

# MITTEILUNG DES OBERKOMMADOS // AN: DIE GESAMTE SCHIFFSBESATZUNG

## PRIORITÄT ALPHA-EINS

Liebe Mitbürger und Verteidiger der Allianz:

Unsere Zukunft schien vollkommen ungetrübt zu sein. Kein Hindernis war so groß, dass wir es nicht überwinden konnten. Wir hatten es geschafft, Lebensraum auf dem Mars zu schaffen und blühende Kolonien auf den äußeren Monden und Planeten zu errichten. Mit Rohstoffen in Hülle und Fülle aus den Bergwerken auf den Asteroiden, der Entdeckung der neuen Nanotechnologien und den automatisierten Null-Gravitation-Produktionsanlagen schien die Menschheit im Begriff zu sein, die Grenzen des Sonnensystems zu überwinden.

Doch plötzlich wurde der Glanz der Sterne getrübt.

Vor achtundvierzig Stunden wurde die auf der Mars-Umlaufbahn stationierte französische und italienische Flotte in einem Überraschungsangriff aufgerieben. Eine neu gegründete Koalition der Oststaaten hat versucht, die Macht an sich zu reißen. Die Angreifer zielen darauf ab, uns das mit Blut, Schweiß und Tränen Errungene zu entreißen.

Nach bestätigten Berichten ist die Koalition im Begriff, das Oberkommando der Allianz auf Ganymede zu vernichten und unter massivem Truppeneinsatz eine Invasion der äußeren Kolonien zu starten. Wir haben bereits Io und Europa verloren. Auf dem Mars und auf der Erde werden erbitterte Kämpfe ausgetragen.

In unserer friedfertigen Zukunftsmission haben wir unsere Truppenstärke vernachlässigt und dadurch zum verlockenden Ziel für diejenigen gemacht, die darauf aus waren, unseren Idealismus auszunutzen. Als Folge unserer mangelnden Wachsamkeit steht unsere Demokratie nun am Rande des Abgrunds.

Noch ist jedoch die Schlacht bei weitem nicht verloren.

Die Reste der französischen und italienischen Flotte sammeln sich mit unseren britischen, deutschen, spanischen und japanischen Verbündeten in der Umlaufbahn des Neptunmondes, Triton. Dort werden wir uns neu gruppieren, eine neue Kommandostruktur errichten und eine Evaluierung der besten Strategie vornehmen. Dort, am äußersten Rand des Sonnensystems, werden wir eine Bastion gegen die Mächte der Finsternis errichten.

Das Glück möge auf unserer Seite sein.

- Captain Robert Foster, ANS *Reliant*



# ANMELDUNG FÜR DAS TECHNISCHE FLUGHANDBUCH DER ALLIANZ-MARINE



Willkommen, Pilot. Sie sind verbunden mit der Computerdatenbank des Geheimdienstes und der taktischen Einheit (ITAC - Alliance Intelligence and Tactical Computer). Die Datenbank wird laufend aktualisiert und enthält die jeweils aktuellen technischen Daten und Protokolle. Mit Hilfe der Kommentarooption können Sie Ihre Kommentare einfügen und das Dokument an Ihre Anforderungen anpassen.

Einige Piloten haben jedoch versäumt, ihre Notizen vor der Rückkehr zu ihrer Einheit zu löschen. Auf Anordnung des Quartiermeisters müssen jedoch alle Kommentare gelöscht werden. Leisten Sie Ihren Beitrag!

Geben Sie Ihre Kommentare in diese Felder ein.

—John Q. “Call Sign” Pilot

# MITTEILUNG DES OBERKOMMADOS // AN: GESCHWADER-REKRUTEN

Willkommen beim 45. Freiwilligengeschwader. Ihr könnt Euch glücklich schätzen, Mitglieder einer der patriotischsten und am stärksten motivierten Mannschaft in der gesamten Flotte zu sein!

Allerdings solltet Ihr euch auch nicht zu viel darauf einbilden, beim 45. Geschwader dabei zu sein. Uns stehen schwierige Aufgaben bevor, daher solltet Ihr mit den anderen Geschwadern kooperieren. Da draußen wartet genug Ruhm für jeden von Euch.

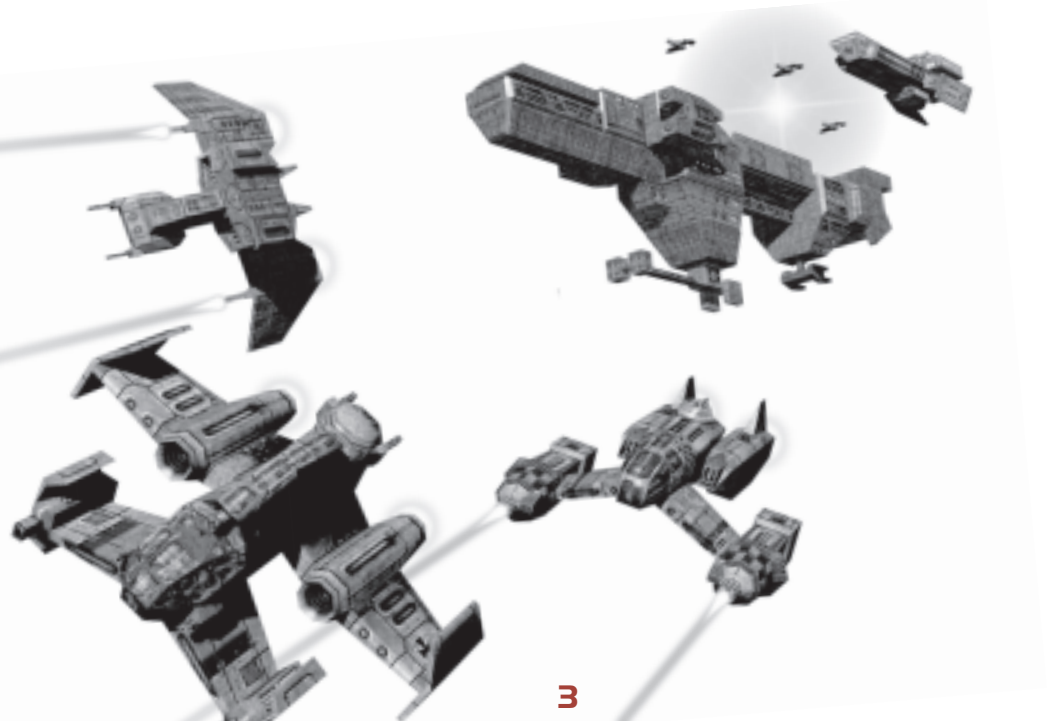
Dem 45. Geschwader stehen die modernsten Kampffjäger, Raketen, Waffen und eine ausgezeichnete Flugmannschaft zur Verfügung, die dafür sorgt, dass Ihr einsatzbereit bleibt. Und die werden wir auch brauchen. Die Kräfte der Koalition sind uns zahlenmäßig überlegen und unsere Nachschublinien geschwächt.

Bleibt ganz cool da draußen.

—Geschwaderführer, Maria Enriquez

„Mann, hab' ich ein Glück. Ich kriege Flügelmannen, die bei der Academy rausgefliegen sind, ehemalige Cops und einen Haufen Rekruten mit so viel Kampferfahrung wie ein Flughörnchen. Passen Sie bloß auf, dass Sie mich nicht abschießen.“

—Brad "Viper" Callan



## INSTALLATION DES SPIELS

Um Starlancer zu installieren, legen Sie die Starlancer-CD 1 in das CD-ROM-Laufwerk ein und folgen den Anweisungen auf dem Bildschirm. Wenn das Setup nicht automatisch ausgeführt wird, lesen Sie die Readme-Datei auf der Starlancer-CD.

## SPIEL IM EINZELSPIELERMODUS

Klicken Sie im Hauptmenü auf die Option **Einzelspieler**. Wählen Sie einen Piloten, und geben Sie Ihr Rufzeichen ein. Klicken Sie auf **Spiel starten**, und bestimmen Sie die Schwierigkeitsstufe des Spiels.

## SPEICHERN UND LADEN

Wenn Sie ein Spiel speichern oder laden möchten, drücken Sie (außer bei einer Kampfmission) **ESC**. Nach einer erfolgreichen Mission wird Ihr Spiel automatisch gespeichert.

## SOFORTIGER SPIELSTART

Wenn Sie sofort unter Umgehung der Besprechung sowie der Schiffsauswahl eine Simulations-Kampfmission starten möchten, klicken Sie im Hauptmenü auf **Sofortiger Spielstart**.

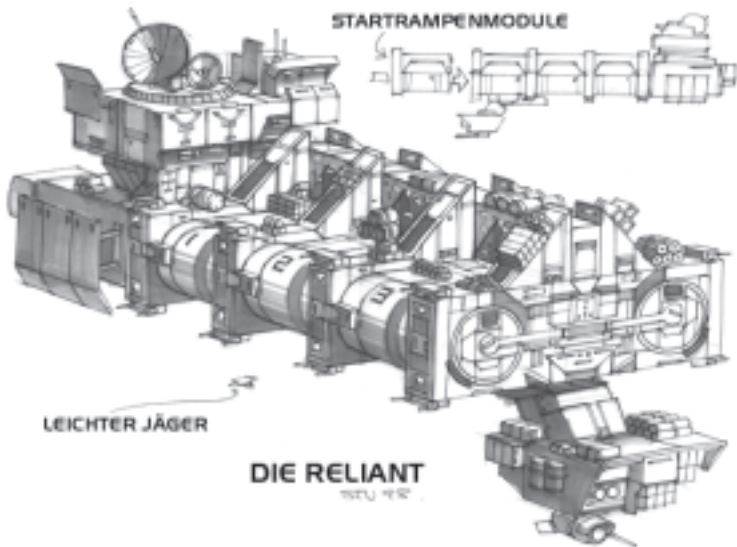
## SPIELOPTIONEN

Klicken Sie im Hauptmenü auf **Spieloptionen**, um die Grafik-, Audio- und Spielsteuerungsoptionen anzupassen.

„Die anderen Geschwader hassen uns. Die denken, wir sind hier, weil niemand sonst dumm genug ist, diese rostigen Eimer zu fliegen. Einige von denen halten uns ganz einfach für fliegende Köder. Die können mir alle mal die Nachbrenner küssen.“

—Michelle “Silky” McCrae

# BASISSCHIFF DES GESCHWADERS: ANS *RELIANT*



Das 45. Freiwilligengeschwader ist gegenwärtig auf der ANS *Reliant*, einem Vielzweckcarrier 4. Klasse unter dem Kommando von Captain Robert Foster stationiert.

