LIBERTY SECURITY FORCE - JOUKKOJEN PERUSOPIT

FREELANCER

SBIFIED:

TURVALLISUUSVAROITUS

TIETOJA VALOYLIHERKKYYDEN AIHEUTTAMISTA EPILEPTISISTÄ KOHTAUKSISTA

Hyvin harvat ihmiset voivat saada epileptisen kohtauksen tietyntyyppisistä visuaalisista kokemuksista. Tällaisia kokemuksia voivat olla esimerkiksi vilkkuvat valot tai videopeleissä esiintyvät kuviot. Jopa henkilöillä, joilla ei aiemmin ole ollut kouristuskohtauksia tai epileptisiä kohtauksia, saattaa olla taipumus valoyliherkkyyden aiheuttamiin kouristuskohtauksiin videopelejä pelatessaan.

Kohtauksilla voi olla useita eri oireita, kuten huimaus, näkökentän muuttuminen, silmien tai kasvojen nykiminen, käsien tai jalkojen nykiminen tai vapina, keskittymiskyvyn puute, sekavuus tai hetkellinen tajunnan menetys. Kohtaukset saattavat aiheuttaa tajunnan menetyksen tai kouristuksia, jotka voivat johtaa loukkaantumiseen esimerkiksi kaatumisen tai esineisiin törmäämisen seurauksena.

Lopeta pelaaminen heti ja hakeudu lääkärin hoitoon, jos sinulla on joitakin näistä oireista. Vanhempien on tarkkailtava lapsiaan näiden oireiden varalta ja kysyttävä lapsilta oireiden ilmaantumisesta. Lapsilla ja teini-ikäisillä on aikuisia suurempi todennäköisyys saada epileptinen kohtaus.

Valoyliherkkyyden aiheuttaman epileptisen kohtauksen riskiä voi pienentää seuraavien varotoimien avulla:

- Pelaamalla hyvin valaistussa huoneessa
- Välttämällä pelaamista unisena ja väsyneenä

Jos sinulla tai sukulaisillasi on ollut aiemmin tällaisia kohtauksia tai epilepsiaa, neuvottele lääkärin kanssa ennen pelaamista.

Tämän julkaisun sisältö, mukaan lukien viittaukset URL- ja muihin Web-osoitteisiin, voidaan muuttaa ilman erillistä ilmoitusta. Esimerkeissä olevat yritykset, organisaatiot, tuotteet, toimialueiden nimet, sähköpostiosoitteet, logot, henkilöt, paikat ja tapahtumat ovat kuvitteellisia. Ne eivät edusta millään tavalla todellisia yrityksiä, organisaatioita, tuotteita, toimialueiden nimiä, sähköpostiosoitteita, logoja, henkilöitä, paikkoja tai tapahtuma. Voimassa olevien tekijänoikeuslakien noudattaminen on käyttäjän vastuulla. Tekijänoikeuksia rajoittamatta tämän asiakirjan osia ei saa jäljentää, tallentaa, julkaista tai välittää missään muodossa tai millään tavalla (sähköisesti, mekaanisesti, valokopioimalla, nauhoittamalla tai muula tavoin) mihinkään tarkoitukseen ilman Microsoft Corporationin kirjallista lupaa.

Microsoft Corporationilla saattaa olla tämän asiakirjan aiheita koskevia patentteja, patenttihakemuksia, tavaramerkkejä, tekijänoikeuksia tai muita immateriaalioikeuksia. Lukuun ottamatta mahdollisia Microsoft Corporationin kirjallisia lupia, tämä asiakirja ei anna lupaa käyttää mainittuja patentteja, tavaramerkkejä, tekijänoikeuksia tai muuta immateriaalista omaisuutta.

© 6 © 2002 Microsoft Corporation. Kaikki oikeudet pidätetään. Microsoft, Digital Anvil, Digital Anvil -logo, *Freelancer*, Microsoft-logo, Microsoft Game Studios -logo, Windows ja Windows NT ovat Microsoft Corporationin rekisteröityjä tavaramerkkejä tai tavaramerkkejä USA:ssa ja/tai muissa maissa.

Tuotteen on kehittänyt Digital Anvil Microsoft Corporationille.

Muut tässä julkaisussa mainitut tuotteiden ja yritysten nimet saattavat olla omistajiensa tavaramerkkejä.

SISÄLLYS

ALUKSEN KYPÄRÄNÄYTTÖ	2
FREELANCER-OHJELMAN ASENTAMINEN	4
PÄÄVALIKKO	4
PELINAIKAISET VALIKOT	5
LIBERTY SECURITY FORCE - JOUKKOJEN PERUSOPIT	e
DRA 1. I SE-JOUKKOJEN RÄÄNNÖT	-
	_
TUKIKOHDAN KIPARANATITU	-
OSTANINON IN NUMBER AVAILABLE	
TRUTINEN JA MYTMINEN	
TERTAVIEN SUDRITUSSAANNUT	
OSA 2: LENTÄMISEN PERUSTEET	13
VAPAA LENTOTILA	14
MANÖÖVERITILA	15
VÄLIASEMAT JA PARHAAT REITIT	16
OSA 3: HYPPYPORTIT JA KAUPPAREITIT	
OSA 3: HYPPYPORTIT JA KAUPPAREITIT	18
OSA 3: HYPPYPORTIT JA KAUPPAREITIT	12 20
OSA 3: HYPPYPORTIT JA KAUPPAREITIT NÄPPÄINKOMENNOT OSA 4: TAISTELUTAIDON PERUSTEET	12 20
OSA 3: HYPPYPORTIT JA KAUPPAREITIT NÄPPÄINKOMENNOT OSA 4: TAISTELUTAIDON PERUSTEET HYÖKKÄYSSTRATEGIAT	20 22 22
OSA 3: HYPPYPORTIT JA KAUPPAREITIT NÄPPÄINKOMENNOT OSA 4: TAISTELUTAIDON PERUSTEET HYÖKKÄYSSTRATEGIAT	18 20 22 :3
OSA 3: HYPPYPORTIT JA KAUPPAREITIT NÄPPÄINKOMENNOT OSA 4: TAISTELUTAIDON PERUSTEET HYÖKKÄYSSTRATEGIAT	18 20 22 .3 .4 .5
OSA 3: HYPPYPORTIT JA KAUPPAREITIT NÄPPÄINKOMENNOT. OSA 4: TAISTELUTAIDON PERUSTEET. HYÖKKÄYSSTRATEGIAT. TULITTAMINEN. VÄRIKOODIT. ZÄHTÄYSNUOLET JA -SULKEET.	12
OSA 3: HYPPYPORTIT JA KAUPPAREITIT NÄPPÄINKOMENNOT. OSA 4: TAISTELUTAIDON PERUSTEET. HYÖKKÄYSSTRATEGIAT TULITTAMINEN 2 VÄRIKOODIT. 2 TÄHTÄYSNUOLET JA -SULKEET	
OSA 3: HYPPYPORTIT JA KAUPPAREITIT NÄPPÄINKOMENNOT. OSA 4: TAISTELUTAIDON PERUSTEET. HYÖKKÄYSSTRATEGIAT TULITTAMINEN VÄRIKOODIT TÄHTÄYSNUOLET JA -SULKEET	
OSA 3: HYPPYPORTIT JA KAUPPAREITIT. NÄPPÄINKOMENNOT. OSA 4: TAISTELUTAIDON PERUSTEET. HYÖKKÄYSSTRATEGIAT. TULITTAMINEN 2 VÄRIKOODIT. TÄHTÄYSNUOLET JA -SULKEET. PUOLUSTUSSTRATEGIAT. OSA 5: NEUROVERKKO.	
OSA 3: HYPPYPORTIT JA KAUPPAREITIT NÄPPÄINKOMENNOT	
OSA 3: HYPPYPORTIT JA KAUPPAREITIT NÄPPÄINKOMENNOT	
OSA 3: HYPPYPORTIT JA KAUPPAREITIT NÄPPÄINKOMENNOT	
OSA 3: HYPPYPORTIT JA KAUPPAREITIT NÄPPÄINKOMENNOT	
OSA 3: HYPPYPORTIT JA KAUPPAREITIT NÄPPÄINKOMENNOT	

Freelancer-kilta (moninpeli) 36

Verkkojutteleminen 36 Ryhmien muodostaminen 36 Omaisuuden vaihtaminen 37 Yhteyden muodostaminen palvelimeen 38 Oman palvelimen perustaminen 39 Lisätietoja 39 SIVU 2

SIVU 3



FREELANCER-OHJELMAN ASENTAMINEN

Aseta Freelancer-levy CD-asemaan ja seuraa näyttöön tulevia ohjeita.

