

BATTLETECH® Reference Card for the Commodore 64®/128™

I. What You Need

- Commodore 64 or 128
- One 1541 or 1571 disk drive (or equivalent)
- One or two blank disks (for copying your play disk)

II. Copying Your Original Diskette

Before playing BATTLETECH, you MUST make a copy of the PLAYER side of the original disk that came in your package. The disk that came in your package is write-protected, thus you will not be able to save to it. Removing the write-protection and writing to the disk will invalidate the VERIFY procedure that you use if you are having technical problems.

It is advisable to make a copy of the BOOT side as well. This will insure that you do not accidentally erase or damage your only copy of the game. When the copy procedures are finished, you will be able to play from the back-up copies; put the original disk away for safekeeping.

Remember, any copies of your original disks may only be used in accordance with the licensing agreement found in your package.

Copy Procedure-PLAYER disk

1. Turn off your Commodore 64 or 128 and all peripherals.
2. Remove any printer interfaces and fast DOS cartridges. BATTLETECH is equipped with its own fast DOS.
3. Turn on your Commodore 64 or 128 and all peripherals.
4. Insert the BOOT side (side 1) of your original disk.
5. At the prompt, type:
LOAD "MAKEPLAYER",8,1<RETURN>.
6. At the next prompt, type: SYS 4096<RETURN>.

7. The computer will now prompt you for the PLAYER disk (your original disk side 2), and the COPY (your blank disk). It will inform you when the copy procedure is complete.

Copy Procedure-BOOT disk

You can use any commercially available disk copying program to make a copy of the BOOT side of your original disk onto a blank, formatted disk. Follow the instructions of your copying software.

III. Loading the Game

1. Turn off your Commodore 64 or 128 and all peripherals.
 2. Remove any printer interfaces and fast DOS cartridges. BATTLETECH is equipped with its own fast DOS.
 3. Turn on your Commodore 64 or 128 and all peripherals.
 4. Insert the BOOT side (side 1) of your back-up disk.
 5. At the prompt, type: LOAD " ",8,1<RETURN>.
- In a few moments, a demo will begin; press the space bar to begin the game. If this fails, consult Section VI.

Starting a New Game or Restoring a Previous Save

A question will appear asking you if this is your first time playing BATTLETECH. If it is, or if you wish to begin a new game, select YES and a new game will start. If you select NO, you will be asked to choose the number of the save which you want to restore. See Section V for information on saving and restoring.

IV. Communicating with the Game

All BATTLETECH commands are entered through simple keypresses or joystick movements.

When you encounter a menu, move the highlighted bar up and down in the menu using the joystick or W for up and X for down. Choose the highlighted selection by pressing the joystick button, the space bar or the Return key. Note that the bar will initially highlight one selection; this is not a hint or a pre-selected choice, just a place to put the highlight bar.

Any Yes or No menu can be satisfied with the Y and N keys, or by highlighting the appropriate response using the joystick or A for left and D for right and then pressing the joystick button, space bar or Return key.

As long as you are not in combat, and no other menu or window is on the screen, pressing the space bar will bring up the Main Menu (described in the Instruction Manual). Some of the commands described in the Instruction Manual may not appear in the Commodore version and the order of the selections may be altered. The functioning of the existing options is identical to the description in the manual.

When the computer shows you a descriptive passage or an informational display, it will wait for you to examine it. To continue game play, or to go on to the next screen, press any key.

Any or all of the following key instructions will let you control your party's movement (and similarly menu choices):

Joystick Movement

Pressing the joystick in any direction will move you in that direction.

Standard Movement Keys

The keys centered around the S key may be used for movement commands. The W, D, X, and A keys will move you North, East, South, and West, respectively. The corner keys will move you diagonally; Q, E, C, and Z will move you Northwest, Northeast, Southeast, and Southwest, respectively.

V. Saving and Loading Your Game

Any time you can access the Main Menu (you must not be in combat and no extra menu or window may be visible), you may save your position in the game, or load a previously saved position. The game allows you to keep a maximum of six game saves, numbered one through six, at any one time.

Saving Your Position

1. Select **Save Game** from the Main Menu.
2. A menu will pop up, allowing you to choose a number from one to six (or to choose **Cancel** and return to game play). Each number is a position to which you may save your game. Select one of them.
3. Follow any prompts to swap disks in and out of the drive.
4. The game will save. You may wish to write down the position number you are saving to and where you are in the game.

Restoring a Previously Saved Position

1. Select **Load Game** from the Main Menu.
2. Select the position number from which you wish to restore, or select **Cancel** if you wish to return to game play.
3. Follow any prompts to swap disks in and out of the drive.
4. The game will load, and you will return to the spot at which you made the save.
5. If you select a position at which you previously had not made a save, the game will revert to the beginning of the game, as if you had begun a new game. Try loading again from a position you had successfully saved to.

If you encounter any problems with **Save Game** and **Load Game**, refer to Section VI.

VI. Troubleshooting

Startup Problems

If the game fails to load properly, or fails to play properly, check each of the following items. If none of these offers a solution, consult your dealer for assistance.

1. Make sure all connections on your computer are plugged in, connected properly, and all power switches are turned on.
2. Make sure all disks are inserted correctly and that all drive doors are closed.
3. Inspect all disks for any visible damage.
4. Remove any printer interfaces and fast DOS cartridges. BATTLETECH is equipped with its own fast DOS.
5. Turn off all devices and try again. The problem may only be momentary or caused by previously run software.
6. If you suspect that the trouble is caused by a problem on your disk, erase your PLAYER disk, and recopy the side 2 of the original disk to a new disk (see section II). If this does not provide a solution, insert your ORIGINAL disk into your computer and use the VERIFY procedure (see below) to check for damage to your disks.
7. If all else fails, you can call the Infocom Technical Support Hotline at (617) 576-3190. Please note that this number is for technical problems only; not hints.

Save Game, Load Game and Other Problems

1. Check items 1-4 above.
2. Make sure you are using your PLAYER disk, not the original disk.
3. For Save Game problems, make sure your play disks are not write-protected.
4. Try again, the problem may only be momentary. If all

The VERIFY Procedure

You can check to see if your game disk is damaged by using the VERIFY command. This procedure will take several minutes to run; use it only if your back-up disks will repeatedly not load or play correctly.

1. Insert the BOOT side of the ORIGINAL disk into your disk drive.
2. Type: LOAD"VERIFY",8,1<RETURN>.
3. Type: SYS 4096<RETURN>.

After you have successfully issued the VERIFY command, the program will begin a verification procedure. When that has finished running, a message similar to one of the following will appear:

GOOD-This means that the disk has not been damaged and the data is intact. If you are having any problems, they are most likely hardware related. It is also possible that there is a bug in the program. If you suspect that there is a bug, please call the Infocom Technical Support Hotline.