Die Reliant wurde nach der Inbetriebnahme im Jahr 2125 bereits häufig in Europa- und Mondkonflikten eingesetzt. Vor 20 Jahren zuerst aus dem Verkehr gezogen, wurde die Reliant kürzlich mit acht Zwillings-Lasergeschütztürmen 6. Ebene neu ausgestattet und wieder in den aktiven Einsatz übernommen.

Sie haben die Berechtigung, die Pilotenquartiere, die Brücke, die Besprechungsräume sowie den Hangar zu betreten. Sie können sich in den verschiedenen Schiffsabschnitten bewegen, indem Sie mit der Maus auf die Bildschirmränder zeigen und klicken. Der Zutritt zu wichtigen Schiffsbereichen ist dem befugten Personal vorbehalten.



Bei Warnschildern über Hochspannung, Strahlung, veränderliche Gravitation und Dekompression ist äußerste Vorsicht geboten.

Willkommen an Bord.

# INTELLIGENCE AND TACTICAL COMPUTER (ITAC)



Der ITAC-Bereich ist als Objekt **HÖCHSTER GEHEIMHALTUNGSSTUFE** definiert. Bevor Sie die Datenbank benutzen können, müssen Sie sich einer Netzhauserkennung und Identitätsüberprüfung unterziehen. Mit Hilfe der Symbole im unteren Bildschirmbereich können Sie auf die Datenbankbestände zugreifen. Einige Dateien enthalten Datensätze zu Einheiten der Allianz und der Koalition. Klicken Sie auf die Symbole für Allianz bzw. Koalition in der rechten oberen Ecke, um die entsprechenden Datensätze abzurufen. Sie können zusätzliche Daten anzeigen, indem Sie auf die Schiffs- bzw. Personennamen in der rechten oberen Bildschirmcke klicken.

„Machen Sie sich mit allen Schiffen und Geschwadern der Koalition vertraut. Wenn Sie Ihren Feind kennen, haben Sie da draußen vielleicht eine Chance.“  
 —Julian “Flash” Browne



**Nachbesprechung** Daten zu Ihrer persönlichen Leistung sowie der Leistung Ihres Wings bei den einzelnen Missionen.



**Nachrichten** Nachrichten zu aktuellen Geschehnissen im gesamten Sonnensystem.



**Videoberichte** Videoaufzeichnungen zu aktuellen Geschehnissen im gesamten Sonnensystem sowie zu den bisherigen Einsatzbesprechungen.



**Kampffjäger** Daten zu den Kampfeinheiten der Allianz und der Koalition.



**Großraumschiffe** Informationen zu Großraumschiffen der Allianz- und Koalitionsflotten.



**Geschwader** Geschichtsdaten zu den Kampfeinheiten der Allianz und der Koalition.



**Mannschaft** Offizielle Daten zu den Mannschaftsmitgliedern der Allianz und der Koalition.



**Abschusstafel** Zeigt die Anzahl der Abschüsse für die Allianzpiloten an.



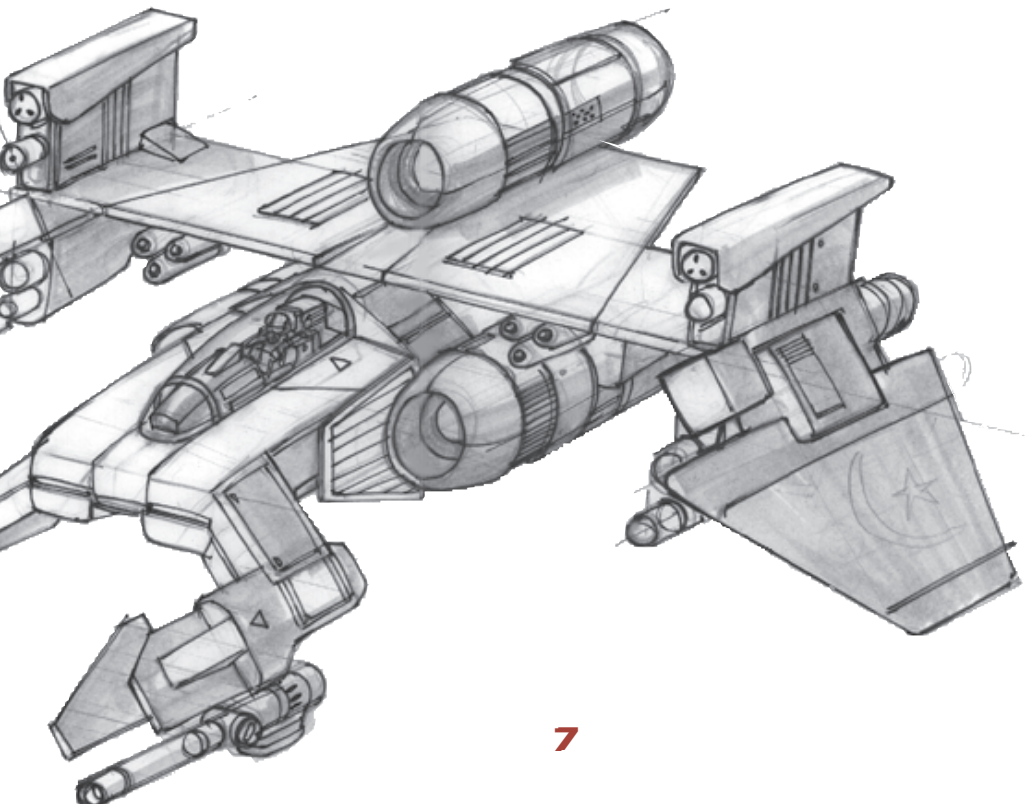
**Beenden** Verlässt den Sicherheitsbereich und schließt den ITAC-Bildschirm.



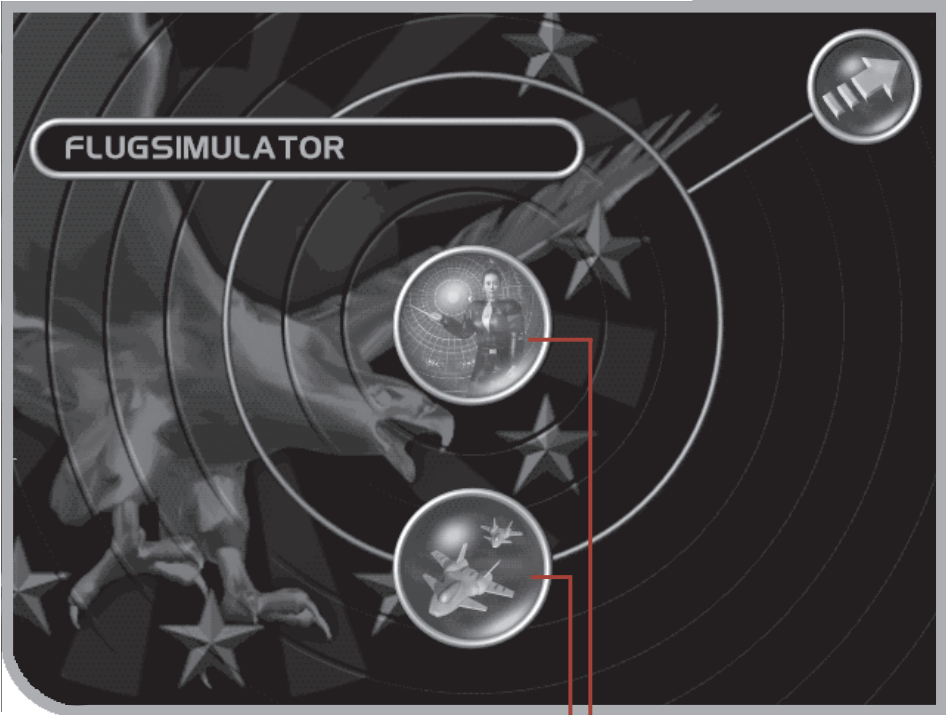
**Allianzsymbol** Wählt aus der Datenbank die Daten zu Einheiten der Allianz aus.



**Koalitionssymbol** Wählt aus der Datenbank die Daten zu Einheiten der Koalition aus.



# SIMULATORKAPSEL



„Keine noch so abgefahrene Simulation kann dich auf das große Dunkel da draußen vorbereiten. Der Müll ist doch was für Loser.“

—Jeff “Ace” Goetz

“Jeff Goetz meinte, er könne toll fliegen, verzichtete also auf die Simulatorkapsel. Auf seinem Jungferflug hat es ihn dann getroffen, und er wurde abgeschossen.

Denken Sie mal drüber nach, Rekrut.“

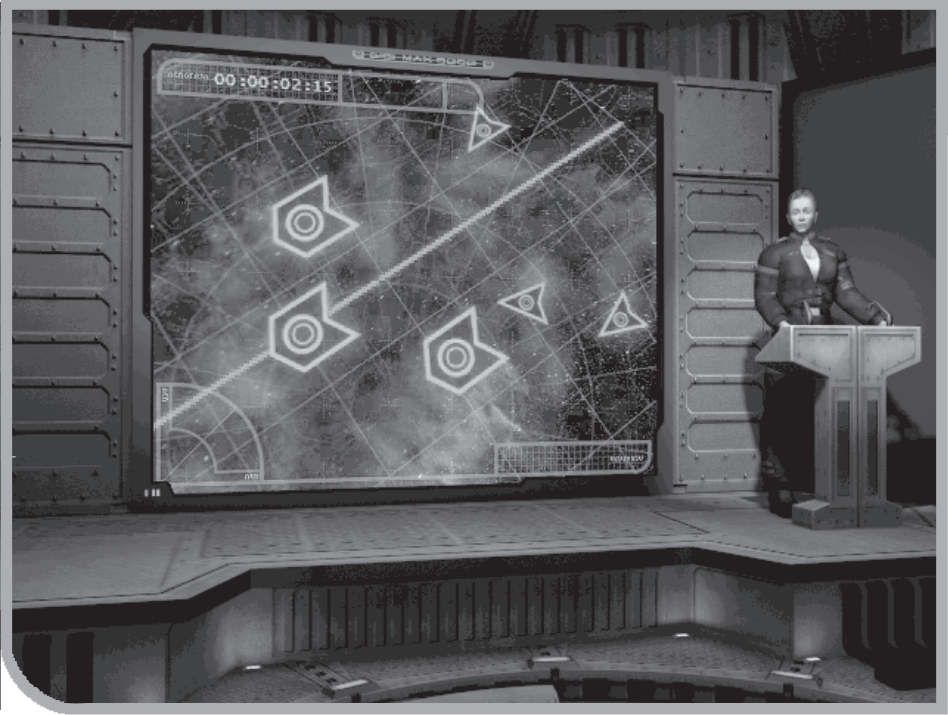
—Doug “Claymore” McCleod

*Übungsflüge*

*Sofortiger Spielstart*

Bei der Simulatorkapsel handelt es sich um einen Virtual-Reality-Simulator nach neuestem Stand der Technik, mit dessen Hilfe die Piloten der Allianz Übungsflüge absolvieren können. Es stehen zwei Simulatormodi zur Verfügung. Im ersten Modus wird das Bedienen der aktuellen Flug-, Instrumenten- und Waffensysteme demonstriert. Im zweiten Modus Sofortiger Spielstart können Sie an Ihren Nahkampftechniken in einer simulierten Kampfmission feilen.

