

GRUNDDOKTRIN FÖR LIBERTY-SÄKERHETSSTYRKAN



FREELANCER™

DECLASSIFIED  
22/11/78 AS

LADSF

## SÄKERHETSVARNING

### OM ANFALL ORSAKADE AV LJUSKÄNSLIGHET

En mycket liten andel av befolkningen kan drabbas av epilepsiliknande anfall, som kan utlösas av vissa visuella bilder, inklusive blinkande ljus eller mönster som kan finnas i videospel. Även människor som aldrig tidigare har drabbats av liknande anfall eller epilepsi kan lida av en icke diagnostiserad åkomma, som kan utlösas dessa "ljuskänslighetsanfall" medan de tittar på ett videospel.

Dessa anfall kan uppvisa olika symptom, inklusive yrsel, synstörningar, ryckningar i ögon eller ansikte, krampryckningar eller skakningar i armar eller ben, förvirring, oklarhet, eller tillfällig medvetandeförlust. Anfällen kan även orsaka medvetslöshet eller krampanfall, som kan leda till personskador vid fall eller hopstötning med föremål i närheten.

**Sluta omedelbart att spela videospel och konsultera läkare** om du upplever något av ovan nämnda symptom. Föräldrar ska hålla uppsikt över eller fråga sina barn om de upplevt något av ovan nämnda symptom – det är vanligare att barn och ungdomar drabbas av dessa anfall än vuxna.

Risken att drabbas av epileptiska anfall som orsakas av ljuskänslighet kan minskas genom att vidta följande försiktighetsåtgärder:

- Spela i ett välupplyst rum.
- Spela aldrig när du är sömning eller trött.

Rådgör med läkare innan du börjar spela, om du eller någon släkting tidigare haft anfall eller lider av epilepsi.

Informationen i detta dokument, inklusive URL- och andra webbplatsadresser på Internet, kan ändras utan föregående meddelande. Såvida ingenting annat anges, är exemplen häri på företag, organisationer, produkter, domännamn, e-postadresser, logotyper, personer, platser och händelser påhittade, och innebär ingen koppling till befintliga företag, organisationer, produkter, domännamn, e-postadresser, logotyper, personer, platser eller händelser. Det är användarens ansvar att följa alla gällande upphovsrättslagar. Utan att begränsa några copyright-rättigheter får ingen del av detta dokument reproduceras, lagras eller införas i ett databssystem eller överföras i någon form eller med några medel (elektroniska, mekaniska, via fotokopiering, inspelning eller på annat sätt), eller i något syfte, utan uttryckligt skriftligt tillstånd från Microsoft Corporation.

Microsoft kan ha patent, patentansökningar, varumärken, upphovsrätt eller andra rättigheter som avser intellektuell egendom som täcker ämnet i detta dokument. Förutom enligt vad som uttryckligen anges i något skriftligt licensavtal från Microsoft, ger tillgången till detta dokument inte dig någon licens till dessa patent, varumärken, upphovsrätt eller annan intellektuell egendom.

© & © 2002 Microsoft Corporation. Med ensamrätt. Microsoft, Digital Anvil, logotypen för Digital Anvil, *Freelancer*, logotypen för Microsoft, logotypen för Microsoft Game Studios, Windows och Windows NT är antingen registrerade varumärken eller varumärken som tillhör Microsoft Corporation i USA och/eller i andra länder/regioner.

Utvecklat av Digital anvil för Microsoft Corporation.

Namnen på befintliga företag och produkter som omnämns häri kan vara varumärken som tillhör respektive ägare.

## INNEHÅLL

|                                                                      |           |
|----------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>SKEPPS-HUD .....</b>                                              | <b>2</b>  |
| <b>INSTALLERA <i>FREELANCER</i> .....</b>                            | <b>4</b>  |
| <b>HUVUDMENY .....</b>                                               | <b>4</b>  |
| <b>SPELMENYER .....</b>                                              | <b>5</b>  |
| <b>GRUNDDOKTRIN FÖR LIBERTY-SÄKERHETSSYRKAN.....</b>                 | <b>6</b>  |
| <b>AVSNITT 1: EN INTRODUKTION TILL LSS-PROTOKOLLET ...</b>           | <b>7</b>  |
| <b>AVSIKTSFÖRKLARING.....</b>                                        | <b>8</b>  |
| <b>BAS-HUD .....</b>                                                 | <b>8</b>  |
| <b>BASREGLER .....</b>                                               | <b>9</b>  |
| <b>KÖPA OCH SÄLJA.....</b>                                           | <b>10</b> |
| <b>UPPDRAGSREGLER .....</b>                                          | <b>12</b> |
| <b>AVSNITT 2: GRUNDERNA I FLYGNING .....</b>                         | <b>13</b> |
| <b>FRIFLYGNINGSLÄGE .....</b>                                        | <b>14</b> |
| <b>MANÖVRERINGSLÄGE .....</b>                                        | <b>15</b> |
| <b>VÄGPUNKTER OCH BÄSTA VÄGAR .....</b>                              | <b>16</b> |
| <b>AVSNITT 3: TELEPORTERINGSSTATIONER<br/>OCH HANDELSVÄGAR .....</b> | <b>18</b> |
| <b>TANGENTKOMMANDON.....</b>                                         | <b>20</b> |
| <b>AVSNITT 4: GRUNDERNA I STRID.....</b>                             | <b>22</b> |
| <b>ANFALLSSTRATEGIER .....</b>                                       | <b>23</b> |
| <b>AVFYRNING .....</b>                                               | <b>24</b> |
| <b>FÄRGKODNING .....</b>                                             | <b>25</b> |
| <b>MÅLLÅSNINGSPILAR OCH HAKAR .....</b>                              | <b>26</b> |
| <b>FÖRSVARSTRATEGIER .....</b>                                       | <b>30</b> |
| <b>AVSNITT 5: ARTIFICIELLT NEURONNÄT.....</b>                        | <b>32</b> |
| <b>ARTIFICIELLT NEURONNÄT - LOGG .....</b>                           | <b>32</b> |
| <b>NAVIGERINGSKARTA/UPPDRAGSLOGG .....</b>                           | <b>32</b> |
| <b>FÖRRÅD .....</b>                                                  | <b>34</b> |
| <b>SPELARSTATUS .....</b>                                            | <b>35</b> |
| <b>AKTUELL INFORMATION .....</b>                                     | <b>35</b> |
| <b>SAMMANFATTNING .....</b>                                          | <b>35</b> |

## Freelancer-gruppen (flera spelare) 36

Chatta 36

Gruppera 36

Handla 37

Ansluta till server 38

Starta en egen server 39

Mer information 39



## SKEPP HUD

Detta är bas-HUD som du ser under flygningen.

### MANÖVERMENYN (SE AVSNITT 2)

Ger piloten en mängd flygalternativ



Friflygning



Kryssning



Gå till



Docka



Formering

### ARTIFICIELLT NEURONNÄT (SE AVSNITT 5)

Kopplar piloten till alla LSS-informationsdatabaser



Artificiellt neuron nät - logg



Navigeringskarta/uppgiftslogg



Förråd



Spelarstatus



Aktuell information

Information om pilot och skepp. Mer information finns i avsnitt 4.