NO GOOD-This indicates that the data on the disk is damaged. Repeat the VERIFY procedure a few times; if possible, run the procedure on another computer (such as your dealer's). If the game ever responds positively, the data is intact and you must look elsewhere for the cause of any problems you are encountering.

I. The Screen Layout

The *BattleTech* environment is composed of three windows.

The Upper-Left Window serves several functions. As you move about in the game, it describes the direction in which you are moving. During combat, it prints descriptive reports of each action performed by the battling forces. (These descriptions may be shortened or stopped altogether by selecting **Brief** or **None** when the computer prompts you to select **Combat Messages** at the beginning of each battle.) Lastly, at any time, a brief, animated outtake might appear in this window. These brief segments pop up on their own to provide extra visual detail and flair to certain situations.

The Lower-Left Window lists the characters in your party, along with bar-graph representations of their three main attributes. (See the enclosed *Field Training Manual* for an explanation of each attribute.) During combat, this window becomes the command window. All options that you might need during combat will appear in this window, and you can maneuver through these commands just as you would in any other menu.

The Right Window displays an overhead view of your characters and the surrounding terrain. This window will occasionally be partially or completely obscured by text descriptions of events and other pop-up windows or menus.

II. The Main Menu

As long as you're not in combat and the **Right Window** is unobscured, you can always press the space bar to bring up the **Main Menu**. This menu includes several options:

Return to Game - This cancels the menu and lets you get back to what you were doing.

Change Game Settings - Selecting this command brings up another menu:

Change Movement Rate - Normally, you move one space per key-click. This command allows you to change this rate, from one space to two or four.

Set Combat Speed - Using this command, you can customize the speed at which combat progresses. Most people will want combat to breeze along at a quick speed, so the game begins with the combat speed set to fastest. Those who want to slow things down, allowing them to spend more time reading combat messages and viewing the animation, will want to choose a slower combat speed, or **Keypress**, which tells the computer to pause after each action and wait for you to press a key.

Sound On/Off - This lets you toggle the sound on and off.

Change Outtake Frequency - During combat, animated outtakes will occasionally appear to visually enhance the experience of combat. This command allows you to choose the frequency with which these outtakes will appear.

BattleTech and *MechWarrior* are registered trademarks and *BattleMech* and 'Mech are trademarks of FASA Corporation. *The Crescent Hawk's Inception* is published by Infocom under exclusive license from FASA Corporation, the trademark owner.

Board game design, characters and universe ©1988 FASA.

The Crescent Hawk's Inception is a trademark of Infocom, Inc.

©1988 Infocom, Inc.

Quit Game - This command allows you to end your play session. Don't forget to **Save Game** (in the Main Menu) beforehand so that you'll be able to take up where you left off.

Cancel - This cancels the menu and lets you continue playing.

Allocate Men in 'Mechs - This allows you to redistribute your men among the 'Mechs you control. (This command won't appear until there is a 'Mech in your party.)

Inspect Character - This lets you see detailed information about the health, abilities, and inventory of any character in your party.

Heal Characters - This option lets your party rest and allows the party member who is most qualified as a medic to heal any injured players. (Even someone with no medical training has a chance to give minor first aid to the wounded.)

Load Game - You can at any point restore your game to a save you've previously made. See your Reference Card for details.

Save Game - This lets you save your position in the game so that you can revert to that position later, using the Load Game command. See your Reference Card for details.

Show Overhead Map - Because the geography of *BattleTech* is so huge, the game comes complete with an expanded map that shows you more area in less detail than the normal terrain window. After accessing this map, you may scroll through it by pressing any arrow key. The map will then scroll in that direction, showing you any area that you have already visited.

III. Movement

Depending upon your hardware, you may use the keyboard to move around the *BattleTech* geography (see your Reference Card for details). You may travel in any of the eight cardinal directions, as long as your path is not obstructed.

Normally, each time you indicate a direction with the keyboard, you will move one square in that direction. If you're moving through open terrain, you may wish to change your movement rate (with the **Change Game Settings** command in the Main Menu) so that you can move around more quickly.

IV. Combat

When you are attacked, you will be given several options. First is the option to fight or flee. By choosing to fight, you always enter combat; but if you choose to flee, you will not always escape.

Second is the option to have the computer fight for you. Choosing **No** tells the computer that you'd like to conduct your battle manually. By choosing **Yes**, you allow the computer to conduct the battle for you. The computer is reasonably intelligent and can fight as well as a somewhat experienced player. If the computer seems to be losing the fight, pressing the space bar tells the computer that you'd like to take over at the beginning of the next round.

The third choice is among the three levels of combat messages — the blow-by-blow battle descriptions. **Verbose** messages explain each action in detail. **Brief** messages are shortened, providing only essential information. If you choose **None**, the computer will provide no messages at all.

Lastly, you can choose whether or not to see combat graphics. If you select **Yes**, you will see each aspect of the battle recreated in animated detail on your overhead map. If you select **No**, you won't see the graphic depiction.

(If you select no combat graphics and no combat messages, you won't see any displays until the battle is over, unless you hit the space bar and enter manual combat commands.)

Manual combat is quite straightforward and easy to master. Weapons need only be targeted; the precise aiming and firing is done automatically. Using the scanning feature, you can quickly obtain information about any unit on the battlefield, such as what kind of weapons it's firing or how close it is to death.

When you select one of the movement commands below (**Move**, **Walk**, **Run**, or **Jump**), you are told how many movement points your unit has and are prompted to move the cursor where you want to go. As you move the cursor with your keyboard, the computer locates the shortest route to the cursor, and indicates it with a trail of arrows. The computer will automatically move the trail around buildings and other obstacles.

If you exceed the number of movement points your unit has left, the cursor will change color; any further moves you indicate will be put toward next round's movement.

When you've moved the cursor to your desired destination, hit the space bar to confirm your choice and return to the combat commands menu.

Movement in combat is not only a means of getting from one place to the next; it's also an effective means of dodging enemy fire. The more you move about, the less chance your enemies have of hitting you. (Of course, your targeting may suffer a bit as well.)

When moving, you may wish to proceed in a zig-zag motion, or back and forth from one spot to another. To do so, select a movement command and move the first leg of your zig-zag, confirming it with the space bar. Then select the same movement command and enter in the second leg of the zig-zag, and so on until you've expended your movement points.

Assuming that you are conducting combat manually, you will be given a combat commands menu before each round of battle. Below is an explanation of each command at your disposal:

COMMANDS FOR INFANTRY COMBAT:

Move - This allows you to move your men up to their allotted number of movement points. (See the above description of combat movement for details on how to move.) Once you **Begin Fight**, you will move toward the destination you have selected.

Clear Moves - This clears any previous orders to move, allowing you to enter a new movement destination, or just stay where you are.

COMMANDS FOR BATTLEMECH COMBAT:

Walk - This commands your 'Mech to walk up to its allotted number of movement points. (See the above description of combat movement for details on how to move.) Once you **Begin Fight**, you will move toward the destination you have selected.

