

LIBERTY SECURITY FORCE - JOUKKOJEN PERUSOPIT



FREELANCER™

DECLASSIFIED
22/11/78 AS

LADSF

TURVALLISUUSVAROITUS

TIETOJA VALOYLIHERKKYYDEN AIHEUTTAMISTA EPILEPTISISTÄ KOHTAUKSISTA

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

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

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

Valoyliherkkyyden aiheuttaman epileptisen kohtauksen riskiä voi pienentää seuraavien varotoimien avulla:

- Pelaamalla hyvin valaistussa huoneessa
- Välttämällä pelaamista unisena ja väsyneenä

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

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

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

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

Tuotteen on kehittänyt Digital Anvil Microsoft Corporationille.

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

SISÄLLYS

ALUKSEN KYPÄRÄNÄYTTÖ	2
<i>FREELANCER</i> -OHJELMAN ASENTAMINEN.....	4
PÄÄVALIKKO	4
PELINAIKAISET VALIKOT	5
LIBERTY SECURITY FORCE -JOUKKOJEN PERUSOPIT	6
OSA 1: LSF-JOUKKOJEN SÄÄNNÖT	7
ASIAKIRJAN TARKOITUSPERÄ	8
TUKIKOHDAN KYPÄRÄNÄYTTÖ.....	8
TUKIKOHDISSA NOUDATETTAVAT SÄÄNNÖT	9
OSTAMINEN JA MYMINEN.....	10
TEHTÄVIEN SUORITUSSÄÄNNÖT.....	12
OSA 2: LENTÄMISEN PERUSTEET.....	13
VAPAA LENTOTILA.....	14
MANÖÖVERITILA	15
VÄLIASEMAT JA PARHAAT REITIT	16
OSA 3: HYPYPORITIT JA KAUPPAREITIT.....	18
NÄPPÄINKOMENNOT.....	20
OSA 4: TAISTELUTAIDON PERUSTEET.....	22
HYÖKKÄYSSTRATEGIAT	23
TULITTAMINEN.....	24
VÄRIKOODIT	25
TÄHTÄYSNUOLET JA -SULKEET	26
PUOLUSTUSSTRATEGIAT	30
OSA 5: NEUROVERKKO.....	32
NEUROVERKON LOKI.....	32
KARTTA JA TEHTÄVÄLOKI.....	32
VARUSTEET	34
PELAAJAN TILA	36
NYKYISET TIEDOT	36
LOPPUSANAT	36

Freelancer-kilta (moninpeli) 36

Verkkojutteleminen	36
Ryhmien muodostaminen	36
Omaisuuuden vaihtaminen	37
Yhteyden muodostaminen palvelimeen	38
Oman palvelimen perustaminen	39
Lisätietoja	39



ALUKSEN KYPÄRÄNÄYTTÖ

Tämä kypäränäyttö on käytössä, kun lennät aluksella.

Tähtiin sekä tähtäysnuolet ja -sulkeet auttavat lentäjää kohteiden seuraamisessa ja analysoimisessa. Lisätietoja on osassa 4.

KOHTEEN TILA -VALIKKO (LISÄTIETOJA ON OSASSA 4)

Tästä valikosta lentäjä voi seurata ja analysoida lähellä olevia kohteita

- Lähin vihollinen
- Kutsu
- Rahtiskanneri/vetosäde
- Muodostelman lentäjät
- Näytä kohteen tila -valikko
- Näytä kontaktiluettelo

MANÖÖVERIVALIKKO (LISÄTIETOJA ON OSASSA 2)

Tästä valikosta lentäjä voi valita erilaisia lentovaihtoehtoja

- Vapaa lento
- Risteily
- Siirry
- Telakoidu
- Muodostelma

NEUROVERKKOVALIKKO (LISÄTIETOJA ON OSASSA 5)

Tämä valikko yhdistää lentäjän LSF-joukkojen tietokantoihin

- Neuroverkon loki
- Kartta ja tehtäväloki
- Varusteet
- Pelaajan tila
- Nykyiset tiedot

Tietoja lentäjästä ja aluksesta. Lisätietoja on osassa 4.