### MÅLSTATUSMENY (SE AVSNITT 4)

Ger piloten möjlighet att kontrollera och analysera alla närliggande objekt



Närmsta fiende



Kulregn



Lastavsökare/traktorstråle



Formationsmedlemmar



Växla till Målläsning



Växla till kontaktlistan

### VAPENKONTROLLMENY (SE AVSNITT 4)

Ger piloten möjlighet att välja vapen och placera ut reparationsutrustning



Använda nanoroboter



Använda sköldbatteri

Pilotens vapenlista

### SKEPPSSTATUSVISNING (SE AVSNITT 4)

Ger piloten möjlighet att kontrollera basskeppssystem

Raketreservnivå

Tillgänglig laddning

Spelares sköldstatus

Spelares skeppsskrovsstatus

Skeppshastighet

Samla in byte



|   |                          |    |
|---|--------------------------|----|
| 1 | Skärmbildare Mk I        |    |
| 2 | Skärmbildare Mk I        |    |
| 3 | Javelin Missile Launcher | 40 |
| 4 | Javelin Missile Launcher | 40 |
| 5 | Skärmbildare Jarmet Mk I |    |
| 6 | Wing Cruise Disruptor    | 15 |
| 7 | Drone Mine Dropper       | 20 |
| 8 | Countermeasure Dropper   | 20 |

## INSTALLERA FREELANCER

Sätt i *Freelancer*-CD:n i CD-enheten och följ sedan anvisningarna på skärmen.

Om installationsprogrammet för *Freelancer* inte startar automatiskt gör du så här:

1. Klicka på **KÖR** på Start-menyn.
2. Skriv D:\setup.exe (där D är CD-enheten).
3. Klicka på **INSTALL (INSTALLERA)** och följ sedan anvisningarna på skärmen.

## HUVUDMENYN

Huvudmenyn har följande alternativ:

- NEW GAME (NYTT SPEL)** Starta nytt spel.
- LOAD GAME (LÄS IN SPEL)** Läs in ett sparad spel.
- MULTIPLAYER (FLERA SPELARE)** Starta ett spel i flerspelarläge
- OPTIONS (ALTERNATIV)** Ändra visuella kontroller samt ljud- och tangentbordskontroller, visa poäng.
- EXIT (AVSLUTA)** Avsluta spelet och återgå till skrivbordet.

## SPELMENYER

Spelmenyerna (under flygning, på basen eller i flerspelarläge) innehåller olika alternativ, t.ex. Save Game (Spara spel).

### SÅ HÄR SPARAR DU ETT SPEL MANUELLT

1. Tryck på **F1**.
2. Klicka på **SAVE GAME (SPARA SPEL)**.
3. Ange en speltitel eller beskrivning och tryck sedan på **RETUR**.

Under spelet sparas din status och plats med jämna mellanrum.

**OBS!** Du kan inte spara ett spel manuellt när du befinner dig i rymden eller spelar i flerspelarläge.



# GRUNDDOKTRINEN FÖR LIBERTY- SÄKERHETSSTYRKAN

**VARNING!** Det här dokumentet innehåller teknisk information och om den förs ut bryter detta mot stadgan om Liberty-säkerhet (Dokument 12, LADSFS - avsn. 2132 och följande sidor.). Brott mot stadgan lyder under allmänt 8tal.

Trent.

Du lämnar Bretonia för att söka lyckan i rymden, eller hur? Allt jag kan säga är att du måste hålla stånd. Det finns en massa skumma typer därute som har startat precis som du - hederliga människor som söker sin plats bland stjärnorna. Jag menar inte bara de kriminella elementen, utan rebellerna och regeringarna är nästan lika korrumperade som gangstrarna.

Läs igenom handboken för Liberty-strid. Jag fick den av en typ på Jersey-soptippen utanför Manhattan. Den är några år gammal och LSS är inte meddelsam om viss information, men jag har fyllt i där jag kunde. Du kommer utan tvekan att tycka att den är ganska belysande, och det kanske räddar dig från att bli en ny kondensstrimma mellan stjärnorna. Jag håller ställningarna i Leeds.

RICHARD W. TOBIAS



## 1 INTRODUKTION TILL LSS-REGLERNA

Välkommen och grattis! Du har redan visat föredömlig skicklighet och intelligens, karaktärsdrag som vi hoppas kunna förbättra med de mest aktuella och beprövade flyg- och stridsprocedureerna. Ändå kan de egenskaper som värderas högst i LSS (Liberty-säkerhetsstyrkan) inte läras ut, de är medfödda, och det är den enstaka egenskapen som skiljer medelmåttiga soldater från fantastiska. Du måste undertrycka den personliga vinning till förmån för lag och rätt, för något som är större än oss alla. För Liberty-säkerhetsstyrkan.



## AVSIKTSFÖRKLARING

Ändamålet med handboken är att informera blivande piloter om regler, taktik och teknik inom LSS. Samtidigt som LSS erkänner att det skrivna ordet inte kan ersätta fälterfarenhet ställer vi mycket högre krav på de enskilda piloterna än andra organisationer gör. Därför är en gedigen förståelse av LSS:s metoder livsviktigt för att en pilot ska lyckas långt innan han eller hon ställs inför en stridssituation. I det första avsnittet i den här handboken beskrivs hur en LSS-officer förväntas uppträda på en bas.

**OBS!** Vägran att efterlyda LSS-proceduren som den beskrivs i det här dokumentet kan resultera i allmänt åtal.

## BAS-HUD

Så här visas HUD när du är på en bas, rymdstation eller annat stationärt objekt.



## BASREGLER

När du färdas till någon av de många baserna i Sirius-sektorn möter du följande miljöer:



**STARTPLATTAN** Ger dig möjlighet att återgå till startplattan. Därifrån klickar du på ikonen Starta mot rymden när du vill ge dig av. Den aktuella startikonen kan vara annorlunda än den som visas, beroende på var du är.



**FÄLT** Här kan du upprätta kontakt med människor i alla kolonier, varav många kan erbjuda vital information, användbara rykten och lukrativa arbetserbjudanden. Fälten innehåller oftast arbetsinfo och nyhetsskärmar för ytterligare möjligheter och information.



Trent: Om du bara betalar bra kan vem som helst introducera dig för rätt personer och se till att de får reda på ditt rykte.



**VARUHANDLARE** Ger dig möjlighet att köpa eller sälja mat, bensin, syre, medicin m.m. Observera att handlare i vissa fall handlar med olagligt gods.



**UTRUSTNINGSHANDLARE** Ger dig möjlighet att köpa eller sälja vapen och utrustning och reparera ditt skepp.



**SKEPPSHANDLARE** Ger dig möjlighet att byta ut ditt skepp. Standardstridsskeppet i LSS är Liberty Light Fighter, som finns tillgängligt i Manhattan, Los Angeles, Denver och Houston.

Trent: Av de ca. 40 skeppstyper som finns tillgängliga på Sirius väljer du det som passar dina behov. Fraktskepp är perfekta för handelsarbete men du lär inte klara av ett tungt stridsskepp i strid.

## KÖPA OCH SÄLJA

L55-reglerna för inköp och försäljning av vapen, utrustning, livsmedel och skepp är följande: Gå till lämplig handlare (varor, utrustning eller skepp), och välj sedan handlare (eller handlarikon) så öppnas ett handelsfönster. I den vänstra förrådsrutan specificeras ditt förråd. I den högra rutan specificeras handlarens förråd. I den mellersta rutan visas objektpriser och kvantiteter som valts från någon av listorna. I den nedre rutan visas information om objekt. Välj ett objekt på handlarens sida. Om du har tillräckligt med kapital och lastutrymme och rätt skicklighetsnivå får du köpa objektet. Om du vill sälja ett objekt markerar du det i din förrådsruta.



Några skillnader i inköpspris mellan olika leverantörer bör noteras.

## UTRUSTNINGSHANDLARE



Om du har köpt ett objekt som måste monteras externt på skeppet visas en monteringsknapp i objektvisningen i förrådsrutan (se ovan). Om knappen är låst är objektet rätt monterat och i annat fall har det lagrats i lastutrymmet. Alla tillgängliga monteringspunkter visas först i förrådsrutan och omonterade vapen visas längst ned.