Run - This commands your 'Mech to run. You can go a bit further, but at the expense of some extra heat. Heat is the BattleMech's enemy; it taxes the efficiency of the 'Mech and may ultimately cause a complete electrical shut-down.

Jump - 'Mechs equipped with jump jets may employ them as a means of movement. This may allow the 'Mech to travel farther than **Walking** or **Running** if it is in rough terrain. Jump jets are not very efficient, however, so they tend to generate a good deal of extra heat. **Jump** can, however, be used when **Walking** and **Running** are inhibited by heat.

Kick - When your 'Mech is alongside an enemy, you can **Kick** the enemy as a means of attack. Kicking is an effective means of attack, as it does considerable damage without generating as much heat as conventional weaponry.

COMMANDS USED IN BOTH INFANTRY AND BATTLEMECH COMBAT:

Use Weapon - This command is used to target your weapons against enemy units. First, select the weapon you'd like to fire (humans won't have a choice — they can only carry one weapon at a time). If this weapon is already targeted, you will be asked to confirm your decision to retarget it. Then, select its target with the **Next Enemy** and **Target Here** commands.

Computer - This tells the computer to enter the next round's movement and weapons commands for the current unit. You may instruct the computer to fight for any or all of your troops. Note that the computer will only enter *commands* for a unit; to *execute* the commands you must still select **Begin Fight** (see explanation below).

Scan Unit - This initiates a sophisticated scan of any nearby units. When you begin a scan, the computer will prompt you to choose between a scan of **Friends** or one of **Enemies**. Once you've chosen, the computer will scan all units of the side you've chosen (using the **Next Unit** command) until you select **Done**.

When you scan a 'Mech, the computer will report what class of 'Mech it sees and its direction in reference to your position. You then have the option of seeing a **Detail Scan**, which includes the status of a 'Mech's armor, internal structure, heat level, and weaponry.

Scanning a human will show his physical well-being, his weapon, and his direction in reference to your position.

Next Unit - Using **Next Unit** allows you to issue orders to the next member of your group, if there is one.

Flee - If the odds weigh too heavily against you, **Fleeing** may prove the smartest option. You will not always manage to escape, however.

Begin Fight - Once you've directed all movement, scanned any nearby units, and targeted all desired weapons, you must confirm your actions by telling the computer to **Begin Fight**. The battle round will then commence.

THE WSP-1A WASP

OVERVIEW

The WSP-1A *Wasp* was the first recon 'Mech to be mass-produced for the Terran military. Since its initial production in 2471, the 'Mech has spread to all parts of Human-occupied space. Old Star League records show that thousands of *Wasps* were constructed in the four centuries preceding the Succession Wars. Though many of these have worn out or been destroyed, estimates show that more than half this total is still in operation. Further, some *Wasp* designs are still being constructed in some areas of the Successor States. The large number of *Wasps* available for use should ensure that it remains among the main light recon 'Mechs of the Successor States for centuries to come.

The *Wasp* design has always been used for general scouting and reconnaissance duty. Far too lightly armed and armored for battle, its speed and maneuverability can generally keep it out of major confrontations.

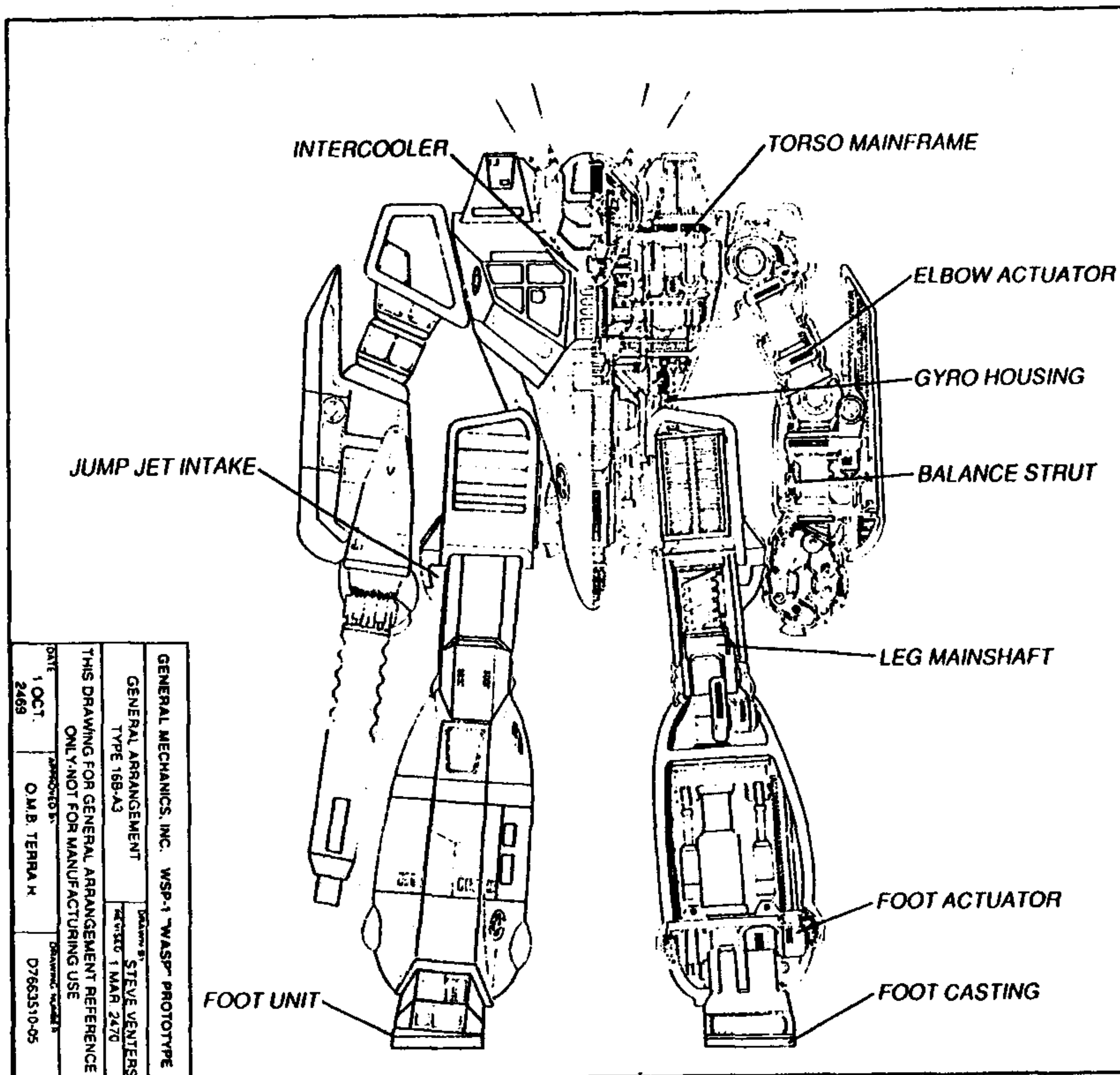
STATISTICS

Mass: 20 tons
 Chassis: 1A Type 3
 Power Plant: GM 120
 Cruising Speed: 66.5 kph
 Maximum Speed: 95.1 kph
 Jump Jets: Rawlings 52
 Jump Capacity: 180 m
 Armor: Durallex Light
 Armament:
 1 Diverse Optics Type 2 Medium Laser
 1 Bical SRM Twin-Rack
 Manufacturer: General Mechanics, Inc.
 Communications System: Duotek 65
 Targeting and Tracking System: Radcom TXX