ASEIDEN HALLINTAVALIKKO (LISÄTIETOJA ON OSASSA 4)

Tästä valikosta lentäjä voi valita aseita ja korjausvälineitä

- Käytä nanorobotteja
- Käytä suojakilpiäkkua

Lentäjän aseluettelo

ALUKSEN TILA -NÄYTTÖ (LISÄTIETOJA ON OSASSA 4)

Tästä näytöstä lentäjä voi tarkkailla aluksen tärkeimpiä järjestelmiä

Työntömoottoreiden polttoainemäärä

Käytettävissä oleva teho

Aluksen nopeus

Kerää saalis

Pelaajan suojakilven tila

Pelaajan aluksen rungon tila

FREELANCER-OHJELMAN ASENTAMINEN

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

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

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

PÄÄVALIKKO

Päävalikossa on seuraavat vaihtoehdot:

NEW GAME (UUSI PELI) Aloittaa uuden pelin.

LOAD GAME (LATAA PELI) Lataa aiemmin tallennetun pelin.

MULTIPLAYER (MONINPELI) Aloittaa moninpelin.

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

EXIT (LOPETA) Sulkee pelin ja palaa työpöydälle.

PELINAIKAISET VALIKOT

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

PELIN TALLENTAMINEN MANUAALISESTI

1. Paina **F1**-näppäintä.
2. Valitse **SAVE GAME (TALLENNA PELI)**.
3. Kirjoita pelin nimi tai kuvaus ja paina **ENTER**-näppäintä.

Tilasi ja sijaintisi tallentuvat automaattisesti säännöllisin väliajoin.

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



LIBERTY SECURITY FORCE -JOUKKOJEN PERUSOPIT

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

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

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

RICHARD W. TOBIAS



1 LSF-JOUKKOJEN SÄÄNNÖT

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



ASIAKIRJAN TARKOITUSPERÄ

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

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

TUKIKOHDAN KYPÄRÄNÄYTTÖ

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



TUKIKOHDISSA NOUDATETTAVAT SÄÄNNÖT

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



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



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

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



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



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



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

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

OSTAMINEN JA MYYMINEN

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



Lisäksi on syytä kiinnittää huomio muutamiin kauppiaiden välisiin eroihin.

LAITEKAUPPIAAT



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

TAVARAKAUPPIAAT



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

ALUSKAUPPIAAT



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

> > >

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

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

< <

MUITA TAPOJA HANKKIA VARUSTEITA

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



SAALIS Vetää kaikki alueella olevat esineet alukseen.



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

Trent: Kun olet tuhonnut vihollisaluksen, alueelta voi löytyä käyttökelpoista sotasaalista. Voit joutua tekemään tilaa saaliille poistamalla esineitä varusteistasi.

TEHTÄVIEN SUORITUSSÄÄNNÖT

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

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



2 LENTÄMISEN PERUSTEET

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



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

VAPAA LENTOTILA

Lentäjä hallitsee kaikkia aluksen liikkeitä ja toimintoja.



MANÖÖVERITILA

Aluksen tietokone suorittaa ennalta määrättyjä lentoliikkeitä.

VAPAA LENTOTILA

OHJAUS

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

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

KAASUN HALLINTA

Aluksen nopeutta voidaan säätää usealla eri tavalla:

KAASU Voit lisätä kaasua painamalla **W**-näppäintä tai vähentää kaasua painamalla **S**-näppäintä. Kaasua voi säädellä myös vierittämällä hiiren rullaa.

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

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

LISÄTIETOJA KAASUN KÄYTTÄMISESTÄ

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

Jos alus ei tunnu reagoivan Vapaa lento -komentoihin, manööveritilaa ei ole poistettu käytöstä. Napsauta Vapaa lento -kuvaketta tai paina **VAIHTO+ESC**.

MANÖÖVERITILA

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

> > >

Trent: Manööverit ovat tilannekohtaisia. Älä yritä käyttää muodostelmamanööveriä planeetan pinnalla, vaikka olisitkin nauttinut muutaman grogin.



Napsauttamalla manööverikuvakkeita voit suorittaa seuraavat toiminnot:



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



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



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

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

VÄLIASEMAT JA PARHAAT REITIT

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

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



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

MÄÄRITÄ VÄLIASEMA SEURAAVASTI

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

Näyttöön tulee useita pieniä kuvakkeita.
2. Napsauta Määritä väliasemat -kuvaketta.