# BESPRECHUNGSGRAUM

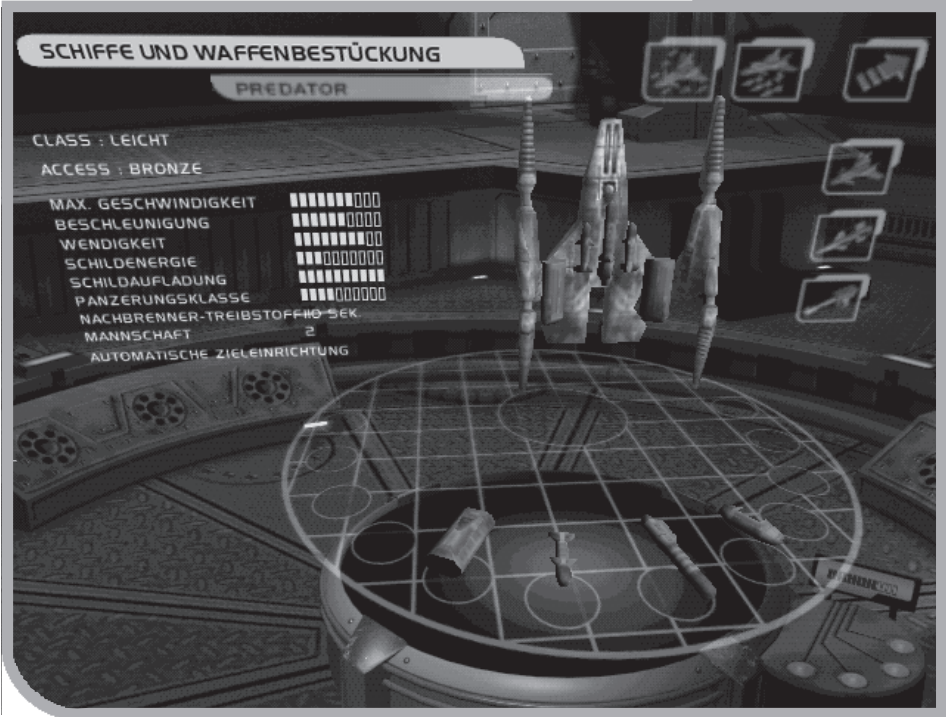


Hier bekommen Sie Ihre Fluganweisungen und Missionszielsetzungen mitgeteilt. Verfolgen Sie diese aufmerksam. Nach beendeter Besprechung begeben Sie sich zum Loadout-Computer, wo Sie Ihr Kampfschiff auswählen und die Waffenbestückung konfigurieren können.

“Folgen Sie den Anweisungen, die in den Besprechungen erteilt wurden, aufs Wort genau und *in der exakten Reihenfolge*. Sonst gefährden Sie nicht nur die Mission, sondern bringen auch sich selbst oder gar Ihre Wingkameraden in Todesgefahr.“

—Mike “Moose” Horrigan

# SCHIFFSAUSWAHL UND WAFFENBESTÜCKUNG



In diesem Loadout-Computer können Sie ein Kampfschiff auswählen und die zugeordnete Raketenbestückung konfigurieren. Hochentwickelte Schiffe sowie Prototypschiffstypen sind hochrangigen Piloten vorbehalten, die bereits mehrere erfolgreiche Missionen absolviert haben.

„Einige Rekruten sind so heiß darauf, ins Leere zu treffen, dass sie sich das erste Schiff schnappen, das sie erwischen . . . und dabei vergessen, ihre Raketen zu laden. Eine todsichere Methode, die erste Mission zur letzten zu machen. Achten Sie darauf, dass alle Waffen an Bord Ihres Schiffes geladen sind!“

—Hawkeye



**Schiffsauswahl** Zeigt die Kampffäger der Allianz und die entsprechenden Statistiken an. Klicken Sie auf ein Schiff, um es auszuwählen.



**Waffenbestückung** Zeigt die technischen Daten der Raketen an. Klicken Sie auf eine Rakete, um sie zu laden. Bei dieser Option werden ebenfalls das Symbol

**Standard-Waffenbestückung verwenden** und das Symbol **Alle Raketen entfernen** angezeigt.



**Standard-Waffenbestückung verwenden** Lädt eine vordefinierte Raketenauswahl für das ausgewählte Schiff.



**Alle Raketen entfernen** Entfernt die ausgewählten Raketen vom Kampfschiff, sodass Sie eine neue Waffenbestückung auswählen können.



**Bordkanonen anzeigen** Zeigt die Bordkanonen für das ausgewählte Kampfschiff an.



**Loadout-Computer verlassen** Leitet die Schiffsconfiguration zur Vorbereitung an die Startcrew weiter.

Nach erfolgter Auswahl des Schiffes und der Waffenbestückung werden relevante Missionsdaten in Ihren Navigationscomputer geladen. Anschließend begeben Sie sich direkt in den Hangar und starten – viel Glück!



# MANÖVER DER ALLIANZKAMPFSCHIFFE

## START- UND SPRINGABFOLGE

Nach dem Start von dem Basisschiff Ihres Geschwaders müssen Sie normalerweise zuerst Ihren Sprungantrieb aktivieren, um die langen Entfernungen zwischen den Zielorten der einzelnen Missionen zurückzulegen.



Wenn das Sprung-Symbol auf Ihrem Cockpitdisplay eingeblendet wird, drücken Sie zunächst auf **J**, die Sprungantriebstaste, um den Sprung auszuführen.

## KAMERA-ANSICHTEN

Es stehen Ihnen verschiedene Ansichten zur Verfügung, mit deren Hilfe Sie die Risiken einschätzen und Informationen abrufen können, die Ihnen in der Vorwärtsansicht nicht zur Verfügung stehen.

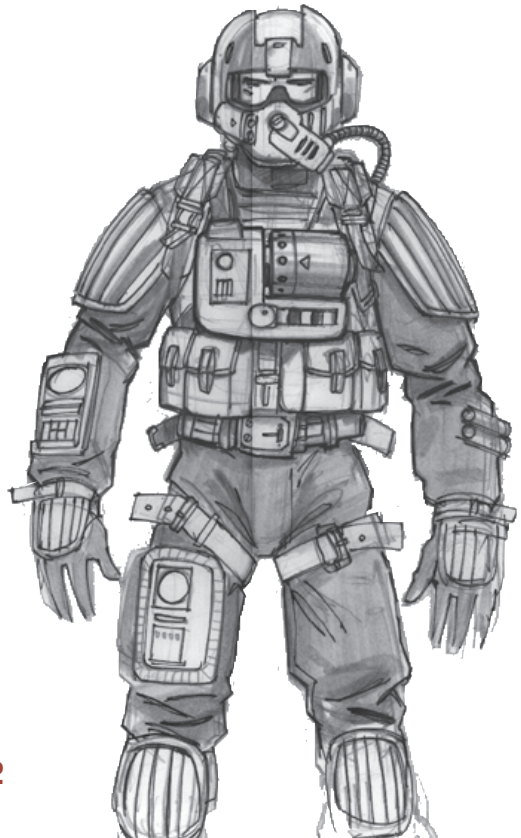
Ansichtwechsel nach rechts, links und nach hinten **KOPFSCHALTER**

### Tastenkombinationen

Ansicht auf die Standard-Cockpitansicht zurücksetzen	1
Sicht nach links	2
Sicht nach rechts	3
Sicht nach hinten	4
Verfolgerkamera	5
Zielkamera	6
Außenkamera	7
Raketenkamera	8

“Verwenden Sie die Raketenkamera, um einen Abschuss zu bestätigen. Falls es Ihren Gegner nicht richtig erwischt hat, kann er seine Schilde regenerieren und dann zurückkommen, um Sie zu jagen.“

—Klaus “Butcher” Hopman



# MANÖVRIER- UND WAFFENSTEUERUNGEN

Die Manövrier- und Waffensteuerungen sind in einem einfachen Steuerhorn (oder Joystick) integriert, um die Reaktionszeit in einer Kampfsituation zu minimieren. Alternative Tastenkombinationen (gekennzeichnet durch \*) sind nur aktiv, wenn der Joystick deaktiviert ist.

## Manöver

**Vorwärtsschub** Sie können die Geschwindigkeit mit Hilfe der Schubsteuerung am Joystick anpassen. Wenn der Schub verringert wird, wird die Schubumkehr aktiviert und somit auch die Geschwindigkeit verringert.

## Tastenkombinationen

* Beschleunigen	AKUTZEICHEN (´)
* Geschwindigkeit verringern	{β}
* Nullschub	RÜCKTASTE
* Vollgas	PLUSZEICHEN (+)



**Nachbrenner** Erhöht entscheidend die Geschwindigkeit, ist aber durch den verfügbaren Nachbrennertreibstoff begrenzt. Die Zahl unter dem Nachbrennersymbol zeigt die Anzahl der Sekunden an, für die noch Treibstoff zur Verfügung steht. Drücken Sie **TAB**, oder schalten Sie mit Hilfe der Taste **^** um.