## VARUHANDLARE



När du köper varor kan du bestämma kvantiteten med hjälp av ett skjutreglage i den mellersta rutan. Dina pengar och lastutrymme avgör hur mycket du kan köpa.

## SKEPPSHANDLARE



När du byter bort ditt gamla skepp följer vanligtvis lasten med automatiskt. I sällsynta fall när den inte följer med visas lasten i handlarens ruta och säljs när du avslutar transaktionen. Om du vill behålla ett objekt som inte överförs måste du göra plats i lagret genom att ta bort något annat.

> >

Trent: Tro det eller ej, men handlare deltar inte bara för att de tycker det är kul. Kontrollera färgrutan bredvid den vara du köper eller säljer och jämför handlarens priser med medelpriserna i galaxen. Gult är genomsnittligt, grönt är bra och rött är rån. Om du säljer grejer visar färgade cirklar hur du prissätter.

&lt; &lt;

**ALTERNATIVT FÖRVÄRV**

Inköp är inte det enda sättet att skaffa sig varor. LSS menar att det ofta är nödvändigt att dra in vapen eller varor. Skjutning på asteroider i användbara zoner kan frigöra råvaror. Tryck på **B** om du vill dra in alla tillgängliga objekt i din omgivning. Följande ikoner åstadkommer också detta.



**SAMLAR IN BYTE** Drar in alla tillgängliga områdesplundringar.



**TRAKTORSTRÅLE** Drar in ett speciellt objekt. (Välj objektet på skärmen eller i målstatuslistan och klicka sedan på ikonen.)

Trent: När du har förstört ett fiendeplan kontrollerar du om det finns bärgningsbart byte i området. Du kanske måste göra dig av med något från ditt förråd för att få plats.

**UPPDRAGSREGLER**

LSF-piloter kan få uppdrag via kunder i baren eller uppsatta erbjudanden på anslagstavlan där. Du kan avböja ett uppdrag när som helst. Du kan alltid gå tillbaka senare och acceptera det. Men när du har accepterat ett uppdrag ska det slutföras. Annars påverkas ditt rykte negativt. (Se "Spelarstatus" i avsnitt 5 om du vill ha mer information.)

När du har accepterat och gett dig ut i rymden visas ett uppdragsfönster. I den vänstra rutan visas omedelbara mål. I den mellersta rutan visas en mängd navigeringskartor med information om omgivande områden. I den högra rutan visas uppdragsmål, en svårighetsvärdering och belöningsinformation. Läs igenom detta noggrant och klicka sedan på **CONTINUE (FORTSÄTT)**. (I vissa fall kan du också klicka på **ABORT MISSION (AVBRYT UPPDRAG)**, men tänk på konsekvenserna för ditt rykte.)

**2 GRUNDERNA I FLYGNING**

I det här avsnittet anges den bästa operationella och strategiska informationen som finns tillgänglig för Liberty-anslutna stridspiloter. Strikt anslutning till manöverprocedurer och träningar resulterar i en lång och lönande karriär med Liberty-säkerhetsstyrkan.



Alla kända rymdfartyg, vare sig de är av bretoniskt, libertariskt, kusariskt eller rheinländskt ursprung, använder två grundläggande operationella system:

**FRIFLYGNINGSLÄGE**

Piloten kontrollerar alla skeppsrörelser och -funktioner.

**MANÖVRERINGSLÄGE**

Skeppets inbyggda dator utför specifika manövrar.

## FRIFLYGNINGSLÄGE

## STYRNING

Du kan styra på två sätt med musen. Det första är att klicka och dra, vilket gör att du lätt kan använda de olika HUD-funktionerna. Det andra sättet styr skeppet i den riktning du rör musen (utan att du behöver klicka och dra). Använd den teknik som passar dig bäst eller växla mellan dem genom att trycka på **BLANKSTEG**.

Trent: Jag använder klicka och dra-metoden såvida jag inte är i allvarligt trubbel och inte kan hålla ned vänster musknapp eftersom det skulle hindra skjuthanden.

## GASKONTROLL

Skeppets hastighet anpassas på olika sätt:

**ANVÄND GASPEDAL** **W** när du vill öka och **S** när du vill minska gasen, eller rotera mushjulet.

**KRYSSNINGSMOTOR** Klicka på Kryssa-ikonen under Manöver-ikonen eller tryck på **SKIFT+W** om du vill öka farten dramatiskt. Kom ihåg att du inte kan fyra av vapnen när kryssningsmotorn är aktiverad.

**EFTERBRÄNNKAMMARE** Tryck på **TABB** när du vill aktivera skeppets efterbrännkammare om du vill öka hastigheten dramatiskt. Observera att efterbrännkammaren har begränsad brinntid, och sedan måste du ladda om.

## AVANCERAD GASKONTROLL

När du skjuter åt vänster eller åt höger (tryck på **A** eller **D**) flyttas skeppet i sidled för att undvika inkommande hinder. Om du sänker motorkraften (tryck på **Z**) kan skeppet använda sin framåtrörelse för att förflytta sig i en annan riktning än den du tittar mot. Om du aktiverar bromsgasen (tryck på **X**) tänds backmotorerna vilket gör att du åker bakåt.

Om skeppet inte svarar på friflygningskommandon har du inte frigjort det från manöverläget. Försök att klicka på friflygningsikonen eller tryck på **SKIFT+ESC**.

## MANÖVRERINGSLÄGE

Manövrar är autopilotfunktioner som skapats för speciella uppgifter, t.ex. att docka med en handelsväg eller en teleporteringsstation, åka tillsammans med ett skepp eller en gruppssformering. Klicka på skärmålet (eller markera det i Contact List (kontaktlistan) eller på Target Status Menu (målstatusmenyn)) och klicka sedan på lämplig ikon på Maneuvers Menu (manövermenyn). Klicka på friflygningsikonen (eller tryck på **ESC**) om du vill avsluta en aktiv manöver.

&gt; &gt; &gt;

Trent: Manöverfunktionerna är situationsanpassade, så om du försöker använda formeringsflyttning på en planet har du fått för mycket toddy.

&lt; &lt; &lt;

Klicka på följande Manöver-ikoner när du vill starta respektive åtgärd:



**GÅ TILL** Skeppet ger sig iväg mot en angiven destination, med autopilot.



**DOCKA** Skeppet landar på planeter, baser, rymdstationer osv. Aktiverar handelsvägar och teleporteringsstationer för höghastighetsfart.



**FORMERING** Skeppet kopplas till andra skepp eller grupper, med anpassad hastighet och destination.

Om du vill aktivera någon av dessa manövrar klickar du på det objekt du vill utföra manövern på (på skärmen eller på Target Status Menu (målstatusmenyn)) och sedan klickar du på lämplig manöverikon.

## VÄGPUNKTER OCH BÄSTA VÄGAR

Uppdragskritiska vägpunkter ställs in automatiskt. De visas på skärmen som lila romber. Flyg dit manuellt eller klicka på vägpunkten (eller välj den på Target Status Menu (målstatusmenyn)) och klicka sedan på **GO TO (GÅ TILL)**.

Om du inte är på uppdrag kan du ange egna vägpunkter och bästa vägar. Med dessa alternativ kan skeppet automatiskt lägga ut en kurs för destinationer inom systemet som kan innehålla flera handelsvägshopp.



**STÄLL IN VÄGPUNKTER** Skapar ett valbart mål som visas som en lila romb på skärmen.

## SÅ HÄR ANGER DU EN VÄGPUNKT

1. På Neural Net's Nav Map Menu (menyn med neuronnätsskarta) klickar du på en önskad destination.

En grupp små ikoner visas.

2. Klicka på ikonen för att ange vägpunkt.

En lila, romb visas på kartan och på skärmens HUD.

