

MK METALIZER

TARGET
LOCKED

Inhaltsverzeichnis

1.	Spielinstallation	Seite 4 - 6
1.1	Installation.....	Seite 4
1.2	Soundkartenwerte	Seite 4 - 5
1.3	Spielstart	Seite 5
1.4	Fehlerhinweise	Seite 5 - 6
1.5	Probleme beim Programmstart.....	Seite 6
1.6	Hotline.....	Seite 6
2.	Vorgeschichte	Seite 6
3.	Ziel des Spiels	Seite 6 - 7
4.	Hauptmenü.....	Seite 7 - 8
5.	Die Stadt	Seite 8 - 17
5.1	Die Unterkunft.....	Seite 6 - 10
5.2	Der Hangar.....	Seite 10 - 15
5.3	Die Arena.....	Seite 15 - 17
5.4	Das Hauptquartier der Hermizität.....	Seite 17
6.	Der Kampf	Seite 17 - 22
6.1	Spieloptionen	Seite 18
6.2	Kartenoptionen	Seite 18
6.3	Die Uhr	Seite 18
6.4	Schleudersitz.....	Seite 18
6.5	Panzerungsstatus.....	Seite 18 - 19
6.6	Bewegen.....	Seite 19 - 20
6.7	Feuermenü	Seite 20 - 21
6.8	Waffenstatus	Seite 21
6.9	Reaktorstatus.....	Seite 21
6.10	Memomenü	Seite 21 - 22
7.	Nach dem Kampf	Seite 22
8.	Anhang	Seite 22 - 25
8.1	Pilotenwerte	Seite 22 - 23
8.2	Waffen.....	Seite 23 - 24
8.3	Zusatzausstattungen.....	Seite 24 - 25
9.	Credits	Seite 25 - 27
10.	Informationen	Seite 27

1. Spielinstallation

1.1 Installation

Legen Sie bitte die erste CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Unter MS-DOS wechseln Sie bitte auf das CD-ROM-Laufwerk (z. B. mit D:) und geben dann INSTALL ein. Ist bei Windows 95 der Autostart-Modus aktiviert, so startet das Installationsprogramm direkt. Ansonsten können Sie über **Arbeitsplatz/CD-ROM-Laufwerk** das Symbol **Setup** doppelklicken, um die Installation zu beginnen.

Als erstes wird nun die Soundkarte eingestellt. Haben Sie keine Soundkarte installiert, so können Sie keine Musik / Effekte wählen. Das Soundsetup unterstützt folgende Soundkarten: Windows Soundsystem, Gravis Ultrasound, Pro Audio Spectrum-Soundkarten und Soundblaster-Karten. Wählen Sie Ihre Soundkarte, und stellen Sie den Port, den DMA-Kanal und den Interrupt (IRQ) Ihrer Soundkarte ein. Wenn Sie diese Werte nicht kennen sollten, lesen Sie bitte den nachfolgenden Abschnitt **Soundkartenwerte**.

Klicken Sie auf **Test**, um die Soundkarteneinstellungen zu überprüfen. Wird ein Teststück gespielt, können Sie über das OK-Symbol die Installation starten. Das Spiel kann in drei Varianten installiert werden. Je mehr Daten Sie auf die Festplatte kopieren, desto schneller sind die Nachladeprozesse im späteren Spiel. Wenn Sie die Installationsart gewählt haben, werden Ihre Festplatten (Parti-

tionen) angezeigt, auf denen das Spiel installiert werden kann. Wird eine Partition grün angezeigt, so verfügt diese Partition über genügend freien Speicherplatz. Ist sie hingegen rot dargestellt, kann nicht auf diese Partition installiert werden. Nach der Auswahl der Partition können Sie den angezeigten Pfad ändern, in den die Spieldaten installiert werden sollen. Das Spiel wird nun installiert. Nach der Installation werden Ihnen noch letzte Hinweise angezeigt.

1.2 Soundkartenwerte

Bevor Sie das Spiel installieren, benötigen Sie noch einige Daten über Ihre Soundkarte, damit während des Spiels die digitale Tonausgabe erfolgen kann. Unter Windows 95 können Sie sich diese Informationen über **Start/Einstellungen/Systemsteuerung** besorgen, wenn Sie nicht wissen, welcher Port, IRQ und DMA-Kanal bei Ihrer Soundkarte eingestellt ist. Haben Sie die Systemsteuerung aktiviert, so wählen Sie bitte anschließend **System** und dann den **Geräte-Manager**. Hier wird Ihre Hardware aufgelistet. Durch einen Doppelklick auf **Audio-, Video- und Game-Controller** wird Ihre Soundkarte angezeigt. Wählen Sie zuerst Ihre Soundkarte und anschließend **Eigenschaften**. Unter **Ressourcen** finden Sie den E/A-Bereich, dessen erster Wert den Port Ihrer Soundkarte enthält. Der Interrupt-Wert ist der eingestellte IRQ Ihrer Soundkarte. Der erste DMA-Kanal ist der DMA-Kanal Ihrer Soundkar-

te. Diese drei Werte benötigen Sie für das Soundsetup.

1.3 Spielstart

Unter Windows 95:

Über **Startleiste/Programme/Greenwood/Metalizer** können Sie das Spiel starten.

Unter MS-DOS:

Geben Sie **METALIZE.BAT** im Spielverzeichnis auf der Festplatte ein, um das Spiel zu starten.

Achten Sie bei dem Spielstart bitte darauf, daß die erste Spiel-CD-ROM im CD-ROM-Laufwerk liegt.

1.4 Fehlerhinweise

Fehlermeldung Error: 216

Bricht das Spiel bei Spielstart mit der Fehlermeldung Error: 216 ab, so verfügt Ihr System nicht über genügend freien RAM. Unter MS-DOS können Sie eine Bootdiskette (Startdiskette) erstellen, wie es in Ihrem Betriebssystemhandbuch beschrieben wird. Die Dateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT müssen mit auf die Diskette kopiert werden. Folgende Änderungen sind dann erforderlich:

```
EDIT CONFIG.SYS <Eingabetaste>
```

```
FILES=40
```

```
SHELL=COMMAND.COM/  
E:1024 /P
```

(hier folgt der CD-ROM-Treiber)

Alle weiteren Treiber dürfen nicht mit DEVICEHIGH geladen werden (nur mit DEVICE).

```
EDIT AUTOEXEC.BAT <Eingabetaste>
```

```
@ECHO OFF
```

```
PATH ... (Zeilen, die so beginnen)
```

```
SET ... (Zeilen, die so beginnen)
```

```
PROMPT$P$G
```

```
C:\DOS\KEYB GR,,C:\DOS\  
KEYBOARD.SYS
```

```
C:\MOUSE\MOUSE.EXE (Die-  
se Zeile kann anders lauten)
```

```
C:\DOS\MSCDEX (Hier folgen  
die verwendeten Parameter)
```

Alle anderen Zeilen dürfen nicht mit LH, LOADHIGH oder dann /L:X,XXXX anfangen. Bei diesen Zeilen bitte das LH entfernen oder einfach ein REM an den Beginn der entsprechenden Zeile setzen.

Probleme mit der Grafikkarte

Das Spiel benötigt eine VESA-Kompatible Grafikkarte mit mindestens 1MB Speicher. Installieren Sie bitte die der Grafikkarte beiliegenden Treiber, wenn es bei der Grafikdarstellung Probleme geben sollte.

Probleme mit der Soundkarte

Sollte das Soundsetup bei der Testfunktion kein Sample abspielen oder evtl. abstürzen, können Sie durch gleichzeitiges Drücken der Tasten STRG, ALT und ENTF den Computer neu starten. Unter Windows 95 können Sie den Task dann so beenden. Höchstwahrscheinlich wird der IRQ oder evtl. der DMA-Kanal falsch eingestellt worden sein. Handelt es sich bei Ihrer Soundkarte um keine 100% compatible Soundblasterkarte, so wählen Sie bitte keine Musik / Effekte aus.

1.5 Probleme beim Programmstart

Sollte das System Loader Out Of Memory anzeigen, löschen Sie bitte die Datei VDFS.DMP aus dem Spielverzeichnis Ihrer Festplatte und starten das Spiel anschließend erneut.

1.6 Hotline

Unsere Hotline steht Ihnen bei Problemen gerne montags bis freitags von 15:00 bis 18:00 Uhr telefonisch zur Verfügung: 0234 / 9320555

2. Vorgeschichte

Sie sind Val Gordon, der Sohn eines Buchdruckers vom Mond Tress. Die Priester auf Tress bringen seit Jahr und Tag ihr Volk dazu, einen 50 Tonnen schweren Metallgiganten als Gott M'Tala zu verehren. Als Sie selber gerade die Entdeckung machen, daß M'Tala nur ein sogenannter Metalizer, eine von Menschen erbaute Vernichtungsmaschine ist, wird ihre Stadt plötzlich von zwei feindlichen Metalizern angegriffen und fast komplett zerstört. Während des Angriffs klettern Sie in das Cockpit von M'Tala und vernichten einen der Angreifer. Der andere, ein gewisser Kulkos, kann von Tress entkommen. Er schwört jedoch zuvor, zurückzukehren und alles zu vernichten ...

