

INCUBATION

BATTLE ISLE PHASE VIER



®

www.bluebyte.de

DENK TAKTISCH – KÄMPF ZUG UM ZUG – SEI BEREIT FÜR DIE HÖLLE!

Marken- und Urheberrecht

© 1997-2000 Blue Byte Software. Die beiliegende Software ist durch deutsches und internationales Urheber- und Markenrecht geschützt. Darüber hinaus sind Grafik, Logos, Layout und Texte urheberrechtlich sowie das eingetragene Kennzeichen „Blue Byte“ markenrechtlich geschützt. „Microsoft™“, „Windows®“, und „MS-DOS™“ sind eingetragene Marken der Microsoft Corporation. Die verwendeten Produktnamen sind teilweise eingetragene Marken der jeweiligen Produzenten und als solche gekennzeichnet.

Kein Teil dieser Veröffentlichung darf ohne schriftliche Genehmigung von Blue Byte in jeglicher Art und Weise vervielfältigt, gesendet, übertragen oder in eine andere Sprache übersetzt werden. Eine Vermietung dieses Computerprogramms ist nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung von Blue Byte Software zulässig.

Zuwiderhandlungen werden straf- und zivilrechtlich verfolgt.

Haftungsausschluss

Blue Byte Software haftet nicht für Schäden einschließlich Folgeschäden, insbesondere für keine Schäden an Hardware und Software des Benutzers, die dem Benutzer der von ihr vertriebenen Software entstehen, gleich, ob dieser Schaden durch von ihr produzierte, lizenzierte oder in sonstiger Weise benutzte Software verursacht wurde.

1. Technische Anforderungen	7
2. KEINE Installation unter MS-DOS™	9
3. Installation unter Windows® 95/98	9
4. Der Anfangsbildschirm	10
5. INCUBATION starten	11
6. Hauptmenü	13
6.1 Kampagne starten	14
6.1.1 Betreten des Dialogortes	15
6.1.2 Betreten des Ausrüstungsortes	15
6.1.3 Betreten des Missionsortes	23
6.2 Netzwerkspiel	23
6.3 Freies Spiel	25
6.4 Spielstand laden	25
6.5 Play by Mail (PBM)	26
6.6 Programm verlassen	26
7. Der Mehrspielermodus	26
7.1 Leveloptionen	26
7.2 Kampfvorbereitung	27
7.3 Das Einheitenmenü	28
8. Einstieg ins Spiel	30

8.1 Einheiten aufstellen	30
8.2 Der Kampfbildschirm	32
8.3 Einheiten bewegen	35
8.4 Aktionen der Einheiten	37
8.5 Der Soldat	37
8.6 Die Aktionen des Soldaten	39
8.7 Die Kamera	42
8.8 Missionsbericht	42
9. Gegner	43
Al'Coo	43
Cy'Coo	43
Dec'Ther	43
Ee'Ther	44
Gore'Ther	44
Pyr'Coo	44
Ray'Ther	45
Squee'Coo	45
Squee'Ther	45
Tr'Yn	46
War'Coo	46

10. Ausrüstung	47
Scan Module	47
Long Range Scanner	47
Light Stimulants	48
Strong Stimulants	48
Targeting System	49
Ammunition Pack	49
Jetpack	50
Banner	50
Explosion Pack	51
Light Armor	51
Standard Armor	52
Attack Armor	52
Heavy Armor	53
Servo System	53
Small Medic Kit	54
Large Medic Kit	54
Crowbar	55

11. Waffen	55
Light Combat Gun	55
Advanced Combat Gun	56
Standard Assault Rifle	57
Sniper Rifle	58
Double Fire	59
Heavy Machine Gun	60
Rapid Fire Machine Gun	61
Flame Thrower	62
Grenade Launcher	63
Plasma Gun	64
High Energy Laser	65
Multi-Target Destroyer	66
12. Übersicht	67
13. Credits	70

WICHTIG: Auf der Spiel-CD befindet sich eine Datei namens README.TXT. Sie enthält wichtige Informationen, die zum Zeitpunkt der Drucklegung dieses Handbuchs noch nicht verfügbar waren. Bitte lesen Sie diese Datei zunächst sorgfältig durch.

HINWEIS: Sollten Sie technische Probleme oder Fragen zu **INCUBATION** haben, wenden Sie sich bitte an unsere Hotline, die Ihnen montags bis donnerstags in der Zeit von 15.00 bis 19.00 Uhr und freitags von 15.30 bis 19.30 Uhr unter der Nummer 0208.450 29-29 zur Verfügung steht. Faxe können Sie unter der Nummer 0208.450 29-99 loswerden. Vor Ihrem Anruf sollten Sie sich unbedingt alle wichtigen Systemdaten Ihres Rechners notieren, z. B. die installierte Sound- und Grafikkarte, den Hauptspeicher und eventuell vorhandene Zusatzhardware wie Grafik-Beschleuniger. Damit wir Ihre Treiberprobleme schneller analysieren können, sollten Sie außerdem Informationen zu der von Ihnen verwendeten Software bereithalten.

1 Technische Anforderungen

Um **INCUBATION** spielen zu können, muß Windows® 95/98 auf Ihrem PC installiert sein. Für die Minimalinstallation sind 70 MB freier Festplattenspeicher erforderlich. Außerdem benötigen Sie eine installierte Version von DirectX 5.0™ auf Ihrem Computer. Falls Sie dieses nicht installiert haben, finden Sie auf der **INCUBATION**-CD eine Version im Ordner „DirectX“. Lesen Sie dazu den Abschnitt 3: Installation unter Windows® 95/98.

Mindestkonfiguration:

- 90 MHz Pentium™
- 16 MB RAM

Technische Anforderungen

- 2 MB Grafikkarte (DirectX®-kompatibel)
- Windows® 95/98
- 70 MB freier Festplattenspeicher
- Maus
- Doublespeed CD-ROM
- Handelsübliche Soundkarte

Das Spiel läuft auch auf einem langsameren Rechner, solange dieser über eine installierte Version von Windows® 95/98 DirectX® 5.0 und mindestens 16 MB RAM verfügt. Blue Byte übernimmt in diesem Fall allerdings keine Garantie für die Qualität der grafischen Darstellung.

Empfohlene Konfiguration:

- 166 MHz Pentium™
- 32 MB RAM
- 110 MB freier Festplattenspeicher

Das Spiel unterstützt:

- Pentium™-Prozessoren
- Kali™ (Internet)
- CD-Audio
- SAITEK™ PC dash
- 3DFX-Beschleuniger
- Circle Surround™

2 KEINE Installation unter MS-DOS™

Dieses Programm läuft ausschließlich unter Windows® 95/98. Eine Installation unter MS-DOS™ ist nicht möglich.

3 Installation unter Windows® 95/98

Schalten Sie Ihren Computer ein. Legen Sie die **INCUBATION**-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk.

Das Installationsprogramm startet selbsttätig. Alle notwendigen Programme werden automatisch installiert, und **INCUBATION** wird entsprechend der Hardwarekonfiguration Ihres PCs (z. B. Sound- und Grafikkarte, Beschleuniger etc.) eingerichtet.

Hinweis: DirectX® wird nicht automatisch mitinstalliert. Sollte DirectX® noch nicht auf Ihrem Computer installiert sein, wird Ihnen im Setup-Menü die Möglichkeit angeboten, die Installation nachzuholen. Während der Installation erscheint eine Fortschrittsanzeige des Installationsvorgangs.

Wenn Sie **INCUBATION** mit Hilfe der Autorun-Funktion installiert haben, erscheint ein Menü mit einer „Spiel starten“-Schaltfläche. Dieses Menü erscheint automatisch, sobald die **INCUBATION**-CD in das CD-ROM-Laufwerk eingelegt wurde. Klicken Sie auf die Schaltfläche, um das Spiel zu starten.

Wenn Sie **INCUBATION** ohne die Autorun-Funktion installiert haben, kann das Spiel nicht automatisch gestartet werden.

In diesem Fall können Sie **INCUBATION** über den „Start“-Schalter Ihrer Windows® 95/98-Oberfläche starten. Sie finden **INCUBATION** dann über die Schalterfolge „Programme/Bluebyte/Incubation/Incubation starten“.

4 Der Anfangsbildschirm

Sie sehen nun den Anfangsbildschirm.

Am unteren Bildschirmrand finden Sie folgende Schaltflächen vor:

Spiel starten

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Spiel zu starten.

3DFX starten

Startet die 3DFX-Version von **INCUBATION**, wenn eine entsprechende Grafikkarte in Ihren Computer eingebaut ist.

DirectX® installieren

Durch Drücken dieser Schaltfläche wird DirectX® installiert. Dieses Programm ist unbedingt erforderlich, um **INCUBATION** spielen zu können.

Mplayer starten

Dieser Schalter installiert die Mplayer-Software oder, falls diese schon installiert ist, verbindet Sie mit den Mplayer-Webseiten. Entsprechende Server existieren bereits in den USA und sollen demnächst auch für Deutschland zur Verfügung stehen.

Schließen

Aktivieren Sie diese Schaltfläche, um den Anfangsbildschirm zu schließen.

Klicken Sie nun auf „Spiel starten“.

5 INCUBATION starten



Sie gelangen zum Titelschirm.

Der Mauszeiger ändert sich nun in eine Hand mit ausgestrecktem Zeigefinger. Wird diese Hand an eine Stelle am unteren Bildschirmrand bewegt, erscheint das Optionen-Menü mit acht Schaltflächen.



Von links nach rechts:

Lautsprecher vertauschen

Links-/Rechtsumschaltung der Lautsprecher

Lautstärke Musik

Einstellung der Musiklautstärke

Lautstärke Effekte

Einstellung der Lautstärke von Soundeffekten

Lautstärke Sprachausgabe

Einstellung der Lautstärke der Sprachausgabe

Ausgabeart

Maus (Windows- oder Spielmaus) und Animationslevel. Auf langsameren Rechnern ist es manchmal angezeigt, diesen herunterzuschalten, da der Rechner für die Bewegungen der Soldaten und Monster die meiste Rechenzeit benötigt.

Feindbewegungen zeigen An/Aus

Ein- bzw. Ausschalten der Anzeige von Feindbewegungen

Animationsauflösung wählen

Einstellung der Auflösung (Wählen Sie bei einem langsameren PC eine niedrigere Auflösung, um so die Spielgeschwindigkeit zu steigern.)

Schwierigkeitsstufe einstellen

Die Schwierigkeitsstufen beeinflussen Anzahl und Fähigkeiten der Gegner sowie die Möglichkeiten, während der Mission zwischenspeichern oder Züge zurückzunehmen.

Alle verfügbaren Optionen werden auf dem Bildschirm als Symbolschaltflächen dargestellt. Sobald eine Option verfügbar ist, erscheint die entsprechende Schaltfläche auf dem Bildschirm – zum Beispiel die „Kaufen“-Schaltfläche im Ausrüstungsmenü (siehe Abschnitt 6.1.2.2).

6 Hauptmenü

Nach Betätigung der Schaltfläche „Spiel starten“ erscheint das Hauptmenü auf dem Bildschirm. Hier finden Sie im oberen rechten Viertel des Bildschirms sechs Schaltflächen vor.