3. Klicka på romben för att välja den som mål och klicka sedan på **GO TO (GÅ TILL)**



**ANGE BÄSTA VÄG** Gör att skeppet kan rita upp den snabbaste möjliga vägen till ett valt objekt.

När du ska ange bästa vägen gör du på samma sätt som tidigare för att ange vägpunkter, men du klickar på ikonen för att ange bästa väg på navigeringskartan istället för ikonen för att ange vägpunkt. Gå sedan igenom de återstående stegen. Vägen visas på skärmen som en serie vägpunkter och på kartorna i navigeringskarta/uppdragslogg som en serie lila linjer som markerats med numrerade vägpunkter.

**OBS!** Du kan radera angivna vägar och vägpunkter genom att återgå till navigeringskartan och klicka på Clear Best Path (Radera bästa väg) eller Clear Way Point (Radera vägpunkt). Avsnitt 5 innehåller mer information om navigeringskartan.



### 3 TELEPORTERINGSSTATIONER OCH HANDELSVÄGAR

Med rätt tillstånd kan LSS-piloter snabbt ta sig fram avsevärda distanser med hjälp av handelsvägar (för färder inom systemet) och teleporteringsstationer (för färder mellan olika system).



**HANDELSVÄG** Använd dockningsmanövern med en handelsväg om du snabbt vill färdas mellan planeter, stationer och andra objekt i ett system. Klicka på friflygningsikonen om du manuellt vill avsluta en handelsväg.



**TELEPORTERINGSSTATION** Använd dockningsmanövern med en teleporteringsstation om du vill färdas längre avstånd än handelsvägar kan föra dig. Teleporteringsstationer är det enda medel som möjliggör resor mellan stjärnsystem.

Trent: Det finns ett annat sätt att snabbt gå runt: Smithål. LSS diskuterar dem inte eftersom smithål finns på ett naturligt sätt överallt - de kan dyka upp i Libertys enorma teleporteringsstationsindustri.



**KUSARI**  
Fem kända solsystem

**LIBERTY**  
Fyra kända solsystem

**BRETONIA**  
Sex kända solsystem

**RHEINLAND**  
Fem kända solsystem



## TANGENTKOMMANDON

|                                                         |                                                              |                                                              |                                                              |                                                              |                                                              |                                                              |                                                              |                                                              |                                                                |              |     |                |
|---------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|--------------|-----|----------------|
| Esc                                                     | F1<br>Pausmeny                                               | F2<br>Gå till                                                | F3<br>Docka                                                  | F4<br>Delta i furnering                                      | F5<br>Historikstjärna                                        | F6<br>Navigeringskarta                                       | F7<br>Förråd                                                 | F8<br>Rykte                                                  | F9<br>Information                                              | F10          | F11 | F12            |
| Avfyr<br>monteringspunkt 1<br>Valj<br>monteringspunkt 1 | 1<br>Avfyr<br>monteringspunkt 2<br>Valj<br>monteringspunkt 2 | 2<br>Avfyr<br>monteringspunkt 3<br>Valj<br>monteringspunkt 3 | 3<br>Avfyr<br>monteringspunkt 4<br>Valj<br>monteringspunkt 4 | 4<br>Avfyr<br>monteringspunkt 5<br>Valj<br>monteringspunkt 5 | 5<br>Avfyr<br>monteringspunkt 6<br>Valj<br>monteringspunkt 6 | 6<br>Avfyr<br>monteringspunkt 7<br>Valj<br>monteringspunkt 7 | 7<br>Avfyr<br>monteringspunkt 8<br>Valj<br>monteringspunkt 8 | 8<br>Avfyr<br>monteringspunkt 9<br>Valj<br>monteringspunkt 9 | 9<br>Avfyr<br>monteringspunkt 10<br>Valj<br>monteringspunkt 10 | -            | =   | Backsteg       |
| Efterbrännare                                           | Tab<br>Avfyr<br>Torped<br>Avfyr missil                       | Kryssning<br>W<br>Accelerera                                 | E<br>Avfyr<br>kryssnings-<br>avbrytare<br>Släpp mina         | R<br>Föreg. fiende<br>Närmsta fiende<br>Nästa fiende         | T<br>Föreg. mål<br>Återställ mål<br>Nästa mål                | Y<br>Chattfönster                                            | U<br>Handelsförfrågan                                        | I<br>Grupp<br>Fönster<br>Gruppinbjudan                       | O<br>Genomsök last                                             | P<br>Kulregn | [   | ]              |
| Caps Lock                                               | A<br>Beskjuta vänster                                        | S<br>Bromsa                                                  | D<br>Beskjuta höger                                          | F<br>Sköldbatteri                                            | G<br>Nanorobot                                               | H<br>Stridsströmsvy                                          | J                                                            | K                                                            | L                                                              | ;            | '   | Enter<br>Chatt |
| Skift                                                   | Z<br>Strypa motor                                            | X<br>Bromsa/backa                                            | C<br>Motmedel                                                | V<br>ca/3:e<br>person<br>Bekäftv                             | B<br>Bogsera mål<br>Bogsera allt byte                        | N<br>Uppdragets mål                                          | M                                                            | ,                                                            | .                                                              | /            |     | Skift          |
| Ctrl                                                    | Alt                                                          | Växla musflygning av/på                                      |                                                              |                                                              |                                                              |                                                              |                                                              |                                                              |                                                                |              |     | Ctrl           |

## TECKENFÖRKLARING

Blå text = SKIFT+(tangent)

Röd text = CTRL+(tangent)

Artificiellt neuronät

Utrustning

Flerspelarläge

Förflyttning

Oanvända och generiska tangenter



## 4 GRUNDERNA I STRID

När du har lärt dig hur skeppet fungerar måste du använda kunskaperna i en lika viktig fas i L55-pilotträningen: vapen och taktik. Programmet har två grundläggande stridskomponenter: anfalls- och försvarsstrategi.



## ANFALLSSTRATEGIER

Energibaserade missiler och torpeder finns bland pilotens anfallsvapen. Utrusta skeppet med den bästa vapenutrustning du har råd med, men kontrollera alltid specifikationerna innan du gör ett köp. Som vi ska se kräver vissa situationer vissa typer av vapen.

### ENERGIBASERADE VAPEN

Energibaserade vapen är stöttepelaren i alla L55-piloters vapenarsenal. I motsats till missiler och minor utnyttjar dessa vapen skeppets elverk för att laddas om. Högerklicka när du ska avfira dem, men tänk på skillnaden mellan de olika typerna. Plasmavapen har t.ex. en låg omfyrningshastighet men hög skadepotential, medan motsatsen gäller för laservapen. Dessa vapen varierar också i energikonsumtion och effektivitet.

### MISSILER OCH TORPEDER

**MISSILER** Piloter bör köpa missiler från en utrustningshandlare så snart som möjligt. Missiler måste användas sparsamt, men tillsammans med torpeder är de bland de dödligaste komponenterna i din vapenarsenal. Målsökande missiler passar bättre för snabbflygande mål, men har mindre förstörelsekapacitet än standardmissiler. Tryck på **Q** när du vill starta.

**TORPEDER** Torpeder har kapacitet att göra stor skada, men den låga hastigheten gör dem något sårbara för fiendeeld. De används bäst mot orörliga mål. Välj en torped i Weapons List (vapenlistan) och avfira sedan genom att högerklicka eller trycka på **SKIFT+Q**.

## KRYSSNINGSAVBRYTARE



Som egentligt vapen gör kryssningsavbrytaren minimal skada. Den har i stället skapats för att störa ut kryssningsmotorerna på fiendeskepp ur kurs och dessutom göra dem mycket sårbarare för attack. Välj en kryssningsavbrytare i Weapons List (vapenlistan) och avfyr sedan genom att högerklicka eller trycka på **SHIFT+E**.