Type:	WSP-1A <i>Wasp</i>	Tons
Tonnage:	20 Tons	20
Internal Structure:		2
Engine:	120 GM	4
Walking MPs:	6	
Running MPs:	9	
Jumping MPs:	6	
Heat Sinks:	10	0
Gyro:		2
Cockpit:		3
Armor Factor:	48	3

Weapons and Ammo:

Type	Location
Medium Laser	Right Arm
SRM 2	Left Leg
Ammo (SRM) 50	Left Torso
Jump Jets	Right Leg
Jump Jets	Left Leg
Jump Jets	Center Torso



BATTLETECH

BATTLETECH Bedienungskarte für den COMMODORE 64/128

Dieses Büchlein erklärt Ihnen wie Sie das Infocom Spiel in Ihren Computer laden und enthält auch ein paar andere, nützliche Informationen.

I. WAS SIE BENÖTIGEN - * Commodore 64 oder 128 * Ein 1541 oder 1571 Laufwerk (oder ein gleichwertiges) * Ein oder zwei leere Disketten (um Ihre Spieldiskette zu kopieren)

II. KOPIEREN DER ORIGINAL DISKETTE - Bevor Sie Ihr BATTLETECH Spiel spielen MÜSSEN Sie eine Kopie der SPIELER-Seite, der original Diskette aus der Packung, machen. Die Diskette aus der Packung ist auf Schreibschutz eingestellt und daher können Sie nicht auf diese Diskette speichern. Wenn Sie den Schreibschutz entfernen und auf der Diskette speichern dann wird der VERIFY Vorgang, den Sie verwenden wenn Sie technische Probleme haben, ungültig.

Wir empfehlen Ihnen, daß Sie auch eine Kopie der BOOT Seite machen. Dies gewährleistet, daß Sie nicht zufällig die einzige Kopie des Spiels löschen oder beschädigen. Wenn Sie den Kopiervorgang vervollständigt haben, können Sie die Kopien benutzen und die Originale sicher aufbewahren. Bitte beachten Sie, daß jegliche Kopien nur gemäß der Lizenzregelungen, die in ihrer Packung enthalten sind, benutzt werden können.

Kopieren der SPIELER Diskette - 1. Schalten Sie Ihren Commodore 64 oder 128 und alle Pheripherengeräte aus. 2. Entfernen Sie jegliche Druckerschnittstellen und schnellen DOS Kassetten. BATTLETECH ist mit seinem eignen schnellen DOS ausgestattet. 3. Schalten Sie Ihren Commodore 64 oder 128 und alle Peripherengeräte ein. 4. Legen Sie die BOOT Seite (Seite 1) Ihrer original Diskette ein. 5. Nach der Eingabeaufforderung LOAD "MAKEPLAYER",8,1,<RETURN> eintasten. 6. Nach der nächsten Eingabeaufforderung SYS 4096<RETURN> eintasten. 7. Der Computer fordert Sie nun auf, die PLAYER Diskette (Ihre original Diskettenseite 2) und die KOPIE (Ihre leere Diskette) einzulegen. Er teilt Ihnen mit, daß die Kopie komplett ist. Kopieren der BOOT Diskette Sie können jegliches standardmäßige Diskettenkopierprogram verwenden, um die BOOT Seite Ihrer original Diskette auf eine leere formatierte Diskette zu kopieren. Folgen Sie den Anweisungen Ihrer Kopiersoftware.

III. SPIEL LADEN - 1. Schalten Sie Ihren Commodore 64 oder 128 und alle Pheripherengeräte aus.

2. Entfernen Sie jegliche Druckerschnittstellen und schnellen DOS Kassetten. BATTLETECH ist mit seinem eignen schnellen DOS ausgestattet. 3. Schalten Sie Ihren Commodore 64 oder 128 und alle Peripherengeräte ein. 4. Legen Sie die BOOT Seite (Seite 1) Ihrer kopierten Diskette ein. 5. Nach der Eingabeaufforderung LOAD "",8,1,<RETURN> eintasten. Nach einigen Augenblicken erscheint ein Demo. Drücken Sie die Leertaste um das Spiel zu starten. Wenn dies erfolglos ist, ziehen Sie Abschnitt VI zu Rate.

Neues Spiel starten oder ein vorher gespeichertes Spiel fortsetzen. Es erscheint eine Frage, die Sie fragt ob Sie BATTLETECH zum erstenmal spielen. Wenn dies der Fall ist, wählen Sie YES und ein neues Spiel startet. Wenn Sie NO wählen werden Sie gebeten die Nummer des gespeicherten spiels, das Sie fortsetzen wollen, zu wählen. Abschnitt V enthält weitere Informationen über speichern und fortsetzen des Spiels.

VI. Verständigung mit dem Spiel - Alle BATTLETECH Befehle werden durch einfachen Tastendruck oder Steuerknüppelbewegungen eingegeben. Wenn ein Menü erscheint schieben Sie den erhellten Balken auf- und abwärts mittels des Steuerknüppels oder drücken sie W für aufwärts und X für abwärts. Wahl des erhellten Abschnitts erfolgt durch Druck auf den Steuerknüppelknopf, die Leertaste oder die Rücklauftaste. Beachten Sie, daß der Balken zu Anfang einen Abschnitt erhellt; dies ist kein Hinweis oder eine voreingestellte Wahl sondern nur eine Stelle, an der der Balken aufbewahrt wird. Jegliches YES oder No Menü kann mit den Y und N Tasten gesteuert werden, oder indem die passende Antwort mittels des Steuerknüppels oder Taste A für links und Taste D für rechts hervorgehoben wird, und dann durch Druck auf den Steuerknüppelknopf, Leertaste oder Rücklauftaste. Wenn Sie sich nicht im Spiel befinden und kein anderen Menü oder Fenster auf dem Bildschirm ist, erscheint durch Druck auf die Leertaste das Hauptmenü (im Handbuch beschrieben). Einige der im Handbuch beschriebene Befehle erscheinen nicht in der Commodore-Version und die Reihenfolge der Wahl könnte anders sein. Die bestehenden Optionen funktionieren auf die gleiche Weise wie im Handbuch beschrieben wurde.

