerte handelt. Es ist möglich, daß Ihr Schiff entdeckt wurde, ohne daß rote oder gelbe Farbe auf der bunten Farbleiste erscheint. Das ist besonders wahrscheinlich, wenn Sie in der Nähe feindlicher Kampfschiffe fliegen, da die gorenische Geheimflug-Technologie ein Schiff nur vor dem Radar des Feinds verbirgt, nicht aber vor den Augen des Feinds.

Geschwindigkeitseinstellung

Wie bereits bemerkt wurde, beginnen Sie jede Mission mit der Hälfte der Geschwindigkeit, die Ihre Triebwerke erreichen können. Sie können Ihre Geschwindigkeit jederzeit ändern, indem Sie eine von sieben Tasten benutzen:

1. Beim Drücken von 0 verringert sich die Geschwindigkeit des Schiffs bis zum kompletten Halt.
2. Beim Drücken von 1 ändert sich die Geschwindigkeit des Schiffs auf ein Drittel seiner Höchstgeschwindigkeit.
3. Beim Drücken von 2 ändert sich die Geschwindigkeit des Schiffs auf zwei Drittel seiner Höchstgeschwindigkeit.
4. Beim Drücken von 3 fliegt Ihr Schiff mit voller Geschwindigkeit.
5. Beim Drücken von 4 paßt sich Ihre Geschwindigkeit der Geschwindigkeit an, mit der Ihr Ziel zur Zeit fliegt.
6. Beim Drücken von = oder + erhöht sich Ihre Geschwindigkeit um einen km (bis zur Höchstgeschwindigkeit)
7. Beim Drücken der - Taste verringert sich Ihre Geschwindigkeit um einen km (bis zum kompletten Halt).
8. Beim Drücken der Tab Taste werden Ihre Afterburners (Nachbrenner) aktiviert, was Ihre Geschwindigkeit dramatisch anhebt, bis sie ausgeschaltet werden. Das Fliegen mit einer solch hohen Geschwindigkeit macht alle Arten von Manövern fast unmöglich. Dieser Mechanismus verbraucht auch riesige Treibstoffmengen, daher könnten Sie festsitzen oder schutzlos dastehen, wenn Sie sich zu sehr darauf verlassen.

Sie können Ihre Geschwindigkeit auch verändern, indem Sie die rechte Maustaste oder die zweite Joystick-Taste nach unten halten und die Maus oder den Stick nach vorn bewegen, um die Geschwindigkeit zu vergrößern, bzw. rückwärts, um sie zu verringern. Diese zweite Taste wird auch im Kampf gebraucht, damit Sie Ihr Schiff rollen können. Das erreichen Sie, wenn Sie die Maus oder den Joystick in die Richtung bewegen, in die Sie rollen wollen, während Sie die zweite/rechte Taste drücken.

Computer und Navigationskontrollen

Drücken Sie N, um Ihren Schiffcomputer aufzurufen, und drücken Sie ESC, um ihn auszuschalten und das Spiel wiederaufzunehmen. Der Computer gibt Ihnen In-Flight-Zugriff zu verschiedenen Schiffsfunktionen, wie Energie- und Reparaturmanagement, Schadenskontrolle, Kommunikationsnetz und Navigationskarte. Während Sie den Computer benutzen, pausiert das Spiel.

A. Energie-Management

Klicken Sie mit der linken MT die Power Management Box an (oder drücken Sie P oder 1), um das Power Management System zu öffnen. Das gestattet Ihnen, allen Schiffsfunktionen Energieversorgungs-Prioritäten zuzuweisen. Die auf der Liste grün markierten Gebiete bekommen alle von ihnen zu diesem Zeitpunkt benötigte Energie, während die gelb markierten teilweise Energie erhalten und solche, die rot markiert sind, keine Energie bekommen. Die Zahl in Klammern nach jedem Element bezieht sich auf die Gesamtenergie, die zur Zeit von dieser Funktion gebraucht wird. Die meisten Systeme werden noch funktionieren, wenn sie weniger Energie als die von ihnen geforderte erhalten, jedoch verlangsamen sie sich. Ein Reparatursystem erfordert jedoch volle Energie, damit es überhaupt funktionieren kann. Um die Energiepriorität einer Funktion zu ändern, bewegen Sie den Cursor zu dieser Funktion und drücken dann die linke Maustaste. Halten Sie die Maustaste unten, und bewegen Sie den Cursor zum gewünschten Prioritäts-Level, dann lassen Sie die Maus los. Die gewählte Funktion besetzt jetzt die neue Priorität, während alle anderen Funktionen in der Wichtigkeit zurückgeschaltet sind. Indem Sie die Tastatur benutzen, können Sie die Zahl einer Funktion eingeben, um sie an die Spitze der Prioritätsliste zu bringen. Diese Änderung der Plazierung einer Funktion bewegt andere Funktionen, die vorher oben waren, zu einer niedrigeren Priorität. Beim Drücken von ESC werden Sie zum Haupt-Computer und Navigational Controls Menü zurückgebracht.



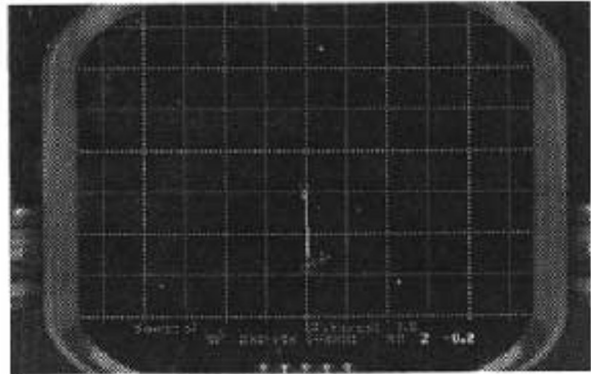
Computer und Navigationskontrollen-Schirm

B. Einsatzbesprechung (Mission Briefing)

Klicken Sie mit linken MT diese Box an oder drücken Sie B oder 2, um eine gekürzte Version der Instruktionen zur Mission einzublicken. Das gestattet dem Spieler das Hauptziel/die Hauptziele der gegenwärtigen Mission zu überblicken. Drücken Sie irgendeine Taste, um zum Main Menu (Hauptmenü) zurückzukommen.

C. Taktische Karte (Tactical Map)

Beim Anklicken der Tactical Map Box mit der linken MT oder beim Drücken von T, M oder 3 öffnet sich die taktische Karte des Computers mit dem Raumsektor, der Sie direkt umgibt, wie auch mit Schiffen und anderen Objekten, die von Ihrem Schiffsradar entdeckt wurden. Wenn Sie die taktische Karte zuerst öffnen, wird sie auf Ihr Schiff zentriert sein. Sie können sie mit der rechte Maustaste anklicken, um die Karte auf dem Cursor zu zentrieren, oder Sie können die Pfeiltasten auf der Tastatur benutzen, um sich innerhalb der Karte zu bewegen. Beim Drücken der C Taste wird sich die Karte wieder auf Ihrem Schiff zentrieren. Die > und < Tasten vergrößern und verkleinern die Karte, wie auch durch Z und X möglich. Wie im Radarmonitor Ihres Schiffs erscheinen freundliche Schiffe in grün, feindliche Schiffe in rot, und Ihr gegenwärtiges Ziel erscheint in blau. Wenn sie den Cursor über einem Icon zentrieren, rufen sie verschiedene Daten zum Schiff auf. Diese Informationen beinhalten: Schiffstyp (wenn identifiziert), Geschwindigkeit, Entfernung von Ihnen, Pilot (wenn bekannt), die Gesamtbewertung der Geschicklichkeit des Piloten, erlittener Schaden in Prozent der Gesamt-Widerstandsfähigkeit und die Entfernung über oder unter Ihnen, ausgedrückt als positive oder negative z Koordinate. Zusätzlich können Sie die von einem gewählten Schiff geflogene Richtung durch die farbige Linie, die vom Schiff ausgeht, wenn der Cursor darüber zentriert ist, bestimmen. Eine gelbe Linie, die das Icon des gewählten Schiffs mit einem anderen Icon verbindet, zeigt an, daß das gewählte Schiff das von letzterem Icon dargestellte Schiff anzielt und in seine Richtung fliegt. Eine von einem gewählten Icon ausgehende blaue Linie, die aufhört, ohne ein anderes Icon zu berühren, zeigt die Richtung des von dem Icon dargestellten Schiffs. Durch Anklicken eines Icons mit der linken MT wird das von diesem Icon dargestellte Schiff als Ihr Ziel gewählt. Beim Drücken von ESC werden Sie zum Haupt-Computer und Navigational Controls Menü zurückgebracht.