Von oben nach unten:

- **Starte Kampagne**
- **Netzwerkspiel**



- Freies Spiel
- Spielstand laden
- Play by Mail
- Programm verlassen

6.1 Kampagne starten

Eine Kampagne besteht aus mehreren Missionen mit unterschiedlichen Karten, Gegnertypen und Situationen, die in einer Geschichte erzählt werden und die sich entwickelnde Fähigkeiten und Fertigkeiten des Spielers fordern. Um die Kampagne zu starten, klicken Sie auf „Starte Kampagne“.



Daraufhin erscheint, nach der Introsequenz, die Hauptkarte, in der Sie eine, mit Hilfe der rechten Maustaste drehbare Darstellung der Stadt Scay-Hallwa, sowie zwei Schaltflächen („Spielende“ und „Spiel speichern“) am unteren Bildschirmrand sehen. Die Karte enthält außerdem einige weiße Kreise, die es Ihnen ermöglichen, zu den Dialog-, Ausrüstungs- oder Missionsorten zu gelangen. Die Anzahl und Art der verfügbaren Orte hängt dabei von der aktuellen Mission ab. Wenn Sie den Cursor auf einen der Kreise bewegen, wird er rot hervorgehoben und mit einer Beschriftung sowie

einem Symbol versehen. Diese Orte werden durch Farben in ihrer Funktion bestimmt: Dialoge werden grün, Ausrüstungsorte werden blau und Schlachtfelder werden rot dargestellt. Sobald Sie auf den Kreis klicken, wird er vollständig in Rot angezeigt. Darunter erscheint die Schaltfläche „Ort betreten“.

Nachfolgend finden Sie eine Auflistung der Schaltflächen und ihrer Funktionen:

- **Spielende**
Beendet die Kampagne und schaltet zum Hauptmenü zurück
- **Spiel speichern**
Speichert den derzeitigen Kampagnenspielstand
- **Ort betreten**
Ruft den gewählten Ort auf: Dialog-, Ausrüstungs- oder Missionsort

6.1.1 Betreten des Dialogortes

Betreten Sie diesen Ort, um sich den vollständigen Missionsdialog als Echtzeitsequenz anzeigen zu lassen. Diese startet automatisch. Wenn Sie an einem beliebigen Punkt des Dialogs zur Mission zurückkehren wollen, klicken Sie auf die linke Maustaste. Am Ende des Dialogs kehren Sie automatisch zur Hauptkarte zurück.

6.1.2 Betreten des Ausrüstungsortes

Wenn Sie auf einen Ausrüstungskreis klicken und anschließend die Schaltfläche „Ort betreten“ aktivieren, öffnet sich das Einheitenmenü, mit dessen Hilfe Sie die Einheiten Ihrer Platoon individuell ausrüsten können. Eine Platoon umfaßt alle Soldaten eines Spielers. Allerdings stehen nicht alle Ausrüstungsgegenstände und Waffen an jedem Ausrüstungsort zur Verfügung.

6.1.2.1 Einheitenmenü

Der Bildschirm ist in zwei separate Bereiche unterteilt, und am unteren Bildschirmrand finden Sie zwei Schaltflächen vor: „Zurück“ und (manchmal) „Einheit rekrutieren“. Damit haben Sie später an einigen Orten die Möglichkeit, für Ihre nächste Mission neue Einheiten zu rekrutieren oder im Kampf verlorene Einheiten zu ersetzen. Allerdings können Sie nicht an allen Ausrüstungsorten neue Soldaten rekrutieren.

Jeder neue Soldat kostet 50 Equipmentpunkte. Equipmentpunkte gehören Ihrer gesamten Platoon und bezeichnen die Möglichkeiten Ihrer Einheiten, Gegenstände zu besitzen. Natürlich steigt dieser Wert mit der Zeit und mit gewonnener Erfahrung an. Eine Platoon alter Hasen kann über wesentlich mehr und besseres Equipment verfügen als ein Trupp von Anfängern. Deshalb findet sich auf fast jedem Schlachtfeld eine Anzahl Kisten, in denen Sie Equipmentpunkte und andere nette Dinge finden können. Dafür lohnt sich oft sogar ein Umweg. Sollten Sie Ihre Meinung ändern und lieber bereits vorhandene Einheiten aufrüsten, statt neue Einheiten zu rekrutieren, klicken Sie einfach auf das kleine rote X rechts von der betroffenen Einheit.



Hinweis: In bestimmten Missionen ist es auch möglich, zusätzliche Einheiten zu gewinnen. So werden beispielsweise Kampfeinheiten manchmal von ihren eigentlichen Einheiten getrennt, oder es gibt letzte überlebende Einheiten einer dezimierten Platoon.

In dem Bereich auf der rechten Seite des Bildschirms erhalten Sie Informationen über den derzeitigen Status Ihrer Platoon: Equipmentpunkte, maximale Anzahl von Einheiten in dieser Karte sowie die Anzahl der Einheiten in der Platoon. Diese Informationen werden entsprechend Ihren Änderungen kontinuierlich angepaßt. Auf der linken Seite des Bildschirms sehen Sie,

wie viele Einheiten für diese spezielle Mission zur Verfügung stehen, die Namen der einzelnen Einheiten und schließlich deren Talent- und Erfahrungspunkte. Letztere sammeln Sie, indem Sie Scay'Ger ausschalten. Sie sind wesentlicher Bestandteil der Berechnung der Talentpunkte einer Einheit: 12 Erfahrungspunkte entsprechen einem Talentpunkt. Talentpunkte sind notwendig, um diverse Waffen oder Ausrüstungsgegenstände für Einheiten mit höheren Talentwerten wählen zu können. Die Geschwindigkeit des Aufstiegs hängt von der gewählten Schwierigkeitsstufe und der Erfahrungsstufe des jeweiligen Marine ab. Je erfahrener er bereits ist, desto langsamer macht er weitere Fortschritte. Nachdem Sie eine Runde **INCUBATION** gespielt haben, finden Sie hier auch die Ihnen nunmehr vertrauten Mitglieder Ihrer Platoon. Mit „Zurück“ gelangen Sie wieder zur Hauptkarte. Sobald Sie eine der im Einheitenmenü aufgeführten Einheiten anklicken, erscheint das Ausrüstungsmenü.

6.1.2.2 Ausrüstungsmenü

Hier können Sie die grundlegenden Charakteristika neuer Einheiten festlegen oder die Eigenschaften bereits vorhandener Einheiten ändern. Nachdem Sie eine neue Einheit rekrutiert haben, können Sie ihr im Ausrüstungsmenü einen Aufgabenbereich innerhalb Ihrer Platoon zuweisen, indem Sie ihre grundlegenden Charakteristika bestimmen: Kondition, Talent für leichte Waffen, Talent für schwere Waffen, technisches Talent, medizinisches Talent und Führungstalent. Die Eigenschaften einer Einheit werden durch ihre Bewaffnung und ihr Equipment festgelegt, die mit Hilfe von Equipmentpunkten gekauft werden. Durch die Art der Bewaffnung und des Equipments werden die Einheiten natürlich spezialisiert, d. h., daß sie für bestimmte Aufgaben sehr gut geeignet sind, für andere Missionen aber vielleicht weniger. Sie sollten also zusehen, daß Sie eine möglichst große Auswahl verschieden einsetzbarer Soldaten erschaffen. Einen Rundumspezialisten werden Sie nicht hinbekommen, weil dazu viel mehr Talentpunkte nötig wären, als Sie verdienen können.

Der Bildschirm ist in zwei Hauptbereiche unterteilt. Der untere Bereich enthält die übliche Ansammlung an Schaltflächen: „Einheit wählen“, „Waffe wählen“, „Equipment wählen“, „Fertig“. Wurden neue Ausrüstungsgegenstände oder Waffen gewählt, so erscheint hier zusätzlich auch noch die Schaltfläche „Kaufen“.

Sollten Sie Ihre Meinung ändern und einen anderen Gegenstand auswählen wollen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Doch nicht“, die nach Aktivierung der „Kaufen“-Schaltfläche erscheint. Diese rückgängig-Funktion steht allerdings nur unmittelbar nach dem Kauf eines Gegenstands zur Verfügung.

Hat sich eine Platoon eine Auszeichnung verdient, so erscheint die Schaltfläche „Einheit auszeichnen“. Die Vergabe von Auszeichnungen hängt von der Mission und der Anzahl der vernichteten Gegner ab. Die Auszeichnungen reichen Sie an Ihre Soldaten weiter. Wenn Sie eine Einheit auszeichnen, so erhält diese einen zusätzlichen Talentpunkt, mit dem sie sich besser ausrüsten läßt. Jede Einheit kann allerdings maximal drei Auszeichnungen im Laufe der Kampagne erhalten.

Im oberen Bereich werden Informationen angezeigt, die sich auf die jeweils ausgewählte Einheit beziehen: Panzerung, Kampfkraft, Trefferpunkte, Talentlevel, Charakteristika sowie die verfügbare Ausrüstung bzw. Bewaffnung mit einer Beschreibung des jeweiligen Gegenstands und den zugehörigen Kosten.



In das links oben eingeblendete Namensfeld können Sie für jede Einheit bis auf den Platoonführer einen Namen eintragen. Den Platoonführer, sein Name ist Bratt, sollten Sie sich gut merken, denn der Erfolg oder Mißerfolg einer Mission hängt immer auch von seinem Überleben ab. Sie erkennen ihn an der silbernen Kampfuniform.

Innerhalb des Einheitensymbols links oben sind zwei Zahlenwerte angegeben. Die erste, gelbe Ziffer gibt die Kampfkraft der Einheit an, welche die Aktionsfähigkeit definiert. Sinkt dieser Wert auf Null, so kann sich die Einheit nur noch ein Feld weit bewegen, sich nicht mehr verteidigen und nicht mehr kämpfen.

Die Trefferpunkte einer Einheit reduzieren sich mit jeder Verletzung. Jede Einheit hat zu Beginn mindestens 3 Trefferpunkte. Natürlich steigt dieser Wert auch, wenn die Erfahrung größer wird. Mit jeder Verletzung reduziert sich dieser Wert. Sinkt er auf Null, so ist die nächste Verletzung tödlich.

Sobald eine Einheit vernichtet wird, ist sie für immer verloren. Sie kann zwar, wenn Sie an einen Ausrüstungsort mit Rekrutierungsmöglichkeit gelangen, durch eine neue Einheit ersetzt werden, jedoch sind die bis dahin erzielten Talentpunkte, Waffen und Ausrüstungsgegenstände nicht übertragbar.



Unterhalb der rotierenden Figur wird die Waffe der Einheit angezeigt und angegeben, wie viele Aktionspunkte für die einmalige Benutzung der Waffe erforderlich sind. Außerdem finden Sie hier einen Wert für die Durchschlagskraft der Waffe. Die als Bruch dargestellte Wertangabe steht für die ursprünglich verfügbare und die aktuell noch verbleibende Menge an Munition, und schließlich finden Sie hier auch die Temperaturanzeige der Waffe.

Im Kampf sollten Sie auf diese Anzeige immer achten, da eine Überhitzung der Waffe nicht nur diese beschädigen, sondern sogar für den Soldaten gefährlich werden kann.



Wird die Einheit mit zusätzlichem Equipment ausgestattet, erscheint daraufhin neben der Waffentemperaturanzeige ein Equipment-Symbol. Nähere Informationen hierzu finden Sie in der Beschreibung der Gegenstandsliste später in diesem Abschnitt.



In dem Kreis finden Sie eine Anzeige der Aktionspunkte, über die Ihr Soldat verfügt. Diese Aktionspunkte bestimmen die Bewegungsfähigkeit Ihrer Einheit.