Violetti, timantinmuotoinen kuvio näkyy kartalla ja kypäränäytössä.
3. Valitse timantti kohteeksi napsauttamalla sitä ja napsauta sen jälkeen **SIIRRY**-painiketta.



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

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

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



3 HYPPYPORTIT JA KAUPPAREITIT

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



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



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

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



KUSARI
Viisi tunnettua aurinkokuntaa

LIBERTY
Neljä tunnettua aurinkokuntaa

BRETONIA
Kuusi tunnettua aurinkokuntaa

RHEINLAND
Viisi tunnettua aurinkokuntaa



NÄPPÄINKOMENNOT

Esc	F1 Taukovalikko	F2 Siirry	F3 Telakoidu	F4 Liity muodostelmaan	F5 Tarinan tähti	F6 Kartta	F7 Varusteet	F8 Maine	F9 Tiedot	F10	F11	F12	
~ Laukaise ase 1 Valitse ase 1	1 Laukaise ase 2 Valitse ase 2	2 Laukaise ase 3 Valitse ase 3	3 Laukaise ase 4 Valitse ase 4	4 Laukaise ase 5 Valitse ase 5	5 Laukaise ase 6 Valitse ase 6	6 Laukaise ase 7 Valitse ase 7	8 Laukaise ase 8 Valitse ase 8	9 Laukaise ase 9 Valitse ase 9	0 Laukaise ase 10 Valitse ase 10	-	=	Askelepultin Minimoi kypäränäyttö	
Tab Jalkipolttimet	Q Laukaise torpedo Laukaise ohjus	W Risteily Kihdytä	E Laukaise risteilytilan keskeyttäjä Pudota miina	R Edellinen vihollinen Lähin vihollinen Seuraava vihollinen	T Seuraava kohde Poista kohde Seuraava kohde	Y Verkkojuttelu-ikkuna	U Ehdota vaihtokauppaa	I Ryhmä-ikkuna Kutsu ryhmään	O Skannaa rahti	P Kutsu	[]	\	
Caps Lock	A Kaarra vasemmalle	S Hidasta	D Kaarra oikeaan	F Suoja kilpiakku	G Nanorobotti	H Tykkitorinäkymä	J	K	L	;	'	Enter Verkkojuttelu	
Vaihto	Z Sammuta moottori	X Moottorijarrutus	C Häirintalaite	V Vaihda näkymä Takanäkymä	B Vedä kahde alukseen Kerää kaikki saalis	N Tehtävän tavoite	M	,	.	/		Vaihto	
Ctrl	Alt	Ota lennon hiiriohjaus käyttöön tai pois käytöstä										Alt	Ctrl

OHJE

Sininen teksti = VAIHTO + (näppäin)

Punainen teksti = CTRL + (näppäin)

- Neuroverkko
- Laitteet
- Monipelitila
- Liike
- Käyttämättömät ja yleiset näppäimet



4 TAISTELUTAIDON PERUSTEET

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



HYÖKKÄYSSTRATEGIAT

Hyökkäysaseita ovat esimerkiksi energia-aseet, ohjukset ja torpedot. Varusta aluksesi parhailla mahdollisilla aseilla, mutta muista tarkistaa kunkin aseiden tekniset tiedot ennen aseiden ostamista. Eri tilanteissa tarvitaan erilaisia aseita.

ENERGIA-ASEET

Energia-aseet kuuluvat jokaisen LSF-lentäjän pääaseistukseen. Toisin kuin ohjukset ja miinat, energia-aseet saavat uudelleenlataukseen tarvittavan energian aluksen voimanlähteestä. Voit laukaista energia-aseen napsauttamalla hiiren kakkospainiketta. Ota kuitenkin huomioon asetyyppien väliset erot. Plasma-aseiden tulinopeus on alhainen, mutta tuhovaikutus suuri. Laser-aseet ovat ominaisuuksiltaan päinvastaiset. Aseilla on myös erilainen energiankulutus ja kantama.

OHJUKSET JA TORPEDOT



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



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

RISTEILYTILAN KESKEYTTÄJÄ



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

MIINAT



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

TULITTAMINEN

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

VÄRIKOODIT

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

Vihreä = ystävä

Valkoinen = puolueeton

Punainen = vihollinen

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

Vaaleanpunainen = oman ryhmän pelaaja (moninpelitilassa)

Violetti = oman ryhmän ulkopuolinen pelaaja (moninpelitilassa)



TÄHTÄYSNUOLET JA -SULKEET

Väriilliset nuolet ja sulkeet antavat tietoa mahdollisista kohteista.

