

JOURNALS



COPYRIGHT

Here at Psygnosis we are dedicated to bringing you the best in computer entertainment. Every game we publish represents months of hard work dedicated to raising the standard of the games you play. Please respect our endeavours and remember that copying software reduces the investment available for producing new and original games; it is also a criminal offence.

This software product, including all screen images, concepts, audio effects, musical material and program code is marketed by Psygnosis Ltd who own all rights therein including copyrights. Such marketing of this product gives only the lawful possessor at any time the right to use this program limited to being read from its medium as marketed into the memory of, and expected by, the computer system to which this product is specifically adapted. Any other use or continuation of use including copying, duplicating, selling, hiring, renting, lending or otherwise distributing, transmitting or transferring this product in contravention of these conditions is in breach of Psygnosis Ltd's rights unless specifically authorised in writing by Psygnosis Ltd.

The product Lander, its program code, manual and all associated product materials are the copyright of Psygnosis Ltd who reserve all rights therein. These documents, program code and other items may not in whole or part be copied, reproduced, hired, rented, lent or transmitted in any way nor translated or reduced to any electronic medium or machine-readable form without prior consent in writing from Psygnosis Ltd.

Psygnosis Ltd, Napier Court, Wavertree Technology Park, Liverpool L13 1HD.
Tel: 0151 282 3000

EPILEPSY WARNING

PLEASE READ BEFORE USING ANY VIDEO GAME OR ALLOWING YOUR CHILDREN TO USE IT

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain patterns or backgrounds on a television screen or while playing video games may induce an epileptic seizure in these individuals. Certain conditions may induce undetected epileptic seizures or epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition, consult your physician prior to playing. If you experience any of the following symptoms while playing a video game - dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement or convulsions - **IMMEDIATELY** discontinue use and consult your physician before resuming play.

WARRANTY LIMITATIONS

The disk(s) included with this product are guaranteed to be in correct working order. It is the purchasers responsibility to prevent infection of this product with a Virus. Psygnosis Ltd will replace, free of charge, any disks which have manufacturing or duplication defects. These disks should be returned directly to Psygnosis Ltd for immediate replacement.

Psygnosis Ltd will in no way assume responsibility or liability for Virus damage.

The Psygnosis Ltd warranty is in addition to, and does not affect your statutory rights.

Lander, Psygnosis and the Psygnosis logo are TM or [®] and [©] 1990-8 of Psygnosis Ltd. All rights reserved. Dolby and the α are trademarks of Dolby Laboratories Licensing Corporation. Lander, Psygnosis et le logo Psygnosis sont TM ou [®] et [©] 1990-8 Psygnosis Ltd. TOUS DROITS RESERVES .





ENGLISH	DVD ii
FRANÇAIS	DVD iii
DEUTSCH	DVD iv
ESPAÑOL	DVD v
ITALIANO	DVD vi

ENGLISH	01
FRANÇAIS	30
DEUTSCH	48
ESPAÑOL	72
ITALIANO	96



About DVD.

DVD, which stands for Digital Video Disc / Digital Versatile Disc is the next generation of optical disc storage technology. It's essentially a bigger, faster CD that can hold video as well as audio and computer data. DVD aims to encompass home entertainment, computers, and business information with a single digital format, eventually replacing audio CD, videotape, laserdisc, CD-ROM, and perhaps even video game cartridges. DVD has widespread support from all major electronics companies, all major computer hardware companies, and about half of the major movie and music studios. It's important to understand the difference between DVD-Video and DVD-ROM. DVD-Video (often simply called DVD) holds video programs and is played in a DVD player hooked up to a TV. DVD-ROM holds computer data and is read by a DVD-ROM drive hooked up to a computer. The difference is similar to that between Audio CD and CD-ROM. DVD-ROM also includes recordable variations (DVD-R, DVD-RAM, DVD-RW; see 4.3). Most people expect DVD-ROM to be initially much more successful than DVD-Video. Most new computers with DVD-ROM drives can also play DVD-Videos (see 6.1).

Lander DVD

Lander uses DVD to it's fullest. All the movies and music in the DVD version of Lander are MPEG2 video and Dolby Digital Audio.

DVD also offers a multiple angle feature. This means that the video actually contains a number of videos all interleaved together. The user can switch during play-back between the different angles. In Lander we have chosen to use this feature to offer the user three different angles. The first angle is the full rendered version of the movie. The third angle is the same movie, but in wire frame, and the second angle is a mixture of the two. This allows the user to switch between the angles and see how the movie was created by the artist. This multiple angle feature is only accessible when you use the DVD Video software on your computer, or if you put the Lander DVD into a DVD Video player. Try booting Lander as if it was a DVD Video and switching the angle.

DVD Configurations.

Both MPEG2 Video and Dolby Digital Audio require decoders to decode the data for play-back. All DVD decoders will decode movies that are in the DVD format. However, not all decoders will decode stand alone Dolby Digital files which have the file extension *.ac3.

Decoding can either be in software or hardware and can either use DirectShow or MCI. DirectShow from Microsoft (a part of DXMedia) is the new API for multimedia and replaces MCI. However, DirectShow is still very new and as such there are fewer decoders that support DirectShow over MCI. Nearly all decoders will support MCI. This is beginning to change and new decoders will be primarily designed to work through DirectShow. Unfortunately using DVD through MCI has not been standardised, and as such Lander is not guaranteed to work properly through MCI. Also, most hardware devices that support only MCI will not decode stand alone Dolby Digital files.

Wherever possible a DVD decoding solution that supports DirectShow should be used.

After installing this product you will find a number of configuration overrides on the Start menu for Lander. These apply particularly to MCI DVD solutions. By default the game will attempt to decode movies through DirectShow. If this fails it will attempt to decode the movies through MCI. For in game music the game will attempt to decode Dolby Digital Audio through DirectShow, but if this fails it will not attempt to decode Dolby Digital through MCI. This is because most MCI decoders will not decode Dolby Digital Audio files. However, you can override all these defaults using the preset configurations on the Start menu. You can enable decoding of Dolby Digital through MCI if you feel that your solution will work. If you do not hear any music then decoding has not been successful.

If you find that your solution does not work then you can disable or enable any of the configurations to try to find a solution that works. However, decoding through DirectShow is the most likely to succeed solution.

A propos du DVD

Le DVD (Digital Video Disc ou Digital Versatile Disc) ouvre la voie à la nouvelle génération de technologie de stockage sur disque optique. Il s'agit essentiellement d'un CD plus rapide et plus puissant pouvant stocker des données vidéo, audio et informatiques. L'objectif du DVD est d'utiliser le même support numérique pour l'audiovisuel, l'informatique et les informations commerciales, qui remplacera à long terme les CD audio, les cassettes vidéo, les disques laser, les CD-ROM et peut-être même les cartouches de jeux vidéo. Le DVD a reçu l'aval de la plupart des grandes sociétés de matériel électronique et de matériel informatique et de la moitié des studios d'enregistrement et de cinéma. Il est important de bien connaître la différence entre le DVD vidéo et les DVD-ROM. Le DVD vidéo, souvent simplement appelé DVD, est un support de programmes vidéo qui se place dans un lecteur DVD branché à un poste de télévision. Le DVD-ROM stocke des données informatiques qui sont décodées par un lecteur DVD-ROM connecté à un ordinateur. La différence est similaire à celle qui existe entre un CD audio et un CD-ROM. Le DVD-ROM a aussi des variantes permettant l'enregistrement (DVD-R, DVD-RAM, DVD-RW ; voir 4.3). Le DVD-ROM risque sans doute de connaître au départ plus de succès que le DVD vidéo. Les nouveaux ordinateurs sont pratiquement tous équipés d'un lecteur DVD-ROM pouvant également lire les DVD vidéo (voir 6.1).

DVD Lander

Lander lire le maximum de profit des capacités du DVD. Tous les films et tous les albums sur support DVD utilisent les technologies MPEG2 video et Dolby Digital Audio.

Le DVD dispose également de plusieurs versions de lecture. Ceci signifie que plusieurs vidéos sont mélangées. Le spectateur a donc le choix entre différentes versions de vidéo en cours de lecture. Lander est doté de cette fonction pour permettre au spectateur d'avoir trois versions différentes. La première est la version en rendu complet des séquences d'animation. Avec la troisième version la séquence d'animation est toujours la même, mais en rendu fil de fer, et la deuxième version est un mélange des deux. Ceci permet à l'utilisateur de passer d'une version à l'autre et d'avoir une idée du processus créatif de la séquence d'animation. Cette fonction de versions multiples n'est disponible que si votre ordinateur est équipé d'un logiciel de DVD vidéo ou si vous avez recours à un lecteur DVD vidéo pour la lecture du DVD Lander. Essayez d'initialiser Lander comme si c'était un DVD vidéo et de modifier la version.

Configurations des DVD.

Les normes MPEG2 Video et Dolby Digital Audio nécessitent l'utilisation de décodeurs pour la lecture. Tous les décodeurs DVD décodent les films en format DVD. Cependant, tous ne déchiffrent pas les fichiers individuels Dolby Digital disposant de l'extension *.ac3.

Le décodage se fait soit au niveau du logiciel, soit au niveau du matériel, et vous aurez pour ce faire besoin de DirectShow ou MCI. DirectShow de Microsoft (inclus dans DXMedia) est le nouvel API pour multimédia et remplace l'interface MCI. Cependant, DirectShow est relativement récent, et il existe donc peu de décodeurs pour ce format. Pratiquement tous les décodeurs supportent MCI. Les choses commencent à bouger et de nouveaux décodeurs vont être conçus pour être compatibles avec DirectShow. Malheureusement, l'utilisation du DVD par l'intermédiaire de MCI n'a pas été standardisée, et la compatibilité du DVD Lander avec MCI n'est donc pas garantie. En outre, la plupart des périphériques qui supportent MCI ne pourront pas décoder les fichiers individuels Dolby Digital.

A chaque fois que c'est possible, il est préférable d'utiliser DirectShow pour le décodage des DVD.

Après l'installation de ce produit, vous verrez une série de configurations prioritaires dans le menu de démarrage de Lander. Celles-ci s'appliquent en particulier aux solutions DVD MCI. Le jeu essaiera par défaut de décoder les séquences animées en utilisant DirectShow. S'il ne réussit pas, il essaiera alors un décodage par l'intermédiaire de MCI. En ce qui concerne la musique du jeu, il essaiera de décoder les sons Dolby Digital en utilisant DirectShow, mais s'il n'obtient pas de résultat, il n'essaiera pas en ayant recours à MCI, car la plupart des décodeurs MCI ne décodent pas les fichiers audio Dolby Digital. Vous pouvez toutefois ignorer tous ces défauts en utilisant les configurations prédéfinies du menu de démarrage. Vous pouvez activer la fonction de décodage de l'audio Dolby Digital en utilisant MCI si vous pensez que cette solution est la bonne. S'il n'y a pas de musique, le processus de décodage a échoué.

Si vous n'arrivez pas à vos fins avec la solution choisie, activez ou désactivez l'une des configurations pour trouver une solution de décodage efficace. Cependant, la plus efficace sera sans doute d'avoir recours à DirectShow.

Über die DVD.

DVD ist die Abkürzung für "Digital Video Disc" oder "Digital Versatile Disc" und ist die neue Generation der optischen Speichermedien. Im Vergleich zur CD oder CD-ROM bietet sie schnellere Zugriffszeiten und eine weitaus höhere Kapazität, um Video, Audio und Computerdaten zu speichern. Sie ist so vielseitig einzusetzen und kann so viele Daten aufnehmen, daß sie in naher Zukunft nicht nur die Audio-CD ablösen soll, sondern auch Videokassetten, die Laserdisk, CD-ROMs und sogar Module für Videospiele. Inzwischen unterstützen fast alle großen Elektronikfirmen, die größten Computerhersteller, und etwa die Hälfte der Video- und Musikfirmen die neue Technologie. Wichtig ist vor allem, zwischen DVD-Video und der DVD-ROM zu unterscheiden, genau so wie zwischen Audio-CDs und CD-ROMs: Eine DVD-Video (oft einfach DVD genannt) enthält Video- und Audiodaten, und kann von einfachen DVD-Spielern wiedergegeben werden, die normalerweise an einen Fernseher angeschlossen werden. DVD-ROMs dagegen enthalten Daten, die von einem DVD-Spieler gelesen werden können, der an einen Rechner angeschlossen ist. Es gibt zwar auch noch andere Varianten der DVD-ROM (wie z.B. DVD-R, DVD-RAM, DVD-RW; siehe 4.3), die aber zur Zeit gar nicht oder nur wenig verbreitet sind. Es ist wahrscheinlich, daß die DVD-ROM weitaus populärer sein wird, als DVD-Video - die meisten Computer mit DVD-ROM-Laufwerken können nämlich auch DVD-Videos abspielen (siehe 6.1).

Lander DVD

Lander nutzt das volle Potential der DVD: Alle Filme sind als MPEG2-Video und die Musik als Dolby Digital Audio enthalten.

Die DVD bietet die Möglichkeit, während eines Filmes die Ansicht zu ändern - im Prinzip werden dabei mehrere Ansichten des gleichen Films in einem Datenstrom abgespeichert, Sie können also noch während der Wiedergabe zwischen den Perspektiven umschalten. Die normale Ansicht ist die gerenderte Version des Filmes, bei der zweiten werden die Modelle nur als Drehgitter dargestellt, während die dritte Ansicht eine Kombination von beidem ist. So können Sie sehen, wie der Grafiker den Film aufgebaut hat und aus wie vielen Details sich das Ergebnis zusammensetzt. Diese Möglichkeit können Sie nur nutzen, wenn Sie auf dem Computer einen DVD-Video-Abspieler einsetzen oder sich die DVD in einem handelsüblichen DVD-Video-Spieler ansehen.

DVD Konfigurationen.

MPEG2-Video und Dolby Digital Audio benötigen einen Dekoder, der die Daten während des Abspielens aufbereitet. Alle Spieler können Filme im DVD-Format abspielen, aber nicht alle wissen mit den Dolby Digital-Dateien mit der Endung *.ac3 etwas anzufangen.

Der Dekoder kann entweder ein Programm sein, oder ein Teil der Hardware, und wird entweder über DirectShow oder MCI angesprochen. Microsofts DirectShow (ein Teil von DXMedia) ist die neue Schnittstelle für Multimedia und ersetzt nach und nach das recht veraltete MCI. DirectShow ist aber noch nicht so weit verbreitet, daher unterstützen nach wie vor einige Dekoder nur MCI - die Situation ändert sich jedoch langsam, immer mehr Dekoder setzen nur noch auf DirectShow. Leider wurde das Ansprechen von DVD-Daten über MCI nie richtig standardisiert, so daß Lander nicht oder nur bedingt über MCI funktionieren kann. Die meisten Geräte, die nur über MCI angesprochen werden können, unterstützen z.B. die Dolby Digital-Dateien nicht.

Wenn möglich, benutzen Sie nur eine DVD-Lösung, die DirectShow unterstützt.

Nach der Installation dieses Produktes werden Sie im Start-Menü einige Optionen finden, wie Sie Lander starten können. Diese betreffen vor allem DVD-Lösungen, die nur MCI unterstützen. Normalerweise versucht das Spiel, alle Videos über DirectShow abzuspielen. Sollte dies nicht gelingen, wird versucht, sie über MCI wiederzugeben. Bei der Musik wird zunächst DirectShow versucht, MCI dagegen nicht, da die wenigsten MCI-Dekoder Dolby Digital unterstützen. Sie können diese Einstellungen jedoch selbst beeinflussen und versuchen, die Audiodaten über MCI abspielen zu lassen, wenn Sie der Meinung sind, daß der Treiber Ihres DVD-Laufwerks das unterstützt. Sollten Sie keine Musik hören, dann ist das nicht der Fall.

Sollte das Spiel nicht richtig abgespielt werden, dann können Sie die verschiedenen Konfigurationen ausprobieren, um eine zu finden, die funktioniert. Das Abspielen über DirectShow sollte jedoch in den meisten Fällen zum Erfolg führen.

Acerca de DVD.

DVD (disco de vídeo digital o disco digital versátil) representa la próxima generación en tecnología de almacenamiento de discos ópticos. Básicamente es un CD más rápido y de mayor capacidad en el que se almacenan imágenes, música y datos del ordenador. DVD pretende englobar campos como entretenimiento doméstico, ordenadores e información comercial en un solo formato que, a la larga, reemplazará los CD, las cintas de vídeo, los discos láser, los CD ROM y quizás incluso los cartuchos de videojuegos. DVD cuenta con el respaldo de los principales fabricantes de artículos electrónicos, hardware y casi la mitad de los más importantes estudios de grabación y filmación. Es importante comprender la diferencia entre DVD-Video y DVD-ROM. El primero, a menudo llamado simplemente DVD, usa programas de vídeo en un reproductor DVD conectado a un televisor. El DVD-ROM utiliza datos del ordenador que se leen en una unidad DVD-ROM instalada en el ordenador. La diferencia entre estos dos sistemas es similar a la que existe entre un CD de audio y el CD-ROM. El DVD-ROM incluye, además, variaciones que permiten grabar (DVD-R, DVD-RAM, DVD-RW; véase 4.3). La mayoría piensa que, al principio, el DVD-ROM tendrá más éxito que el DVD-Video, si bien en la mayoría de los nuevos ordenadores con unidades DVD-ROM también se puede utilizar el sistema DVD-Video (véase 6.1).

DVD de Lander

Lander utiliza el sistema DVD sacándole el máximo provecho. La versión DVD de Lander tiene imágenes en MPEG2 y sonido Dolby Digital.

DVD ofrece además varios ángulos, es decir una serie de imágenes intercaladas. Lander ofrece tres ángulos diferentes y durante la reproducción, el usuario puede pasar de uno a otro. En el primero se muestra la imagen acabada de la película; en el tercero, una imagen por cuadros, y en el segundo, una combinación de ambas. Esto permite apreciar cómo el artista fue creando la imagen. Sólo se puede acceder a la función de ángulos múltiples al utilizar el software DVD-Video en el ordenador, o en un reproductor de DVD-Video. Inicialice Lander como si fuera DVD-Video y pruebe los diferentes ángulos.

Configuraciones de DVD

Tanto la imagen MPEG2 como el sonido Dolby Digital requieren decodificadores para interpretar la información y así reproducirla. Todos los decodificadores DVD decodifican imágenes en formato DVD. No obstante, no todos estos son capaces de decodificar archivos de sonido Dolby Digital con la extensión *.ac3.

El proceso de decodificación se puede realizar a nivel de software o hardware, utilizando DirectShow o MCI. DirectShow de Microsoft (parte de DXMedia) es el nuevo sistema API para multimedia y reemplaza el sistema MCI. No obstante, DirectShow aún es demasiado nuevo y, como tal, son pocos los decodificadores que se pueden utilizar en comparación con MCI (admitido por casi todos). Pero esto ha comenzado a cambiar y los nuevos decodificadores serán diseñados principalmente para el sistema DirectShow. Desafortunadamente, el uso de DVD con MCI no se ha estandarizado, por lo que no es posible garantizar el rendimiento de Lander con este sistema. Asimismo, la mayoría del hardware que sólo admite MCI no decodifica archivos Dolby Digital.

En lo posible, utilice un sistema de decodificación DVD que admita DirectShow.

Una vez que haya instalado este producto, verá que se anulan una serie de configuraciones en el menú Inicio de Lander, especialmente para el sistema MCI. El juego, de manera predeterminada, intenta decodificar las imágenes mediante DirectShow. Si no lo logra, utilizará MCI. En cuanto al sonido, el sistema intenta decodificarlo mediante DirectShow, pero si no lo logra, lo intentará con MCI. Esto se debe a que la mayoría de los decodificadores MCI no decodifican archivos de sonido Dolby Digital. No obstante, en el menú Inicio es posible anular todas estas configuraciones predeterminadas, activando la decodificación de Dolby Digital a través de MCI, si cree que esta solución va a funcionar. Si no escucha ningún sonido, significa que la decodificación no se ha podido efectuar.

Si, por el contrario, esta solución no se ajusta a su sistema, desactive o active cualesquiera de las configuraciones para así encontrar la que funcione. Sin embargo, DirectShow es la solución que con mayor probabilidad funcionará.

Informazioni sul DVD.

Il DVD (Digital Video Disc, ossia Disco Video Digitale; oppure Digital Versatile Disc, ossia Disco Versatile Digitale) rappresenta la tecnologia di memorizzazione su disco ottico della nuova generazione. Si tratta sostanzialmente di un CD più grande e più veloce che può contenere dati video, audio e informatici. Il DVD è stato progettato per contenere dati di intrattenimento, informatici e commerciali in un unico formato digitale e nel tempo sostituirà i CD audio, i dischi laser, i CD-ROM e forse le cartucce di videogiochi. Il DVD è stato adottato da tutte le principali aziende di elettronica e di hardware e da circa la metà dei principali studi cinematografici e musicali. È importante capire la differenza fra DVD-Video e DVD-ROM. Il DVD-Video (spesso denominato semplicemente DVD) contiene programmi video e viene riprodotto in un lettore DVD collegato a un televisore. Il DVD-ROM contiene dati informatici e può essere letto con un'unità DVD-ROM collegata a un computer. La differenza fra questi due tipi di DVD è simile a quella che intercorre fra CD audio e CD-ROM. Il DVD-ROM comprende anche versioni registrabili (DVD-R, DVD-RAM, DVD-RW; vedi 4.3). Si prevede che inizialmente il DVD-ROM abbia molto più successo del DVD-Video. Nella maggior parte dei nuovi computer dotati di unità DVD-ROM è possibile anche riprodurre DVD-Video (vedi 6.1).

Il DVD di Lander

Lander sfrutta al massimo le possibilità offerte dal DVD. Tutti i filmati e la musica presenti nella versione DVD di Lander sono video MPEG2 e audio Dolby Digital.

Il DVD è anche dotato della funzione ad angolo multiplo. Questo significa che il video contiene una serie di filmati collegati fra loro. Durante la riproduzione, l'utente può scegliere fra diversi angoli di visualizzazione. In Lander abbiamo deciso di sfruttare questa possibilità per offrire all'utente tre angoli di visualizzazione diversi. Il primo angolo è la versione con la massima resa del filmato. Il terzo angolo è lo stesso filmato, ma con modelli wire-frame ed il secondo angolo è una versione intermedia fra le altre due. Questo consente all'utente di passare da un angolo all'altro e vedere come questo è stato creato dal grafico. Questa funzione ad angolo multiplo è accessibile solo utilizzando il software per DVD-Video sul computer o riproducendo il DVD di Lander con un riproduttore Video DVD. Avvia Lander come se fosse un DVD-Video e prova a cambiare angolo.

Configurazioni del DVD.

Sia MPEG2 Video che audio Dolby Digital richiedono che i dati per la riproduzione vengano decodificati da un decoder. Tutti i decoder DVD decodificano i filmati in formato DVD. Tuttavia, non tutti i decoder sono in grado di decodificare i file autonomi Dolby Digital con estensione *.ac3.

La decodifica può essere eseguita sia dall'hardware che dal software utilizzando DirectShow o MCI. DirectShow Microsoft (una parte di DXMedia) è la nuova API per le applicazioni multimediali e sostituisce MCI. Tuttavia, DirectShow è ancora molto nuova e quindi esistono meno decoder che supportano DirectShow rispetto a MCI. Quasi tutti i decoder supportano MCI. Questa situazione inizia a cambiare e i nuovi decoder saranno progettati soprattutto per funzionare con DirectShow. Purtroppo, l'uso del DVD con MCI non è standardizzato e, pertanto, non è garantito che Lander funzioni correttamente con MCI. Inoltre, la maggior parte delle periferiche hardware che supportano solo MCI non decodifica i file autonomi Dolby Digital.

È opportuno, se possibile, utilizzare una soluzione di decodifica DVD che supporti DirectShow.

Dopo aver installato questo prodotto troverai una serie di opzioni di configurazione che puoi scegliere di ignorare nel menu di avvio di Lander. Queste riguardano soprattutto le soluzioni DVD MCI. Per impostazione predefinita, verrà tentata la decodifica dei filmati con DirectShow. In caso non sia possibile effettuarla, il programma tenterà di decodificare i filmati con MCI. Per quanto riguarda la musica di gioco, il programma tenterà di decodificare audio Dolby Digital con DirectShow, ma in caso questo non sia possibile, non tenterà di decodificare il Dolby Digital con MCI. Il motivo di questa scelta è che la maggior parte dei decoder MCI non è in grado di decodificare i file audio Dolby Digital. Tuttavia, è possibile ignorare tutte queste impostazioni predefinite attivando la decodifica del Dolby Digital con MCI dal menu di avvio, se pensi che questa soluzione possa funzionare. Se non riesci a sentire la musica significa che la decodifica non è riuscita.

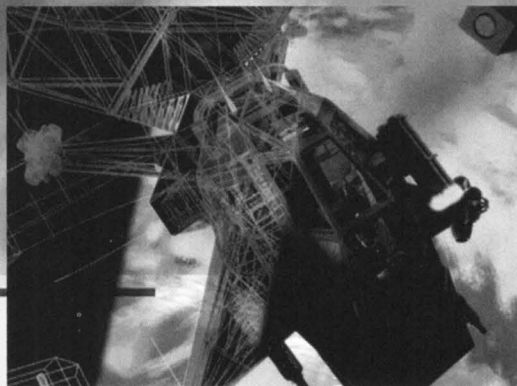
Se la tua soluzione non funziona, puoi disattivarla o attivare una configurazione qualsiasi per cercare di trovare una soluzione che funzioni. Tuttavia, avrai maggiori possibilità di riuscita utilizzando DirectShow.

START UP	8
FLIGHT CONTROLS	8
HOW TO FLY YOUR LANDER	9
YOUR LANDER'S DISPLAY	11
STARTING A NEW GAME	12
LOAD GAME	13
MULTIPLAYER GAMES	13
UPGRADING AND BUYING NEW CRAFT	15
SET UP	16
QUIT	16
TECHNICAL APPENDIX - TYPES OF LANDER	17
WEAPON UPGRADES - ENERGY WEAPONS	19
PROJECTILE WEAPONS	20
MISSILE SYSTEMS	21
ENGINE UPGRADES	21
ARMOUR UPGRADES	22



Congratulations! You are now the proud owner of a personal Lander, designed for small-scale commercial activities across a variety of planetary environments. The compact design makes the craft highly suitable for launch from extended-duty exploratory ships and is therefore ideal for all kinds of freight transfer and recovery tasks.

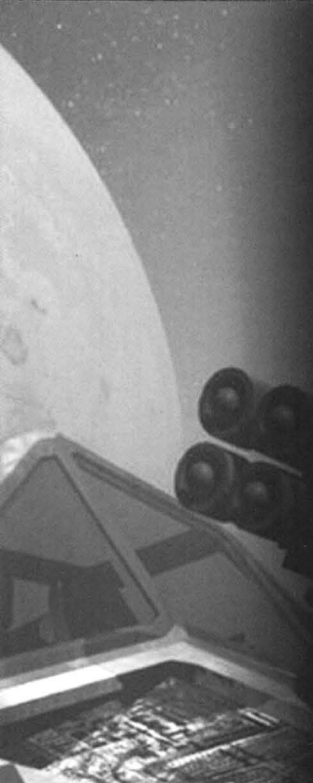
Before making use of your Lander, you should spend some time reading through this handbook. The craft has been carefully constructed and should provide many years of satisfactory service, but as with any mechanical device, care should be taken to ensure that it is being used in accordance with recommended procedures.





**“PLANETARY ALIGNMENT?
NOT IN MY LIFETIME!”**

WRONG!



This historic event is imminent – in fact, it's got the whole planet talking. Billions will be watching from Mars, but this is your chance to do more than just look.

Drake's Exception is an inter-planetary project which could only happen now! Why? Because never before have the planets been so accessible to visitors, scientists and explorers alike. This voyage will take you to the solar system's edge, giving you the chance to experience the unique environment of each planet on the way. From Mercury to Pluto, you'll see them all!

Drake's Exception also offers unrivalled opportunities for commercial contractors. Call our toll-free extension for more details or submit a requisition to reserve a docking bay. But act quickly! Spaces are going fast! And remember...

Planetary alignment? Never again in your lifetime!

This advertisement has been placed by Drake's Exception Management Services and does not guarantee that applications to join Drake's Exception will be successful. In addition, all those in receipt of full Drake's Exception accreditation will be subject to the Drake's Exception Contractor Passage & Carriage Conditions which form part of the Contract of Passage issued upon acceptance of your application and fee. Drake's Exception Management Services in no way imply that those in receipt of facilities will be offered commercial contracts of any kind; in the event that a contractor fails to solicit commercial engagements while travelling with Drake's Exception, there will be no refund of our fee and no other waiver of any costs incurred by the contractor.

Your Rights of Citizenship are not affected.

IF YOU LIKE MONEY, READ THIS NOW!

"My first multi-planet excursion earned me more than I'd previously made in a year – and all in a matter of hours! Now I run a fleet of 20 Landers and employ 35 pilots full time!

When I was offered the chance to send my fleet on the Drake's Exception, I jumped at it. All the planets in one go? It's the money-making opportunity of a lifetime! You'd be INSANE to refuse!

And if you hire your docking bay from Earn-Rite Industrial Spacing you'll benefit from massive discounts, full insurance as standard PLUS a set of specially designed decals commemorating the historic planetary alignment.

Pick up more details from our data line. And remember, this chance will never come again. You could earn enough for a lifetime – can you afford to ignore it?"



Earn-Rite Industrial Spacing Data:

Hi, I'm Harrow Fletcher. I control OutBack Lander Inc., probably the most successful Lander fleet operating out of the southern hemisphere.

When I first heard of the planetary alignment, I thought "Sounds fun, but what's it got to do with me?" And then I heard about the Drake's Exception, which takes advantage of the alignment allowing you and I to visit every planet in the solar system. Great for the holiday of a lifetime, but it comes into its own when you consider that there's more work out there for a decent Lander pilot than you could possibly imagine. That's why my fleet will be there, and if you're interested in a truly unrepeatable opportunity to make money, you'll be there too.

And why not book your space through Inter-Planetary Management, the premier commercial letting agents licensed by the Drake's Exception Co-ordinating Committee? A full range of discounts are available along with insurance packages to suit all business classes. So call the Data Line now...

... and I'll see you there.



DRAKE'S EXCEPTION MULTI-BAY BOOKINGS

There are special rates available for fleets of 10 or more Landers. If you're a fleet owner, call the special Fleet Line and see how Drake's Exception can benefit your company.

LANDER UNLIMITED

We are the largest supplier of Lander accessories and fitments in the world. We stock the widest range at the best prices. We employ the most knowledgeable staff and give the best service.