Neben diesem Diagramm finden Sie die Angabe der aktuellen Talentpunkte der Einheit in Form einer Balkenanzeige. Hier werden die angesammelten Talentpunkte in Gelb angezeigt, und die für die Anschaffung von Equipment verfügbaren Talentpunkte werden auf beiden Seiten der gelben Markierungen in Rot dargestellt. Sobald Sie eine neue Waffe kaufen, reduziert sich die rote Anzeige entsprechend der für den Kauf benötigten Talentpunkte. Eine Einheit kann über maximal 12 Talentpunkte verfügen, allerdings ist zusätzlich durch Auszeichnungen eine Steigerung der maximalen Talentpunktezahl auf 15 möglich.



Neben der Balkenanzeige befindet sich ein Stern-Symbol. Die Auszeichnungen der Einheit erscheinen oberhalb des Sterns in Form von Streifen. Auszeichnungen erhält Ihre gesamte Platoon für gute Leistungen, und Sie können diese dazu verwenden, die Talentpunkte einer beliebigen Einheit zu steigern. Eine Einheit kann jeweils maximal drei Auszeichnungen erhalten. Natürlich können nur erfahrene Einheiten ausgezeichnet werden. Für den ersten Orden benötigt ein Soldat 40, für den zweiten 60 und für den dritten 100 Erfahrungspunkte.

In der Mitte des Bildschirms befinden sich sechs Symbole, die für die verschiedenen Talente stehen, die Sie Ihren Einheiten zuweisen können. Von oben nach unten sind dies:



Körperliche Voraussetzungen

Talent für leichte Waffen

Talent für schwere Waffen

Technisches Talent

Medizinisches Talent

Führungstalent

Unter den Symbolen finden Sie grüne und rote Punkte. Grüne Punkte stehen für die Talentpunkte, welche der jeweiligen Einheit für diese Fähigkeit schon zur Verfügung stehen, rote Punkte zeigen an, wie viele Talentpunkte die Einheit für diese Fähigkeit noch benötigt, um die gerade ausgewählte Waffe oder den gewünschten Ausrüstungsgegenstand benutzen zu können. Falls unter einem Symbol überhaupt keine Punkte stehen, so besitzt die Einheit diese Fähigkeit noch nicht, benötigt sie aber auch gerade noch nicht. Wie viele Talentpunkte Ihnen insgesamt augenblicklich noch zur Verfügung stehen, darüber informiert Sie die Anzeige „Verfügbare Talentpunkte“ unterhalb der Waffenanzeige. Natürlich variieren die Werte der benötigten Fähigkeiten pro Waffe und Ausrüstungsgegenstand, so daß sich für verschieden ausgerüstete Soldaten automatisch auch verschiedene Fähigkeiten ergeben.

HINWEIS: Wenn Sie bereits eine Anzahl Talentpunkte zum Beispiel in Ihre Fähigkeit, mit schweren Waffen umzugehen, investiert haben, macht es nur noch wenig Sinn, anschließend auf leichte Waffen umzusteigen, da Ihre Talentpunkte für schwere Waffen dadurch brachliegen.

Sie kaufen eine Waffe, indem Sie rechts auf den Schalter „Kaufen“ drücken. Wenn Sie diesen Schalter nicht sehen, so haben Sie entweder zu wenig Talent- oder Equipmentpunkte für diesen Gegenstand oder Sie besitzen ihn bereits. Unmittelbar nach dem Kauf haben Sie noch Gelegenheit, diesen wieder rückgängig zu machen, indem Sie rechts auf die „Doch nicht“-Taste drücken. Sobald Sie allerdings eine andere Einheit oder einen anderen Gegenstand ausgewählt haben, können Sie auch nicht mehr tauschen.

Rechts befindet sich ein Kästchen, in dem die Waffen bzw. die Ausrüstungsgegenstände abgebildet sind. Darunter finden Sie wichtige Informationen zu der gewählten Waffe – zum Beispiel die Kosten in Equipmentpunkten, ihre Reichweite, Genauigkeit und Schadensstärke – sowie die für die einmalige Benutzung der Waffe erforderliche Anzahl an Aktionspunkten. Derartige Informationen werden natürlich auch für Ausrüstungsgegenstände angezeigt.

Ausrüstungsmenü

Am oberen Bildschirmrand befindet sich ein Anzeigebalken mit zwei Wertangaben: Zum einen werden hier die verbliebenen Equipmentpunkte angezeigt, zum anderen gibt der zweite Wert die Anzahl der Auszeichnungen an.

HINWEIS: Equipmentpunkte können im Verlauf einer Mission in Kisten gefunden werden. Auszeichnungen werden ausschließlich für gute Leistungen bei der Durchführung einer Mission vergeben.

Klicken Sie auf „Einheit wählen“, um zum vorigen Menü „Einheiten wählen“ zurückzukehren.

Mit „Waffe wählen“ und „Equipment wählen“ wird eine Gegenstandsliste aufgerufen. Hier sind alle verfügbaren Waffen und Ausrüstungsgegenstände zusammen mit der für den Kauf erforderlichen Anzahl an Talent- und Equipmentpunkten angegeben. Die hier abgebildeten Symbole werden auch in anderen Menüs und Bildschirmen verwendet, um die Ausrüstung anzuzeigen, die eine Einheit mit sich führt (siehe auch Abschnitt: Der Soldat). Die Talent- und Equipmentpunkte einer Einheit sind in der unteren linken Bildschirmcke angegeben.

In der rechten unteren Ecke finden Sie zwei Schaltflächen: „Zurück“ und „Andere Liste“. Mit „Andere Liste“ schalten Sie zwischen der Equipmentliste und der Waffenliste hin und her. Durch Anklicken von „Zurück“ kehren Sie wieder zum Ausrüstungsmenü zurück. Nachdem die Ausrüstung Ihrer Platoon abgeschlossen ist, klicken Sie auf „Fertig“, um zur Hauptkarte zurückzugelangen. Wenn Sie sich im Einheitenmenü befinden, klicken Sie auf „Zurück“, um zur Hauptkarte zurückzukehren.



6.1.3 Betreten des Missionsortes

Wählen Sie eine Mission, und klicken Sie auf „Ort betreten“. Anschließend erscheint das Briefing-Menü mit einer Missionsbeschreibung sowie den Sieg- bzw. Niederlagebedingungen. Am unteren Bildschirmrand befinden sich drei Schaltflächen: „Zurück“, „Hinweise“ und „Weiter“. Um weitere Hinweise zum Spiel auf dieser Karte abzurufen, klicken Sie auf „Hinweise“. Hier finden Sie wieder die Schaltflächen „Zurück“, „Briefing“ und „Weiter“. Klicken Sie auf „Zurück“, um wieder zur Hauptkarte zu gelangen. Mit „Briefing“ gelangen Sie zum Briefing zurück. Mit „Weiter“ starten Sie die aktuelle Karte.

HINWEIS: Wenn mehrere Missionen verfügbar sind, achten Sie bitte darauf, daß Sie den Kreis mit der gewünschten Mission anklicken. Rufen Sie die Mission mit Hilfe der Schaltfläche „Ort betreten“ auf, und klicken Sie im Briefing-Menü auf „Weiter“, um die Mission zu starten.

Nähere Informationen zum Spielverlauf von **INCUBATION** finden Sie in Abschnitt 8: Einstieg ins Spiel.

6.2 Netzwerkspiel

Das Netzwerkspiel unterscheidet sich vom Spiel an einem Computer eigentlich nur dadurch, daß keine Kampagne zur Verfügung steht und nicht ganz soviel Gedrängel um den Monitor herum herrscht, wenn man mit mehreren Leuten spielt (dafür ist es auch nur halb so gemütlich). In diesem Abschnitt wird also nur beschrieben, wie Sie ein Netzwerkspiel starten. Der Netzwerk-Mehrspielermodus unterscheidet sich ansonsten überhaupt nicht vom lokalen Mehrspielermodus an nur einem Computer. Wenn Sie also Fragen dazu haben, dann lesen Sie bitte das Kapitel 7: Der Mehrspielermodus.

Durch Anklicken der Schaltfläche „Netzwerkspiel“ gelangen Sie zum Menü „Wähle Service Provider“. In der Mitte des Bildschirms befindet sich ein Fenster, in dem – je nachdem, welche Möglichkeiten Ihr Computer besitzt – folgende Netzwerkmöglichkeiten aufgeführt sein können:

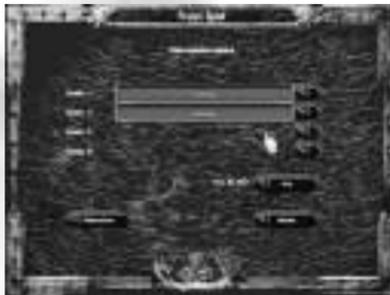
- IPX-Verbindung für DirectPlay
- Internet TCP/IP-Verbindung für DirectPlay
- Serielle Verbindung für DirectPlay
- Modem-Verbindung für DirectPlay

Wenn Sie eine dieser Optionen anklicken, erscheint das Menü „Spiel anlegen“ mit drei Schaltflächen: „Neues Spiel“, „Existierendes Spiel“ und „Abbrechen“. Wenn Sie auf „Neues Spiel“ klicken, wird ein Menü geöffnet, in dem Sie zur Eingabe Ihres Namens aufgefordert werden. Klicken Sie auf den Balken am oberen Bildschirmrand, und geben Sie Ihren Namen ein. Bestätigen Sie die Eingabe anschließend mit <Return>. Klicken Sie auf „OK“, um das Leveloptionen-Menü aufzurufen. Nähere Informationen zu diesem Menü finden Sie im Abschnitt 7.1: Leveloptionen. Mit „Laufendes Spiel“ rufen Sie eine Liste der derzeit aktiven Sessions auf. Falls Sie über TCP/IP spielen, erscheint jetzt eine Box, in der Sie nach der IP-Adresse der Person gefragt werden, welche dieses Spiel erschaffen hat. Diese Person wird im folgenden als „Creator“ bezeichnet. Die IP-Adresse des Creators müssen Sie von diesem erfragen. Falls Sie selbst einmal ein Spiel erschaffen, so finden Sie Ihre IP-Adresse, indem Sie unter Windows® 95 den „Start“-Schalter unten links anklicken und dann „Ausführen“ wählen. Der Name des Dokumentes, das Sie öffnen müssen, ist „winipcfg“. Falls dieser Name nicht sowieso schon vorgeschlagen wird, geben Sie ihn bitte ein. Im sich jetzt öffnenden Fenster finden Sie Ihre IP-Konfiguration. An zweiter Stelle steht Ihre IP-Adresse. Mit dem Schalter „Abbrechen“ kehren Sie zum vorigen Menü zurück.

HINWEIS: Wenn Sie über das Internet spielen möchten, müssen Sie die Verbindung herstellen, bevor Sie **INCUBATION** starten.

6.3 Freies Spiel

Durch Anklicken der Schaltfläche „Freies Spiel“ gelangen Sie zum „Freies Spiel“-Menü. Auf dem Bildschirm werden Namensfelder für bis zu 4 Spieler angezeigt sowie 3 oder, abhängig von der Anzahl der Spieler, 4 zusätzliche Schaltflächen: „Szenario“, „Abbrechen“, „OK“ und, bei mindestens zwei Spielern, „PBM AN/AUS“. An einem Spiel im lokalen Mehrspielermodus können bis zu 4 Spieler teilnehmen. Jeder Spieler kann hier seinen Namen eintragen, indem er in das Kästchen rechts neben der Beschriftung Spieler # klickt. Für ein Play by Mail (PBM)-Spiel sind mindestens zwei Spieler erforderlich. Jedes dieser Menüs ermöglicht dem Spieler, die Spielauswahl entweder mit „OK“ zu akzeptieren oder mit „Abbrechen“ zum vorigen Menü zurückzukehren.