## MINOR



En välplacerad mina kan skicka en efterföljare ur kurs och avskräcka från vidare efterföljande. Minor varierar i målsökningskapacitet, men var försiktig när du släpper iväg dem. Minorna går på det närmaste målet och skiljer inte mellan vän och fiende. Tryck på **E** när du vill släppa en mina.

## AVFYRNING

När målsökningshårkorset placeras över ett objekt ändras hårkorsfärgen till röd (eller grön om målet är en vän). Markören börjar snurra när avfyrningstidpunkten är optimal. HUD projekterar också ett rött mållåsande hårkors som beräknar objektets hastighet och kurs. Flytta hårkorset till pilkorset och fyra av.

## FÄRGKODNING

Skeppet identifierar automatiskt potentiella mål med färgade hakar (mål på skärmen) och pilar (mål utanför skärmen) och färgad text i Contact List (kontaktlistan). På så sätt kan du direkt skilja mellan fiender, vänner och neutrala.

Grön = vän

Vit = neutral

Röd = fiende

Gul = kommunicerande skepp eller station (i kontaktlistan betecknas kommunikation med en talande huvud-symbol)

Rosa = spelare i din grupp (flerspelarläge)

Lila = spelare utanför din grupp (flerspelarläge)



## MÅLLÅSNINGSPILAR OCH HAKAR

Färgkodade pilar och hakar ger olika sorters information om potentiella mål.

**PILAR:** Din HUD kodar alla fientliga objekt utanför skärmen i området med små röda pilar. Ett markerat mål utanför skärmen visas med en större pil.

**HAKAR:** Skärmål som skepp och uppdragskritiska objekt visas inom hakar, vilket ger information om t.ex. pilotens namn, rang och skicklighet samt skeppets status och avstånd.

**OBS!** Om ett objekt är uppdragskritiskt skiljer sig målhakarna och bifogade målpil från en standardhake och en standardpil. Om objektet är en uppdragskritisk vän måste du försvara det. Om det är en fiende måste du förgöra det.

Färg anger  
målets rykte

Målsökningshårkors



Pilotens namn

Gruppanslutning

Målavstånd

Målets skrovstyrka

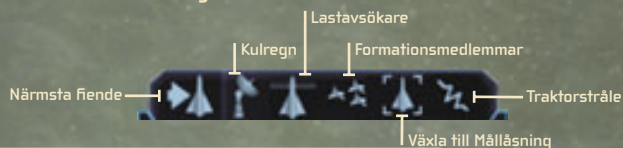
Skeppets ranking

Målets sköldstyrka

Hakar hjälper piloter  
följa ett målsökt objekt.  
Hakens färg anger ett  
objekts rykte

## ANVÄNDA TARGET STATUS MENU (MÅLSTATUSMENYN)

På den här menyn anges alla objekt (valda eller inte), deras beräknade avstånd, deras attityd mot piloten och vapeninformation. Fiendeobjekt inom området visas i Contact List (kontaktlistan) med namn. Klicka på följande ikoner när du vill starta de valda åtgärderna:



-  **NÄRMSTA FIENDE** Väljer automatiskt närmsta fiende.
-  **ANROP** Kontaktar valbara kommunicerbara enheter i området för identifiering.
-  **LASTAVSÖKARE** Genomsöker lasten efter valt skepp eller objekt.
-  **FORMATIONSMEDEMMAR** Visar alla skepp i formation.
-  **TRAKTORSTRÅLE** Ger möjlighet att samla in enstaka valda objekt som hittas utanför skeppet.

## VÄXLA TILL MÅLLÅSNING

 Menyn innehåller detaljerad information om det valda målet. I din Contact List (kontaktlistan) dubbelklickar du på ett objekt om du vill se översikt eller annan information.

&gt; &gt; &gt;

&lt; &lt; &lt;

## VÄXLA TILL KONTAKTLISTAN

 Den här listan innehåller detaljerade analyser över alla närliggande objekt och visar en mängd ikoner för datainsamling om nästan allt i din närhet. Klicka på följande ikoner när du vill starta de valda åtgärderna:

-  **VIKTIGT** Visar bara den mest viktiga informationen, t.ex. aktuella valda objekt, uppdragets vägpunkter eller fiendeskepp i området.
-  **SKEPP** Visar alla skepp inom flera tusen kilometers avstånd.
-  **SOLAR** Visar dockningsbara platser som rymdstationer, utposter och planeter.
-  **PLUNDRA** Visar allt plundringsbart gods inom ett stort område.
-  **ALLT** Visar alla närliggande objekt, t.ex. planeter, skepp och skeppsvarv. Klicka på en ikon om du vill ha basinformation och klicka sedan på ikonen Målinformation om du vill ha en mera ingående analys.

Se till att du alltid har fienden framför dig.

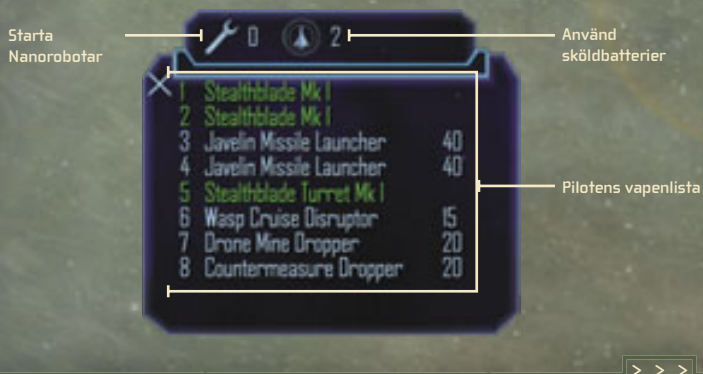
Om de kommer bakom dig växlar du kameravinkel (tryck på V) och skjuter av några minor mot dem. Om du har ett stridstorn tittar du på dem från en annan vinkel genom att växla kameran till stridstornet (tryck på H).

## FÖRSVARSTRATEGIER

Det är viktigt att du kontrollerar ditt skepps fysiska skick ordentligt. Ett skadat skrov kan t.ex. leda till katastrof om det inte repareras. Håll ett öga på din skeppsstatusvisning och kontrollera tillgänglig laddning, sköldstatus och skrovskick.

WEAPONS CONTROL MENU  
(VAPENKONTROLLMENYN)

På Weapons Control Menu (vapenkontrollmenyn) visas skeppets vapen. Klicka på ett vapen i listan när du vill aktivera och avaktivera det eller använd det tilldelade tangentkommandot. Menyn innehåller också två otroligt viktiga försvarsalternativ: sköldbatterier och nanorobotar.



&lt; &lt; &lt;



**SKÖLDBATTERIER** Om skölden inte förstörs laddas den upp igen. Om du avfyrar hela tiden med låga sköldnivåer kan skrovet skadas. I så fall använder du ett sköldbatteri för uppladdningen. Det gör du genom att trycka på **F** eller klicka på ikonen för sköldbatteri på Weapons Control Menu (vapenkontrollmenyn).



**NANOROBOTAR** I motsats till sköldar kan skrovet inte ladda upp sig själv. Om du vill reparera skrovsador använder du nanorobotar, d.v.s. små, artificiella organismer som kan utföra basreparationer under flygningen. Det gör du genom att trycka på **C**.

**OBS!** Antalet tillgängliga sköldbatterier och nanorobotar visas bredvid respektive ikon. Den mängd du kan bära varierar med den typ av skepp som du flyger.

Trent: Om ditt skepp är skadat när du återkommer till en bas visas en urakikon på Maneuver Menu (manövermeny). Klicka på det så kommer du direkt till en utrustningshandlare och får reparationen utförd.

