

GRUNDDOKTRIN FÖR LIBERTY-SÄKERHETSSTYRKAN



FREELANCER™

DECLASSIFIED
22/11/798 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. Anfallen kan även orsaka medvetlöshet 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

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

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 neuronät - logg
- Navigeringskarta/uppdagslogg
- Förråd
- Spelarstatus
- Aktuell information

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

VAPENKONTROLLMENY (SE AVSNITT 4)

Ger piloten möjlighet att välja vapen och placera ut reparationsutrustning

- Använda nanoroboter
- Använda sköldbatterier

Pilotens vapenlista

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

SKEPPSSTATUSVISNING (SE AVSNITT 4)

Ger piloten möjlighet att kontrollera basskeppssystem



Pilar

Hakar

Målsökningshårkors

Hakar, pilar och målsökningshårkors hjälper piloten spåra och analysera föremål. Mer information finns i avsnitt 4.

Raketreservnivå

Tillgänglig laddning

Spelares sköldstatus

Spelares skeppskrovsstatus

Skeppshastighet

Samla in bytte

1	Skarvblåda Mk I	
2	Skarvblåda Mk I	
3	Javelin Missile Launcher	40
4	Javelin Missile Launcher	40
5	Skarvblåda Järret Mk I	
6	Wasp 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.



PÅ ORDER AV CHEFEN FÖR LIBERTY-SÄKERHETSSTYRKAN

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, LADSF - 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 stridsprocedurerna. 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.

<<<

ALTERNATIVT FÖRVÅRV

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 gruppformerig. 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.

>>>

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



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 Pausmeny	F2 Gå till	F3 Docka	F4 Delta i förmering	F5 Historikstjärna	F6 Navigeringskarta	F7 Förråd	F8 Rykte	F9 Information	F10	F11	F12	
-	Avfyra monteringspunkt 1 Valj monteringspunkt 1	Avfyra monteringspunkt 2 Valj monteringspunkt 2	Avfyra monteringspunkt 3 Valj monteringspunkt 3	Avfyra monteringspunkt 4 Valj monteringspunkt 4	Avfyra monteringspunkt 5 Valj monteringspunkt 5	Avfyra monteringspunkt 6 Valj monteringspunkt 6	Avfyra monteringspunkt 7 Valj monteringspunkt 7	Avfyra monteringspunkt 8 Valj monteringspunkt 8	Avfyra monteringspunkt 9 Valj monteringspunkt 9	Avfyra monteringspunkt 10 Valj monteringspunkt 10	-	=	Backsteg Minimera HUD
Efterbrännare	Tab Avfyra Torped Avfyra missil	Kryssning W Accelerera	Avfyra kryssnings-avbrytare Släpp mina	Föreg. fiende R Närmsta fiende Nästa fiende	Föreg. mål T Återställ mål Nästa mål	Y Chattfönster	U Handelsförfrågan	I Grupp Fönster Gruppenbjudan	O Genomsök last	P Kulregn	[]	\
Caps Lock	A Beskjuta vänster	S Bromsa	D Beskjuta höger	F Skaldbatteri	G Nanorobot	H Stridstornsvy	J	K	L	;	'	Enter Chatt	
Skift	Z Strypa motorer	X Bromsa/backa	C Motmedel	V Ca 3:e person Bekätvy	B Bogsera mål Bogsera allt byte	N Uppdragets mål	M	,	.	/		Skift	
Ctrl	Alt										Alt	Ctrl	

Växla musflygning av/på

TECKENFÖRKLARING

Blå text = SKIFT+(tangenta)

Röd text = CTRL+(tangenta)

- 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 avfyra 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 avfyra sedan genom att högerklicka eller trycka på **SKIFT+Q**.

KRYSSNINGSAVBRYTARE

Som egentligt vapen gör kryssningsavbrytare 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 **SKIFT+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 målläsande 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.

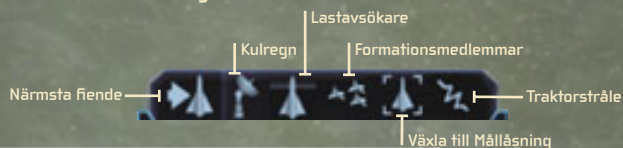
HAKAR: Skärmål som skepp och uppdragskritiska objekt visas inom hakar, vilket ger information om t.ex. pilotens namn, rang och skicklighet samt skeppets status och avstånd.






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.




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** Kontakter 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






 Meny 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.

> > >

< < <

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.
-  **SKKEPP** 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).

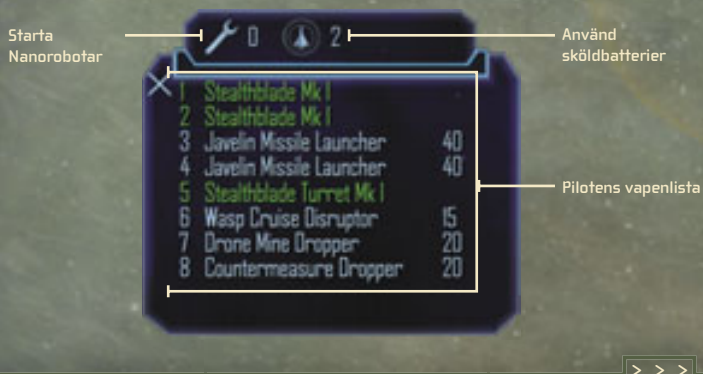
>>>

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.



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 skrovskador använder du nanorobotar, d.v.s. små, artificiella organismer som kan utföra basreparationer under flygningen. Det gör du genom att trycka på **C**.

ÖBS! 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 inbyggda 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 universumskartan.



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.



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



BASLISTA Visar alla upptäckta baser i universum.

> >

< < <

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

ÖBS! Alternativet Teckenförklaring på navigeringskartan/
uppdragsloggen förklarar objekt-kodsfärger 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 historikuppdrag. 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 Galway
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
Bob Frye
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 Sripaan
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
Seamus Rail

LJUD
Julie Munyon
Clark Crawford
Eric Friend
Jeff Shoemaker
Kyle Scribner
Mark Packard
Maf 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

**ANVÄNDARTE-
STANSVARIG**
Marcos Nunes-Ueno

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,
Loccomotion 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

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

• ArtSource • Murder of Crows • VMC Consulting Corporation • Volt Services Group

TEKNISK SUPPORT

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

KONTROLLTANGENTER

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

FLYGKONTROLLER

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 kryssningsmotorn	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
Avfyrta aktiva vapen	Högerklicka
Avfyrta 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™