Jos *Freelancer*-ohjelman asennus ei käynnisty automaattisesti, toimi seuraavasti:

- 1. Valitse Start (Käynnistä) -valikosta RUN (SUORITA).
- 2. Kirjoita D:\setup.exe (jossa D vastaa CD-aseman tunnusta).
- Napsauta asennusikkunassa INSTALL (ASENNA) -painiketta ja seuraa näyttöön tulevia ohjeita.

PÄÄVALIKKO

Päävalikossa on seuraavat vaihtoehdot:

NEW GAME (UUSI PELI) Aloittaa uuden pelin.

LOAD GAME (LATAA PELI) | Lataa aiemmin tallennetun pelin.

MULTIPLAYER (MONINPELI) Aloittaa moninpelin.

OPTIONS (ASETUKSET) Sallii palaajan muokata pelin kuvaa, ääniä ja näppäinkomentoja sekä tarkastella tekijöiden tietoja.

EXIT (LOPETA) Sulkee pelin ja palaa työpöydälle.

PELINAIKAISET VALIKOT

Pelin aikana (lennolla, tukikohdassa tai moninpelitilassa) käytettävissä olevissa valikoissa on muun muassa Save Game (Tallenna peli) -vaihtoehto.

PELIN TALLENTAMINEN MANUAALISESTI

- 1. Paina 🗗 I-näppäintä.
- 2. Valitse SAVE GAME (TALLENNA PELI).
- 3. Kirjoita pelin nimi tai kuvaus ja paina ENTER-näppäintä.

Tilasi ja sijaintisi tallentuvat automaattisesti säännöllisin väliajoin.

HUOMAUTUS: Peliä ei voi tallentaa manuaalisesti avaruudessa lentämisen tai moninpelin aikana.



SIVU 7

OSA 1

LIBERTY SECURITY FORCE - JOUKKOJEN PÄÄSIHTEERIN KÄSKYSTÄ

LIBERTY Security Force -Joukkojen Perusopit

VAROITUS: Tässä asiakirjassa on salaisia teknisiä tietoja, joiden luovuttaminen on Liberty Security Privacy -lain nojalla kielletty (kappale 12, LADSF-lain kohta 2132 jne.). Määräysten rikkominen on rangaistavaa.

-

Trent,

Kuulin, että olet lähdössä Bretoniasta etsimään rikkauksia avaruudesta. Muista pitää pääsi kylmänä. Avaruudessa on paljon murhaajia ja varkaita, jotka aloittivat uransa rehellisinä seikkailijoina ja jotka etsivät omaa paikkaansa tähdistä. Enkä tarkoita tällä pelkästään rikollisia. Hallitukset ja kapinalliset ovat melkein yhtä turmeltuneita kuin roistot konsanaan.

Tutustu tähän Liberty-taisteluoppaaseen. Sain sen eräältä junkkerilta jerseyn asteroidivyöhykkeellä, Manhattanin liepeillä. Opas on jo muutaman vuoden vanha, eivätkä LSF-joukot paljasta siinä kaikkia salojaan, mutta olen lisännyt muutamiin kohtiin omia kommenttejani. Uskonpa, että tulet havaitsemaan oppaan hyvin valaisevaksi. Se voi jopa pelastaa henkiriepusi monessa kiperässä tilanteessa. Terveisiä kotipuolesta



LSF-JOUKKOJEN SÄÄNNÖT

Tervetuloa ja onneksi olkoon! Olet jo osoittanut esimerkillistä taitoa ja älyä. Ne ovat ominaisuuksia, jotka haluamme nyt yhdistää perinteisiin ja uusimpiin lento- ja taistelutaitoihin. Pidä kuitenkin mielessä, että LSF (Liberty Security Force) -joukkojen eniten arvostamaa luonteenpiirrettä ei voi oppia, vaan se on synnynnäinen. Se on ominaisuus, joka erottaa hyvät sotilaat erinomaisista sotilaista: oman hyvinvoinnin alistaminen laille ja oikeudelle, jollekin kaikkia meitä suuremmalle. Liberty Security Force -joukoille.



RICHARD W. TOBIAS

ASIAKIRJAN TARKOITUSPERÄ

Tämän oppaan tarkoitus on tutustuttaa lentäjäkokelaat LSFjoukkojen sääntöihin, taktiikkaan ja tekniikkaan. LSF-joukot tunnustavat, ettei kirjoitettu sana missään nimessä voi korvata kenttäkokemusta, mutta vaadimme lentäjiltä huomattavasti enemmän kuin muut organisaatiot. Tästä syystä lentäjän menestys riippuu suuressa määrin siitä, miten hyvin hän on sisäistänyt LSFjoukkojen toimintatavat jo ennen varsinaiseen taistelutilanteeseen joutumista. Tämän oppaan ensimmäisessä osassa kerrotaan, miten LSF-upseerin odotetaan käyttäytyvän tukikohdassa ollessaan.

HUOMAUTUS: Tässä asiakirjassa esitettyjen LSF-joukkojen sääntöjen noudattamatta jättäminen voi johtaa syytteeseen.

TUKIKOHDAN KYPÄRÄNÄYTTÖ

Kypäränäyttö näyttää tältä, kun olet tukikohdassa, avaruusasemalla tai muussa liikkumattomassa kohteessa.





TUKIKOHDISSA NOUDATETTAVAT SÄÄNNÖT

Kun poikkeat jollekin Sirius-sektorin monista tukikohdista, tulet kohtaamaan seuraavat ympäristöt:



LAUKAISUALUSTA Tällä painikkeella voit palata laukaisualustalle. Kun olet laukaisualustalla, voit laukaista aluksen avaruuteen napsauttamalla Laukaise alus matkaan -kuvaketta. Laukaisualustan kuvakkeen ulkonäkö voi eri paikoissa poiketa tässä kuvatusta.



BAARI Baarissa voit tutustua eri siirtokunnista tuleviin ihmisiin. Voit saada muilta asiakkailta tärkeitä tietoja, käyttökelpoisia huhuja ja houkuttelevia työtarjouksia. Useimmissa baareissa on ilmoitustauluja ja uutismonitoreja, joita seuraamalla saat tietoa uusista työmahdollisuuksista.

Trent: Riittävää palkkiota vastaan eräät baarikärpäset voivat puhdistaa maineesi kilpailevan ryhmän silmissä.



TAVARAKAUPPIAS Tavarakauppias käy kauppaa ruoalla, polttoaineella, hapella, lääkkeillä ja muilla kulutustavaroilla. Jotkut tavarakauppiaat voivat ostaa ja myydä myös laittomia tarvikkeita.



LAITEKAUPPIAS Laitekauppias käy kauppaa aseilla ja muilla laitteilla sekä korjaa avaruusaluksia.



ALUSKAUPPIAS Aluskauppias käy kauppaa avaruusaluksilla. LSF-joukkojen perustaistelualus on Liberty Light Fighter, jonka voi ostaa Manhattanista, Los Angelesista, Denveristä ja Houstonista.

100

200

Trent: Ualitse Siriuksen noin 40 aluksesta alus, joka täyttää sinun tarpeesi. Rahtialukset soueltuvat erinomaisesti kaupankäyntiin, mutta avaruustaistelussa ei ole raskaan hävittäjän vertaista.