Ett annat försvarsalternativ är motåtgärder. Dessa små, elektroniskt inbäddade enheter har skapats för att lura fiendens vapenavsökningssystem att söka efter fel objekt. De är särskilt användbara mot missiler och torpeder. Om du vill släppa ett motmedel väljer du det på Weapons Control Menu (vapenkontrollmenyn) eller trycker på **C**.



5

## ARTIFICIELLT NEURONNÄT

Det artificiella neuronnet är din direkta länk till LSS-databaser, som innehåller direktinformation om en given situation, från att kartlägga fiendezoner till direkta uppdragsmål. Det består av fem delar: Artificiellt neuronnet - logg, navigeringskarta/uppdragslogg, förråd, spelarstatus och aktuell information.



### ARTIFICIELLT NEURONNÄT - LOGG



Visar aktuell uppdragsinformation, kommande uppdragsinformation och din privata logg, som uppdateras vartefter karriären fortskrider.

### NAVIGERINGSKARTA/UPPDRAGSLOGG



Klicka på ikonen för navigeringskarta/uppdragslogg om du vill öppna ett fönster som visar ditt skepps position i ett givet system (din plats är den blinkande skeppsikonen i den mellersta rutan). Du kan zooma in ytterligare genom att klicka på det område av kartan som du vill veta mer om och därifrån klicka på motsvarande ikon för att ställa in vägpunkter eller bästa vägar eller för att målsöka objekt eller inhämta mer information om ett valt objekt.



**OBS!** Om du tittar på den politiska kartan och patrullvägskartan kan du inhämta mer information om det närmaste området genom att klicka på ikonerna för neutrala zoner, vänskapliga zoner och fiendliga zoner.

Navigeringskartan visar också följande klickningsbara alternativ:



**UNIVERSUMKARTA** Visar alla kända stjärnsystem i Sirius-området och ger dig möjlighet att zooma in vissa områden för mer information.



**VÄXLA ETIKETTER** Visar namnen på intilliggande teleporteringsstationer, planeter, skeppsvarv, rymdstationer osv.



**PILOTENS PLACERING** Du kommer tillbaka till en karta över ditt närmaste system om du tittar på ett annat system med universumkartan.



**FYSISK KARTA** Visar en baskarta över det närmaste systemet.



**POLITISK KARTA** Låter piloten avsöka ett områdes potentiella farozoner.



**PATRULLVÄGSKARTA** Visar alla kända NPC-patrullvägar, både fiendliga och vänskapliga, för aggressiva ändamål eller smygvägar.



**KARTA MED ANVÄNDBARA ZONER** Visar områden i din närhet som kan innehålla användbart vrakgods och skräp.



**BASLISTA** Visar alla upptäckta baser i universum.

&lt; &lt;

Med hjälp av varje karta kan du ställa in bästa vägar, ställa in vägpunkter, radera allt, målsöka vissa objekt, inhämta information om ett mål eller visa en karta av ett system genom att målsöka en teleporteringsstation eller smithål. Klicka på det specifika området på en karta och klicka sedan på lämplig ikon.



Zooma in/ut



Information

Ställ in  
bästa väg

Målsök objekt

Teleportera  
till system

**OBS!** Alternativet Teckenförklaring på navigeringskartan/uppgragsloggen förklarar objektkodsfärger och skärmikoner.

Trent: Många system visas inte på kartorna förrän du flugit genom dem eller köpt information om det av en kontakt på en bas.

## FÖRRÅD



Med den här menyn kan du granska skeppets hela last, däribland följande:

### VAPEN

Visar alla vapen och deras specifikationer.



### AMMUNITION

Visar all tillgänglig ammunition med specifikationer.



### EXTERN UTRUSTNING

Visar all tillgänglig extern utrustning, som sköldar och stridstorn.



### INTERN UTRUSTNING

Visar all tillgänglig intern utrustning, som sköldbatterier och nanoroboter.



### VAROR

Visar skeppets alla varor, inklusive räddad utrustning.



## SPELARSTATUS



Ditt rykte hos LSS är viktigt. Om du misslyckas med ett uppdrag eller förstör en vänskaplig farkost påverkas din status. Klicka på Current Level (Aktuell nivå) när du vill granska din status, som baseras på din karriärs förlopp och hotpotential. (I flerspelarlägeläge baseras nivån på nettovärdet, däribland skepp, vapen och poäng. Det beräknas i Current Worth (Aktuellt värde), och i Next Level Retirement (Värde för nästa slutförande) får du veta vad du behöver för att höja nivån.)

Det här är bara några exempel på den typ av information som finns på Player Status Menu (spelarstatusmenyn).

## AKTUELL INFORMATION



Här finns tabellinformation om din omedelbara närhet, vare sig du är i rymden eller på basen.

## SAMMANFATTNING

Detta avslutar LSS:s basdoktrin. Återigen - Grattis och välkommen till Liberty-säkerhetsstyrkan. Din aldrig sinande entusiasm gör alla inom Liberty, men även våra allierade, framgångsrika och fria. Tack och lycka till, pilot.

Trent: Om du någon gång tröttnar på din ensliga väg därute, kan du läsa detta. Det kan användas som sällskap.

## Freelancer-gruppen (Flera spelare)

Flerspelarläget har inga historikupdrag. Du och dina kollegor i Freelancer-gruppen kan helt enkelt utforska universum och ta uppdrag från NPC:er eller Arbetsnoteringar. Två ikoner som är exklusiva för flera spelare, visas i ditt artificiella neurnät: Chat Control (chattkontroll) och Attention Required (observera).

### Chatta

Med Chat Control (chattkontroll) kan du föra en dialog med andra spelare under spelets gång. Om du vill öppna ett chattfönster trycker du på **RETUR**, skriver in ett meddelande och trycker sedan på **RETUR** igen.

Det finns tre chattkanaler: **System** - meddelar alla, **Group (grupp)** meddelar alla i din grupp och **Private (privat)** - meddelar specifika personer.

Om du vill välja en av dessa kanaler klickar du på ikonen Chat Control (chattkontroll) i ditt neurnät och sedan väljer du önskad kanal eller lämplig spelare.

### Gruppera

Om du samarbetar med andra kan du bestämma dig för farligare och mera komplicerade uppdrag, med högre lön. (Naturligtvis måste du dela premien med dina kollegor.) Gå med i en befintlig grupp genom att acceptera en medlems inbjudan. Starta en egen grupp genom att acceptera ett uppdrag och bjud sedan in andra.

### Så här accepterar du (eller avslår) en grupps inbjudan

- Klicka på ikonen Attention Required (observera) i ditt neurnät och klicka sedan på lämplig knapp.



### Så här bjuder du in en spelare till din grupp

- Peka på spelaren som du vill bjuda in.
- Klicka på ikonen Group i målfönstret.



Att lämna en grupp som är på uppdrag är detsamma som att misslyckas med uppdraget och ditt rykte påverkas mycket negativt. Om du senare går tillbaka till gruppen och avslutar uppdraget, får du en premie och ryktet förbättras. Om du kopplas bort från servern när du är ute på ett uppdrag, är det detsamma som att du lämnar uppdraget.

*Viktigt! I flerspelarläge har gruppen lika många liv som den har medlemmar. Gruppen förblir vid liv tills det totala antalet liv har förbrukats.*

### Handla

Du kan handla med allt i lasten (poäng, omonterad utrustning och alla varor) med valfri spelare i spelet. Om du vill starta en upphandling med en annan spelare målsöker du spelaren som du vill handla med och sedan klickar du på ikonen Trade (handla) i målfönstret. Om någon försöker starta handel med dig klickar du på observera-ikonen. Om båda parter går med på att handla visas ett transaktionsfönster.