**Geschwindigkeit anpassen** Wenn Sie die Geschwindigkeit Ihres Schiffes an die des als Ziel erfassten Schiffes anpassen möchten, drücken Sie die Taste **Y**.

**Fluglagesteuerung** Verwenden Sie zur Änderung der Längs- und Querneigung (d. h. der Fluglage auf der vertikalen bzw. horizontalen Achse) Ihres Kampfschiffes den Joystick.

**Manövrierdüsen** Aktiviert Manövierrüden, die das Schiff in die seitliche Richtung bewegen. Drücken Sie die **BILD-AB-TASTE**, um nach rechts, und **ENDE**, um nach links zu schwenken.

## Tastenkombinationen

* Längs- und Querneigung Ihres Schiffes anpassen	PFEILTASTEN
* Schiff nach rechts drehen	BILD-AUF-TASTE
* Schiff nach links drehen	POS1

“Bei einem Nahkampf müssen Sie ständig in Bewegung bleiben. Hauen Sie ab oder halten Sie direkt auf Ihren Gegner zu. Wenn Sie aber einfach dasitzen und warten, können Sie von einer Rakete erfasst werden. Wer stillhält, kann ein jähes Ende nehmen.“

—Jean-Marc “Frenchy” Baptiste

## Waffen

- Kanonen Um Laserwaffen abzufeuern, drücken Sie den Auslöser Ihres Joysticks.
- Raketen Um eine Rakete zu starten, drücken Sie **TASTE 1** auf Ihrem Joystick.

## Tastenkombinationen

- Kanonen abfeuern **LEERTASTE**
- Rakete abfeuern **EINGABETASTE**

## Tastenkombinationen

- Kanonen abfeuern **LEERTASTE**
- Rakete abfeuern **EINGABETASTE**

# VERSCHIEDENE MANÖVER

## Elektronische Störmaßnahmen (ECM)



Mit Hilfe der elektronischen Störmaßnahmen werden die Kampfschiffe der Allianz vor den Geschütztürmen auf den gegnerischen Großschiffen geschützt, indem ihre Zielerfassungssensoren gestört werden. Um ECM zu aktivieren, drücken Sie **L**. ECM muss nach kurzer Zeit wieder aktiviert werden.

## Störmaßnahmen



Wenn Sie von einem feindlichen Kampfschiff erfasst werden, können Sie Störmaßnahmen initiieren, um den Zielerfassungscomputer der Rakete zu stören. Die Störmaßnahmen bestehen darin, ein elektronisches Radarsignal, das Ähnlichkeit mit dem Signal des Mutterschiffes aufweist, auszusenden. Es gibt bei Verwendung dieser Maßnahmen allerdings keine Erfolgsgarantie. Die Störmaßnahmen aktivieren Sie mit Hilfe der

Taste **H**. Die Zahl neben dem Störmaßnahmensymbol zeigt an, wie oft Sie noch Störmaßnahmen verwenden können

## Schleudersitz



Wenn Ihr Schiff ernsthaft beschädigt wurde, werden Sie in einer Einspielung dazu aufgefordert, den Schleudersitz zu verwenden. Drücken Sie **F12**. Bei Aktivierung wird eine Rettungskapsel aus dem beschädigten Schiff geschleudert. Die Kapsel ist über Schubturbinen manövrierbar und verfügt über

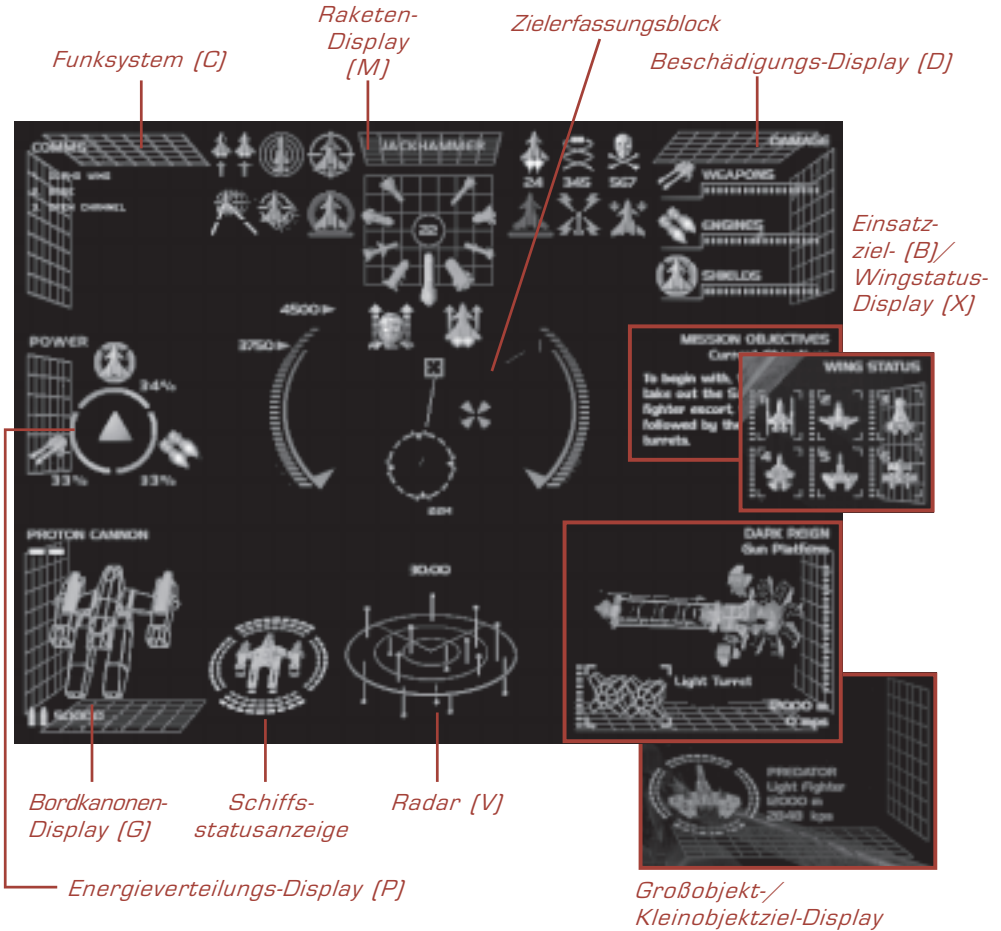
ein Kommunikationssystem, mit dessen Hilfe ein Bergungsschiff angefordert werden kann.

Der Schleudersitz ist als allerletzter Ausweg gedacht. Es gibt keine Garantie dafür, dass unsere Jungs bei Ihnen sind, bevor feindliche Jäger Ihr Schiff im Visier haben . . . oder, noch schlimmer, bevor Sie von einem Bergungsschiff der *Koalition* aufgesammelt werden. Ich persönlich würde es da vorziehen, mit in die Luft zu fliegen.

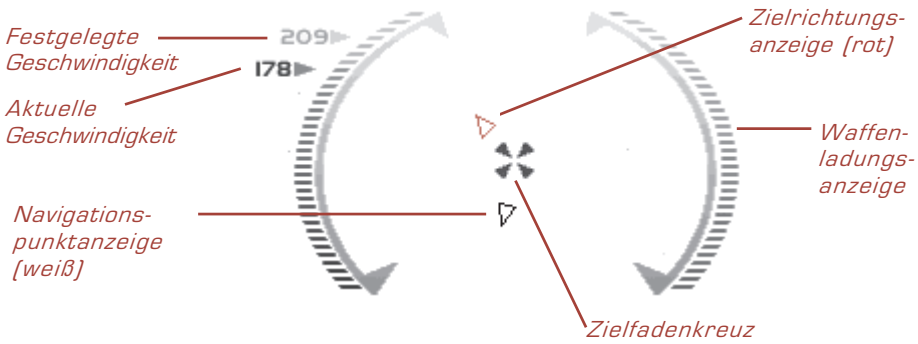
—Susanne “Arrow” de Griey-Birche

# HUD (EINGESPIEGELTES FLUGFÜHRUNGS-DISPLAY) DER ALLIANZ-KAMPFSCHIFFE

Die HUDs in den Cockpits aller Allianz-Kampfschiffe sind darauf ausgerichtet, die beim Fliegen von neuen Maschinen auftretenden Schwierigkeiten zu minimieren. Mit Hilfe der integrierten Rechneinheit werden die Daten nach Bedarf ein- und ausgeblendet. Als Pilot können Sie die Rechneinheit des Schiffes und bestimmte Display-Voreinstellungen deaktivieren, indem Sie die **UMSCHALT-TASTE** in Kombination mit einer weiteren Taste drücken.



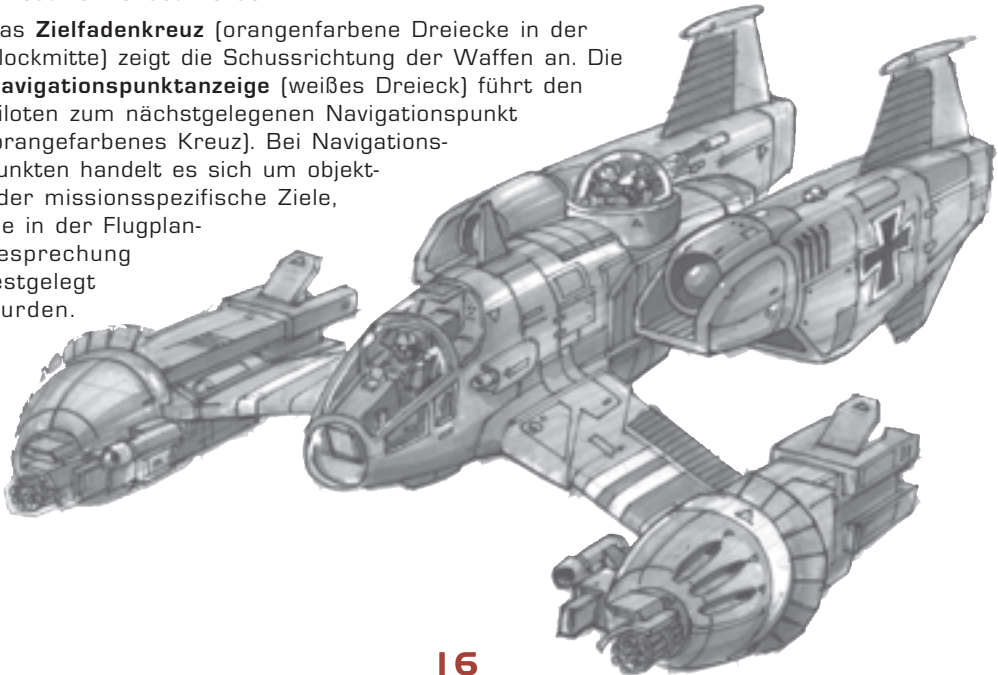
# ZIELERFASSUNGSBLOCK, GESCHWINDIGKEITS- UND WAFFENLADUNGSANZEIGEN



Die Geschwindigkeit Ihres Kampfschiffes wird auf einem skalierten Bogen auf der linken Seite des Blocks angezeigt. Die **Festgelegte Geschwindigkeit** ist die maximale, durch Ihre Schubsteuerungseinstellung bestimmte Geschwindigkeit. Die **Aktuelle Geschwindigkeit** zeigt Ihre tatsächliche Geschwindigkeit in Bezug auf die **Festgelegte Geschwindigkeit** an. Alle Geschwindigkeitsangaben erfolgen in Kilometer pro Sekunde.