NUOLET: Kypäränäyttö ilmaisee kaikki näytön ulkopuolella olevat vihamieliset kohteet pienillä punaisilla nuolilla. Valittu kohde, joka ei ole näytössä, on merkitty muita suuremmalla nuolella.

SULKEET: Näytössä olevat kohteet, kuten alukset ja tehtävän kannalta tärkeät kohteet, näkyvät sulkeissa. Sulkeissa on myös lentäjän nimi, sotilasarvo ja kyvyt sekä tietoja aluksen tilasta ja etäisyydestä.

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

Väri ilmaisee
kohteen maineen

Tähtäin



Lentäjän nimi

Ryhmä

Kohteen etäisyys

Kohteen rungon vahvuus

Aluksen luokka

Kohteen suojakilven vahvuus

Sulkeet helpottavat
kohteen seuraamista;
sulkeiden väri ilmaisee
kohteen maineen

KOHTEEN TILA -VALIKON KÄYTTÄMINEN

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



LÄHIN VIHOLLINEN Valitsee lähimmän vihollisen automaattisesti.



KUTSU Ottaa yhteyttä valittuun kohteeseen, jonka haluat tunnistaa.



RAHTISKANNERI Tarkistaa valitun aluksen tai kohteen rahdin.



MUODOSTELMAN JÄSENET Näyttää kaikki muodostelman alukset.



VETOSÄDE Vetää yhden aluksen ulkopuolella olevan kohteen sisään.

NÄYTÄ KOHTEEN TILA -VALIKKO



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

> > >

< < <

NÄYTÄ KONTAKTILUETTELO



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



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



ALUKSET Näyttää kaikki useiden tuhansien kilometrien säteellä olevat alukset.



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



SAALIS Näyttää kaikki alueella olevat mahdolliset saaliit.



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

...

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

...

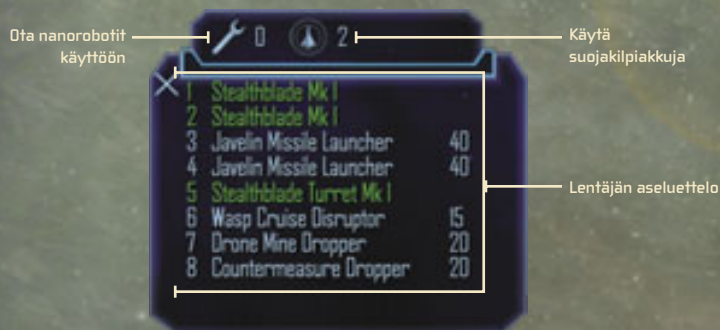
PUOLUSTUSSTRATEGIAT

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



ASEIDEN HALLINTAVALIKKO

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



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

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

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

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

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



5

NEURO- VERKKO

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



NEUROVERKON LOKI

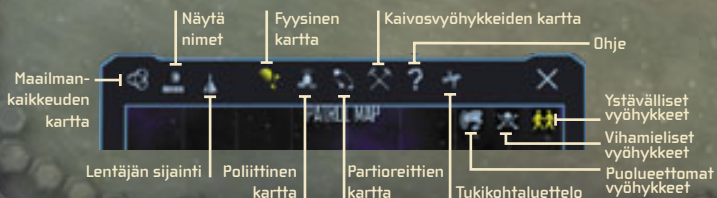


Näyttää nykyisen ja seuraavan tehtävän tiedot sekä henkilökohtaisen lokin, jota päivitetään sitä mukaa, kun urasi kehittyy.

KARTTA JA TEHTÄVÄLOKI



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



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

Karttaikkunassa näkyvät myös seuraavat kuvakkeet:



MAAILMANKAIKKEUDEN KARTTA

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



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



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



FYYSINEN KARTTA Näyttää yksinkertaisen aurinkokunnan kartan.



POLIITTINEN KARTTA Sallii lentäjän skannata alueen mahdolliset vaaravyöhykkeet.