We are UNBEATABLE!

We guarantee that we will have the spare parts you need at a price the dealers cannot match. We promise to cater for individuals and businesses without preference. Our aim is simply to serve Lander users whoever and wherever they are.

And don't forget our huge selection of Lander novelties and gifts for the Lander pilot in YOUR life. Browse our catalogue now – all data transfer is FREE!

In Now! OFFICIAL Drake's Exception merchandise!

WE WANT YOU

The Cairn Vance Corporation is currently hiring freelance contract workers in all sectors of industry. We are particularly anxious to locate Lander pilots interested in lucrative contracts throughout the solar system, therefore those with full Drake's Exception accreditation would be particularly suitable.

Please be aware that although other corporations may seek your service, no one cares like Cairn Vance. So contact our Human Resource division NOW.

WORK FOR CELESTIA

The Celestia Corporation is the largest non-governmental organisation in the solar system. That means we offer more jobs, more careers, and provide more people with their livelihood than any other corporation. And you too could be a part of the Celestia story. Interested?

We are currently recruiting freelance Lander pilots for exciting work involving the location and retrieval of probe devices on a number of the solar system's moons and planets. This work demands excellent Lander flight skills and may involve the use of weapon capabilities.

Under subsection 16b/4 of the Freelance Recruitment Act, we are obliged to inform you that other competitor corporations may also be hiring workers at the current time. However, we are confident that no one else offers the benefits that come with working for Celestia.

We hope to hear from you soon.

START UP

Lander uses the standard INSTALL SHIELD install program.

- Insert the Lander Disk into your CD-ROM drive.
- The Autorun message will be displayed. Follow the on-screen prompts to initiate the Autorun sequence.
- If you have previously disabled Autorun in Windows, run Setup.exe from the CD-ROM and follow the on-screen prompts. This will install the game to a directory of your choice.

Once installed, the game may be played by running it from the Windows START menu. The default directory will be Programs/Psygnosis/Lander.

FLIGHT CONTROLS

Your Lander is controlled by using a mouse (or analogue device such as a joystick) in conjunction with a keyboard. All controls mentioned in this handbook refer to the default controls.

If you prefer to reconfigure the controls yourself, you should select 'CONTROLS' from the 'SETUP' menu. Refer to the section headed 'SETUP' for more detailed information.

Mouse forward
Mouse backward
Mouse left
Mouse right
Left mouse button

'C' key
'V' key
'X' key
'A' key
'Z' Key
'W' key
'N' key

SPACE bar
BACKSPACE key
'P' Key
ESC key

Tilt craft forward
Tilt craft backward
Tilt craft to left
Tilt craft to right
Thrust

Turn anti-clockwise
Turn clockwise
Fire weapon
Change view up
Change view down
Stabilise / Flip Lander / Recover
Cycle through waypoints

Traction beam
Cycle weapons
Pause game
Exit game

HOW TO FLY YOUR LANDER

TRAINING

It is **ESSENTIAL** that you complete the training missions before attempting to use your Lander for commercial purposes. Training Missions are accessed from your business mail folder – choose 'BASIC FLIGHT TRAINING' for flight practice or 'SHOOTING GALLERY' for combat practice. They have been designed to introduce you to all the basic manoeuvres in a protected environment – when used in conjunction with the following flight instructions, you will soon be able to fly your craft safely and competently. Please remember that Lander manufacturers or retailers cannot be held responsible for damage caused by misuse of the craft.

BASIC FLIGHT

The Lander has been designed with extreme manoeuvrability in mind, making it ideal for use in situations where close control and rapid direction changes are required.

Before attempting to take your Lander into the air, enter the first training mission and let the craft settle on the ground. To lift the Lander off the ground, tap the left mouse button to engage thrust. The Lander will lift off the ground, then settle back down when the engine cuts out.

Tap the thrust button repeatedly to make the craft hover, though don't move the mouse yet – just feel how the thrust control responds to your taps on the left mouse button. You will only need to move the Lander vertically during the first part of the training mission so other planes of movement have been disabled.

Once you enter the second part of the mission, the craft's tilting system is enabled. Move the mouse and observe the indicator in the screen's bottom right corner as it changes. The red wire frame shows you the actual orientation of the Lander (as the craft is currently on the ground, this will not be moving) while the green indicator will be moving in relation to the mouse. The Lander's flight system responds to mouse movements and tilts the craft in the appropriate direction; however, while the craft is on the ground, this system cuts out. Once you take the craft into the air, these mouse movements will actually tilt the Lander in the corresponding direction.

FLYING FORWARD

Lift the Lander into the air and move the mouse forward slightly – keep tapping the thrust button so that the craft remains in the air. The craft will tilt and the thrust will propel the craft forward. You will need to use the thrust button carefully to ensure you do not accelerate out of control or go too slowly to remain in the air - this skill will come with practice. You should also move the mouse forward and backward to see how different degrees of tilt affect the Lander's flight.

FLYING BACKWARD

Pull the mouse backward while flying forward – this will cause the Lander to tilt back. Using the thrust button while the craft is tilted back will slow down the craft and eventually cause it to fly backward.

FLYING SIDEWAYS

Sideways flight works on precisely the same principle as forward and backward flight, except that you need to move the mouse left or right to roll the craft in the required direction.

TURNING LEFT AND RIGHT

Flying your Lander will soon become confusing if you do not make use of the turn controls. The 'C' key turns left while the 'V' key turns right. Use the turn controls to try and make sure you are always facing the direction you are flying, at least until you have become very proficient at controlling your Lander. Try hovering on the spot and turning left and right, or try flying sideways then turning to face the direction you are travelling. It will be extremely important that you feel comfortable with the turn controls if you are to use the Lander commercially.

USING THE TRACTOR BEAM

Your Lander is designed to pick up cargo using a powerful tractor beam which is emitted from the base of the vehicle. The tractor beam activates when you press the SPACE bar – you will need to be hovering slightly above the cargo when the beam is activated to pick it up. The hover will need to be maintained until matter adhesion has been initiated. Once the cargo is attached, the handling of your craft will be severely disrupted, so you are advised to become accustomed to this effect before accepting commercial missions. Use of the tractor beam also increases the rate at which fuel is consumed, so it should be used sparingly.

YOUR LANDER'S DISPLAY

Your Lander is fitted with the latest in compact sensory display instrumentation, allowing you to ascertain your craft's performance at a glance. Accurate rangefinders and messaging functions are also included.



1. TEXT READ-OUT

Messages relating to your current job will appear here.

2. CURRENT WEAPON/TEMPERATURE

Your currently selected weapon is fired by pressing the Right mouse button. When you have more than one weapon type available, cycle through them by pressing the BACKSPACE key. Remember that continuous use of a gun weapon causes the weapon to overheat – gun temperature is shown on the temperature gauge.

3. CRAFT ORIENTATION

These instruments indicate the current orientation of your craft. The handbook chapter 'HOW TO FLY YOUR LANDER' gives more detailed information on how to use these instruments.

4. FUEL

The fuel gauge shows how much fuel your craft currently has available.

5. SHIELD

Lander craft are protected by a shielding system which will be diminished each time damage is incurred. The gauge shows the current strength of your shields.

6. WAYPOINT INDICATOR

Satellite location systems allow the waypoint indicator to show the direction of your next mission waypoint. This is usually the location of your next objective. When the indicator is pointing upwards, you are flying towards the waypoint, though this does not mean that there is necessarily a clear route for you to follow. Cycle through waypoints by pressing the 'N' key.

7. GUN SIGHT

Ensure accurate use of weapons by making use of the gun sight. This device calculates the approximate path of non-guided gun and missile weapons allowing for the orientation of your craft.

3
3
3

3
3
3

3
3
3

3
3
3

3
3
3

3
3
3

3
3
3

3
3
3

3
3
3

3
3
3

3
3
3

3
3
3

3
3
3

3
3
3

3
3
3

3
3
3

3
3
3

3
3
3

3
3
3

3
3
3

3
3
3

3
3
3

3
3
3

3
3
3

3
3
3

3
3
3

3
3
3

3
3
3

3
3
3

NAVIGATING ON-BOARD DISPLAYS

Your Lander's central control panel allows you to benefit from the full on-board messaging and configuration facilities which are fitted as standard on all models. To select menu items, click on your chosen option.

START-UP SCREEN

Once the initial power-up sequence has been completed, you will arrive at the Start-Up Screen which consists of 5 icons across the top of the screen.



START NEW GAME

Begin a new game of LANDER. Refer to the handbook chapter 'STARTING A NEW GAME' for more information.



LOAD GAME

If you have previously saved a game of LANDER, you can return to it by selecting this option. Refer to the handbook chapter 'LOADING A GAME' for more information.



NETWORK OPTIONS

Multi-player games of LANDER can be accessed by selecting this option. Refer to the handbook chapter 'MULTI-PLAYER GAMES' for more information.



SETUP

Allows you to alter audio, visual and control configurations to suit your preferences.



QUIT GAME

Select this option to quit LANDER.

STARTING A NEW GAME

Selecting 'START GAME' from the Start-Up Screen takes you to the standard Browser Screen – the Mail Menu will be active.



BROWSING MAIL

Your mail is sorted into 3 categories – Business, News and Personal – which appear in the New Mail box in the top left of the screen. The Archive box below New Mail contains all the messages you have already read, if any. Browse your mail by clicking on your chosen category and then clicking on the individual items of mail in the large window. Commercial Lander pilots should of course consult their News and Personal mail regularly to ensure they remain in touch with current events. Text in the large window can be scrolled

using the scroll bar on the right hand side of the screen. Checking Business mail allows you to review current contract offers and assess their suitability. 2 options appear below Business messages – these are 'CLOSE' and 'ACCEPT'. If you do not wish to undertake the job, click on 'CLOSE'. If you do wish to register your interest in the job, click on 'ACCEPT'.

ACCEPTING A JOB

Having accepted a job, a full briefing will be downloaded to your display. You should ensure that all aspects of the briefing are fully understood before you select 'START' to begin the mission. Remember that you will only receive payment if the job is completed satisfactorily – your livelihood depends on your success.



LOAD GAME

The Load Game Screen can be accessed from most Browser Screens by clicking the 'LOAD GAME' icon. A list of previously completed missions (if any) will appear on screen. Highlight your chosen game, then click on 'CONTINUE' to resume the game, 'RE-PLAY' to play the mission again.

MULTIPLAYER GAMES

There are 3 multiplayer games available in Lander. These are Deathmatch, Capture The Flag and Frag Tag.

Deathmatch

Each Lander pilot flies round the arena hunting down opponents with full weapon capabilities.

Capture The Flag

Teams of Lander pilots compete to capture a pod for their own team. Once the pod has been picked up, it must be returned to the team's start point. Opposing team members can attack the Lander carrying the pod and pick it up for themselves.

Frag Tag

One Lander pilot begins the game carrying a time-controlled explosive device. The pilot must pass it on to another craft before the timer counts down and the device detonates.

SETTING UP A MULTIPLAYER GAME

To set up a multiplayer game, you must select the 'Network Options' icon from the Start-Up Screen. One player will host the game and must click on 'Host' from the Multiplayer Screen. Other players will join the game and must click on 'Join'. The host will be able to set up the game type and a number of other features.

Player

Enter your chosen player name here.

Connection

Select your network connection from the pull-down menu. The choices are IPX Connection and Internet TCP/IP. If you choose Internet TCP/IP as your connection, you will need to enter the appropriate TCP/IP address when prompted.

Map - Host Only

The host can use this pull down menu to choose the map in which the game will be played.

Game Type - Host Only

The host can select the game type using this pull down menu.

Max No. Of Players - Host Only

The host can set the maximum number of players by clicking on the arrows.

Limited Cash - Host Only

Gives each player a set amount of cash (set by host) to upgrade their current Lander craft or buy a new one.

Specific Config - Host Only

The host selects config of Lander which is then used by all players.

Configure

Use this option to select your craft.

Connect

When all options are set correctly, click on this option and wait for other players to join.

UPGRADING AND BUYING NEW CRAFT

The Lander is equipped with a single-person maintenance system allowing upgrades to be implemented via the Browser Screen. Of course, upgrading and buying new craft are subject to sufficient funds being available in your on-line account.



The Ship Systems option can be selected from most Browser Screens by clicking on the Ship Systems icon.

BUY

Select this option when you want to improve your current craft, or when you want to buy a new craft. Remember that all upgrades cost dollars, and you will not be able to implement them if you have insufficient funds.

Click 'BUY' from the window on the left of the screen, then select from 'LANDER', 'WEAPONS', 'UPGRADE' or 'OTHER'.

The available options will appear on screen with your current type highlighted. Click on choices to bring up their cost at the bottom of the screen – click the 'BUY' button to complete the purchase. If you choose 'OTHER', you will have the opportunity to buy fuel, or to repair your craft.

For more detailed information on the upgrades available, refer to the Technical Appendix at the back of this handbook.

SELL

If you need to increase your funds, you may need to sell components. Selecting the 'SELL' option will bring up a list of components available for sale. Click on your chosen component to bring up the selling price, then click the 'SELL' button to complete the sale.

DIAGNOSTICS

Assess your craft's current specification by clicking on 'DIAGNOSTICS', then click on either 'SYSTEM' or 'EQUIP'. 'SYSTEM' shows your fuel and repair levels while 'EQUIP' shows your weapon, armour and engine status.



SET-UP

To alter the game's audio, video and control settings, click on the Setup icon on the Browser Screen. You can then click on Audio, Visual or Controls.

AUDIO

Alter volume settings for 'AMBIENT', 'ENGINE', 'HUD' and 'CD AUDIO' sound.

VISUAL

Click the 'SETUP' button to alter settings for 'RESOLUTION', 'COLOUR DEPTH', 'BRIGHTNESS' and 'CONTRAST'. Click the 'ADVANCED' button to alter other visual factors to suit your preferences and the speed of your machine.

CONTROLS

Click the 'SETUP' button to configure the mouse and keyboard controls. Click the 'CUSTOMISE' button, then click the function you wish to alter followed by your preferred button or key. Repeat this procedure until all controls are set correctly, or click the 'DEFAULT' button to return to default settings. If you are using an analogue controller in conjunction with your keyboard, click the 'ANALOGUE' button to calibrate or reconfigure your device.



QUIT

The Quit option can be selected from most control panel screens by clicking on the Quit icon.

'LOAD' allows you to load a previously saved game, 'RESTART' takes you back to the beginning of 'Lander', 'QUIT' gives you the option to disconnect and return to Windows and 'CREDITS' introduces you to the sentients who created the game.

TECHNICAL APPENDIX

TYPES OF LANDER



HOPPER

Small, compact and highly manoeuvrable, the Hopper is the lightest and cheapest of the Lander range. Ideal for the small lime operator or those who require delicate, precision flying.

Features include:

- Fully hermetically sealed, pressure resistant to 500 atmospheres.
- Reliable, compact Royce Chrysler 'Slingray' engine system for maximum thrust in the minimum size.
- Single hardpoint for equipping a single light-weight weapons system.
- Latest fly by wire technology allowing the pilot to sit back and enjoy the ride.

Cost: \$200,000



SKYDIVER

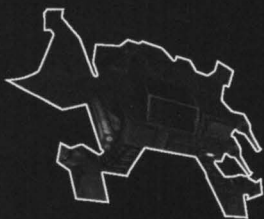
The Skydiver is the pinnacle of super-lightweight aerospace technology, a highly sought after machine that combines cost efficiency with the capabilities of Lander craft twice its price. With power and expandability that belie the Skydiver's sporty lines, this Lander is understandably a popular choice among numerous small contractors across the Solar system.

Features include:

- Fully hermetically sealed and pressure resistant to 700 atmospheres.
- Dual lightweight hardpoint, allowing the installation of lightweight projectile and missile systems.
- Powerful twin 'Griffin' engines, specifically fitted with future enhancement in mind.

Cost: \$400,000





BIG RED

Who can fail to recognise the distinctive colouring and shape of the Big Red, quite probably one of the most popular Lander vehicles in operation? Now in its twentieth year of production, the current version, the mark VII, has been reworked to specifications laid down by some of the most experienced pilots in the business. Renowned for its power and durability, the Big Red has proved time and time again that when other Landers roll over and die, the Big Red just keeps soldiering on.

Features include:

- Modular armour plating systems allowing the owner to fit specialised protection systems
- Dual hardpoint with enhanced power systems allowing the retro fitting of a wide range of weapons systems and a missile launcher.
- Fully hermetically sealed and pressure resistant up to 1500 atmospheres.
- Wang Systems 'Beefcake' engines with modular components for a high degree of customisation.

Cost: \$700,000



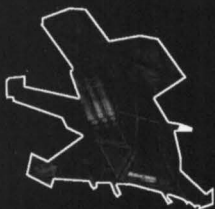
DESTRIA

The same design team that brought us the Hopper created this large and distinctively shaped Lander craft. Created as a competitor for the popular Big Red, the Destria contains many innovative features and is beginning to collect a track record that shows it is more than a match for its ageing competitor.

Features include:

- Fully hermetically sealed and pressure resistant to 1500 atmospheres.
- Advanced military specification hardpoint, allowing the fitting of numerous military grade weapons systems and high capacity missile launchers.
- Modular engine design with a wide range of available custom upgrades and enhancements.
- Advanced armour plating system, allowing the fitting of numerous specialised defensive modules.

Cost: \$1,000,000



ROCHE 81

Only recently de-classified for civilian use, the Roche 81 has been the standard Lander craft used by MCGA forces for the past six years. Still unsurpassed in its power and offensive capabilities, the Roche 81 is making a name for itself amongst those who can afford its understandably hefty price tag.

Features include:

- Fully hermetically sealed and pressurised to 2000 atmospheres.
- Enhanced military grade hardpoint capable of carrying some obscene weapons systems and large missile payloads.
- Modular engine systems capable of upgrading to the latest military specification.
- Fully customisable armour systems for superior protection.

Cost: \$9,999,999

WEAPON UPGRADES ENERGY WEAPONS

Pulse energy weapons fire a single ball of charged energy each time the weapon is activated. Beam weapon systems fire a three-millisecond burst of charged energy. This uses power more effectively than the pulse laser.

Pulse 1000

The Pulse 1000 is the lowest powered of our range of energy weapons, but it is also the cheapest and is essential for those looking for Lander defence systems on a budget.

Pulse 1500 · Pulse 2000 · Pulse 2500

These weapon systems provide an effective and low cost Lander defence solution, ideal for the solo operator and those operating in low to medium risk environments.

Pulse 5000

The Pulse 5000 is the latest development in this technology, firing a concentrated bolt of high power energy at your foe. The relatively low cost of this solution should not detract from what is a highly effective weapon system.

500 Watt Beam · 1000 Watt Beam · 1500 Watt Beam

The beam laser's reputation has suffered due to its complexity, weight and cost, but this weapon system remains an effective and durable solution for those Landers capable of carrying it.

WORLD
OF
WAR
II

PROJECTILE WEAPONS

Solid Slug Weapon System

Firing a high velocity tungsten tipped warhead, this is an effective and low cost alternative to pulse weapon systems for Landers not capable of carrying high grade weapons.

Depleted Uranium Slug Launcher

Depleted uranium (DPU) projectiles have a higher velocity and greater range than non-DPU projectiles, fragmenting and burning on impact. The DPU Slug Launcher has been specifically tailored to the civilian Lander defence market and represents an effective, cost-efficient weapons system.

Rocket Assisted Slug Launcher (RASL)

Using the same technology as the standard slug launcher, this system has been re-bored and strengthened to fire large explosive slugs fitted with a tiny rocket motor that accelerates the projectile to over mach 2. An effective but cost effective system for those who require something a little more hard hitting than a standard slug launcher.

Rapid Fire Slug Launcher

The advanced coolant systems and server driven automatic barrel changer give a rate of fire unsurpassed by all but the most expensive military grade equipment. Kicking out an astonishing 500 slug rounds per second, this solution is an essential part of any discerning Lander pilot's arsenal.

Flechette Launcher

Flechettes are small steel rounds of ammunition, ideal for use in a vacuum as they stand a much greater chance of penetrating vehicle hulls than regular projectile weapons. This weapon system represents the pinnacle of the vehicle-mounted projectile systems which are available to the public.

Explosive flechette Launcher

Explosive flechettes are further enhanced by a small explosive charge inside the round which is detonated on impact. With the addition of this feature, the Flechette launcher becomes an even more formidable addition to a comprehensive Lander defence system.

Standard Military Class Engines

Military Class Engines Incorporating 'Lean Burn' Enhancements Military Class Engines Incorporating 'Super Lean Burn' Enhancements

Using the same propulsion technology system that can be found on the latest deep space attack craft, military class engines provide both a superior thrust to weight ratio as well as enhanced damage resistance over other Lander engine solutions. The addition of 'Lean Burn' and 'Super Lean Burn' capabilities will result in fuel efficiency gains of twenty five percent and fifty percent respectively.

ARMOUR UPGRADES

Standard C Class Armour - Lightweight C Class Armour

The basic grade Lander armour is a cost effective solution for pilots operating in low to medium risk environments. The Lightweight version uses the latest composite alloys to produce an armour solution with all the benefits of Standard C Class Armour but with a weight advantage of almost fifty percent.

Standard B Class Armour - Lightweight B Class Armour

The B Class armour system is an effective compromise between the low hazard environment C Class armour, and the expensive and heavy A Class solution. The Lightweight version couples B Class performance with composite alloy technology resulting in a fifty percent weight advantage.

Standard A Class Lander Armour - Lightweight A Class Armour

The most effective non-specialised armour available for Lander craft, A Class armour creates a super hard shell which is resistant to all but the most powerful weapons systems. The Lightweight version uses the latest composite alloys to produce an armour solution with all the benefits of Standard A Class Armour but which weighs almost half as much.

Reactive Armour - Lightweight Reactive Armour

Standard reactive armour is a specialised Lander protection solution made from a patchwork of tiny honeycombs which explode outwards when struck at high velocity. This reduces the effectiveness of projectiles fired against the craft. The Lightweight version combines all these benefits with a substantial weight advantage which does not adversely affect craft handling.

Reflective Armour - Lightweight Reflective Armour

Reflective armour is a highly effective protection solution when used to protect from all kinds of energy weapons. However this alloy is not as effective as standard armour when protecting against high velocity projectile weapons. Lightweight Reflective Armour combines the same performance with a weight advantage which means craft handling is unaffected.

PSYGNOSIS HINT-LINE

Here at Psygnosis we are dedicated to bringing you computer gaming entertainment of the highest quality. Allied to this dedication, we aim to provide an effective customer support service. So if you need some hints and tips on how to play our games, call our Hint-Line on:

0901 474 7455

Calls cost 60p per minute at all times.
(UK only)

Remember: If you do not pay the phone bill, then you should get permission off the person who does, before you call.

Contacting Psygnosis

Technical support is available online from our web site at <http://www.psygnosis.com>

United Kingdom:

EMail: help.line@psygnosis.co.uk
Telephone: 0151 282 3333

Psygnosis CS HQ can be contacted at:

Psygnosis Ltd.
Napier Court,
Stephenson Way,
Wavertree Technology Park,
Liverpool,
England,
L13 1HD

BCA
100%

CE PRODUIT EST SOUS COPYRIGHT

Ici, chez Psygnosis, nous sommes dévoués à la tâche de vous présenter ce qu'il y a de mieux parmi les divertissements sur ordinateur. Nous nous investissons dans chaque jeu que nous publions, et nous vouons des mois de travail assidu à l'amélioration de la qualité des jeux. Veuillez respecter nos efforts et vous souvenir que si vous copiez des logiciels, vous diminuez l'investissement disponible à la production de jeux nouveaux et innovateurs ; c'est aussi un délit.

Ce logiciel - y compris toutes les images à l'écran, les concepts, les bruitages, les parties musicales et le code du logiciel - est vendu par Psygnosis Ltd. à qui appartient tous les droits et le copyright. Le fait que ce produit ait été vendu ne confère à l'acheteur légal que le droit de l'utiliser, ce qui signifie : lire le logiciel de l'unité magnétique vendue dans la mémoire d'un système ordinateur pour lequel il a été spécifiquement conçu. Toute autre utilisation, y compris la fabrication de copies ou de doubles, la vente, la location, le prêt ou toute autre forme de distribution, de transmission ou de transfert du présent produit est une infraction aux droits de Psygnosis quand cela n'est pas spécifiquement autorisé par écrit par Psygnosis Ltd.

Le produit Lander le code du logiciel, le mode d'emploi et tout le matériel accessoire du produit font partie du copyright de Psygnosis Ltd qui se garde tous les droits. Ces documents, ce code logiciel et les autres matériels ne peuvent, ni entièrement ni en partie, être copiés, reproduits, loués, prêtés ou transmis d'aucune manière, et ils ne peuvent être traduits ou réduits à une unité électronique ou à une forme lisible par machine sans l'accord préalable écrit de Psygnosis Ltd.

Psygnosis et le logo Psygnosis sont des marques ou des marques déposées de Psygnosis Ltd.

Psygnosis Ltd., Napier Court, Waverfree Technology Park, Liverpool L13 1HD.
Tel: +44 - 151 - 282 3000

LIMITATIONS DE GARANTIE

Nous garantissons que les disquettes de ce produit sont en bon état et ne sont, en aucune manière, atteintes d'un 'Virus'. Il incombe à l'acheteur d'éviter toute infection de ce produit par un virus qui l'empêcherait inévitablement de fonctionner. Toute disquette ayant un défaut de fabrication ou de copie sera remplacée gratuitement par Psygnosis Ltd. Dans ce cas, les disquettes doivent être retournées directement à Psygnosis.

Psygnosis Ltd décline toute responsabilité pour les dommages causés par un 'Virus'. La garantie de Psygnosis Ltd vient compléter, sans les altérer, vos droits statutaires.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou colorées dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

DEMARRAGE	32
COMMANDES DE VOL	32
COMMENT PILOTER L'ATTERISSEUR	33
TABLEAU DE BORD DE L'ATTERISSEUR	35
AFFICHAGES DE NAVIGATION	36
ECRAN DE DEMARRAGE	36
COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE	36
CHARGER UNE PARTIE	37
PARTIES MULTIJOUEURS	37
AMELIORER UN APPAREIL ET ACHETER UN NOUVEL APPAREIL	39
SET-UP	40
QUITTER	40
ANNEXE TECHNIQUE TYPES D'ATTERISSEURS	41
AMELIORATIONS ARMES ARMES A RAYONS	43
LES ARMES A PROJECTILES	44
SYSTEMES DE MISSILES	45
AMÉLIORATIONS BLINDAGES	46

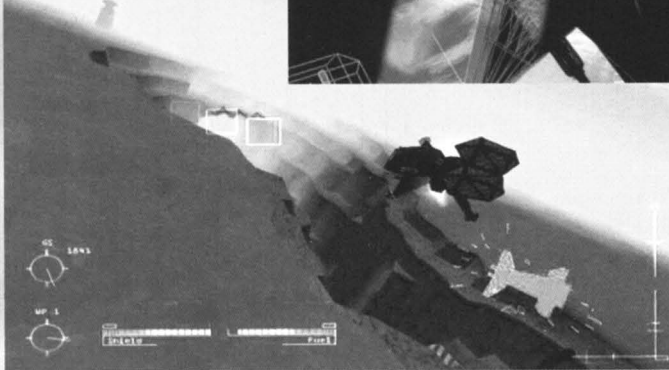


Félicitations ! Vous êtes maintenant propriétaire d'un atterrisseur personnel conçu pour mener des activités commerciales dans divers environnements planétaires. Sa forme compacte le rend adapté à de nombreux types d'explorations : cet appareil est donc idéal pour effectuer tout genre de transport de marchandises ou missions de récupération.

Avant d'utiliser votre atterrisseur, vous devriez prendre le temps de lire ce manuel. Cet appareil a été construit avec soin et devrait vous offrir de nombreuses années de bons et loyaux services, mais comme pour toute machine, il faut faire attention à l'utiliser correctement.



locate installation at Waypoint 3

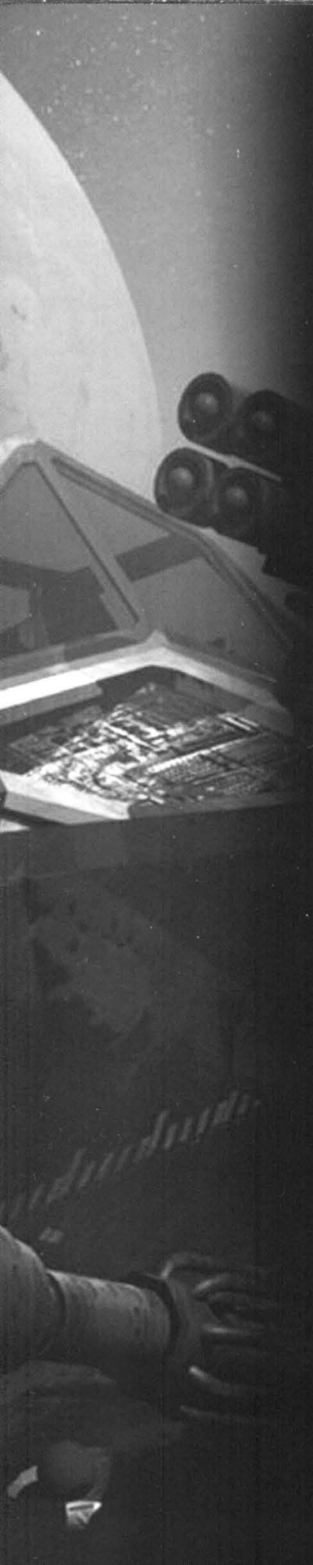


Shield Fire



« L'ALIGNEMENT PLANÉTAIRE ?
JAMAIS DE LA VIE ! »

FAUX !



Cet événement historique est imminent : en fait, toute la planète en parle. Sur Mars, des milliards de personnes assisteront passives à cet événement ; mais vous, vous pouvez faire mieux que ça : vous pouvez y prendre part !

Drake's Exception est un projet interplanétaire qui n'aurait pas pu voir le jour avant aujourd'hui ! Pourquoi ? Parce que les planètes n'ont jamais été aussi accessibles, que ce soit aux visiteurs, aux chercheurs ou aux explorateurs. Ce voyage vous emmènera aux confins du système solaire, vous offrant la possibilité de découvrir l'environnement unique de chacune des planètes qui se trouvent sur la trajectoire. De Mercure à Pluton, vous les verrez toutes !

Drake's Exception offre aussi des opportunités exceptionnelles aux contracteurs commerciaux. Appelez notre numéro gratuit pour de plus amples détails ou pour soumettre votre candidature et réserver un quai d'amarrage. Mais faites vite ! Les places sont rares ! Et n'oubliez pas...