Bei dem skalierten Bogen auf der rechten Seite des Blocks handelt es sich um die **Waffenladungsanzeige**. Bei jedem Betätigen einer Waffe verringert sich die Waffenladung entsprechend. Verringert sich der angezeigte Wert zu stark, werden ladungsabhängige Waffen ineffektiv und können erst nach einem Wiederaufladen erneut verwendet werden.

Das **Zielfadenkreuz** (orangerfarbene Dreiecke in der Blockmitte) zeigt die Schussrichtung der Waffen an. Die **Navigationspunktanzeige** (weißes Dreieck) führt den Piloten zum nächstgelegenen Navigationspunkt (orangerfarbenes Kreuz). Bei Navigationspunkten handelt es sich um objekt- oder missionsspezifische Ziele, die in der Flugplanbesprechung festgelegt wurden.



# ZIELERFASSUNG

Die Kampfschiffe der Allianz sind mit modernsten Fourier-Schnellpuls-Radarsystemen zur Zielerfassung ausgestattet. Sie können feindliche Ziele mit den folgenden Tastaturbefehlen anzeigen lassen:

Aktion	Taste(n)
Nacheinander alle im Erfassungsbereich gelegenen feindlichen Ziele anzeigen lassen	E
Alle im Erfassungsbereich gelegenen feindlichen Ziele in umgekehrter Reihenfolge anzeigen lassen	UMSCHALT+E
Hauptziel der Mission auswählen	A
Ziel im Fadenkreuz auswählen	Z
Angreifende Bomber und Torpedos auswählen	T
Nächstgelegenes feindliches Objekt auswählen	R

Verwenden Sie folgende Tastaturbefehle, um befreundete Einheiten in Reichweite auszuwählen:

Aktion	Taste(n)
Nacheinander alle befreundeten Einheiten anzeigen lassen	Q///
Alle befreundeten Einheiten in umgekehrter Reihenfolge anzeigen lassen	UMSCHALT+Q
Nächstgelegene befreundete Einheit auswählen	W

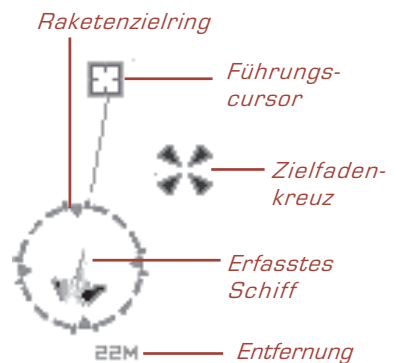
Bei erfolgter Zielerfassung werden im **Zieldaten-Display** (siehe „Zieldaten-Display“) zusätzliche Daten angezeigt.

Wenn ein Ziel erfasst wurde, zeigt der **Zielrichtungsanzeiger** in die entsprechende Richtung. Der Anzeiger hat die Form eines roten Dreiecks, wenn es sich bei dem erfassten Ziel um eine feindliche Einheit handelt, bzw. eines grünen Dreiecks, wenn es sich bei dem Ziel um eine befreundete Einheit handelt.

Der Anzeiger erfasst alle Objekte außer Sichtweite des Piloten. Am äußeren Rand des HUDs bewegt sich ein **Zielabtaster**, der die Richtung und die Entfernung des erfassten Ziels angibt.

Wenn das Ziel direkt in Ihre Sichtweite kommt, wird ein Ring eingeblendet (roter Ring für feindliche Objekte und grüner Ring für befreundete Einheiten). Im unteren Teil des Rings wird die Entfernung zum Ziel in Metern angegeben.

Der **Führungscursor** (rotes Kästchen mit einer nachgezogenen Linie) zeigt die Richtung an, in die der Pilot schießen sollte, um das erfasste Schiff zu treffen. Liegen der **Führungscursor** und das **Fadenkreuz** genau übereinander, ist die Ausrichtung Ihrer Waffen korrekt.



## Automatische Zielerfassung



Bei Aktivierung dieses Systems wird jedes Schiff, auf das geschossen wird, automatisch erfasst. Die Option wird mit **STRG+E** aktiviert bzw. deaktiviert.

## Zielverfolgung und Zielerfassung bei Raketen

Damit eine Rakete ins Ziel trifft, muss das Ziel zunächst erfasst werden (außer bei direkt zielenden Raketen wie z. B. der Solomon). Ein Ziel wird erfasst, indem das feindliche Schiff solange in der Cockpitansicht verbleibt, bis das Erfassungssystem die visuelle, thermische oder elektronische Signatur des Zielobjektes erkennen kann. Die Erfassungszeit variiert in Abhängigkeit von der verwendeten Raketenart (siehe „Schiffsauswahl und Waffenbestückung“).

Wenn ein Ziel erfasst werden konnte, wird es in einem Raketenzielring eingekreist, der anschließend weiße Farbe annimmt. Die erfolgreiche Zielerfassung wird ebenfalls von einem Ton angekündigt.

---

**WARNHINWEIS** Wenn ein Ziel nicht zuvor erfasst wird, ist es höchst unwahrscheinlich, dass eine abgeschossene Rakete das anvisierte Ziel trifft.

---

“Wenn Ihr Rekruten Probleme habt, mit dem 2D-Zielanzeiger (rotes Dreieck) irgend so einen Popanz im echten 3D-Raum zu finden, versucht mal, Euer Schiff zu rollen, bis das Dreieck nach oben zeigt, und zieht dann das Steuerhorn zurück. Dann wird Euer Schiff entlang der Z-Achse gedreht, bis Ihr das Objekt ausmachen könnt. Weidmannsheil!“

—Mark “Bandit” Banister

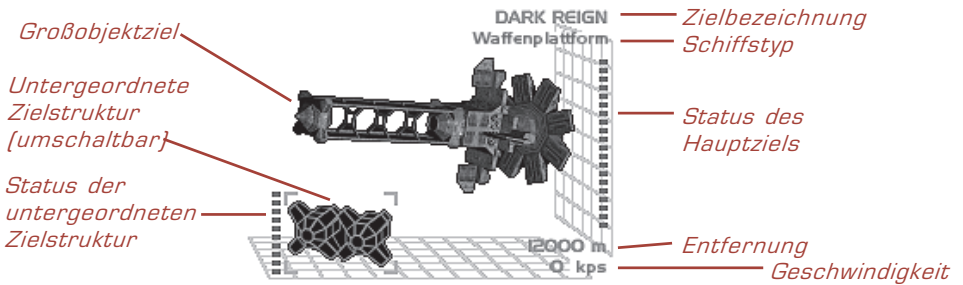


## Zieldaten-Display

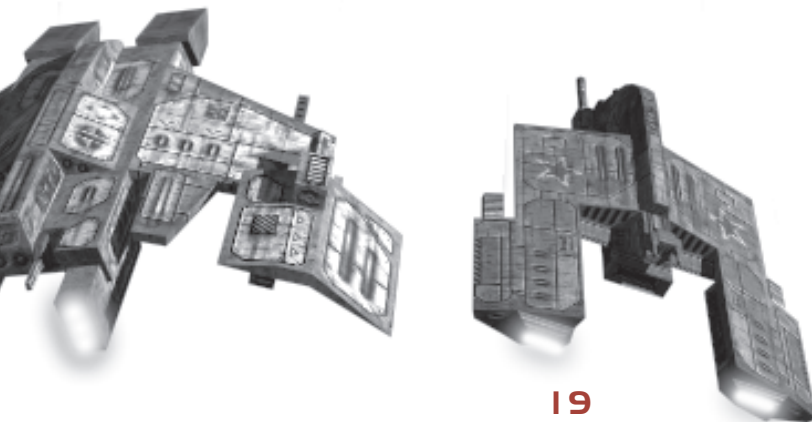
Bei Aktivierung des Zielerfassungscomputers werden in der rechten unteren Ecke des HUDs zusätzliche Zieldaten eingeblendet. In diesem **Zieldaten-Display** werden Informationen über kleinere Schiffe, wie z. B. Jäger der Koalition, bzw. über größere Objekte, wie z. B. Großraumschiffe, angezeigt. Ein rotes Display zeigt ein feindliches, ein grünes Display dagegen ein befreundetes Schiff an.



Bei größeren Objekten nimmt das Display eine andere Form an.

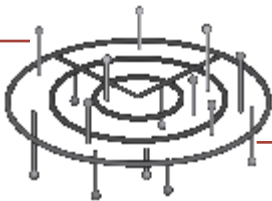


Bei größeren Zielen wird im Allgemeinen anstatt der gesamten Zielstruktur eine bestimmte untergeordnete Struktur erfasst. Bei diesen Strukturen kann es sich beispielsweise um Geschütztürme, Radarschüsseln oder Reaktorkerne handeln. Wenn Sie eine untergeordnete Struktur als Ziel erfassen möchten, drücken Sie die Taste **S**, um alle verfügbaren untergeordneten Ziele anzuzeigen (bzw. **UMSCHALT+S**, um die Liste der untergeordneten Ziele in umgekehrter Reihenfolge anzuzeigen). Der erfasste Zielbereich des Objekts wird rot unterlegt dargestellt. Der zugefügte Schaden wird in diesem Display mit Hilfe eines skalierten Balkens dargestellt.