Die Priester von Tress haben Ihnen die ganze Wahrheit offenbart: M'Tala ist nicht das einzige Artefakt einer verlorenen Kultur; es gibt auf Tress noch

ein Dimensionstor, von dem keiner weiß, wohin es führt, und das auch keiner der Priester je betreten hat. Sie werden ausgewählt, um mit Mena und Kendo, zwei Angehörigen des Priesterordens, in den Metalizer zu steigen und Prognos, das Dimensionstor, zu durchschreiten. Die Priester glauben, dies sei der einzige Weg, um Hilfe für den Fall zu holen, daß Kulkos seine Drohung wahr macht und zurückkehrt.

Das Dimensionstor führt Sie nach Djelassia, einem hochentwickelten Planeten, auf dem eine Militärregierung regiert, die sogenannte Hermizität. Die Aussteiger, Abenteurer und Verlierer der bekannten Galaxis riskieren hier in den Arenakämpfen ihr Leben, um reich und berühmt zu werden.

Nachdem Mena und Kendo sich von Ihnen getrennt haben, um erste Informationen zu sammeln, beschließen Sie, Ihr Glück in der Arena zu versuchen...

3. Ziel des Spiels

Sie müssen eine kleine Söldnertruppe aufbauen und einen Weg finden, mit ihr nach Tress zurückzukehren, um Ihren Heimatmond vor Kulkos zu verteidigen. Falls Ihnen Kulkos vorher schon zufällig über den Weg laufen sollte, bereiten Sie ihm einfach ein jähes Ende, denn dann haben Sie das Spiel auch gewonnen.

Die erste Aufgabe

Das erste Ziel, das Sie haben, ist auf Djelassia in den Arenakämpfen die Nummer 1 zu werden. Sie erweisen sich somit würdig, der Hermizität zu dienen und das eigentliche Spiel zu beginnen ...

Die Kampagnen

Die Kampagnen folgen, nachdem Sie Ihre erste Aufgabe bewältigt haben. Die Kampagnen bestehen aus bis zu vier Missionen. Anzumerken ist an dieser Stelle, daß Sie innerhalb einer Kampagne keinen Nachschub bekommen. Sie können bis zu vier Metalizer und fünf Piloten mitnehmen und sollten genügend Waffen, Munition und Bauteile in Ihrem Depot haben, um mehrere Missionen bestehen zu können.

4. Hauptmenü

Nach dem Spielstart (oder dem Abbruch eines laufenden Spiels) gelangen Sie ins Hauptmenü. Hier können Sie durch Mausklick auswählen, ob Sie eine neue Kampagne starten, eine einzelne Mission spielen oder ein Gefecht im Mehrspieler-Modus ausführen wollen.

Wenn Sie **neue Kampagne** gewählt haben, müssen Sie zunächst den Schwierigkeitsgrad festlegen. Klicken Sie dazu auf **leicht**, **mittel** oder **schwer**. Anschließend finden Sie sich als Val Gordon in der Hauptstadt Djelassias wieder.

Haben Sie sich für **Einzelspieler** entschieden, müssen Sie nach dem Festlegen des Schwierigkeitsgrades eine Mission auswählen. Nachdem Sie diese angeklickt haben, wird Ihnen eine Geländeübersicht angezeigt. Gefällt Ihnen diese Mission nicht, wird Ihnen durch einfaches Anklicken einer anderen Mission die entsprechende Karte dargestellt. Wenn Sie sich entschieden haben, bestätigen Sie Ihre Wahl durch Klicken auf **Diese Karte auswählen**. Danach beginnen Sie direkt mit einer einzelnen Mission.

Der Mehrspieler-Modus steht für maximal zwei Piloten zur Verfügung. Ihre Computer müssen durch ein Netzwerk mit IPX-Protokoll verbunden sein.

Wenn Sie **Spiel laden** gewählt haben, können Sie eine abgespeicherte Kampagne weiterführen. Wählen Sie das entsprechende Spiel mit der Maus aus. Sie befinden sich anschließend direkt auf Djelassia.

Im **Soundsetup** können Sie Ihre Soundkarte (wie auch weiter oberhalb beschrieben) auswählen.

Wenn Sie **Spiel verlassen** wählen, kehren Sie zu Ihrem Betriebssystem zurück.

Speichern und Laden

In Ihrer Unterkunft können Sie während eines Kampagnen-Spiels den aktuellen Spielstand speichern, oder ein altes Spiel laden. Klicken Sie in Ihrer Unterkunft auf das Bett. In dem daraufhin angezeigten Menü

müssen Sie zunächst auswählen, ob Sie einen alten Spielstand laden bzw. löschen oder ein aktuelles Spiel speichern möchten. Klicken Sie hierzu den entsprechenden Button an. Wählen Sie nun den gewünschten Speicherplatz aus. Um ein Spiel zu laden oder löschen, müssen Sie nun nur noch die „Eingabetaste“ des Menüs (in der Grafik) anklicken. Um ein Spiel zu speichern, geben Sie nach der Wahl des Speicherplatzes die von Ihnen gewählte Bezeichnung des Spielstandes ein und bestätigen mit der „Eingabetaste“ des Menüs. Anschließend befinden Sie sich wieder in Ihrer Unterkunft.

5.1 Die Unterkunft

Klicken Sie auf den Eingang, um in Ihre Unterkunft zu gelangen. Zu Ihrer Verfügung stehen hier das Bett und das Vidphone. Wenn Sie auf das Bett klicken, können Sie Spielstände laden und speichern (siehe Kapitel oberhalb).



5. Die Stadt

Im Kampagnen-Modus starten alle Aktionen von der Stadt aus. Sie haben von hier Zugang zu Ihrer Unterkunft, zum Hangar, zur Arena und zum Hauptquartier der Hermizität.

Die Unterkunft

5.1.1 Das Vidphone

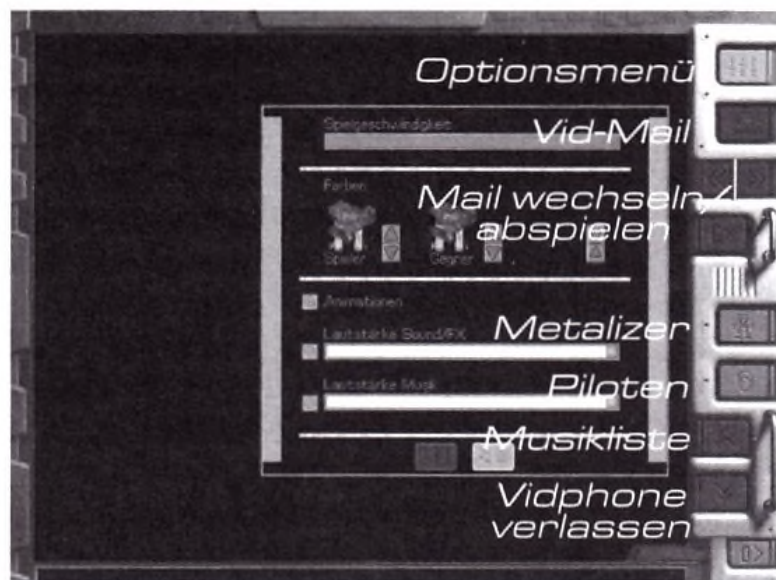
Im Vidphone stehen das Optionsmenü, ein Vid-Mail-System, das Metalizer- und das Piloten-Menü zu Ihrer Verfügung.

5.1.1.1 Optionsmenü

Spielgeschwindigkeit

Bewegen Sie den Schieber nach rechts, um die Geschwindigkeit zu erhöhen, oder nach links, um sie zu verringern. Je höher Sie die Geschwindigkeit einstellen, desto schneller läuft die Uhr im Kampf.





Das Optionsmenü

Farben der Metalizer

Klicken Sie die Pfeile an, um die Farben Ihrer oder der feindlichen Metalizer zu ändern. Es ist nicht möglich, die gleiche Farbe für beide zu wählen. Die Pfeile stellen die Farben wieder auf den Vorgabewert zurück.

Menüanimationen

Stellen Sie hier die Menüanimationen an oder aus.

Musik- und Soundlautstärke

Bewegen Sie den entsprechenden Regler nach rechts, um die Lautstärke zu erhöhen, oder nach links, um sie zu verringern. Um die Musik oder den Sound auszustellen, betätigen Sie den Schalter neben den Reglern.

Musikliste

Um einzelne Musikstücke zu wählen, klicken Sie **Musikliste** an. Die linke Hälfte der Musikliste zeigt alle Stücke an, die im Spiel zu Ihrer Verfügung stehen. Auf der rechten Seite werden alle Stücke angezeigt, die wie-

dergegeben werden. Um ein Stück zu entfernen, ziehen Sie es auf die linke Seite. Das Musikstück wird nun nicht mehr gespielt. Wenn Sie ein Musikstück aktivieren möchten, ziehen Sie es von links nach rechts und setzen es an einen beliebigen Platz. Ist der Platz bereits belegt, wird das alte Stück entfernt. Natürlich können Sie auf diese Weise auch die Reihenfolge der

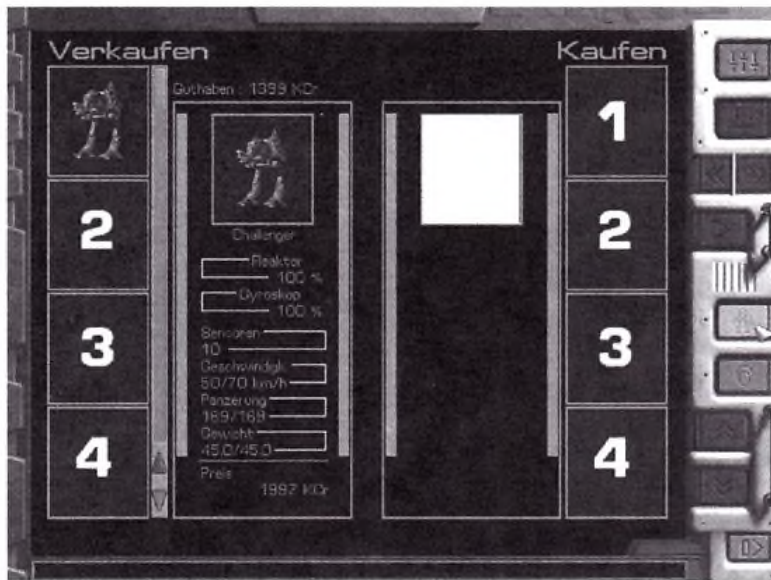
Stücke ändern: das oberste Musikstück wird zuerst gespielt. Klicken Sie anschließend auf **Optionen**, um in das Optionsmenü zurück zu wechseln.