Taktische Karte

D. Kommunikation (Communications)

Klicken Sie mit der linken MT die Communications Box an, um mit Wingmen oder feindlichen Piloten zu kommunizieren; wenn Sie C oder 4 drücken, wird diese Funktion auch aktiviert. Wenn aktiviert, erscheint die oben beschriebene Tactical Map. Klicken Sie mit der linken MT das Schiff an, mit dem Sie Verbindung herstellen wollen, und ein Menü möglicher Botschaften erscheint. Klicken Sie mit der linken MT die Zahl der entsprechenden Botschaft an, oder drücken Sie die Zahl. Beim Drücken von ESC kehren Sie zum Haupt-Computer und Navigational Controls Menu zurück.

Außer der Benutzung von Computer und Navigational Controls des Schiffs können Sie auch mit Ihren Wingmen kommunizieren, indem Sie Ihre Tastatur benutzen. Zu diesem Zweck wählen Sie ein Schiff, womit Sie die Verbindung herstellen wollen, genau so, als ob Sie es anzielen würden. Dann schicken Sie die gewünschte Botschaft, indem Sie die entsprechende Funktionstaste und Alt drücken.

Die Kommunikations-Funktionstasten, die Nachrichten an selektierte Schiffe übermitteln, sind:

Alt + F1 - Return to Base (zur Basis zurück). Der gewählte Wingman bricht den Angriff ab und aktiviert seine SFG Triebwerke.

Alt + F4 - Defend Position (Position verteidigen). Der gewählte Wingman stoppt und greift jeden Feind an, der ihn anzielt oder seiner Position nahe kommt.

Alt + F7 - Break off the Attack (Angriff abbrechen). Der gewählte Wingman wird die Angriffe auf sein gegenwärtiges Ziel abbrechen und ein anderes Ziel wählen.

Sie können dem Wingman, der Ihnen am nächsten ist und verfügbar ist, einen Befehl übermitteln, ohne ihn anzuzeigen. Dazu halten Sie die Alt-Taste nach unten und drücken die entsprechende Funktionstaste für die Botschaft, die Sie senden wollen. Die Botschaften, die Sie auf diese Weise schicken können und die zutreffenden Funktionstasten sind:

Alt + F2 - Attack my Target (mein Ziel angreifen). Der Wingman, der am nächsten und verfügbar ist, nimmt Ihr gegenwärtiges Ziel als sein eigenes.

Alt + F3 - Disable my Target (mein Ziel außer Gefecht setzen). Der Wingman, der am nächsten und verfügbar ist, übernimmt Ihr gegenwärtiges Ziel und versucht, es außer Gefecht zu setzen.

Alt + F5 - Defend my Target (mein Ziel verteidigen). Der Wingman, der am nächsten und verfügbar ist, verteidigt das Schiff, das Sie anzielen.

Alt + F6 - Cover me (mich decken). Der Wingman, der am nächsten und verfügbar ist, begibt sich auf 0.1 km an Ihr Schiff heran und greift jeden Feind an, der Ihr Schiff anzielt.

Alt + F8 - Rescue/Capture my Target (mein Ziel retten/fangen). Der Wingman, der am nächsten und verfügbar ist, begibt sich in Tractor Beam Range (Reichweite des Schleppstrahls) Ihres unbeweglichen Ziels. Der Wingman fängt dann das Ziel ein und begibt sich im Hyper-Jump zur Basis zurück.

Gewöhnlich wird ein Wingman als verfügbar angesehen, wenn er nicht damit beschäftigt ist, sich gegen Angriffe zu verteidigen. Die Reaktion eines Wingman auf einen Befehl wird auch direkt durch seine

Disziplin-Bewertung beeinflusst.

E. Schadenskontrolle (Damage Control)

Beim Anklicken dieser Funktion mit der linken MT oder beim Drücken von D oder 5 wird der Grad des Schadens, den jedes System erlitten hat, identifiziert und für die Schiffe, die ein Reparatursystem an Bord haben, wird die Reparaturzeit geschätzt. Ein grün markiertes System ist voll einsatzfähig, aber leicht beschädigt; ein gelb markiertes System ist mäßig beschädigt, aber noch funktionstüchtig; ein rot markiertes System ist beschädigt und komplett funktionsuntüchtig. Die Tolerance (Toleranz) bezieht sich auf den Gesamtschaden, den Ihr Schiff erleiden kann. Sobald das Schiff kritischen Schaden erlitten hat, der nahe beim Toleranz-Level liegt oder ihn sogar überschreitet, ist Zerstörung sehr wahrscheinlich. Die Schild-Prozente geben Ihnen die in den Schildbatterien verbleibende Schildenergie. Die geschätzte Reparaturzeit wird in Sekunden genannt. Wenn Ihr Schiff durch Disruptor oder EMP Torpedofeuere beschädigt wurde, so erscheint auch dieser Schadensbericht hier. Wenn Sie ESC drücken, kehren Sie ins Hauptmenü zurück.

F. Reparatur-Rangordnung (Repair Order)

Diese Funktion steht nur zur Verfügung, wenn Sie ein Schiff fliegen, das mit einem Reparatursystem ausgerüstet ist. Klicken Sie die Repair Order Box mit der linken MT an (oder drücken Sie R oder 6), um zu sehen, welches System zuerst repariert werden soll, und um die Reparaturpriorität eines Systems zu ändern.

Generell gilt, daß schwerbeschädigte Systeme, die rot markiert sind, zuerst repariert werden, wobei das rot markierte System an der Spitze der Liste die höchste Reparatur-Priorität hat. Die mäßig beschädigten Systeme (gelb) werden als nächstes repariert, und an den leichtbeschädigten (grünen) Systemen wird zum Schluß gearbeitet. Die Anzahl der Schadenspunkte, die ein System erleiden kann, bevor es inaktiv wird, und die Anzahl der Schadenspunkte, die es bisher aufgenommen hat, erscheinen in Klammern neben jedem aufgelisteten System.

Um dieses Prioritätssystem zu übersteuern, klicken Sie mit der rechten MT eines der aufgelisteten Schiffssysteme an. Das läßt den Buchstaben P auf der Seite des Titels dieses Systems erscheinen; das gibt auch die gewählte System Top Repair Priority, ungeachtet der Schadensmenge, die es, oder jedes andere System, erlitten hat. Wenn Sie zum zweiten Mal mit der rechten MT ein Höchstprioritätssystem anklicken, wird das P durch ein L ersetzt. Das L bedeutet, daß das gewählte System die niedrigste Reparaturpriorität bekommen soll, wiederum ungeachtet des Schadens, das es oder jedes andere System erlitten hat. Klicken Sie mit der rechten MT ein mit L bezeichnetes System an, um die besondere Prioritäts-Kennzeichnung zu entfernen. Wenn Sie mehr als ein System zur höchsten oder niedrigsten Priorität bestimmen, wird das gekennzeichnete System, das am höchsten auf der Reparatur-Rangliste erscheint, vor den anderen gekennzeichneten Systemen repariert.

Sie können auch die Tastatur benutzen, um eine Änderung in der Reparaturpriorität zu bewirken. Dazu drücken Sie P und dann die gegenwärtig einem System auf der Liste zugeordnete Zahl. Das läßt ein P neben diesem System erscheinen. Wenn Sie die Zahl des Systems ein zweites Mal drücken, wird dem System eine L Priorität verliehen, und wenn Sie sie ein drittes Mal drücken, wird die Prioritätskennzeichnung entfernt. Drücken Sie nochmals P, um die Prioritätszuweisungs-Funktion der Tastatur auszuschalten.