Wenn der Computer Ihnen eine Beschreibung zeigt oder ein informelles Vorführungsspiel, dann wartet er bis Sie sich dies angesehen haben. Um das Spiel fortzusetzen oder auf die nächste Bildschirmseite zu schalten drücken Sie eine beliebige Taste.

Jegliche oder alle der folgenden Tastenbedienung ermöglicht Ihnen Ihre Bewegungen zu steuern (und auch Menüwahlen). Joystick (Steuerknüppel) Bewegungen Durch Druck des Steuerknüppels in eine bestimmte Richtung bewegen Sie sich in diese Richtung.

Bewegungen Standardtasten - Die Tasten die die S-Taste umgeben, werden für Bewegungsbefehle benutzt.. Die W, D, X, und A Tasten bewegen Sie jeweilig nach Norden, Osten, Süden und Westen. Die Ecktasten bewegen Sie diagonal; Q, E, C, und Z bewegen Sie jeweilig nach Nordwesten, Nordosten, Südosten und Südwesten.

V. LADEN UND SPEICHERN DES SPIELS - Jedesmal wenn Sie in das Hauptmenü kommen (Sie dürfen nicht mitten in einem Kampf sein und kein extra Menü oder Fenster darf auf dem Bildschirm sein) können Sie Ihre Position im Spiel speichern oder eine vorher gespeicherte Position laden. Das Spiel ermöglicht Ihnen zur gleichen Zeit maximal sechs Spiele zu speichern die mit 1 bis 6 nummeriert sind.

POSITION SPEICHERN 1. Wählen Sie Save Game (Spiel speichern) aus dem Hauptmenü. 2. Es erscheint ein Menü, das Ihnen ermöglicht eine Nummer von 1 bis 6 zu wählen (oder Sie können Cancel (rücksetzen) wählen und zum Spiel zurückkehren). Jede Nummer ist eine Position auf der Sie Ihr Spiel speichern können. Wählen Sie eine von diesen. 3. Folgen Sie jeglichen Bedieneranweisungen, die Sie anweisen Disketten in das Laufwerk einzulegen oder zu entfernen. 4. Das Spiel wird gespeichert. Es könnte nützlich sein die Positionsnummer auf der Sie speichern, aufzuschreiben und auch wo Sie sich im Spiel befinden.

Fortsetzung eines vorher gespeicherten Spiels. 1. Wählen Sie Load Game (Spiel laden) aus dem Hauptmenü. 2. Wählen Sie die Positionsnummer, dessen Spiel Sie fortsetzen möchten, oder wählen Sie Cancel (rücksetzen) wenn Sie zum Spiel zurückkehren möchten. 3. Folgen Sie jeglichen Bedieneranweisungen, die Sie anweisen Disketten in das Laufwerk einzulegen oder zu entfernen. 4. Das Spiel wird geladen und Sie kehren an die Stelle zurück, an der Sie gespeichert haben. 5. Wenn Sie eine Position wählen zu der Sie vorher noch nichts gespeichert haben dann schaltet das Spiel auf den Spielanfang zurück; so als ob Sie ein neues Spiel begonnen hätten. Versuchen Sie noch einmal zu laden, von einer Position die Sie vorher schon einmal erfolgreich gespeichert hatten. Sollten irgend welche Schwierigkeiten bei Save Game (Spiel speichern) oder Load Game (Spiel laden) haben, dann ziehen Sie Abschnitt VI zu Rate.

VI. FEHLERSUCHE - Startprobleme - Sollte das Spiel nicht richtig geladen werden oder nicht richtig laufen dann überprüfen Sie bitte die folgenden Dinge. Wenn diese Überprüfung das Problem nicht löst, dann sollten Sie Ihren Händler um Hilfe bitten.

1. Überprüfen Sie, daß alle Anschlüsse zu Ihrem Computer richtig installiert sind und, daß alle Netzanschlußschalter angeschaltet sind. 2. Überprüfen Sie, daß allen Disketten korrekt eingelegt wurden und daß die Laufwerk Türen geschlossen sind. 3. Überprüfen Sie, daß die Disketten nicht beschädigt sind. 4. Entfernen Sie jegliche Druckerschnittstellen und schnellen DOS Kassetten. BATTLETECH ist mit seinem eigenen schnellen DOS ausgestattet. 5. Schalten Sie alle Geräte aus und schalten Sie kurz danach wieder ein. Das Problem könnte vorübergehend sein oder durch vorher benutzte Software entstanden sein. 6. Wenn Sie vermuten, daß das Problem durch ein Diskettenproblem verursacht wird, dann löschen Sie die Player (Spieler) Diskette, und kopieren Sie Seite 2 der original Diskette erneut auf eine andere Diskette (siehe Abschnitt II). Wenn das Problem dadurch nicht gelöst wird, legen Sie Ihre ORIGINAL Diskette in Ihren Computer ein und benutzen Sie den VERIFY (prüfen) Vorgang (siehe unten), um zu überprüfen ob die Diskette beschädigt ist. 7. Wenn auch dies nicht hilft, dann rufen Sie die Infocom Technische Beratungsnummer an ++ (617) 576-3190. Bitte beachten Sie, daß diese Nummer nur für technische Beratung besteht und nicht für Hinweise.

Spiel speichern, Spiel laden und andere Probleme: 1. Überprüfen Sie Punkt 1-4 oben. 2. Gewährleisten Sie, daß Sie die PLAYER (SPIELER) Diskette benutzen und nicht die original Diskette. 3. Bei Problemen mit der Speicherung des Spiels überprüfen Sie, daß die eingelegte Diskette nicht auf Schreibschutz gestellt ist. 4. Versuchen Sie es noch einmal, das Problem könnte nur vorübergehen sein.

Der VERIFY (PRÜFEN) Vorgang: Sie können überprüfen ob die Spieldiskette beschädigt ist, indem Sie den VERIFY (PRÜFEN) Befehl verwenden. Der Ablauf dieses Vorgangs dauert mehrere Minuten; verwenden Sie ihn nur wenn Ihre kopierten Disketten nicht korrekt laden oder laufen. 1. Legen Sie die BOOT Seite Ihrer original Diskette in Ihre Laufwerk ein. 2. LOAD"VERIFY",8,1<RETURN> eintasten. 3. SYS4096<RETURN> eintasten.