5.1.1.2 Vid-Mail-System

Klicken Sie auf **Vidphone**, um das Vid-Mail-System zu aktivieren. Es ist Ihr persönlicher Anrufbeantworter. Eingehende Nachrichten werden das gesamte Spiel über gespeichert. Überprüfen Sie regelmäßig, ob neue Nachrichten eingegangen sind. Um Nachrichten abzuhören, wählen Sie die entsprechende Nachricht mit den Tasten **vorherige/nächste Vid Mail anzeigen** aus und klicken Sie dann auf **zeige VidMail**.

5.1.1.3 Metalizer

Hier können Sie Metalizer kaufen oder verkaufen. Die linke Bildschirmhälfte zeigt die in Ihrem Besitz befindlichen Metalizer an. Rechts werden die zum Kauf angebotenen dargestellt. Sie können maximal acht Metalizer besitzen. Es werden jedoch immer nur vier Ihrer Metalizer angezeigt.



Metalizer kaufen

Um sich Ihre anderen Metalizer anzusehen, benutzen Sie die Bildlaufleiste, um sich in der Liste auf- und abzubewegen. Um Informationen über einen Ihrer Metalizer zu erhalten, klicken Sie ihn einfach an. Direkt neben der Liste Ihrer Metalizer werden nun die Grundinformationen des jeweiligen Metalizers angezeigt. Der Preis, den Sie bei einem Verkauf erzielen, wird als unterster Wert dieser Informationen angezeigt. Genauere Daten - z.B. die Bewaffnung - erhalten Sie, wenn Sie auf das Abbild des Metalizers in der Datenanzeige klicken. Sie können nun einzeln die Waffenanzeige und die Panzerungsanzeige aktivieren oder deaktivieren. Um zum vorigen Menü zurückzukehren, müssen Sie erneut die **Metalizer**-Taste des Vidphones anklicken. Die Anzeige der zum Kauf angebotenen Metalizer wird entsprechend bedient. Um einen Metalizer zu verkaufen ziehen Sie ihn mit der Maus von links nach rechts. Sie kaufen einen Metalizer, indem Sie ihn

von rechts nach links ziehen.
5.1.1.4 Piloten

Hier können Sie Piloten anwerben oder entlassen. Links werden die von Ihnen bereits eingestellten Piloten angezeigt, rechts die Piloten, die ein neues Team suchen. Klicken Sie einen Piloten an, werden Ihnen die Werte des jeweiligen Piloten und sein Gehalt pro Kampf angezeigt. Sie entlassen einen Piloten, indem Sie ihn von links nach rechts ziehen. Dabei wird die in den Informationen zu Ihren Piloten ebenfalls angezeigte Abfindung fällig. Um einen Piloten zu rekrutieren, ziehen Sie ihn von rechts nach links. Die Höhe der von dem Piloten einmalig verlangten Sonderzahlung wird in den Informationen unterhalb der Gehaltsforderung angegeben. Sie erhalten einen Lebenslauf des Piloten, wenn Sie auf die Abbildung des Piloten im Informationsbildschirm klicken. Eine Beschreibung der Auswirkungen der Pilotenwerte auf den Kampfverlauf finden Sie im Anhang. Kehren Sie zum Pilotenmenü zurück, indem Sie erneut die Taste **Piloten** des Vidphones anklicken.

5.2 Der Hangar

Begeben Sie sich in den Hangar, wenn Sie Ihre Metalizer ausrüsten oder reparieren wollen. Hierzu benötigte Bauteile oder Waffen können Sie in Ihrem Depot kaufen und verkaufen.



Der Hangar

5.2.1 Metalizer ausrüsten/reparieren

Die im rechten Bildteil angezeigten Daten beziehen sich auf den aktuell gewählten Metalizer. Wählen Sie den Metalizer, den Sie ausrüsten oder reparieren möchten, mit Mausklick auf die Schalter **vorherigen/nächsten Metalizer anzeigen**.

Die Depotanzeige informiert Sie, welche Anzahl an Bauteilen und Waffen Sie besitzen. Bereits eingebaute werden hier jedoch nicht berücksichtigt. Bau-

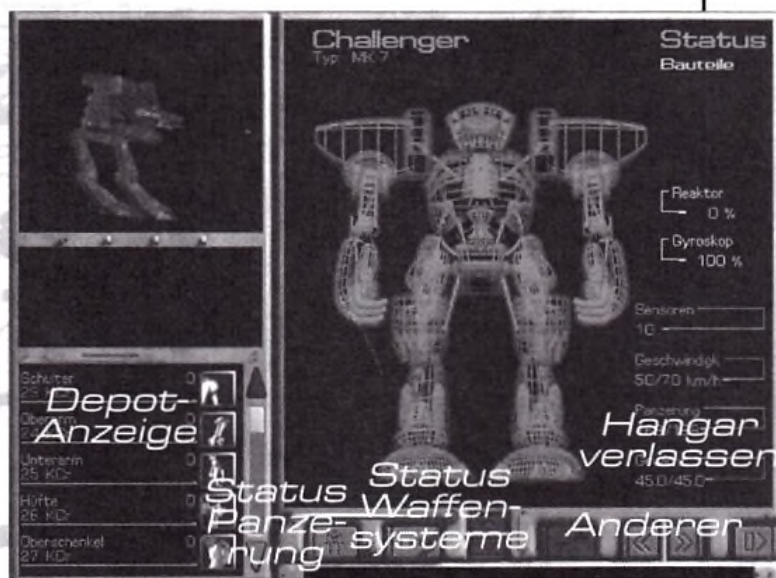
teile werden nur angezeigt, wenn weder der Waffensystem- noch der Panzerungsstatus aktiviert sind. Sobald Sie **Status Waffensysteme** anklicken, wird der Waffenbestand angezeigt. Ist nur der **Status Panzerung** aktiviert, zeigt das Depotfenster nichts an. Wenn Sie Ausrüstungsgegenstände einbauen, die hier nicht aufgelistet werden, müssen Sie erst **zurück**

zum Hangar, um die benötigten Gegenstände im Depot kaufen zu können. Oberhalb der Depotanzeige befindet sich ein weiteres Fenster. Sofern vorhanden, werden hier weitere Informationen zu den aktuell ausgewählten Bauteilen bzw. Waffen angezeigt.

Beachten Sie bei allen Veränderungen, daß das Höchstgewicht Ihres Metalizers begrenzt ist. Läßt sich ein Bauteil nicht einbauen, liegt dies daran, daß Sie sonst mit diesem das Höchstgewicht überschreiten würden.

Bauteile

Um defekte Bauteile am aktuell dargestellten Metalizer zu ersetzen, deaktivieren Sie **Status Waffensysteme** und **Status Panzerung**. Die Bauteile sind für alle Metalizer gleich. Klicken Sie das Ersatzteil in der Depotanzeige an, und ziehen Sie es auf das defekte an Ihrem Metalizer. Das neue Bauteil wird eingesetzt und das defekte entsorgt.



Waffen

Sie können Ihren Metalizer auch mit anderen Waffen als den standardmäßig eingebauten ausrüsten. Klicken Sie hierzu auf **Status Waffensysteme**. Vorausgesetzt Sie haben die Waffen vorher in Ihrem Depot gekauft, haben Sie zu Beginn des Spiels die Wahl zwischen verschiedenen Lasern, Raketenwerfern und einem Maschinengewehr. Laser benötigen keine Munition, sondern werden vom Reaktor mit Energie versorgt. Sie haben eine unbegrenzte Schußanzahl zu Ihrer Verfügung, solange der Reaktor funktioniert. Raketenwerfer benötigen entsprechend Munition. Ihr Vorteil liegt in einer teilweise höheren Reichweite. Außerdem handelt es sich bei Raketenwerfern um ballistische Waffen. Sie können also über Hindernisse schießen. Das Maschinengewehr ist eine reine Nahkampfwaffe. Dafür entschädigt es mit einer hohen Schußfolge und minimaler Reaktorbelastung. Im Laufe des Spiels werden Ihnen noch einige andere Waffen zur Verfügung stehen. Eine genaue Beschreibung der Waffen finden Sie im Anhang. Denken Sie bei Waffen, die Munition benötigen, daran, genug Munition mitzunehmen! Entscheiden Sie sich für Waffen, die viel Energie verbrauchen, sollten Sie ausreichend Plasmastabilisatoren einbauen. Diese lassen den Reaktor schneller wieder abkühlen.