6.4 Spielstand laden

Durch Anklicken der Schaltfläche „Freies Spiel“ gelangen Sie zum „Freies Spiel“-Menü. Auf dem Bildschirm werden Namensfelder für bis zu 4 Spieler angezeigt sowie 2 oder, abhängig von der Anzahl der Spieler, 3 zusätzliche Schaltflächen: „Abbrechen“, „OK“ und, bei mindestens zwei Spielern, „PBM AN/AUS“. An einem Spiel im lokalen Mehrspielermodus können bis zu 4 Spieler teilnehmen. Jeder Spieler kann hier seinen Namen eintragen, indem er in das Kästchen rechts neben der Beschriftung Spieler # klickt. Für ein Play by Mail (PBM)-Spiel sind mindestens zwei Spieler erforderlich. Jedes dieser Menüs ermöglicht dem Spieler, die Spielauswahl entweder mit „OK“ zu akzeptieren oder mit „Abbrechen“ zum vorigen Menü zurückzukehren.

6.5 Play by Mail (PBM) laden

Nach Betätigung dieser Schaltfläche wird eine Liste aller gespeicherten Spielstände angezeigt. Wählen Sie den gewünschten PBM-Spielstand aus, oder kehren Sie mit „Zurück“ zum Hauptmenü zurück.

6.6 Programm verlassen

Hiermit beenden Sie das Programm

7 Der Mehrspielermodus

7.1 Leveloptionen

Unter den Hauptmenüpunkten „Netzwerkspiel“ und „Freies Spiel“ gelangen Sie früher oder später in ein Menü mit dem Namen „Leveloptionen“. Hier werden die verfügbaren Karten in einer Liste in der linken Bildschirmhälfte aufgeführt. Blättern Sie durch die Liste, bis Sie die gewünschte Karte gefunden haben. Sobald Sie eine der Karten anklicken, wird zur Bestätigung Ihrer Wahl der entsprechende Name in dem Feld am oberen Bildschirmrand angezeigt.

In der rechten Hälfte des Bildschirms sehen Sie drei Schaltflächen:

- **Söldnermodus**

Wenn dieser Modus eingeschaltet ist (was der Voreinstellung entspricht), können Sie später im Einheitenmenü fertige Söldner anwerben. Dies verkürzt Ihre Ausrüstzeit erheblich. Sie können diesen Modus aber natürlich auch abschalten und dann jeden Ihrer Soldaten selbst ausrüsten. In diesem Fall erscheinen weiter unten noch zwei weitere Schaltflächen:

Talentpunkte

Hier können Sie eintragen, wie viele Talentpunkte jeder Ihrer Soldaten zur Verfügung hat, um sein Charakterprofil aufzubauen. Die Anzahl der Talentpunkte kann in Zwischenschritten von 0 - 12 eingestellt werden.

Technischer Level

Hier können Sie eintragen, wie hoch der technische Level des Spiels sein wird. Dadurch können Sie bestimmen, wie groß die Auswahl an verschiedenen Waffen ist. Der technische Level kann in Zwischenschritten von 0 - 12 eingestellt werden.

• Solitärmodus

Der Solitärmodus unterscheidet sich vom normalen Mehrspielermodus dadurch, daß hier jeder nur einen seiner Soldaten ziehen kann und nicht, wie sonst, seine ganze Platoon zieht, bis der Gegner dran ist. Die Voreinstellung hier ist „Aus“.

• Equipmentpunkte

Falls Sie im Söldnermodus spielen, können Sie hier einstellen, ob Sie 1.000, 1.500 oder 2.000 Equipmentpunkte zur Verfügung haben, um Ihre Platoon auszurüsten. Die Voreinstellung ist 1.500. Falls Sie den Söldnermodus ausgeschaltet haben, können Sie Ihre Truppe bis zur Höchstgrenze von 3.000 Punkten vollpumpen.

7.2 Kampfvorbereitung

Nun erscheint das Kampfvorbereitungsmenü. Zunächst werden Sie um Bestätigung gebeten, daß Sie bereit sind, Ihre Platoon auszurüsten. Auf dem Bildschirm wird das Schlachtfeld mit den Kartenwerten angezeigt: der Spielernamen, die maximale Anzahl der Soldaten, Equipmentpunkte, die Größe Ihrer Platoon und das Briefing der Karte. Rechts oben finden Sie noch den grünen Schriftzug „Übersichtskarte“. Wenn Sie darauf klicken, erhalten Sie einen Überblick über das Kampffeld, der Ihnen helfen kann, die richtigen Soldaten auszuwählen. Am unteren

Bildschirmrand finden Sie zunächst zwei Schaltflächen: „Spielende“ und „Platoon ausheben“. Wenn Sie auf diesen Schalter klicken, gelangen Sie zum Einheitenmenü. Nachdem Sie Ihre Platoon ausgewählt haben, finden Sie rechts unten einen weiteren Schalter „Einheiten aufstellen“. Wenn Sie diesen betätigen, gelangen Sie in den Kampfbildschirm. Was Sie dort zu tun haben, können Sie im Kapitel 8 „Einstieg ins Spiel“ erfahren.

7.3 Das Einheitenmenü

Das Einheitenmenü bietet Ihnen zunächst die Möglichkeit, Einheiten auszuheben, oder, falls Sie Ihr Missionsziel noch einmal überprüfen wollen, zum Menü „Kampfvorbereitung“ zurückzukehren. Falls Sie auf „Einheit rekrutieren“ klicken, erscheint ein neuer Bildschirm, in welchem Sie, falls Sie den Söldnermodus gewählt haben, fertige Soldaten anwerben können oder aber, falls Sie den Söldnermodus ausgeschaltet haben, Ihre eigenen Soldaten austatten können.

- **Söldnermodus eingeschaltet**

Sie können rechts eine Liste von fünf Schaltern sehen. Von oben nach unten sind dies:

Truppenführer

Truppenführer verfügen alle über ein Banner. Über die Wirkung des Banners lesen Sie am besten im Waffenhandbuch nach. Kurz sei nur gesagt, daß es positive Auswirkungen auf Ihre gesamte Platoon hat. Truppenführer sind außerdem schwer bewaffnet und natürlich sehr teuer.

Leichte Einheiten

Leichte Einheiten haben einen echten Vorteil: Sie sind billig. Ansonsten sind sie schlecht bewaffnet und schlecht gepanzert. Dennoch ist eine leichte Einheit natürlich besser als gar keine.

Schwere Einheiten

Schwere Einheiten sind stark gepanzert und stark bewaffnet und somit entsprechend teuer und langsam. Aber Ihre Durchschlagskraft ist oft enorm.

Sturmeinheiten

Sturmeinheiten sind gut bewaffnet und schnell. Ihre Panzerung ist vorn sehr stark, während sie von hinten sehr verwundbar sind.

Spezialeinheiten

Dies sind Einheiten, denen spezielle Aufgaben übertragen werden und die deshalb meist schwach bewaffnet und gepanzert sind. Insbesondere können Sie dort Einheiten mit Scannern, MediKits oder sogar Jetpacks anwerben. So wissen Sie, wo Ihre Gegner stehen, können verwundete Söldner heilen oder sogar Mauern fliegend überwinden.

Links erscheint, je nachdem, welchen Schalter Sie betätigt haben, eine Liste der entsprechenden Einheiten. Sie finden dort alles Wissenswerte über diese Einheiten: Informationen über die Waffe, die Ausrüstung, Talent- und Erfahrungspunkte. Sie wählen eine Einheit aus, indem Sie auf das Dollarzeichen rechts von der Einheit klicken. Sie können eine Auswahl auch rückgängig machen. Klicken Sie dazu in der Liste der von Ihnen gewählten Einheiten nur auf das rote X rechts von der betreffenden Einheit. Natürlich erhalten Sie alle Equipmentpunkte zurück.

• Söldnermodus ausgeschaltet

Wenn Sie ohne Söldnermodus spielen, dann erhalten Sie an dieser Stelle natürlich auch keine Listen von vorgefertigten Soldaten, sondern Sie können erst einmal eine Anzahl von sogenannten „Rohlingen“ rekrutieren. Diese Rohlinge kosten alle das gleiche, haben alle die gleiche Anzahl Talentpunkte und die gleiche Waffe, nämlich eine Light Combat Gun. Sie sind auch alle gleich gepanzert und haben alle das gleiche Equipment, nämlich gar keins. Wenn Sie eine Anzahl Soldaten rekrutiert haben, dann klicken Sie einen dieser Soldaten an. Sie gelangen jetzt ins Ausrüstungsmenü. Dort können Sie diesen Soldaten individuell im Rahmen der zur Verfügung stehenden Talent-

und Equipmentpunkte ausstatten. Das ist vielleicht ein wenig mühsam, aber dafür haben Sie auch viel mehr Möglichkeiten. Wie das Ausrüstungsmenü funktioniert, erfahren Sie im Kapitel „Ausrüstungsmenü“.

Wenn Sie mit der von Ihnen gewählten Platoon zufrieden sind, klicken Sie auf „Zurück“ und kehren zurück zum Kampfvorbereitungsmenü.

8 Einstieg ins Spiel

8.1 Einheiten aufstellen

Nachdem Sie einen der verschiedenen Spielmodi gestartet und die gewünschte Karte geöffnet haben, erscheint das Menü „Einheiten aufstellen“, mit dessen Hilfe Sie Ihre Einheit auf dem Schlachtfeld positionieren können. Entlang der Ecken des Bildschirms, links und rechts, sehen Sie eine Reihe von Symbolen.

Auf der linken Seite des Bildschirms stehen von oben nach unten folgende Symbole zur Verfügung:



Spielstand laden

Hiermit können Sie einen gespeicherten Spielstand laden.



Missionsbriefing

Zeigt das aktuelle Missionsbriefing an.





Kapitulation

Das Spiel wird beendet.

Auf der rechten Seite finden Sie folgende Symbole:



Übersichtskarte

Ansicht des gesamten Schlachtfeldes aus der Vogelperspektive. Einheiten und Gegner werden als große farbige Punkte dargestellt. Diese Perspektive ist nicht verstellbar.



Vogelperspektive (verstellbar)

Eine Draufsicht, bei der Sie die Kameraposition, aber nicht die Höhe beliebig verändern können. Um die Kamera zu bewegen, halten Sie die rechte Maustaste gedrückt, und ziehen Sie die Maus an die gewünschte Kameraposition.



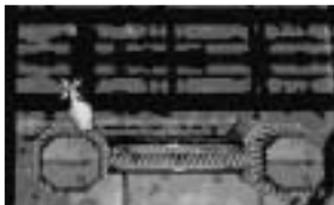
Nächster Spieler

Im Mehrspielermodus beenden Sie durch Anklicken dieser Schaltfläche Ihren Spielzug, und der nächste Spieler ist an der Reihe. Im Einzelspielermodus wird hiermit ebenfalls Ihr Spielzug beendet, und der Computergegner ist an der Reihe.