Nachdem Sie den VERIFY (PRÜFEN) Befehl erfolgreich durchgeführt haben, beginnt das Programm einen Überprüfungsvorgang. Nachdem dieser Vorgang endet, erscheint eine Nachricht ähnlich den unten angegebene Nachrichten: GUT - Dies bedeutet, daß die Diskette nicht beschädigt ist und die Daten intakt sind. Wenn Sie Probleme haben, läßt sich dies höchstwahrscheinlich auf Ihre Geräte zurückführen. Es ist auch möglich daß Sie einen Virus im Program haben. Wenn Sie vermuten, daß Sie einen Virus im Program haben, dann rufen Sie bitte den Infocom technischen Beratungsdienst an. NICHT GUT - Dies bedeutet, daß die Daten auf der Diskette beschädigt sind. Wiederholen Sie den VERIFY (PRÜFEN) Vorgang mehrmals; wenn möglich lassen Sie den Vorgang auf einem anderen Computer ablaufen (z. B. auf einem Computer Ihres Händlers) Sollte das Spiel je positiv reagieren dann sind die Daten intakt und der Grund für die Probleme liegt an etwas anderem.

NUR FÜR BENUTZER VON C64-COMPUTERN

Spiel starten

1. Schalten Sie Ihren Commodore 64 oder 128 und alle Peripheriegeräte ab.
2. Entfernen Sie alle Druckeranschlüsse und DOS-Kassetten. BATTLETECH ist mit einer eigenen schnellen DOS-Version ausgestattet.
3. Schalten Sie Ihren Commodore 64 oder 128 und alle Peripheriegeräte an.
4. Legen Sie die BOOT-Seite (Seite 1) Ihrer Sicherungsdiskette ein.
10. Nach der Systemmeldung geben Sie ein: LOAD "*",8,1<RETURN>. In einigen Sekunden beginnt die Spieldemonstration. Drücken Sie die Leertaste, um das Spiel zu beginnen. Wenn dies nicht funktioniert, sehen Sie unter Kapitel VI nach.

Start eines neuen Spiels oder Einlesen eines gespeicherten Spiels

Der Computer fragt, ob Sie BATTLETECH zum ersten Mal spielen. Wenn dies der Fall ist oder Sie ein neues Spiel beginnen wollen, antworten Sie mit YES. Ein neues Spiel beginnt. Wenn Sie mit NO antworten, werden Sie ersucht, die Nummer der gespeicherten Partie einzugeben, die wieder eingelesen werden soll. Siehe Kapitel V mit genaueren Informationen zum Speichern und Wiedereinlesen.

STATISTIK

Masse:	20 Tonnen
Fahrgestell:	1A Typ 3
Kraft:	GM 120
Geschwindigkeit:	66.5 Kph
Maximale Geschwindigkeit:	95.1 Kph
Senkrechstarter:	Rawlings 52
Sprungkraft:	180 m
Panzer:	Durallex Light
Bewaffnung:	1 Diverse Optics Type 2 Medium Laser 1 Bical SRM Twin-Rack
Hersteller:	General Mechanics, Inc.
Kommunikations-System:	Duotek 65
Ziel- und Verfolgungs-System:	Radcom TXX
Typ:	WSP-1A Wasp
Tonnage:	20 Tons
Interne Struktur:	2
Motor:	120 GM
	Gehen MPs: 6
	Laufen MPs: 9
	Springen MPs: 6
Heat Sinks:	10
Kreisel:	2
Cockpit:	3
Rüstungsfaktor:	48

WAFFEN UND MUNITION:

Typ	Position
Mittlerer Laser	Rechter Arm
SRM2	Linkes Bein
Munition (SRM)50	Linker Torso
Senkrechstarter:	Rechtes Bein
Senkrechstarter:	Linkes Bein
Senkrechstarter:	Center Torso

III. Bewegung

Je nach Ihrem Computersystem können Sie die BattleTech-Arena mit der Tastatur oder einem anderen Gerät abfahren (siehe Einzelheiten auf der Referenzkarte). Sie können in alle vier Himmelsrichtungen und vier weitere Zwischenrichtungen fahren, solange Ihnen der Weg nicht verlegt ist. Normalerweise bewegen Sie sich um ein Feld in die gewünschte Richtung. Wenn Sie sich durch offenes Gelände bewegen, können Sie Ihre Schnelligkeit verändern (siehe Change Game Setting Befehl im Hauptmenü), um rascher vorwärtszukommen.

IV. Kampf

Wenn Sie angegriffen werden, haben Sie mehrere Möglichkeiten. Erstens können Sie kämpfen oder fliehen. Wenn Sie Kampf wählen, wird der Kampf immer aufgenommen. Wenn Sie Flucht wählen, kommen Sie nicht immer davon. Zweitens haben Sie die Möglichkeit, den Computer für Sie kämpfen zu lassen. Mit No sagen Sie dem Computer, daß Sie Ihren Kampf selbst führen wollen. Mit Yes ermöglichen Sie es dem Computer, den Kampf für Sie auszuführen. Der Computer ist intelligent genug und kann etwa so stark kämpfen wie ein durchschnittlicher Spieler. Wenn es so aussieht, als würde der Computer den Kampf verlieren, betätigen Sie die Leertaste, um ihm anzuzeigen, daß Sie zu Beginn der nächsten Runde übernehmen wollen.

Die dritte Option befindet sich unter den drei Niveaus von Kampfmeldungen - den Beschreibungen, die Schritt für Schritt die Kampfhandlungen wiedergeben. Mit "Verbote" werden alle Aktionen detailliert erklärt. Mit "Brief" werden Meldungen abgekürzt, nur wesentliche Informationen kommen durch. Mit "None" gibt der Computer überhaupt keine Meldungen von sich.

Schließlich können Sie noch wählen, ob Sie die Kampfgraphiken angezeigt haben wollen oder nicht. Wenn Sie Yes wählen, sehen Sie alle Aspekte des Kampfes im Detail auf Ihrer Übersichtskarte. Wenn Sie No wählen, sehen Sie die graphische Darstellung nicht.

(Wenn Sie die Option der Kampfgraphik nicht wählen, sehen Sie keine Abbildungen, bis der Kampf vorbei ist, es sei denn Sie drücken die Leertaste und geben manuelle Kampfgebote ein.)

Die manuelle Kampfsteuerung ist einfach und klar. Die Waffe braucht nur auf das Ziel gerichtet zu werden. Genaues Zielen und Feuern erfolgen automatisch. Wenn Sie die Scanning-Funktion benutzen, können Sie schnell Informationen über Einheiten auf dem Kampfbereich erhalten, etwa welche Waffe sie abfeuern und ob sie bereits dem Ende nahe sind.

Wenn Sie eines der unten angezeigten Bewegungsgebote (Move, Walk, Run oder Jump) benutzen, wird Ihnen gesagt, wie viele Bewegungspunkte Ihre Einheit hat. Sie werden aufgefordert, das Ziel der Bewegung einzugeben. Wenn Sie den Cursor mit der Tastatur bewegen, betrachtet der Computer den kürzesten Weg zum Cursor und gibt dies mit Pfeilen an. Um Gebäude und Hindernisse führen die Pfeile automatisch herum.

Wenn Sie die Anzahl der Bewegungspunkte überschreiten, die die Einheit noch hat, verändern der Cursor seine Farbe. Weitere, von Ihnen angezeigte Bewegungen werden in die nächste Bewegungsrunde verlagert.