Wenn Sie eine Waffe in Ihrer Depotanzeige oder in einem Waffenfach des Metalizers an-

klicken, werden Informationen über die Reichweite, die Schadensklasse, das Gewicht, sowie den Wert und Ihre Krediteinheiten angezeigt. Je höher die Schadensklasse, desto stärker fallen bei einem Treffer die Beschädigungen am gegnerischen Metalizer aus. Die Standardreichweite bezieht sich auf eine ebene Fläche ohne Hindernisse. Beachten Sie, daß die Landschaft starken Einfluß auf die Treffsicherheit eines Metalizers hat.

Um Waffen einzubauen, klicken Sie auf die jeweilige Waffe und ziehen sie in ein freies Waffenfach. Große Waffen belegen hierbei mehrere Fächer. Ihr Symbol erscheint dann in entsprechend vielen Fächern, Sie haben aber nur eine Waffe eingebaut.

Benötigte Munition ziehen Sie von der Depotanzeige in ein freies Fach. Dieses ist jetzt für die jeweilige Munition reserviert, aber noch nicht mit Munition gefüllt. Wiederholen Sie diesen Vorgang, um das reservierte Fach mit Munition zu füllen. Unterhalb des Munitionssymbols wird nun die Anzahl der verfügbaren Schüsse angezeigt. Sie können auf die gleiche Weise mehrere Fächer mit der Munition des gleichen Waffentyps füllen. Ihnen wird dann in jedem Fach die Gesamtmunitionsmenge für diese Waffe angezeigt. Sie müssen also nicht die Anzahl der Schüsse pro Fach addieren, sondern können direkt die zu Ihrer Verfügung stehende Gesamtschußzahl ablesen. Die Zuordnung der Munition zu den

entsprechenden Waffen geschieht automatisch, so daß auch mehrere Waffen des gleichen Typs auf das gleiche Munitionsfach zugreifen können.

Panzerung

Schalten Sie den **Status Waffensysteme** aus, und den **Status Panzerung** an. Die Farbe der Panzerung zeigt deren Stärke an:

Blau: 100% - 51%

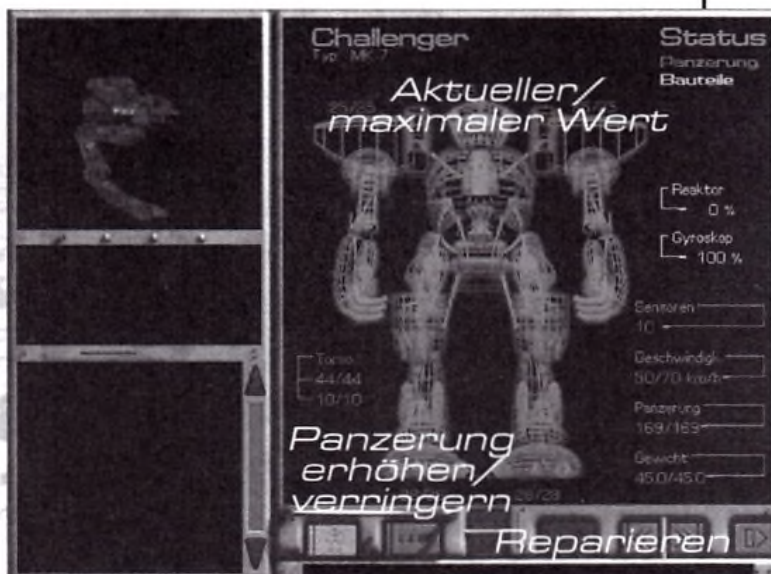
Orange: 50% - 11%

Rot: 10% - 0%

Sinkt die Panzerung im Laufe eines Kampfes auf 0%, besteht ernsthafte Gefahr für Ihren Metalizer. Der nächste Treffer könnte in dieses Bauteil eingebaute Waffen oder Ausrüstungsgegenstände zerstören, oder aber gleich das ganze Körperteil. Wird ein Waffenfach beschädigt, in dem sich Munition befindet, so kann diese explodieren.

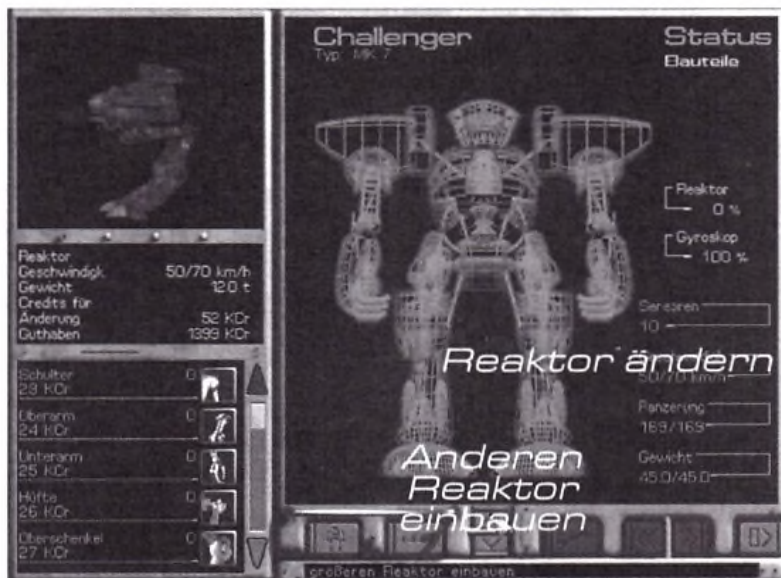
panzerung zu ändern, müssen Sie auf den unteren Wert der Anzeige der Torsopanzerung klicken. Mit den Pfeilen unter dem Informationsfenster können Sie die **Panzerung erhöhen**, oder das jeweilige Körperteil weniger stark panzern. Um den Soll-Wert zu verringern, müssen Sie zunächst die gesamte Panzerung des Bauteils demonstrieren. Wenn Sie nun weiter auf **Panzerung verringern** klicken, sinkt der Soll-Wert. Dementsprechend wird der Soll-Wert erhöht, wenn Sie die Panzerung über den Soll-Wert hinaus erhöhen. Die maximale Panzerung hängt nicht direkt vom Metalizer ab, sondern es gibt für jedes Bauteil ein Panzerungsmaximum, das Sie nicht überschreiten können. Beachten Sie, daß 16 Panzerungseinheiten einer Tonne Gewicht entsprechen. Um eine im Kampf demolierte Panzerung komplett wiederherzustellen, klicken Sie

reparieren an. Im linken Informationsbildschirm werden Ihnen nun die Reparaturkosten für dieses Körperteil angezeigt. Eine Betätigung mit der Taste **reparieren** führt die Reparatur durch. Es wird hierbei der Soll-Wert des Körperteils erreicht, solange dadurch nicht das Höchstgewicht des Metalizers überschritten wird. Für die Reparatur benötigte Panzerungsplatten werden in diesem Fall automatisch gekauft. Haben Sie nicht genug Krediteinheiten, wird die Reparatur nicht durchgeführt.



Panzerung

Klicken Sie auf das Körperteil, dessen Panzerung Sie verändern möchten. Um die Rücken-



Der Reaktor

Reaktor und Geschwindigkeit

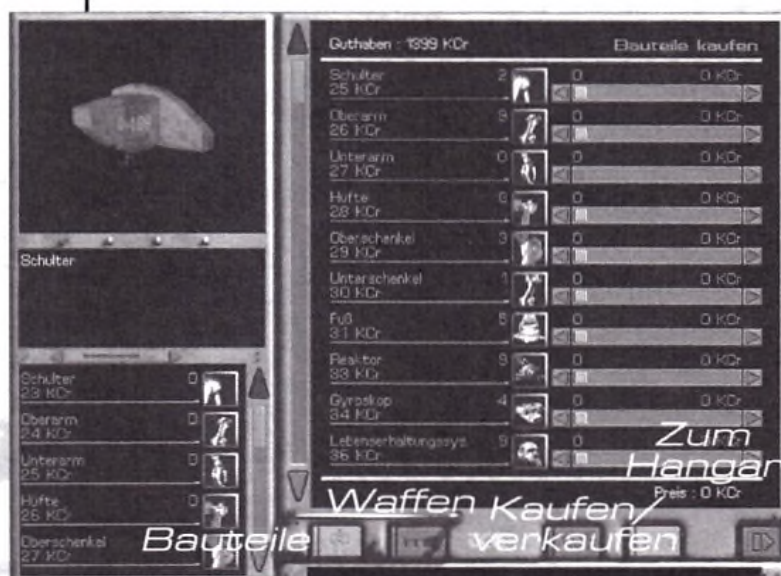
Um die Geschwindigkeit Ihres Metalzers zu erhöhen, müssen Sie einen größeren Reaktor einbauen. Dazu müssen der Panzerungs- und Waffensystemstatus deaktiviert sein. Klicken Sie auf **Geschwindigkeit** im Informationsbildschirm. Oberhalb der Depotanzeige werden Ihnen nun die mit Ihrem Reaktor erreichbaren Geschwindigkeiten, das Gewicht des aktuellen Reaktors, der Aufpreis zum nächstgrößeren Reaktor, sowie die Ihnen zu Verfügung stehenden Krediteinheiten angezeigt. Wählen Sie nun mit den Pfeiltasten **größeren/ kleineren Reaktor einbauen**. Kleinere Reaktoren erreichen zwar nur geringere Geschwindigkeiten, haben dafür aber ein geringeres Gewicht, so daß Ihnen mehr Spielraum für Waffen und Panzerung zur Verfügung stehen.