Wenn Sie den Cursor auf eine dieser Schaltflächen bewegen, wird in dem Balken am oberen Bildschirmrand eine kurze Funktionsbeschreibung angezeigt.

Rastersystem

In der Mitte des Bildschirms erkennen Sie mehrere rote Punkte. Mit Hilfe dieses Rastersystems können Sie die Einheiten Ihrer Platoon aufstellen. Jeder Punkt repräsentiert einen möglichen Standort für eine Einheit. In der ersten Mission der Kampagne sind drei Einheiten verfügbar. Für diese drei Einheiten stehen Ihnen fünf Felder zur



Auswahl. Klicken Sie auf einen dieser Punkte, um die erste Einheit Ihrer Platoon zu positionieren. Der Name der momentan zu platzierenden Einheit sowie alle zugehörigen Daten werden in der unteren linken Ecke des Bildschirms angezeigt. Wenn Ihnen die Position, an der eine bestimmte Einheit steht, nicht gefällt, dann nehmen Sie diese Einheit einfach wieder auf, indem Sie diese anklicken. Danach können Sie die Einheit an eine Stelle setzen, die Ihnen besser gefällt.

HINWEIS: Dieser Bildschirm dient ausschließlich der Platzierung Ihrer Einheiten auf dem Schlachtfeld, nicht jedoch der Truppenbewegung. Probieren Sie die verschiedenen verfügbaren Ansichten aus, um die besten Positionen für Ihre Einheiten ausfindig zu machen. Nicht immer müssen alle Platzierungsfelder innerhalb des engen Ausschnitts der ersten Kameraperspektive liegen. Schauen Sie sich das Schlachtfeld in der Übersichtskarte genau an!

8.2 Der Kampfbildschirm

Nachdem Sie Ihre Einheiten auf dem Schlachtfeld positioniert haben, klicken Sie auf „Nächster Spieler“. Es erscheint ein neuer Bildschirm mit folgenden zusätzlichen Schaltflächen:

Zusätzliche Schaltflächen links:



Position merken

Hiermit werden die wichtigsten Informationen des derzeitigen Spielstands gespeichert. Auf diese Weise können Sie den aktuellen Spielstatus und die Situation innerhalb der Mission speichern und verschiedene Strategien zur Überwindung von Hindernissen ausprobieren.



HINWEIS: Diese Option steht in der höchsten Schwierigkeitsstufe während der Missionen NICHT zur Verfügung!
Wäre ja noch schöner!

Wenn Sie sich eine Position gemerkt haben, erscheint unmittelbar unter diesem Icon ein weiteres, nämlich



Position wiederherstellen

Mit diesem Schalter stellen Sie die Position wieder her, die Sie sich vorher gemerkt haben.

HINWEIS: „Position merken“ speichert Ihren Spielstand NICHT. Die Position bleibt nur so lange im Speicher, wie Sie sich innerhalb dieser Mission befinden. Falls Sie das Spiel beenden, verlieren oder einen anderen Spielstand laden, können Sie diese Position NICHT wiederherstellen. Zum Speichern gibt es deshalb den nächsten Schalter:



Spiel speichern

Speichert den aktuellen Spielstand.



Gesamter letzter Zug noch mal

Widerruft den gesamten letzten Zug.

HINWEIS: Diese Option steht NUR in der leichtesten Schwierigkeitsstufe zur Verfügung. Ab der mittleren sollte man in der Lage sein, vorher zu überlegen oder aber die Konsequenzen seines Handelns zu tragen.

ACHTUNG: Indem Sie die letzte Einheit bewegen, signalisieren Sie automatisch die Beendigung Ihres Spielzugs und geben das an den Computer weiter. Die Bewegung der letzten Einheit läßt sich nicht rückgängig machen, wenn dabei alle Aktionspunkte der Einheit aufgebraucht wurden.



Mission rückgängig machen

Die Mission fängt ganz von vorne an.

HINWEIS: Auch diese Option steht NUR in der leichtesten Schwierigkeitsstufe zur Verfügung. Für Fortgeschrittene gibt's den Kapitulationsschalter.

Zusätzliche Schaltflächen auf der rechten Seite:



Freie Kamera

Dieser Schalter sorgt normalerweise für eine isometrieartige Perspektive. Aus dieser heraus können Sie aber dann jede beliebige Kameraperspektive einnehmen, solange die Kamera das Spielfeld nicht verläßt. Die Bewegung der Kamera funktioniert folgendermaßen:

Kamera vor und zurück: rechte Maustaste gedrückt halten und Maus vor und zurück bewegen.

Kamera rechts und links: rechte Maustaste gedrückt halten und Maus nach rechts und links bewegen.

Kamera hoch und runter: beide Maustasten gedrückt halten und Maus vor und zurück bewegen.

Kamera drehen: beide Maustasten gedrückt halten und die Maus nach rechts und links drehen.



Ich-Perspektive

Schaltet in die Ich-Perspektive des aktiven Soldaten. Diese Perspektive kann auch durch Drücken der <Leertaste> eingeschaltet werden. Ein weiterer Druck auf die <Leertaste> schaltet in die „Freie Kamera“ zurück.



Nächste Einheit (verstellbar)

Bietet die Möglichkeit, individuelle Mitglieder Ihrer Einheit zu wählen.



Sichtbare Gegner (verstellbar)

Es werden diejenigen Aliens angezeigt, die sich innerhalb Ihres aktuellen Sichtfeldes befinden.



Lupe aktivieren

Mit Hilfe dieser Schaltfläche können Sie sich Informationen über einen Gegner anzeigen lassen. Nach dem Anklicken dieses Symbols erscheint eine Lupe. Bewegen Sie die Lupe mit Hilfe der Maus auf den gewünschten Gegner, und klicken Sie die linke Maustaste. Anschließend erscheint ein Fenster mit Informationen zu dem jeweiligen Gegner. Unter anderem werden hier auch eventuelle Schwachstellen verraten. Ein äußerst hilfreiches Mittel also!

8.3 Einheiten bewegen



Der Aufstellungsbildschirm verwandelt sich in einen Kampfbildschirm, auf dem Ihre Marines an ihren jeweiligen Aufstellungspositionen zu sehen sind. Es ist an der Zeit, Ihre Strategie in die Tat umzusetzen. Die gewählte Einheit wird durch ein blinkendes Kreuz am Fuß des Soldaten markiert. Wenn Sie Ihre Maus um die selektierte Einheit herum bewegen, erscheinen nummerierte Kreise, sobald Sie die Einheit in die von Ihrer Maus angezeigte Richtung bewegen können. Werden diese Kreise nicht angezeigt, so kann die Einheit in diese Richtung nicht bewegt werden. Die Ziffern in den Kreisen zeigen an, wie viele Aktionspunkte Sie noch übrig haben, wenn Sie dieses Feld betreten. Jede Vorwärts- oder Seitwärtsbewegung kostet einen Aktionspunkt, eine diagonale Bewegung der Einheit kostet zwei Aktionspunkte. Wenn Sie nun einen anderen Soldaten anklicken oder „Nächste Einheit“ anwählen, werden Sie feststellen, daß sich die Bewegungsmöglichkeiten entsprechend den Gegebenheiten individuell verändern. Einheiten, die mit einem Jetpack ausgerüstet sind, sind zusätzlich mit roten Punkten gekennzeichnet. Derartige Einheiten können zu diesen Positionen fliegen. Wenn Sie einen der roten Punkte anwählen, werden allerdings alle vorhandenen Aktionspunkte abgezogen.



Um Ihre Einheiten zu bewegen, müssen Sie auf einen dieser Punkte klicken und die linke Maustaste gedrückt halten. Es erscheint ein Kompaß. Halten Sie die Maustaste gedrückt, und bewegen Sie den Mauszeiger auf die Himmelsrichtung, in welche Ihre Einheit blicken soll. Lassen Sie die Maustaste los, und die Einheit bewegt sich zu der neuen Position. Solange Sie die Maustaste gedrückt halten, können Sie den Vorgang auch abbrechen, indem Sie den Mauszeiger einfach wieder in die Mitte des Kompasses aufs X zurückziehen.

HINWEIS: Wenn eine Einheit zwar bewegt wurde, jedoch damit noch nicht alle verfügbaren Aktionspunkte aufgebraucht sind, und Sie die nächste Einheit bewegen, verfallen die verbleibenden Bewegungspunkte der ersten Einheit. Der Bewegungszyklus dieser Einheit gilt dann als abgeschlossen.

Wenn Sie eine Einheit irrtümlich bewegt haben, können Sie die Bewegung wieder rückgängig machen, indem Sie auf „Kampfbildschirm: Gesamter letzter Zug noch mal“ klicken. Diese Funktion steht jedoch nur in der leichtesten Schwierigkeitsstufe zur Verfügung. Allerdings müssen Sie dann alle Bewegungen sämtlicher Einheiten, die Sie in diesem Zug schon gemacht haben, wiederholen. Überlegen Sie also lieber vorher!

Sollten Sie Ihre Einheit nicht mehr bewegen wollen, obwohl Sie noch Aktionspunkte hätten, so klicken Sie auf „Nächste Einheit“, oder klicken Sie einen anderen Soldaten an. Sollten nach der Bewegung Ihrer letzten Einheit noch Aktionspunkte übrig sein, klicken Sie auf „Nächster Spieler“, um Ihren Spielzug zu beenden.

8.4 Aktionen der Einheiten

Aber Sie können mit einer Einheit natürlich viel mehr machen, als sie rumlaufen zu lassen. Die wichtigste Aktion ist das Schießen auf Gegner. Wenn die Einheit eine Waffe mit zwei unterschiedlichen Kampfmodi bei sich trägt, vergessen Sie sich, daß der derzeit zweckmäßigere Modus eingestellt ist. Um zwischen den Modi umzuschalten, klicken Sie in der Aktionsleiste auf das Waffen-Symbol. Sobald sich ein Ziel in Reichweite befindet, erscheint an seinen Füßen eine Anzeige für die Trefferwahrscheinlichkeit. Je grüner diese ist, desto wahrscheinlicher treffen Sie. Mit einem Klick auf diese Anzeige geben Sie einen Schuß ab. Ihr Gegner wird nun, falls Sie treffen, entweder buchstäblich in Stücke gerissen, oder die Schadenshöhe wird kurz auf dem Bildschirm eingeblendet.

HINWEIS: Ihre ersten Waffen verbrauchen in der Regel nur einen Aktionspunkt pro Einsatz. Später können Sie aber auch Waffen kaufen, die mehr Aktionspunkte benötigen. In diesem Fall schränkt das natürlich Ihre Beweglichkeit ein. Sie sollten das berücksichtigen!

8.5 Der Soldat

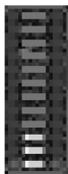
Am gesamten unteren Bildschirmrand befindet sich eine rechteckige Leiste, die in drei Hauptbereiche unterteilt ist.



Der größte dieser drei Bereiche enthält folgende Anzeigen:



Eine Abbildung des gewählten Soldaten, eine gelbe Ziffer, welche die Konditionspunkte der Einheit angibt, und eine Zahlenangabe, die Auskunft über die ursprünglichen und verbleibenden Lebenspunkte gibt (z. B. 2/5 für die Information, daß noch 2 von ursprünglich 5 Lebenspunkten übrig sind). Wenn die Einheit im Kampf verwundet wird, sinkt die Anzahl ihrer Konditions-, Lebens- und Aktionspunkte. Gleichzeitig reduziert sich ihre Fähigkeit und Effizienz, sich zu bewegen, zu kämpfen und sich selbst zu verteidigen.