# RADAR-DISPLAY

Das Ziel befindet sich links oberhalb des Spielers



- befreundete Objekte sind grün gepunktet
- feindliche Objekte sind rot gepunktet

Das Ziel befindet sich rechts unterhalb des Spielers

Die Kampfschiffe der Allianz sind mit modernsten Fourier-Schnellpuls-Radarsystemen zur genauen Identifizierung potentieller Gefahren ausgestattet. Mit Hilfe des Radars identifizierte Objekte werden innerhalb von drei konzentrischen Kreisen im **Radar-Display** im mittleren unteren Bereich des HUDs angezeigt.

Ihre Position ist auf die Mitte der konzentrischen Kreise fixiert. Der aus dem mittleren Bereich ausstrahlende Keil stellt Ihr nach vorn gerichtetes Sichtfeld dar. Die einzelnen Objekte befinden sich links, rechts bzw. - angedeutet durch die senkrecht durch die konzentrischen Kreise verlaufenden Linien - oberhalb oder unterhalb Ihres Kampfschiffs. Die feindlichen Einheiten werden mit Hilfe von roten, befreundete Einheiten dagegen von grünen Punkten dargestellt. Blaue Punkte bezeichnen die Einheiten, mit denen Sie über Funk in Verbindung stehen.

Der Radarbereich kann durch Drücken der Taste **V** erweitert bzw. begrenzt werden. Beim Mindestbereich wird der innere Kreis auf die Größe des Radar-Displays erweitert. Scan-Vorgänge im Nahbereich eignen sich besser für die Detaildarstellung als diejenigen im Weitbereich.

„Machen Sie sich keine Sorgen über das, was Sie vor sich sehen. Passen Sie lieber auf, was an Ihrem Schwanz vor sich geht.“

—Mike “Moose” Horrigan

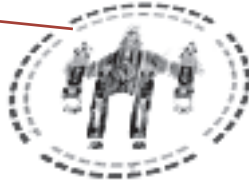
“ . . . es sei denn, Ihr Ziel besitzt eine Tarnvorrichtung. Dann sollten Sie lieber zurückhaltend sein.“

—“Worm”



# SCHIFFSSTATUSANZEIGE

Panzerung



Schilde

Mit Hilfe dieser Anzeige können Sie den Schild- und Waffenstatus überwachen. Diese Anzeige ist immer aktiviert.

Das Symbol Ihres Kampfschiffs wird von zwei durchbrochenen Ringen umgeben, die in einen vorderen und hinteren sowie zwei seitliche Bereiche unterteilt sind. Der äußere Ring stellt die Schilde dar. Der innere Ring stellt die Panzerung dar.

Das äußere Segment wird in gleichem Maße abgeblendet, wie die Schilde ihre Wirksamkeit verlieren. Wenn ein Schildbereich unwirksam wird, wirkt sich jede Beschädigung in diesem Bereich direkt auf die Panzerung aus. Bei Beschädigung der Panzerung verschwindet der entsprechende Bereich des inneren Ringes. Wenn die gesamte Panzerung in einem Bereich zerstört wurde, sind die Schiffsanlagen ungeschützt einem Angriff ausgesetzt.

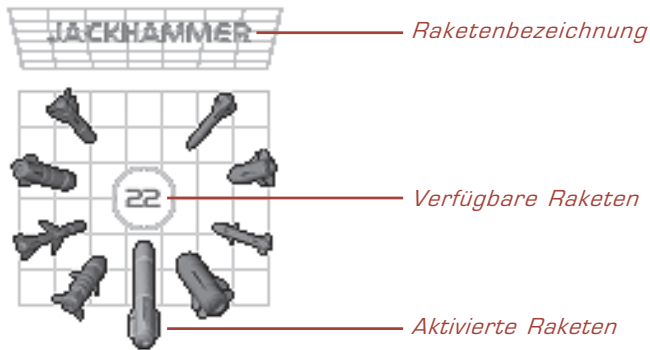
Es besteht die Möglichkeit, eine Energieübertragung zwischen dem vorderen und hinteren Schild vorzunehmen. Halten Sie die Taste **N** gedrückt, und drücken Sie den Joystick nach vorne (Energieübertragung in die vorderen Schilde), bzw. nach hinten (Energieübertragung in die hinteren Schilde). Nach einer zusätzlichen Energieaufladung wird für den betreffenden Bereich auf dem Schiffstatus-Display eine doppelte Schildschicht angezeigt.

**“Schilde können sich regenerieren. Waffen nicht. Sie können einen Feuerstreit jedoch durchstehen, wenn Sie Ihre Schilde regenerieren lassen. Weisen Sie Ihren Schilden mehr Energie zu. Schließlich sind Sie das Einzige, was Sie vom Nichts trennt.“**

**—Brad “Skippy” Jacks**



# RAKETEN-DISPLAY



Auf diesem Display wird der Status der auf Ihrem Schiff vorhandenen Raketenbestückung angezeigt. Drücken Sie die Taste **M**, um das Display zu aktivieren.

Das Display wird ebenfalls aktiviert, wenn eine Zielerfassung ausgeführt wurde und der Pilot die **Raketen-Starttaste** gedrückt hat.

Die Aktivierung der Raketen muss nacheinander erfolgen. Drehen Sie die Raketen mit der **KOMMATASTE** (,) im Uhrzeigersinn bzw. mit der **PUNKTTASTE** (.) gegen den Uhrzeigersinn, bis die gewünschte Waffe sich in der Achtzehn-Uhr-Position befindet. Diese Position ist für Raketen bzw. Raketenbehälter festgelegt, die zum Abschuss bereit sind.

---

**WARNHINWEIS** Nach dem Abschuss der ausgewählten Raketen müssen Sie die neuen Waffen in die Achtzehn-Uhr-Position bringen, bevor Sie eine weitere Rakete abschießen können.

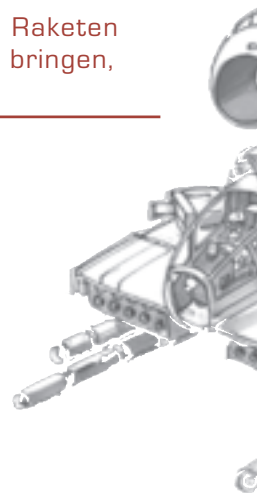
---

“Solomons und Screamers, die muss man einfach lieben. Jede Menge Schuss, ohne dass man mitten in einem Nahkampf mit den Steuerungen rummachen muss.“

—Jordy “Trigger” Kruger

“Präzision ist alles. Verwenden Sie die richtige Rakete für die richtige Gelegenheit. Jackhammer, Havok, Bandit - die haben alle ihre Daseinsberechtigung. Merken Sie sich die Steuerungen in diesem Display, bis Sie es bei geschlossenen Augen sehen können. Dann werden Sie siegreich sein.“

—Torii “Mayday” Kiyonaga



# EINSATZZIEL-DISPLAY

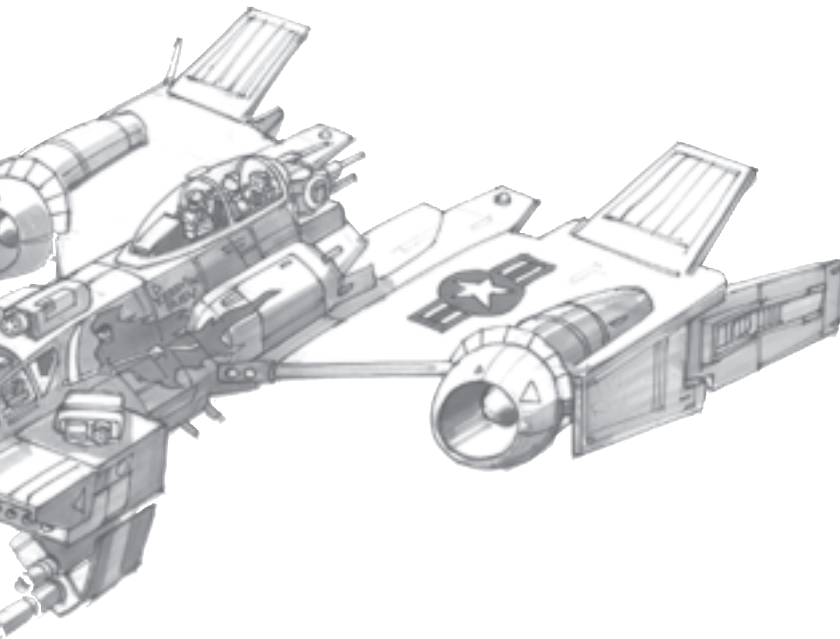
## EINSATZZIELE

Aktuelles Ziel

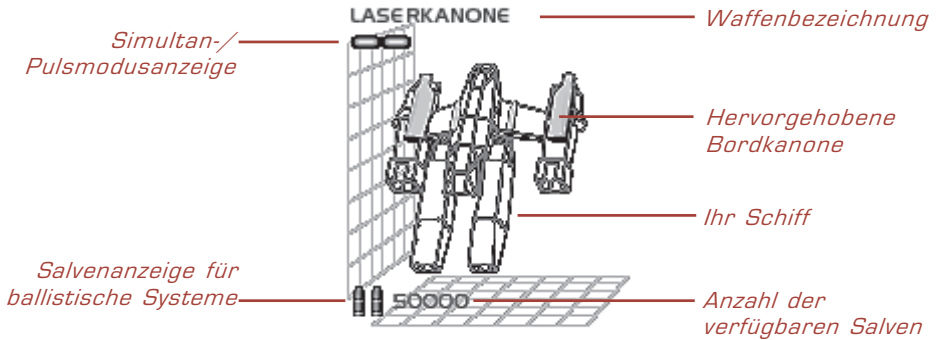
Konvoi eskortieren und vor  
feindlichen Angriffen schützen.



Auf diesem Display werden die Ziele für die aktuelle Mission dargestellt. Das Display zeigt automatisch die aktuelle Zielsetzung an. Drücken Sie die Taste **B**, um das Display zu aktivieren. Wenn Sie die Taste niedergedrückt halten, werden die weiteren Ziele angezeigt. Nach dem Erreichen eines gesetzten Zieles wird dies nicht mehr im Display angezeigt.



# BORDKANONEN-DISPLAY



Mit Hilfe des **Bordkanonen-Displays** können Sie die übrige Waffenbestückung des Kampfschiffs überwachen und anpassen. Drücken Sie die Taste **G**, um das Display zu aktivieren.