OSTAMINEN JA MYYMINEN

Aseiden, laitteiden, tavaroiden ja alusten ostamista sekä myymistä koskevat seuraavat LSF-joukkojen säännöt: Siirry haluamasi kauppiaan (tavara-, laite- tai aluskauppiaan) luokse ja avaa kauppaikkuna valitsemalla kauppias tai kauppiaan kuvake. Oma varusteluettelosi näkyy vasemmanpuoleisessa varustepaneelissa. Kauppiaan varusteet näkyvät oikeanpuoleisessa kauppiaan paneelissa. Keskipaneelissa näkyvät molemmista luettelosta valittujen esineiden hinnat ja määrät. Alapaneelissa näkyvät valitun esineen tiedot. Valitse esine kauppiaan puolelta. Jos sinulla on riittävästi rahaa ja rahtitilaa ja olet saavuttanut vaadittavan taitotason, voit ostaa esineen. Voit myydä varusteen valitsemalla sen varusteluettelosta.



Lisäksi on syytä kiinnittää huomio muutamiin kauppiaiden välisiin eroihin.

LAITEKAUPPIAAT

Jos olet ostanut esineen, joka on asennettava aluksen ulkopuolelle, varustepaneelin esinenäyttöön tulee Asennapainike (katso yllä). Jos painike on lukittu, esine on asennettu oikein. Muussa tapauksessa se tallennetaan aluksen lastiruumaan. Kiinnityspisteet on lueteltu varustepaneelin yläreunassa ja asentamattomat aseet paneelin alareunassa.

TAVARAKAUPPIAAT

Kun ostat kulutustavaroita, voit määrittää tavaramäärän keskipaneelin liukusäätimellä. Raha ja rahtitila määrittävät, miten paljon tavaraa voit ostaa.

ALUSKAUPPIAAT

Kun annat vanhan aluksen vaihdossa, sen lasti siirtyy yleensä uuteen alukseen automaattisesti. Joissakin harvoissa tapauksissa lasti, jolle ei ole aluksessa tilaa, näkyy kauppiaan paneelissa. Nämä esineet myydään aluskaupan lopuksi. Jos haluat pitää jonkin siirtämättömän esineen, vapauta rahtitilaa poistamalla jotakin muuta.

> > >

Trent: Kauppamiehet tekevät bisnestä rahasta, eivät rakkaudesta. Ostettavan tai myytävän tavaran vieressä oleva värillinen ruutu ilmaisee kauppiaan hinnan suhteen linnunradan keskihintoihin. Keltainen tarkoittaa keskitasoista hintaa, vihreä edullista ostosta ja punainen on suoranaista ryöstöä.

Kun myyt tavaraa, värilliset renkaat ilmaisevat sen, kuinka pärjäät.

666

OSA I SIVU 12

< < <

MUITA TAPOJA HANKKIA VARUSTEITA

Ostaminen ei ole ainoa varusteiden hankintatapa. LSF hyväksyy vetosäteen käyttämisen aseiden ja tarvikkeiden hankinnassa. Tulittamalla kaivosvyöhykkeiden asteroideja voit löytää arvokkaita raaka-aineita. Vedä kaikki lähellä olevat esineet alukseen painamalla **B**-näppäintä. Voit vetää esineitä alukseen myös seuraavilla kuvakkeilla.



SAALIS Vetää kaikki alueella olevat esineet alukseen.

VETOSÄDE Vetää haluamasi esineen alukseen. (Valitse kohde näytöstä tai Kohteen tila -luettelosta ja napsauta sen jälkeen Vetosäde-kuvaketta.)

Trent: Kun olet tuhonnut uihollisaluksen, alueelta uoi löytyä käyttökelpoista sotasaalista. Uoit joutua tekemään tilaa

saaliille poistamalla esineitä varusteistasi.

TEHTÄVIEN SUORITUSSÄÄNNÖT

LSF-lentäjät voivat hankkia tehtäviä baarien kanta-asiakkailta tai ilmoitustauluja selaamalla. Voit kieltäytyä sinulle tarjotusta tehtävästä milloin tahansa. Voit esimerkiksi ottaa tehtävän vastaan joskus myöhemmin. Mutta kun olet hyväksynyt tehtävän, se pitää suorittaa loppuun. Jos jänistät tässä vaiheessa, sinulta menee maine. (Lisätietoja pelaajan tilasta on osassa 5.)

Kun olet hyväksynyt tehtävän ja aluksesi on laukaistu avaruuteen, näyttöön tulee käskynjakoikkuna. Vasemmanpuoleisesta paneelista näet seuraavan kohteen. Keskipaneelissa on karttoja ja tietoja ympäröivistä alueista. Oikeanpuoleisessa paneelissa on tehtävän tavoite, vaikeusaste ja sinulle maksettava palkkio. Tutustu tietoihin huolellisesti ja napsauta CONTINUE (JATKA) -painiketta. (Joissakin tapauksissa voit napsauttaa ABORT MISSION (KESKEYTÄ TEHTÄVÄ) -painiketta, mutta keskeyttäminen voi tahrata maineesi.)



LENTÄMISEN PERUSTEET

Tässä osassa tutustutaan Liberty-joukkojen taistelulentäjien parhaisiin toimintatapoihin ja -strategioihin. Toimintatapojen ja käytäntöjen täsmällinen noudattaminen voi varmistaa pitkän ja menestyksekkään uran Liberty Security Force -joukoissa.



Kaikissa tunnetuissa avaruusaluksissa, olivatpa ne sitten bretonialaisia, libertyläisiä, kusarilaisia tai rheinlandilaisia, käytetään kahta perustilaa:

VAPAA LENTOTILA

Lentäjä hallitsee kaikkia aluksen liikkeitä ja toimintoja.



MANÖÖVERITILA

Aluksen tietokone suorittaa ennalta määrättyjä lentoliikkeitä.

SIVU 15 OSA 2

OSA 2 SIVU 14

VAPAA LENTOTILA

CHJAUS

Alusta voidaan ohjata hiirellä kahdella eri tavalla. Voit käyttää helposti kaikkia kypäränäytön toimintoja painamalla hiiren painikkeen alas ja vetämällä. Voit myös ohjata alusta siirtämällä hiirtä (hiiren painiketta ei tarvitse painaa eikä vetää). Etsi lentotapa, joka sopii sinulle parhaiten. Voit vaihtaa lentotyyliä painamalla VÄLINÄPPÄINTÄ.

> Trent: Yleensä käytän hiiren painikkeen painamista ja uetämistä, paitsi tiukimmissa paikoissa, joissa hiiren ykköspainikkeen pitäminen alhaalla estää liipaisinsormen käytön.

KAASUN HALLINTA

Aluksen nopeutta voidaan säätää usealla eri tavalla:

KAASU Voit lisätä kaasua painamalla w-näppäintä tai vähentää kaasua painamalla s-näppäintä. Kaasua voi säädellä myös vierittämällä hiiren rullaa.

RISTEILYMOOTTORIT Kun haluat lisätä nopeutta dramaattisesti, voit napsauttaa manööverikuvakkeiden alla olevaa Risteily-kuvaketta tai painaa VAIHTO+W. Ota huomioon, ettei aseita voi laukaista risteilytilassa.

JÄLKIPOLTIN Voit lisätä nopeutta painamalla SARKAINNÄPPÄINTÄ, jolloin aluksen jälkipolttimet otetaan käyttöön. Jälkipoltinten käyttöaika on rajoitettu, ja ne täytyy ladata uudelleen, ennen kuin niitä voi jälleen käyttää.

LISÄTIETOJA KAASUN KÄYTTÄMISESTÄ

Kaartamalla vasemmalle tai oikealle (painamalla A- tai Dnäppäintä) voit siirtää alusta sivusuunnassa, kun haluat väistää edessä olevan esteen. Sammuttamalla moottorin (painamalla Znäppäintä) voit käyttää hyväksi eteenpäin suuntautuvaa liikettä, kun haluat liikkua aluksella esimerkiksi sivuttain. Vastapolttimien käyttöön ottaminen (painamalla X-näppäintä) käynnistää takamoottorit ja liikuttaa alusta taaksepäin.

> los alus ei tunnu reagoiuan Vapaa lento -komentoihin, manööveritilaa ei ole poistettu käytöstä. Napsauta Vapaa lento -kuvaketta tai paina VAIHTO+ESC.