Die aktuellen Talentpunkte der Einheit werden in Form eines Anzeige balkens angegeben. Die Gesamtanzahl der Talentpunkte wird in Gelb dargestellt, während die für den Kauf von Ausrüstungsgegenständen verfügbaren Talentpunkte seitlich der gelben Striche in Rot angezeigt werden. Wenn Sie eine neue Waffe kaufen, verschwinden diese roten Punkte entsprechend den für den Kauf der Waffe erforderlichen Talentpunkten. Eine Einheit kann maximal 12 Talentpunkte besitzen, wobei der Talentlevel entsprechend den Erfahrungswerten der Einheit steigt. Je höher das Talent einer Einheit ist, desto stärker kann sie auch aufgerüstet und verbessert werden. Folgende Bereiche können aufgerüstet werden: Kondition, Talent für leichte Waffen, Talent für schwere Waffen, technisches Talent, medizinisches Talent und Führungstalent. Die Anzahl der Talentpunkte kann zusätzlich durch Auszeichnungen auf maximal 15 gesteigert werden.



Die Auszeichnungen einer Einheit werden oberhalb des Stern-Symbols, welches sich neben der Talentanzeige befindet, in Form von Streifen angezeigt. Auszeichnungen werden für gute Leistungen vergeben und erhöhen so die Anzahl der Talentpunkte einer Einheit. In einem lokalen Spiel sind von vornherein Auszeichnungen verfügbar, die Sie als Platoonführer an Ihre Einheiten vergeben können. Eine Einheit kann maximal drei Auszeichnungen erhalten.

Eine Abbildung des aktuellen Waffentyps der Einheit, die für die einmalige Benutzung erforderlichen Aktionspunkte sowie die ursprünglich verfügbare und die noch verbleibende Menge Munition. Daneben befindet



sich eine Temperaturanzeige der Waffe. Sobald die Waffe benutzt wird, entwickelt sich Hitze, die hier in einer Kurve dargestellt wird. Steht die Temperaturanzeige auf Maximum, so wird die Waffe bei der nächsten Benutzung möglicherweise beschädigt – so daß sie für den Rest der Mission nicht mehr eingesetzt werden kann – oder sogar zerstört. Und das kann sich je nach Waffe auch als tödlich für den Soldaten erweisen. Der mittlere Zahlenwert steht für die Durchschlagskraft der Waffe.



Die Aktionspunkte der Einheit. Diese Ziffer gibt an, wie viele Aktionen die Einheit in diesem Zug noch durchführen kann. Bei Erschöpfung oder Verwundung sinkt dieser Wert. Achten Sie darauf, daß sich Ihre Einheiten zu strategisch günstigen Zeitpunkten ausruhen.

Abschließend finden Sie hier noch weitere Symbole für die Ausrüstungsgegenstände, welche die Einheit mit sich führt.

8.6 Die Aktionen des Soldaten

Der nächste Bereich enthält sechs Symbolschaltflächen, die in zwei Reihen zu je drei Schaltflächen angeordnet sind. Nachfolgend sind die einzelnen Symbole mit einer Beschreibung ihrer jeweiligen Funktion aufgeführt. Diese Symbole erscheinen nur dann, wenn die entsprechende Aktion auch tatsächlich von der gewählten Einheit durchgeführt werden kann.



Oben links: der Verteidigungsmodus

Eine Einheit kann entweder sich selbst oder andere Einheiten verteidigen. Dies bedeutet, daß auf alles gefeuert wird, was in Blickrichtung an der Einheit vorbeikommt. Diese Aktion kostet zwei Aktionspunkte. Um den Defensivmodus zu aktivieren, klicken Sie in der Aktionsleiste auf das Schild-Symbol. Der Defensivmodus ist nicht bei allen Waffen verfügbar, bei anderen wieder nur in einem der beiden Waffenmodi.

Probieren Sie das für Ihre aktuelle Waffe aus. Viele Missionen sind ohne Verteidigungsmodus überhaupt nicht zu schaffen.

HINWEIS: Wenn Sie einen Soldaten in den Verteidigungsmodus schalten, steht er für weitere Aktionen in der selben Runde natürlich nicht mehr zur Verfügung. Schalten Sie Ihre Soldaten daher erst in diesen Modus, wenn Sie alle anderen gewünschten Aktionen mit ihm schon ausgeführt haben.



Oben Mitte: Heilung

Eine andere Aktion ist die Versorgung einer verwundeten Einheit. Um Erste Hilfe leisten zu können, muß die selektierte Einheit ein MediKit haben. Wenn sie selbst verwundet ist, erscheint ein Kreuz in der Aktionsleiste. Jeder Heilversuch kostet einen Aktionspunkt. Natürlich können auch verwundete Kameraden geheilt werden. Dazu muß sich die verwundete Einheit unmittelbar neben dem Sanitäter und in dessen Blickrichtung befinden. Sofort erscheint das Kreuz, und der Verbandkasten tut seine heilende Wirkung. Wieder kostet diese Aktion einen Aktionspunkt pro Versuch.



Oben rechts: der zweite Waffenmodus

Einige Waffen haben einen zweiten Waffenmodus. Wie dieser genau aussieht, können Sie dem Waffenhandbuch entnehmen oder selbst ausprobieren. Dieser zweite Modus ist keine Spielerei, sondern manchmal notwendig, um eine Chance zu haben. Es kann entscheidend sein, einen Durchgang mit dem Flammenwerfer für ein paar Runden unpassierbar zu machen. Und das geht halt nur im zweiten Waffenmodus. Den Waffenmodus zu wechseln, kostet keinen Aktionspunkt.



Unten links: Stimulanzen

Durch die Einnahme von Stimulanzen zu Beginn eines Zuges kann die Anzahl der verfügbaren Aktionspunkte einmal pro Mission gesteigert werden. Je nach Art der verabreichten Stimulans erhält die Einheit einen oder zwei zusätzliche Aktionspunkte. Allerdings können nur diejenigen Einheiten Stimulanzen

einnehmen, die sie auch mit sich führen. Stimulanzen können nicht an andere Einheiten weitergegeben werden. Stimulanzen einzunehmen kostet keinen Aktionspunkt.



Unten Mitte: die Pause

Auch das Ausruhen einer Einheit ist eine Aktion, die alle verfügbaren Aktionspunkte kostet. Wenn sich eine Einheit zu einem strategisch günstigen Zeitpunkt ausruht, steigt ihre Treffgenauigkeit, und sie gewinnt Aktionspunkte hinzu. Dies ist besonders wichtig, wenn die betreffende Einheit sehr erschöpft, sehr verwundet oder gar in Panik ist. Um die Einheit eine Runde lang ausruhen zu lassen, klicken Sie in der Aktionsleiste auf das Pfeil-Symbol.



Unten rechts: Legen Sie Hand an

Die Benutzung von Objekten – z. B. von Türen, Kisten, Schaltern oder Hebeln – stellt schließlich noch eine weitere Aktion dar. Die Einheit muß sich dazu in Blickrichtung und in unmittelbarer Nähe des Objekts befinden. Um die gewünschte Aktion durchzuführen, klicken Sie in der Aktionsleiste auf das Hand-Symbol. Diese Aktion kostet einen Aktionspunkt. Wer allerdings einmal eine Kiste geöffnet und dort Munition gefunden oder einer Horde Gore'Ther die Tür vor der Nase zugeschlagen hat, der wird diesen einen Punkt gern immer wieder investieren.



Ganz rechts unten ist ein Radarschirm abgebildet. Scay'Ger werden durch grüne Kreuze angezeigt, blaue Kreuze kennzeichnen Bereiche, in denen bald Scay'Ger auftauchen, und schließlich werden Zielobjekte, die sich in Reichweite befinden, durch rote Punkte markiert. Rechts vom Radar existiert noch eine rote Leuchtdiode, die immer dann leuchtet, wenn sich noch irgendwo ein Gegner versteckt hält.



Wenn Sie alle Ihre Einheiten gezogen haben, startet automatisch der Zug Ihres Gegners. Sie müssen jetzt warten, bis er oder sie fertig ist beziehungsweise sind. Und vielleicht können Sie sich dann im nächsten Zug ein wenig mit der Kamera im Spiel vertraut machen.

8.7 Die Kamera

In **INCUBATION** haben Sie die Möglichkeit, Einfluß auf die Kameraposition zu nehmen. Wenn eine bestimmte Ansicht nicht Ihren Bedürfnissen entspricht, können Sie die Kameraposition ändern. Mit Hilfe der rechten Maustaste können Sie die Kamera um Ihre Platoon kreisen lassen. Je nachdem, auf welcher Seite der Platoon sich Ihr Mauszeiger befindet, genügt ein einfacher Mausklick rechts, und die Kamera springt um ca. 90° rechts oder links weiter.

Wenn Sie die rechte Maustaste gedrückt halten, können Sie die Kamera mit der Maus vor und zurück, nach rechts und nach links bewegen.

Wenn Sie beide Maustasten gedrückt halten, werden Ihnen zwei neue Kameradimensionen zur Verfügung gestellt. Um die Kameraposition zu erhöhen oder zu senken, lassen Sie beide Tasten gedrückt und bewegen die Maus vorwärts und rückwärts. Oder bewegen Sie die Maus seitwärts, um die Kamera um ihre eigene Achse zu drehen.

8.8 Missionsbericht

Nach Beendigung einer Mission erscheint ein „Rapport“. Hier finden Sie alle relevanten Daten über die einzelnen Einheiten und die Missionsergebnisse. Diesem Bericht können Sie auch entnehmen, wer gute Arbeit geleistet hat und wer nicht – und auch, wer getötet wurde. Auszeichnungen und Equipmentpunkte sind hier ebenfalls aufgeführt. Haben Sie die Mission gewonnen? Wenn Sie sich in der Kampagne befinden, sollten Sie jetzt auf „Weiter“ klicken. Mit dem Schalter „Hauptmenü“ kehren Sie ohne zu speichern zum Hauptmenü zurück. Seien Sie also vorsichtig, bevor Sie die Sicherheitsabfrage mit „Ja“ beantworten. Wenn Sie die Mission verloren haben, sollten Sie es vielleicht noch mal versuchen. Klicken Sie dazu auf den entsprechenden Schalter.

Viel Spaß beim Jagen!
Ihr **INCUBATION**-Team.

9 Gegner

Al'Coo

Keine Angaben.

Cy'Coo

Der Cy'Coo ist rundum mit einer unzerstörbaren Panzerung ausgestattet, über deren chemische Beschaffenheit noch keine Klarheit vorliegt. Allerdings muß er diese Panzerung öffnen, um selbst schießen zu können. In diesem geöffneten Zustand ist er verwundbar. Im Kampf gegen ihn hat sich besonders der Defensivmodus mit zielgenauen Waffen als wirkungsvoll erwiesen.

Dec'Ther

Der schnellste uns bekannte Scay'Ger. Im Kampf nähert er sich seinem Gegner und versprüht eine giftige Säurewolke, die alles im Umkreis tötet. Auch ihn selbst. Über den Sinn dieser Verhaltensweise konnte bisher unter Wissenschaftlern keine Einigkeit erzielt werden. Es wird angenommen, daß diese Wesen normalerweise wie Bienen in Staaten siedeln und dieses selbstmörderische Verhalten ein Opfer zum Wohl des gesamten Staates darstellt.