5.2.2 Das Depot

Hier können Sie die benötigten Waffen und Körperteile zur Ausrüstung und Reparatur Ihrer Metalzer kaufen, oder überschüssige Materialien verkaufen.

Der Kaufmodus ist im Depot standardmäßig aktiviert. Haben Sie vorher jedoch Bauteile oder Waffen verkauft, müssen Sie vor dem Kauf auf **Kaufen** klicken. Links im kleinen Fenster sehen Sie nun Ihr Depot.

Das rechte, große Fenster zeigt den Warenbestand des Händlers an. Stellen Sie nun mit dem Waffen- bzw. Bauteile-Schalter ein, ob Sie Waffen oder Körperteile kaufen möchten. Mit der vertikalen Bildlaufleiste können Sie sich im Warenangebot hin und her bewegen. Klicken Sie auf ein Körperteil bzw. eine Waffe, werden Ihnen alle benötigten Informationen hierzu angezeigt. Zum Kauf stellen Sie mit dem Regler neben der zugehörigen Abbildung die gewünschte Menge ein und zie-



Das Depot

hen dann das Bauteil mit der Maus in Ihr Depot. Haben Sie mehrere Waffen bzw. Bauteile ausgewählt, können Sie auch alles durch Betätigen der rechten Maustaste kaufen.

Der Verkauf wird genau umgekehrt durchgeführt. Stellen Sie den Modus ein, indem Sie auf **Verkaufen** klicken. Hierbei befindet sich Ihr Depot auf der rechten Bildschirmseite und das Warenlager des Händlers auf der linken. Ziehen Sie, nachdem Sie die zu verkaufende Menge eingestellt haben, das Bauteil von Ihrem Depot in das Warenlager.

5.3 Die Arena

Sie befinden sich nun in den Vorhallen zur Kampfarena. Von hier aus haben Sie Zugang zum Einschreibebüro, dem Wettbüro und dem Umkleideraum. Klicken Sie auf den jeweiligen Eingang, um in diese Räume zu gelangen.



Einschreibebüro

5.3.1 Das Einschreibebüro

Klicken Sie auf den Roboter, um sich für einen Arenakampf anzumelden. Es wird Ihnen dann die aktuelle Rangliste der Teams angezeigt. Sie können nur gegen Teams antreten, die maximal drei Plätze über oder unter Ihnen rangieren. Wenn Sie das gewünschte Team anklicken, wird Ihnen die Siegesprämie für diesen Kampf angezeigt. Je stärker ein Team, desto mehr Geld bekommen Sie für einen Sieg. Denken Sie aber daran, daß Sie im Fall einer Niederlage keinen Pfennig zu sehen bekommen. Wollen Sie sich noch nicht für einen Gegner entscheiden, müssen Sie noch einmal auf den aktuell angezeigten Gegner klicken. Sie bestätigen Ihre Wahl, indem Sie das Einschreibebüro verlassen.



Die Arena

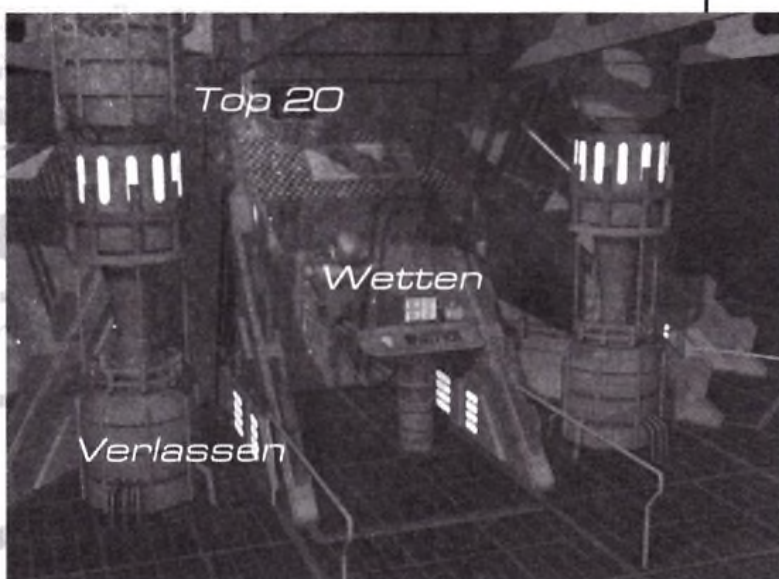
Haben Sie sich auf einen Gegner erst einmal festgelegt, gibt es kein Zurück mehr. Achten Sie daher bei der Wahl Ihres Gegners

unbedingt auf seine Gesamttonnage. Die Regeln der Arenakämpfe schreiben vor, daß die Gesamttonnage der von Ihnen zum Kampf aufgestellten Metalizer maximal 15% höher sein darf, als die des Gegners.

5.3.2 Das Wettbüro

Wenn Sie den Roboter anklicken, zeigt er Ihnen eine Übersicht der Kampfpaarungen der nächsten Runde. Um Geld auf den Sieg eines Teams zu setzen, müssen Sie auf den Knopf neben dem Team klicken. Legen Sie nun den gewünschten Geldbetrag mit den beiden Pfeilen direkt daneben fest. Wenn Ihre Prognose stimmt, wird diese Summe mit der neben dem Team angezeigten Quote multipliziert und an Sie ausgezahlt. Haben Sie daneben getippt, ist das Geld verloren.

Je nach Schwierigkeitsgrad des Spiels sind unterschiedliche Höchsteinsätze möglich. Ihre Wetten werden automatisch angenommen, wenn Sie das Büro wieder verlassen.



Das Wettbüro

5.3.3 Team zusammenstellen

Den Umkleideraum können Sie erst betreten, wenn Sie sich zuvor im Einschreibebüro für einen Kampf angemeldet haben. Beachten Sie auch, daß der Umkleideraum nur einen Ausgang hat: zur Arena, also zum Kampf. Stellen Sie also sicher, daß Sie alle Metalizer mit Waffen und Munition ausgerüstet haben, und nehmen Sie alle nötigen Modifikationen an Ihren Metalizern vor, bevor Sie sich hierhin begeben.

Sie müssen nun Ihr Team für den folgenden Kampf zusammenstellen. Maximal können Sie 4 Piloten und Metalizer einsetzen. Einen fünften Piloten können Sie als Ersatzpiloten einsetzen. Dieser springt ein, wenn einer der anderen vier während einer Kampagne so angeschlagen ist, daß er ausruhen muß. Wenn Ihr Kader noch weitere Piloten umfaßt, können Sie diese entweder sich ausruhen oder trainieren lassen. Klicken Sie dazu auf die Leiste unterhalb des Pilotenbildes. Ruht sich

ein Pilot aus, gibt ihm das Gelegenheit, seine von Kämpfen ruinierte Gesundheit zu regenerieren. Wenn Ihre Piloten bei bester Gesundheit sind, sollten Sie diese jedoch besser trainieren lassen. Sie müssen dazu noch die Eigenschaft anklicken, die der jeweilige Pilot verbessern soll. Möglich sind hier: Steuerung, Treffsicherheit, Überleben und Reparieren.



Team zusammenstellen

Um einen Piloten im Kampf einzusetzen, ziehen Sie ihn in ein freies Pilotenfeld. Wenn Sie Ihre Meinung geändert haben, können Sie einen Piloten auch wieder entfernen, indem Sie ihn wieder nach links ziehen. Sie müssen, bevor Sie in den Kampf können, noch jedem ausgewählten Piloten einen Metalizer zuordnen. Dies geschieht in der gleichen Weise wie mit den Piloten. Beachten Sie hierbei die bereits angesprochene Begrenzung der Gesamttonnage Ihres Teams. Überschreiten Sie diese, wird Ihr Gesamtgewicht rot angezeigt, und es wird Ihnen nicht erlaubt, den Kampf zu beginnen. Haben Sie alle Einstellungen getroffen, geht es los: klicken Sie **Auf in den Kampf** an. Der erste Pilot steht übrigens automatisch fest: Sie selber, Val Gordon. Beachten Sie dies im Kampf! Ihren Metalizer Nummer 1 sollten Sie immer besonders gut schützen. Schließlich endet mit Ihrem Leben auch das gesamte Spiel!