MANÖÖVERITILA

Manööverit ovat automaattiohjauksen suorittamia, ennalta määrättyjä lentoliikkeitä. Käytä manööverejä esimerkiksi silloin, kun haluat siirtyä kauppareitille tai hyppyportille tai liittyä usean aluksen muodostelmaan. Napsauta näytössä näkyvää kohdetta tai valitse kohde Target Status (Kohteen tila) -valikon Contact List (Kontaktiluettelo) -luettelosta ja napsauta haluamaasi Maneuver (Manööveri) -valikon kuvaketta. Voit peruuttaa valitun lentoliikkeen napsauttamalla Vapaa lento -kuvaketta (tai painamalla **ESC**-näppäintä).

> Trent: Manööuerit ouat tilannekohtaisia. Älä yritä käyttää muodostelmamanööueriä planeetan pinnalla, uaikka olisitkin nauttinut muutaman grogin.

< < <

Napsauttamalla manööverikuvakkeita voit suorittaa seuraavat toiminnot:



SIIRRY Siirry-painikkeella voit matkata aluksella valitsemaasi kohteeseen. Automaattiohjaus estää törmäykset esteisiin.



TELAKOIDU Telakoidu-painikkeella voit laskeutua planeetalle, tukikohtaan, avaruusasemalle jne. Painikkeella myös aktivoidaan nopeilla matkoilla käytettävät kauppareitit ja hyppyportit.



LIITY MUODOSTELMAAN Liity muodostelmaan -painikkeella voit luoda kahden samalla nopeudella ja samaan kohteeseen liikkuvan aluksen muodostelman tai liittyä usean aluksen muodostelmaan.

Voit aktivoida manööverin napsauttamalla manööverin kohdetta joko näytössä tai Target Status (Kohteen tila) -valikossa ja napsauttamalla sen jälkeen haluamaasi manööverikuvaketta.

VÄLIASEMAT JA PARHAAT REITIT

Ohjelma määrittää tehtävän kannalta tärkeät väliasemat automaattisesti. Ne näkyvät violetteina timantteina. Lennä väliasemaan manuaalisesti, napsauta väliasemaa tai valitse väliasema Target Status (Kohteen tila) -valikosta. Valitse sen jälkeen Surry.

Jos et ole suorittamassa tehtävää, voit määrittää kaikki väliasemat ja parhaat reitit itse. Seuraavilla painikkeilla voit suunnitella automaattisesti reittejä samassa aurinkokunnassa oleviin kohteisiin. Reitit voivat sisältää useita kauppareittihyppyjä.



MÄÄRITÄ VÄLIASEMAT Tällä painikkeella voit luoda valittavan kohteen, joka näkyy näytössä violettina timanttina.

MÄÄRITÄ VÄLIASEMA SEURAAVASTI

 Valitse haluttu kohde mistä tahansa neuroverkon Nav Map (Kartta) -valikon kartasta.

Näyttöön tulee useita pieniä kuvakkeita.

z. Napsauta Määritä väliasemat -kuvaketta.

Violetti, timantinmuotoinen kuvio näkyy kartalla ja kypäränäytössä.

 Valitse timantti kohteeksi napsauttamalla sitä ja napsauta sen jälkeen Surry-painiketta.



MÄÄRITÄ PARAS REITTI Tällä painikkeella voit määrittää nopeimman mahdollisen reitin mihin tahansa valittuun kohteeseen.

Tuo kartta näyttöön ja määritä paras reitti samalla tavoin kuin määritit väliasemat, mutta napsauta Määritä väliasemat -kuvakkeen sijaan Määritä paras reitti -kuvaketta. Seuraa näyttöön tulevia ohjeita. Näytössä reitti näkyy väliasemien sarjana. Kartta ja tehtäväloki -osion kartoissa se näkyy numeroituja väliasemia yhdistävänä violettina viivana.

HUOMAUTUS: Voit poistaa määritettyjä reittejä ja väliasemia tuomalla kartan uudelleen näyttöön ja napsauttamalla Poista paras reitti- tai Poista väliasema -kuvaketta. Lisätietoja karttaikkunasta on osassa 5.

SIVU 18 OSA 3

З

PPEO _01

SIVU 19 OSA 3

HYPPYPORTIT JA KAUPPAREITIT

LSF-lentäjät, joilla on asianmukaiset luvat, voivat siirtyä pitkiä matkoja nopeasti käyttämällä kauppareittejä (aurinkokunnan sisäisillä matkoilla) ja hyppyportteja (aurinkokuntien välisillä matkoilla).

KAUPPAREITTI Aktivoimalla kauppareitin Telakoidu-painikkeella voit siirtyä nopeasti aurinkokunnan sisällä planeetalta, asemalta tai muusta kohteesta toiseen. Voit poistua kauppareitiltä milloin tahansa napsauttamalla Vapaa lento -kuvaketta.

> HYPPYPORTTI Aktivoimalla hyppyportin Telakoidu-painikkeella voit siirtyä pidempiä matkoja kuin kauppareittien avulla. Hyppyportit ovat ainoa tapa liikkua aurinkokuntien välillä.

Trent: On vielä yksi tapa, jonka avulla voit siirtyä paikasta toiseen: hyppyaukot. LSFjoukot eivät kerro niistä sanaakaan, koska näiden kaikkialla esiintyvien luonnonilmiöiden käyttö voisi vähentää Libertyn hyppyporttien myyntiä. 000

Manhattan Pittsburghin asteroidivyöhyke Kauppareitit

NUM YORK

* A 5 X 7 *

6 1

KUSARI Viisi tunnettua aurinkokuntaa

LIBERTY Neljä tunnettua aurinkokuntaa

BRETONIA Kuusi tunnettua aurinkokuntaa

· 0000-000 0 0 0.0.0.0

RHEINLAND Viisi tunnettua aurinkokuntaa



SIVU 20

SIVU 21

NÄPPÄINKOMENNOT

Esc		FI	F2	F3	F4	F5	FG	F7	F8	FS	F10	F11	F12
		Taukovalikko	Siirry	Telakoidu	Liity muodostelmaan	Tarinan tähti	Kartta	Varusteet	Maine	Tiedot	1000		
					-								
	Laukaise 1 ase 1 Valitse ase 1	Laukaise 2 ase 2 Valitse ase 2	Laukaise 3 ase 3 Valitse ase 3	Laukaise <u>4</u> ase 4 Valitse ase 4	Laukaise 5 ase 5 Valitse ase 5	Laukaise E ase 6 Valitse ase 6	Laukaise 7 ase 7 Valitse ase 7	Laukaise 8 ase 8 Valitse ase 8	Laukaise S ase 9 Valitse ase 9	Laukaise I ase IO Valitse ase IO			Askelpalautin Minimoi kypäränäyttö
Jälkipolttimet	Tab	Laukaise D. torpedo Laukaise ohjus	Risteily W Kiihdytä	Laukaise E risteilytilan keskeyttäjä Pudota miina	Edellinen R vihollinen Lähin vihollinen Seuraava vihollinen	Seuraava T kohde Poista kohde Seuraava kohde	Y Verkkojuttelu- ikkuna	U Ehdota vaihtokauppaa	Ryhmä- ikkuna Kutsu ryhmään	0 Skannaa rahti	p Kutsu		
	Caps Lock					G					This sector 1		Enter
		Kaarra vasemmalle	Hidasta	Kaarra oikeaan	Suojakilpiakku	Nanorobotti	Tykkitorninäkymä						Verkkojuttelu
	Vaihto	Z Sammuta moottori	X Moottorijarrutus	C Häirintälaite	V Vaihda näkymä Takanäkymä	Vedä kohde B alukseen Kerää kaikki saalis	N Tehtävän tavoite				/		Vaihto
	Ctrl		Alt								-	Alt	Ctrl
	1000		3 115								1000		
			Ota le	nnon hiiriohjaus käytti	iön tai pois käytöstä						100		
Sininen teksti = VAIHTO + (nännäin)													
Punainen teksn = LTRL + (happain)													
Käyttämättömät ja yleiset näppäimet													

HYÖKKÄYSSTRATEGIAT

ostamista. Eri tilanteissa tarvitaan erilaisia aseita.