Ee'Ther

Einer der ungewöhnlichsten Scay'Ger. Nicht nur, daß er sich seiner Umgebung fast perfekt anpaßt und so beinahe unsichtbar bleibt. Sein Organismus regeneriert selbst größere Verwundungen innerhalb von Minuten. Man muß ihn deshalb in einer einzigen Kampfrunde vernichten. Zu Beginn der nächsten hat er wieder seine vollen Trefferpunkte. Hinzu kommen eine kräftige, aber nicht undurchdringliche Panzerung und sehr gefährliche Klauen.

Gore'Ther

Tödliche Klauen und eine schier undurchdringliche Frontpanzerung charakterisieren diesen Scay'Ger. Wenn er nicht über eine nur schwache Rückenpanzerung verfügen würde, wäre er kaum zu besiegen.

Pyr'Coo

Der Fernkampfspezialist unter den Scay'Ger. Er verfügt außerdem über eine starke Panzerung. Im Kampf hat es sich bewährt, das Feuer auf jeweils einen Pyr'Coo zu konzentrieren, um so möglichst schnell die Anzahl der Gegner zu verringern und leichter Deckung zu finden.



Ray'Ther

Ein sehr schneller Nahkämpfer mit schwacher Rüstung.
Der am weitesten verbreitete Scay'Ger.



Squee'Coo

Ein Verwandter des Pyr'Coo, mit noch stärkerer Panzerung,
aber weniger stark und exakt im Fernkampf.

Squee'Ther

Eigentlich keine eigene Gattung, sondern ein schwer verwundeter Squee'Coo.
Wenn dieser wegen seiner Verletzungen seine Fernwaffen nicht mehr bedienen
kann, wird er zu einem rasenden Tier, das trotz seiner bereits tödlichen
Verletzungen noch großen Schaden anrichten kann.



Tr'Yn

Keine Angaben.

War'Coo

Ein Verwandter des Cy'Coo. Allerdings ist der War'Coo anscheinend völlig unzerstörbar. Im Kampf sucht man am besten Deckung und den schnellstmöglichen Rückzug.



10 Ausrüstung

Scan Module

Zeigen gegnerische Einheiten im engeren Umkreis an.

Equipmentpunkte: 50, Talentpunkte: 2



Long Range Scanner

Zeigt gegnerische Truppen und ihre Art im weiteren Umkreis an.

Equipmentpunkte: 100, Talentpunkte: 5



Light Stimulants

Erhöhen die Aktionspunkte für eine Runde/Mission um einen Punkt.

Equipmentpunkte: 30, Talentpunkte: 2



Strong Stimulants

Erhöhen die Aktionspunkte für eine Runde/Mission um zwei Punkte.

Equipmentpunkte: 50, Talentpunkte: 3



Targeting System

Verdoppelt die Zielgenauigkeit jeder Waffe.

Equipmentpunkte: 60, Talentpunkte: 5



Ammunition Pack

Verdoppelt die Munition, die jeder Soldat mit sich führen kann.

Equipmentpunkte: 70, Talentpunkte: 3



Jetpack

Erlaubt einer Einheit, über Mauern und ähnliches zu springen. Dies kostet allerdings alle restlichen Aktionspunkte. Mitgeliefert wird ein Long Range Scanner, damit die Einheit weiß, wohin sie fliegt.

Equipmentpunkte: 190, Talentpunkte: 7



Banner

Das Banner markiert Führungstalent und hat Auswirkungen auf jeden Marine im Umkreis von sieben Feldern. Es erhöht die Aktionspunkte jedes Mitglieds Ihrer Platoon, das sich innerhalb dieses Kreises befindet, um einen Punkt. Außerdem funktioniert unter dem Einfluß eines Banners der Verteidigungsmodus in einem Umkreis von 360° um den Soldaten herum, und nicht nur in Blickrichtung.

Equipmentpunkte: 100, Talentpunkte: 6



Explosion Pack

Hiermit ist man in der Lage, die Eintrittspunkte der Scay'Ger zu zerstören.

Equipmentpunkte: 10, Talentpunkte: 7



Light Armor

Leichte Rüstung für Soldaten. Fängt vorne drei und hinten zwei Trefferpunkte ab.

Equipmentpunkte: 10, Talentpunkte: 1



Standard Armor

Standardrüstung. Fängt vorne vier und hinten zwei Trefferpunkte ab.

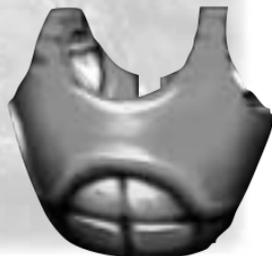
Equipmentpunkte: 20, Talentpunkte: 2



Attack Armor

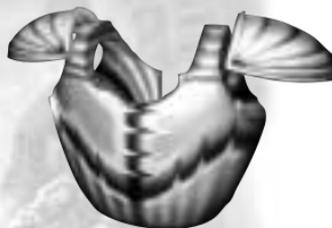
Fängt vorne fünf Trefferpunkte ab. Dafür bietet sie von hinten keinen Schutz. Einheiten, welche die Attack Armor tragen, sollte deshalb möglichst der Rücken freigehalten werden.

Equipmentpunkte: 30, Talentpunkte: 3



Heavy Armor

Die stärkste Rüstung. Hält vorne sechs und hinten vier Trefferpunkte ab.
Allerdings ist sie auch sehr schwer, so daß der Träger einen Aktionspunkt verliert.
Equipmentpunkte: 50, Talentpunkte: 4



Servo System

Erhöht die Anzahl der Aktionspunkte um einen. Dieses Gerät unterstützt die Bewegungen der Soldaten mechanisch.
Equipmentpunkte: 30, Talentpunkte: 5



Small Medic Kit

Erhöht die Trefferpunkte einer Einheit um einen Punkt, wenn diese es bei sich selbst oder einer benachbarten Einheit anwendet. Dazu muß diese Einheit aber angeschaut werden.

Equipmentpunkte: 80, Talentpunkte: 1



Large Medic Kit

Funktioniert genauso wie das kleine Medic Kit, bloß erhöht es die Trefferpunkte direkt um drei!

Equipmentpunkte: 160, Talentpunkte: 5



Crowbar

Öffnet verborgene Stahltüren. Sie können es nicht kaufen, aber vielleicht finden Sie ja mal jemanden, der sowas hat.

**11 Waffen****Light Combat Gun**

Eine einfache Waffe für Gefechte aus kurzer Distanz. Gegen die meisten Scay'Ger ziemlich unbrauchbar.

- Waffenmodus: 1
- Defensivmodus: ja
- Bemerkungen: überhitzt sehr schnell
- Equipmentpunkte: 10
- Talentpunkte: 0
- Reichweite: 1–10
- Durchschlagskraft: 2
- Treffergenauigkeit: 3 %
- Aktionspunkte: 1
- Munition: 7 Schuß



Advanced Combat Gun

Mit einem Bajonett ausgerüstet, bietet diese Waffe vor allem im Nahkampf entscheidende Vorteile gegenüber der Light Combat Gun.

- Waffenmodus: 1
- Defensivmodus: ja
- Bemerkungen: Das Bajonett ist sehr nützlich
- Equipmentpunkte: 20
- Talentpunkte: 1
- Durchschlagskraft: 3
- Treffgenauigkeit: 3 %
- Aktionspunkte: 1
- Munition: 8 Schuß



Standard Assault Rifle

Die Standardwaffe der Truppe. Sie kombiniert Treffgenauigkeit, hohe Durchschlagskraft und Zuverlässigkeit miteinander. Sie ist mit einem Bajonett ausgestattet und erlaubt deshalb einen effektiven Nahkampf.

- Waffenmodus: 1
- Defensivmodus: ja
- Bemerkungen: Das Bajonett ist nützlich
- Equipmentpunkte: 30
- Talentpunkte: 3
- Reichweite: 1–20
- Durchschlagskraft: 4
- Treffgenauigkeit: 4 %
- Aktionspunkte: 1
- Munition: 10 Schuß



Sniper Rifle

Diese elegante Waffe wurde speziell konstruiert für hohe Treffgenauigkeit selbst über große Reichweiten. Für den Kampf gegen Scay'Ger erscheint sie etwas fehlplaziert, aber vor allem gegen Cy'Coo gibt es keinen besseren Schutz.

- Waffenmodus: 1
- Defensivmodus: ja
- Bemerkung: Eine sehr elegante Waffe, die es an Treffgenauigkeit mit jeder anderen aufnimmt
- Equipmentpunkte: 40
- Talentpunkte: 4
- Reichweite: 1–30
- Durchschlagskraft: 4
- Treffgenauigkeit: 20 %
- Aktionspunkte: 1
- Munition: 15 Schuß



Double Fire

Die doppelläufige Schwester der Standard Assault Rifle ist auch wesentlich durchschlagskräftiger. Besonders im Defensivmodus eine sehr zuverlässige Waffe.

- Waffenmodus: 1
- Defensivmodus: ja
- Bemerkung: Besonders im Defensivmodus zuverlässig
- Equipmentpunkte: 50
- Talentpunkte: 5
- Reichweite: 1–20
- Durchschlagskraft: 6
- Treffgenauigkeit: 5 %
- Aktionspunkte: 1
- Munition: 15 Schuß



Heavy Machine Gun

Eine automatische Waffe mit einem breiten Streueffekt. Wirkungsvoll gegen größere Gegnerhaufen, ist sie nicht wählerisch, wen sie trifft. Man sollte also vorsichtig sein.

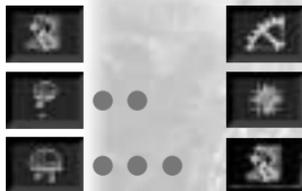
- Waffenmodus: 1
- Defensivmodus: ja
- Bemerkung: Halten Sie Ihre Soldaten aus der Feuerlinie raus!
- Equipmentpunkte: 50
- Talentpunkte: 4
- Reichweite: 1–20
- Durchschlagskraft: 5
- Treffgenauigkeit: 5 %
- Aktionspunkte: 2
- Munition: 15 Schuß



Rapid Fire Machine Gun

Die Lieblingswaffe vieler Soldaten. Im Waffenmodus A trifft sie alles, was sich vor einem befindet, im Modus B sind gezieltes Schießen und sogar ein Defensivmodus möglich. Nicht ohne Grund wird sie auch „Allrounder“ genannt.

- Waffenmodus A: weit streuendes Feuer
- Waffenmodus B: gezielter Schuß
- Defensivmodus: nur im Waffenmodus B
- Equipmentpunkte: 60
- Talentpunkte: 5
- Reichweite: 1–20
- Durchschlagskraft: 6
- Treffgenauigkeit: 10 %
- Aktionspunkte: 1
- Munition: 20/20



Flame Thrower

Ein Muß für jede Platoon, die es mit ernsthafteren Gegnern aufnehmen will. Seine Vorteile gleichen die geringe Reichweite leicht wieder aus. Im Waffenmodus A konzentriert sich die hohe Durchschlagskraft auf einen Gegner, während der Waffenmodus B ganze Gebiete unpassierbar machen und mehrere Gegner auf einen Schlag ausschalten kann.