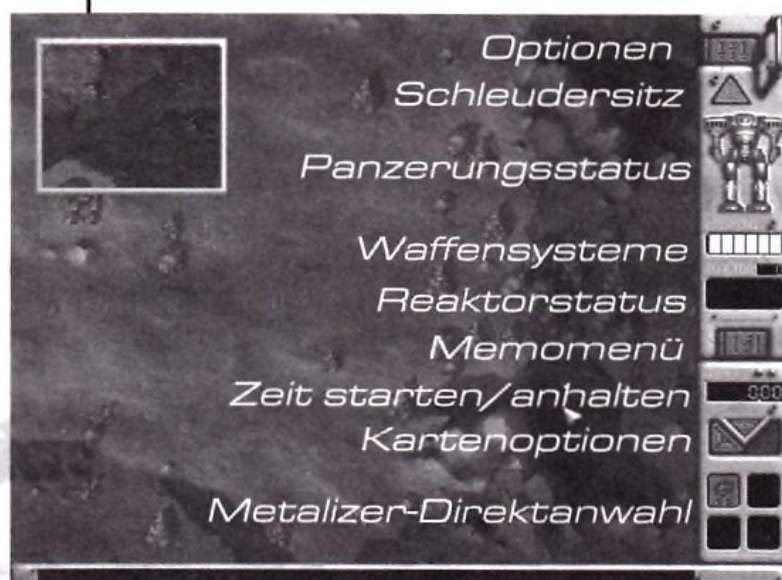
5.4 Das Hauptquartier der Hermizität

Hier befindet sich der Sitz der Militärregierung Djelasias. Haben Sie sich im Laufe der Arenakämpfe als würdig erwiesen und den ersten Platz in den Ranglisten der Arenakämpfe übernehmen können, warten hier weitere Aufgaben auf Sie. Da die Kampagnen, die hier vergeben werden, oft aus mehreren Schlachten bestehen,

sollten Sie darauf achten, genug Ersatzteile, Waffen und Munition mitzuführen. Wird ein Metalizer während einer Kampagne beschädigt, können Sie ihn nur mit Hilfe der in Ihrem Depot vorhandenen Bauteile reparieren.

6. Der Kampf

Die meisten Bedienelemente beziehen sich auf den von Ihnen ausgewählten Metalizer. In der Karte erkennen Sie ihn an der roten Umrandung des Feldes, auf dem er sich befindet. In der



Der Kampf

Metalizer-Direktanwahl ist das Feld des aktuellen Metalizers ebenfalls rot hinterlegt. Um einen anderen Metalizer auszuwählen, können Sie ihn entweder anklicken, oder die entsprechende **Direkt-Anwahl** benutzen.

Allgemeine Auswirkung auf das Spiel haben die Spieloptionen, die Kartenoptionen und die Uhr.

6.1 Spieloptionen

Alle Einstellungen, die Sie über das Vidphone im Quartier einstellen können, sind auch hier verfügbar. Zusätzlich können Sie folgende Einstellungen vornehmen:

Hexfelder anzeigen: Das Raster auf dem Kampffeld wird ein- oder ausgeschaltet.

Karte zentrieren: Zentriert das Bild bei jeder Bewegung eines Ihrer Metalizer um diesen.

Pfade anzeigen: Zeigt den Weg an, den Ihr Metalizer zum vorgegebenen Ziel benutzen wird.

Akustische Bestätigung: Ihre Piloten melden alle Ereignisse und Bestätigungen akustisch.

6.2 Kartenoptionen

Bestimmen Sie den Ausschnitt des Schlachtfelds, der auf Ihrem Bildschirm dargestellt wird. Um näher an einzelne Details heranzuzoomen, wählen Sie **Karte vergrößern**. Wählen Sie **Karte verkleinern**, bekommen Sie eine größere Übersicht über das Kampfgeschehen. Die mittlere Taste der Kartenoptionen blendet eine **Übersichtskarte** ein, die das gesamte

Kampffeld zeigt. Ihre eigenen Metalizer und die der Feinde werden in dieser Karte entsprechend der Einstellung im Optionsmenü als farbige Punkte dargestellt. Ihre Feinde werden jedoch nur dann sichtbar, wenn sie sich in Reichweite Ihrer Sensoren befinden. Mit gedrückter rechter Maustaste können Sie die Position der Übersichtskarte frei verändern.

6.3 Die Uhr

Sie können Befehle an Ihre Metalizer nur erteilen, wenn die Uhr angehalten wird. Um die Uhr anzuhalten oder zu starten, klicken Sie sie entweder an oder betätigen die Leertaste Ihrer Tastatur.

Haben Sie Ihrem Metalizer einen Bewegungsbefehl erteilt, wird dieser erst dann ausgeführt, wenn die Uhr wieder gestartet wird. Feuerbefehle werden bei angehaltener Uhr direkt durchgeführt.

6.4 Schleudersitz

Besteht die Gefahr, daß ein Metalizer zerstört wird, so kann sich der Pilot mit dem Schleudersitz retten. Aber Achtung: Piloten mit einem schlechten Überleben-Wert haben auch dann noch alle Hände voll zu tun, um nicht doch noch einem der gegnerischen Kolosse zum Opfer zu fallen.

6.5 Panzerungsstatus

Der Zustand der Panzerung des aktiven Metalizer wird hier farbig angezeigt. Es gilt die gleiche Farbeinteilung wie im Ausrü-

stungsmenü. Wenn Sie den Mauszeiger über einen feindlichen Metalizer bewegen, wird dessen Zustand angezeigt. Um einen exakten Panzerungsstatus zu erhalten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den entsprechenden Metalizer oder seine **Direktanwahl**. Es erscheint nun eine Anzeige wie im Ausrüstungsmenü. Bei Ihren eigenen Metalizern können Sie sich neben dem Panzerungsstatus hier auch den Status der Waffensysteme anschauen und den Zustand Ihres Piloten überprüfen. Bei feindlichen Metalizern ist es nur möglich den Panzerungsstatus einzusehen.

6.6 Bewegen

Halten Sie die Uhr an und wählen einen Ihrer Metalizer aus. Klicken Sie auf ein freies Zielfeld. Es erscheint eine gestrichelte Linie zwischen der Position Ihres Metalizers und dem Zielfeld. Sobald Sie die Uhr wieder starten, wird Ihr Metalizer zum Zielpunkt gehen. Soll der Metalizer zum Zielfeld rennen, müssen Sie bei angehaltener Uhr ein zweites Mal auf das Zielfeld klicken. Die gestrichelte Linie wechselt entsprechend der Fortbewegungsart ihre Farbe. Beachten Sie jedoch, daß die Reaktorbelastung höher ausfällt, als bei Bewegung in normaler Geschwindigkeit.

Bewegungsabläufe werden in Einzelschritte aufgeteilt, die nacheinander ausgeführt werden. Dabei verbraucht jeder Einzelschritt eine bestimmte Anzahl von

Zeiteinheiten und wird erst nach dem Ablauf dieser durchgeführt. Anschließend wird der nächste Bewegungsablauf nach Verstreichen der entsprechenden Zeiteinheiten ausgeführt. Halten Sie die Uhr an, wird die Bewegung unterbrochen. Sobald Sie die Uhr wieder starten, wird die Bewegung jedoch ohne Verlust an Zeiteinheiten fortgesetzt. Wie viele Zeiteinheiten für eine Bewegung benötigt werden, hängt von der Geschwindigkeit des Metalizers ab.

Um eine laufende Bewegung abubrechen, klicken Sie auf den entsprechenden Metalizer. Sie können nun bei angehaltener Uhr entweder ein neues Ziel festlegen oder durch Klicken auf den roten Pfeil hinter dem Metalizer selbigen anhalten. Er wird sich dann erst weiterbewegen, wenn Sie ihm neue Befehle erteilen. Bereits verstrichene Zeiteinheiten für die nächste Bewegung gehen jedoch verloren.



Eine Route festlegen

Sie können Ihren Metalizer auch Schritt für Schritt lenken. Wählen Sie einen Metalizer aus, und bewegen Sie den Mauszeiger über diesen.

Ein Metalizer kann seinen Torso drehen, d.h. er kann in eine andere Richtung sehen und schießen als die, in die er sich bewegt. Mögliche Stellungen des Torsos sind hier geradeaus oder wahlweise 60° nach links oder rechts. Die Laufrichtung wird durch den gelben Strich des Sechsecks angezeigt, auf dem er sich befindet. Es verfügen jedoch nicht alle Metalizer über einen beweglichen Torso.

Stürzt Ihr Metalizer auf schwierigem, glatten Gelände, weil seine Beine beschädigt sind, oder weil er bei einem Schußwechsel sehr viele Treffer auf einmal erhalten hat, so müssen Sie ihm das Aufstehen befehlen. Wählen Sie bei angehaltener Uhr den gestürzten Metalizer an und bewegen den Mauszeiger über Ihren Metalizer. Als einzig mögliche Bewegung erscheint jetzt ein „Aufstehen-Icon“. Klicken Sie es an, und starten Sie dann die Uhr.

6.7 Feuermenü

Wenn die Sensoren Ihrer Metalizer einen Gegner geortet haben, können Sie Befehl zum Feuern erteilen. Halten Sie die Uhr an, und bewegen Sie den Mauszeiger auf den Gegner. Der Mauszeiger verwandelt sich jetzt in ein Zielkreuz. Ist Ihr Gegner mit den Waffen des aktuell gewählten Metalizers

nicht erreichbar, so ändert sich die Farbe des Zielkreuzes zu dunkelgrün. Dies ist der Fall, wenn Sie in die falsche Richtung schauen, ein Hindernis zwischen Ihnen und dem feindlichen Metalizer liegt, oder alle Waffen überhitzt oder ungeladen sind. Bringen Sie vor dem Feuern Ihren Metalizer in eine bessere Position, oder wählen Sie einen anderen Metalizer, mit dem Sie günstiger stehen und der auch feuerbereit ist. Bestätigen Sie Ihre Absicht durch Mausklick auf den Gegner. Es erscheint ein Waffenauswahlmenü.