Toisin kuin ohjukset ja miinat, energia-aseet saavat

Voit laukaista energia-aseen napsauttamalla hiiren

on myös erilainen energiankulutus ja kantama.

Hyökkäysaseita ovat esimerkiksi energia-aseet, ohjukset ja

torpedot. Varusta aluksesi parhailla mahdollisilla aseilla, mutta muista tarkistaa kunkin aseen tekniset tiedot ennen aseen

Energia-aseet kuuluvat jokaisen LSF-lentäjän pääaseistukseen.

kakkospainiketta. Ota kuitenkin huomioon asetyyppien väliset erot. Plasma-aseiden tulinopeus on alhainen, mutta tuhovaikutus suuri. Laser-aseet ovat ominaisuuksiltaan päinvastaiset. Aseilla

uudelleenlataukseen tarvittavan energian aluksen voimanlähteestä.

OSA 4 SIVU 22

TAISTELUTAIDON

Kun olet hankkinut hyvät lentotaidot, pääset käyttämään niitä LSF-joukkojen lentäjäkoulutuksen seuraavassa tärkeässä vaiheessa: aseet ja taktiikat. Ohjelmassa on kaksi perusosuutta: hyökkäys- ja puolustusstrategiat.



ENERGIA-ASEET

DHJUKSET Lentäjän kannattaa ostaa ohjuksia laitekauppiaalta mahdollisimman varhaisessa vaiheessa. Käytä ohjuksia säästeliäästi, koska yhdessä torpedojen kanssa ne muodostavat aluksen tehokkaimman aseistuksen. Itseohjautuvat ohjukset sopivat parhaiten nopeasti liikkuvien kohteiden tuhoamiseen, mutta niiden tuhovoima on normaaliohjuksia pienempi. Laukaise ohjus painamalla Q-näppäintä.

TORPEDOT Torpedot voivat aiheuttaa merkittäviä vahinkoja, mutta alhaisen nopeuden takia ne ovat alttiita vihollistulelle. Torpedot sopivat parhaiten kiinteiden kohteiden tuhoamiseen. Valitse torpedo aseluettelosta ja laukaise se napsauttamalla hiiren kakkospainiketta tai painamalla VAIHTO+Q.

RISTEILYTILAN KESKEYTTÄJÄ

Aseena risteilytilan keskeyttäjä aiheuttaa suhteellisen vähän vahinkoa. Ase on suunniteltu häiritsemään vihollisaluksen risteilymoottoreita, jolloin sen kimppuun on helpompi hyökätä. Valitse risteilytilan keskeyttäjä Weapons List (Aseluettelo) -luettelosta ja laukaise se napsauttamalla hiiren kakkospainiketta tai painamalla VAIHTO+E.

MINAT

Taitavasti pudotettu miina voi suistaa vihollisen kannoiltasi ja estää takaa-ajon jatkumisen. Miinojen itseohjautuvuusominaisuudet vaihtelevat. Tästä syystä niiden käytössä on noudatettava varovaisuutta. Miinat laukaistaan kohti lähintä kohdetta. Ne eivät tee eroa ystävän ja vihollisen välillä. Pudota miina painamalla 🖻-näppäintä.

TULITTAMINEN

Kun tähtäin siirtyy valitun kohteen yläpuolelle, tähtäimen väri muuttuu punaiseksi (tai vihreäksi, jos kohde on ystävä). Kun on paras hetki tulittaa, kohdistin alkaa pyörimään. Kypäränäytössä näkyy myös punainen hiusristikko, joka laskee kohteen nopeuden ja kurssin. Siirrä tähtäin hiusristikon keskikohtaan ja ammu.

VÄRIKOODIT

Alus merkitsee mahdolliset kohteet automaattisesti värillisillä sulkeilla (kun kohteet ovat näytössä) ja nuolilla (kun kohteet ovat näytön ulkopuolella). Kontaktiluettelossa nämä kohteet on merkitty värillisellä tekstillä. Värien avulla erotat viholliset, ystävät ja puolueettomat toisistaan yhdellä silmäyksellä.

Vihreä = ystävä

Valkoinen = puolueeton

Punainen = vihollinen

Keltainen = viestiä lähettävä alus tai tukikohta (kontaktiluettelossa tietoliikennettä kuvaa puhuvan pään kuvake)

Vaaleanpunainen = oman ryhmän pelaaja (moninpelitilassa)

Violetti = oman ryhmän ulkopuolinen pelaaja (moninpelitilassa)



TÄHTÄYSNUOLET JA -SULKEET

Värilliset nuolet ja sulkeet antavat tietoa mahdollisista kohteista.

NUDLET: Kypäränäyttö ilmaisee kaikki näytön ulkopuolella olevat vihamieliset kohteet pienillä punaisilla nuolilla. Valittu kohde, joka ei ole näytössä, on merkitty muita suuremmalla nuolella. SULKEET: Näytössä olevat kohteet, kuten alukset ja tehtävän kannalta tärkeät kohteet, näkyvät sulkeissa. Sulkeissa on myös lentäjän nimi, sotilasarvo ja kyvyt sekä tietoja aluksen tilasta ja etäisyydestä.

HUOMAUTUS: Jos kohde on tehtävän kannalta tärkeä, sen sulkeet ja tähtäysnuoli poikkeavat ulkonäöltään tavallisista sulkeista ja nuolista. Jos kohde on tehtävän kannalta tärkeä ja ystävällinen, sitä on puolustettava. Jos kohde on vihollinen, se on tuhottava.



OSA 4 SIVU 28

SIVU 29 OSA 4

KOHTEEN TILA -VALIKON KÄYTTÄMINEN

Tämän valikon painikkeilla voit tunnistaa kaikki kohteet (valitut ja valitsemattomat), laskea niiden etäisyydet, tarkistaa niiden asenteen itseäsi kohtaan ja näyttää niiden aseiden tiedot. Kantaman sisällä olevien viholliskohteiden nimet näkyvät Contact List (Kontaktiluettelo) -luettelossa. Napsauttamalla seuraavia kuvakkeita voit suorittaa kerrotut toiminnot:



•4

LÄHIN VIHOLLINEN Valitsee lähimmän vihollisen automaattisesti.



4

よう

KUTSU Ottaa yhteyttä valittuun kohteeseen, jonka haluat tunnistaa.

RAHTISKANNERI Tarkistaa valitun aluksen tai kohteen rahdin.

NUODOSTELMAN JÄSENET Näyttää kaikki muodostelman alukset.

VETOSÄDE Vetää yhden aluksen ulkopuolella olevan kohteen sisään.

NÄYTÄ KOHTEEN TILA -VALIKKO

Tämän valikon avulla voit näyttää yksityiskohtaisia tietoja valitusta kohteesta. Näytä kohteen kaaviokuva ja muita tietoja kaksoisnapsauttamalla sitä Contact List (Kontaktiluettelo) -luettelossa.

> > >

< < <

NÄYTÄ KONTAKTILUETTELO

Tässä luettelossa on yksityiskohtaisia analyysejä lähellä olevista kohteista ja kuvakeluettelo, jonka avulla voit kerätä tietoja kaikista lähiympäristössä olevista kohteista. Napsauttamalla seuraavia kuvakkeita voit suorittaa kerrotut toiminnot:



Väyttää vain tärkeimmät tiedot, kuten valitut kohteet, alueella olevat vihollisalukset ja tehtävän väliasemat.



ALUKSET Näyttää kaikki useiden tuhansien kilometrien säteellä olevat alukset.

TELAKOINTIPAIKAT Näyttää kohteet, joihin voit telakoitua tai laskeutua, kuten avaruusasemat, etuvartioasemat ja planeetat.



SAALIS Näyttää kaikki alueella olevat mahdolliset saaliit.