Um die Position eines Systems auf der Reparatur-Prioritätsliste zu ändern, verfolgen Sie die gleiche Methode, die im Abschnitt zum Power Management beschrieben wird. Drücken Sie ESC, um zum Haupt-Computer and Navigational Controls Menü zurückzukehren.

Waffen und Zielsysteme (Weapon and Targeting Systems)

In Kampfsituationen können verschiedene andere Tasten benutzt werden. Beim Drücken von W können Sie die zur Verfügung stehenden Waffen wechseln. Die durch die W Taste gewählte Waffe ist aktiv auf Ihrer linken Maustaste, ersten Joysticktaste und Tastatur-Leertaste. Die schweren Waffen eines Schiffs (z.B. Torpedos, Hellfire, Neutronenkanone, usw.) können direkt von der Tastatur aus gefeuert werden, ohne daß sie auf Ihrer Maus oder Ihrem Joystick aktiv sind, indem Sie Enter drücken. Mit Ausnahme von Lasern und Disruptern, die immer in die von Ihrem Schiff geflogene Richtung feuern, richten sich aktive Waffen auf das Schiff oder Objekt, das durch das blaue Icon auf Ihrem Radar dargestellt wird (vergleichen Sie Monitore). Wenn Sie Ihre aktive Waffe auf ein Schiff oder Objekt vor Ihnen feuern wollen, zentrieren Sie das Fadenkreuz Ihres Schiffs auf dieses Objekt und drücken Sie L (lock), damit sich die Waffen des Schiffs darauf richten. Es gibt andere Optionen, um mit den Waffensystemen Ihres Schiffs zu zielen.

Um gegnerische Schiffe oder Objekte anzuzielen:

- Drücken Sie T, um durch alle von Ihrem Radar entdeckten feindlichen Ziele zu schalten.
- Drücken Sie E oder Shift+T, um das feindliche Schiff oder Objekt anzuzielen (mit Ausnahme von Escape Pods, Asteroiden und Minen).
- Drücken Sie Alt und T, um zum vorher angezielten feindlichen Schiff oder

Objekt zurückzuschalten.

Um freundliche Schiffe oder Objekte anzuzielen (gewöhnlich zum Zweck der Nachrichtenübermittlung, Navigation oder Rettungsaktionen):

- Drücken Sie A, um durch alle verbündeten Schiffe und Objekte, die von Ihrem Radar entdeckt wurden, zu schalten.
- Drücken Sie die Shift- und A-Taste, um das alliierte Schiff oder Objekt anzuzielen, das Ihnen am nächsten ist.
- Drücken Sie Alt und A, um zum vorher angezielten verbündeten Schiff oder Objekt zurückzuschalten.

Notmaßnahmen(Emergency Measures)

In der Hitze des Gefechts kann es erforderlich sein, daß Sie drastische Schritte unternehmen, um die Lage zu Ihren Gunsten zu verwandeln und einen Sieg zu erringen, oder sei es nur, um zu überleben. Sie werden merken, daß es nicht ungewöhnlich ist, daß Ihnen im kritischen Moment die Laserenergie ausgeht. Wenn das passiert, wollen Sie vielleicht ihre Laser überladen (overcharge), was ihre Wiederaufladungs-Rate stark erhöht. Um die Laser Ihres Schiffs zu überladen, drücken Sie die Shift- und L-Taste. Der Überladungsprozeß entzieht der Ihrem Schiff zu Verfügung stehenden Energie einen großen Teil.

Das setzt sich fort, bis die Laser voll geladen sind, oder bis Sie den Überladungsprozeß deaktivieren, indem Sie nochmals Shift+L drücken.

Ihre Schiffsschilde können auch überladen werden, mit der gleichen Erhöhung in der Wiederaufladungs-Rate und Energieanforderung. Um Schilde zu überladen, drücken Sie Shift+S. Um Laser oder Schilde, unter Gebrauch der Schiffsenergie, zu überladen, müssen Sie diesen Systemen eine hohe Priorität in der Power Management Option des Navigational Controls Screens zuweisen.

Vergessen Sie angesichts der kurzfristigen Vorteile, die das Überladen bringt, nicht die nachteiligen Konsequenzen. Durch den Mißbrauch der Überladungs-Tasten können Ihre Laser und Schilde permanent beschädigt werden, indem ihre maximalen Energie-Levels eingeschränkt werden. Da das Schadenspotential hoch ist, werden Sie jedes Mal, wenn Sie überladen, gewarnt. Der durch Überladen verursachte Schaden kann nicht durch Ihr In-Flight Reparatursystem repariert werden.

Es kann Situationen geben, in denen Sie, um feindliche Waffen abzuwehren (wie das zemunische Hellfire) oder um schnell Energie freizusetzen, die Schilde herunterlassen wollen. Um die Schilde herunterzulassen, drücken Sie die S Taste. Um die Schilde wieder zu heben und sie zum gleichen Level zurückzubringen, das sie vor dem Herunterlassen hatten, drücken Sie die S Taste zum zweiten Mal.

Wenn die Lage hoffnungslos erscheint und Ihr Schiff desintegriert, könnten Sie sich gezwungen sehen, die letzte Maßnahme für den Notfall zu ergreifen: Aussteigen. Ihr Ejection System (System zum Herausschleudern) muß voll funktionstüchtig sein, damit Sie herauskommen (vergleichen Sie Ship's Damage Display Screen im Abschnitt Monitors). Um auszusteigen, drücken Sie Ctrl+E. Das Herausschleudern garantiert nicht, daß Sie sicher zur Basis zurückkehren (das kann nur durch Hyperjumping-Out erreicht werden), besonders, wenn Sie allein und hinter den feindlichen Linien sind. Aber manchmal kommt es dazu, daß Sie entweder das wählen müssen oder den sicheren Tod in den Flammen.

Geheimflug-Funktionen (Stealth Functions)

Wenn Sie das gorenische Intruder-Aufklärungsschiff fliegen, steht Ihnen spezielle Stealth Radar Evasion Technology (Radarabweichungs-Technologie) zur Verfügung. Um den Geheimflugmechanismus einzuschalten, drücken Sie C. Damit aktivieren Sie die Radarabweichungsmechanismen des Intruders, die Sie dann beobachten können, indem Sie Monitorfunktion 0 benutzen. Vergleichen Sie den Abschnitt über die Monitore, um Einzelheiten zum Gebrauch des Geheimflug-Mechanismus zu erfahren. Drücken Sie nochmals C, um den Mechanismus zu deaktivieren und die Energie der Geheimflugbatterie zu konservieren. Die B Taste schaltet auf die gleiche Weise die Geheimflugbatterie-Chargers ein und aus. Der Geheimflugbatterie-Generator erscheint auf dem Power Management Screen innerhalb der Navigation and Computer Controls Funktion. Das bedeutet, daß Sie Triebwerkenergie zu Ihren Geheimflugbatterien ableiten müssen, um sie wiederaufzuladen.

Der Intruder ist auch mit optischen Scannern (Abtaststrahlen) und Computer Probes (Computer-Sonden) ausgerüstet, die in bestimmten Aufklärungsmissionen benutzt werden. Um einen visuellen Scan Ihres Ziels zu aktivieren, müssen Sie sich in Reichweite des Scans begeben und Ctrl+S drücken. Sobald der Scan beginnt, können Sie seinen Fortschritt verfolgen, indem Sie Monitor Function 8 benutzen. Sie müssen durch den visuellen Scanning-Prozeß hindurch in Scan-Reichweite Ihres Ziels bleiben (0.2 km).

Um eine Computer-Sonde auf ein Ziel abzuschießen, müssen Sie sich in Reichweite der Sonde (0.25 km) manövrieren und Alt+L drücken. Wiederum müssen Sie in Sondenreichweite bleiben, bis der

Mechanismus seine Scanning-Funktion beendet hat. Sie können die kodierten Daten, die Ihrem Schiff übermittelt werden, einsehen, indem Sie Monitor Function 9 benutzen.