Waffen feuern

Wählen Sie die Waffen durch Mausklick aus, die abgefeuert werden sollen. Rot angezeigte Waffen sind nicht feuerbereit. Wenn Sie Waffen zum Feuern auswählen, simuliert der obere Balken die erwartete Reaktorauslastung nach dem Feuern. Achten Sie darauf, Ihren Reaktor nicht zu stark zu überlasten. Eine Bestätigung durch **Waffen abfeuern** führt zu direkter Ausführung Ihres Befehls. Das Feuern kostet keine Zeiteinheit.

ten, jedoch wird je nach Waffe der Reaktor stark belastet und braucht einige Zeiteinheiten, um wieder abzukühlen. Wenn Sie alle Waffen auf einmal abfeuern wollen, klicken Sie **alle Waffen auswählen** an. Diese Taste funktioniert auch umgekehrt (zum Abwählen).

Sie können auch bis zu vier verschiedene Waffenkombinationen abspeichern. Wählen Sie im Feuermenü die gewünschten Waffen aus, und speichern Sie die Kombination mit Umschalten+F1 bis Umschalten+F4. Wenn Sie sich im Waffenmenü befinden, können Sie abgespeicherte Waffenkombinationen entsprechend mit F1 bis F4 wieder abrufen. Um das Waffenwahlmenü zu verlassen ohne zu feuern, klicken Sie auf **Waffenwahl abbrechen**.

6.8 Waffenstatus

Ihre Waffen sind bei hellgrünem Balken feuerbereit. Während des Ladevorgangs steigt der Balken, bis er volles Niveau erreicht. Die Reihenfolge der Waffen entspricht der Reihenfolge im Feuermenü. Die oberste Waffe im Feuermenü wird hierbei vom ersten Balken auf der linken Seite dargestellt.

6.9 Reaktorstatus

Alle Bewegungen (und besonders das Abfeuern von Waffen) belasten Ihren Reaktor. Die Farbe des Balkens zeigt Ihnen den Auslastungsgrad an:

Grün: 0-100%

Orange: 101-200%

Rot: 201-300%

Der Reaktor ist bis zu einer Auslastung von 100% garantiert funktionstüchtig. Darüber hinaus kann er bis zu 300% belastet werden, jedoch wird mit steigender Überlastung die Gefahr der Überhitzung immer größer. Im Zweifelsfall schaltet der Reaktor ab, bis er wieder einen sicheren Betriebszustand von 100% erreicht hat. Ihr Metalizer nimmt zwar keinen direkten Schaden, jedoch fallen die Waffensysteme während dieser Zeit aus. Bewegungen sind auch erst wieder möglich, wenn der Reaktor aktiviert ist. Ihr Metalizer stellt während dieser Zeit also ein einfaches Ziel für Ihre Feinde dar.

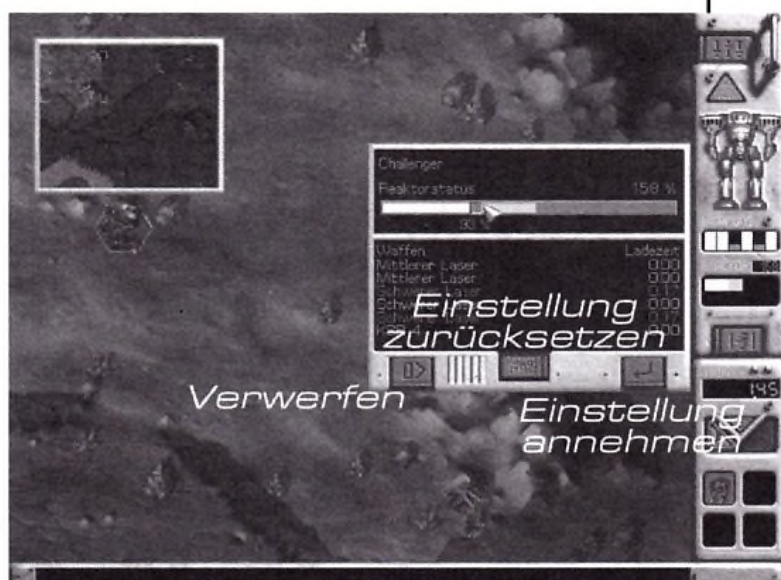
Beachten Sie, daß bei extremer Überbelastung durch die starke Hitzeentwicklung die Gefahr besteht, daß nicht verbrauchte Munition explodieren und das entsprechende Körperteil des Metalizers beschädigen kann. Belasten Sie Ihren Reaktor über 300%, ist die Explosion des Reaktors (und damit die Zerstörung des gesamten Metalizers) die Folge.

6.10 Memomenü

Sie können Ihren Metalizerpiloten befehlen, sich bei Ihnen zu melden, sobald der Reaktor auf einen von Ihnen bestimmten Wert abgekühlt ist, oder sobald eine oder mehrere von Ihnen bestimmte Waffen feuerbereit sind.

Wählen Sie dazu **Memomenü** oder klicken mit der linken Maustaste auf den aktiven Metalizer. Stellen Sie die gewünschte Reaktorauslastung

mit dem Schieberegler ein. Wählen Sie die Waffen per Mausklick aus. Der Pilot wird sich melden, sobald entweder der Reaktor den gewünschten Status erreicht hat, oder alle ausgewählten Waffen feuerbereit sind.



Das Memomenü

7. Nach dem Kampf

Es wird nach einem Kampf angezeigt, ob Sie Ihre Missionsziele erfüllt haben oder nicht. Die Pilotenwerte ändern sich durch jeden Kampf. Diese Änderungen werden Ihnen nacheinander für jeden Piloten angezeigt. Bestätigen Sie nach jedem Piloten durch Klicken auf **OK**.

8. Anhang

8.1 Pilotenwerte

Gesundheit

Bei voller Gesundheit erreichen alle Piloten den Wert 99. Wird der Pilot im Kampf verletzt (z.B. durch einen Cockpittreffer) sinkt der Wert. Heilung ist nur

durch Ausruhen möglich. Erreicht der Pilot den Wert 0, stirbt er. Verletzungen haben Auswirkung auf die Fähigkeiten beim Steuern des Metalizers und verringern die Schußgenauigkeit.

Moral

Piloten mit geringer Moral neigen eher zur Befehlsverweigerung oder zur Flucht vor scheinbar übermächtigen Gegnern. Wird ein Pilot nie eingesetzt, oder muß er viele Niederlagen hinnehmen, so sinkt seine Moral. Erfolgreiche Einsätze hingegen führen zu einer Steigerung.

Steuerung

Die Metalizer verlangen auf schwierigem und rutschigen Untergrund das ganze Können des Piloten, um nicht zu stürzen. Ein guter Pilot kann auch bei sehr schweren Treffern einen Sturz verhindern. Diese Fähigkeit kann durch Training oder gemeisterte Extremsituationen gesteigert werden.

Treffsicherheit

Je höher dieser Wert ist, desto häufiger wird Ihr Pilot auch in kritischen Situationen den Gegner treffen. Auch diese Fähigkeit kann durch Training gesteigert werden, aber natürlich zieht es jeder Pilot vor, seine Fähigkeiten im Kampf zu trainieren.

Überleben

Steigt ein Pilot mit dem Schleudersitz aus, so besteht immer noch die Gefahr, von gegnerischen Metalizern zertreten zu werden. Piloten mit einem hohen Überleben-Wert sind jedoch geschickt genug, um den Kolossen auszuweichen.

Reparieren

Die Mechaniker des Depots stehen Ihnen während einer Kampagne leider nicht zur Verfügung. Im Feldlager übernimmt daher der Pilot mit dem besten Reparatur-Wert diese Aufgabe. Je höher sein Können, desto geringer ist die Gefahr, daß die Reparatur nicht sachgemäß durchgeführt wird, und desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, daß das reparierte Bauteil seine Aufgabe erfüllt.

Kondition

Je höher die Kondition des Piloten, desto geringer der Schaden bei Cockpittreffern.

8.2 Waffen

Maschinengewehr

Das Maschinengewehr ist eine reine Nahkampfwaffe. Es empfiehlt sich, diese Waffe dort einzusetzen, wo eine minimale Reaktorbelastung mit einer kurzen Nachladezeit gefragt ist. Die Reaktorbelastung dieser Waffe ist so gering, daß sie von den Plasmastabilisatoren direkt wieder ausgeglichen wird, ohne den Reaktor zu belasten. Das Maschinengewehr benötigt nur ein Waffenfach und wiegt lediglich 0,5t. Denken Sie

daran, ausreichend Munition mitzunehmen.

Magnetgeschütz

Eine zerstörerische Waffe mit einer mittleren Reaktorbelastung. Sie richtet hohen Schaden an und ist auch bei großen Schußweiten zuverlässig. Die extreme Leistung dieser Waffe bedingt jedoch verhältnismäßig lange Nachladezeiten. Das Magnetgeschütz belegt vier Waffenfächer und zusätzlich Platz für die zugehörige Munition. Je 20 Schuß benötigen ein Waffenfach.

Leichter Laser

Wie alle Laser wird auch der leichte Laser ausschließlich mit Energie versorgt. Es handelt sich um eine Nahkampfwaffe mit sehr geringer Reaktorbelastung. Er richtet etwas größere Schäden an als das Maschinengewehr, verbraucht jedoch auch mehr Energie und benötigt etwas Zeit zum Abkühlen. Der leichte Laser benötigt nur ein Waffenfach.