KAIKKI Näyttää kaikki lähellä olevat kohteet, kuten planeetat, avaruusalukset ja korjaustelakat. Voit näyttää kohteen perustiedot napsauttamalla mitä tahansa kuvaketta. Yksityiskohtaisia tietoja saat napsauttamalla Kohteen tiedot -kuvaketta.

Älä anna uihollisen koskaan yllättää sinua takaapäin. Jos uihollinen pääsee taaksesi, siirrä kuvakulma aluksen takaosaan (painamalla V-näppäintä) ja pudota pari miinaa. Jos aluksessa on tykkitorni, uoit seurata tulituksen vaikutusta eri suunnasta siirtämällä kuvakulman tykkitorniin (painamalla H-näppäintä).

PUOLUSTUSSTRATEGIAT

Aluksen tilan tarkkaileminen on erittäin tärkeää. Jos vahinkoja ei korjata, esimerkiksi aluksen rungon vaurioituminen voi johtaa nopeaan tuhoon. Seuraa aluksen tilanäyttöä. Näytössä näkyvät käytettävissä oleva teho, suojakilven tila ja rungon tila.



ASEIDEN HALLINTAVALIKKO

Kaikki aluksen aseet näkyvät Weapons Control (Aseiden hallinta) -valikossa. Voit ottaa aseen käyttöön tai poistaa sen käytöstä napsauttamalla sen nimeä tai painamalla tiettyä näppäinyhdistelmää. Tässä valikossa on myös kaksi erittäin tärkeää puolustustoimintoa: suojakilpiakut ja nanorobotit.



< < <



SUOJAKILPIAKUT Jos aluksen suojakilpeä ei ole tuhottu, se latautuu uudelleen. Jos vihollinen tulittaa alusta ja suojakilven taso on alhainen, aluksen runko voi vahingoittua. Tällaisessa tilanteessa voit ladata suojakilven uudelleen akun avulla. Paina P-näppäintä tai napsauta Aseiden hallinta valikossa olevaa Käytä suojakilpiakkua -kuvaketta.

NANOROBOTIT Aluksen runko ei korjaudu itsestään kuten suojakilpi. Voit kuitenkin korjata aluksen runkoon tulleita vaurioita ottamalla käyttöön nanorobotit, jotka voivat tehdä pieniä korjauksia lennon aikana. Voit ottaa nanorobotit käyttöön painamalla G-näppäintä.

HUOMAUTUS: Käytettävissä olevien suojakilpiakkujen ja nanorobottien määrät näkyvät kuvakkeiden vieressä. Sen miten monta nanorobottia voit kantaan määräytyy käyttämäsi aluksen tyypin mukaan.

22.0

Trent: jos aluksesi on huonossa kunnossa, kun palaat tukikohtaan, manööverivalikkoon tulee työkalukuvake. Napsauttamalla tätä kuvaketta voit siirtyä suoraan laitekauppiaan luokse ja suorittaa tarvittavat korjaukset.

2.2.2

Puolustusaseiden valikoimassa on myös häirintälaitteita. Nämä pienet elektroniset laitteet harhauttavat vihollisaseiden ohjausjärjestelmät seuraamaan väärää kohdetta. Tästä syystä ne sopivat parhaiten ohjusten ja torpedojen torjumiseen. Laukaise häirintälaite valitsemalla se Weapons Control (Aseiden hallinta) -valikosta tai paina C-näppäintä.

SIVU 32 OSA 5



Neuroverkko on suora yhteys LSF-joukkojen tietokantoihin. Sen kautta saat kaikissa tilanteissa tarvitsemasi tiedot, halusitpa sitten katsella vihollisvyöhykkeiden karttoja tai nykyisen tehtävän tavoitteita. Neuroverkossa on viisi osaa: neuroverkon loki, kartta ja tehtäväloki, varusteet, pelaajan tila ja nykyiset tiedot.

Kartta ja tehtäväloki



NEUROVERKON LOKI



Näyttää nykyisen ja seuraavan tehtävän tiedot sekä henkilökohtaisen lokin, jota päivitetään sitä mukaa, kun urasi kehittyy.

KARTTA JA TEHTÄVÄLOKI



Kartta ja tehtäväloki -painiketta napsauttamalla voit avata ikkunan, jossa näkyy aluksen sijainti aurinkokunnassa. (Keskipaneelin vilkkuva kuvake ilmaisee aluksen sijainnin.) Voit suurentaa karttaa napsauttamalla sitä aluetta, josta haluat tietää enemmän, ja määrittää sitten väliasemat tai parhaat reitit oikeaa kuvaketta napsauttamalla, valita kohteita tai hankkia lisätietoja valitusta kohteesta.



HUOMAUTUS: Jos tarkastelet poliittisia tai kaivosvyöhykkeiden karttoja, voit hankkia lisätietoja lähiympäristöstä napsauttamalla puolueettomien, ystävällisten tai vihamielisten vyöhykkeiden kuvakkeita.

Karttaikkunassa näkyvät myös seuraavat kuvakkeet:



MAAILMANKAIKKEUDEN KARTTA Näyttää kaikki Sirius-sektorin tunnetut aurinkokunnat. Jos haluat lisätietoja, voit suurentaa valitsemasi alueen.



NÄYTÄ NIMET Näyttää muun muassa lähellä olevien hyppyporttien, planeettojen, telakoiden ja avaruusasemien nimet.



LENTÄJÄN SIJAINTI Palauttaa aurinkokunnan karttaan, jos olet tarkastellut maailmankaikkeuden kartalla jotakin muuta aurinkokuntaa.



FYYSINEN KARTTA Näyttää yksinkertaisen aurinkokunnan kartan.



POLIITTINEN KARTTA Sallii lentäjän skannata alueen mahdolliset vaaravyöhykkeet.



PARTIOREITTIEN KARTTA Näyttää kaikki tunnetut (ystävällisten ja vihamielisten) NPC-partioiden reitit joko hyökkäystä tai piiloutumista varten.



KAIVOSVYÖHYKKEIDEN KARTTA Näyttää alueet, joilta voi löytyä arvokkaita raaka-aineita.

> > >



TUKIKOHTALUETTELO Näyttää kaikki löydetyt maailmankaikkeuden tukikohdat.

SIVU 35 OSA 5

< < <

Voit määrittää ja poistaa parhaita reittejä ja väliasemia sekä valita kohteita tai katsella kohteiden tietoja kaikissa kartoissa. Voit myös tarkastella aurinkokunnan karttaa osoittamalla hyppyporttiin tai hyppyaukkoon. Napsauta ensin kiinnostavaa aluetta ja napsauta sen jälkeen haluamaasi kuvaketta.



HUOMAUTUS: Kartta ja tehtäväloki -ikkunan ohje-toiminnolla saat lisätietoja kohteiden värikoodeista ja kuvakkeista.

2.9.9

Trent: Monet aurinkokunnat eivät näy kartoissa, ennen kuin olet lentänyt niiden läpi tai ostanut niistä tietoja yhteyshenkilöltä tukikohdassa.

VARUSTEET

Tämän valikon avulla voit katsella aluksen lastia ja kaikkia varusteita:



ASEET Näyttää kaikki aseet ja niiden tekniset tiedot.



0

3

AMMUKSET Näyttää kaikki käytettävissä olevat ammukset ja niiden tekniset tiedot.

ULKOISET LAITTEET Näyttää kaikki käytettävissä olevat ulkoiset laitteet, kuten suojakilvet ja tykkitornit.

SISÄISET LAITTEET Näyttää kaikki käytettävissä olevat sisäiset laitteet, kuten suojakilpiakut ja nanorobotit.

TARVIKKEET Näyttää kaikki tarvikkeet, mukaan lukien saaliina saadut laitteet.

PELAAJAN TILA

LSF-joukoissa palvelevalle lentäjälle hyvä maine on erityisen tärkeä. Maineesi saa tahroja, jos epäonnistut tehtävässä tai tuhoat ystävän. Jos haluat tarkistaa nykyisen tasosi, napsauta Current Level (Nykyinen taso) -painiketta. Taso perustuu uramenestykseen ja muille aiheuttamaasi uhkaan. (Multiplayer Mode [Moninpeli] -tilassa pelaajan taso perustuu aluksen, aseiden ja krediittien nettoarvoon. Current Worth [Nykyinen arvo] ilmoittaa nettoarvon ja Next Level Retirement [Seuraava taso] ilmoittaa, kuinka paljon omaisuutta tarvitaan seuraavalle tasolle nousemiseen.)