### Så här erbjuder du en artikel

1. Välj artikeln i förrådet i vänster ruta.
2. Bestäm eventuellt antal i den mellersta rutan och markera sedan rutan.

Om du går med på att handla klickar du på Accept Trade (acceptera affär). När båda parterna har gått med på handeln byts varorna ut automatiskt. Om du vill avbryta en transaktion stänger du transaktionsfönstret.

*Obs! Om en spelare inte har tillräckligt med lastutrymme för varorna får du ett meddelande.*

### Ansluta till en server

Om du ska kunna spela i flerspelarläge måste du ha en Internet-anslutning eller en LAN-anslutning med åtkomst till servern. Om du vill starta flerspelarläget klickar du på **Multiplayer (flera spelare)** på Main Menu (huvudmenyn). Då öppnas en tabell med en lista över servrar som systemet kan nå via LAN eller Internet.

#### Så här ansluter du till en Freelance-server

1. Klicka på **Multiplayer (flerspelarläge)** på Main Menu (huvudmenyn).
2. I listan över servrar väljer du en server och klickar sedan på **Connect (Anslut)**.
3. Om du tidigare har varit på den här servern hoppar du över nästa steg. I annat fall måste du skapa en individ. Klicka på **New Character (ny rollfigur)**, ange ett namn och klicka sedan på **Create (skapa)**.
4. Välj en rollfigur i listan (om du är ny på servern har du bara en post) och klicka sedan på **Load Character (läs in roll)**.

Alla servrar som du har anslutit till tidigare visas i listan på flerspelarmenyn med ett "Yes" (ja) i kolumnen Visited (tidigare besökt). Du kan filtrera ut dem eller andra servrar genom att klicka på **Set Filters (ange filter)** och sedan markera lämplig kryssruta.

*Obs! Om du klickar på Uppdatera rensas serverlistan och en ny hämtas från Freelancer-servern. Alla LAN-servrar visas automatiskt när de hittas.*

### Skapa en rollfigur

Varje gång du ansluter till servern kan du skapa en ny rollfigur eller spela en som du skapat tidigare. Rollfigurens namn måste vara unikt på servern (du får ett meddelande om det inte är det) och det visas bara på den server som det skapats på.

### Starta en egen server

Om du startar en egen *Freelancer*-server kan du skydda din åtkomst till servern med ett lösenord och kontrollera om spelare kan skada varandra.

#### Så här startar du en server

1. Anslut till LAN eller Internet.
2. I *Freelancer*-installationskatalogen på hårddisken dubbelklickar du på FLSERVER.EXE. Du kan göra servern allmän genom att markera **Make Server Internet Available (gör servern tillgänglig för Internet)**. (Om du vill skydda åtkomsten till servern kan du ange ett lösenord här.) Du kan också förhindra att spelare förstör varandra genom att avmarkera kryssrutan **Allow Players to Kill Other Players (tillåt att spelare dödar andra spelare)**.
3. Skriv namnet på servern och klicka på **OK**.

*Obs! Varje gång du ändrar något på servern blir ändringarna standardinställningar.*

### Mer information

Mer information och felsökningsinformation finns i filen readme.rtf på CD-skivan med *Freelancer*.

## MEDVERKANDE

## FREELANCER-GRUPPEN

**Producent:**  
Phil Wattenbarger  
**Ansvarig designer:**  
Jörg Neumann

**Ansvarig programmerare:**  
Paul Isaac  
**Ansvarig programmerare:**  
Ed Maurer  
**Ansvarig programmerare:**  
Tony Bratton  
**Art Director:**  
Bruce Lemons  
**Ljudansvarig:**  
Martin Galloway  
**Ansvarig för film i spelet:**  
Harry Jarvis  
**Testansvarig:**  
Evan Brandt

**MOTORPROGRAMMERING**  
Aaron Ostoff  
Gary Scott Smith  
Mark Kness  
Scott Stevens  
Simon Travis  
Brad Thrift

**SPELPROGRAMMERING**  
Andrew Sega  
Brandon Rowlett  
Joel Willard  
Taylor Brown  
Peter Carter

**MP-PROGRAMMERING**  
Stephen Nichols

**KONST**  
Johari Templin  
John P. Funk  
Steve Pietzsch  
Wade Mulhern  
Steven Stahlberg  
Eric Lalumiere  
Michael Pearce  
Frank Bonniwell

**DESIGN**  
Adam Foshko  
Brian Hackert  
David Chang  
Dustin Cryer  
Jacob Crow  
Will Dougherty  
Eric Willmar  
John Sripian  
Scott Shelton  
Todd D. Degani  
Chris Todd  
Jesse Benitez-Steiner

**SPELFILM**  
Adam N. Joseph  
Bobby Moldavan  
John Alderson  
Kathy Bateman  
Milena Grozeva  
Patrick Sanchez  
Paul Hiaume  
Ray Cobo  
Rey Barrera  
Rick Hartman  
Séamus Rail

## EXTERN PRODUKTION

**IDÉER**  
Adam Medhurst, Harald Belker, Carlos Ezquerro, Craig Mullins, James Doh, John Blood, Digital Firepower

**PRODUKTIONSKONST**  
Luminosity Entertainment / Boston Animation

**RÖRLIGA BILDER**  
The Jim Henson Company, Locomotion Studios

**MUSIK**  
James Hannigan, Andrew Sega  
Visuell musik - Tom Seufert, Cato, Kelly, Grinsfelder och Kitajima

**DIALOGER**  
Soundelux DMG, Screen Music Studios

**LJUD OCH POSTPRODUKTION**  
Soundelux DMG, Scorpio Sound

**LJUD**  
Bob Frye  
Clark Crawford  
Eric Friend  
Jeff Shoemaker  
Kyle Scribner  
Mark Packard  
Mat Mitchell

**INTROFILM**  
Chris Olivia  
Dean McCall  
John Sommer  
Mark Goldsworthy  
Pauline Saab  
Rhett Bennatt  
Scott Peterson  
Sarma Vanguri  
Curtis Neal  
Marc Baird

**ORIGINALKONCEPT**  
**FREELANCER**  
Chris Roberts  
Phil Wattenbarger

**STORYSKRIPT**  
**FREELANCER**  
Adam Foshko  
Jörg Neumann

**STUDIO MANAGER**  
Alan Hartman

**ASSISTANT PM - ÖVERSÄTTNING**  
Ray Cobo

**ORIGINALBIBLIOTEKS-UTVECKLING**  
Paul Bleisch, Yuichi Ito, Mike Stembera, Tim Perry

**TESTGRUPP**  
Jamie Gibbs  
Bruce Rogers  
Lee Boubel  
Mike Weber  
Mark Richards  
Nigel Gandy  
Richard North  
Liz Becker  
Jay Dunn  
Steve Hernandez

**MARKNADSFÖRING**  
Product Manager:  
Rick Mehler  
Chris Di Cesare  
Darren Trencher

**PRODUKTPLANERING**  
Jon Kimmich

**ANVÄNDARTEST**  
Brent Metcalfe  
John Pecorelli  
Kevin Wright

**UTSKRIFTSDESIGN**  
Jeannie Voirin  
Chris Burns

**LOKALISERINGS-ANSVARIG**  
Lief Thompson

**ANVÄNDARTESTANSVARIG**  
Marcos Nunes-Ueno

**SÅNGANSVARIG**  
Julie Morgavi, Peter Marquardt, Carole Ruggier

**HUVUDROLLER**  
Ian Ziering, John Rhys-Davies, Michael T. Weiss, George Takei, Jennifer Hale, Xander Berkeley

## SPECIELLT TACK

Chris Roberts

**TACK**  
Andy O'Brien, Andre Garcia, Andrew Franklin, Art Dibiaan, Arvee Garde, Ben Hanson, Jake Rodgers, Jason Yenawine, Jared Carr, Jim Magill, John Thomas, Johnny Guentzel, Kent Raffray, Lorin Jameson, Matthew Hurrell, Rich Lawrence, Sam Yeates, Thor Alexander, T.J. O'Leary