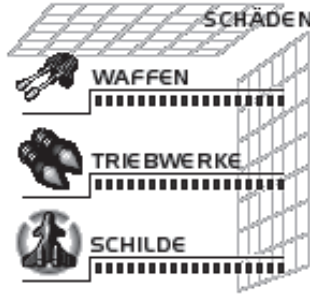
Durch wiederholtes Drücken der Taste **G** können Sie die verfügbaren Waffensysteme auswählen. In einer Gitterdarstellung Ihres Schiffs wird eine schematische Darstellung der Waffensysteme angezeigt. Wenn es sich bei der ausgewählten Waffe um ein ballistisches System handelt, wird die Anzahl der verbleibenden Salven angezeigt.

Drücken Sie die Taste **F**, um alle Bordkanonen abzufeuern. Sie können den Vollfeuermodus selber definieren, indem Sie **UMSCHALT+G** drücken, um zwischen dem Simultan- und dem Pulsmodus umschalten. Die einzelnen Modi werden durch eine durchgezogene bzw. gepunktete Linie in der linken oberen Ecke des Displays dargestellt. Im Simultanmodus werden alle Bordwaffen gleichzeitig abgefeuert. Im Pulsmodus werden die Waffen nacheinander abgefeuert.

“Vor einer Mission sollten Sie Ihre Waffen testen und das Display beobachten. Einige Waffen haben einen enormen Energiebedarf. Damit können Sie möglicherweise nur ein paar Schüsse abgeben und müssen dann neu laden. Das sollten Sie wissen, bevor Sie sich in den Kampf stürzen.“

—Julian “Flash” Browne

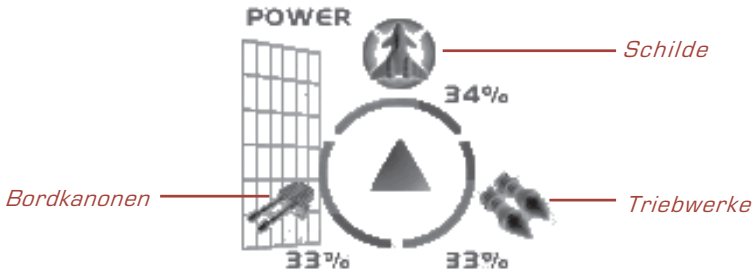
# BESCHÄDIGUNGS-DISPLAY



Das **Beschädigungs-Display** wird durch Drücken der Taste **D** aktiviert. Das Display wird in der oberen rechten Ecke des HUDs eingeblendet. Der Beschädigungsgrad des Systems und damit der Umfang der Funktionalität wird durch die skalierte Anzeige dargestellt.



# ENERGIEVERTEILUNGS-DISPLAY



Das **Energieverteilungs-Display** wird im linken Bereich des HUDs eingeblendet. Drücken Sie die Taste **P**, um das Display zu aktivieren. Sie können die Energieressourcen des Schiffs in unterschiedlichem Grad auf die Triebwerke, Schilde oder Waffensysteme verteilen.

In der Standardeinstellung werden die verfügbaren Energieressourcen gleichmäßig auf die drei Systeme verteilt. Wenn Sie die Energie neu verteilen möchten, halten Sie die Taste **P** gedrückt, und bewegen Sie den Joystick in Richtung auf das Symbol des Systems, dem zusätzliche Energieressourcen zugeteilt werden sollen.

Alternativ stehen Ihnen vier vordefinierte Tastaturbefehle für die Energieverteilung zur Verfügung.

- U** Alle Energieressourcen dem Waffensystem zuordnen
- I** Alle Energieressourcen den Triebwerken zuordnen
- O** Alle Energieressourcen dem Schildsystem zuordnen
- Ü** Energieverteilung ausgleichen

„Wenn Sie ein Ziel nicht erwischen können, versuchen Sie, die gesamte Energie an die Triebwerke zu leiten. Vergessen Sie aber nicht, Ihren Waffen wieder etwas Saft zurückzugeben. . . damit Sie was tun können, wenn Sie das Ziel endlich erwischen haben.“

—Rudy “Wolf” Muller



# FUNKSYSTEM-DISPLAY



Über das **Funksystem-Display** wird eine Zweikanal-Video- und Audioleitung für Kodierung und Übermittlung von Meldungen zwischen den Kampf- und Großschiffen der Allianz zur Verfügung gestellt. Drücken Sie die Taste **C**, um das Display zu aktivieren.

Allen Einheiten in Reichweite des Funksystems werden Zahlen zugeordnet. Sie können die Verbindung zu den einzelnen Einheiten herstellen, indem Sie die entsprechende Zahl auf der Tastatur eingeben. Um eine Landeerlaubnis, zusätzliche Waffenbestückung oder ein Bergungsschiff anzufordern, müssen Sie zunächst eine Verbindung zum Basisschiff herstellen.

“Nichtverschlüsselte Nachrichten sind untersagt. Seien wir doch ehrlich, Ihr Raketenjockeys seid doch geschwätziger als meine alte Großtante. Passt auf, dass Euch dabei nichts Geheimes rausrutscht. Und hütet Euch davor, Euch von den Piloten der Koalition zu einem Selbstmordmanöver verlocken zu lassen.“

—Enriquez

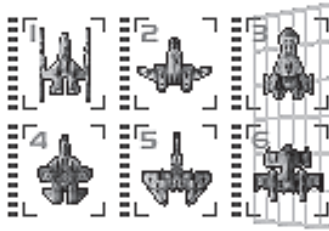
“Es ist ganz einfach, nach einer Mission die Rekruten rauszufinden. Sie treiben draußen vor ihrem Basisschiff und warten auf Befehle! Sie müssen um Landeerlaubnis bitten. Habe ich bereits erwähnt, dass derjenige, der als letzter im Hangar eintrifft, die erste Runde geben muss?“

—“Cutter”



# WINGSTATUS-DISPLAY

## DAS 45. GESCHWADER

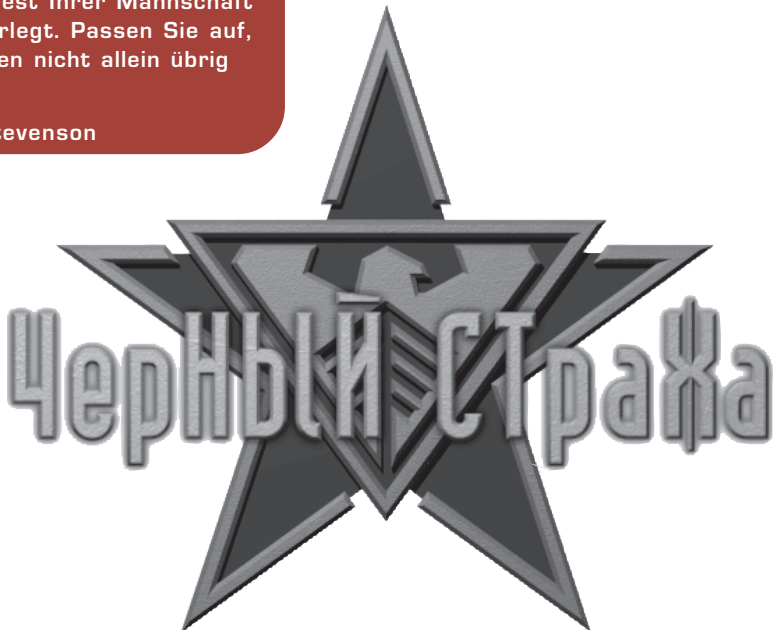


In dem **Wingstatus-Display** wird der Beschädigungsgrad für alle Kampfschiffe der Allianz angezeigt. Drücken Sie die Taste **X**, um das Display zu aktivieren. Die Kampfschiffe der Allianz werden in ihre jeweiligen Wings eingeteilt. Zuerst wird Ihr Wing dargestellt. Der Zustand eines jeden Kampfschiffes wird mit Hilfe eines skalierten Balken neben dem Schiffssymbol dargestellt.

Dieses Display wird üblicherweise von den Wingleadern zur Statureinschätzung ihres Teams verwendet. Sind die davongetragenen Schäden zu groß, kann der Wingleader die betroffene Mannschaft über **Funk** dazu auffordern, zur Basis zurückzukehren.

“Wenn Sie zwischen den Nahkämpfen mal eine Nanosekunde Zeit haben, halten Sie Ausschau, wie es Ihren Kameraden geht. Ihnen mag es ja großartig gehen, aber vielleicht wird der Rest Ihrer Mannschaft gerade in Stücke zerlegt. Passen Sie auf, dass Sie dort draußen nicht allein übrig bleiben.“

—Linc “Diceman” Stevenson



## BESONDERE SCHIFFSMERKMALE

Einige Kampfschiffe der Allianz verfügen über Prototypanlagen oder andere besondere Merkmale. Falls Ihr Schiff über eine dieser fortschrittlichen Technologien verfügt, wird dies im Loadout-Computer des angezeigten Schiffs vermerkt (siehe „Schiffsauswahl und Waffenbestückung“).

### Umkehrschub



Die mit einer Umkehrschuboption ausgestatteten Schiffe können rückwärts fliegen. Drücken Sie **UMSCHALT+TAB**, um den Umkehrschub zu aktivieren. Für Umkehrschub ist Nachbrennertreibstoff erforderlich.

### Spektralschilde



Mit Hilfe dieser Schilde können die am häufigsten verwendeten Typen von feindlichen energiebetriebenen Waffensystemen abgeschwächt und neutralisiert und damit als Gefahrenquelle ausgeschlossen werden. Der Energieverbrauch der Schilde ist enorm, so dass sie nicht über eine bestimmte, mit Hilfe eines Zeitbalkens unter dem Symbol angezeigte Zeitdauer verwendet werden können. Drücken Sie die **SEMIKOLON-TASTE (;)**, um die Spektralschilde zu aktivieren.

### Tarnung



Die modernsten Allianzschiffe verfügen über eine Tarnvorrichtung, mit deren Hilfe sie praktisch unsichtbar für die feindlichen Sensoren gemacht werden können. Drücken Sie die Taste **K**, um diese Option zu aktivieren. Die Tarnvorrichtung kann nur für eine begrenzte, mit Hilfe eines Zeitbalkens angezeigte Zeitdauer verwendet werden. Nach Ablauf dieser Zeit muss die Option neu geladen werden. Beim Abfeuern einer Waffe wird die Tarnvorrichtung deaktiviert.