Mittlerer Laser

Der mittlere Laser besitzt eine höhere Feuerkraft als der leichte Laser und trifft auch auf weitere Entfernung noch zuverlässig. Sein Energiebedarf fällt dementsprechend höher aus, kann aber noch als gering bezeichnet werden. Er ist sehr kompakt konstruiert und belegt daher nur ein Waffenfach.

Schwerer Laser

Der schwere Laser ist die wirkungsvollste Waffe dieser Kategorie. Eine große Reichweite und extreme Zerstörungskraft stehen einer hohen Reaktorbelastung gegenüber. Klar auch, daß so eine Feuerkraft eine lange Abkühlungsphase nach sich zieht. Der schwere Laser benötigt zwei Waffenfächer.

Partikelbeschleuniger

Auch der Partikelbeschleuniger ist eine reine Energiewaffe. In der Zerstörungskraft läßt er jedoch jeden Laser weit hinter sich. Seine hochentwickelte Technologie macht ihn zu einer der stärksten Waffen, die derzeit erhältlich sind. Allerdings benötigt seine extreme Leistung entsprechend viel Energie, so daß schwache Reaktoren von ihm hoffnungslos überfordert sind. Der Partikelbeschleuniger benötigt drei Waffenfächer.

Kurzstrecken-Raketenwerfer

Die Kurzstrecken-Raketenwerfer (KSR) sind für den Einsatz in mittleren Reichweiten gedacht. Sein großer Vorteil liegt darin, daß er eine ballistische Waffe ist, also über Hindernisse hinwegschießen kann. Im Gegensatz zu den vorher beschriebenen Waffen richten die Raketenwerfer keinen punktuellen Schaden an, sondern der Schaden verteilt sich auf mehrere Körperteile des gegnerischen Metalizers. Je mehr Raketen auf einmal gefeuert werden, desto größerer Schaden wird am gegnerischen Metalizer ausge-

richtet. Angeboten werden die KSR als 2-fach, 4-fach und 6-fach Raketenwerfer. Die Reaktorbelastung ist als gering bis mittel einzustufen, jedoch liegt die Nachladezeit etwas über dem Niveau der mittleren Laser.

Langstreckenraketenwerfer

Die Langstrecken-Raketenwerfer (LSR) bieten die größte Reichweite aller Waffen. Genau wie die KSR sind sie ballistische Waffen und richten einen über den ganzen Gegner verteilten Schaden an. Da jedoch bei der Konstruktion das Hauptaugenmerk der Reichweite galt, ist der Schaden, den eine einzelne Rakete anrichtet, geringer als bei den KSR. Um dieses Manko wettzumachen, feuert selbst der Basis-LSR schon fünf Raketen auf einmal ab. Es werden außerdem 10-fach, 15-fach und 20-fach LSR angeboten. Mit der Größe des Systems nimmt die Reaktorbelastung deutlich zu. Der Waffenfach-Bedarf steigt mit der Anzahl der auf einmal gefeuerten Raketen vom LSR 5 (ein Waffenfach) bis zum LSR 20 (fünf Fächer) stetig an.

8.3 Zusatzausstattungen

Plasmastabilisatoren

Plasmastabilisatoren lassen den Reaktor schneller abkühlen. Alle Reaktoren haben standardmäßig bereits zehn Plasmastabilisatoren integriert. Jedoch ist es sinnvoll, weitere Stabilisatoren einzubauen, da man insbesondere bei Waffen mit hohem Energiebedarf die Schußfrequenz deutlich erhö-

hen kann. Jeder weitere Plasmastabilisator benötigt ein Waffenfach.

Sensoren

Im Laufe des Spiels werden verbesserte Sensoren mit erhöhter Reichweite angeboten. Insbesondere Späher sollten mit solchen leistungsfähigen Sensoren ausgestattet werden.

Sichtbarkeit der feindlichen Metalizer

Gerade in der Arena kann es vorkommen, daß nicht alle feindlichen Metalizer in dem erhellten Bereich der Übersichtskarte angezeigt werden. Da die in der Arena befindlichen Gebirgszüge sehr hoch sind, können Ihre Metalizer nicht sehen, was hinter einem Gebirge passiert. Dies geht nur, wenn Ihre Metalizer so platziert sind, daß mindestens einer Ihrer Metalizer hinter das Gebirge schaut. Erst dann können alle übrigen Metalizer sehen, was hinter diesem Gebirge geschieht. Sie sollten sich also nicht wundern, wenn Sie um ein Gebirge gehen und dort dann direkt auf einen feindlichen Metalizer treffen, den Sie vorher nicht sehen konnten!

9. Credits

Concept and Game Design

Carsten Schröder
Frank Schröder

Conceptional Support

Lutz Hebel
Tom Putzki
Alexander Brüggemann
Stefan Nyul

Lead Programmer

Frank Schröder

Technical Support

Peter Sabath

Additional Programming

Karsten Kutowski
Lutz Hebel
Peter Sabath
Holger Dickmann

UVC Video Engine

Peter Sabath

Lead Artist

Carsten Schröder

Intro Sequence

Ersin Süpke

Rendering Artists

Carsten Schröder
Andreas Simmer
Ramiro Vaca-Schommartz
Ersin Süpke

Rendering Artists

Toni Birrer
Carsten Schwede
Oliver Richter
Tom Putzki

In-Game Graphics

Carsten Schröder
Martin Sauter
Matthias Walterbach
Oliver Richter

In-Game Graphics

Alexander Brüggemann
Michael Hoge
Frank Reitberger

Level Design

Tom Putzki

Level Editing

Michael Riebolt

Additional Level Design

Carsten Schröder
Malte Peters
Michael Becker

Music and SFX

Q-Works, Gerd Hilgemann
H. Schieck & A. Heitmann
Ralf Katscher

Voice Recording

Airplay Studio, Jost Ziegner
G&G Tonstudio,
Gesell & Grossmann

Synchronization

Peter Richter

Digital Compositing

Carsten Schwede

Storyboard

Rainer Laws

Casting

Casting Contact,
Ging Heitmüller

Costumes & Wardrobe

Frank Ziemplinski
Michael Bohne
Frank Reitberger

Make-Up

Björn Ernst
On-Set Costumes
E. Sommer Costumes

Motion Picture Studio

Profi MAZ Studios

Production Manager

Detlef Linden

Camera

Thomas Schmitthausen

Camera Assistents

Martin Zepen
Carsten Schleitzer

Lighting

Marko Martena

Editing

Silke Schymocha
Nathalie Dücker

Set Director

Michael Bohne

Set Assistents

Frank Ziemplinski
Holger Kuchling

Actors

Val Gordon - Eddy Will
Mena - M.-L. Gemmill
Kulkos - Roland Kieber
Kendo - Armin Sengbusch
Lt. Com. Shira - Willie Richter
T. Tangerman - Roland Boecker
Quero - Mathias Wiebalck
Tarek - Tarek Hashash
Loxx - Wolf Rahtjen
Miles - Till Wiedemann
Judge - Jack Paxton

Voices

Val Gordon - Jersey Kosin
Mena - Julia Sabainsky
Kulkos - Peter Schwartz
Kendo - Frank Smilgis
Lt. Com. Shira - Tirzah Hase
T. Tangerman - Thomas Krause
Quero - T. Schneider
Tarek - Ronald Schmidt
Loxx - Dieter Oberholz
Miles - Sören Langfeld
Judge - Dieter Oberholz
Narrator - H. G. Kilbinger
Computer - Katja Liebing

Manual

Carsten Schröder
Uwe Hebel
Peter Richter

Manual Layout

Peter Richter

Package Layout & Design

Michael Bohne
Ersin Süpke

Translation

MB Office, Maren Bitzer

Localization

Lutz Hebel

Mastering

Frank Schröder
Peter Sabath

Quality Assurance

Peter Richter

Testers

Tom Putzki

Alexander Brüggemann

Stefan Nyul

Michael Hoge

Holger Dickmann

Jens Kruppe

Michael Milan

Holger Baack

Luis Albacete

Product Manager

Lutz Hebel

Assistent Product Manager

Holger Kuchling

In Memoriam

Jack Paxton

10. Informationen

Jede Ähnlichkeit mit existierenden Firmen, Institutionen sowie lebenden oder bereits verstorbenen Personen wäre rein zufällig und nicht beabsichtigt. Im Text vorkommende Firmennamen und deren Produktbezeichnungen sind eingetragene Warenzeichen ihrer jeweiligen Eigentümer. Die in dieser Anleitung beschriebene Software sowie sämtliche dem Produkt beiliegenden Handbücher unterstehen dem Urheberrecht. Das Duplizieren oder gewerbliche Verleihen der Software ist untersagt. Die Handbücher sowie ihr Inhalt dürfen weder vollständig noch in Teilen kopiert oder vervielfältigt werden. Alle Rechte vorbehalten.

Füllen Sie auch bitte die beiliegende Kundenkarte aus, damit wir auf Ihre Wünsche reagieren

können und Ihnen Bescheid geben können, wann Neuerscheinungen aus unserem Hause veröffentlicht werden.

Die Software sowie alle Dokumentationen unterliegen dem Copyright von Greenwood Entertainment. Copyright 1998 by Greenwood Entertainment. Greenwood Entertainment ist ein eingetragenes Warenzeichen der Art Department GmbH, Bochum.