## TEKNISK SUPPORT

|                 |                              |                                                                                                   |
|-----------------|------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Argentina       | (54) (11) 4316-4664          | <a href="http://support.microsoft.com/latam/soporte/">www.microsoft.com/latam/soporte/</a>        |
| Australia       | 13 20 58                     | <a href="http://support.microsoft.com">http://support.microsoft.com</a>                           |
| Brasil          | (55) (11) 34446844           | <a href="http://www.microsoft.com/brasil/atendimento">www.microsoft.com/brasil/atendimento</a>    |
| Österreich      | +43 (01) 50222 22 55         | <a href="http://www.microsoft.com/austria/support">www.microsoft.com/austria/support</a>          |
| Belgique        | +32 - 2-513-2268             | <a href="http://support.microsoft.com">http://support.microsoft.com</a>                           |
| België          | 02-5133274                   | <a href="http://support.microsoft.com">http://support.microsoft.com</a>                           |
| Belgium         | 02-5023432                   | <a href="http://support.microsoft.com">http://support.microsoft.com</a>                           |
| Caribe          | 1-877-672-3842               | <a href="http://www.microsoft.com/latam/soporte/">www.microsoft.com/latam/soporte/</a>            |
| Centroamérica   | (506) 298-2020               | <a href="http://www.microsoft.com/latam/soporte/">www.microsoft.com/latam/soporte/</a>            |
| Chile           | 800-330-6000                 | <a href="http://www.microsoft.com/latam/soporte/">www.microsoft.com/latam/soporte/</a>            |
| Colombia        | (91) 524-0404 ó 9800-5-10595 | <a href="http://www.microsoft.com/latam/soporte/">www.microsoft.com/latam/soporte/</a>            |
| Danmark         | +45 44 89 01 11              | <a href="http://www.microsoft.com/danmark/support">www.microsoft.com/danmark/support</a>          |
| Ecuador         | (593) (2) 258 025            | <a href="http://www.microsoft.com/latam/soporte/">www.microsoft.com/latam/soporte/</a>            |
| Suomi/Finland   | +358 (0) 9 525 502 500       | <a href="http://www.microsoft.com/finland/support">www.microsoft.com/finland/support</a>          |
| France          | (33) (0) 825 827 829-0-1020# | <a href="http://support.microsoft.com">http://support.microsoft.com</a>                           |
| Deutschland     | +49 (0) 1805 / 67 22 55      | <a href="http://microsoft@service.microsoft.de">microsoft@service.microsoft.de</a>                |
| Ελλάδα          | (30) (10) 94 99 100          | <a href="http://www.microsoft.com/hellas/support/">www.microsoft.com/hellas/support/</a>          |
| Ireland         | (01) 706 5353                | <a href="http://www.microsoft.com/ireland/support">www.microsoft.com/ireland/support</a>          |
| Italia          | (+39) 02-70-398-398          | <a href="http://www.microsoft.com/italy/support">www.microsoft.com/italy/support</a>              |
| Luxembourg (EN) | +32 2-5023432                | <a href="http://support.microsoft.com">http://support.microsoft.com</a>                           |
| Luxembourg (FR) | +32-2-513-2268               | <a href="http://support.microsoft.com">http://support.microsoft.com</a>                           |
| Luxemburg       | +32 2-5133274                | <a href="http://support.microsoft.com">http://support.microsoft.com</a>                           |
| México          | (52) (55) 267-2191           | <a href="http://www.microsoft.com/latam/soporte/">www.microsoft.com/latam/soporte/</a>            |
| Nederland       | 020-5001005                  | <a href="http://www.microsoft.nl/support">http://www.microsoft.nl/support</a>                     |
| Netherlands     | 020-5001053                  | <a href="http://www.microsoft.nl/support">http://www.microsoft.nl/support</a>                     |
| New Zealand     | (64) (9) 357-5575            | <a href="http://www.microsoft.com/nz/support">www.microsoft.com/nz/support</a>                    |
| Norge           | +47 22 02 25 50              | <a href="http://www.microsoft.com/norge/support">www.microsoft.com/norge/support</a>              |
| Panamá          | (800) 506-0001               | <a href="http://www.microsoft.com/latam/soporte/">www.microsoft.com/latam/soporte/</a>            |
| Perú            | (51) (1) 215-5002            | <a href="http://www.microsoft.com/latam/soporte/">www.microsoft.com/latam/soporte/</a>            |
| Portugal        | +351 214 409 280             | <a href="http://www.microsoft.com/portugal/support">http://www.microsoft.com/portugal/support</a> |
| España          | (902) 197 198                | <a href="http://www.microsoft.com/spain/support">http://www.microsoft.com/spain/support</a>       |
| Sverige         | +46 (0) 8-752 09 29          | <a href="http://www.microsoft.com/sverige/support">www.microsoft.com/sverige/support</a>          |
| Schweiz         | 0848 802 255                 | <a href="http://support.microsoft.com">http://support.microsoft.com</a>                           |
| Suisse          | 0848 800 255                 | <a href="http://support.microsoft.com">http://support.microsoft.com</a>                           |
| Svizzera        | 0848 801 255                 | <a href="http://support.microsoft.com">http://support.microsoft.com</a>                           |
| UK              | (0870) 60 10 100             | <a href="http://www.microsoft.com/uk/support">www.microsoft.com/uk/support</a>                    |
| Uruguay         | (598) (2) 916-4445           | <a href="http://www.microsoft.com/latam/soporte/">www.microsoft.com/latam/soporte/</a>            |
| Venezuela       | (58)(212)276-0500            | <a href="http://www.microsoft.com/latam/soporte/">www.microsoft.com/latam/soporte/</a>            |

## KONTROLLTANGENTER

Det här dokumentet innehåller standardtangentbord och muskontroller i *Freelancer*:

### FLYBKONTROLLER

|                       |                                             |
|-----------------------|---------------------------------------------|
| Musflygning           | Vänsterklicka och dra (växla med BLANKSTEG) |
| Accelerera            | W eller mushjulet framåt                    |
| Bromsa                | S eller mushjulet bakåt                     |
| Efterbrännare         | TABB                                        |
| Beskjuta vänster      | A                                           |
| Beskjuta höger        | D                                           |
| Bromsa/backa          | X                                           |
| Strypa motorn         | Z                                           |
| Växla kryssningsmotor | SKIFT+W                                     |

### HUD/WINDOWS

|                                  |          |
|----------------------------------|----------|
| Pausa spelet                     | F1       |
| Minimera HUD                     | BACKSTEG |
| Handelsförfrågan (Flera spelare) | U        |
| Gruppinbjudan (Flera spelare)    | I        |
| Stridstornskamouflage            | H        |
| Bakre kamouflage                 | V        |
| 1:a/3:e person                   | CTRL+V   |
| Växla visning                    |          |

### STRID/MÅLSÖKNING

|                        |               |
|------------------------|---------------|
| Välj objekt            | Vänsterklicka |
| Målsöka närmsta fiende | R             |
| Nästa mål              | T             |
| Avfyrar aktiva vapen   | Högerklicka   |
| Avfyrar missiler       | Q             |
| Placera mina           | E             |
| Använda motåtgärd      | C             |
| Traktorstråle          | B             |
| Använda Nanorobotar    | G             |
| Sköldbatteri           | F             |

### MANÖVRAR

|                   |     |
|-------------------|-----|
| Docka             | F3  |
| Gå till           | F2  |
| Delta i formering | F4  |
| Fri flygning      | ESC |



**SYBEX®**

Get the strategy  
guide from Sybex!



**Microsoft**  
game studios™