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



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



TUKIKOHTALUETTELO Näyttää kaikki löydetty maailmankaikkeuden tukikohdat.

> > >

< <

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

Lähennä/
loitonna

Tiedot

Aseta paras
reitti

Valitse kohde

Hyppää
aurinkokuntaan

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

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

VARUSTEET



Tämän valikon avulla voit katsella aluksen lastia ja kaikkia varusteita:



ASEET Näyttää kaikki aseet ja niiden tekniset tiedot.



AMMUKSET Näyttää kaikki käytettävissä olevat ammuksen ja niiden tekniset tiedot.



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



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



TARVIKKEET Näyttää kaikki tarvikkeet, mukaan lukien saaliina saadut laitteet.

PELAAJAN TILA



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

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

NYKYISET TIEDOT



Näyttää tietoja lähiympäristöstä, olitpa sitten avaruudessa tai tukikohdassa.

LOPPUSANAT

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

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

Freelancer-kiila (moninpeli)

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

Verkkojutteleminen

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

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

Voit valita haluamasi kanavan napsauttamalla neuroverkon Verkkojuttelunhallinta-kuvaketta ja valitsemalla sen jälkeen joko haluamasi kanavan tai pelaajan nimen.

Ryhmien muodostaminen

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

Hyväksy tai hylkää ryhmän kutsu seuraavasti

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



Kutsu haluamasi pelaaja ryhmään seuraavasti

- Valitse pelaaja, jonka haluat kutsua.
- Napsauta kohdeikkunan Group (Ryhmä) -kuvaketta.

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

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

Omaisuuden vaihtaminen

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



Tarjoo tavaraa vaihtoon seuraavasti

1. Valitse vaihdettava varuste vasemmanpuoleisesta paneelistä.
2. Määritä tarvittaessa varusteiden määrä keskipaneeliin ja napsauta vahvistuspainiketta.

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

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

Yhteyden muodostaminen palvelimeen

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

Muodosta yhteys Freelancer-palvelimeen seuraavasti

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

Multiplayer (Monipeli) -valikossa näkyy merkintä Yes (Kyllä) kaikkien niiden palvelinten Visited (Vierailtu) -sarakeessa, joihin olet muodostanut aiemmin yhteyden. Voit suodattaa pois nämä palvelimet tai mitkä tahansa muut palvelimet valitsemalla **Set Filters (Määritä suodattimet)** ja valitsemalla haluamasi vaihtoehdon.

Huomautus: Napsauttamalla Päivitä-painiketta voit tyhjentää palvelinluettelon ja noutaa uuden Freelancer-pääpalvelimesta. Kaikki lähiverkossa olevat palvelimet tulevat näkyviin automaattisesti sitä mukaa, kuin niitä löydetään.

Hahmon luominen

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

Oman palvelimen perustaminen

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

Perusta palvelin seuraavasti

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

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

Lisätietoja

Vianmäärittystietoja ja lisätietoja ohjelmasta on Freelancer-CD-levyn readme.rtf-tiedostossa.

HALLINTANÄPPÄIMET

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

ALUKSEN HALLINTALAITTEET

Lennä hiirellä	Paina hiiren ykköspainiketta ja vedä (vaihda VÄLILYÖNTI-näppäimellä)
Kiihdytä	W tai hiiren rullan vierittäminen eteenpäin
Hidasta	S tai hiiren rullan vierittäminen taaksepäin
Jälkipoltin	TAB
Kaarra vasemmalle	A
Kaarra oikealle	D
Moottorijarrutus	X
Sammuta moottori	Z
Risteilytila	VAIHTO+W

KYPÄRÄNÄYTTÖ JA IKKUNAT

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

TAISTELEMINEN

JA TÄHTTÄÄMINEN

Valitse kohde	Hiiren ykköspainike
Tähtää lähintä vihollista	R
Seuraava kohde	T
Laukaise aktiiviset aseet	Hiiren kakkospainike
Laukaise ohjuksia	Q
Pudota miina	E
Käytä vasta-aseita	C
Vetosäde	B
Ota nanorobotit käyttöön	G
Suojakilpiakku	F

MANÖÖVERIT

Telakoidu	F3
Siirry	F2
Liity muodostelmaan	F4
Vapaa lento	ESC



SYBEX®

Get the strategy
guide from Sybex!



Microsoft
game studios™