Edellä mainitut ovat vain muutamia esimerkkejä Player Status (Pelaajan tila) -valikon tiedoista.

NYKYISET TIEDOT



Näyttää tietoja lähiympäristöstä, olitpa sitten avaruudessa tai tukikohdassa.

LOPPUSANAT

Tähän päättyy LSF-joukkojen perusoppien esittely. Toivotamme sinut tervetulleeksi Liberty Security Force -joukkoihin. Väsymätön valppautesi takaa kaikkien Libertyn kansojen ja sen liittolaisten hyvinvoinnin ja vapauden. Kiitos ja onnea matkaan, lentäjä.

Trent: ļos yksinäisyys alkaa kyllästyttää, lue seuraavat ohjeet. Avaruudestakin löytyy yllättävän paljon seuraa.

Freelancer-kilta (moninpeli)

Moninpelitilassa ei ole tarinapohjaisia tehtäviä. Sinä ja muut Freelancer-killan jäsenet tutkitte maailmankaikkeutta ja otatte vastaan toimeksiantoja NPC-partioilta tai ilmoitustauluilta. Moninpelitilassa neuroverkkoon tulee näkyviin kaksi uutta painiketta: Verkkojuttelunhallinta ja Huomio.

Verkkojutteleminen

Verkkojuttelunhallintapainikkeen avulla voit keskustella muiden pelaajien kanssa pelin aikana. Voit avata verkkojutteluikkunan painamalla **ENTER**näppäintä. Kirjoita sen jälkeen viesti ja paina lopuksi **ENTER**-näppäintä uudelleen.



in in in

Juttelukanavia on kolme: kaikkien yhteinen **System (Aurinkokunta)** -kanava, ryhmän sisäinen **Group (Ryhmä)** -kanava ja yksittäisten henkilöiden välinen **Private (Yksityinen)** -kanava.

Voit valita haluamasi kanavan napsauttamalla neuroverkon Verkkojuttelunhallintakuvaketta ja valitsemalla sen jälkeen joko haluamasi kanavan tai pelaajan nimen.

Ryhmien muodostaminen

Yhteistyö helpottaa vaarallisten ja monimutkaisten toimeksiantojen suorittamista. Näistä tehtävistä maksetaan ruhtinaallinen palkkio. (Palkkion joudut luonnollisesti jakamaan muiden ryhmän jäsenten kanssa.) Voit liittyä olemassa olevaan ryhmään hyväksymällä kutsun. Voit perustaa oman ryhmän hyväksymällä tehtävän ja kutsumalla muita lentäjiä mukaan.

Hyväksy tai hylkää ryhmän kutsu seuraavasti

 Napsauta neuroverkon Attention Required (Huomio) -kuvaketta ja napsauta sen jälkeen haluamaasi painiketta.



Kutsu haluamasi pelaaja ryhmään seuraavasti

. Valitse pelaaja, jonka haluat kutsua.



2. Napsauta kohdeikkunan Group (Ryhmä) -kuvaketta.

Ryhmän jättäminen tehtävän aikana merkitsee epäonnistumista, joka tahraa lentäjän maineen. Jos liityt ryhmään uudelleen ja suoritat tehtävän loppuun, saat palkkion ja maineesi paranee. Jos yhteys palvelimeen katkeaa tehtävän aikana, se merkitsee sitä, että lentäjä joutuu keskeyttämään tehtävän.

Tärkeää: Moninpelitilassa ryhmällä on yhtä monta elämää, kuin siinä on jäseniä. Ryhmä pysyy hengissä, kunnes kaikki elämät on käytetty.

Omaisuuden vaihtaminen

Voit vaihtaa muiden pelaajien kanssa mitä tahansa varusteita (krediittejä, asentamattomia laitteita tai kulutustavaroita). Voit ehdottaa vaihtokauppaa toiselle pelaajalle valitsemalla kyseisen pelaajan kohteeksi ja napsauttamalla Trade (Vaihtokauppa) -kuvaketta kohdeikkunassa. Jos joku ehdottaa vaihtokauppaa sinulle, napsauta Attention Required (Huomio) -kuvaketta. Jos molemmat osapuolet haluavat vaihtaa varusteita, näyttöön tulee kauppaikkuna.



Tarjoa tavaraa vaihtoon seuraavasti

- 1. Valitse vaihdettava varuste vasemmanpuoleisesta paneelista.
- Määritä tarvittaessa varusteiden määrä keskipaneeliin ja napsauta vahvistuspainiketta.

Hyväksy kauppa napsauttamalla Accept Trade (Hyväksy vaihtokauppa) -painiketta. Esineet vaihtuvat automaattisesti, kun molemmat osapuolet ovat hyväksyneet kaupan. Voit peruuttaa kaupan milloin tahansa sulkemalla kauppaikkunan.

Huomautus: Jos pelaajalla ei ole riittävästi rahtitilaa hankittavalle esineelle, ohjelma ilmoittaa siitä.

Yhteyden muodostaminen palvelimeen

Moninpelitilan käyttäminen vaatii Internet- tai lähiverkkoyhteyden palvelimeen. Voit siirtyä moninpelitilaan valitsemalla **moninpelin päävalikosta**. Näyttöön tulee taulukko, jossa näkyvät kaikki palvelimet, joihin voit muodostaa yhteyden lähiverkon tai Internetin kautta.

Muodosta yhteys *Freelancer*-palvelimeen seuraavasti

- 1. Valitse Main Menu (Päävalikko) -valikosta Multiplayer (Moninpeli).
- Valitse näyttöön tulevasta luettelosta jokin palvelin ja valitse sen jälkeen Connect (Yhdistä).
- Jos olet käyttänyt tätä palvelinta aiemmin, voit ohittaa seuraavan vaiheen. Jos et ole käyttänyt palvelinta aiemmin, sinun pitää luoda uusi hahmo. Valitse New Character (Uusi hahmo), anna hahmolle nimi ja valitse Create (Luo).
- Valitse luettelosta haluamasi hahmo (jos et ole käyttänyt palvelinta aiemmin, hahmoja on vain yksi) ja napsauta sitten Load Character (Lataa hahmo) -painiketta.

Multiplayer (Moninpeli) -valikossa näkyy merkintä Yes (Kyllä) kaikkien niiden palvelinten Visited (Vierailtu) -sarakkeessa, joihin olet muodostanut aiemmin yhteyden. Voit suodattaa pois nämä palvelimet tai mitkä tahansa muut palvelimet valitsemalla **Set Filters (Määritä suodattimet)** ja valitsemalla haluamasi vaihtoehdon. Huomautus: Napsauttamalla Päivitä-painiketta voit tyhjentää palvelinluettelon ja noutaa uuden Freelancer-pääpalvelimesta. Kaikki lähiverkossa olevat palvelimet tulevat näkyviin automaattisesti sitä mukaa, kuin niitä löydetään.

Hahmon luominen

Aina kun muodostat yhteyden palvelimeen, voit joko luoda uuden hahmon tai valita aiemmin pelissä käyttämäsi hahmon. Yhdessä palvelimessa ei voi olla kahta samannimistä hahmoa (ohjelma ilmoittaa sinulle, jos yrität antaa hahmolle varatun nimen). Kukin hahmo näkyy vain siinä palvelimessa, jossa se on luotu.

Oman palvelimen perustaminen

Perustamalla oman *Freelancer*-palvelimen voit suojata palvelimen salasanasuojauksella ja määrittää sen, voivatko pelaajat vahingoittaa toisiaan.

Perusta palvelin seuraavasti

3.