Rückkehr von einer Mission

Bevor Sie von einer Mission zurückkehren, wollen sie vielleicht ein bewegungsloses Schiff oder Escape Pod mit Ihrem Tractor Beam (Schlepp-Strahl) einfangen. Das geschleppte Schiff macht den Hyperjump mit Ihnen, wenn Ihre SFG Triebwerke aktiviert sind. Um ein angezieltes Schiff zu schleppen, müssen Sie im Umkreis von 0.2 km sein und mit der gleichen Geschwindigkeit, bzw. nahe der gleichen Geschwindigkeit, wie das Ziel fliegen. Sie können dann Ihren Tractor Beam aktivieren, indem Sie R drücken. Man informiert Sie, wenn Ihr Tractor Beam einsetzt; zu diesem Zeitpunkt sehen Sie ein schmales blaues Energiefeld, das von Ihrem Schiff aus- und auf Ihr Ziel zugeht. Sobald ein Schiff geschleppt wird, können Sie Ihre Geschwindigkeit allmählich ändern, ohne den Schlepp-Strahl zu brechen. Das führt dazu, daß das Ziel geschleppt und Ihrer Geschwindigkeit angepaßt wird. Man kann nur jeweils ein Schiff über den Tractor Beam einfangen. Wenn Sie R zum zweiten Mal drücken, wird der Tractor Beam deaktiviert.

Wenn eine Mission beendet ist, oder wenn Sie sich entscheiden, daß es klüger ist, eine Mission aufzugeben, können Sie mit Hyperjump zurück zur Heimbasis gelangen, indem Sie Ihre Singularity Field Generator (SFG) Triebwerke aktivieren. Dazu müssen Sie Ihr Schiff zu einem kompletten Halt bringen und J drücken. Das hat nicht nur den klaren Nachteil, daß Ihr Schiff stationär gemacht wird, sondern auch, daß die Schilde durch die SFG Triebwerke automatisch gesenkt werden. Das endet oft unglücklicherweise damit, daß Ihr Schiff während der Zeit, in der Ihr Singularity Field erzeugt wird, ein glänzendes Ziel für feindliches Feuer abgibt. Hyperjumps müssen daher mit Vorsicht geplant werden. Vor einem Notfall-Hyperjump wollen Sie vielleicht Treibstoff für Ihre Afterburners sparen, um anfänglich eine gewisse Distanz zu Ihren Feinden aufzubauen.

Wenn Sie einen Hyperjump erfolgreich durchführen, kehren Sie zur Basis zurück, um den Einsatz rückblickend zu besprechen, was auch Nachrichten über sekundäre Missionen, die in Ihrer Abwesenheit stattfanden, einschließt. Anschließend finden Sie sich in der Main Hall der Basis wieder, bereit für mehr Action im Ascalon Rift.

Auszeichnungen und Orden (Awards and Medals) (nur für CD-ROM Version)

Die CD-ROM-Version von Star Crusader hat eine Besonderheit: Auszeichnungen, Orden und Bänder für außerordentliche Leistungen. Wenn Ihre Leistung im Kampf eine Auszeichnung verdient, erhalten Sie sie, wenn Sie zur Basis zurückkehren.

Die verschiedenen Auszeichnungen, die Sie gewinnen können, hängen davon ab, welcher Seite Sie sich anschließen (der Allianz der Gorenese oder der Allianz der Fremden). Hier ist ein Überblick der Auszeichnungen:

The Gorenese Lion Heart

(Das Gorenische Löwenherz)

Den Piloten verliehen, deren Schiffen kritischer Schaden zugefügt wurde, aber die trotzdem ihre Missionen erfüllt haben.

The Alliance Honor Badge

(Das Ehrenabzeichen der Allianz)

The Gorenese Eagle Eye

(Das Gorenische Adlerauge)

Verliehen für außerordentlichen Mut im Kampf, wenn Piloten mehr als sechs Gegner in einer einzigen Mission töteten.

The Alliance Iron Claw

(Die Eiserne Klaue der Allianz)

The Gorenese Tiger Claw Medal

(Der Gorenische Tigerklauen-Orden)

Verliehen für heldenhafte Handlungen im Dienst, wenn Piloten mehr als drei Abschüsse schaffen, obwohl ihr Schiff stark beschädigt ist.

The Alliance Bronze Claw

(Die Bronzene Klaue der Allianz)

The Gorenese Cobra Fang Medal

(Der Gorenische Kobrafang-Orden)

Verliehen für außerordentliches Heldentum im Kampf, wenn Piloten mehr als sechs Abschüsse schaffen, nachdem ihre Schiffe kritischen Schaden erlitten haben.

The Alliance Silver Claw

(Die Silberne Klaue der Allianz)

The Gorenese Horus Ribbon

(Das Gorenische Horusband)

Verliehen für 25 Abschüsse.

The Alliance Hawk Ribbon

(Das Habichtband der Allianz)

The Gorenese Nekhbet Ribbon

(Das Gorenische Nekhbetband)

Verliehen für 100 Abschüsse.

The Alliance Falcon Ribbon

(Das Falkenband der Allianz)

The Gorenische Mandulis Ribbon

(Das Gorenische Mandulisband)

The Alliance Eagle Ribbon

(Das Adlerband der Allianz)

Verliehen für 200 Abschüsse.

The Gorene Shen Amulet
(Das Gorenische Shenamulett)
Verliehen für 10 Abschüsse in einer Mission.

The Alliance Phoenix Ribbon
(Das Phönixband der Allianz)

The Gorene P-Tah Star
(Der Gorenische P-Tah Stern)
Verliehen für die erfolgreiche Ausführung einer Aufklärungsmission.

The Alliance Omega Ring
(Der Omegaring der Allianz)

The Gorene Distinguished Falcon Cross
(Das Gorenische Ehren-Falkenkreuz)
Verliehen an Piloten, die im Kampf mehr als fünf Abschüsse schaffen, ohne daß ihre Schiffe jedweden Schaden erleiden.

The Alliance Combat Star
(Der Kampfstern der Allianz)

The Alliance Cross
(Das Kreuz der Allianz)
Verliehen für ehrenhaften Dienst in den Reihen der Allianz der Fremden.

The Gorene Liberation Cross
(Das Gorenische Befreiungskreuz)
Für außerordentlichen Mut, Kühnheit und Flugkünste.

V. SPIELSTRATEGIE

Überblick

Am wichtigsten ist es, sich immer daran zu erinnern, daß dies kein lineares Spiel ist. Denken Sie daran: Sie müssen nicht jede Mission erfolgreich abschließen, um die Kampagne zu gewinnen. Um die gesamte Spielhandlung vorwärts zu bringen, wurden einige Missionen als besonders schwierig entworfen, und tatsächlich gibt es mindestens eine Mission, bei der Sie nicht umhin können, sie zu verlieren. Aber irren Sie sich nicht: Wenn Sie zu viele Missionen verlieren, besonders nachdem Sie Sektorenkommandant geworden sind, werden Sie das Spiel verlieren, jedoch ist der einzige Weg, alle 104 Missionen von Star Crusader zu spielen, hier und da eine Schlacht zu verlieren. Also, speichern Sie Ihre Spiele, aber seien Sie nicht zu schnell dabei, eine Mission zu wiederholen, die Sie vor Erfüllung der Ziele aufgeben mußten. Sie könnten damit die Gelegenheit verpassen, einige der spannendsten und anspruchsvollsten Missionen zu spielen.

Wählen Sie Ihre Wingmen mit Vorsicht. Prüfen Sie ihre Dossiers, um herauszufinden, wer am besten für die Mission, die Sie fliegen werden, geeignet ist. Hüten Sie sich davor, sich zu sehr auf ein oder zwei Piloten zu verlassen. Wenn Sie dieselben Wingmen von Mission zu Mission mitnehmen, werden sich zwar ihre Fähigkeiten verbessern, aber in der Zukunft könnten Ihnen, falls einer Ihrer Spitzenkandidaten im Kampf getötet wird, nur recht untrainierte Piloten für die verbleibenden Missionen zur Wahl stehen.