Wenn Sie den Cursor auf das gewünschte Ziel hin bewegt haben, betätigen Sie die Leertaste, um Ihre Wahl zu bestätigen. Danach kehren Sie in das Kampfbedienmenü zurück.

Bewegung ist im Kampf nicht nur eine Sache der Fortbewegung von einer Stelle zur anderen. Sie wird auch benutzt, um feindlichem Feuer auszuweichen. Je mehr Sie sich bewegen, desto weniger Chancen haben Ihre Feinde, Sie zu treffen. (Natürlich zielen Sie damit auch etwas schlechter.)

Wenn Sie sich in Bewegung befinden, können Sie Zickzack laufen oder nach vor und zurück gehen. Um dies durchzuführen, wählen Sie einen Bewegungsbehl und legen den ersten Teil der Zickzack-Bewegung zurück. Mit der Leertaste bestätigen Sie. Dann wählen Sie denselben Bewegungsbehl und geben den zweiten Teil der Zickzack-Bewegung ein. Setzen Sie fort, bis Sie Ihre Bewegungspunkte aufgebraucht haben.

Nehmen wir einmal an, Sie führen den Kampf manuell. Vor jeder Kampfrunde erhalten Sie einen Kampfbedien-Schirm. Nachdrückend finden Sie eine Erklärung der Befehle, die Ihnen zur Verfügung stehen:

Kommandos für den Infanteriekampf

Move (Bewegen). - Damit können Sie Ihre Spielfiguren so weit bewegen, wie Bewegungspunkte zur Verfügung stehen. (Siehe oben eine Beschreibung der Kampfhandlungen und der Art, Bewegungen durchzuführen.) Wenn Sie Begin Fight (Kämpfen beginnen) wählen, bewegen Sie sich auf das gewählte Ziel zu.

Clear Moves (Bewegungen löschen). - Damit werden vorherige Bewegungsgebote gelöscht, damit Sie ein neues Bewegungsziel eingeben oder an Ort und Stelle verharren können.

SPIELANLEITUNG

I. Bildschirmaufbau

Der BattleTech-Aufbau besteht aus drei Fenstern.

Das Fenster links oben dient mehreren Funktionen. Wenn Sie sich im Spiel bewegen, beschreibt das Fenster die Richtung, in der die Spielfigur wandert oder läuft. Während eines Kampfes werden beschreibende Bereiche über die Aktionen der kämpfenden Parteien gegeben. (Diese Beschreibungen können gekürzt oder ganz weggelassen werden - verwenden Sie "Brief" oder "None", wenn der Computer Sie auffordert, zu Beginn eines Kampfes die Kampfmeldungen zu wählen.)

Schließlich erscheint zu verschiedenen Zeitpunkten ein animierter Ausschnitt in diesem Fenster. Diese kurzen Segmente erscheinen von selbst, um zusätzliche visuelle Details zu zeigen und bestimmen Situationen mehr Spannung zu verleihen.

Das Fenster links unten listet die Figuren auf, die sich in Ihrer Mannschaft befinden. Gleichzeitig werden ihre drei Hauptpersönlichkeiten graphisch dargestellt. (Siehe beigefügte Praxis-Trainingsanleitung mit einer Erklärung der Eigenschaften.) Während des Kampfes wird aus diesem Fenster das Befehlsfenster. Alle Optionen, die Sie während des Kampfes brauchen, erscheinen in diesem Fenster. Sie können die Befehle genauso aufrufen wie in anderen Menüs.

Das rechte Fenster zeigt einen Überblick Ihrer Spielfiguren und des umgebenden Terrains. Dieses Fenster wird von Zeit zu Zeit teilweise oder ganz durch Textbeschreibungen der Ereignisse und andere eingeblendete Fenster bzw. Menüs verdeckt.

II. Das Hauptmenü

So lange Sie sich nicht in einer Kampfsituation befinden und das rechte Fenster nicht verdeckt ist, können Sie die Leertaste drücken, um ins Hauptmenü einzutreten. Das Menü verfügt über mehrere Optionen:

Return to Game (zurück ins Spiel). - Damit wird das Menü annulliert. Sie kehren wieder in das Spiel und an die Stelle zurück, an der Sie ausgezogen sind.

Change Game Settings (Spieleinstellungen ändern). - Mit dem Aufruf dieses Befehls wird ein anderes Menü eingeblendet. **Change Movement Rate (Bewegungsrate ändern).** - Normalerweise bewegen Sie sich einen Schritt pro Taktendruck.

Mit diesem Befehl können Sie diese Rate ändern, von einem auf zwei oder vier Schritte.

Set Combat Speed (Kampfgeschwindigkeit ändern). - Mit diesem Befehl können Sie die Geschwindigkeit anpassen, mit der sich der Kampf abspielt. Die meisten Spieler werden den Kampf auf hohe Geschwindigkeit einstellen und arbeiten daher mit der Option "Fastest" (am schnellsten). Spieler, die einen langsameren Rhythmus bevorzugen und damit mehr Zeit für das Lesen der Meldungen und Begradigen der Kampfszenen haben, schalten auf eine langsamere Kampfrate (Keypress - Tastendruck). Der Computer pausiert dann nach jeder Aktion und wartet, bis Sie eine Taste gedrückt haben.

Sound On/Off. - Damit können Sie den Sound ein- oder ausschalten.

Change Onstage Frequency (Ausschnittsfrequenz ändern). - Während der Kampfsituationen werden Ausschnitte gezeigt, um den visuellen Eindruck der Szenen zu verbessern. Mit diesem Befehl können Sie die Frequenz verändern, in der diese Ausschnitte auftauchen.

Quit Game (Spiel beenden). - Mit diesem Befehl können Sie Ihr Spiel beenden. Vergessen Sie nicht, mit Save Game Ihr Spiel zu speichern (im Hauptmenü), so daß Sie später dort weitermachen können, wo Sie aufgehört haben.

Cancel. - Damit wird das Menü ausgeblendet und das Spiel fortgesetzt.

Allocate Men in Mechs (Mechs benennen). - Damit können Sie Ihre Männer unter den Mechs aufteilen, die von Ihnen dirigiert werden. (Der Befehl erscheint aber erst, wenn sich in Ihrer Mannschaft ein Mech befindet.)

Inspect Character (Spielfigur inspizieren). - Damit können Sie detaillierte Informationen über Gesundheit, Fähigkeiten und Ausrüstung einer Spielfigur in Ihrer Mannschaft anzeigen.

Heal Character (Spielfigur wiederherstellen). - Mit dieser Option können Sie Ihrer Mannschaft eine Pause gönnen. Ein Mitglied Ihres Teams, das medizinische Fähigkeiten besitzt, kann verletzte Teammitglieder heilen. (Auch eine Person ohne medizinische Kenntnisse kann zumindest Erste Hilfe leisten.)