**L'alignement planétaire ?
Jamais plus dans votre vie !**

Cette annonce a été passée par les services de la direction de Drake's Exception et ne garantit pas le succès des candidatures envoyées. De plus, tous ceux qui bénéficient de l'accréditation complète de Drake's Exception seront soumis aux conditions de transport liées au passage des contracteurs de Drake's Exception, une partie du Contrat de passage étant délivrée après acceptation de votre candidature et de vos tarifs. Les services de la direction de Drake's Exception n'assurent en aucun cas que les personnes disposant de l'équipement nécessaire se verront proposer des contrats commerciaux de quelque nature que ce soit ; dans le cas où un contracteur omettrait de demander un engagement commercial pour un voyage avec Drake's Exception, il n'y aura ni remboursement des sommes engagées, ni autre décharge des frais encourus par ledit contracteur.

Cela ne va pas à l'encontre de vos droits de citoyens.

SI VOUS VOULEZ GAGNER BEAUCOUP D'ARGENT, LISEZ-CECI SANS PLUS ATTENDRE !

« Ma première excursion multiplanétaire m'a rapporté plus que ce que je gagnais auparavant en un an, et tout ça en quelques heures ! Aujourd'hui je dirige une flotte de 20 atterrisseurs et j'emploie 35 pilotes à plein temps ! Quand on m'a proposé de joindre ma flotte à Drake's Exception, je n'ai pas hésité une seconde. Toutes les planètes en un seul voyage ? Financièrement, c'est l'opportunité d'une vie ! Il faudrait être FOU pour refuser !

Et si vous louez votre quai d'amarrage à l'Espace industriel Earn-Rite, vous bénéficierez de réductions considérables, d'une assurance tous risques ET d'une série de décalcomanies conçues spécialement à l'occasion de la commémoration de cet alignement planétaire. Pour en savoir plus, appelez notre ligne d'informations. Et n'oubliez pas : une telle opportunité ne se présentera plus. Vous pourriez gagner assez d'argent pour le reste de votre vie... pouvez-vous vous permettre de ne pas profiter de cette aubaine ? » »

€arn
RITE

Bonjour, mon nom est Harrow Fletcher. Je dirige OutBack Lander Inc., qui possède sans doute la flotte d'atterrisseurs la plus prospère opérant hors de l'hémisphère sud.

Quand j'ai entendu parler pour la première fois de l'alignement planétaire, je me suis dit « Ça a l'air intéressant, mais en quoi ça me concerne ? » Puis on m'a parlé de Drake's Exception, ce projet qui profite de l'alignement pour nous permettre, à vous et à moi, de visiter toutes les planètes du système solaire. Idéal pour passer des vacances inoubliables ; mais surtout, une source incroyable de travail pour un bon pilote d'atterrisseur. Je vais y envoyer ma flotte et si vous êtes intéressé par cette opportunité financière vraiment unique, vous y participerez aussi.

Et pourquoi ne pas réserver votre place en passant par la direction Interplanétaire, premier agent de location commerciale à bénéficier de la licence du Comité de coordination de Drake's Exception ? Toute une gamme de réductions est disponible avec des forfaits d'assurances pour toutes les catégories d'entreprises. Alors, appelez la ligne d'informations maintenant...

... et retrouvez-moi là-bas

**INTER - PLANETARY
MANAGEMENT**

RESERVATIONS MULTI-QUAIS DE DRAKE'S EXCEPTION

Plusieurs tarifs spéciaux sont disponibles pour les flottes de 10 atterrisseurs ou plus. Si vous possédez une flotte, appelez la ligne spéciale Flotte et vous découvrirez les avantages que Drake's Exception propose à votre entreprise.



LANDER UNLIMITED

Nous sommes le plus gros fournisseur du monde d'accessoires et de composants pour atterrisseurs. Nous proposons absolument tout, et au meilleur prix. Notre personnel très spécialisé vous offrira les meilleurs services.

Nous sommes IMBATTABLES !

Nous sommes sûrs de disposer des pièces détachées dont vous avez besoin à un prix défiant toute concurrence. Nous promettons de nous occuper des particuliers comme des entreprises : notre but est de servir tous les utilisateurs d'atterrisseurs.

Et n'oubliez pas notre énorme sélection de nouveautés et de cadeaux incomparables pour tous les pilotes d'atterrisseurs. Parcourez notre catalogue, le transfert de données est GRATUIT !

En vente dès aujourd'hui :
les marchandises OFFICIELLES de Drake's Exception !

NOUS AVONS BESOIN DE VOS SERVICES

La Corporation Cairn Vance est actuellement à la recherche de travailleurs indépendants dans tous les secteurs de l'industrie. Nous sommes particulièrement désireux d'employer des pilotes d'atterrisseurs intéressés par des contrats lucratifs sur l'ensemble du système solaire ; les pilotes bénéficiant de l'accréditation complète de Drake's Exception conviendraient donc parfaitement.

Sachez que si d'autres corporations cherchent à s'offrir vos services, aucune d'entre elles ne vous proposera les mêmes conditions que Cairn Vance. Alors, contactez notre service des ressources humaines dès MAINTENANT

TRAVAILLEZ POUR CELESTIA

La Corporation Celestia est la plus vaste organisation non gouvernementale du système solaire. Autrement dit, nous proposons plus d'emplois, de meilleures carrières et faisons vivre davantage de gens que toute autre corporation. Et vous pourriez faire partie de l'histoire de Celestia. Cela vous intéresse ?

Nous recherchons actuellement des pilotes d'atterrisseurs indépendants pour accomplir des missions passionnantes consistant à localiser et récupérer des sondes sur un certain nombre de lunes et de planètes du système. Ce travail exige une excellente maîtrise de l'appareil ainsi que d'être familiarisé (en cas de besoin) avec les systèmes d'armement.

L'article 16b/4 de la loi sur le recrutement des travailleurs indépendants nous oblige à vous informer qu'il est possible que des corporations concurrentes cherchent aussi à engager des indépendants en ce moment. Nous sommes cependant certains qu'aucune d'entre elles ne propose les avantages dont vous bénéficiez en travaillant pour Celestia.

Nous attendons votre candidature avec impatience.

DEMARRAGE

Lander utilise le programme d'installation INSTALL SHIELD standard.

- Insérez le disque Lander dans votre lecteur CD-ROM.
- Le message d'exécution automatique s'affiche. Suivez les instructions à l'écran pour lancer la séquence d'exécution automatique.
- Si vous avez désactivé la fonction d'exécution automatique de Windows, lancez le fichier Setup.exe du CD-ROM et suivez les instructions qui s'affichent. Le jeu est installé dans le répertoire de votre choix.

Une fois installé, le jeu peut être lancé à partir du menu DEMARRER de Windows. Le répertoire par défaut est Programmes/Psygnosis/Lander.

COMMANDES DE VOL

Vous contrôlez votre atterrisseur à l'aide de la souris (ou un appareil analogique comme un joystick) et du clavier. Toutes les commandes mentionnées dans ce manuel correspondent aux commandes par défaut. Si vous préférez configurer les commandes vous-même, sélectionnez **COMMANDES (CONTROLS)** dans le menu **CONFIGURATION (SETUP)**. Lisez la section intitulée **CONFIGURATION** pour de plus amples détails à ce sujet.

Avancer la souris	Incliner l'appareil vers l'avant
Reculer la souris	Incliner l'appareil vers l'arrière
Faire glisser la souris vers la gauche	Incliner l'appareil vers la gauche
Faire glisser la souris vers la droite	Incliner l'appareil vers la droite
Bouton gauche de la souris	Accélérer
Touche C	Tourner dans le sens contraire des aiguilles d'une montre
Touche V	Tourner dans le sens des aiguilles d'une montre
Touche X	Tirer avec arme
Touche Q	Changer affichage haut
Touche W	Changer affichage bas
Touche Z	Stabiliser / retourner l'atterrisseur / rétablir
Touche N	Faire défiler les points-route
Barre ESPACE	Rayon tracteur
Touche RET.ARR.	Faire défiler les armes
Touche P	Suspendre la partie
Touche ECHAP	Quitter le jeu

COMMENT PILOTER L'ATTERISSEUR

ENTRAÎNEMENT

Il est **ESSENTIEL** que vous accomplissiez les missions d'entraînement avant d'utiliser votre atterrisseur à des fins commerciales. Ces missions se trouvent dans votre dossier de courrier professionnel (business mail) : choisissez **ENTRAÎNEMENT DE VOL ELEMENTAIRE (BASIC FLIGHT TRAINING)** pour apprendre à voler ou **STAND DE TIR (SHOOTING GALLERY)** pour vous entraîner au combat. Ces missions ont été conçues pour vous permettre de vous familiariser avec les manœuvres de base dans un environnement sans danger : si vous les utilisez et suivez les instructions de vol ci-dessous, vous serez rapidement un pilote tout à fait compétent. Sachez que les fabricants ou vendeurs d'atterrisseurs ne sont pas responsables des dégâts occasionnés par une mauvaise utilisation de l'appareil.

VOL ELEMENTAIRE

L'atterrisseur a été conçu de façon à être extrêmement maniable et est idéal pour les situations délicates exigeant un contrôle précis et des changements de direction rapides.

Avant d'essayer de faire décoller votre atterrisseur, commencez la première mission d'entraînement et laissez l'appareil se poser. Pour faire décoller l'atterrisseur, appuyez à plusieurs reprises sur le bouton gauche de la souris pour mettre les gaz. L'atterrisseur décolle du sol, puis se repose quand les moteurs sont coupés.

Appuyez à plusieurs reprises sur le bouton d'accélération pour que l'appareil plane, mais ne bougez pas encore la souris : contentez-vous d'étudier la sensibilité de la commande d'accélération lorsque vous actionnez le bouton gauche de la souris. Comme vous n'avez besoin de déplacer l'atterrisseur que verticalement au cours de cette première partie de mission, les autres fonctions de déplacement sont désactivées.

Quand vous passez à la deuxième partie de la mission, le système d'inclinaison de l'appareil est activé. Déplacez la souris et observez les variations de l'indicateur situé dans le coin inférieur droit de l'écran. La ligne rouge indique l'orientation actuelle de l'atterrisseur (étant donné que pour l'instant il est posé, elle ne change pas) et l'indicateur vert suit les déplacements de la souris. Le système de vol de l'atterrisseur réagit aux mouvements de la souris et incline l'appareil dans la direction correspondante. Cela dit, pour le moment, l'appareil est posé et ce système est éteint. Quand l'atterrisseur est en l'air, vos déplacements de souris font incliner l'atterrisseur dans la direction correspondante.

33

VOLER VERS L'AVANT

Faites décoller l'atterrisseur et avancez légèrement la souris tout en continuant à appuyer régulièrement sur le bouton d'accélération pour que l'appareil reste en l'air. Il s'incline et l'accélération le propulse vers l'avant. Utilisez le bouton d'accélération prudemment : il ne faut voler ni trop vite (pour ne pas perdre le contrôle de l'appareil), ni trop lentement (pour rester en l'air). Ce n'est qu'une question d'entraînement. Faites aussi avancer et reculer la souris pour voir comment les différents degrés d'inclinaison influent sur le vol de l'atterrisseur.

VOLER VERS L'ARRIERE

Faites glisser la souris vers l'arrière tout en volant vers l'avant : l'atterrisseur s'incline vers l'arrière. Utilisez le bouton d'accélération quand l'appareil est incliné vers l'arrière : cela le fait ralentir, puis voler en arrière.

VOLER LATERALEMENT

Le vol latéral fonctionne exactement sur le même principe que les vols vers l'avant et vers l'arrière, si ce n'est que vous devez déplacer la souris vers la gauche ou vers la droite pour que l'appareil se déplace dans la direction souhaitée.

VIRER A GAUCHE ET A DROITE

Piloter votre atterrisseur vous semblera vite compliqué si vous n'utilisez pas les commandes de virage. La touche C permet de virer à gauche et la touche V de virer à droite. Utilisez les commandes de virage pour vérifier que vous faites toujours face à la direction vers laquelle vous allez, au moins jusqu'à ce que vous gagniez une maîtrise totale de votre atterrisseur. Essayez de planer sur place et de tourner vers la gauche et la droite ou de voler latéralement, puis de prendre la direction vers laquelle vous allez. Il est très important que vous vous sentiez à l'aise avec les commandes de virage si vous voulez utiliser l'atterrisseur à des fins professionnelles.

UTILISER LE RAYON TRACTEUR

Votre atterrisseur est conçu pour récupérer des cargaisons grâce à un puissant rayon tracteur émis à partir de la base de l'appareil. Vous pouvez activer ce rayon en appuyant sur la barre ESPACE : planez légèrement au-dessus de la cargaison au moment d'activer le rayon. Il faut que l'appareil plane jusqu'à ce que l'adhésion à la matière commence. Une fois la cargaison récupérée, la manœuvrabilité de l'appareil est très perturbée ; il est donc conseillé de s'accoutumer à ce changement avant d'accepter des missions commerciales. L'utilisation du rayon tracteur augmente aussi la consommation de carburant ; alors, servez-vous-en avec parcimonie.

TABLEAU DE BORD DE L'ATTERRISEUR

Votre atterrisseur est équipé de la toute dernière instrumentation d'affichage et de détection permettant de contrôler les performances de l'appareil d'un seul coup d'œil. Ce tableau de bord comprend aussi des radars précis et des fonctions de messagerie.



1. AFFICHAGE TEXTE

Les messages concernant la mission en cours apparaissent ici.

2. ARME UTILISEE/TEMPERATURE

Vous pouvez utiliser l'arme actuellement sélectionnée en appuyant sur le bouton droit de la souris. Quand vous avez plusieurs armes à votre disposition, vous pouvez les faire défiler en appuyant sur la touche RET. ARR. N'oubliez pas que l'utilisation constante d'une arme la fait surchauffer (la température de son canon apparaît sur la jauge de température).

3. ORIENTATION DE L'APPAREIL

Ces instruments indiquent l'orientation actuelle de votre appareil. Le chapitre du manuel intitulé COMMENT PILOTER L'ATTERRISEUR donne davantage de détails sur la manière d'utiliser ces instruments.

4. CARBURANT

La jauge de carburant indique la quantité de carburant encore disponible.

5. BOUCLIER

Les atterrisseurs sont protégés par un système de bouclier qui s'affaiblit à chaque fois que l'appareil est endommagé. Cette jauge indique la résistance actuelle de vos boucliers.

6. INDICATEUR DE POINT-ROUTE

Les systèmes de localisation satellite permettent à l'indicateur de point-route de définir la direction du point-route de votre prochaine mission, qui correspond généralement à l'emplacement de votre prochain objectif. Quand l'indicateur est dirigé vers le haut, vous volez vers le point-route. Cela ne signifie pas qu'il y a obligatoirement une trajectoire précise à suivre. Pour faire défiler les points-routes, appuyez sur la touche N.

7. MIRE

Utilisez vos armes avec précision en utilisant la mire. Ce dispositif calcule la trajectoire approximative des armes et des missiles non guidés en fonction de l'orientation de votre appareil.

AFFICHAGES DE NAVIGATION

Le tableau de bord central de votre atterrisseur vous permet d'utiliser toutes les fonctionnalités de messagerie et de configuration installées initialement sur tous les modèles. Pour sélectionner les éléments du menu, cliquez sur l'option de votre choix.

ECRAN DE DEMARRAGE

Une fois que les séquences de lancement initiales sont terminées, vous accédez à l'écran de démarrage, qui affiche sur sa partie supérieure les 5 icônes suivantes :



COMMENCER NOUVELLE PARTIE

Pour commencer une nouvelle partie de LANDER. Reportez-vous au chapitre de ce manuel intitulé COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE pour plus de détails à ce sujet.



CHARGER PARTIE

Si vous avez déjà enregistré une partie de LANDER, vous pouvez la reprendre en sélectionnant cette option. Reportez-vous au chapitre de ce manuel intitulé CHARGER UNE PARTIE pour plus de détails à ce sujet.



OPTIONS RESEAU

Vous pouvez accéder aux parties multijoueurs de LANDER en sélectionnant cette option. Reportez-vous au chapitre de ce manuel intitulé PARTIES MULTIJOUEURS pour plus de détails à ce sujet.



CONFIGURATION

Cette option permet de modifier la configuration du son, de l'image et des commandes comme vous le souhaitez.



QUITTER LE JEU

Sélectionnez cette option pour quitter LANDER.

COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE

Sélectionnez l'icône COMMENCER NOUVELLE PARTIE de l'écran de démarrage pour accéder à l'écran de navigation standard : le menu courrier est activé.



PARCOURIR LE COURRIER

Votre courrier est classé en 3 catégories : professionnel, informations générales et personnel. Elles apparaissent dans la boîte Nouveau courrier située en haut à gauche de l'écran. La boîte Archive, qui se trouve sous la boîte Nouveau courrier, contient tous les messages que vous avez déjà lus (s'il y en a). Parcourez votre courrier en cliquant sur la catégorie de votre choix, puis en cliquant sur les éléments individuels dans la grande

fenêtre. Les pilotes d'atterrisseurs professionnels doivent bien sûr consulter les informations générales et personnelles pour se tenir au courant de ce qui se passe. Vous pouvez faire défiler le texte qui se trouve dans la grande fenêtre en utilisant la barre de défilement à droite de l'écran. La lecture du courrier professionnel vous permet de consulter les offres de contrats actuelles et de décider si elles vous conviennent. Deux options apparaissent sous les messages professionnels : **FERMER** et **ACCEPTER**. Si vous ne souhaitez pas accepter la mission, cliquez sur **FERMER**. Si au contraire, elle vous intéresse, cliquez sur **ACCEPTER**.

ACCEPTER UNE MISSION

Une fois que vous avez accepté une mission, une description complète du contrat est téléchargée sur votre affichage. Veillez à avoir compris tous les aspects des instructions avant de sélectionner **COMMENCER** et de vous lancer dans la mission. Sachez que vous ne serez payé que si le travail est correctement accompli : tout dépend donc de votre succès.



CHARGER UNE PARTIE

Vous pouvez accéder à l'écran **Charger partie** à partir de la plupart des écrans de navigation en cliquant sur l'icône **CHARGER PARTIE**. Une liste des missions déjà accomplies (le cas échéant) apparaît à l'écran. Mettez en surbrillance la partie de votre choix, puis cliquez sur **REPRENDRE** pour continuer la partie.

PARTIES MULTIJOUEURS

Landér propose trois types de parties multijoueurs : **Combat à mort**, **Capturer le drapeau** et **Bombe-relais**.

Combat à mort

Tous les pilotes, armés jusqu'aux dents, volent dans une arène avec un seul objectif : abattre leurs adversaires.

Capturer le drapeau

Des pilotes d'atterrisseurs divisés en équipes tentent de capturer une nacelle. Une fois que celle-ci a été récupérée, il faut la rapporter au point de départ de l'équipe. Les membres des équipes adverses essaient d'attaquer l'atterrisseur transportant la nacelle et de s'en emparer.

Bombe-relais

Un pilote d'atterrisseur commence la partie en transportant un type de bombe à retardement. Il doit la passer à un autre appareil avant que le minuteur n'atteigne la limite de temps et que le dispositif n'explose.

CONFIGURER UNE PARTIE MULTIJOUEURS

Pour configurer une partie multijoueurs, sélectionnez l'icône Options réseau dans l'écran de démarrage. Un joueur (l'hôte de la partie) doit cliquer sur Hôte dans l'écran Multijoueurs. Les autres joueurs rejoignent la partie en cliquant sur Rejoindre. L'hôte peut configurer le type de partie à jouer et un certain nombre d'autres fonctionnalités.

Joueur

Entrez votre nom de joueur ici.

Connexion

Sélectionnez votre connexion réseau dans le menu déroulant. Les différentes possibilités sont connexion IPX et TCP/IP. Si vous choisissez TCP/IP, entrez l'adresse TCP/IP lorsque le système vous le demande.

Carte : concerne uniquement l'hôte

L'hôte utilise ce menu déroulant pour choisir la carte sur laquelle la partie va se dérouler.

Type de partie : concerne uniquement l'hôte

L'hôte sélectionne le type de partie grâce à ce menu déroulant.

Nbre max de joueurs : concerne uniquement l'hôte

L'hôte détermine le nombre maximum de joueurs en cliquant sur les flèches.

Somme limitée : concerne uniquement l'hôte

Tous les joueurs reçoivent une somme d'argent fixe (définie par l'hôte) pour améliorer leur alterrisseur actuel ou pour en acheter un nouveau.

Configuration spéciale : concerne uniquement l'hôte

L'hôte sélectionne la configuration d'alterrisseur utilisée par tous les joueurs.

Configurer

Utilisez cette option pour sélectionner votre appareil.

Se connecter

Quand toutes les options sont définies correctement, cliquez sur cette option et attendez que les autres joueurs se joignent à la partie.

AMELIORER UN APPAREIL ET ACHETER UN NOUVEL APPAREIL

L'atterrisseur est équipé d'un système d'entretien pour une personne permettant d'apporter des améliorations par le biais de l'écran de navigation. Bien sûr, l'amélioration d'un appareil et l'achat d'un nouvel atterrisseur dépendent de l'état de votre compte bancaire en-ligne.



L'option Systèmes vaisseau peut être sélectionnée à partir de la plupart des écrans de navigation en cliquant sur l'icône Systèmes vaisseau.

ACHETER

Sélectionnez cette option quand vous voulez améliorer votre appareil actuel ou quand vous voulez acheter un nouvel atterrisseur. N'oubliez pas que tout nouveau matériel est coûteux et que vous ne pourrez rien en faire si vous n'avez pas suffisamment d'argent.

Cliquez sur ACHETER dans la fenêtre à gauche de l'écran, puis sélectionnez l'un des éléments suivants : ATERRISSEUR, ARMES, AMELIORATIONS ou AUTRE.

Les options disponibles apparaissent à l'écran (votre matériel actuel est affiché en surbrillance). Cliquez sur les éléments pour faire apparaître leur prix en bas de l'écran ; cliquez sur le bouton ACHETER pour conclure la transaction. Si vous choisissez AUTRE, vous pourrez acheter du carburant ou réparer votre appareil.

Pour obtenir davantage de détails sur les améliorations disponibles, lisez l'annexe technique à la fin de ce manuel.

VENDRE

Si vous avez besoin d'argent, vous pouvez vendre des composants. Sélectionnez l'option VENDRE pour faire apparaître une liste des composants disponibles à la vente. Cliquez sur le composant de votre choix pour afficher son prix de vente, puis cliquez sur le bouton VENDRE pour conclure l'opération de vente.

EVALUATION

Estimez les spécifications actuelles de votre appareil en cliquant sur EVALUATION, puis cliquez sur SYSTEME ou EQUIPEMENT. L'option SYSTEME affiche votre niveau de carburant et de réparations, tandis que l'option EQUIPEMENT indique l'état de votre armement, de votre blindage et de votre moteur.



SET-UP

Pour modifier la configuration du son, de l'image et des commandes, cliquez sur l'icône Configuration qui apparaît sur l'écran de navigation. Vous pourrez alors cliquer sur : Son, Graphismes ou Commandes.

SON

Modifiez les paramètres sonores et choisissez entre FOND SONORE, MOTEUR, AFFICHAGE TETE HAUTE et SON CD.

GRAPHISMES

Cliquez sur le bouton CONFIGURATION pour modifier les paramètres concernant la RESOLUTION, la PROFONDEUR DE COULEUR, la LUMINOSITE et le CONTRASTE. Cliquez sur le bouton AVANCE pour modifier d'autres facteurs visuels et la vitesse de votre machine.

COMMANDES

Cliquez sur le bouton CONFIGURATION pour configurer les commandes de la souris et du clavier. Cliquez sur le bouton PERSONNALISER, puis sur la fonction à modifier suivie du bouton ou de la touche de votre choix. Renouvelez cette procédure jusqu'à ce que toutes les commandes soient réglées correctement ou cliquez sur le bouton PAR DEFAUT pour revenir aux paramètres par défaut. Si vous utilisez une manette analogique en plus de votre clavier, cliquez sur le bouton ANALOGIQUE pour calibrer ou reconfigurer votre périphérique.



QUITTER

Vous pouvez sélectionner l'option Quitter à partir de la plupart des écrans de tableau de bord en cliquant sur l'icône Quitter.

CHARGER vous permet de charger une partie sauvegardée ;
RECOMMENCER vous ramène au début de Lander ; **QUITTER** vous donne la possibilité de vous déconnecter et de retourner sous Windows ;
CREDITS vous présente les personnes qui ont créé ce jeu.

ANNEXE TECHNIQUE

TYPES D'ATTERISSEURS



HOPPER

Petit, compact et extrêmement manœuvrable, le Hopper est le plus léger et le moins coûteux des appareils atterrisseurs. Idéal pour les amateurs ou les personnes qui veulent un appareil de vol de grande précision.

Caractéristiques principales :

- Appareil totalement hermétique et résistant à une pression pouvant atteindre 500 atmosphères.
- Système moteur Royce-Chrysler fiable et compact pour une propulsion maximum et une taille minimum.
- Ancre à matériel permettant d'installer un système d'armement léger.
- Toute dernière technologie de pilotage : le pilote peut se détendre et profiter pleinement du voyage.

Coût : 200 000 \$



SKYDIVER

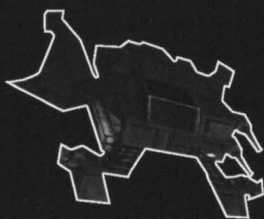
Le Skydiver est le meilleur appareil créé par la technologie aérospatiale super-légère. C'est une machine très recherchée qui allie un bon rapport coût-performance aux capacités d'un atterrisseur valant deux fois son prix. Sa puissance et son potentiel de développement démentant ses lignes élégantes, cet atterrisseur est un choix populaire parmi les nombreux petits entrepreneurs du système solaire.

Caractéristiques principales :

- Appareil totalement hermétique et résistant à une pression pouvant atteindre 700 atmosphères.
- Ancre à matériel double, permettant l'installation de systèmes légers de lancement de missiles et de projectiles.
- Puissants moteurs double-corps, installés de manière à pouvoir être renforcés ultérieurement.

Coût : 400 000 \$

BO
100
1000



BIG RED

Qui ne reconnaîtrait pas la couleur et la forme si particulières du Big Red, sans doute l'un des véhicules atterrisseurs les plus populaires à l'heure actuelle ? A présent dans sa vingtième année de production, la version actuelle du Big Red, le Mark VII, a été retravaillée pour satisfaire aux spécifications décrites par quelques-uns des meilleurs pilotes d'aujourd'hui. Célèbre pour sa puissance et sa durabilité, le Big Red a prouvé maintes et maintes fois qu'il résistait là où les autres atterrisseurs s'écrasaient.

Caractéristiques principales :

- Systèmes de blindage modulaires permettant au propriétaire d'installer des systèmes de protection spécialisés.
- Ancre à matériel double avec systèmes de propulsion améliorés, permettant d'installer toute une gamme d'armes ainsi qu'un lance-missiles.
- Appareil totalement hermétique et résistant à une pression pouvant atteindre jusqu'à 1 500 atmosphères.
- Moteurs Weng avec composants modulaires pour un niveau de personnalisation élevé.

Coût : 700 000 \$



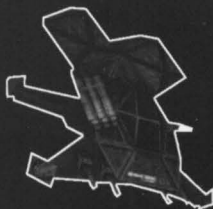
DESTRIA

L'équipe qui a créé le Hopper a également conçu ce grand vaisseau atterrisseur à la forme si particulière. Construit pour rivaliser avec le populaire Big Red, le Destria compte de nombreuses caractéristiques innovatrices. Son succès grandissant prouve que ses performances sont pour le moins égales à celles de son concurrent qui commence à être dépassé.

Caractéristiques principales :

- Appareil totalement hermétique et résistant à une pression pouvant atteindre 1 500 atmosphères.
- Ancre sophistiquée répondant à des spécifications militaires et permettant d'installer de nombreux types d'armes militaires et des lance-missiles de grande capacité.
- Moteur de conception modulaire offrant de nombreuses possibilités de perfectionnements et d'ajouts personnalisables.
- Système de blindage avancé permettant d'installer de nombreux modules défensifs spécialisés.

Coût : 1 000 000 \$



ROCHE 81

Autorisé depuis peu à la vente grand public, le Roche 81 est l'appareil atterrisseur standard utilisé par les forces de la MCGA depuis six ans. Avec sa puissance et son potentiel offensif encore inégalés, le Roche 81 se fait un nom parmi ceux qui ont les moyens d'y mettre le prix, raisonnable si l'on considère ses excellentes performances.

Caractéristiques principales :

- Appareil totalement hermétique et résistant à une pression pouvant atteindre 2 000 atmosphères.
- Ancre à matériel de type militaire sophistiqué capable de transporter des systèmes d'armement et des missiles de très grande taille.
- Systèmes moteurs modulaires adaptables aux dernières spécifications militaires.
- Systèmes de blindage personnalisables pour une meilleure protection.

Coût : 9 999 999 \$

AMELIORATIONS ARMES ARMES A RAYONS

Les armes à impulsions lient une sphère d'énergie à chaque fois qu'on les active. Les systèmes d'armements à faisceaux lient une décharge d'énergie de trois millisecondes, utilisant la puissance disponible plus efficacement qu'un laser à impulsions.

Arme à impulsions 1 000

L'arme à impulsions 1 000 est la moins puissante de notre gamme d'armes à rayons, mais elle est également la moins coûteuse. Elle est essentielle pour les personnes qui cherchent à équiper leur atterrisseur en matériel défensif à bas prix.

Arme à impulsions 1 500 · Arme à impulsions 2 000 · Arme à impulsions 2 500

Ces systèmes d'armement offrent à un atterrisseur une défense efficace à bas prix et sont idéaux pour les opérateurs qui travaillent seuls ou dans des environnements peu ou moyennement dangereux.

Arme à impulsions 5 000

L'impulsion 5 000 est la dernière découverte de cette technologie et peut projeter sur votre cible une sphère d'énergie très puissante. Le prix relativement bas de cette arme ne doit pas vous faire douter de son incroyable efficacité.

Système d'armement à faisceaux de 500 Watts · Système d'armement à faisceaux de 1 000 Watts · Système d'armement à faisceaux de 1 500 Watts

La réputation du laser à faisceaux a souffert des inconvénients que sont sa complexité, son poids et son coût. Cette arme est cependant une solution efficace et durable pour les atterrisseurs capables de la transporter.

LES ARMES A PROJECTILES

Arme à projectiles massifs

Tirant des ogives de tungstène très rapides, ce système d'armement est une alternative peu coûteuse aux armes à impulsions pour les atterrisseurs qui ne peuvent pas transporter d'armes de qualité supérieure.