B. Treibstoff

Zum Zweck des normalen Flugs und Kampfs transportieren alle Schiffe mehr als genügend Treibstoff. Sie müssen den Treibstoffanzeiger nur im Auge behalten, wenn Sie auf ausgedehnten Aufklärungsmissionen sind oder wenn Sie von Ihren Afterburners (Nachbrenner) zu abhängig werden. Erinnern Sie sich daran, daß die Afterburners in jeder Sekunde, die sie eingeschaltet sind, eine große Menge Treibstoff verbrauchen, also gebrauchen Sie sie mit Vorsicht. Gewöhnlich ist es eine gute Idee, mindestens ein Viertel Ihres Treibstoffs für Notfälle aufzusparen, in denen ein eiliger Rückzug erforderlich ist. Benutzen Sie diesen Reservetreibstoff, um sich so weit wie möglich von den feindlichen Schiffen zu entfernen. Sobald Sie in sicherer Entfernung sind, können Sie Ihr SFG Triebwerk einschalten.

C. Waffen:

Was wäre ein Raumflugsimulator ohne Waffen? In Star Crusader finden Sie ein breites Spektrum verschiedener Waffen, die so entwickelt sind, das jede fremde Rasse ihre eigenen taktischen Fähigkeiten und

Nachteile hat. Darüber hinaus merken Sie, daß die Waffen von Star Crusader einige recht einmalige Effekte haben, zum Beispiel verursachen einige Waffen keinen wirklichen physischen Schaden. Es liegt bei Ihnen, mit verschiedenen Waffen zu experimentieren, um die für Ihren Kampfstil geeignetsten herauszufinden.

D. TractorBeams (Schlepp-Strahlen):

Tractor Beams können äußerst nützlich sein. Ihr primärer Zweck ist es, feindliche Schiffe einzufangen, was Ihnen den zusätzlichen Vorteil verschafft, mit fremder Technologie, fremden Schiffen und Waffen zu experimentieren, welche Sie dann auf folgenden Missionen verwenden können. Sie könnten entdecken (wie einige von uns bei Take Two es getan haben), daß Sie bestimmte fremde Schiffe den gorenischen

Modellen vorziehen.

Jedoch sollten Sie sich beim Gebrauch der Tractor Beams an zwei Dinge erinnern. Erstens: Sie können nur eine endliche Menge an Schleppkraft erzeugen, so daß man sie nur an Fighter ankoppeln kann; größere Schiffe, wie Kreuzer und Zerstörer, können von einem Tractor Beam nicht geschleppt werden. Zweitens: Ein Schleppstrahl hat die maximale Reichweite von 0.2 km, also achten Sie auf Ihre Geschwindigkeit. Wenn Sie ein Schiff im Tractor Beam haben und zu schnell beschleunigen, oder wenn Sie generell mit hoher Geschwindigkeit fliegen, wird der Tractor Beam deaktiviert und das eingefangene Schiff wird höchstwahrscheinlich aus der Reichweite von 0.2 km herausfallen.

Letztlich dürften Sie in bestimmten einmaligen Situationen einen sehr vorteilhaften Effekt entdecken, der eintritt, wenn man ein feindliches Schiff während des Kampfs schleppt. Was für ein Effekt ist das? Vergessen Sie es. Wir verraten nichts. Warten wir ab, ob Sie es herausfinden können.

E. Ejection-System :

Wenn Sie in großer Gefahr sind, steigen Sie aus. Es ist besser, sein Schiff zu verlieren, oder seine Mission, als zu sterben und neu anzufangen. Vergessen Sie nicht, wir haben uns angestrengt, Missionen zu entwerfen, die dem Verlieren einer Mission folgen, sogenannte Lose Paths, wo die Handlung reizvolle wie überraschende Kehrtwendungen macht. Sie verpassen etwas, wenn Sie die Gewohnheit haben, wiederholt ein vorher gespeichertes Spiel wiederaufzurufen. Star Crusader führt Sie zu neuen Abenteuern, wenn Sie mal nicht perfekt sind.

F. Flugeigenschaften:

Jedes Schiff, gorenisches wie fremdes, hat seine eigene Manövrierbarkeit, Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit. Sie werden merken, daß sich einzelne Schiffe unterschiedlich fliegen lassen, im Kampf und außerhalb des Kampfs, was zur Balance im Spiel führt. Zum Beispiel: Tancredische Schiffe haben äußerst starke Waffen, aber sie können keine schnellen Wendungen vollziehen. Mazumische Schiffe jedoch sind blitzschnell und manövrierbar, aber es mangelt ihnen an der Energie und Widerstandsfähigkeit der tancredischen Fighters.

G. Radar und Sensoren:

Ihre Radarsysteme gestatten Ihnen, Schiffe zu überwachen, die in Ihrer Nähe fliegen und an feindliche Schiffe anzukoppeln. Wenn Ihr Radar off-line geht, haben Sie es schwerer, Feinde zu orten. Sie werden auch merken, daß die Red Gun Sights nicht auf HUD erscheinen, was es noch schwieriger macht, das Waffenfeuer zu zielen.

H. Schadenskontrolle:

Nicht alle Schiffe haben eine In-Flight Reparaturfähigkeit, die 20 Energiepunkte verbraucht. Wie das oben erwähnte Energie-Managementsystem, können Sie Ihren Schiffssystemen eine Prioritätsliste der Reparaturen zuweisen.

Wenn einige Ihrer Systeme im Kampf beschädigt werden, stellen Sie einen Ihrer Monitore ein, die Schadenskontrolle zu überwachen. Sie werden eine Liste der beschädigten Systeme sehen, und eine Stoppuhr neben dem zur Zeit in Reparatur befindlichen. Die Stoppuhr sagt Ihnen, in wieviel Sekunden das System wieder läuft. Es ist wichtig, nicht zu vergessen, daß das Schadenskontroll-System selbst im Kampf zerstört werden kann. In einem solchen Fall sind In-Flight Reparaturen für den Rest der Mission nicht mehr möglich.

I. Feuerkontrolle:

Wenn Ihr Feuerkontrollsystem beschädigt wird, können Sie keine Waffen feuern, bevor es repariert ist. Es kann klug sein, in der Mission zu bleiben und Ihren Feinden lang genug auszuweichen, bis Ihre Wingmen die Mission für Sie erledigt haben.

J. IFF Transponder

Alle Schiffe sind mit einem Identify Friend or Foe (IFF) (Identifikation Freund oder Feind) Transponder ausgerüstet. Dieser Mechanismus sendet einen kodierten Impuls, der das Schiff für den freundlichen Radar identifiziert. Solange dieses Signal da ist, werden Sie von Ihren Wingmen nicht als feindliches Ziel gesehen. Da dieser Impuls jedoch nicht den kodierten Impulsen des Feinds entspricht, kann man Sie immer als Ziel identifizieren. Na ja, fast immer.

VI. TIPS ZUM KAMPF

Die fünf außerirdischen Rassen:

A. Tancreds

Im Kampf mit den Tancreds, sollten Sie nahe herangehen und dort bleiben. Benutzen Sie einen Torpedo bei mittlerer Entfernung, um ihre Schilde zu beschädigen, und greifen Sie dann zu Lasern, um sie aus der Nähe zu erledigen. Ihre Schiffe sind stark und widerstandsfähig, aber es fehlt ihnen an Manövrierbarkeit. Wenn Sie einem Tancred genug Entfernung geben, so daß er sich wenden und Sie konfrontieren kann, sollten sie auf einen auf Ihr vorderes Schild gezielten Plasmatorpedo gefaßt sein. Tancreds sind gelehrt worden, dem Plasmatorpedo einen Schuß aus der Vektorenkanone folgen zu lassen. Das hat den Effekt, Sie von Ihrem Weg zu fegen, nachdem Sie den ersten großen Schlag zu spüren bekommen haben.

Erinnern Sie sich aber daran, daß Plasmatorpedos mit wachsender Distanz ihre Stärke verlieren. Je weiter sie fliegen müssen, bevor sie Sie treffen, desto weniger Schaden richten sie an. Ihre Schlagkraft kann auch durch Laserfeuer verringert werden. Wenn Sie einen Plasmatorpedo auf sich zukommen sehen, feuern Sie mit Ihrem Laser darauf, so viele Male wie möglich. (Sie können diese Taktik auch verfolgen, wenn der Torpedo nicht auf Sie gerichtet ist, Ihr Wingman wird es Ihnen später danken.) Lassen Sie sich jedenfalls nicht von einem Plasmatorpedo aus nächster Nähe treffen, weil diese Waffe am effektivsten ist, sobald sie aus dem Abschlußrohr ist.