### Automatische Zieleinrichtung



Wenn Sie diese Option durch **UMSCHALT+F** aktiviert haben, wird ein beliebiges Ziel innerhalb des zentralen Zielerfassungsblocks auf dem HUD automatisch erfasst.

# VERSCHIEDENE MANÖVER

## Schiff landen

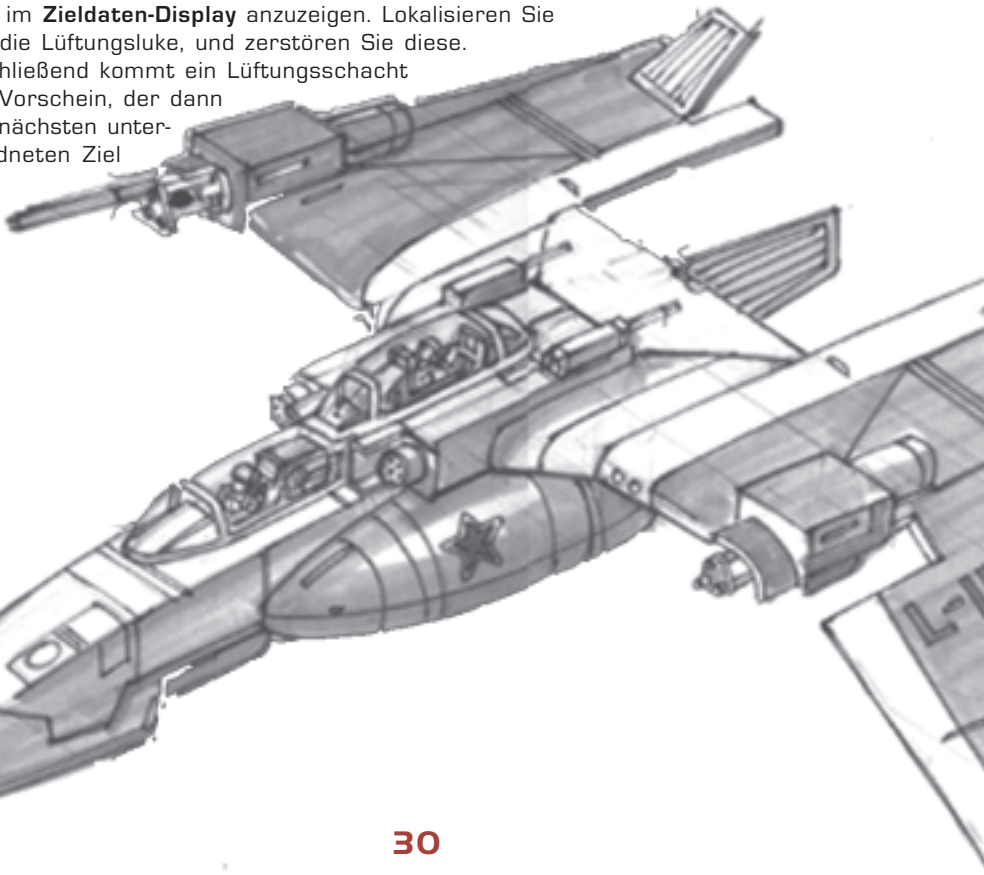
Um nach einer Mission landen zu können, müssen Sie zunächst um die Erlaubnis anfragen, sich an Bord Ihr Basisschiffes begeben zu dürfen. Verwenden Sie **F8**, oder aktivieren Sie das Funksystem-Display, indem Sie **C** drücken, gefolgt von **2**, um Kontakt mit Ihrer Basis aufzunehmen, und dann **1**, um die Landeerlaubnis zu erbitten. Wird die Erlaubnis gewährt, werden Sie vom Autopiloten Ihres Schiffes in die Landebucht manövriert.

## Eskortposition

Erforderlichenfalls müssen Sie Ihre Schiffe in bestimmte Eskortpositionen in Relation zu anderen Schiffen bringen. Diese Position wird auf dem HUD in der Form eines roten Gitterrahmens angezeigt. Fliegen Sie in die Richtung des Rahmens, und Ihre Geschwindigkeit wird an die Geschwindigkeit des zu eskortierenden Schiffes angepasst.

## Versteckte Ziele

In bestimmten Situationen werden Sie aufgefordert, Hindernisse, wie beispielsweise Lüftungsluken, zu zerstören, bevor Sie auf die darunter liegenden Ziele feuern können. Drücken Sie **S**, um nacheinander alle untergeordneten Ziele im **Zieldaten-Display** anzuzeigen. Lokalisieren Sie z. B. die Lüftungsluke, und zerstören Sie diese. Anschließend kommt ein Lüftungsschacht zum Vorschein, der dann zum nächsten untergeordneten Ziel wird.



# MULTIPLAYER-SPIEL

So spielen Sie Starlancer als Multiplayer-Spiel:

1. Stellen Sie die Netzwerk- oder Internetverbindung her, mit deren Hilfe Sie das Multiplayer-Spiel spielen möchten. Klicken Sie im Hauptmenü auf die Option **Multiplayer**.
2. Wählen Sie einen der nachfolgend aufgeführten Verbindungstypen aus - MSN-Zone, TCP/IP-Internet, LAN-IPX oder -TCP/IP, Modem oder Seriell.

**MSN Gaming Zone:** Um ein Spiel in der MSN Gaming Zone spielen zu können, müssen Sie sich einen Zone-Namen zulegen die Zone-Software installieren. Anschließend können Sie in den Starlancer-Gameroom eintreten und mit dem Spiel loslegen! Weitere Informationen finden Sie unter <http://www.zone.com/>, wenn Sie auf **Help** klicken.

**TCP/IP-Internet:** Stellt eine Internet- bzw. Netzwerkverbindung unter Verwendung des TCP/IP-Protokolls her.

**Lokales (LAN-) IPX oder TCP/IP:** Stellt eine Netzwerkverbindung unter Verwendung des IPX- bzw. TCP/IP-Protokolls her.

**Modem:** Stellt eine Verbindung zwischen zwei Computern mit Hilfe eines Modems her.

**Seriell:** Stellt eine Verbindung zwischen zwei Computern mit Hilfe eines Nullmodems her.

3. Entscheiden Sie, ob Sie ein Spiel ausrichten oder an einem Spiel teilnehmen möchten.
  - Wenn Sie an einem Spiel teilnehmen möchten, wählen Sie eine Spielsitzung aus, und klicken Sie auf **Join Game**. Bei einer Verbindung über das Internet-TCP/IP-Protokoll müssen Sie eine IP-Adresse eingeben oder die Option **Find Games** auswählen. Anschließend können Sie eine Spielsitzung auswählen und auf die Option **Join Game** klicken.
  - Um ein Spiel auszurichten, klicken Sie entweder auf **Host Cooperative** oder auf **Host death match**. Bei Teamspielen geben Sie Ihr Rufzeichen ein und wählen die Spielmission aus, die Sie spielen möchten, und klicken anschließend auf **Start Game**. Wenn Sie ein Spiel „Jeder gegen jeden“ (Death Match) ausrichten möchten, geben Sie ihr Rufzeichen ein, wählen Sie ein Schiff und ein Szenario aus, und klicken Sie anschließend auf **Start Game**.



# SPIEL „JEDER GEGEN JEDEN“

An einem Starlancer-Spiel im Multiplayer-Modus „Jeder gegen jeden“ können bis zu acht Spieler teilnehmen. Bei allen Szenario-Spielkarten im Spielmodus „Jeder gegen jeden“ ist ein vordefinierter, begrenzter Spielbereich festgelegt. Bei jedem Versuch, diese Grenzen zu überschreiten, werden Sie zurückgeworfen.

Zu Beginn eines Spiels im Modus „Jeder gegen jeden“ verfügen alle Schiffe über Standard-Laserwaffen, aber keine Raketen. Sie können Ihre Waffenbestückung aufstocken sowie weitere Funktionen erwerben, indem Sie die im Spielverlauf zu sammelnden Powerups erringen.

Powerups werden errungen, indem Sie durch ein leuchtendes Powerup-Symbol hindurchfliegen. Der genaue Typ des Powerups wird erst enthüllt, wenn das Powerup-Symbol auf dem Heads-Up Display (HUD - eingespiegelte Flugführungsanzeige) eingeblendet wird. Sofern nichts anderes angegeben ist, haben Powerups eine sofortige Wirkung.



**Schiffstarnung** Verleiht Ihnen für eine bestimmte Zeit einen Unsichtbarkeitsstatus. Beim Abfeuern einer Waffe werden Sie wieder sichtbar.



**Rakete** Sie erhalten eine zusätzliche Rakete.



**Unverwundbarkeit** Verleiht Ihnen für eine bestimmte Zeit den Unverwundbarkeitsstatus.



**Schilde deaktiviert** Deaktiviert für eine bestimmte Zeit Ihre Schilde.



**Annäherungsmine** Sie erhalten eine Mine. Die Mine wird mit Hilfe der Taste zum Abfeuern von Raketen aktiviert.



**Wiederherstellung** Stellt Ihre Schilde und die Panzerung vollständig wieder her.



**Treibstoff** Stellt zusätzlichen Nachbrennertreibstoff zur Verfügung.



**Störmaßnahme** Hindert gegnerische Schiffe daran, Ihr Schiff als Ziel zu erfassen. Drücken Sie **H**.



**Steuerhornsteuerung umkehren** Ändert die Richtung der Steuerungen für Nick- und Gierbewegung.



**Virusbombe** Ein Zähler gibt die bis zur Explosion der Bombe verbleibende Zeit an. Die Bombe wird durch eine Kollision mit einem anderen Schiff weitergegeben.



**Leuchtboje** Ihre Aufgabe besteht darin, einige Bojen zu sammeln, um die Gegner mit einem atomaren Schlag zu vernichten.



**Energiekern** Muss an einer bestimmten Stelle abgeworfen werden, um Angriffe von Roboterdrohnen abzuwehren.



**Vampir** Erscheint, wenn Sie im Vampirszenario als Vampir infiziert wurden.



**Schatten** Erscheint, wenn Sie bei der „Schattenjagd“ den Schattenstatus erreicht haben.



**Halbe Maximalgeschwindigkeit** Verringert für eine bestimmte Zeit Ihre Maximalgeschwindigkeit.