Lanceur de balles en uranium appauvri

Les projectiles en uranium appauvri (URA) ont une vitesse et une portée plus élevées que les autres types de projectiles, se fragmentent et brûlent à l'impact. Le lanceur de balles URA a été conçu spécialement pour le marché de la défense des atterrisseurs civils et offre un bon rapport coût-performance.

Lance-projectiles motorisés (LAPM)

Utilisant la même technologie que les lance-projectiles standard, ce système a été re-calibré et renforcé pour tirer de gros projectiles explosifs avec de minuscules moteurs qui s'activent quand le projectile sort du canon, lui donnant une vitesse supérieure à Mach 2. C'est un système efficace et abordable pour les personnes qui recherchent quelque chose d'un peu plus puissant que le lance-projectiles standard.

Lance-projectiles à cadence rapide

Les systèmes de refroidissement sophistiqués et le changeur de canons automatique actionné par serveur de ces armes de pointe leur donnent une cadence de tir inégalée, hormis peut-être par le matériel militaire le plus coûteux. Avec ses étonnantes 500 balles par seconde, cette arme est une partie essentielle de l'arsenal d'un atterrisseur.

Lance-fléchettes

Les fléchettes sont de petites munitions en acier idéales pour attaquer dans le vide, car elles ont beaucoup plus de chances de traverser les coques des véhicules que les armes à projectiles traditionnelles. Ce lance-fléchettes est la meilleure des armes à projectiles sur véhicules mises à la disposition du grand public.

Lance-fléchettes explosives

Ces fléchettes sont équipées d'une petite charge explosive qui explose à l'impact. Cette caractéristique spéciale fait du lance-fléchettes explosives un excellent complément pour un système de défense complet.

SYSTEMES DE MISSILES

Lance-missiles Wildcat

Le lance-missiles Wildcat est le plus simple des systèmes de missiles guidés pour atterrisseurs. Capable de transporter un missile guidé standard, il offre un système d'armement de soutien bon marché aux pilotes qui ont besoin de renforcer leur puissance de feu.

Lance-missiles Tiger

De tous les systèmes de missiles d'atterrisseurs, le Tiger est celui dont le potentiel est le plus élevé. Capable de transporter cinq missiles guidés standard, il fournit au pilote averti une puissance de feu suffisante pour faire face à quasiment toutes les situations.

Système de missiles Wolverine

Ce système de missiles de milieu de gamme permet de transporter deux missiles guidés standard. Il fournit un compromis entre le système Wildcat qui offre un bon rapport coût-performance et le système de type militaire Tiger qui est lourd et coûteux.

AMÉLIORATIONS MOTEURS

Moteur standard · Moteur à combustion faible · Moteur à combustion super faible

Quelle que soit la marque de l'atterrisseur que vous pilotez, les moteurs standard sortie usine offrent un bon rapport coût-performance pour les atterrisseurs industriels utilisés au quotidien. Les systèmes à « combustion faible » et « combustion super faible » permettent d'augmenter l'efficacité du carburant de 25 et 50 % respectivement.

Moteurs propulseurs à stabilisateur perfectionné · Moteurs propulseurs à stabilisateur perfectionné avec capacité de « combustion faible » · Moteurs propulseurs à stabilisateur perfectionné avec capacité de « combustion super faible »

Le moteur propulseur à stabilisateur perfectionné peut être installé sur la plupart des modèles d'atterrisseurs, donnant une meilleure stabilité et, plus important encore, augmentant considérablement la puissance de propulsion de l'appareil. L'ajout des systèmes à « combustion faible » ou à « combustion super faible » améliore l'efficacité du combustible de 25 et 50 % respectivement.

Moteurs résistant à l'usure · Moteurs résistant à l'usure intégrant l'amélioration « combustion faible » · Moteurs résistant à l'usure intégrant l'amélioration « combustion super faible »

Ce perfectionnement moteur consiste à blinder tous les principaux composants fragiles du système de propulsion de l'atterrisseur, améliorant ainsi la résistance générale de l'appareil à l'usure quotidienne provoquée par les environnements les plus extrêmes du système solaire. L'ajout des systèmes à « combustion faible » ou à « combustion super faible » améliore l'efficacité du combustible de 25 et 50 % respectivement.



Moteurs de catégorie militaire standard
Moteurs de catégorie militaire standard intégrant des améliorations « combustion faible »

Moteurs de catégorie militaire standard intégrant des améliorations « combustion super faible »

Grâce à une technologie de propulsion identique à celle équipant les vaisseaux de combat spatiaux récents, les moteurs de catégorie militaire offrent une propulsion supérieure (proportionnellement au poids de l'appareil) et une meilleure résistance à l'usure que les autres types de moteurs d'atterrisseurs. L'ajout des systèmes à « combustion faible » ou à « combustion super faible » améliore l'efficacité du combustible de 25 et 50 % respectivement.

AMÉLIORATIONS BLINDAGES

Blindage de catégorie C standard · Blindage léger de catégorie C

Le blindage de catégorie C standard propose un bon rapport coût-performance aux pilotes travaillant dans des environnements peu ou moyennement dangereux. Sa version légère est faite d'un alliage composite qui permet de conserver tous les avantages du blindage de catégorie C standard tout en l'allégeant de presque 50 %.

Blindage de catégorie B standard · Blindage léger de catégorie B

Le blindage de catégorie B est un compromis efficace entre les blindages de catégorie C adaptés aux environnements peu dangereux et les blindages lourds et coûteux de la catégorie A. Sa version légère combine les performances du blindage de catégorie B à un alliage composite permettant de réduire son poids de 50 %.

Blindage de catégorie A standard · Blindage léger de catégorie A

Il s'agit du plus efficace des blindages non-spécialisés pour appareils atterrisseurs. Le blindage de catégorie A rend la coque extrêmement solide et résistante à toutes les armes, à l'exception des plus puissantes. Sa version légère, composée d'un alliage composite, offre tous les avantages du blindage de catégorie A avec un poids presque deux fois inférieur.

Blindage à rétroaction · Blindage léger à rétroaction

Le blindage à rétroaction standard est un revêtement spécialisé fait d'une couche de minuscules alvéoles qui explosent vers l'extérieur quand un projectile à grande vitesse les frappe. Il réduit ainsi l'efficacité des projectiles tirés contre l'appareil. Sa version légère associe tous ces avantages à une réduction importante de poids, évitant ainsi que votre maîtrise de l'appareil ne soit altérée.

Blindage réfléchissant · Blindage léger réfléchissant

L'alliage dont est fabriqué le blindage réfléchissant, extrêmement efficace contre toutes les armes à rayons, n'est cependant pas aussi résistant que le blindage standard contre les armes à projectiles très rapides. Le blindage léger réfléchissant combine ces performances à une réduction de poids telle que le blindage n'altère plus votre maîtrise de l'appareil.

LIGNE CONSEILS DE PSYGNOSIS

Contacter Psygnosis

Un support technique est disponible en-ligne sur notre site Web à l'adresse : <http://www.psygnosis.com>

Royaume-Uni :

Adresse électronique : help.line@psygnosis.co.uk

Téléphone : 0151 282 3333

L'assistance clientèle du Siège Social de Psygnosis peut être contactée à l'adresse suivante :

Psygnosis Ltd.
Napier Court,
Wavertree Technology Park,
Liverpool,
Angleterre,
L13 1HD



COPYRIGHT

Hier bei Psygnosis sind wir ständig darum bemüht, Ihnen das Beste an Computer-Unterhaltung zu bringen. Jedes Spiel, das wir veröffentlichen, ist das Ergebnis von Monaten harter Arbeit, die wir darauf verwenden, den Standard der Spiele, die Sie spielen, zu verbessern. Bitte respektieren Sie unsere Mühe und denken Sie daran, daß unerlaubtes Kopieren von Software die Investitionen zur Produktion neuer und origineller Spiele reduziert. Es ist außerdem strafbar. Dieses Software-Produkt, einschließlich aller Bildschirminhalte, Konzepte, Geräusch-Effekte, Musik-Material und Programm-Kode wird vertrieben von Psygnosis Ltd, die alle Rechte daran besitzt, einschließlich des Urheberrechts. Nur der rechtmäßige Besitzer des Produkts hat zu jeder Zeit das Recht, dieses Programm zu benutzen, jedoch ausschließlich, um es von dem Medium, auf dem es vertrieben wurde, in den Speicher des Computersystems einzuladen, für das dieses Produkt speziell adaptiert ist. Jegliche andere Verwendung oder Weiterverwendung, einschließlich Kopie, Vervielfältigung, Verkauf, Verleih, Vermietung oder andersartige Verteilung, Sendung oder Transfer dieses Produkts unter Mißachtung dieser Bedingungen ist ein Bruch von Psygnosis Ltd's Rechten, sofern nicht eine schriftliche Genehmigung von Psygnosis Ltd. vorliegt. Das Produkt Lander, sein Programm-Kode, Handbuch und alle zugehörigen Produkte sind Copyright von Psygnosis Ltd, die alle Rechte vorbehält. Diese Dokumente, Programm-Kode oder andere Elemente dürfen weder ganz noch teilweise kopiert, vervielfältigt, verliehen, vermietet oder anderswie übertragen, noch in irgendein elektronisches Medium oder maschinenlesbare Form übersetzt oder reduziert werden, ohne eine vorherige schriftliche Genehmigung von Psygnosis Ltd.

Psygnosis and the Psygnosis logo are TM or [®] of Psygnosis Ltd. All rights reserved. Psygnosis Ltd, Napier Court, Waverfree Technology Park, Liverpool L13 1HD. Tel: +44 - 151 - 282 3000

GARANTIEEINSCHRÄNKUNG

Die Datenträger die Sie zusammen mit diesem Produkt erhalten haben, befinden sich in einem einwandfreien Zustand. Für den Schutz der Datenträger vor einer nachträglichen Infektion mit einem Virus ist alleine der Käufer verantwortlich. Psygnosis Ltd. wird Ihnen kostenlosen Ersatz für Datenträger leisten, die auf Grund von Transportschäden oder Duplikationsfehlern beschädigt wurden. In einem solchen Fall schicken Sie bitte das entsprechende Material direkt an Psygnosis Ltd. oder wenden Sie sich an Ihren Software-Händler. Psygnosis Ltd. übernimmt in keiner Weise Haftung oder Verantwortung für Virenschäden. Die zusätzliche Garantie von Psygnosis Ltd. ist hiervon nicht betroffen.

EPILEPSY WARNING

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen. Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern oder Lichtschemas ausgesetzt sind. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospieles Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

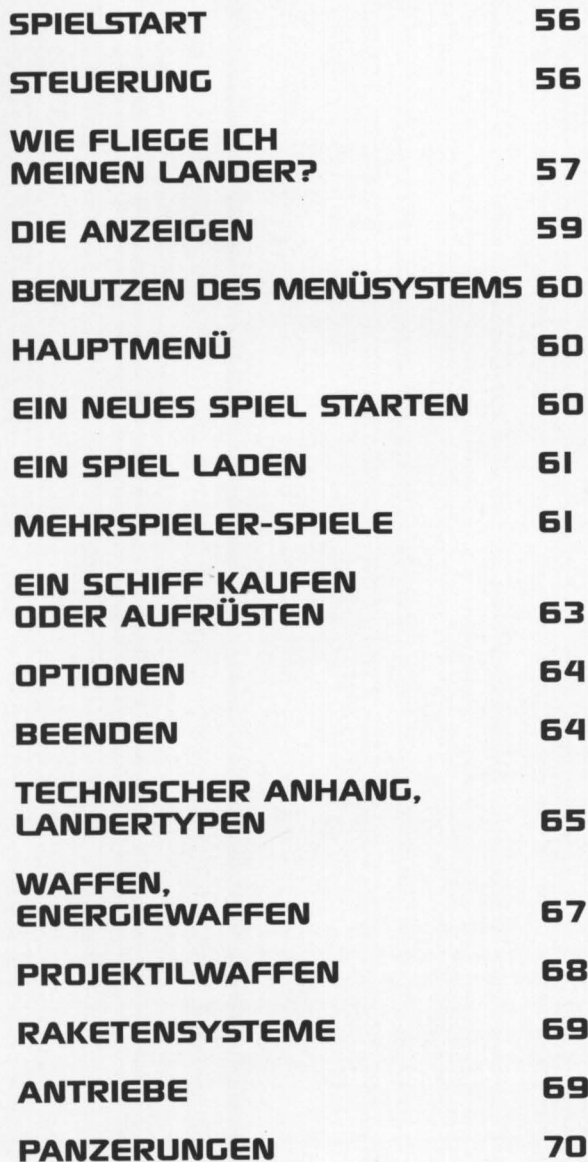
VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm ent fern, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhensie sich während der Benutzung eines Videospieles mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

Psygnosis hat sich zum Ziel gesetzt, seinen Kunden Unterhaltungssoftware von höchster Qualität zu bieten. Dazu gehört auch ein erstklassiger Kundenservice. Wenn Sie Tips und Tricks zu unseren Spielen benötigen, rufen Sie unsere Hotline an: 0190 787906. Kosten pro Minute: 2,42 DM (Diese Rufnummer ist nur von Deutschland erreichbar). Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern/Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen.



SPIELSTART	56
STEUERUNG	56
WIE FLIEGE ICH MEINEN LANDER?	57
DIE ANZEIGEN	59
BENUTZEN DES MENÜSYSTEMS	60
HAUPTMENÜ	60
EIN NEUES SPIEL STARTEN	60
EIN SPIEL LADEN	61
MEHRSPIELER-SPIELE	61
EIN SCHIFF KAUFEN ODER AUFRÜSTEN	63
OPTIONEN	64
BEENDEN	64
TECHNISCHER ANHANG, LANDERTYPEN	65
WAFFEN, ENERGIEWAFFEN	67
PROJEKTILWAFFEN	68
RAKETENSYSTEME	69
ANTRIEBE	69
PANZERUNGEN	70





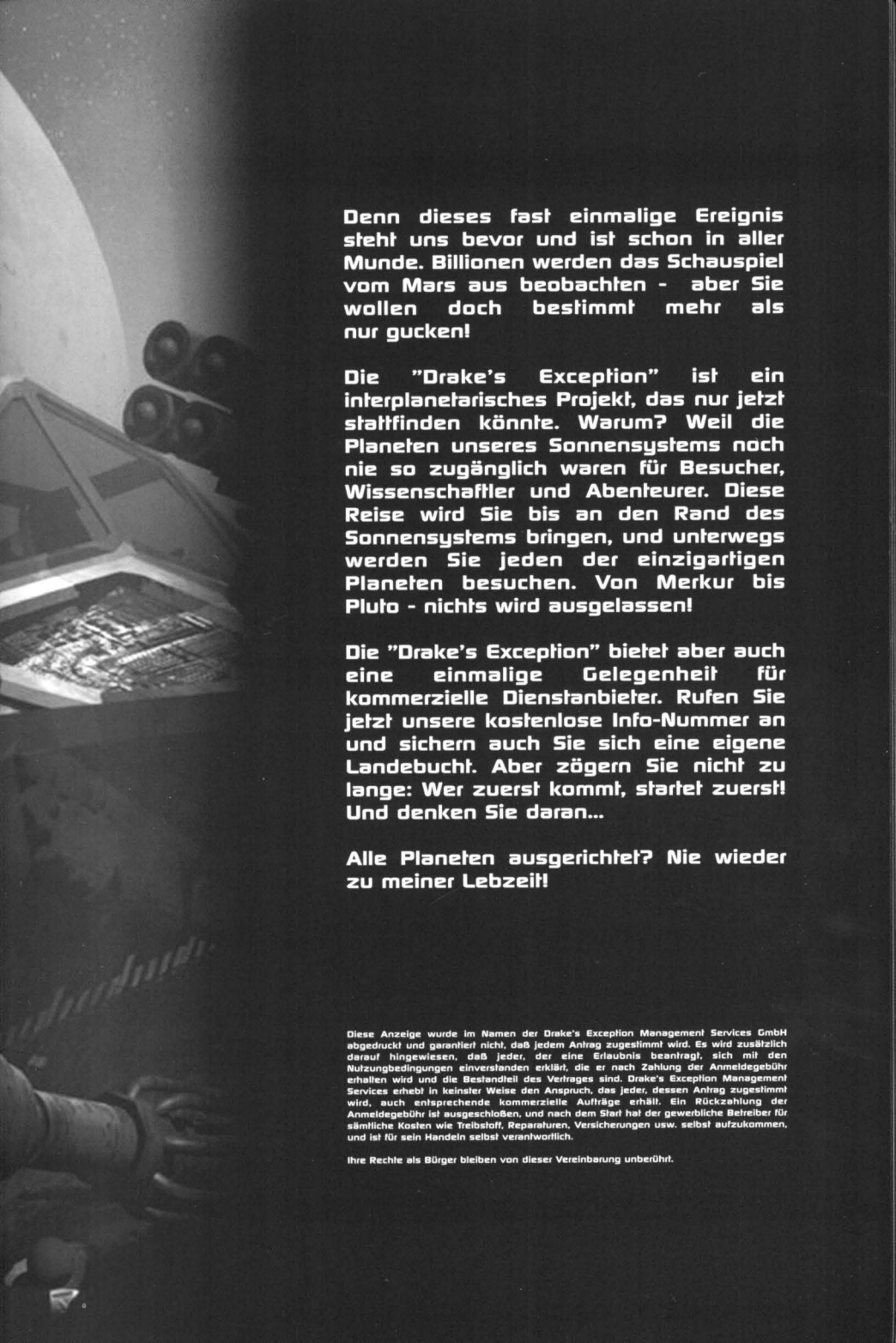
Herzlichen Glückwunsch! Sie sind nun stolzer Besitzer eines nagelneuen Landers, speziell entwickelt, um in einer Vielzahl atmosphärischer Bedingungen kleinere kommerzielle Aufgaben zu erfüllen. Durch die kompakten Ausmaße ist das Schiff ideal, um von Langstrecken-Erkundungsschiffen aus zu starten und ist daher für viele eine Vielzahl von Transport- und Bergungsmissionen geeignet.

Bevor Sie mit Ihrem neuen Lander starten, sollten Sie sich die Zeit nehmen, diese Bedienungsanleitung sorgfältig durchzulesen. Dieses Schiff ist zwar robust und genügt den allerhöchsten Qualitätsansprüchen, aber wie bei jedem technischen Gerät kann eine langjährige und zuverlässige Nutzung nur garantiert werden, wenn die entsprechenden Bedienungsschritte genau eingehalten werden.

A black and white photograph showing the interior of a spaceship cockpit. The view is from the pilot's perspective, looking out through the canopy. A large, curved planet with a textured surface is visible in the background. The cockpit's instrument panel and control yoke are partially visible in the foreground. The text is overlaid on the image.

**“ALLE PLANETEN AUSGERICHTET?
NICHT ZU MEINER LEBZEIT!”**

FALSCH!



Denn dieses fast einmalige Ereignis steht uns bevor und ist schon in aller Munde. Billionen werden das Schauspiel vom Mars aus beobachten - aber Sie wollen doch bestimmt mehr als nur gucken!

Die "Drake's Exception" ist ein interplanetarisches Projekt, das nur jetzt stattfinden könnte. Warum? Weil die Planeten unseres Sonnensystems noch nie so zugänglich waren für Besucher, Wissenschaftler und Abenteurer. Diese Reise wird Sie bis an den Rand des Sonnensystems bringen, und unterwegs werden Sie jeden der einzigartigen Planeten besuchen. Von Merkur bis Pluto - nichts wird ausgelassen!

Die "Drake's Exception" bietet aber auch eine einmalige Gelegenheit für kommerzielle Dienstleister. Rufen Sie jetzt unsere kostenlose Info-Nummer an und sichern auch Sie sich eine eigene Landebucht. Aber zögern Sie nicht zu lange: Wer zuerst kommt, startet zuerst! Und denken Sie daran...

Alle Planeten ausgerichtet? Nie wieder zu meiner Lebzeit!

Diese Anzeige wurde im Namen der Drake's Exception Management Services GmbH abgedruckt und garantiert nicht, daß jedem Antrag zugestimmt wird. Es wird zusätzlich darauf hingewiesen, daß jeder, der eine Erlaubnis beantragt, sich mit den Nutzungsbedingungen einverstanden erklärt, die er nach Zahlung der Anmeldegebühr erhalten wird und die Bestandteil des Vertrages sind. Drake's Exception Management Services erhebt in keiner Weise den Anspruch, das jeder, dessen Antrag zugestimmt wird, auch entsprechende kommerzielle Aufträge erhält. Ein Rückzahlung der Anmeldegebühr ist ausgeschlossen, und nach dem Start hat der gewerbliche Betreiber für sämtliche Kosten wie Treibstoff, Reparaturen, Versicherungen usw. selbst aufzukommen, und ist für sein Handeln selbst verantwortlich.

Ihre Rechte als Bürger bleiben von dieser Vereinbarung unberührt.

WENN SIE KEIN GELD WOLLEN, LESEN SIE NICHT WEITER!

"Bei meinem ersten interplanetarischen Auftrag habe ich innerhalb von wenigen Stunden mehr Geld verdient, als vorher in einem Jahr! Inzwischen besitze ich eine Flotte von 20 Lander und beschäftige 35 Piloten! Als mir angeboten wurden, meine Flotte mit der "Drake's Exception" auf die Reise zu schicken, habe ich keine Sekunde gezögert. Alle Planeten auf einen Schlag? So eine Gelegenheit gibt es nur einmal im Leben! Wer da nicht zugreift, muß VERRÜCKT sein!

Und wenn Sie Ihre Landebucht bei Earn-Rite Industrial Spacing buchen, erhalten Sie nicht nur einen saftigen Rabatt und vollen Versicherungsschutz, sondern bekommen auch noch einen limitierten Satz Aufkleber, die eigens für diese historische Reise entworfen wurden!

Mehr Details erfahren Sie unter der Info-Nummer. Glauben Sie mir - so eine Gelegenheit gibt es nur einmal. Sie können genug Geld für ein ganzes Leben verdienen - können Sie es sich leisten, nein zu sagen?"



Earn-Rite Industrial Spacing Data:

Hallo. Ich bin Harrow Fletcher, Besitzer von OutBack Lander Inc., der wahrscheinlich größten und erfolgreichsten Lander-Flotte, die in der südlichen Hemisphäre arbeitet.

Als ich das erste Mal von dieser einmaligen planetarischen Ausrichtung gehört habe, dachte ich zunächst: "Klingt ja nett, aber was hat das mit mir zu tun?". Dann las ich von der "Drake's Exception", auf der Leute wie Sie und ich jeden einzelnen Planeten unseres Sonnensystems besuchen können. Das ist nicht nur eine besondere Urlaubsgelegenheit, sondern eine riesige Geschäftschance - da draußen wartet auf jeden halbwegs brauchbaren Lander-Piloten mehr Arbeit, als Sie sich vorstellen können. Deshalb wird meine Flotte dabei sein - und wenn Sie auch an einer unwiederholbaren Chance interessiert sind, Geld zu verdienen, dann werden auch Sie dabei sein.

Und warum nicht gleich Ihre Landebucht über Inter-Planetary Management buchen? Die bieten nicht nur die besten Rabatte und flexibelsten Zahlungskonditionen, sondern auch Versicherungen für jeden Bedarf. Rufen Sie am besten gleich die Info-Nummer an...

... und wir sehen uns dann an Bord!



DRAKE'S EXCEPTION - FIRMENSERVICE

Für Flotten von zehn oder mehr Lander bieten wir besonders günstige Konditionen. Wenn Sie eine Flotte besitzen, dann rufen Sie unsere Info-Nummer an und erfahren Sie, welche Vorteile wir Ihnen bieten können.



LANDER UNLIMITED

Wir sind der weltweit größte Lieferant von Zusatzteilen und Zubehör für Lander. Wir haben die niedrigsten Preise und eine riesige Auswahl - und alles ist ab Lager lieferbar! Wir haben das best-ausgebildete Personal und garantiert freundlichen Service.

Wir sind einfach UNSCHLAGBAR!

Wenn Sie Ersatzteile brauchen: Wir haben Sie garantiert auf Lager und zu einem Preis, den andere Händler einfach nicht unterbieten können. Privatpersonen und Geschäftsleute werden gleichermaßen bedient - wir wollen einfach allen Landerbesitzern den gleichen Service bieten, wer und wo auch immer sie sind. Vergessen Sie nicht unser Angebot an Geschenken und Scherzartikeln für den Lander-Piloten in IHREM Leben. Schauen Sie einfach mal in unser Katalog - alle Datentransfers sind KOSTENLOS!

Jetzt neu! OFFIZIELLE Drake's Exception Ware!

WIR WOLLEN SIE!

Sie sind ein selbstständiger und erfahrener Lander-Pilot, der an lukrativen Aufträgen im gesamten Sonnensystem interessiert ist? Sie sind auch noch an Bord der "Drake's Exception" gebucht? Dann sollten Sie sich schnellstmöglich mit Cairn Vance in Verbindung setzen!

Auch wenn andere Unternehmen Ihre Dienste in Anspruch nehmen wollen - Cairn Vance kann Ihnen einfach mehr bieten! Unsere Personalabteilung wartet bereits auf IHREN Anruf!

CELESTIA - MEHR ALS EINE FIRMA

Die Celestia Corporation ist der größte Konzern in der Geschichte der Menschheit. Wir bieten mehr Jobs und mehr Karrierechancen als jede andere Firma - und Sie können ein Teil der Erfolgsgeschichte werden. Interessiert?

Wir suchen derzeit verstärkt nach freiberuflichen Lander-Piloten, die für uns aufregende Aufträge auf allen Monden und Planeten des Sonnensystems ausführen. Diese Aufträge erfordern die perfekte Beherrschung des Landers und können unter Umständen auch den Einsatz von Waffen fordern.

Unter 16b/4 des Gesetzes über die Beschäftigung von Freiberuflern sind wir verpflichtet Ihnen mitzuteilen, daß auch andere Firmen zur Zeit nach Mitarbeitern suchen. Wir sind aber sicher, daß keiner von ihnen die gleichen Vorteile bieten kann, wie eine Beschäftigung bei Celestia.

Hoffentlich hören wir schon bald von Ihnen!

SPIELSTART

Lander benutzt das INSTALL SHIELD Installationsprogramm.

- Legen Sie die CD in das CD-ROM-Laufwerk.
- Die Installation sollte nun automatisch starten. Folgen Sie einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm.
- Wenn das Programm nicht automatisch startet, führen Sie das Programm SETUPEXE im Hauptverzeichnis der CD-ROM aus und folgen Sie den Anweisungen.

Sobald das Spiel installiert wurde, können Sie es über das START-Menü aufrufen. Es befindet sich normalerweise im Order Programme/Psygnosis/Lander.

STEUERUNG

Ihr Lander wird mit der Maus (oder einem anderen analogen Eingabegerät wie ein Joystick) und der Tastatur gesteuert. Alle Angaben in diesem Handbuch beziehen sich auf die u.a. Standardbelegung. Wenn Sie die Tastenbelegung oder das Eingabegerät ändern möchten, dann wählen Sie im 'OPTIONEN'-Menü des Punkt 'STEUERUNG'. Nähere Informationen finden Sie im Kapitel 'OPTIONEN'.

Maus nach vorne
Maus nach hinten
Maus nach links
Maus nach rechts
Linke Maustaste

Schiff nach vorne neigen
Schiff nach hinten neigen
Schiff nach links neigen
Schiff nach rechts neigen
Schub

Taste 'C'
Taste 'V'
Taste 'X'
Taste 'A'
Taste 'Z'
Taste 'W'
Taste 'N'

Gegen den Uhrzeigersinn drehen
Im Uhrzeigersinn drehen
Waffe abfeuern
Kamera nach oben
Kamera nach unten
Stabilisieren / Lander umdrehen / Bergen
Zwischen den Wegpunkten umschalten

Leertaste
LÖSCHEN-Taste
Taste 'P'
ESC-Taste

Traktorstrahl
Waffe wählen
Spiel unterbrechen
Spiel beenden

WIE FLIEGE ICH MEINEN LANDER?

TRAINING

Es ist **UNBEDINGT** notwendig, daß Sie die Trainingsmissionen absolvieren, bevor Sie Ihren Lander für kommerzielle Zwecke einsetzen. Die Trainingsmissionen finden Sie in Ihrem Postfach für geschäftliche Nachrichten - wählen Sie 'FLUGTRAINING', um die Grundprinzipien des Lander-Fliegens zu lernen und 'WAFFENTRAINING', um den Einsatz von Waffen zu lernen. Innerhalb einer sicheren Umgebung können Sie so die wichtigsten Flugmanöver ausprobieren, und schon bald werden Sie das Schiff sicher unter Kontrolle haben. Bedenken Sie bitte, daß der Hersteller oder die Verkäufer Ihres Landers für Schäden, die durch unsachgemäßen Einsatz entstehen, keine Haftung übernehmen können.

DAS FLIEGEN

Der Lander wurde entwickelt, möglichst manövrierfähig sein, um dort zum Einsatz zu kommen, wo präzise Steuerung und schnelle Richtungswechsel erforderlich sind.

Beginnen Sie die erste Trainingsmission und warten Sie, bis das Schiff auf dem Boden zur Ruhe kommt. Um mit dem Lander abzuheben, drücken Sie die linke Maustaste - damit erhöhen Sie den Schub. Der Lander wird abheben, sobald Sie aber den Schub abschalten, gleitet er wieder zu Boden.

Wenn Sie wiederholt die Schub-Taste drücken, ohne die Maus zu bewegen, wird das Schiff über dem Boden schweben. Probieren Sie das ruhig mal aus, und fühlen Sie, wie der Lander auf Schub reagiert. Innerhalb der ersten Mission müssen sie das Schiff bloß auf der vertikalen Achse bewegen, alle anderen Steuerungselemente sind deshalb deaktiviert.

In der zweiten Mission wird das Neigungssystem wieder eingeschaltet. Bewegen Sie die Maus und beobachten Sie, wie die Anzeige in der rechten, unteren Ecke des Bildschirms sich ändert. Das rote Drahtgittermodell zeigt die tatsächliche Lage des Schiffes (da es sich aber noch auf dem Boden befindet, wird sich hier nichts ändern), während das grüne Modell die Bewegungen der Maus widerspiegelt. Das Flugsystem des Landers reagiert auf die Mausbewegungen und neigt das Schiff in die entsprechende Richtung; auf dem Boden aber ist dieses System sinnvollerweise abgeschaltet. Sobald aber das Schiff abhebt, werden die Mausbewegungen den Lander in die jeweilige Richtung neigen.