Erinnern Sie sich auch, daß Plasmatorpedos Zeit zum Aufladen brauchen. Die tancredischen Samurais haben nur ein Torpedorohr, also je nachdem, wieviel Energie sie benutzen, kann es ein oder zwei Minuten in Anspruch nehmen, bevor sie nochmal feuern können. Diese Zeit können Sie zu Ihrem Vorteil nutzen. Die tancredischen Warlords besitzen jedoch zwei Torpedorohre und stärkere Generatoren, damit lassen sich ihre Plasmatorpedos in einer so kurzen Zeit wie fünfzehn bis zwanzig Sekunden aufladen.

Vektorkanonen verursachen wenig physischen Schaden, aber sie fegen Sie von Ihrem gegenwärtigen Kurs. Nachdem Sie von einer Vektorkanone getroffen sind, wird Ihr Schiff für ein paar Sekunden die Kontrolle verlieren. Wenn man Sie trifft, versuchen Sie zu verfolgen, wo Ihr tancredischer Gegner ist. Er wird seinem Schuß bestimmt nachsetzen, also machen Sie sich aus dem Weg, bis Sie wieder die Kontrolle haben.

B. Zemuns

Seien Sie besonders vorsichtig, was die zemunische Hellfire-Kanone angeht, eine zerstörerische Waffe, die die Schilde des Ziels angreift. Hellfire hat ausgezeichnete Reichweite und Schlagkraft; ein einzelner Schuß aus großer Nähe kann beide Schilde herunterbringen. Hier ist aber anzumerken, daß Hellfire nicht Ihr Schiff beschädigen kann; es kann sich nur auf Ihre Schilde auswirken.

Zemunische Schiffe laufen mit wenig Energie. Wenn Sie ein zemunisches Schild beschädigen, machen Sie mit dem Angriff weiter. Geben Sie dem Zemun keine Zeit, seine Schilde aufzuladen. Zemunische Schiffe haben keine großen Energiereserven, daher lassen Sie Ihren Gegner seine Energie durch seine Triebwerke und Waffen verbrauchen.

Zemunische Angriffsschiffe verwenden einen Energie-Siphon, der eine omni-direktionale Waffe darstellt (sie müssen Ihnen nicht gegenüber sein, um Sie anzugreifen), mit einer Reichweite von fast 2.0 km. Wenn Sie in Kontakt mit einem Energie-Siphon kommen, werden Sie einen kurzen aber drastischen Energieabfall merken. Während der Energie-Siphon Ihnen Energie entzieht, führt er sie den zemunischen Schiffssystemen zu.

Ein Energie-Siphon kann jedoch nur gegen Sie eingesetzt werden, wenn Ihre Schilde ganz heruntergelassen sind. Wenn beim Kontakt mit einem zemunischen Angriffsschiff Ihre Schilde fallen, kann es das Risiko wert sein, sie zu überladen, so daß sie schneller wiederhergestellt werden.

C. Mazumas

Mazumische Schiffe sind extrem schnell und beweglich. Wenn sie aus naher Entfernung ankoppeln, ist es sehr schwer, sie abzuschütteln. Der günstigste Angriffsplan ist, sie aus der Entfernung zu beschädigen. Wenn sie nah herankommen, versuchen Sie, in die entgegengesetzte Richtung zu fliegen und einige Distanz zu schaffen. Gebrauchen Sie Ihre Afterburners, wenn es sein muß. Sollte sich jedoch die Gelegenheit ergeben, treffen Sie sie hart, mazumische Schiffe können keinen großen Schaden verkraften.

Mazumische Angriffsschiffe haben Neutronenkanonen, die Ihnen nichts anhaben können, solange Ihre Schilde funktionstüchtig sind. Sollten Ihre Schilde jedoch fallen, richten Schüsse aus der Neutronenkanone kumulativen Schaden bei Ihnen, dem Piloten, an. Natürlich ist dies kein Schaden, der von den In-Flight Reparatursystemen repariert werden kann. Wenn Ihre Schilde während des Kampfs mit Mazumas fallen, passen Sie auf, wieviele Treffer durch Neutronenkanonen Sie abbekommen haben. Denken

Sie daran: Es ist besser, sich zurückzuziehen als zu sterben.

D. Amiens

Die amienischen Waffen sind zumeist Defensivwaffen. Ihre EMP Torpedos werden Ihre Computersysteme stören und ihr Aegis-Feld, eine elektromagnetische Sphäre, die ihr Schiff umgibt, wird sich auf jedes Objekt entladen, das zu nahe kommt. Diese zwei Waffen haben verschiedene taktische Konsequenzen, daher untersuchen wir sie getrennt.

EMP Torpedos detonieren, wenn sie ihr Ziel treffen. Sie verursachen keinen physischen Schaden, aber sie erzeugen einen magnetischen Impuls, der Ihren Schiffskörper zeitweise polarisiert. Das bringt Ihre Schiffcomputer, -sensoren und -radar durcheinander. Es handelt sich hier um einen kumulativen Effekt, das heißt, wenn Ihnen ein EMP Torpedo genug Schaden zugefügt hat, wird Ihr Schiff völlig funktionsuntüchtig. Wenn das geschieht, müssen Sie aussteigen oder abspringen, oder Sie sterben im Handumdrehen.

Bei der Detonation wirken sich die EMP Torpedos auf alles im Umkreis eines Radius von 0.2 km aus. Sollte Ihr Squadron in Formation fliegen, kann das verheerend sein. Positiv ist, daß die Amiens dies nicht ausführen können, wenn sie selbst oder eins ihrer Schiffe im voraussichtlichen Explosionsradius sind.

Das Aegis-Feld erstreckt sich über einen Radius, der zehmal so groß ist, wie der Schildradius des amienischen Schiffs. Sie wissen sofort, wenn ein amienisches Schiff sein Aegis-Feld aktiviert hat, da das Schiff plötzlich von einer riesigen, gelben, elektromagnetischen Sphäre umgeben wird. Wenn Sie dieses Phänomen bemerken, ziehen Sie sich sofort zurück. Wenn ein Aegis-Feld in Kontakt mit Ihrem Schiff kommt, kann sein destruktiver Energie-Impuls Ihr Schiff vernichten.

Diese Waffe wird von amienischen Piloten auf verschiedene Weise eingesetzt. Unerfahrene Piloten schalten die Waffe gewöhnlich aus größeren Entfernungen an, da sie die Wirkungen von Torpedos und Lasern blockiert. Erfahrene Piloten werden das Aegis-Feld nicht aufladen, bis sie näher herangekommen sind. Auf diese Weise besteht eine größere Chance, daß sie Sie mit der Ladung des Felds erwischen. Ein amienischer Spitzenpilot wartet manchmal, bis Sie schon innerhalb des maximalen Radius des Felds sind. Wenn er es einsetzt, werden sie automatisch mit vollem Schaden getroffen. Wenn Sie sich einem amienischen Piloten mit Aegis-Feld gegenübersehen, ist es Ihre beste Strategie, mit dem Angriff zu warten, bis der Amien das Aegis-Feld gefeuert hat. Der Effekt des Felds hält etwa zehn Sekunden an, und nachdem das Feld zusammenbricht, nimmt es ungefähr eine Minute in Anspruch, es wiederaufzuladen (abhängig von der Energie des Schiffs). Das ist der günstigste Moment, sich heranzubegeben und den Amien zu treffen. Versuchen Sie, sein Schiff zu zerstören, bevor sein Aegis-Feld sich wiederauflädt. Es ist unwahrscheinlich, daß der Amien seine EMP Torpedos feuert, wenn Sie ihm nahe sind, daher kann er sich nur auf seine Laser verlassen. Wenn Sie einen erfahrenen Piloten konfrontieren, bleiben Sie nicht lange in der Nähe. Sobald sein Aegis-Feld wieder geladen ist, zögert er nicht, es anzuwenden.