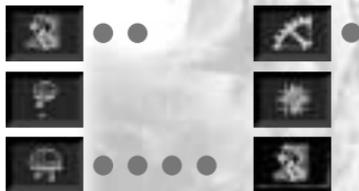
- Waffenmodus A: konzentriert auf einen Gegner
- Waffenmodus B: erzeugt einen Flammteppich von 3 x 3 Feldern. Kostet 2 Einheiten Munition
- Defensivmodus: nein
- Equipmentpunkte: 40
- Talentpunkte: 3
- Reichweite: 1–4
- Durchschlagskraft: 10
- Treffgenauigkeit: 100 %
- Aktionspunkte: 1
- Munition: 5 Kartuschen



Grenade Launcher

Eine robuste Waffe, die, je nach Waffenmodus, als Granatwerfer oder Minenleger eingesetzt werden kann.

- Waffenmodus A: Granatwerfer
- Waffenmodus B: Minenleger
- Defensivmodus: nein
- **Warnung!** Die Detonation wirkt auf 3 x 3 Feldern.
Nicht einsetzen, wenn ein eigener Soldat direkt neben dem Ziel steht
- Equipmentpunkte: 60
- Talentpunkte: 7
- Reichweite: 2–20
- Durchschlagskraft: 10
- Treffgenauigkeit: 60 %
- Aktionspunkte: 3
- Munition: 5 Granaten



Plasma Gun

Diese Waffe ist noch in der Erprobung. Wenn Sie eine bekommen können, dann probieren Sie diese – vorsichtig – aus.

- Equipmentpunkte: 60
- Talentpunkte: 8
- Reichweite: 1–10
- Durchschlagskraft: 10

- Treffgenauigkeit: 100 %
- Aktionspunkte: 2
- Munition: 10 Ladungen



High Energy Laser

An Treffgenauigkeit und Durchschlagskraft übertrifft er sogar die Sniper Rifle. Im Waffenmodus B ist er außerdem in der Lage, den Gegner zu paralisieren. Dafür hat er aber auch einen Nachteil: er überhitzt sehr schnell.

- Waffenmodus A: treffsicher und durchschlagskräftig
 - Waffenmodus B: Betäubungsschuß
 - Bemerkungen: Die Betäubung hält eine Runde an. Außerdem ist diese Waffe schnell überhitzt.
 - Diese Waffe lädt sich selbst unendlich häufig nach
 - Equipmentpunkte: 70
 - Talentpunkte: 9
 - Reichweite: 1–40
 - Durchschlagskraft: 10
- Treffgenauigkeit: 90 %
 - Aktionspunkte: 1
 - Munition: unendlich



Multi-Target Destroyer

Diese Waffe feuert kleine Raketen auf mehrere Ziele gleichzeitig ab. Im Modus B konzentrieren sich diese Raketen auf ein Ziel, werden dann aber so durchschlagskräftig, daß umliegende Gebiete in Mitleidenschaft gezogen werden.

- Waffenmodus A: attackiert mehrere Ziele gleichzeitig
- Waffenmodus B: konzentriert sich auf ein Ziel
- Bemerkungen: im Modus B eigene Soldaten aus der Gefahrenzone holen
- Equipmentpunkte: 90
- Talentpunkte: 8
- Reichweite: 2–45
- Durchschlagskraft: 15
- Treffgenauigkeit: 90 %
- Aktionspunkte: 3
- Munition: 4 Salven



12 Übersicht

3D - Beschleuniger	9	Namen vergeben	18
Aktionspunkte	39	Platoon ausheben	28
Anfangsbildschirm	10	rekrutieren	16, 28
Auszeichnungen	18, 20, 38	Trefferpunkte	18
Briefing	23, 28	verfügbare Talentpunkte	21
Charaktersistem		Waffe	37
Auszeichnungen	22, 38	Einstieg ins Spiel	30
Equipmentpunkte	16, 22	Einzelspielermodus	31
Erfahrungspunkte	17	empfohlene Konfiguration	8
maximale Talentpunkte	38	Equipment	19
Talent	17, 18, 20, 22, 38	Equipmentpunkte	16, 21
Maximale Talentpunkte	38	freies Spiel	14, 25
DirectX®	7, 8, 10, 11	Hauptmenü	13, 15
installieren	11	Hinweise	23
Einheiten		Hotline	7
Aktionspunkte	35, 36, 38, 39	INCUBATION starten	11
aufstellen	30	Installation	7, 9
aufstellen	31	Kamera	31, 34, 41, 42
auswählen	17	Kampagne starten	13
auszeichnen	18, 20	Kampfbildschirm	
bewegen	35	Aktionen	
Equipment	17, 19, 22	Dinge benutzen	41
Equipmentpunkte	16, 22	Heilung	40
Kampfkraft	18	Pause	41

Übersicht

Stimulanzen	40	Equipmentpunkte	27
Verteidigungsmodus	39	Menüs	10, 22, 24, 30
Waffenmodus ändern	40	Ausrüstung	17
aufgeben	31	kaufen	17
Briefing	30	Einheiten	16, 28
freie Kamera	34	Einheiten wählen	22
Gegnerinformationen	35	Einheitenmenü	28
Ich-Perspektive	34	freies Spiel	25
Mission wiederholen	34	Hauptkarte	17
nächste Einheit	34	Hauptmenü	26
nächster Spieler	31	Kampfbildschirm	28
Position merken	32	Kampfvorbereitung	28
Position wiederherstellen	33	Leveloptionen	24, 26
Radar	41	Optionen	11
sichtbare Gegner anzeigen	35	Mindestkonfiguration	7
Spiel speichern	33	MS-DOS™	9
Spielstand laden	30	Netzwerkspiel	13, 23
Zug widerrufen	33	Internet TCP/IP-Verbindung	24
Vogelperspektive	31	für DirectPlay	24
Waffenmodus	37	IP-Adresse	24
Kampfbildschirm	32	IPX-Verbindung für DirectPlay	24
Aktionen	39	Modem-Verbindung für DirectPlay	24
Soldat	37	serielle Verbindung für DirectPlay	24
Übersichtskarte	31	Optionen-Menü	11
kaufen	13, 17, 21	Animationsauflösung wählen	13
Mehrspielermodus	23, 25, 31	Ausgabeart	12

Feindbewegung zeigen An/Aus	12	Spielstand laden	14, 25, 30, 33
Lautsprecher	12	technische Anforderungen	7
Lautstärke Effekte	12	Kaufen widerrufen	18, 21
Lautstärke Musik	12	Waffe	17, 19, 20, 21, 22, 37
Lautstärke Sprachausgabe	12	Aktionspunkte	19, 21
Schwierigkeitsstufe einstellen	13	Beschädigung	39
Ort betreten	14, 15	Genauigkeit	21
Ausrüstungsort	15	Hitzeanzeige	19
Dialogorte	15	Kosten	21
Missionsort	23	Munition	19, 38
PBM	14, 25, 26	Reichweite	21
Pentium™-Prozessoren	9	Schaden	21
Programm verlassen	14, 26	Temperaturanzeige	39
Rastersystem	31	Waffenmodus	37, 40
schließen	11		
Soldat	37		
Söldnermodus	26		
ausgeschaltet	29		
eingeschaltet	28		
Talentpunkte	27		
technischer Level	27		
Solitärmodus	27		
Spiel laden	25		
Spiel speichern	14, 15		
Spiel starten	11		
Spielende	28		

13 Credits

Produziert von:

Thomas Hertzler

Entwicklungsleiter:

Thomas Häuser

Projektleiter:

Andreas Nitsche
Wolfgang Walk

Spieldesign:

Andreas Nitsche

Hauptprogrammierer:

Andreas Nitsche

Netzwerkprogrammierer:

Lars Hammer
Andreas Nitsche

Installationsprogramm:

Michael Zeifelder

Charisma 3D Animationssystem:

Jurie Horneman
Stefan Maton
Marcus Pukropski

Hilfsprogramme:

Andreas Nitsche, Marcus Pukropski, Rainer Reber

Extreme Vision Engine:

Christian Jungen
Marcus Pukropski

Missionsdesign:

André Quass

Zusätzliches Missionsdesign:

Andreas Nitsche

Grafiken & Animationen im Spiel:

Uwe Meier

Zusätzliche Grafiken & Animationen im Spiel:

Sandro Falcone
Martin Fiedler
Marko Giertolla

Sequenzenregie:

Wolfgang Walk
Thorsten Wallner

Grafiken & Animationen der Sequenzen:

Martin Fiedler
Thorsten Knop
Oliver Rüsing
Christian Siecora
Thorsten Wallner

Story & Buch:

Wolfgang Walk

Storyboard:

Torsten Hess

Musik, SoundFX & Sound mastering:

Haiko Ruttmann

Intromusik produziert und aufgeführt von:

THREESTYLE feat.: Sören Jordan, Marcel Millor,
Thomas Saur und UMBO,
aufgenommen im Sound Art Tonstudio, Karlsruhe

'Incubation Rap' getextet und aufgeführt von:

Jonathan Failla

Best Boy:

Thomas Häuser

Sprache aufgenommen im:

Blue Byte Studio, Mülheim/Ruhr

Tontechnik:

Haiko Ruttmann

Sprachregie:

Wolfgang Walk

Charaktere:

Bratt: Hans Heinrich
Kelly: Patrick Joswig
Rutherford: Ulla Jürgensen
Caro: Marty Sanders
Lark Urelis: Klaus Eckert
IO: Volker Andreas Thieme
Marines: Hans Heinrich, Patrick Joswig,
Ulla Jürgensen, Marty Sander, Klaus Eckert,
Volker Andreas Thieme

Handbuch:

Daniel Schmidt
Wolfgang Walk

Handbuch Design:

Nicole Zacher
Antje Davids

Public Relations Manager:

Michael Domke

Marketing Manager:

Andreas Kähler

Marketing Texte:

Manfred Kallweit

Logo Design:

Michael Dreher
Andreas Kähler

Verpackungs Design:

Andreas Kähler

Artwork:

Jan Meininghaus

Sales & Business Development Manager:

Kim Shon

Retailers Support:

Helge Bogarts

Tester:

Oliver Blanck, Martin Fiedler, Marko Giertolla,
Thomas Häuser, Christian Hietzschold, Thorsten Knop,
Jörg Lewandowski, Erik Simon, Andreas Timm,
Michael Zeifelder

Dankeschöns:

Karen Podlasek, Ute Eppinger & Die Familie, Carlo di
Leo & Die Falcone Familie, Viktoria, Melanie & Markus
Meier, Oma Giertolla & Maik Lücking, Christelle
Calande & Ramin Sadre, Hardy Gude, Steffen Fiedler &
Lutz Beyer, Simone Kirchner & Friends, Q-Family,
Kap.Hansa+Crew, die Tequilas aus Hamburg, Steve
Vai, Kirstin Otto, Sam & Beth und die „Jungs und
Mädels vom ersten Stock“

Special greetings to Fighter Pilots USA:

Vino, Scoop and Pappy

Jurie möchte sich bei allen bedanken und wünscht
viel Glück und auf Wiedersehen!



Blue Byte Software, Inc.

8140 North Mopac, Suite IV-230 • Austin • TX 78759 • USA

Technical Hotline: +44 (0) 16 04 25 90 90

hotline@bluebyte.com • www.bluebyte.com

Blue Byte Software GmbH & Co. KG

Eppinghofer Straße 150 • 45468 Mülheim an der Ruhr • Deutschland

Technische Hotline: +49 (0) 208.4 50 29-29 • Telefax: +49 (0) 208.4 50 29-99

hotline@bluebyte.de • www.bluebyte.de



®

www.bluebyte.de