DER VORWÄRTSFLUG

Heben Sie ab, und bewegen Sie die Maus leicht nach vorne - drücken Sie währenddessen wiederholt die Schub-Taste, um das Schiff in der Luft zu halten. Der Lander wird sich nach vorne neigen und der Schub wird ihn vorwärts bewegen. Gehen Sie mit dem Schub aber vorsichtig um: Zu viel, und Sie werden schnell die Kontrolle verlieren, zu wenig, und das Schiff wird sich nicht lange in der Luft halten - Übung macht den Meister! Sie sollten die Maus einfach mal hin und her bewegen, um ein Gefühl dafür zu bekommen, wie der Neigungswinkel den Flug beeinflusst.

DER RÜCKWÄRTSFLUG

Wenn Sie die Maus während des Vorwärtsfluges nach hinten bewegen, wird sich der Lander ebenfalls nach hinten neigen. Geben Sie leicht Schub, und das Schiff wird langsamer, bis es schließlich anfängt, rückwärts zu fliegen.

DER SEITWÄRTSFLUG

Genauso wie Vorwärts- und Rückwärtsflug funktioniert auch das fliegen nach links und rechts, Sie müssen nur die Maus in die entsprechende Richtung bewegen.

DREHEN NACH LINKS UND RECHTS

Das fliegen wird schnell ziemlich verwirrend, wenn Sie das Schiff nicht drehen. Die 'C'-Taste dreht den Lander nach links, während die 'V'-Taste nach rechts dreht. Gerade am Anfang sollten Sie versuchen, das Schiff immer in die Richtung zeigen zu lassen, in der Sie auch fliegen - das vereinfacht die Sache enorm. Schweben Sie auf der Stelle und drehen Sie das Schiff nach links und rechts, oder fliegen Sie seitwärts, und drehen Sie dann in Flugrichtung. Ohne die richtige Beherrschung der Drehungen werden Sie das Potential Ihres Landers nie richtig ausnutzen können.

DER TRAKTORSTRAHL

Ihr Lander ist entwickelt worden, um Lasten zu transportieren, und zwar mit Hilfe eines Traktorstrahls, der auf der Unterseite des Schiffes angebracht ist. Der Strahl wird mit der Leertaste aktiviert - Sie müssen etwas überhalb der Fracht schweben, die Sie aufsammeln wollen. Sie müssen den Schwebezustand halten, bis der Strahl haftet - sobald an Ihrem Lander jedoch die Last hängt, wird das Fluggefühl stark beeinträchtigt. Sie sollten sich daran gewöhnen, bevor Sie kommerzielle Missionen fliegen. Zudem wird durch Einsatz des Traktorstrahls der Treibstoffverbrauch erhöht - daran sollten Sie ebenfalls denken.

DIE ANZEIGEN

Ihr Lander ist mit modernsten Instrumenten ausgestattet, damit Sie jederzeit und vor allem schnell alle wichtigen Informationen über den Zustand des Schiffes ablesen können. Genaue Entfernungsmesser und Nachrichtenfunktionen sind ebenfalls eingebaut.



1. TEXTANZEIGE

Nachrichten, die Ihre aktuelle Mission betreffen, werden hier angezeigt.

2. AKTUELLE WAFFE/TEMPERATUR

Die momentan aktivierte Waffe wird mit der rechten Maustaste abgefeuert. Haben Sie mehr als eine Waffe zu Auswahl, dann können Sie mit der LÖSCHEN-Taste zwischen den Waffen umschalten. Denken Sie daran, daß eine Waffe bei Gebrauch schnell heiß werden oder gar überhitzen kann - die aktuelle Temperatur wird daher ebenfalls angezeigt.

3. LAGE DES SCHIFFES

Dieses Instrument zeigt die momentane Lage und Orientierung des Landers. In dem Kapitel 'WIE FLIEGE ICH MEINEN LANDER' finden Sie nähere Informationen zu dieser Anzeige.

4. TREIBSTOFF

Zeigt, wieviel Treibstoff Sie noch zur Verfügung haben.

5. SCHILD

Das Schiff wird von einem Schutzschild geschützt, dessen Wirkung aber bei jedem Aufprall oder Treffer von einer Waffe vermindert wird. Diese Anzeige zeigt den momentanen Zustand des Schildes.

6. WEGPUNKTANZEIGE

Mittels Satelliten wird die Richtung zum nächsten Wegpunkt errechnet und auf dieser Anzeige angezeigt. Normalerweise ist der nächste Wegpunkt auch das nächste Einsatzziel. Sie können jedoch mit der 'N'-Taste zwischen den gespeicherten Wegpunkten umschalten. Zeigt der Pfeil nach oben, dann fliegen Sie genau in Richtung des Wegpunktes, was aber nicht heißt, das der Weg direkt dahin führt.

7. ZIELVORRICHTUNG

Benutzen Sie diese Anzeige, um die Bordwaffen möglichst effektiv und vor allem zielgenau einzusetzen. Anhand der momentanen Lage des Schiffes wird der voraussichtliche Kurs von nicht-gelenkten Waffen angezeigt.

BENUTZEN DES MENÜSYSTEMS

Über das Menüsystem des Landers haben Sie schnellen Zugang zu allen wichtigen Systemen. Klicken Sie auf die jeweiligen Menüpunkte, um sie zu aktivieren.

HAUPTMENÜ

Sobald das System hochgefahren ist, wird das Hauptmenü angezeigt. In diesem Menü befinden sich die folgenden fünf Icons.



NEUES SPIEL STARTEN

Startet ein neues Spiel. Nähere Informationen finden Sie im Kapitel 'EIN NEUES SPIEL STARTEN'.



SPIEL LADEN

Wenn Sie ein Spiel bereits begonnen haben, dann können Sie den Spielstand mit dieser Option wieder laden. Mehr Informationen finden Sie im Kapitel 'EIN SPIEL LADEN'.



NETZWERK-OPTIONEN

Über dieses Icon können Sie ein Mehrspielerspiel starten. In Kapitel 'MEHRSPIELER-SPIELE' finden Sie weitere Informationen.



OPTIONEN

Stellen Sie Grafik, Sound und Steuerung nach Ihren Wünschen ein.



SPIEL BEENDEN

Wählen Sie dieses Icon, um LANDER zu beenden.

EIN NEUES SPIEL STARTEN

Wenn Sie im Hauptmenü den Punkt 'NEUES SPIEL STARTEN' wählen, dann gelangen Sie zum E-Mail-Browser - das Postmenü ist dann aktiviert.



E-MAIL

Ihre Mails werden in drei Kategorien unterteilt (Geschäftlich, Nachrichten und Privat), die unter Neue Post oben links auf dem Bildschirm erscheinen. Darunter befindet sich das Archiv, in dem Sie alle Nachrichten finden, die Sie bereits gelesen haben. Sie können Ihre Post lesen, indem Sie zunächst die gewünschte Kategorie wählen und anschließend im großen Fenster auf die einzelnen Nachrichten klicken. Kommerzielle Lander-Piloten sollten die Nachrichten und Ihre persönliche Post regelmäßig lesen, damit Sie immer über aktuelle Ereignisse informiert sind. Der Text im großen Fenster kann mit dem Scrollbalken auf der rechten Seite durchgeblättert werden. In Ihrem

Geschäftlichen Postfach landen neue Auftragsangebote. Nach dem Lesen einer solchen Nachricht haben Sie zwei Optionen - 'SCHLIESSEN' oder 'ANNEHMEN'. Wenn Sie einen Job ablehnen wollen, klicken Sie auf 'SCHLIESSEN'. Wenn Sie aber an einem Auftrag interessiert sind, dann wählen Sie 'ANNEHMEN'.

EINEN AUFTRAG ANNEHMEN

Wenn Sie einen Auftrag angenommen haben, wird eine komplette Beschreibung des Mission heruntergeladen, in dem alle Einzelheiten des Auftrags erläutert werden. Sie sollten sicherstellen, daß Sie die jeweilige Mission verstanden haben, bevor Sie 'START' wählen, um die Mission zu beginnen. Denken Sie immer daran, daß Sie nur bezahlt werden, wenn der Auftrag zufriedenstellend erfüllt wird - Ihr Überleben hängt also von Ihren Erfolgen ab.



EIN SPIEL LADEN

In den meisten Browser-Fenstern finden Sie das 'SPIEL LADEN'-Icon, mit dem Sie das Menü aufmachen können. Sie sehen dann eine Liste mit bereits abgeschlossenen Missionen (sofern vorhanden). Wählen Sie den gewünschten Spielstand, und wählen Sie 'FORTSETZEN', um das Spiel weiterzuspielen oder 'ERNEUT', um die Mission noch einmal zu spielen.

MERHSPIELER-SPIELE

LANDER bietet drei verschiedene Mehrspieler-Spiele: Deathmatch, Capture the Flag und Frag Tag.

Deathmatch

Jeder Landerpilot versucht, die anderen Piloten abzuschießen.

Capture The Flag

Zwei Mannschaften von Lander-Piloten versuchen, eine Kapsel in Ihren Besitz und zu ihrer Basis zurückzubringen. Die Mitglieder der jeweils anderen Mannschaft können denjenigen, der die Kapsel transportiert, angreifen und versuchen, die Kapsel zurückzuerobern.

Frag Tag

Ein Pilot beginnt das Spiel mit einer Bombe, die an einem Zeitzünder hängt. Er muß nun versuchen, die Bombe an ein anderes Schiff zu hängen, bevor der Zünder aktiviert.

EIN MEHRSPIELER-SPIEL EINRICHTEN

Um ein Mehrspieler-Spiel zu starten, wählen Sie im Hauptmenü das Icon 'Netzwerk-Optionen'. Ein Spieler muß das Spiel starten und dazu den Punkt 'Starten' wählen, die anderen Spieler können dann in dieses Spiel einsteigen. Derjenige, der das Spiel startet, kann als einziger Spieltyp, Karte und andere Einstellungen ändern.

Name

Geben Sie hier ihren Spielernamen ein.

Verbindung

Wählen Sie im Menü den gewünschten Verbindungstyp. Zur Auswahl stehen eine IPX -Verbindung und Internet TCP/IP. Wenn Sie Internet TCP/IP als Verbindungstyp wählen, müssen Sie die entsprechende TCP/IP-Adresse eingeben.

Karte

Hier kann derjenige, der das Spiel gestartet hat, die Karte wählen, auf der gespielt wird.

Spieltyp

Hier kann derjenige, der das Spiel gestartet hat, wählen, was für ein Spiel gespielt wird.

Max. Spieleranzahl

Die maximale Anzahl von Spielern, die an dem Spiel teilnehmen können.

Begrenztes Geld

Jeder Spieler erhält eine bestimmte Summe, um seinen Lander aufzurüsten oder ein neues Schiff zu kaufen. Diese Einstellungen werden von demjenigen vorgenommen, der das Spiel gestartet hat.

Spezielle Konfig

Derjenige, der das Spiel gestartet hat, gibt vor, welchen Lander alle Spieler benutzen werden.

Konfigurieren

Mit dieser Option können Sie Ihren Lander konfigurieren.

Verbinden

Sind alle Optionen eingestellt, wählen Sie diese Option und warten Sie, bis die anderen in das Spiel einsteigen.

EIN SCHIFF KAUFEN ODER AUFRÜSTEN

Alle neuen Lander sind mit einem einfachen Wartungs- und Aufrüstsystem ausgestattet. Dadurch können Sie über den Browser Ihren Lander auf- oder umrüsten, oder gar ein neuen Lander erwerben - Voraussetzung ist natürlich, daß auf Ihrem Online-Konto genügend Geld vorhanden ist!



Diese Option kann von den meisten Browser-Fenster mit diesem Icon aktiviert werden:

KAUFEN

Wählen Sie diese Option, wenn Sie Ihr Schiff aufrüsten oder ein neues Schiff kaufen möchten. Denken Sie aber daran, daß jeder solche Schritt Geld kostet - wenn Sie also nicht genug Geld haben, werden Sie das System nicht aufrüsten können!

Klicken Sie auf 'KAUFEN' im linken Fenster, und wählen Sie anschließend 'LANDER', 'WAFFEN', 'AUFRÜSTEN' oder 'DIVERSES'.

Die verfügbaren Optionen erscheinen nun auf dem Bildschirm, das jeweils vorhandene Modell wird dabei hervorgehoben. Klicken Sie auf die verschiedenen Teile, und der Preis wird unten eingeblendet - klicken Sie dann auf 'KAUFEN', um den Kaufvorgang abzuschließen. Sollten Sie als Kategorie 'DIVERSES' gewählt haben, können Sie entweder Treibstoff tanken oder Ihren Lander reparieren lassen.

Im Technischen Anhang finden Sie weitere Informationen zu den diversen Aufrüstmöglichkeiten.

VERKAUFEN

Wenn Sie dringend Geld brauchen, können Sie einzelne Komponenten Ihres Landers wieder verkaufen. Sobald sie den Punkt 'VERKAUFEN' wählen, wird eine Liste von den verkäuflichen Teilen angezeigt, der jeweilige Verkaufspreis erscheint, wenn Sie eines der Elemente wählen. Klicken Sie anschließend auf 'VERKAUFEN', um den Vorgang abzuschließen.

DIAGNOSE

Sie können mit dem Menüpunkt 'DIAGNOSE' den aktuellen Zustand und die aktuelle Ausrüstung Ihres Landers anzeigen lassen. Wählen Sie 'SYSTEM', um die Treibstoffmenge und Zustand des Schiffes anzuzeigen, während 'AUSRÜSTUNG' den Zustand der Waffen, der Panzerung und des Antriebes anzeigt.



OPTIONEN

Um die Einstellungen für Grafik, Sound oder Steuerung zu ändern, klicken Sie auf dieses Icon: Sie können dann die verschiedenen Einstellungen vornehmen.

AUDIO

Ändern Sie die Lautstärke für 'UMGEBUNG', 'ANTRIEB', 'HUD' und 'CD AUDIO'.

GRAFIK

Klicken Sie den Knopf 'SETUP', und ändern Sie die Einstellungen für 'AUFLÖSUNG', 'FARBtieFE', 'HELLIGKEIT' and 'KONTRAST'. Mit 'ERWEITERT' können Sie zusätzliche Einstellungen vornehmen, um das Spiel an die Rechenleistung Ihres Rechners anzupassen.

STEUERUNG

Klicken Sie auf 'SETUP', um die Maus- und Tastaturbelegung einzurichten. Wählen Sie 'ÄNDERN' und klicken Sie auf die Funktion, der Sie eine neue Belegung zuweisen wollen, und drücken Sie anschließend die neue Taste. Wiederholen Sie den Vorgang für alle Funktionen, die Sie ändern wollen, oder wählen Sie 'STANDARD', um die Vorgabekonfiguration wiederherzustellen. Wenn Sie zusammen mit der Tastatur einen analogen Controller einsetzen, dann klicken Sie auf den 'ANALOG'-Knopf, um die das Gerät einzustellen oder zu kalibrieren.



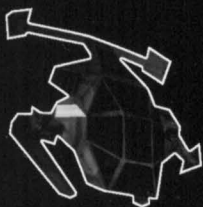
BEENDEN

Diese Option kann von fast allen Menüs erreicht werden, in dem Sie auf das Beenden-Icon klicken.

'LADEN' ermöglicht es Ihnen, einen gespeicherten Spielstand wiederherzustellen, während 'NEUSTART' ein neues Spiel startet. Mit 'BEENDEN' kehren Sie zurück zu Windows, 'CREDITS' zeigt Ihnen, wer alles an der Entstehung dieses Produktes beteiligt war.

TECHNISCHER ANHANG

LANDERTYPEN



HOPPER

Klein, Kompakt und wendig: Der Hopper ist der kleinste und billigste Lander, der auf dem Markt zu haben ist. Genau das richtige für kleine Einsätze, bei denen es auf präzises Fliegen ankommt.

Features:

- Vollständig versiegelt, hält einem Druck von 500 Atmosphären stand.
- Zuverlässiger und kompakter Royce Chrysler 'Stingray'-Antrieb für maximalen Schub bei minimaler Größe.
- Vorbereitet für den Einbau eines leichten Waffensystems.
- Neuster Autopilot, damit der Pilot sich entspannen und den Flug genießen kann.

Kostenpunkt: \$200.000



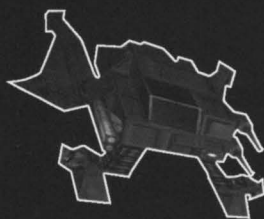
SKYDIVER

Die Skydiver ist der Inbegriff von super-leichter Lander-Technologie, und ist vergleichbar mit Schiffen, die fast das doppelte Kosten, Kraft und Erweiterbarkeit sind zwei der Eigenschaften, die diesen Lander zur ersten Wahl für viele unabhängige Piloten und Söldner im gesamten Sonnensystem macht.

Features:

- Vollständig versiegelt, hält einem Druck von 700 Atmosphären stand.
- Vorbereitet für den Einbau von bis zu zwei leichten Projektilwaffen oder Raketensystemen.
- Zwei kraftvolle 'Griffin'-Antriebe, die leicht zu erweitern sind.

Kostenpunkt: \$400.000



BIG RED

Wer kennt nicht die auffällige Form und vor allem die Farbe des Big Red, seit über 20 Jahren der meistverkaufte Lander? Die aktuelle Version, die Mark VII, wurde zusammen mit einigen der besten Piloten aus Industrie und Militär völlig überarbeitet, und ist gegenüber dem Vorgänger noch zuverlässiger und noch kraftvoller geworden. Immer wieder hat sich dieser Klassiker bewährt - Millionen Piloten können nicht irren!

Features:

- Modulares und erweiterungsfähiges Panzerungssystem.
- Zwei Waffeneinbaupunkte, die eine große Bandbreite an Waffensystemen und Raketen aufnehmen können.
- Vollständig versiegelt, hält einem Druck von 1500 Atmosphären stand.
- Wang Systems 'Beefcake'-Antriebe mit modularem Aufbau, besonders einfach erweiterbar.

Kostenpunkt: \$700.000

DESTRIA

Das gleiche Team, das auch das Modell 'Hopper' entwickelt hat, bringt nun diesen großen und eigenwillig geformten Lander auf den Markt. Die Destria hat viele neue und innovative Features, und das zu einem relativ günstigen Preis: Der populäre Big Red sieht dagegen ziemlich alt aus!

Features:

- Vollständig versiegelt, hält einem Druck von 1500 Atmosphären stand.
- Erweiterte Waffeneinbaumöglichkeiten nach militärischem Standard: Das bedeutet viele, und vor allem große Waffen.
- Modularer Aufbau des Antriebs mit vielen Erweiterungsmöglichkeiten.
- Fortschrittliches Panzerkonzept, das viele Erweiterungen zulässt.

Kostenpunkt: \$1.000.000





ROCHE 81

In den letzten sechs Jahren war der Roche 81 der Standardlander der MCGA - erst vor kurzem wurde er auch für die zivile Luftfahrt zugelassen. Nach wie vor unübertroffen sind die kraftvollen Antriebe und die Bewaffnungsmöglichkeiten. Wer es sich leisten kann, ihn zu kaufen, der kann es sich nicht leisten, sie nicht zu besitzen.

Features:

- Vollständig versiegelt, hält einem Druck von 2000 Atmosphären stand.
- Erweiterte Waffeneinbaupunkte, um die größten verfügbaren Waffen und große Mengen Raketen aufzunehmen.
- Modulares Antriebssystem, das bis auf die militärischen Spezifikationen aufgerüstet werden kann.
- Frei wählbare Panzerung für den bestmöglichen Schutz.

Kostenpunkt: \$9.999.999

WAFFEN ENERGIEWAFFEN

Pulswaffen feuern bei jedem Schuß eine geladene Energiekugel ab. Laserwaffen feuern im Dreimillisekundentakt gebündelte Energie ab, und nutzen ihre Leistung besser als vergleichbare Pulswaffen.

Puls 1000

Die Puls 1000 ist das kleinste Modell, aber gleichzeitig auch das günstigste. Wer auf der Suche nach einem einfachen System ist, oder wer nur ein begrenztes Budget zur Verfügung hat, der sollte zugreifen.

Puls 1500 · Puls 2000 · Puls 2500

Diese Waffen sind preisgünstig, aber nicht ganz ohne - sie sind ideal für alle Lander-Piloten, die zwar nur wenige riskante Einsätze fliegen, sich aber dennoch verteidigen wollen.

Puls 5000

Die Puls 5000 ist die neueste Entwicklung auf dem Gebiet der Pulswaffen, und ist weitaus leistungsfähiger, als der Zusatz '5000' vermuten läßt. Lassen Sie sich nicht von dem günstigen Preis täuschen: Die Leistungen dieses Systems stehen auf allerhöchstem Niveau!

500 Watt Strahlenlaser · 1000 Watt Strahlenlaser · 1500 Watt Strahlenlaser

Nachteile an einem Strahlsystem sind nach wie vor der komplexe Aufbau, die hohen Kosten und vor allem das hohe Gewicht - dennoch sind die Waffen wegen ihrer Durchschlagskraft für viele die erste Wahl.

BO
1000

PROJEKTILWAFFEN

Solid Slug Waffensystem

Dieses System ist eine besonders effektive und zudem kostengünstige Alternative zu den normalen Pulswaffen: Die Tungsten-beschichteten Geschosse werden mit höchstgeschwindigkeit abgefeuert. Mit das beste System für Lander, die keine großen Waffensysteme montieren können.

Slug Launcher mit Uran-Geschossen

DPU-Runden bestehen aus einem Abfallprodukt der Produktion des radioaktiven Isotops U-235, sind aber 60% weniger radioaktiv. Sie können das feindliche Schiff schneller und besser zerstören als so ziemlich alles andere, was es momentan auf dem freien Markt zu kaufen gibt. Dieses Modell wurde speziell an die Bedürfnisse der zivilen Lander-Piloten angepaßt und bietet viel Feuerkraft für Ihr Geld.

Raketen-unterstützter Slug Launcher (RASL)

Auf der Technologie der normalen Slug Launcher aufbauend wird bei diesem System der Lauf vergrößert und statt der normalen Munition raketen-getriebene eingesetzt, die nach dem Abfeuern auf über Mach 2 beschleunigt. Ideal für diejenige, die mehr Feuerkraft brauchen, als das Standardmodell liefern kann.

Schnellfeuer Slug Launcher

Das fortschrittliche Kühlsystem in diesem top-modernen System bietet Schußgeschwindigkeiten, die nur von den allerbesten und teuersten militärischen Waffensystemen übertroffen werden. Mit über 500 Schuß pro Sekunde läßt diese Waffen kaum noch Wünsche offen und wird schnell zu einem unverzichtbaren Teil Ihrer Ausrüstung werden.

Flechette-Geschosse

Flechtes sind kleine Stahlgeschosse, die viel leichter sind als übliche Munition: Dafür werden sie wesentlich schneller abgeschossen. Gerade im luftleeren Raum haben diese kleinen Biester eine bessere Chance, die Panzerung anderer Schiffe zu durchdringen. Der Preis scheint auf den ersten Blick zwar etwas hoch, aber dieses System ist wirklich die beste Projektilwaffe auf dem Markt.

Explosive Flechette-Geschosse

Die explosiven Flechettes funktionieren prinzipiell so, wie die normalen - mit einem Unterschied: Sobald sie in die Hülle des anderen Schiffes eingedrungen sind, explodieren sie. Dadurch können sie noch schneller noch massivere Schäden verursachen.

RAKETENSYSTEME

Wildcat Raketensystem

Das Wildcat ist das einfachste Raketensystem, das für Lander erhältlich ist. Ausgestattet mit einer normalen Lenkramete, eignet es sich hervorragend als Notwaffe für die Landerpiloten, die gerne auf alles vorbereitet sind.

Tiger Raketensystem

Das Tiger-System hat die größte Ladekapazität aller Raketensysteme, die momentan auf dem Markt erhältlich sind. Insgesamt kann der Tiger mit fünf normalen Lenkrameten beladen werden, und bietet selbst dem anspruchsvollsten Piloten in jeder Situation genug Feuerkraft.

Wolverine Raketensystem

Dieses System kann bis zu zwei Lenkrameten aufnehmen, ist ein gelungener Kompromiß zwischen dem schweren, aber teuren Tiger-System und dem kostengünstigen, aber wenig effektiven Wildcat.

ANTRIEBE

Standard-Antrieb · Lean Burn-Antrieb · Super Lean Burn-Antrieb

Egal welchen Lander Sie fliegen, wir haben eine riesige Auswahl an Fabrikneuen Ersatzantrieben: Die kostengünstige Alternative zu einem neuen Lander. Mit der 'Lean Burn'-Nachrüstung können Sie zudem Ihren Treibstoffverbrauch um 25%, mit dem 'Super Lean Burn'-System gar bis um 50% senken!

Improved Altitude Thruster-Antrieb · Improved Altitude Thruster-Antrieb mit 'Lean Burn'-Erweiterung · Improved Altitude Thruster-Antrieb mit 'Super Lean Burn'-Erweiterung

Die 'Improved Altitude Thruster'-Nachrüstätze bringen eine ganze Menge mehr Schub und vor allem mehr Stabilität, und können in die gebräuchlichsten Lander-Antriebe problemlos eingebaut werden. Mit der 'Lean Burn'-Nachrüstung wird zudem der Treibstoffverbrauch um 25%, mit dem 'Super Lean Burn'-System gar bis um 50% gesenkt!

Extrem Widerstandsfähige Antriebe · Extrem Widerstandsfähige Antriebe mit 'Lean Burn'-Erweiterung · Extrem Widerstandsfähige Antriebe mit 'Super Lean Burn'-Erweiterung

Bei dieser Antriebsaufrüstung werden alle empfindlichen Teile des Antriebs gepanzert, um den Lander so weitaus unempfindlicher gegen äußere Einflüsse zu machen. Zusätzlich wird mit der 'Lean Burn'-Nachrüstung der Treibstoffverbrauch um 25%, mit dem 'Super Lean Burn'-System gar bis um 50% gesenkt!

Antrieb Militär-Klasse · Antrieb Militär-Klasse mit 'Lean Burn'-Erweiterung · Antrieb Militär-Klasse mit 'Super Lean Burn' Erweiterung

Diese Antriebe nutzen die gleiche Technologie, wie die neusten Angriffsgleiter des Militärs, und bieten beste Leistungen und Widerstandsfähigkeit. Der Preis ist zwar hoch, aber diese Teile sind das Geld wirklich wert. Besser geht's einfach nicht! Mit der 'Lean Burn'-Nachrüstung wird auch bei diesen Antrieben der Treibstoffverbrauch um 25%, mit dem 'Super Lean Burn'-System gar bis um 50% gesenkt!

PANZERUNGEN

Standard Panzerung C-Klasse · Leichte Panzerung C-Klasse

Diese einfache Lander-Panzerung ist genau das Richtige für Piloten mit kleinem Budget oder für diejenigen, die kaum riskante Aufträge annehmen. Mit den neusten Werkstoffen und Legierungen wurde eine zudem eine neue Panzerung entwickelt, die nur noch die Hälfte der normalen Panzerung der C-Klasse wiegt, und genausoviel Schutz bietet.

Standard Panzerung B-Klasse · Leichte Panzerung B-Klasse

Mit einem fortschrittlichen Verbundwerkstoff und einer neuartigen Legierung bietet diese Panzerung den idealen Kompromiß zwischen der schweren Panzerung der Klasse A und der leichten, aber wenig widerstandsfähigen Klasse C. Die leichte Version ist eine Neuentwicklung, und bietet bei halbem Gewicht fast den gleichen Schutz.

Standard Panzerung A-Klasse · Leichte Panzerung A-Klasse

Diese Panzerlegierung bietet den bestmöglichen Schutz, den ein Landerpilot sich wünschen kann. Zusätzlich zu den Metalllegierungen und Verbundwerkstoffen der B-Klasse wird dieser Panzer weiter verstärkt, um eine fast undurchdringliche Hülle zu bilden - nur die schwersten Waffen können diesem Panzer noch schaden. Auch hier wurde eine leichte Version entwickelt, die den gleichen Schutz bei fast halbiertem Gewicht bietet.

Reaktive Panzerung · Leichte Reaktive Panzerung

Der Klassiker unter den Panzersystemen für Lander. Dieses Material wird aus vielen kleinen Kammern aufgebaut, die bei einem Treffer nach Außen explodieren und so die Wirkung von Projektilwaffen vermindern. Die leichte Version ist bei weitem nicht so schwer wie die Standardausführung, und bietet so den gleichen Schutz, ohne das Handling des Schiffes zu sehr zu beeinflussen.

Reflektive Panzerung · Leichte Reflektive Panzerung

Die einzigartige Legierung dieses Materials wurde für seine guten Reflektionsfähigkeiten ausgewählt, und bietet besonders guten Schutz gegen alle Arten von Energiewaffen. Der Nachteil ist natürlich, daß sie gegen Geschosse und andere Projektille keinen guten Schutz bieten kann. Die leichte Version ist so aufgebaut, daß sie das Handling des Landers bei weitem nicht so beeinflußt, aber dennoch einen vergleichbaren Schutz bieten kann.



BOB
ROCK
PROJECT

ESTE PRODUCTO ESTÁ PROTEGIDO POR LA PROPIEDAD INTELECTUAL....

En Psygnosis nos proponemos ofrecerle productos recreativos de informática de la mejor calidad posible. Cada juego que publicamos representa meses de arduo trabajo dedicados a elevar el nivel de los juegos. Respete nuestro esfuerzo y recuerde que la piratería de programas no sólo reduce los recursos disponibles para crear juegos nuevos y originales sino que además es un acto delictivo.

Este programa, incluyendo todas las imágenes en pantalla, conceptos, efectos sonoros, material musical y código de programa, está comercializado por la empresa Psygnosis Ltd, que posee todos los derechos, incluyendo los de propiedad. La comercialización de este programa otorga derechos de uso únicamente a su propietario legal. Estos derechos se limitan a su lectura desde el medio en que se comercializó en la memoria del sistema informático, tal y como se acordó, al que este programa está específicamente adaptado. Cualquier otro uso o uso continuado de este programa, incluyendo su copia, duplicado, venta, alquiler, arrendamiento, préstamo u otra forma de distribución, transmisión o transferencia del mismo que contravenga estas condiciones se considerará como incumplimiento de los derechos de Psygnosis Ltd, a menos que su uso haya sido autorizado por escrito por Psygnosis Ltd.

El producto Lander, su código de programa, manual y todo el material relacionado es propiedad intelectual de Psygnosis Ltd, que se reserva todos los derechos en este respecto. Estos documentos, código de programa y otros artículos no pueden ser copiados, reproducidos, alquilados, arrendados, prestados, transmitidos, traducidos ni reducidos parcial o totalmente a medio electrónico alguno de lectura sin previo aviso por escrito de Psygnosis Ltd. Psygnosis ® y los logotipos asociados son marcas registradas de Psygnosis Ltd.

Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® of Psygnosis Ltd. All rights reserved.
Psygnosis Ltd, Napier Court, Wavertree Technology Park, Liverpool, Gran Bretaña L13 1HD.
Tel: (0151) 282 3000

RESTRICCIONES DE LA GARANTIA

Se garantiza que el disco(s) que trae este producto está en perfecto estado de funcionamiento. Del comprador depende el prevenir que dicho producto quede afectado por virus informáticos. Psygnosis Ltd. responderá, sin cargo alguno, cualquier disco que tenga algún defecto surgido durante la fabricación o el duplicado del producto. Los discos defectuosos deben ser enviados directamente a Psygnosis Ltd para que sean reemplazados inmediatamente. Psygnosis Ltd no acepta ninguna responsabilidad por los daños causados por virus informáticos. La garantía de Psygnosis Ltd no afecta los derechos estatutarios del usuario, sino que es una adición a estos.

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de video o permitir que sus hijos lo utilicen. Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de video. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar. Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de video. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de video, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

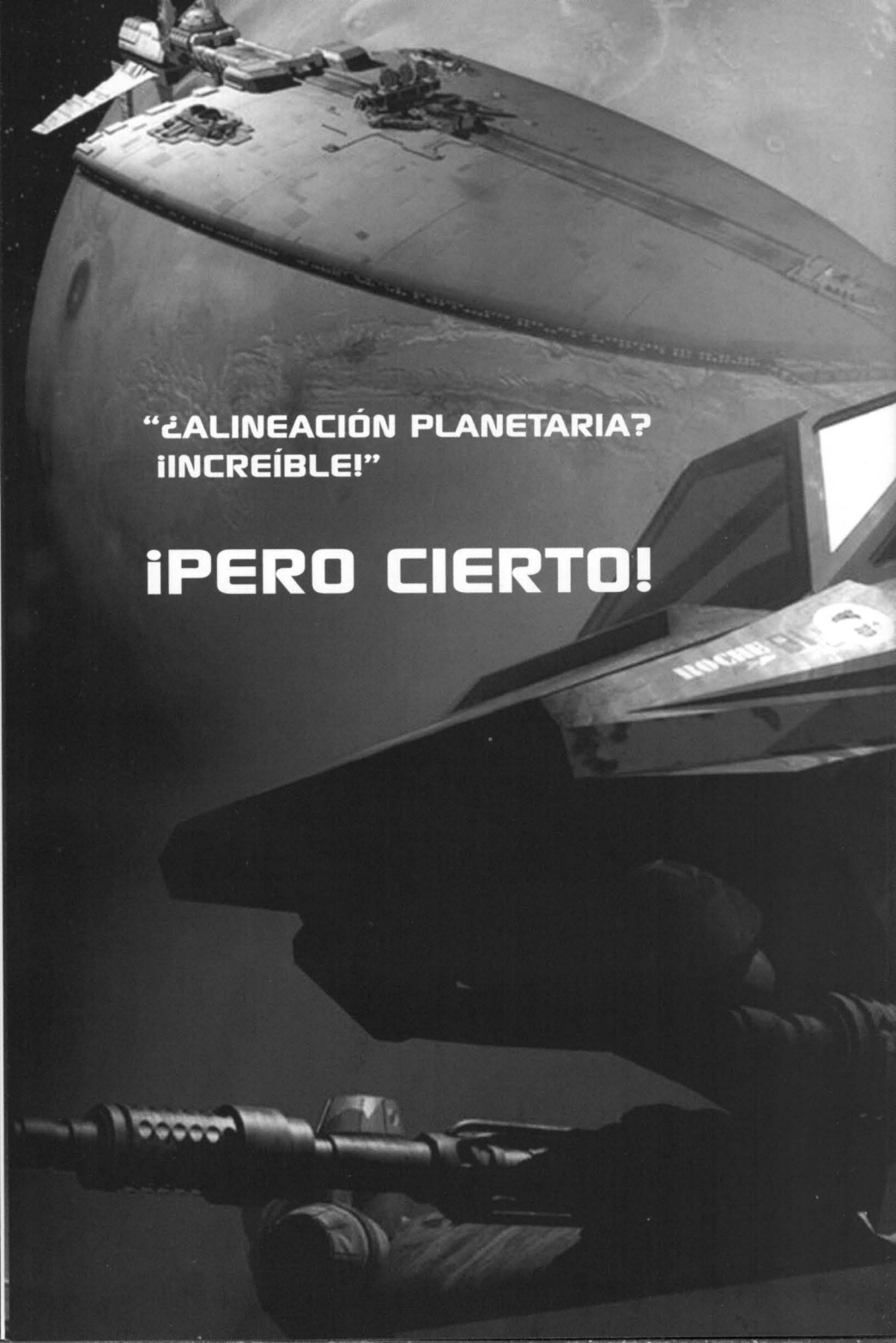
- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de video.

INICIO	80
CONTROLES DE VUELO	80
COMO PILOTAR EL LANDER	81
LA PANTALLA DEL LANDER	83
PANTALLAS PARA NAVEGACION A BORDO	84
PANTALLA DE INICIO	84
COMO INICIAR UNA NUEVA PARTIDA	84
CARGAR PARTIDA	85
PARTIDAS DE VARIOS JUGADORES	85
MEJORAR Y COMPRAR UNA NAVE	87
CONFIGURAR	88
SALIR	88
APENDICE DE ESPECIFICACIONES TECNICAS	89
TIPOS DE LANDER	89
MEJORAS ARMAMENTÍSTICAS	91
ARMAS DE ENERGIA	92
PROYECTILES	93
SISTEMAS DE LANZAMIENTO DE MISILES	93
MEJORAS EN LOS MOTORES	93
MEJORAS EN EL BLINDAJE	94



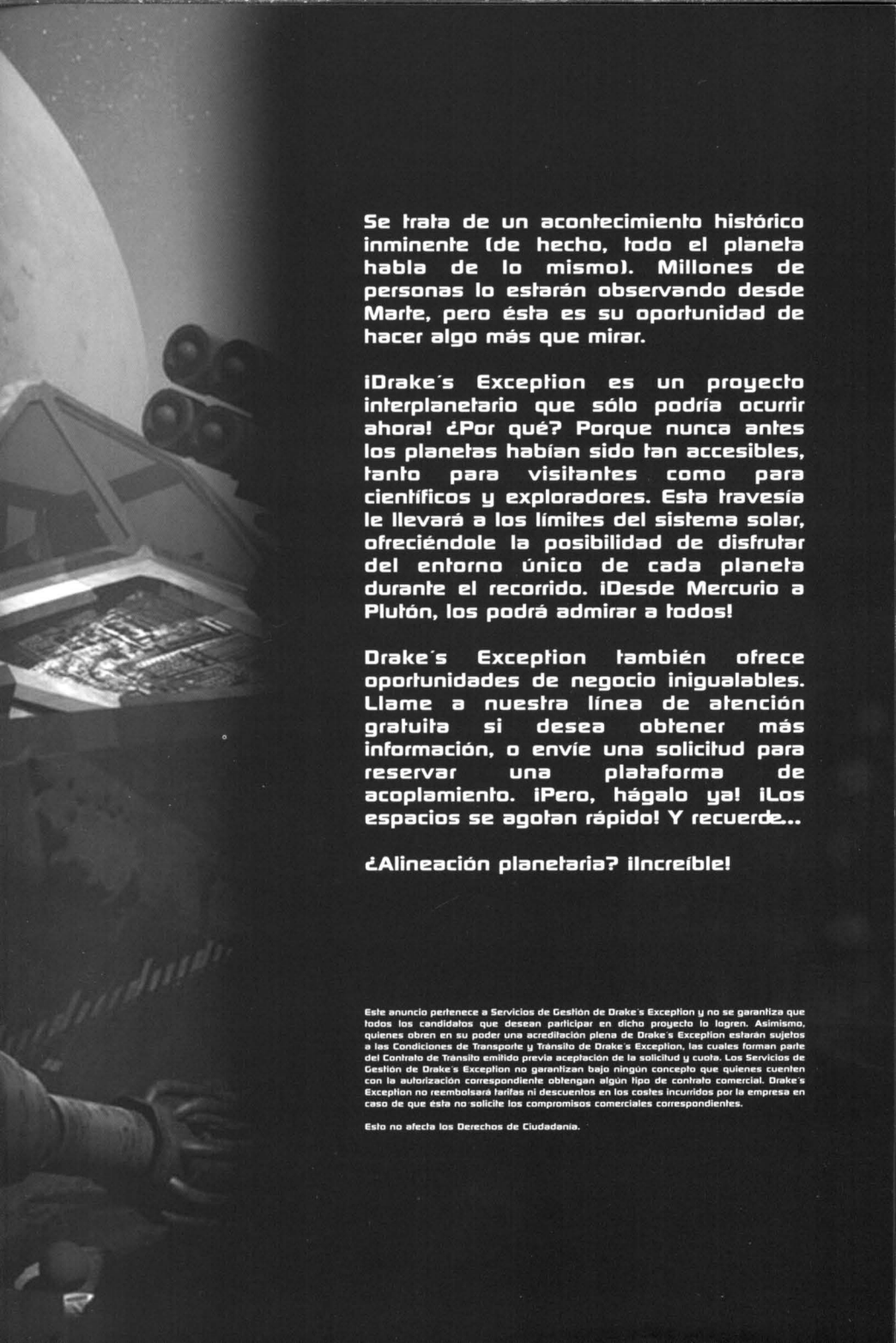
¡Enhorabuena! Como nuevo propietario de un Lander personal, puede sentirse orgulloso por la compra de este modelo, el cual está diseñado especialmente para realizar operaciones comerciales a pequeña escala en una serie de entornos planetarios diferentes. Por su diseño compacto, es apto para ser lanzado desde otras naves de exploración de mayor envergadura y, por tanto, ideal para todo tipo de transbordo de carga y tareas de recuperación.

Antes de utilizar el Lander, lea detenidamente este manual. Esta nave ha sido construida siguiendo los estándares de calidad más rigurosos y debería ofrecer un servicio satisfactorio durante muchos años, pero, al igual que con cualquier otro artefacto mecánico, deben emplearse las precauciones necesarias y seguir las instrucciones de uso recomendadas.



**“¿ALINEACIÓN PLANETARIA?
¡INCREÍBLE!”**

¡PERO CIERTO!



Se trata de un acontecimiento histórico inminente (de hecho, todo el planeta habla de lo mismo). Millones de personas lo estarán observando desde Marte, pero ésta es su oportunidad de hacer algo más que mirar.

¡Drake's Exception es un proyecto interplanetario que sólo podría ocurrir ahora! ¿Por qué? Porque nunca antes los planetas habían sido tan accesibles, tanto para visitantes como para científicos y exploradores. Esta travesía le llevará a los límites del sistema solar, ofreciéndole la posibilidad de disfrutar del entorno único de cada planeta durante el recorrido. ¡Desde Mercurio a Plutón, los podrá admirar a todos!

Drake's Exception también ofrece oportunidades de negocio inigualables. Llame a nuestra línea de atención gratuita si desea obtener más información, o envíe una solicitud para reservar una plataforma de acoplamiento. ¡Pero, hágalo ya! ¡Los espacios se agotan rápido! Y recuerde...

¿Alineación planetaria? ¡Increíble!

Este anuncio pertenece a Servicios de Gestión de Drake's Exception y no se garantiza que todos los candidatos que desean participar en dicho proyecto lo logren. Asimismo, quienes obren en su poder una acreditación plena de Drake's Exception estarán sujetos a las Condiciones de Transporte y Tránsito de Drake's Exception, las cuales forman parte del Contrato de Tránsito emitido previa aceptación de la solicitud y cuota. Los Servicios de Gestión de Drake's Exception no garantizan bajo ningún concepto que quienes cuentan con la autorización correspondiente obtengan algún tipo de contrato comercial. Drake's Exception no reembolsará tarifas ni descuentos en los costes incurridos por la empresa en caso de que ésta no solicite los compromisos comerciales correspondientes.

Esto no afecta los Derechos de Ciudadanía.

¡SI QUIERE GANAR DINERO, LEA ESTO!

"En mi primera travesía multiplanetaria gané más dinero del que gané en un año, ¡y todo en cuestión de horas! ¡Ahora tengo una flota de 20 Landers y doy trabajo a 35 pilotos de tiempo completo! Cuando me ofrecieron la oportunidad de enviar mi flota con Drake's Exception, me puse a dar saltos de alegría. ¿Todos los planetas de una vez? ¡Es una oportunidad para ganar dinero que se presenta una vez en la vida! ¡Tendría que estar LOCO para rechazarla!"

Y si alquila su plataforma de acoplamiento en Earn-Rite Industrial Spacing, obtendrá descuentos excepcionales, seguro contra todo riesgo MAS un juego de calcomanías diseñadas especialmente para conmemorar la histórica alineación planetaria. Consulte nuestra línea de información para más detalles. Y recuerde: esta oportunidad no se le volverá a presentar. Podría ganar lo suficiente como para retirarse, ¿puede permitirse el lujo de ignorarla?"



Earn-Rite Industrial Spacing:

Hola, me llamo Harrow Fletcher. Dirijo OutBack Lander Inc., posiblemente la flota de Landers de mayor éxito que opera fuera del hemisferio sur.

Cuando me hablaron por primera vez de la alineación planetaria, pensé: "Suena bien, pero ¿qué tiene que ver conmigo?" Y entonces oí hablar de Drake's Exception, que utiliza la alineación para que se puedan visitar todos los planetas del sistema solar. Genial para pasar las mejores vacaciones de mi vida; pero la realidad adquiere sentido cuando uno se da cuenta de que el trabajo para un piloto de Lander es mayor al que uno pudiera imaginar. Es por eso que mi flota estará allí y, si realmente le interesa una oportunidad irreplicable de ganar dinero, usted también estará allí.

¿Y por qué no reserva su espacio a través de Inter-Planetary Management, la agencia de propiedades más importante, que cuenta con licencia del Comité de Coordinación de Drake's Exception? Hay toda una serie de descuentos disponibles, además de una línea de seguros que se ajustan a cualquier tipo de negocio. Llame a la línea de información ahora..

... nos veremos allí.



RESERVA DE MULTIPLATAFORMAS DE DRAKE'S EXCEPTION

Hay tres tipos de tarifas especiales disponibles para flotas de 10 o más Landers. Si es propietario de una flota, llame a la Línea de Flotas y pregunte qué puede hacer Drake's Exception por su empresa.



LANDER UNLIMITED

Somos el mayor distribuidor de repuestos y accesorios para Lander del mundo. Tenemos en stock la mayor variedad. ¡Y al mejor precio! Nuestro personal experto puede ofrecerle el mejor servicio.

¡Somos IMBATIBLES!

Le garantizamos que encontrará los repuestos que necesita a un precio mejor que en cualquier otro concesionario. No establecemos preferencias entre particulares y empresas. Nuestro único objetivo es dar servicio a todos los usuarios de Lander dondequiera que se encuentren.

Y no olvide nuestra gran selección de novedades y regalos Lander para el piloto de SU vida. Examine nuestro catálogo. ¡Toda la información es GRATUITA!

¡A la venta YA! ¡Artículos de promoción OFICIALES de Drake's Exception!

LE ESPERAMOS

Cairn Vance Corporation está reclutando en la actualidad trabajadores autónomos de todos los sectores de la industria. Buscamos especialmente pilotos de Lander interesados en obtener contratos altamente remunerados a lo largo del sistema solar. Aquellos que cuenten con una acreditación plena de Drake's Exception serán tenidos especialmente en consideración.

Aunque puede haber otras empresas interesadas en contratar sus servicios, ninguna se preocupa por usted como Cairn Vance. Póngase en contacto con nuestra división de Recursos Humanos AHORA.

UNASE A CELESTIA

Celestia Corporation es la mayor organización no gubernamental del sistema solar. Eso quiere decir que ofrecemos mejores condiciones de trabajo y más oportunidades de promoción a más personas que cualquier otra compañía. Usted también puede formar parte de Celestia. ¿Le interesa?

En la actualidad, estamos reclutando pilotos autónomos de Lander para localizar y recuperar sondas espaciales en distintas lunas y planetas del sistema solar. El trabajo requiere una gran destreza en el manejo del Lander y podría conllevar el uso de armas de fuego.

Conforme a la subsección 16b/4 de la Ley de Contratación de Personal Independiente, debemos informarle que otras compañías competidoras podrían estar reclutando personal en la actualidad. No obstante, confiamos en que ninguna podrá ofrecerle las ventajas de trabajar con Celestia.

Esperamos su pronta respuesta.

INICIO

Lander utiliza el programa de instalación INSTALL SHIELD estándar.

- Inserte el Disco de Lander en la unidad CD-ROM.
- Aparecerá el mensaje de ejecución automática. Siga las indicaciones que aparecen en pantalla para iniciar la secuencia de ejecución automática.
- Si ha desactivado anteriormente la función de ejecución automática en Windows, ejecute el archivo Setup.exe del CD-ROM y siga las indicaciones que aparecen en pantalla. De este modo, podrá instalar el juego en el directorio que desee.

Una vez instalado el juego, lo podrá ejecutar desde el menú INICIO de Windows. El directorio predeterminado es Programas/Psygnosis/Lander.

CONTROLES DE VUELO

Para controlar el Lander, se utilizan el ratón (o un dispositivo análogo, como un joystick) y el teclado. Todos los controles mencionados en este manual, se refieren a los controles predeterminados. Si prefiere configurar los controles por su cuenta, deberá seleccionar la opción 'CONTROLES' del menú de configuración. Para obtener más información, consulte la sección CONFIGURACION.

Mover el ratón hacia delante	Inclinar la nave hacia delante
Mover el ratón hacia atrás	Inclinar la nave hacia atrás
Mover el ratón hacia la izquierda	Inclinar la nave hacia la izquierda
Mover el ratón hacia la derecha	Inclinar la nave hacia la derecha
Botón izquierdo del ratón	Propulsión
Tecla 'C'	Girar en sentido contrario a las agujas del reloj
Tecla 'V'	Girar en el sentido de las agujas del reloj
Tecla 'X'	Disparar arma
Tecla 'A'	Cambiar vista hacia arriba
Tecla 'Z'	Cambiar vista hacia abajo
Tecla 'W'	Estabilizar / Dar la vuelta al Lander / Recuperar
Tecla 'N'	Mostrar puntos de recorrido
Barra ESPACIADORA	Rayo de tracción
Tecla RETROCESO	Mostrar armas
Tecla 'P'	Pausa
Tecla ESC	Salir del juego

COMO PILOTAR EL LANDER

ENTRENAMIENTO

Resulta ESENCIAL completar las misiones de entrenamiento antes de intentar hacer uso del Lander con fines comerciales. A las misiones de entrenamiento se accede desde la carpeta de correo comercial. Elija 'ENTRENAMIENTO DE VUELO BASICO' para práctica de vuelo o 'GALERIA DE TIRO' para práctica de combate. Las misiones están diseñadas de manera que muestran todas las maniobras básicas en un entorno protegido (si las utiliza junto con las instrucciones de vuelo que vienen a continuación, pronto será capaz de pilotar la nave de una manera segura y competente). Recuerde que los fabricantes o distribuidores de Lander no se hacen responsables de los daños ocasionados por un uso incorrecto de la nave.

VUELO BASICO

El Lander ha sido diseñado para ofrecer una gran maniobrabilidad, lo que lo convierte en el vehículo ideal para aquellas situaciones en que se requiere control riguroso y cambios de dirección rápidos.

Antes de intentar pilotar el Lander en el aire, pase a la primera misión de entrenamiento y conduzca la nave sin despegar del suelo. Para despegar el Lander, pulse el botón izquierdo del ratón para que adquiera propulsión. El Lander se levantará del suelo y volverá a tierra cuando el motor se detenga.

Pulse el botón de propulsión repetidamente para que la nave se mantenga inmóvil en el aire, sin desplazar aún el ratón (observe simplemente cómo responde la propulsión al pulsar el botón izquierdo del ratón). Durante la primera parte de la misión de entrenamiento, sólo tendrá que mover el Lander en vertical, por lo que otros planos de movimiento han sido desactivados.

Cuando pase a la segunda parte de la misión, se activará el sistema de inclinación de la nave. Mueva el ratón y observe cómo cambia el indicador de la esquina inferior derecha de la pantalla. El indicador rojo muestra la orientación real del Lander (como la nave está actualmente en tierra, no se moverá), mientras que el verde se moverá en relación con los movimientos del ratón. El sistema de vuelo del Lander responde a los movimientos del ratón e inclina la nave en la dirección apropiada; no obstante, mientras la nave está en tierra, este sistema se apaga. Una vez que despegue, estos movimientos del ratón harán que el Lander se incline en la dirección correspondiente.

VUELO HACIA DELANTE

Eleve el Lander en el aire y mueva el ratón ligeramente hacia delante (manteniendo pulsado el botón de propulsión de manera que la nave se sostenga en el aire). Éste se inclinará y la propulsión lo impulsará hacia delante. Deberá utilizar el botón de propulsión con cuidado para asegurarse de que no acelere demasiado y pierda el control, o vaya muy lento como para que se sostenga en el aire (con la práctica, se le coge el punto). Deberá mover el ratón hacia delante y hacia atrás para ver cómo afectan al vuelo del Lander los distintos grados de inclinación.

VUELO HACIA ATRAS

Mueva el ratón hacia atrás mientras vuela hacia delante (de este modo, hará que el Lander se incline hacia atrás). Si se utiliza el botón de propulsión mientras la nave está inclinada hacia atrás, ésta decelerará y llegará a volar hacia atrás.

VUELO LATERAL

El vuelo lateral funciona según el mismo principio que el vuelo hacia delante y atrás, con la excepción de que es necesario mover el ratón hacia la izquierda o hacia la derecha para balancear la nave en la dirección requerida.

GIRO A IZQUIERDA Y DERECHA

Volar con el Lander pronto resultará confuso si no se utilizan los controles de giro. La tecla 'C' hace que gire a la izquierda, mientras la tecla 'V' hace que gire a la derecha. Practique con los controles de giro y asegúrese de que siempre esté mirando en la dirección de vuelo, al menos hasta que sea lo suficientemente experto en el manejo del Lander. Practique manteniéndose inmóvil en el aire, girando a derecha e izquierda, o pruebe volar hacia el lado y luego girar en la dirección de vuelo. Es muy importante que se familiarice con los controles de giro si piensa utilizar el Lander en misiones comerciales.

USO DEL RAYO DE TRACCION

El Lander está diseñado para recoger carga utilizando un rayo de tracción potente que se emite desde la base de la nave. El rayo de tracción se activa al pulsar la barra ESPACIADORA (la nave deberá estar en suspensión por encima de la carga cuando se active el rayo de tracción para que pueda recogerla). La nave se deberá mantener en suspensión hasta que se haya iniciado el proceso de adherencia. Una vez cargado el Lander, su maniobrabilidad se verá seriamente afectada, por lo que recomendamos familiarizarse con este efecto antes de aceptar misiones comerciales. El rayo de tracción aumenta el consumo de energía, por lo que se debe utilizar con moderación.

LA PANTALLA DEL LANDER

El Lander está equipado con los últimos adelantos en instrumentación de pantallas sensoriales, permitiéndole determinar cuál es el rendimiento de la nave de un vistazo. También incluye telémetros y servicios de señales.



1. LECTURA DE TEXTO

Los mensajes relativos a su misión actual aparecerán aquí.

2. ARMA ACTUAL/TEMPERATURA

Para disparar el arma seleccionada, pulse el botón derecho del ratón. Cuando hay distintos tipos de armas disponibles, se puede pasar de una a otra utilizando la tecla de RETROCESO. Recuerde que si utiliza un arma de fuego de manera continua, ésta se sobrecalienta (la temperatura del arma se muestra en el indicador de temperatura).

3. ORIENTACION DE LA NAVE

Estos instrumentos indican la orientación actual de la nave. El capítulo 'COMO PILOTAR EL LANDER' del manual ofrece información más detallada acerca del uso de estos instrumentos.

4. COMBUSTIBLE

El indicador de combustible muestra cuánto combustible queda disponible.

5. ESCUDO

El Lander está protegido con un sistema de defensa que disminuye a medida que va sufriendo daños. El indicador muestra la capacidad actual de estos escudos.

6. INDICADOR DE PUNTOS DE RECORRIDO

Los sistemas de localización por satélite permiten que el indicador muestre el siguiente punto de recorrido de la misión. Éste es, normalmente, el punto donde se encuentra el siguiente objetivo. Cuando el indicador apunta hacia arriba, significa que la nave se dirige hacia el punto de recorrido, aunque esto no supone que haya necesariamente una ruta clara que seguir. Para ver los distintos puntos de recorrido, pulse la tecla 'N'.

7. MIRA

Asegúrese de que utiliza las armas correctamente con la mira. Este dispositivo calcula la ruta aproximada de los misiles y proyectiles no teledirigidos, lo que sirve de ayuda para orientar la nave.

PANTALLAS PARA NAVEGACION A BORDO

El panel de control central del Lander le permite sacar provecho de todos los sistemas de señales y configuración de a bordo con los que van equipados todos los modelos del Lander. Para seleccionar elementos de menú, haga clic en la opción que desee.

PANTALLA DE INICIO

Una vez finalizada la secuencia inicial de encendido, llegará a la pantalla de inicio, la cual consta de 5 iconos situados en la parte superior de la pantalla.



PARTIDA NUEVA

Inicia una nueva partida. Consulte el capítulo 'COMO INICIAR UNA NUEVA PARTIDA' del manual si desea obtener más información.



CARGAR PARTIDA

Si ha guardado alguna partida de LANDER anteriormente, podrá volver a ella si selecciona esta opción. Consulte el capítulo 'COMO CARGAR UNA PARTIDA' del manual si desea obtener más información.



OPCIONES DE RED

Seleccione esta opción para acceder a partidas de varios jugadores. Consulte el capítulo 'PARTIDAS DE VARIOS JUGADORES' del manual si desea obtener más información.



CONFIGURACION

Permite modificar la configuración de los controles, video y sonido para adaptarla a sus preferencias.



SALIR

Seleccione esta opción para salir de LANDER.

COMO INICIAR UNA NUEVA PARTIDA

Al seleccionar el icono 'INICIAR PARTIDA' del menú de inicio, se pasa a la pantalla de exploración estándar. El menú de correo estará activo.



INSPECCION DEL CORREO

El correo está clasificado en 3 categorías: Comercial, Noticias y Personal, que aparecen en el buzón Correo nuevo situado en la parte superior izquierda de la pantalla. El buzón Archivo situado debajo contiene todos los mensajes que se ya se han leído, si hubiera alguno. Para ver el correo, haga clic en la categoría elegida y, a continuación, en los mensajes de correo individuales que aparecen en la ventana grande. Los pilotos comerciales de Lander deben consultar el correo de noticias y el

correo personal con regularidad para mantenerse al corriente de los acontecimientos. Para desplazarse por el texto que aparece en la ventana grande, utilice la barra de desplazamiento que aparece en el lado derecho de la pantalla. El correo comercial permite consultar y evaluar las distintas ofertas contractuales. Encontrará dos opciones: 'CERRAR' y 'ACEPTAR'. Si no le interesa el trabajo, haga clic en 'CERRAR'. Si está interesado y desea inscribirse, haga clic en 'ACEPTAR'.

ACEPTACION DE UN TRABAJO

Tras aceptar un trabajo, aparecerá un informe completo en la pantalla. Asegúrese de que entiende perfectamente las instrucciones antes de seleccionar 'INICIO' para iniciar la misión. Recuerde que sólo recibirá el pago si cumple la tarea satisfactoriamente; su sustento depende del éxito.

CARGAR PARTIDA



A la pantalla Cargar partida se puede acceder desde la mayoría de las pantallas de exploración haciendo clic en el icono 'CARGAR PARTIDA'. En la pantalla aparecerá una lista de las misiones cumplidas anteriormente (si hubiera alguna). Resalte la partida que desee y, a continuación, haga clic en 'CONTINUAR' para reanudar el juego, en 'REPETIR' para volver a ejecutar la misma misión.

PARTIDAS DE VARIOS JUGADORES

Hay 3 tipos de partidas para varios jugadores disponibles en Lander. Estos son: Combate a muerte, Capturar la bandera y Mercancía frágil.

Combate a muerte

Todos los pilotos de Lander vuelan en un escenario tratando de dar caza a sus oponentes provistos con todas sus armas.

Capturar la bandera

Equipos de pilotos de Lander compiten para capturar un tanque para su equipo. Una vez recogido el tanque, deberá llevarse al punto de partida del equipo. Los miembros de los equipos contrarios pueden atacar al Lander que transporta el tanque para arrebatárselo.

Mercancía frágil

Un piloto de Lander comienza el juego transportando una "bomba de tiempo". El piloto debe pasárselo a otra nave antes de que se agote el tiempo y detone.

COMO CONFIGURAR UNA PARTIDA DE VARIOS JUGADORES

Para configurar una partida de varios jugadores, deberá seleccionar el icono Opciones de red ('Network Options') de la pantalla de inicio. Un jugador será el anfitrión y deberá hacer clic en 'Anfitrión' ('Host') en la pantalla Varios jugadores (Multiplayer). Otros jugadores que deseen unirse a la partida deberán hacer clic en 'Unirse' ('Join'). El anfitrión podrá configurar el tipo de juego y otra serie de opciones.

Jugador

Introduzca el nombre de jugador.

Conexión

Seleccione el tipo de conexión de red en el menú desplegable. Las opciones son Conexión IPX y TCP/IP Internet. Si elige TCP/IP Internet, deberá introducir la dirección TCP/IP correspondiente cuando se le indique.

Mapa (Sólo el anfitrión)

El anfitrión podrá utilizar este menú desplegable para elegir el mapa en el que se jugará la partida.

Tipo de partida (Sólo el anfitrión)

El anfitrión podrá seleccionar el tipo de partida por medio de este menú desplegable.

Nº máx. de jugadores (Sólo el anfitrión)

El anfitrión podrá establecer el número máximo de jugadores haciendo clic en las flechas.

Efectivo restringido (Sólo el anfitrión)

Otorga a cada jugador una cantidad de dinero preestablecida (por el anfitrión) para mejorar el Lander o para comprar uno nuevo.

Config. específica (Sólo el anfitrión)

El anfitrión selecciona una configuración del Lander que utilizan todos los jugadores.

Configurar

Utilice esta opción para seleccionar su nave.

Conectar

Cuando todas las opciones estén configuradas correctamente, haga clic en esta opción y espere a que se unan otros jugadores.

MEJORAR Y COMPRAR UNA NAVE

El Lander está equipado con un sistema de mantenimiento personal, el cual permite que se introduzcan mejoras por medio de la pantalla de exploración. Por supuesto, para poder mejorar la nave, o comprar una nueva, es necesario disponer de los fondos suficientes en la línea de crédito.