E. Gorenes

Im Laufe des Spiels ist es durchaus möglich, daß Sie anderen gorenischen Schiffen im Kampf gegenüberstehen. Für diesen Fall sollten Sie mit den Fähigkeiten des Schiffs vertraut genug sein, um Ihre eigenen Strategien zu entwerfen und gegen sie einzusetzen. Es ist die beste Taktik, ein gorenisches Schiff mit mehreren anzugreifen. Befehlen Sie Ihren Wingmen, die Gegner in Zweier- oder Dreiergruppen anzugreifen. Damit öffnen Sie sich zwar für Angriffe von der Seite und von hinten, aber es gestattet Ihnen, die In-Flight Reparatursysteme Ihres Ziels zu überwältigen.

Wenn Sie gorenische Schiffe fliegen, benutzen Sie Ihre Torpedos sparsam. Sie sind zwar äußerst präzise, aber Sie haben nur eine beschränkte Anzahl zur Verfügung, besonders im Scorpion.

Es gibt drei gorenische Schiffstypen: den Scorpion, den Liberator und den Intruder. Wenn Sie zum Kampf gezwungen werden, während Sie einen Intruder fliegen, sollten Sie an den Rückzug denken. Der Intruder ist hauptsächlich ein Aufklärer und nicht zum Kampf entwickelt.

Der Scorpion andererseits ist eine reine Gefechtsmaschine. Er hat eine enorme Laserfeuer-Rate, außerordentliche Manövrierbarkeit und eine beeindruckende Höchstgeschwindigkeit. Seine größten Nachteile sind eine begrenzte Torpedo-Reserve, eine kleine Laserbatterie (sie kann schnell feuern, aber die Ladung geht ihr fast ebenso schnell aus) und einen kleinen Energiegenerator. Damit ist offenbar, daß der Scorpion dazu bestimmt ist, andere Fighters anzugreifen, keine kapitalen Schiffe (große Schiffe mit vielfältigen Waffen) oder Stützpunkte. Wenn Sie den Scorpion fliegen, nutzen Sie seine Geschwindigkeit und Beweglichkeit aus. Begeben Sie sich hinter Ihr Ziel, und hängen Sie sich daran. Warten Sie, bis Sie eine gute Schußmöglichkeit mit dem Laser haben, und entladen Sie ihn dann schnell. Sie haben weniger als zehn Sekunden ununterbrochenes Feuer, bevor die Laserbatterie zu Ende geht, also verschwenden Sie sie nicht.

Der Liberator ist dazu bestimmt, kapitale Ziele zu treffen oder kleine Schiffe zu fangen. Er hat mehr Energie, Widerstandsfähigkeit und Feuerkraft als der Scorpion, aber ist langsamer und nicht so leicht zu manövrieren. Seine Laserfeuer-Rate ist langsamer, aber die Batterie ist größer als die des Scorpions. Daher kann ein Liberator das Laserfeuer für eine längere Zeit als der Scorpion aufrechterhalten, obwohl er das Ziel langsamer zerstört.

Kampftaktiken

A. Wie man ein Ziel in Position bringt

Das ist nicht immer ein Problem. Wenn Ihr Schiff leichter zu manövrieren ist als das Ziel, kreisen Sie einfach weiter, und irgendwann werden Sie hinter ihm sein. Wenn nicht, stehen Ihnen verschiedene Taktiken zur Wahl:

- 1) Wechseln Sie oft die Geschwindigkeit. Wenn der Gegner Ihnen dicht auf den Fersen ist, können Sie ihn abschütteln, indem Sie manchmal schnell das Tempo verlangsamen. Er könnte direkt an Ihnen vorbei-fliegen, in diesem Fall wären Sie dann hinter ihm.
- 2) Wenn Sie in einem Asteroidfeld sind, benutzen Sie die Asteroiden als Deckung. Fliegen Sie enge Kurven um sie herum, und manchmal können Sie einen Gegner direkt in einen hineinjagen.
- 3) Wenn alles scheitert, kommen Sie zu einem kompletten Halt. Das macht Sie zu einem günstigen Ziel, aber ein bewegungsloses Schiff kann sich fast immer schneller wenden als eins, das sich bewegt.

B. Wie man den Kampf mit mehreren Feinden aufnimmt

Star Crusader stellt eine realistische Kampfsimulation dar. Die Gegner, die Sie konfrontieren, haben Schiffe, die fast genau so stark sind, wie Ihre eigenen (und manchmal sogar stärker). Wie in einem richtigen Gefecht, können Ihre Feinde Ihnen für eine geraume Zeit ausweichen, und wenn Sie von zwei oder drei Feinden gleichzeitig angegriffen werden, können Sie sich mit knapper Not am Leben halten.

Je nachdem welches Schiff Sie fliegen, sollten Sie verschiedene Strategien anwenden, wenn Sie einer Überzahl gegenüberstehen. In gorenischen Schiffen ist es die beste Taktik, sich auf einen Feind zu konzentrieren bis er besiegt ist, und danach sollten Sie Ihren Reparaturstatus betrachten. Solange Sie keinen großen Schaden abbekommen haben, wenden Sie sich dem nächsten Gegner zu. In gorenischen Schiffen ist es möglich, den Angriff fortzuführen, wenn die Schildstärke niedrig ist. Wenn Ihr Schiff inneren Schaden erleidet, können sich die Reparatursysteme später darum kümmern.

Bei einigen der schwächeren Schiffe der Fremden, müssen Sie die Schildstärke mehr im Auge behalten. Wenn die Schildstärke sich zu verringern beginnt, ist es eine gute Idee, sich schnell vom Ziel wegzubewegen. Sobald Ihre Schilde fallen, steht Ihnen ein harter Kampf ums Überleben bevor, wenn Sie mehreren Feinden auf einmal begegnen.

Gegen mehrere Feinde erweist es sich als vernünftige Taktik, schwere Waffen, wie Torpedos, schnell zu entladen. Wenn es ums Ganze geht, macht es keinen Sinn, an Munition sparen zu wollen. Konzentrieren Sie Ihr schweres Waffenfeuer jeweils auf einen Gegner, und bringen Sie einen nach dem anderen zur Strecke. Nach einem Abschuss wählen Sie sofort Ihr nächstes Ziel. Geschwindigkeit ist alles. Geben Sie Ihnen alles, was Sie haben, und zwar schnell. Denken Sie nicht an Missionsziele, bei denen Sie später vielleicht Ihre Torpedos brauchen. Wenn Sie unterlegen sind, sollte es Ihr einziges Ziel sein, am Leben zu bleiben.

Sollten sie Wingmen haben, ist dies ein günstiger Augenblick, sie zu Ihrer Deckung zu rufen. Greifen sie zum Funk und rufen Sie schnell Hilfe herbei.

Eine weitere Taktik, die im Kampf mit mehreren Feinden angewendet werden kann, ist, ständig seine Richtung zu ändern. Wenn Sie zu lange in einer geraden Linie fliegen (besonders dann, wenn Sie ein Ziel in Position bringen wollen, um auf dessen hintere Schilde zu feuern), wird garantiert jemand versuchen, sich hinter Sie zu schleichen. Hören Sie nicht auf, sich zu bewegen.

C. Wie man gegen kapitale Schiffe und Stützpunkte kämpft

Im Gegensatz zu den Fighters benutzen kapitale Schiffe Gefechtsstürme, die in einem festgelegten Bogen feuern können. Sie benötigen viel Erfahrung, um blinde Stellen auf einigen dieser Schiffe zu finden, und sogar dann lassen sie sich oft nur schwer erreichen.

Die beste Strategie gegen ein kapitalesschiff (Zerstörer, Kreuzer usw.) ist, sich seiner Geschwindigkeit anzupassen und gerade hinter ihm auf Parallelkurs zu gehen, etwas nach der Seite versetzt. Wenn ein kapitalesschiff auf Sie feuert, während Sie diese Position halten, verfehlt es Sie wahrscheinlich, da Sie sich nicht darauf zubewegen. Sobald Sie wenden, um das kapitalesschiff direkt zu konfrontieren,

beginnt es, seine Lasertürme direkt in Ihre Richtung einzusteilen. Während es seine Laser einstellt, haben Sie Zeit für ein oder zwei Schüsse, aber Sie sollten schnell abdrehen. Wie im Kampf mit mehreren Feinden, hören Sie nicht auf, sich zu bewegen, oder Sie werden mit Sicherheit getroffen.