- . Muodosta yhteys lähiverkkoon tai Internetiin.
- Kaksoisnapsauta tietokoneen kiintolevyn Freelancer-asennushakemistossa olevaa FLSERVER.EXE-tiedostoa. Voit määrittää palvelimen julkiseksi valitsemalla Make Server Internet Available (Salli palvelimen käyttö Internetin kautta). (Jos haluat suojata palvelimen, voit määrittää tässä vaiheessa salasanan.) Voit myös estää pelaajia tuhoamasta toisiaan poistamalla valinnan Allow Players to Kill Other Players (Salli pelaajien tappaa toisensa) -valintaruudusta.

Kirjoita palvelimen nimi ja valitse **DK**.

Huomautus: Aina kun teet muutoksia palvelimen asetuksiin, niistä tulee oletusasetuksia.

Lisätietoja

Vianmääritystietoja ja lisätietoja ohjelmasta on *Freelancer*-CD-levyn readme.rtftiedostossa.

SIVU 40

TEKIJÄT

GRAFIIKKA

John P. Funk

Bob Frye Johari Templin

Steve Pietzsch

Wade Mulhern

Eric Lalumiere Michael Pearce

Adam Foshk

Dustin Cryer

Jacob Crow

ANIMAATIOT

Rav Cobo •

Rey Barrera • Rick Hartman •

Séamus Rail •

Brian Hackert David Chang

FREELANCER-RYHMÄ

Tuottaia Phil Wattenbarger Johtava suunnittelija: Jorg Neumann

Paul Isaad Johtava ohjelmoija: Ed Maurer Johtava ohjelmoija: Tony Bratton Graafinen suunnittelija: Bruce Lemons Äänisuunnitteliia: Pelin sisäisten Testausjohto Evan Brandt

PEI IMONTTORIN OHIELMOINTI

Garv Scott Smith Scott Stevens Brad Thrift •

PELIN OHJELMOINTI Andrew Sega Brandon Rowlet Joel <u>Willard</u> Tavlor Brown Peter Carter •

MONINPELIN OHIELMOINTI

Locomotion Studios

ULKOINEN TUOTANTO

HAHMOSUUNNITTELU Adam Medhurst, Harald Belker, Carlos Ezquerra, Andrew Sega Craig Mullins, James Doh. John Blood, Digital Firepower HUDNESUUNNITTELU Luminosity Entertainment / Boston Animation LIIKKEEN TALLENNUS The Jim Henson Company,

ÄÄNIOHJAAJAT Julie Morgavi, Peter Marquardt •, Carole James Hannigan, Visuaalinen musiikki -Tom Seufert, Cato, Kelly, Grinsfelder ja Kitajima Ruggier TÄRKEIMMÄT ΗΕΝΚΙΙ ΠΤ VUOROSANATUOTANTO lan Ziering, John Rhys-Davies, Michael T. Weiss. Soundelux DMG. George Takei, lennifer Screen Music Studios Hale, Xander Berkeley ÄÄNI JA JÄLKITUOTANTO Soundelux DMG,

Bill Munyon • Clark Crawford • Eric Friend Jeff Shoemaker • Kyle Scribner Steven Stahlberg Mark Packard 🛚 Mat Mitchell • ALKUANIMAATIO Chris Olivia Dean McCall John Somme John Sommer Mark Goldsworthy Pauline Saab Rhett Bennatt Scott Peterson Jacob Crow Will Dougherty Eric Willmar John Sripan Scott Shelton Todd 0. Degani Chris Todd • Jesse Benitez-Steiner • Sarma Vanguri FREELANCER-PELIN ALKUPERÄINEN IDEA Chris Roberts Phil Wattenbarger PELIN SISÄISET FREELANCER-Adam N. Joseph Bobby Moldavan John Alderson Kathy Bateman Milena Grozeva Patrick Sanchez Paul Gho

ÄÄNET

Adam Foshko STUDIOPÄÄLLIKKÖ

PROJEKTIASSISTENTTI KÄÄNNÖKSET

Rav Cobo •

YDINKIRIASTON KEHITTÄMINEN Paul Bleisch. Yuichi Ito. Mike Stembera[®], Tim Perry

TESTIRYHMÄ Bruce Rogers • Lee Boubel • Mike Weber • Mark Richards • Nigel Gandy • Richard North • Liz Becker • Jay Dunn • Steve Hernandez • MARKKINDINTI Ion Kimmich KÄYTTÄJÄKOKEMUS **Brent Metcalfe** lohn Pecorelli 🛚 Kevin Wright • MAINOSSUUNNITTELU Jeannie Voirin Chris Burns = LOKALISOINTIPÄÄLLIKKÖ Lief Thompson KÄYTTÄJÄTESTAUS-PÄÄLLIKKÖ Marcos Nunes-Ueno

ERITYIS-KIITOKSET Chris Robert

KIITOKSET

Andy O'Brien, Andre Garcia, Alliber of ankill, All Dibianca, Arvee Garde, Ben Hanson, Jake Rodgers, Jason Yenawine, Jared Carr, Jim Magill, John Thomas, Johnny Guentzel, Kent Raffray, Lorin Jameson, Matthew Hurrell, Rich Lawrence, Sam Yeates, Thor Alexander, T.J. O'Leary

TEKNISET TUKIPALVELUT

Argentina Australia Brasil Österreich Belgigue Belqië Caribe Centroamérica Colombia Danmark Suomi/Finland France Deutschland Ireland Italia Luxembourg (EN) Luxembourg (FR) Luxemburg México Nederland Netherlands New Zealand Norge Panamá Perú Portugal España Sverige Schweiz Suisse Svizzera 0848 801 255 (0870) 60 10 100 (598) (2) 916-4445

Venezuela

(54) (11) 4316-4664 +43 (01) 50222 22 55 +32 - 2-513-2268 02-5133274 02-5023432 1-877-672-3842 (506) 298-2020 800-330-6000 (91) 524-0404 ó 9800-5-10595 +45 44 89 01 11 (593) (2) 258 025 +358 (0) 9 525 502 500 (33) (0) 825 827 829-0-1020# +49 (0) 1805 / 67 22 55

(30) (10) 94 99 100 (01) 706 5353 (+39) 02-70-398-398 +32-2-513-2268 +32 2-5133274 (52) (55) 267-2191 020-5001005 020-5001053 (64) (9) 357-5575 (800) 506-0001 (51) (1) 215-5002 +351 214 409 280 (902) 197 198 +46 (0) 8-752 09 29 0848 802 255 0848 800 255

(58)(212)276-0500

ArtSource • Murder of Crows

Volt Services Group

SIVU 41

HALLINTANÄPPÄIMET

Seuraavassa on esitelty *Freelancer*-ohjelmassa oletuksena käytettävät näppäin- ja hiirikomennot:

ALUKSEN HALLIN		TAISTELEMINEN JA TÄHTÄÄMINEN			
Lennä hiirellä	Paina hiiren				
	ykköspainiketta ja vedä (vaihda VÄLILYÖNTI- näppäimellä)	Valitse kohde Tähtää lähintä vihollista	Hiiren ykköspainike R		
Kiihdytä	W tai hiiren rullan	Seuraava kohde	т		
	vierittäminen eteenpäin	Laukaise aktiiviset aseet	Hiiren kakkospainik		
Hidasta	S tai hiiren rullan	Laukaise ohjuksia	Q		
	vierittäminen	Pudota miina			
	faaksepain	Käytä vasta-aseita	C		
Jälkipoltin	ТАВ	Vetosäde	В		
Kaarra vasemmalle	A	Ota nanorobotit	G		
Kaarra oikealle		käyttöön			
Moottorijarrutus	X	Suojakilpiakku			
Sammuta moottori	Z				
Risteilvtila	VAIHTO+W	MANÖÖVERIT			

KYPÄRÄNÄYTTÖ JA IKKUNAT

Pysäytä peli	F1
Minimoi kypäränäyttö	ASKELPALAUTIN
Ehdota vaihtokauppaa	U
(moninpelissä)	
Kutsu ryhmään	
(moninpelissä)	
Tykkitornikamera	Н
Takakamera	V
Vaihda näkymä Näkymän vaihto	CTRL+V

Telakoidu	F3
Siirry	F2
Liity muodostelmaan	F4
Vapaa lento	ESC



Get the strategy guide from Sybex!



Microsoft game studios