La opción Sistemas de la nave se puede seleccionar desde la mayoría de las ventanas de exploración haciendo clic en el icono Sistemas de la nave.

COMPRAR

Seleccione esta opción cuando desee introducir mejoras en la nave, o cuando desee comprar una nueva. Recuerde que todas las mejoras cuestan dinero y que no podrá hacerlo si no cuenta con los fondos necesarios.

Haga clic en 'COMPRAR' en la ventana situada a la izquierda de la pantalla y, a continuación, seleccione 'LANDER', 'ARMAS', 'MEJORAS' u 'OTROS'.

Las opciones disponibles aparecerán en la pantalla; el tipo marcado corresponde al que se está utilizando. Haga clic en las opciones para que el coste aparezca en la parte inferior de la pantalla. Haga clic en el botón 'COMPRAR' para efectuar la compra. Si elige 'OTROS', tendrá la posibilidad de comprar combustible o reparar la nave.

Para obtener más información acerca de las mejoras disponibles, consulte el Apéndice de especificaciones técnicas al final de este manual.

VENDER

Si necesita aumentar sus fondos, deberá vender componentes. Al seleccionar la opción 'VENDER', aparecerá una lista de componentes que puede vender. Haga clic en el componente que desee para que aparezca el precio de venta y, a continuación, haga clic en el botón 'VENDER' para concluir la venta.

DIAGNOSTICOS

Para evaluar el estado actual de la nave, haga clic en 'DIAGNOSTICOS' y, a continuación, en 'SISTEMA' o 'EQUIPO'. 'SISTEMA' muestra el combustible y los niveles de reparación, mientras que 'EQUIPO' muestra el estado del arma, las defensas y el motor.



CONFIGURAR

Para modificar la configuración de controles, video o sonido del sistema, haga clic en el icono Configurar de la pantalla de exploración. A continuación, haga clic en Sonido, Video o Controles.

SONIDO

Sirve para modificar el volumen del sonido AMBIENTAL, del MOTOR, del TABLERO FRONTAL y del SONIDO DEL CD.

VIDEO

Haga clic en el botón 'CONFIGURAR' para modificar los valores de la RESOLUCION, COLORES, BRILLO y CONTRASTE. Haga clic en el botón 'AVANZADAS' para modificar otros parámetros y ajustarlos a sus preferencias y a la velocidad de su equipo.

CONTROLES

Haga clic en el botón 'CONFIGURAR' para configurar los controles del teclado y del ratón. Haga clic en el botón 'PERSONALIZAR' y, a continuación, en la función que desee modificar seguido del botón o tecla que desee emplear. Repita este procedimiento hasta que todos los controles estén configurados correctamente o haga clic en el botón 'PREDETERMINADO' para volver a la configuración predeterminada. Si está utilizando un mando analógico y el teclado, haga clic en el botón 'ANALOGICO' para calibrar o cambiar la configuración del dispositivo.

SALIR

La opción Salir se puede seleccionar desde la mayoría de las pantallas del panel de control haciendo clic en el icono Salir.



La opción 'CARGAR' permite cargar una partida guardada anteriormente; 'REINICIAR' conduce de nuevo al principio del juego; 'SALIR' ofrece la opción de desconectar y volver a Windows, y 'CREDITOS' muestra los creadores del juego.

APENDICE DE ESPECIFICACIONES TECNICAS

TIPOS DE LANDER



HOPPER

Pequeño, compacto y muy maniobrable, el Hopper es el más ligero y barato de todos los Lander. Es ideal para operadores pequeños o para quienes requieren un vuelo atento y de precisión.

Características:

- Sellado herméticamente, resiste una presión de 500 atmósferas.
- Motor 'Slingray' de Royce Chrysler, fiable y compacto, para obtener la máxima propulsión con el mínimo tamaño.
- Base única que permite equipar un sistema de armamento ligero.
- Últimos adelantos en materia de vuelo automatizado, que permiten al piloto recostarse y disfrutar del paseo.

Coste: 200.000 dólares estadounidenses



SKYDIVER

El Skydiver es lo último en tecnología aeroespacial superligera; nave muy solicitada porque combina una excelente relación coste - eficiencia con características de naves que duplican su precio. Con una potencia y capacidad de expansión que no deja traslucir su línea deportiva, este Lander es, comprensiblemente, una opción muy popular entre muchos operadores pequeños a lo largo del sistema solar.

Características:

- Sellado herméticamente, resiste una presión de 700 atmósferas.
- Base doble, que permite la instalación de sistemas de lanzamiento de misiles y proyectiles ligeros.
- Motores gemelos 'Griffin' de gran potencia, pensados específicamente para modificaciones futuras.

Coste: 400.000 dólares estadounidenses

BBB
PROCESO

PROYECTILES

Sistema de proyectil sólido

Dispara una ojiva con punta de tungsteno y es una alternativa eficaz y rentable a los sistemas por impulsos para los Lander que no pueden transportar armamento de grado más alto.

Lanzadera de proyectiles de uranio empobrecido

Los proyectiles de uranio empobrecido tienen una mayor velocidad y alcance que los que no los son, fragmentándose y ardiendo al impactar. Esta lanzadera de proyectiles ha sido confeccionada especialmente para los usuarios civiles del Lander y representa un sistema armamentístico eficaz y rentable.

Lanzadera de proyectiles impulsados por cohetes

Empleando la misma tecnología que la lanzadera de proyectiles estándar, este sistema ha sido rectificado y fortalecido para que pueda disparar proyectiles de gran carga, a los que se ha incorporado un pequeño motor de cohete que los acelera a una velocidad superior a mach 2. Un sistema eficaz y rentable para quienes quieren algo más potente que una lanzadera de proyectiles estándar.

Lanzadera de proyectiles de fuego rápido

Los sistemas de refrigeración avanzados y los intercambiadores computarizados automáticos de cañones ofrecen una velocidad de fuego no superada por ninguna otra arma, a no ser el armamento militar de mayor coste. Disparando la increíble cifra de 500 proyectiles por segundo, esta lanzadera es una pieza esencial del arsenal de cualquier piloto exigente.

Lanzadera de "flechettes"

Las "flechettes" son pequeños proyectiles de acero de forma redonda, ideales para dispositivos neumáticos ya que tienen una posibilidad mucho mayor de penetrar el casco de los vehículos que un proyectil corriente. Es lo último en sistemas de proyectiles para vehículos a disposición del público.

Lanzadera de "flechettes" explosivas

Las "flechettes" han sido mejoradas gracias a la incorporación de una pequeña carga explosiva que detona al impactar. Esta nueva característica convierte a la lanzadera de "flechettes" en un aporte aún más valioso al completo sistema de defensa de los Lander.

SISTEMAS DE LANZAMIENTO DE MISILES

Lanzadera de misiles Wildcat

La lanzadera Wildcat es el sistema de misiles teledirigidos básico disponible para el Lander. Es capaz de transportar un misil teledirigido estándar y cuenta con un sistema de refuerzo de bajo coste para quienes necesitan potencia de fuego adicional.

Lanzadera de misiles Tiger

El sistema para lanzamiento de misiles Tiger es el de mayor capacidad entre los disponibles en el mercado. Puede transportar cinco misiles teledirigidos estándar, lo que debería ser una potencia de fuego suficiente para casi cualquier situación.

Sistema de lanzamiento de misiles Wolverine

Este sistema de grado medio puede transportar dos misiles teledirigidos estándar. Es una alternativa razonable, intermedia entre el sistema Wildcat de bajo coste y el sistema militar Tiger.

MEJORAS EN LOS MOTORES

Motor estándar · Motor de 'bajo consumo' ·

Motor de 'extra bajo consumo'

Independientemente de la marca de Lander que pilote, el motor estándar de fábrica ofrece una solución rentable para uso industrial. Con los motores de bajo consumo y de extra bajo consumo, se logra un ahorro de energía del veinticinco y cincuenta por ciento, respectivamente.

Propulsores mejorados ·

Propulsores mejorados de 'bajo consumo' ·

Propulsores mejorados de 'extra bajo consumo'

La mayoría de los modelos de Lander se pueden equipar con el propulsor mejorado, lo que ofrece una mayor estabilidad y una inyección de potencia a la nave. La incorporación de las capacidades de bajo consumo y extra bajo consumo representa un ahorro de energía del veinticinco y cincuenta por ciento, respectivamente.

Motores resistentes a daños ·

Motores resistentes a daños de 'bajo consumo' ·

Motores resistentes a daños de 'extra bajo consumo'

Esta mejora en el motor para hacerlo resistente a los daños incluye el blindaje de los principales componentes del sistema de propulsión del Lander, mejorando su resistencia general frente al desgaste y roturas comunes en los entornos más extremos del sistema solar. La incorporación de las capacidades de bajo consumo y extra bajo consumo representa un ahorro de energía del veinticinco y cincuenta por ciento, respectivamente.

**Motores de clase militar estándar ·
Motores de clase militar de 'bajo consumo' ·
Motores de clase militar de 'extra bajo consumo'**

Utilizando el mismo sistema de propulsión de las naves de ataque más modernas que circulan por el espacio exterior, los motores de clase militar proporcionan una mayor propulsión en relación con el peso y una resistencia a los daños superior con respecto a los demás motores disponibles para los Lander. La incorporación de las capacidades de bajo consumo y extra bajo consumo representa un ahorro de energía del veinticinco y cincuenta por ciento, respectivamente.

MEJORAS EN EL BLINDAJE

Blindaje de clase C estándar · Blindaje de clase C ligero

El blindaje de grado básico para el Lander es una solución rentable para los pilotos que operan en entornos de riesgo medio o bajo. La versión ligera utiliza las aleaciones más modernas, ofreciendo un blindaje con todas las características de la clase C estándar pero con un peso inferior casi en un cincuenta por ciento.

Blindaje de clase B estándar · Blindaje de clase B ligero

El blindaje de clase B es una solución intermedia entre el blindaje de clase C para entornos de bajo riesgo y el costoso y pesado blindaje de clase A. La versión ligera ofrece un peso inferior en un cincuenta por ciento.

Blindaje de clase A estándar para Lander · Blindaje de clase A ligero

Siendo el tipo de blindaje no especializado más eficaz disponible para los Lander, el blindaje de clase A crea una coraza durísima, resistente a todo tipo de armas, a excepción de las más potentes. La versión ligera utiliza las aleaciones más modernas, ofreciendo un blindaje con todas las características de la clase A estándar pero con un peso inferior casi en un cincuenta por ciento.

Blindaje reactivo · Blindaje reactivo ligero

El blindaje reactivo es un sistema de protección formado por un mosaico de nidos de abeja pequeños que explotan hacia fuera cuando son golpeados a gran velocidad. De este modo, se reduce la eficacia de los proyectiles disparados contra la nave. La versión ligera combina todas estas ventajas con un peso muy inferior, con lo que el manejo de la nave no se ve afectado negativamente.

Blindaje reflectante · Blindaje reflectante ligero

El blindaje reflectante es un sistema de protección muy eficaz frente a todos los tipos de armas de energía. No obstante, esta aleación no es tan eficaz como el blindaje estándar frente a proyectiles de gran velocidad. La versión ligera ofrece los mismos resultados pero con un peso inferior, con lo que el manejo de la nave no se ve afectado negativamente.

LÍNEA DE CONSEJOS DE PSYGNOSIS

Para ponerse en contacto con Psygnosis

El soporte técnico en línea está disponible en nuestro sitio Web, en <http://www.psygnosis.com>

Reino Unido:

Correo electrónico: help.line@psygnosis.co.uk

Teléfono: 0151 282 3333

Puede comunicarse con la oficina central de servicio al cliente de Psygnosis en:

Psygnosis Ltd.
Napier Court,
Wavertree Technology Park,
Liverpool,
Inglaterra,
L13 1HD
40 71 55



Questo è un prodotto con copyright

La Psygnosis è un'azienda dedicata a fornire il meglio dei video giochi. Ogni gioco pubblicato rappresenta mesi di intenso lavoro dedicato ad elevare lo standard dei prodotti che il cliente esegue. Si prega di voler dare il dovuto rispetto a questi sforzi e di ricordare che il software che viene copiato abusivamente riduce gli investimenti disponibili alla produzione di nuovi giochi originali e costituisce, inoltre, un reato penale.

Il presente prodotto di software, ivi compresi le immagini sullo schermo, i concetti, gli effetti audio, il materiale musicale e il codice di programma, sono commercializzati dalla Psygnosis Ltd, che ne detiene, altresì, tutti i diritti inerenti unitamente ai copyrights. Tale commercializzazione del presente prodotto consente solamente al suo legittimo possessore il diritto di usare, in ogni momento, il suddetto programma limitatamente alla lettura del medium, così come distribuito, nella memoria del sistema di computer previsto per il quale il suddetto prodotto è stato specificamente adattato. Ogni e qualsiasi altro utilizzo o sua continuazione comprendente copiatura, riproduzione, vendita, noleggio, affitto, prestito o altra forma di distribuzione, ovvero la trasmissione o trasferimento del prodotto in contravvenzione alle predette condizioni, costituiscono infrazione dei diritti della Psygnosis Ltd, a meno che non siano stati esplicitamente autorizzati dalla medesima Psygnosis Ltd.

Il prodotto denominato Lander, il suo codice di programma, il manuale, nonché ogni materiale associato, sono copyright della Psygnosis Ltd che ne riserva d'ora in avanti tutti i diritti. La loro parziale o totale copiatura, riproduzione, noleggio, affitto, prestito o trasmissione in qualsivoglia maniera, nonché la traduzione o riduzione a qualunque forma leggibile da ogni e qualsiasi mezzo elettronico, sono vietati senza il previo assenso scritto della Psygnosis Ltd. Psygnosis and the Psygnosis logo are TM or [®] of Psygnosis Ltd. All rights reserved. Psygnosis Ltd, Napier Court, Waverfree Technology Park, Liverpool L13 1HD. Tel: +44 - 151 - 282 3000

LIMITI ALLA GARANZIA

Il corretto funzionamento del disco incluso in questo prodotto è garantito. L'acquirente è responsabile della prevenzione di questo prodotto dai virus. La Psygnosis Ltd sostituirà gratuitamente ogni disco che presenti difetti di fabbricazione o duplicazione. Per un'immediata sostituzione, i dischi dovrebbero essere ritornati direttamente alla Psygnosis Ltd.

Psygnosis Ltd non si assume nessuna responsabilità per i danni causati da virus. La garanzia della Psygnosis Ltd è supplementare e non influisce sui diritti del consumatore.

Avvertenza a proposito dell'epilessia

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi. Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della coscienza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici.

Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di coscienza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare. Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di coscienza, disorientamento, o qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompete l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

Precauzioni durante l'utilizzo

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un

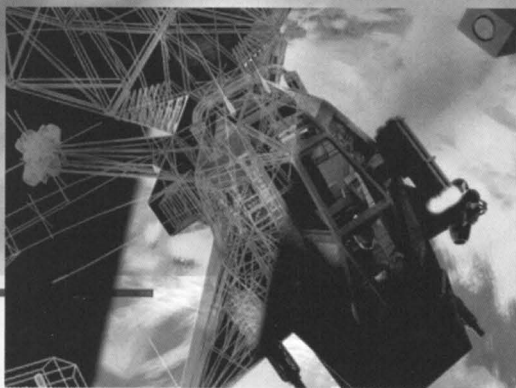


AVVIO	104
COMANDI DI VOLO	104
PILOTAGGIO DEL LANDER	105
IL DISPLAY DEL LANDER	107
DISPLAY DI NAVIGAZIONE AEREA	108
SCHERMATA DI AVVIO	108
AVVIO DI UNA NUOVA PARTITA	108
CARICAMENTO DI UNA PARTITA	109
PARTITE MULTIPLAYER	109
POTENZIAMENTO DEL VELIVOLO E - ACQUISTO DI UN NUOVO VELIVOLO	111
IMPOSTAZIONI	112
ESCI	112
APPENDICE TECNICA - TIPI DI LANDER	113
POTENZIAMENTO ARMI - ARMI A ENERGIA	115
ARMI DA FUOCO	116
SISTEMI LANCIAMISSILI	117
POTENZIAMENTO MOTORI	117
POTENZIAMENTO DEI SISTEMI DIFENSIVI	118

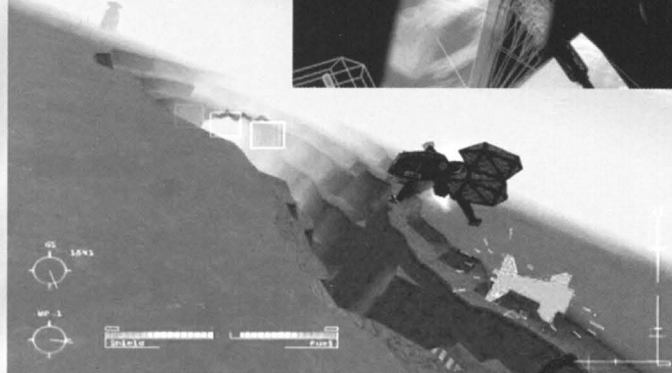


Congratulazioni! Ora puoi andare fiero di essere proprietario di un Lander personale, velivolo progettato per attività commerciali di piccola entità negli ambienti planetari più disparati. Il design compatto rende il velivolo particolarmente adatto ad essere lanciato dalle navi da esplorazione ed è quindi ideale per ogni genere di trasporto merci e di attività di recupero.

Prima di salire a bordo del Lander, è bene che tu legga con attenzione il presente manuale. Il velivolo è stato costruito con estrema cura per prestare servizio in modo soddisfacente per parecchi anni, ma come tutte le apparecchiature altamente sofisticate, è necessario che venga utilizzato secondo rigorose procedure.



Asset: Installation 1, Model 1



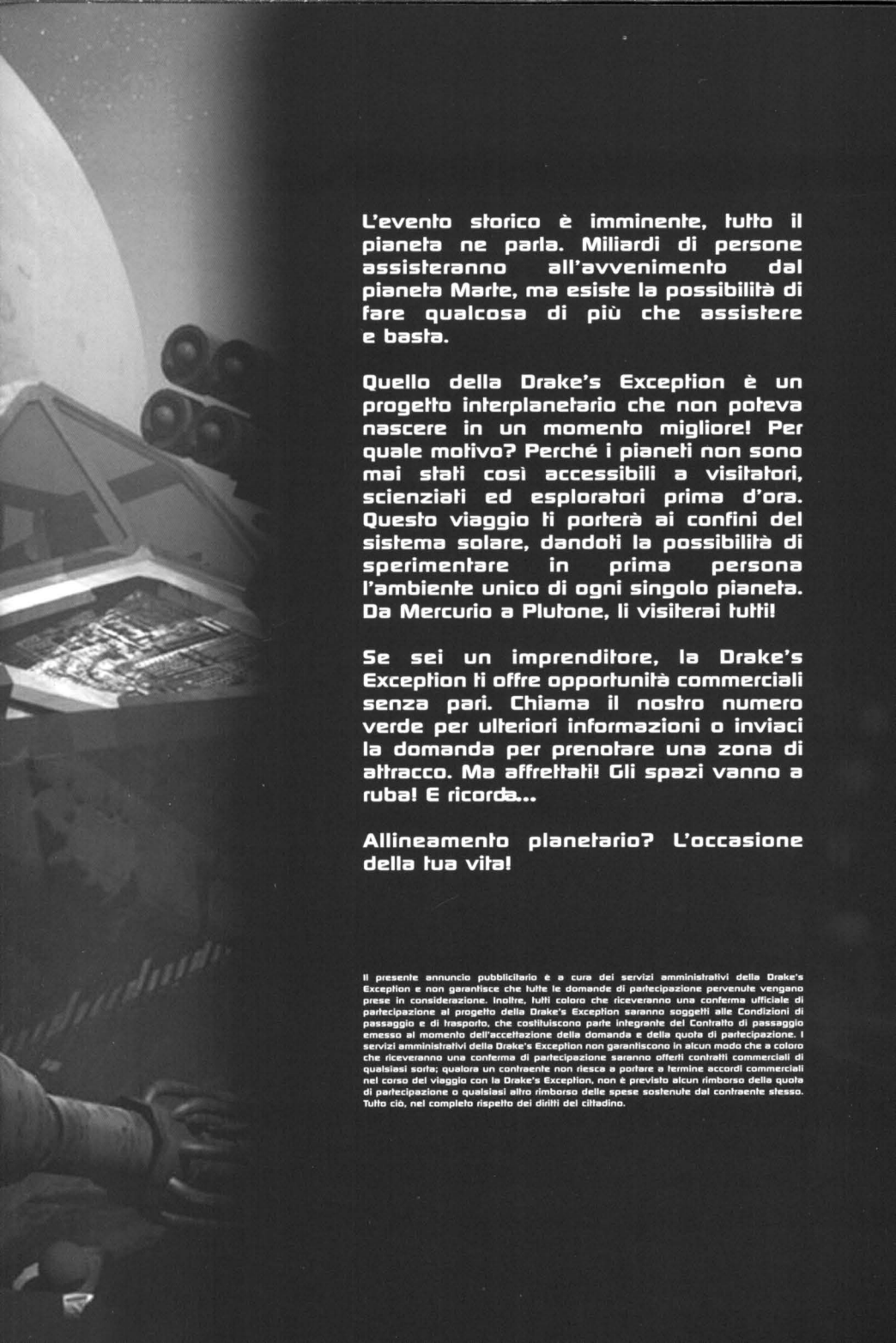
00 1693

MP-1

Scale 1000m

**“ALLINEAMENTO PLANETARIO?
NON IN QUESTA VITA!”**

NIENTE DI PIÙ SBAGLIATO!



L'evento storico è imminente, tutto il pianeta ne parla. Miliardi di persone assisteranno all'avvenimento dal pianeta Marte, ma esiste la possibilità di fare qualcosa di più che assistere e basta.

Quello della Drake's Exception è un progetto interplanetario che non poteva nascere in un momento migliore! Per quale motivo? Perché i pianeti non sono mai stati così accessibili a visitatori, scienziati ed esploratori prima d'ora. Questo viaggio ti porterà ai confini del sistema solare, dandoti la possibilità di sperimentare in prima persona l'ambiente unico di ogni singolo pianeta. Da Mercurio a Plutone, li visiterai tutti!

Se sei un imprenditore, la Drake's Exception ti offre opportunità commerciali senza pari. Chiama il nostro numero verde per ulteriori informazioni o inviaci la domanda per prenotare una zona di attracco. Ma affrettati! Gli spazi vanno a ruba! E ricorda...

Allineamento planetario? L'occasione della tua vita!

Il presente annuncio pubblicitario è a cura dei servizi amministrativi della Drake's Exception e non garantisce che tutte le domande di partecipazione pervenute vengano prese in considerazione. Inoltre, tutti coloro che riceveranno una conferma ufficiale di partecipazione al progetto della Drake's Exception saranno soggetti alle Condizioni di passaggio e di trasporto, che costituiscono parte integrante del Contratto di passaggio emesso al momento dell'accettazione della domanda e della quota di partecipazione. I servizi amministrativi della Drake's Exception non garantiscono in alcun modo che a coloro che riceveranno una conferma di partecipazione saranno offerti contratti commerciali di qualsiasi sorta; qualora un contraente non riesca a portare a termine accordi commerciali nel corso del viaggio con la Drake's Exception, non è previsto alcun rimborso della quota di partecipazione o qualsiasi altro rimborso delle spese sostenute dal contraente stesso. Tutto ciò, nel completo rispetto dei diritti del cittadino.

SE TI INTERESSANO I SOLDI, LEGGI QUI!

"La mia prima escursione multiplanetaria mi ha fatto guadagnare nel giro di poche ore più di quanto abbia mai guadagnato nel corso di un intero anno! Ora gestisco una flotta di 20 Lander con un equipaggio di 35 piloti che lavorano a tempo pieno! Quando mi hanno offerto l'opportunità di partecipare con la mia flotta al progetto della Drake's Exception, non ci ho pensato due volte. Tutti i pianeti in un colpo solo? Era l'occasione della mia vita! Sarei stato un PAZZO a rifiutare!

Inoltre, se affitti una zona di attracco dalla Earn-Rite Industrial Spacing potrai usufruire di sconti speciali, di una copertura assicurativa completa senza ulteriori costi e in PIU' avrai in regalo una serie di decalcomanie commemorative dello storico allineamento planetario. Contattaci telefonicamente per ottenere ulteriori informazioni. E ricorda, un'occasione simile non capiterà mai più. Potresti sistemarti per tutta la vita. Non pensi che valga la pena tentare?"

Earn RITE

Earn-Rite Industrial Spacing:

Salve, mi chiamo Harrow Fletcher e controllo la OutBack Lander Inc., forse la flotta di Lander più conosciuta dell'emisfero meridionale.

La prima volta che ho sentito parlare dell'allineamento planetario, ho pensato "Bello, ma perché mai dovrebbe interessarmi?" Solo in un secondo tempo ho sentito parlare della Drake's Exception, che, approfittando dell'allineamento, accompagna la gente come te e come me a visitare tutti i pianeti del sistema solare. È senz'altro la vacanza sognata da una vita, ma se ci pensi bene c'è più lavoro laggiù per un bravo pilota di Lander di quanto si possa immaginare. Ecco perché la mia flotta ci sarà e se non ti vuoi lasciare sfuggire un'occasione di guadagno irripetibile, devi esserci anche tu.

E perché non prenotare il tuo spazio tramite l'agenzia Inter-Planetary Management, la prima agenzia di locazione commerciale ufficialmente riconosciuta dal Comitato di coordinazione della Drake's Exception? Potrai usufruire di una vasta gamma di sconti e di pacchetti assicurativi adatti a tutte le categorie commerciali. Chiama subito la nostra linea informazioni ...

... ci vediamo lassù.

**INTER - PLANETARY
MANAGEMENT**

DRAKE'S EXCEPTION

PRENOTAZIONE DI ZONE DI ATTRACCO MULTIPLE

Per flotte composte da 10 o più Lander sono previste tariffe speciali. Se sei proprietario di una flotta, chiama la Linea flotte e informati sui vantaggi che la Drake's Exception è in grado di offrirti.

LANDER UNLIMITED

Siamo i più importanti fornitori al mondo di accessori ed equipaggiamento per Lander. Nei nostri magazzini troverai la scelta più vasta ai prezzi migliori. Il nostro staff è tra i più competenti e il servizio di assistenza è impeccabile.

Non siamo secondi a NESSUNO!

Da noi avrai la garanzia di trovare i pezzi di ricambio che cerchi a un prezzo che i rivenditori non possono offrirti. Garantiamo lo stesso trattamento a privati e aziende, in quanto il nostro obiettivo è semplicemente servire coloro che si servono dei Lander, chiunque essi siano e ovunque essi si trovino.

E non dimenticate la nostra vastissima scelta di nuovi accessori per Lander e di omaggi per i piloti. Sfogliate subito il nostro catalogo, il trasferimento dati è GRATUITO!

Novità! Articoli UFFICIALI della Drake's Exception!

VOGLIAMO TE

La Cairn Vance Corporation sta assumendo personale freelance per tutti i settori industriali. Ricerchiamo in particolare piloti di Lander interessati a vantaggiosi contratti in tutto il sistema solare; di conseguenza, sono particolarmente adatti all'incarico i piloti selezionati dalla Drake's Exception.

Teniamo a informarvi che nessun'altra società attualmente alla ricerca di personale è in grado di offrire gli stessi vantaggi della Cairn Vance. Contattate SUBITO la nostra divisione Risorse umane.

ENTRA NEL TEAM CELESTIA

La Celestia Corporation è la più grande organizzazione non governativa del sistema solare. Ciò significa che è in grado di offrire più posti di lavoro e più opportunità di carriera per un numero di persone maggiore rispetto a qualsiasi altra società. Anche tu potresti diventare parte della storia di Celestia. Ti interessa?

We are currently recruiting freelance Lander pilots for exciting work involving the location and Siamo attualmente alla ricerca di piloti di Lander freelance per interessanti attività che prevedono la ricerca e il recupero di strumenti di esplorazione su diversi pianeti e lune del sistema solare. Questo genere di lavoro richiede eccellenti capacità di pilotaggio e può comportare l'impiego di armi.

Secondo quanto disposto dal paragrafo 16b/4 del decreto sul reclutamento di personale freelance, abbiamo l'obbligo di informarti che anche altre società concorrenti potrebbero assumere personale. Tuttavia, possiamo garantirti che nessun altro è in grado di offrire gli stessi vantaggi di Celestia.

Ti aspettiamo.

AVVIO

Lander utilizza il programma di installazione standard INSTALL SHIELD.

- Inserisci il CD di Lander nell'unità CD-ROM.
- Viene visualizzato il messaggio di avvio automatico. Segui le istruzioni sullo schermo per Inizializzare la sequenza di avvio automatico.
- Se il programma di avvio automatico è stato disattivato, avvia Setup.exe dal CD-ROM e segui le istruzioni sullo schermo. Il gioco viene installato nella directory desiderata.

Una volta installato, il gioco può essere avviato dal menu AVVIO di Windows. La directory predefinita è Programmi/Psygnosis/Lander.

COMANDI DI VOLO

Il Lander viene comandato tramite il mouse (o una periferica analogica, come un joystick) e la tastiera. I comandi elencati di seguito sono quelli predefiniti. Per riconfigurare i comandi, seleziona 'COMANDI' dal menu 'IMPOSTA'. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione intitolata 'IMPOSTAZIONI'.

Mouse in avanti	Inclina il velivolo in avanti
Mouse indietro	Inclina il velivolo indietro
Mouse verso sinistra	Inclina il velivolo verso sinistra
Mouse verso destra	Inclina il velivolo verso destra
Pulsante sinistro del mouse	Spinta
Tasto 'C'	Vira in senso antiorario
Tasto 'V'	Vira in senso orario
Tasto 'X'	Fuoco
Tasto 'A'	Sposta la vista in alto
Tasto 'Z'	Sposta la vista in basso
Tasto 'W'	Stabilizza / Inverti Lander / Recupera
Tasto 'N'	Seleziona rotta
Barra spaziatrice	Raggio di trazione
Tasto BACKSPACE	Seleziona arma
Tasto 'P'	Pausa
Tasto ESC	Esci dal gioco

PILOTAGGIO DEL LANDER

ESERCITAZIONI

Prima di provare a utilizzare il Lander per finalità commerciali è **FONDAMENTALE** portare a termine le missioni di esercitazione. Le missioni di esercitazione si trovano all'interno della cartella principale Affari. Seleziona 'ESERCITAZIONE DI VOLO BASE' se vuoi eseguire un'esercitazione di volo o 'TIRO A SEGNO' se vuoi eseguire un'esercitazione di combattimento. Le esercitazioni hanno lo scopo di farti prendere dimestichezza con le manovre fondamentali in un ambiente sicuro. Se completerai le esercitazioni seguendo le istruzioni di volo riportate di seguito, presto sarai in grado di pilotare il tuo Lander con perizia e competenza. Ricordati che i produttori e i rivenditori di Lander non possono essere ritenuti responsabili di eventuali danni causati dall'errato utilizzo del velivolo.