Gegen Stützpunkte und auch kapitale Schiffe ist es immer gut, Verstärkung herbeizurufen. Versuchen Sie nicht, es mit einem so gewaltigen Ziel aufzunehmen. Sparen Sie sich die größten Ziele für den Schluß auf, und schlagen Sie sie dann mit so vielen Wingmen wie möglich. Wenn Sie einem Stützpunkt oder einem kapitalen Schiff allein gegenüberstehen, geben Sie die Hoffnung nicht auf. Man kann hier einiges anstellen, besonders kann man nach potentiellen blinden Stellen suchen. Auch wenn es unglaublich erscheint, es ist tatsächlich möglich, eine riesige Basis mit einem einzigen Schiff zu zerstören. Nur Sie können lernen, wie man's macht.

D. Energie-Management

Wenn Sie schon den Abschnitt des Handbuchs zum Game Spielen gelesen haben, haben Sie von der Möglichkeit erfahren, Ihren Schiffssystemen im Hinblick auf die Energieverteilung verschiedene Prioritäten zuzuordnen, eine ganz wichtige Tatsache, an die man sich erinnern sollte. Die energieverbrauchenden Systeme sind: Triebwerke (zur Erhaltung der Geschwindigkeit und Beschleunigung), Schilde (zur Reparatur), Waffenladung, Schadensreparatur, Tractor Beams (Schleppstrahlen) und Stealth Devices (Geheimflug-Mechanismen) (nur auf gorenischen Intruders).

Arbeiten Sie immer daran, Ihre Prioritätsliste zu optimieren. Wenn zum Beispiel Ihr Reparatursystem ganz unten auf Ihrer Liste rangiert, könnten Sie merken, daß nicht genug Energie da ist, um Reparaturen zu erlauben. Dazu kommt es wahrscheinlich, wenn Sie in einem intensiven Feuerkampf sind. Oder, wenn Beschleunigung ganz unten auf Ihrer Prioritätsliste rangiert, könnte Ihr Schiff nicht genug Energie haben, die Geschwindigkeit zu erhöhen, um Sie aus der Gefahrenzone zu bringen.

Natürlich ist jedes Ihrer Schiffssysteme wichtig. Sie müssen sich überlegen, welche Systeme für Sie am kritischsten sind (diese Entscheidung beruht auf Ihrem Spielstil) und die Energie entsprechend zuteilen.

E. Kampf innerhalb eines Nebels

Beim Kampf innerhalb eines Nebels muß man sich bewußt sein, daß der Nebel alle Energiewaffen beeinflusst. Die Reichweite von Lasern, Plasmatorpedos, Neutronenkanonen, Disrupters, Hellfire und Energie-Siphon verringert sich um die Hälfte. Unerfahrene Gegner könnten auf Sie aus größerer Distanz feuern, aber sie verschwenden Energie. Warten Sie, bis Sie ganz nah heran sind (vielleicht 0.3 km oder noch näher), bevor Sie Ihre Laser abfeuern.

Wenn Sie ein gorenisches Schiff benutzen (besonders einen Liberator), nutzen Sie den Vorteil, daß Ihre Torpedos vom Nebel nicht gestört werden können. Bleiben Sie auf Distanz, und trommeln Sie auf Ihren Gegner ein, und Sie werden fast nie etwas abbekommen.

Wenn Sie vor einem Gegner fliehen, sind Sie außerhalb der Laserreichweite, wenn Sie 0.5 km weg sind. Erinnern Sie sich bei Ihrer Angriffsplanung daran.

F. Kampf inmitten eines Minenfelds

Einer ganz neuen Herausforderung begegnen Sie in den energiesensitiven Minenfeldern: Je mehr Energie Ihr Schiff verbraucht, desto größer die Entfernung, aus der Sie von einer Mine entdeckt werden können. (Die Minen sind übrigens intelligent genug, die IFF Transponder Codes zu erkennen, daher greifen sie Schiffe ihrer Seite nicht an.)

Sobald eine Mine Sie entdeckt, wird sie ihre Triebwerke aktivieren und Sie wie ein Torpedo verfolgen. Sie ist schwer zu manövrieren und verfügt über wenig Treibstoff, aber sie ist schneller als alle Schiffe, mit Ausnahme des gorenischen Intruders. Wenn sich eine Mine auf Sie richtet, sollten Sie nicht versuchen, schnell davonzujagen, da Sie bei der Beschleunigung Ihren Energieverbrauch erhöhen und damit von anderen Minen mit Sicherheit aufgespürt werden. Es ist die beste Strategie, anzuhalten und die Mine zu konfrontieren. Es ist möglich, sie mit Laserfeuer abzuschießen.

Wenn Sie in der Nähe eines feindlichen Minenfeldes sind, passen Sie auf Gegner auf, die, während Sie ihnen ausweichen wollen, auf ein Minenfeld zuhalten. Wenn Sie mit Höchstgeschwindigkeit ins

Minenfeld hineinfliegen, werden Sie sofort von den Minen wie von einem Bienenschwarm verfolgt. Noch schlimmer, Ihr Gegner wird, dank der IFF Transponder, von den Minen in Ruhe gelassen und wird bestimmt versuchen, die Situation auszunutzen. Es ist extrem schwierig, gegen einen Gegner sowie einen Minenschwarm zu kämpfen, besonders weil Sie Ihren Energie-Output kontrollieren müssen, um zu verhindern, daß Ihnen noch mehr Minen auf die Spur kommen.

Alle Minenfelder werden von einer zentralen Mine kontrolliert. Wenn Sie über diesen Satelliten stolpern

(der gewöhnlich in der Mitte des Minenfelds lokalisiert ist), zerstören Sie ihn. Dadurch wird das ganze Minenfeld deaktiviert.

G. Hinweise zum Fliegen der Geheimflug-Missionen (Stealth Missions)

Das Fliegen eines gorenischen Intruder-Aufklärers mit Geheimflugkapazität ist ein anspruchsvolles Unternehmen. Es verlangt Strategie, Geduld und Kontrolle. Der Schlüssel zu einer erfolgreichen Stealth Mission ist, langsam zu fliegen. Sie müssen sich darüber klar sein, daß Ihr Schiff, obwohl es vom feindlichen Radar nur schwer entdeckt werden kann, physisch nicht unsichtbar ist. Begeben Sie sich nicht zu dicht an feindliche Schiffe heran. Steuern Sie um sie herum, wenn sie Ihnen entgegenkommen, und wenn Sie auf einem Kurs sind, der ihren Kurs schneidet, halten Sie an und lassen Sie sie vorbeifliegen. Prüfen Sie oft Ihre Navigational Screen Tactical Map, um den Kurs aller feindlichen Patrouillenschiffe, die in der Nähe sind, zu verfolgen. Generell gilt die Regel: Lassen Sie sich Zeit. Ihre Geheimflug-Batterie hat begrenzte Energie, aber sie kann wiederaufgeladen werden. Wenn Ihnen die Energie ausgeht und Sie noch Objekte scannen müssen, fliegen Sie in den offenen Raum, weit weg von feindlichen Patrouillen, halten Sie und schalten Sie Ihre Geheimflug-Systeme aus, damit sich die Batterien wiederaufladen können. Es gibt keine Belohnung, wenn Sie die Mission auf schnellstmögliche Weise erfüllen. Wenn Sie von einem einzelnen feindlichen Schiff bemerkt werden, versuchen Sie, ihm davonzufliegen. Sie fliegen das schnellste Schiff des Ascalon Rifts; das sollten Sie ausnutzen. Wenn Sie einem einzelnen Angreifer nicht entgehen können, leiten Sie ihn vom Rest der Patrouillenschiffe weg und greifen Sie ihn an. Mit etwas Glück kann ein guter Pilot manchmal die überlegene Geschwindigkeit und Manövrierbarkeit des Intruders nutzen, um einen unerfahrenen Feind zu besiegen, auch wenn er ein mit stärkeren Waffen ausgerüstetes Schiff fliegt. (Die Betonung liegt hier auf "Glück" und "manchmal".)