VOLO DI BASE

Il Lander è stato progettato secondo criteri di estrema manovrabilità, rendendolo ideale in situazioni dove sono richiesti manovre di comando precise e rapidi cambiamenti di direzione.

Prima di cercare di fare decollare il Lander, accedi alla prima missione di esercitazione e lascia che il velivolo si posi sul terreno. Per alzare il Lander dal suolo, premi il pulsante sinistro del mouse per ottenere la spinta necessaria. Il Lander si alzerà, quindi si poserà di nuovo al suolo allo spegnersi del motore.

Premi ripetutamente il pulsante di spinta per fare librare il velivolo in aria, ma non muovere ancora il mouse. Cerca solo di capire come il comando di spinta risponde alle tue pressioni sul pulsante sinistro del mouse. Nella prima parte della missione di esercitazione devi solo imparare a muovere il Lander in direzione verticale, quindi tutti gli altri comandi di movimento sono disattivati.

Una volta entrati nella seconda fase della missione, viene attivato il sistema di inclinazione del velivolo. Prova a muovere il mouse e osserva l'indicatore visualizzato nell'angolo inferiore destro dello schermo. L'indicatore rosso indica l'attuale orientamento del Lander (dato che il velivolo si trova al suolo, adesso è fermo) mentre l'indicatore verde si muove in base ai movimenti del mouse. Il sistema di volo del Lander risponde ai vari movimenti del mouse e fa inclinare il velivolo nella direzione corrispondente; tuttavia quando il velivolo si trova al suolo, tale sistema è disattivato. Una volta che il Lander viene sollevato in aria, è possibile inclinarlo nella direzione desiderata tramite i movimenti del mouse.

VOLO IN AVANTI

Solleva il Lander dal suolo e muovi leggermente il mouse in avanti, non smettere mai di premere il pulsante di spinta, in modo da mantenere il velivolo in aria. Il Lander si inclinerà e la forza impressa dalla spinta lo farà muovere in avanti. Il pulsante di spinta deve essere utilizzato con estrema attenzione, per non accelerare o rallentare troppo e riuscire a rimanere in volo. Questa abilità si acquisisce solo con la pratica. Prova anche a muovere il mouse in avanti e indietro, per valutare come i diversi gradi di inclinazione influenzano il volo del Lander.

VOLO ALL'INDIETRO

Sposta il mouse indietro mentre stai volando in avanti. Il Lander si inclina all'indietro e, se premi il pulsante di spinta, rallenta progressivamente fino a volare all'indietro.

VOLO LATERALE

Il volo laterale si basa esattamente sullo stesso principio del volo in avanti e all'indietro, con la sola differenza che devi muovere il mouse verso sinistra o verso destra per far volare il velivolo nella direzione desiderata.

VIRATE A SINISTRA E A DESTRA

Se non impari a utilizzare i comandi di direzione, pilotare il Lander diventerà ben presto molto difficile. Il tasto 'C' ti consente di virare a sinistra, mentre il tasto 'V' ti consente di virare a destra. Usa i comandi di direzione per avere sempre ben chiaro in quale direzione stai volando, almeno fino a quando non sarai in grado di controllare il Lander con estrema perizia. Prova a librarti in aria sul posto e a virare prima a sinistra e poi a destra, oppure prova a volare di lato e poi a virare nella direzione in cui ti stai muovendo. È fondamentale prendere dimestichezza con i comandi di direzione se vuoi usare il Lander per missioni commerciali.

USO DEL RAGGIO DI TRAZIONE

Il Lander è stato progettato per trasportare carichi per mezzo di un potente raggio di trazione emesso dalla base del velivolo. Il raggio di trazione viene attivato premendo la barra SPAZIATRICE. Per agganciare un carico è necessario librarsi in volo appena al di sopra di esso con il raggio attivato. Sarà necessario mantenere la posizione fino a quando non avrà inizio il processo di adesione. Una volta agganciato il carico, il velivolo diventa molto più difficile da pilotare: ti consigliamo quindi di prendere dimestichezza con questo genere di guida prima di accettare missioni commerciali. L'impiego del raggio di trazione implica anche un consumo maggiore di carburante, quindi è bene utilizzarlo solo se strettamente necessario.

IL DISPLAY DEL LANDER

Il Lander è dotato di un sofisticatissimo display sensoriale compatto che ti consente di verificare le prestazioni del velivolo con una semplice occhiale. La strumentazione del Lander include inoltre telemetri di precisione e funzioni di messaggistica.



1. MESSAGGI

In questa zona vengono visualizzati i messaggi relativi alla missione in corso.

2. ARMA SELEZIONATA/TEMPERATURA

Per fare fuoco con l'arma selezionata premere il pulsante destro del mouse. Se sono disponibili più armi, usa il tasto BACKSPACE per selezionarne una. Ricorda che l'uso continuo di un'arma da fuoco provoca il surriscaldamento dell'arma stessa. La temperatura dell'arma viene visualizzata sull'indicatore della temperatura.

3. ORIENTAMENTO VELIVOLO

Questi strumenti indicano l'orientamento attuale del velivolo. Per ulteriori informazioni sull'impiego di tali strumenti, consulta la sezione 'PILOTAGGIO DEL LANDER' del presente manuale.

4. CARBURANTE

Sull'indicatore del carburante è visualizzato quanto carburante è ancora disponibile.

5. SCUDO PROTETTIVO

Il Lander è protetto da un sistema di scudi che si indebolisce ogni volta che il velivolo subisce un danno. Sull'indicatore è visualizzato il grado di protezione attuale degli scudi.

6. INDICATORE DI ROTTA

I sistemi di ricerca satellitare consentono all'indicatore di rotta di visualizzare la rotta della missione successiva. Si tratta, in genere, del luogo dove si trova il tuo prossimo obiettivo. Se l'indicatore punta verso l'alto significa che stai volando nella direzione della rotta, ma non vuol dire necessariamente che la strada da seguire sia indicata con chiarezza. Premi il tasto 'N' per vedere in sequenza le diverse rotte.

7. MIRINO

Il mirino consente di utilizzare le armi in modo efficiente. Questo strumento calcola il percorso approssimativo di proiettili e missili non guidati e ti consente di orientare il velivolo di conseguenza.

U.S. ARMY
AIR FORCE
NAVY
MARINE CORPS
COAST GUARD

DISPLAY DI NAVIGAZIONE AEREA

Il pannello di controllo centrale del Lander, in dotazione su tutti i modelli, ti consente di usufruire dei servizi di messaggistica di bordo e di configurazione. Per selezionare le voci di menu, fai clic sull'opzione desiderata.

SCHERMATA DI AVVIO

Una volta completata la sequenza iniziale di accensione, vedrai comparire la schermata di avvio, composta da 5 icone visualizzate nella parte superiore dello schermo.



AVVIA NUOVA PARTITA

Ti consente di iniziare una nuova partita di LANDER. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione 'AVVIO DI UNA NUOVA PARTITA' del presente manuale.



CARICA PARTITA

Ti consente di caricare una partita di LANDER salvata in precedenza. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione 'CARICAMENTO DI UNA PARTITA' del presente manuale.



OPZIONI DI RETE

Ti consente di accedere a partite per più giocatori. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione 'PARTITE MULTIPLAYER' del presente manuale.



IMPOSTA

Ti consente di modificare le impostazioni audio, video e dei comandi secondo le tue preferenze.



ESCI DAL GIOCO

Ti consente di uscire da LANDER.

AVVIO DI UNA NUOVA PARTITA

Se selezioni 'NUOVA PARTITA' dalla schermata di avvio, viene visualizzata la schermata di navigazione standard, con il menu Posta attivo.

CONSULTAZIONE DELLA POSTA

La posta è suddivisa in 3 categorie, Affari, Notizie e Personale, visualizzate nella casella Posta in arrivo nella parte superiore sinistra dello schermo. La casella Archivio che si trova sotto Posta in arrivo contiene i messaggi già letti. Per consultare la posta, fai clic sulla categoria che ti interessa, quindi sui singoli messaggi visualizzati all'interno della finestra. Tutti i piloti commerciali di Lander sono tenuti a consultare regolarmente la posta contenuta nelle categorie Notizie e Personale per rimanere aggiornati su tutto ciò che accade. Per far



scorrere il testo visualizzato all'interno della finestra, utilizzare la barra di scorrimento sul lato destro dello schermo. Se vuoi controllare le varie offerte di lavoro e di valutarne l'accettabilità, consulta la posta della categoria Affari. Sotto ogni messaggio della categoria Affari sono visualizzate le opzioni 'CHIUDI' e 'ACCETTA'. Se non vuoi accettare il lavoro, fai clic su 'CHIUDI'. Se invece il lavoro ti interessa, fai clic su 'ACCETTA'.

ACCETTAZIONE DI UN LAVORO

Una volta accettato un lavoro, sul tuo schermo vengono visualizzate tutte le istruzioni necessarie. Assicurati di avere capito perfettamente tutte le istruzioni prima di selezionare 'AVVIO' e dare inizio alla missione. Ricorda che se il lavoro non viene portato a termine in modo soddisfacente, non verrai pagato. Il tuo sostentamento dipende dal tuo successo.

CARICAMENTO DI UNA PARTITA



La schermata Carica partita può essere visualizzata a partire da quasi tutte le schermate di navigazione facendo clic sull'icona corrispondente. Sullo schermo viene visualizzato un elenco delle missioni completate in precedenza (se ce ne sono). Seleziona una missione e fai clic su 'CONTINUA' per riprendere la partita, su 'RIESEGUI' per eseguire un'altra volta la missione.

PARTITE MULTIPLAYER

In Lander ci sono 3 tipi di partite multiplayer: Scontro mortale, Conquista bandiera e Bomba a orologeria.

Scontro mortale

I piloti di Lander volano in circolo all'interno di un'arena, cercando di colpire gli avversari con tutte le armi a loro disposizione.

Ruba bandiera

Diverse squadre di piloti di Lander gareggiano per conquistare una bandierina per la propria squadra. Una volta conquistata, la bandierina deve essere riportata al punto di partenza della squadra. I membri delle squadre avversarie possono attaccare il Lander che trasporta la bandierina per sottrargliela.

Bomba a orologeria

La partita viene avviata da un pilota di Lander che trasporta un ordigno esplosivo a tempo. Il pilota deve riuscire a passare l'ordigno a un altro velivolo prima che esploda.

IMPOSTAZIONE DI UNA PARTITA MULTIPLAYER

Per impostare una partita multiplayer, seleziona l'icona 'Opzioni di rete' dalla schermata di avvio. Nella schermata multiplayer il giocatore host della partita deve selezionare l'opzione 'Host', mentre gli altri giocatori devono selezionare 'Partecipa'. Il giocatore host può impostare il tipo di partita e diverse altre funzioni.

Giocatore

Inserisci il nome del giocatore.

Connessione

Seleziona il tipo di connessione alla rete dal menu a discesa. Le opzioni disponibili sono IPX Connession e Internet TCP/IP. Se selezioni TCP/IP Internet, ti verrà chiesto di inserire l'indirizzo TCP/IP appropriato.

Mappa - Solo host

Il giocatore host può utilizzare questo menu a discesa per selezionare la mappa del gioco.

Tipo di partita - Solo host

Il giocatore host può selezionare il tipo di partita dal menu a discesa.

Numero max di giocatori - Solo host

Il giocatore host può impostare il numero massimo di giocatori che possono prendere parte alla partita facendo clic sulle frecce.

Denaro disponibile - Solo host

Il giocatore host decide quanto denaro è necessario per potenziare un Lander o per acquistarne uno nuovo.

Configuraz. specifica - Solo host

Il giocatore host seleziona la configurazione del Lander che deve essere utilizzata da tutti i giocatori.

Configura

Utilizza questa opzione per selezionare il tuo velivolo.

Connetti

Una volta eseguite tutte le impostazioni necessarie, fai clic su questa opzione e attendi che gli altri giocatori si uniscano alla partita.

POTENZIAMENTO DEL VELIVOLO E ACQUISTO DI UN NUOVO VELIVOLO

Il Lander è dotato di un sistema di manutenzione che prevede l'intervento di una sola persona e consente di eseguire periodiche operazioni di potenziamento del velivolo utilizzando le schermate di navigazione. Ovviamente, le operazioni di potenziamento e l'acquisto di un nuovo Lander sono limitati alle risorse disponibili sul tuo conto corrente online.



L'opzione Sistemi del velivolo può essere selezionata dalla maggior parte delle schermate di navigazione facendo clic sull'icona corrispondente.

ACQUISTA

Seleziona questa opzione quando vuoi potenziare il tuo velivolo o quando vuoi acquistarne uno nuovo. Ricorda che le operazioni di potenziamento ti costano parecchi soldi e se non possiedi risorse a sufficienza, non sarai in grado di portarle a termine.

Fai clic sull'opzione 'ACQUISTA' posta sulla sinistra dello schermo e quindi seleziona 'LANDER', 'ARMI', 'POTENZIAMENTO' oppure 'ALTRO'.

Le opzioni disponibili vengono visualizzate sullo schermo e l'opzione attuale risulta evidenziata. Fai clic su ogni opzione per visualizzarne il rispettivo costo nella parte inferiore dello schermo, quindi fai clic sul pulsante 'ACQUISTA' per completare l'operazione. Se selezioni 'ALTRO', puoi acquistare carburante o riparare il velivolo.

Per ulteriori informazioni sui tipi di potenziamento disponibili, consulta l'Appendice tecnica del presente manuale.

VENDI

Se hai bisogno di fondi, puoi vendere alcuni componenti del tuo Lander. Se selezioni l'opzione 'VENDI', verrà visualizzato un elenco dei componenti che sei autorizzato a mettere in vendita. Fai clic sul componente desiderato per visualizzare il prezzo corrispondente, quindi fai clic sul pulsante 'VENDI' per completare l'operazione.

DIAGNOSTICA

Se selezioni l'opzione 'DIAGNOSTICA', quindi 'SYSTEM' o 'EQUIP', puoi verificare lo stato attuale del tuo velivolo. 'SYSTEM' consente di visualizzare il livello di carburante e delle riparazioni, mentre 'EQUIP' consente di visualizzare lo stato del motore, delle armi e degli scudi protettivi.





IMPOSTAZIONI

Per modificare le impostazioni audio, video e dei comandi, fai clic sull'icona Imposta della schermata di navigazione, quindi seleziona Audio, Video o Controls.

AUDIO

Consente di modificare le impostazioni sonore di 'AMBIENTE', 'MOTORE', 'HUD' e 'AUDIO CD'.

VIDEO

Fai clic sul pulsante 'IMPOSTA' per modificare le impostazioni di 'RISOLUZIONE', 'INTENSITÀ COLORE', 'LUMINOSITÀ' e 'CONTRASTO'. Il pulsante 'AVANZATE' ti consente di modificare altre impostazioni video, in base alle tue esigenze e alla velocità del tuo PC.

COMANDI

Per riconfigurare i comandi del mouse e della tastiera, fai clic sul pulsante 'IMPOSTA'. Fai clic sul pulsante 'PERSONALIZZA', quindi sulla funzione che desideri modificare, e subito dopo seleziona il tasto o il pulsante del mouse desiderato. Ripeti questa procedura per tutti i comandi da modificare, oppure fai clic sul pulsante 'PREDEFINITE' per ripristinare le impostazioni predefinite. Se insieme alla tastiera utilizzi un controller analogico, fai clic sul pulsante 'ANALOGICO' per calibrare o riconfigurare la periferica.



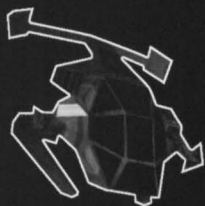
ESCI

L'opzione Esci può essere selezionata dalla maggior parte dei pannelli di controllo facendo clic sull'icona corrispondente.

L'opzione 'CARICA' ti consente di caricare una partita precedentemente salvata; l'opzione 'RIAVVIA' ti consente di tornare all'inizio di 'Lander'; l'opzione 'ESCI' ti consente di uscire dal gioco e ritornare a Windows; mentre l'opzione 'AUTORI' visualizza i nomi di quelli che hanno inventato il gioco.

APPENDICE TECNICA

TIPI DI LANDER



HOPPER

Piccolo, compatto e di grande manovrabilità, il modello Hopper è il più leggero e il più economico dell'intera gamma. Ideale per le operazioni brevi o che richiedono un volo di precisione.

Caratteristiche tecniche:

- Sigillato ermeticamente e resistente a pressioni di 500 atmosfere.
- Equipaggiato con motore 'Slingray' Royce Chrysler, affidabile e compatto, per la massima spinta nel minimo spazio.
- Dotato di un singolo alloggiamento, per essere equipaggiato con un unico sistema di armi leggera.
- Dotato di sistema di pilotaggio automatico dell'ultima generazione, per consentire al pilota di godersi il volo nel più completo relax.

Costo: \$200.000



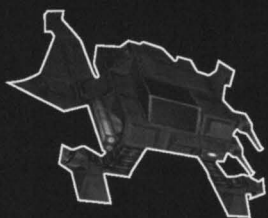
SKYDIVER

Il modello Skydiver rappresenta l'apice della tecnologia aerospaziale superleggera. Si tratta di una macchina molto richiesta, economica, ma al tempo stesso in grado di offrire funzioni che valgono il doppio del prezzo di mercato. Dotato di una potenza e di una capacità di potenziamento che non hanno nulla da invidiare a quelle dei modelli sportivi, questo Lander è comprensibilmente diventato la scelta più diffusa tra i numerosi piccoli imprenditori del Sistema solare.

Caratteristiche tecniche:

- Sigillato ermeticamente e resistente a pressioni di 700 atmosfere.
- Dotato di due alloggiamenti leggeri, per consentire l'installazione di armi da fuoco e lanciamissili di tipo leggero.
- Equipaggiato con una coppia di potenti motori 'Griffin', progettati appositamente per consentire potenziamenti futuri.

Costo: \$400.000



BIG RED

Chi non saprebbe riconoscere il colore e la forma caratteristici del Big Red, uno dei modelli di Lander probabilmente più diffusi, giunto ormai al ventesimo anno di produzione? Il modello VII, la versione attuale del Big Red, è stato ridisegnato in base alle specifiche tecniche dei piloti più autorevoli del settore. Famoso per le sue caratteristiche di potenza e durevolezza, il Big Red continua a dimostrarsi il più solido dei Lander: quando gli altri periscono sotto gli attacchi inesorabili del tempo, il Big Red continua la sua battaglia.

Caratteristiche tecniche:

- Dotato di sistema di protezione modulare, per consentire l'installazione di sistemi di difesa particolari.
- Dotato di due alloggiamenti con sistemi energetici potenziati, per consentire l'installazione nella parte posteriore del velivolo di una vasta gamma di armi e lanciamissili.
- Sigillato ermeticamente e resistente a pressioni di 1500 atmosfere.
- Equipaggiato con motori 'Beefcake' Wang Systems dotati di componenti modulari, per consentire un elevato livello di personalizzazione.

Costo: \$700.000



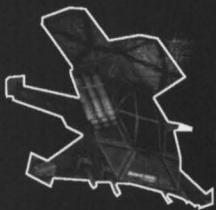
DESTRIA

Questo grande Lander dalla forma particolare è stato creato dallo stesso team di progettazione che ha disegnato il modello Hopper. Nato come concorrente del popolare Big Red, il modello Destria può vantare molte funzioni innovative e sta iniziando a riscuotere sempre più consensi, dimostrandosi un degno avversario del suo più anziano concorrente.

Caratteristiche tecniche:

- Sigillato ermeticamente e resistente a pressioni di 1500 atmosfere.
- Dotato di un alloggiamento dalle avanzate caratteristiche militari, per consentire l'installazione di numerose armi belliche e di lanciamissili a lungo raggio.
- Equipaggiato con motore dal design modulare, adatto per essere potenziato e ottimizzato con una vasta gamma di soluzioni personalizzate.
- Dotato di sistema di protezione modulare, per consentire l'installazione di molteplici moduli difensivi speciali.

Costo: \$1.000.000



ROCHE 81

Solo recentemente riclassificato per impiego civile, il modello Roche 81 ha servito le forze MCGA durante gli ultimi sei anni. Velivolo dalla potenza e dalle capacità offensive tuttora ineguagliate, il Roche 81 si sta facendo strada tra coloro che si possono permettere un spesa di livello decisamente superiore.

Caratteristiche tecniche:

- Sigillato ermeticamente e resistente a pressioni di 2000 atmosfere.
- Dotato di un alloggiamento dalle avanzate caratteristiche militari, in grado di portare armamenti e lanciameisili di proporzioni notevolissime.
- Equipaggiato con motori dal design modulare, adatti per essere potenziati secondo le più recenti specifiche militari.
- Dotato di sistemi di difesa personalizzabili, per raggiungere livelli di protezione avanzatissimi.

Costo: \$9.999.999

POTENZIAMENTO ARMI ARMI A ENERGIA

Le armi a propulsione energetica azionano un singolo impulso elettrico ogni volta che vengono attivate. Le armi a raggi di energia emettono invece una scarica elettrica di tre millesimi di secondo. In questo genere di armi l'energia viene sfruttata in modo più efficace che nei laser a impulsi.

Pulse 1000

Il modello Pulse 1000 è l'arma a propulsione energetica meno potente della gamma, ma è anche la più economica ed è senza alcun dubbio la soluzione ideale per chi deve armare il proprio Lander con un budget limitato a disposizione.

Pulse 1500 · Pulse 2000 · Pulse 2500

Questi modelli costituiscono una difesa efficace ed economica per Lander di piloti che operano autonomamente o in ambienti a basso e medio rischio.

Pulse 5000

Il modello Pulse 5000 rappresenta l'ultimo ritrovato tecnologico nel campo delle armi a propulsione energetica, in grado di annientare i nemici con una scarica concentrata di energia ad altissimo potenziale. Il costo relativamente basso di questa soluzione non deve trarre in inganno sulla sua reale efficacia.

Raggio a 500 Watt · Raggio a 1000 Watt · Raggio a 1500 Watt

Il raggio laser non ha mai raggiunto grandi livelli di popolarità a causa della sua complessità, del suo peso e dei costi elevati. Tuttavia, per i Lander in grado di supportare una tale dotazione bellica, il laser rimane la soluzione di difesa più efficace e durevole.

ARMI DA FUOCO

Cannone per testate solide

In grado di sparare ad altissima velocità una testata esplosiva con la punta rivestita in tungsteno, questa arma rappresenta una valida ed economica alternativa ai sistemi a propulsione energetica per quei Lander non equipaggiati per il trasporto di armi di livello superiore.

Cannone per testate all'uranio impoverito (CTUI)

Le testate all'uranio impoverito sono molto più veloci e hanno un raggio di distruzione molto più ampio dei normali proiettili, in quanto studiati per frammentarsi e incendiarsi al momento dell'impatto. Il sistema CTUI è stato appositamente progettato per la difesa dei Lander civili e rappresenta una soluzione molto vantaggiosa, sia in termini di prestazioni che di costi.

Cannone per testate razzoassilite (CTR)

Basato sulla stessa tecnologia del cannone standard, questo particolare sistema è stato ricalibrato e potenziato per sparare grandi testate esplosive dotate di un minuscolo razzo propulsore in grado di imprimere al proiettile un'accelerazione superiore a mach 2. Si tratta di un sistema dalle ottime prestazioni e dal costo relativamente ridotto, adatto a coloro che cercano qualcosa di più efficace di un cannone standard.

Mitragliatrice ad alta velocità (MAV)

Dotata di un sistema di raffreddamento altamente sofisticato e di canne multiple a carica automatica, quest'arma è in grado di raggiungere una velocità di fuoco tuttora ineguagliata anche dalle più costose apparecchiature militari. Capace di sparare raffiche di 500 proiettili al secondo, questo dispositivo di difesa rappresenta un componente essenziale dell'arsenale di ogni buon pilota di Lander.

Lanciafreccie

Vengono chiamate frecce delle sottili munizioni in acciaio ideali per essere impiegate nel vuoto. In quanto dotate di maggiori capacità di penetrazione nella scocca dei velivoli nemici rispetto ai normali proiettili. Questo sistema offensivo rappresenta la soluzione tecnologicamente più avanzata nel campo delle dotazioni belliche attualmente sul mercato.

Lanciafreccie esplosivo

Le frecce esplosive sono state potenziate da una piccola carica inserita all'interno del proiettile che esplosa al momento dell'impatto. Con l'aggiunta di questo efficace "particolare", il Lanciafreccie diventa il perfetto complemento di un sistema difensivo ideale.

SISTEMI LANCIAMISSILI

Lanciamissili Wildcat

Il modello Wildcat è il sistema base per il lancio di missili guidati. In grado di trasportare un solo missile guidato standard, può essere considerato uno dei sistemi di difesa supplementari più economici, per piloti di Lander che desiderano una potenza di fuoco in più.

Lanciamissili Tiger

Il lanciamissili Tiger è il più grande lanciamissili per Lander presente sul mercato, in grado di trasportare fino a cinque missili guidati standard. Quando un Lander è equipaggiato con il modello Tiger, il pilota può stare certo di non rimanere mai a corto di colpi.

Lanciamissili Wolverine

Questo sistema per il lancio di missili a medio raggio è in grado di trasportare due missili guidati standard e costituisce un'ottima soluzione intermedia tra l'economico Wildcat e il costoso e pesante sistema Tiger.

POTENZIAMENTO MOTORI

Motore standard · Motore a combustione povera · Motore a combustione superpovera

In tutti i modelli della gamma Lander, il motore standard di serie rappresenta una soluzione economica per l'impiego quotidiano del velivolo a scopi commerciali. L'aggiunta di un motore a combustione "povera" o "superpovera" comporta un ulteriore risparmio di carburante pari rispettivamente al venticinque e cinquanta per cento.

Propulsori di perfezionamento dell'assetto · Propulsori di perfezionamento dell'assetto a combustione povera · Propulsori di perfezionamento dell'assetto a combustione superpovera

Quasi tutti i modelli di Lander possono essere dotati di propulsori di perfezionamento dell'assetto, allo scopo di migliorare la stabilità e la spinta del velivolo. L'aggiunta di un propulsore a combustione "povera" o "superpovera" comporta un risparmio di carburante pari rispettivamente al venticinque e cinquanta per cento.

Motori corazzati · Motori corazzati a combustione povera · Motori corazzati a combustione superpovera

Se un Lander viene potenziato con l'installazione di un motore corazzato di questo tipo, tutti i componenti del sistema di propulsione del velivolo risultano totalmente protetti, rendendo il velivolo più resistente all'usura e al deterioramento a cui è sottoposto negli ambienti più ostili del Sistema solare. L'aggiunta di un motore corazzato a combustione "povera" o "superpovera" comporta un risparmio di carburante pari rispettivamente al venticinque e cinquanta per cento.

Motori di tipo militare standard ·

Motori di tipo militare a combustione povera ·

Motori di tipo militare a combustione superpovera

Dotati dello stesso sistema propulsivo impiegato nei più sofisticati velivoli d'attacco per lo spazio profondo, i motori di tipo militare offrono un ottimo rapporto peso-potenza, come pure una resistenza agli urti di gran lunga maggiore rispetto a tutti gli altri motori per Lander. L'aggiunta di un motore di tipo militare a combustione "povera" o "superpovera" comporta un risparmio di carburante pari rispettivamente al venticinque e cinquanta per cento.

POTENZIAMENTO DEI SISTEMI DIFENSIVI

Protezione standard di classe C · Protezione leggera di classe C

I sistemi di protezione di base rappresentano la soluzione ideale, sia in termini economici che di prestazioni, per i piloti che operano in ambienti a basso e medio rischio. Nella Protezione leggera vengono impiegate leghe a struttura mista dell'ultima generazione, per ottenere uno scudo protettivo con le stesse caratteristiche della Protezione standard di classe C, ma con il grande vantaggio di pesare quasi la metà.

Protezione standard di classe B · Protezione leggera di classe B

Il sistema di protezione di classe B rappresenta un valido compromesso tra lo scudo di classe C per ambienti a basso rischio e la costosa e pesante soluzione proposta dalla classe A. La versione leggera combina le soddisfacenti prestazioni della classe B con la tecnologia delle leghe speciali, per ottenere un risparmio in termini di peso pari a circa il cinquanta per cento.

Protezione standard di classe A · Protezione leggera di classe A

La classe A è il sistema di protezione per Lander più sofisticato tra i sistemi ad uso civile. Questo sistema crea uno scudo protettivo dalle caratteristiche granitiche, che si piega solo di fronte alle armi più potenti. La versione leggera combina le ottime prestazioni della classe A con la tecnologia delle leghe speciali, per ottenere un risparmio in termini di peso pari a circa il cinquanta per cento.

Scudo reattivo · Scudo reattivo leggero

Lo scudo reattivo standard è un particolare sistema di protezione costituito da una finissima struttura a nido d'ape che esplode verso l'esterno quando viene urtata ad alta velocità, riducendo l'efficacia dei proiettili che colpiscono il velivolo. Nella versione leggera, a tali vantaggi si aggiunge una sensibile riduzione del peso, che si traduce in una migliore manovrabilità del velivolo.

Scudo riflettente · Scudo riflettente leggero

Lo Scudo riflettente è un dispositivo protettivo decisamente efficace contro tutte le armi a energia. Tuttavia, la lega di cui è composto non è tanto resistente quanto i sistemi protettivi standard quando viene colpita da proiettili ad alta velocità. Nella versione leggera, una sensibile riduzione del peso si traduce in una migliore manovrabilità del velivolo.

SUGGERIMENTI PSYGNOSIS

Assistenza Psynosis

Per ottenere assistenza tecnica online, consulta il nostro sito Web all'indirizzo <http://www.psynosis.com>

Gran Bretagna:

E-mail: help.line@psynosis.co.uk

Telefono: 0151 282 3333

Puoi inoltre rivolgerti alla sede servizio clienti Psynosis all'indirizzo:

Psynosis Ltd.
Napier Court,
Wavertree Technology Park,
Liverpool,
Gran Bretagna,
L13 1HD



handle with care handle with care handle with care handle with care handle with care handle with care handle with care handle with care



handle with care handle with care handle with care handle with care handle with care handle with care handle with care handle with care

with care handle with care handle with care handle with care

...and the most important part of the report for a technician is the...
...the data and the length of the report. This is very important...
...the data and the length of the report. This is very important...
...the data and the length of the report. This is very important...