Load Game (Spiel laden). - Sie können jederzeit das Spiel wieder an der Stelle laden, an der Sie es abgebrochen haben. Einzelheiten entnehmen Sie der Referenzkarte.

Save Game (Spiel speichern). - Damit können Sie das Spiel an einer bestimmten Stelle abbrechen und später mit dem Befehl Load Game wieder aufnehmen.

Show Overhead Map (Übersichtskarte anzeigen). - Da BattleTech in einem riesigen Gelände stattfindet, verfügt das Programm über eine Gesamtkarte, die mit weniger Details mehr Fläche zeigt als das normale Kartenausschnittsfenster. Wenn Sie auf die Übersichtskarte geschaltet haben, können Sie sie mit einer Pfeiltaste abfahren. Die Karte verschiebt sich dann in dieser Richtung und zeigt die Bereiche, in denen Sie sich gerade befinden haben.

Kommandos für den Battlemech-Kampf:

Move (Bewegen): - Damit lassen Sie Ihren Mech so weit bewegen, wie Bewegungspunkte zur Verfügung stehen. (Siehe oben eine Beschreibung der Kampfbewegungen und der Art, Bewegungen durchzuführen.) Wenn Sie Begin Fight (Kämpfe beginnen) wählen, bewegen Sie sich auf das gewählte Ziel zu.

Run (Laufen): - Damit wird Ihrem Mech befohlen, zu laufen. Sie können noch etwas weiter gehen, allerdings um den Preis von etwas Extra-Hitze. Hitze ist der Feind des Battlemechs. Sie beanspruchen eine Effizienz und kann zum vollständigen elektronischen Zusammenbruch führen.

Jump (Springen): - Mechs, die mit Sprungdüsen ausgestattet sind, können sich so fortbewegen. Damit können der Mech weiter als mit Walk und Run, wenn er sich im unwegsamen Gelände befindet. Die Sprungdüsen sind allerdings nicht immer im Einsatz und erzeugen zudem auch zusätzliche Hitze. Jump kann benutzt werden, wenn Walk und Run wegen Hitze-Problemen nicht mehr funktionieren.

Kick: - Wenn sich der Mech neben einem Gegner befindet, können Sie den Feind anstoßen und somit angreifen. Als Angriff ist der Kick gut geeignet, da dadurch Schaden verursacht wird, ohne daß dabei so viel Hitze entsteht wie bei herkömmlichen Waffen.

Kommandos für Infanterie- und Battlemech-Kampf

Use Weapon (Waffe verwenden): - Dieser Befehl wird benutzt, um Ihre Waffe gegen feindliche Einheiten zu richten. Zuerst wählen Sie die Waffe, die Sie abfeuern wollen (Menschen haben keine Wahl, sie können immer nur eine Waffe tragen). Wenn diese Waffe bereits auf das Ziel eingetrickt ist, werden Sie ersucht, zu bestätigen, daß dieses Ziel im Angriff genommen werden soll. Dann wählen Sie ein Ziel mit Next Enemy (Nächster Feind) und Target here (Ziel hier). Computer - Damit wird der Computer angewiesen, die Bewegungen und Waffen für die nächste Runde einzugeben. Sie können den Computer anweisen, für einen Teil oder die Gesamtheit ihrer Truppen zu kämpfen. Beachten Sie, daß der Computer nur Befehle für eine Einheit eingibt. Zur Ausführung der Befehle müssen Sie dann Begin Fight (Kampf beginnen) wählen.

Scan Unit (Einheit absuchen): - Damit wird eine Durchsuchung durch abtastende Einheiten eingeleitet. Wenn Sie mit der Durchsuchung beginnen, ersucht Sie der Computer, zwischen einem (realistischen (Friends) oder einem feindlichen (Enemies) Verfahren zu wählen. Wenn Sie die Wahl getroffen haben, überträgt der Computer alle Einheiten der Seite, die Sie gewählt haben (mit dem Befehl Next Unit), sobald der Befehl Done gegeben wird.

Wenn Sie einen Mech durchsuchen, berichtet der Computer, um welche Klasse von Mech es sich handelt und in welche Richtung er im Verhältnis zu Ihrer Position steht. Sie haben dann die Möglichkeit, einen Detail Scan einzuleiten. Das umfaßt die Panzerung des Mechs, seine innere Struktur, das Hitzeniveau und die Waffenausstattung.

Wird ein Mech durchsucht, so werden seine körperliche Unversehrtheit, seine Waffe und die Richtung in Beziehung zu Ihrem Standort angegeben.

Next Unit (Nächste Einheit): - Mit Next Unit können Sie Befehle an das nächste Mitglied Ihres Teams ausgeben, sofern ein solches vorhanden ist.

Place (Platz): - Wenn Sie die Situation als ungünstig einschätzen, ist Place (Platz) vielleicht die beste Möglichkeit.

Allerdings, können Sie nicht immer davon.

Begin Fight (Kampf beginnen): - Wenn Sie alle Bewegungen eingegeben, alle außer Einheiten durchsucht und die gewünschten Waffen eingezeichnet haben, müssen Sie Ihre Aktion mit dem Befehl Begin Fight bestätigen. Die Kampfrunde beginnt.

Eigenschaften

Als Antwort auf den MechWarrior-Status müssen Sie drei genauere überwachbare persönliche Eigenschaften haben: Body (Körper), Deutery (Geschicklichkeit), Charisma.

Body ist ein Begriff, unter dem Ihre allgemeinen physischen Kräfte, Ihre Moral und Ihre physische Konstitution gemessen werden. Wenn Sie diese Eigenschaft aufweisen, werden Sie im Kampf weniger Mühe haben und mehr körperliche Anstrengungen aushalten, ohne darüber zusammenzubrechen.

Mit Deutery bezeichnen wir die Koordination, die Reflexe und Behendigkeit. Sie müssen diese Fähigkeiten entwickeln, wenn Sie Ihre Gegner in Battlemech-Altkunden und im Nahkampf ausmanövrieren wollen.

Ein MechWarrior kann auch auf Charisma nicht verzichten. Damit wird das Aussehen, die persönliche Anziehung und das Auftreten gemessen. Das heißt so leicht fallbaren Eigenschaften können auch im Kampf eingesetzt werden, sondern helfen eher dabei, die Mannschaft zu stärken und aus unangenehmen Situationen einen Ausweg zu finden.

Die großen MechWarriors - die auf Befehlspositionen berufen werden - haben durch Training und Kampferfahrung in allen diesen Bereichen besondere Werte erreicht.

Fähigkeiten

Zu den obenstehenden Hauptigenschaften gibt es die sieben sekundären Eigenschaften, die trainiert werden müssen. Das Training der MechWarriors findet in der Hauptwoche in den beiden wichtigsten Campbereichen, Schießen und Pilotieren statt. Sie können aber versuchen, Ihre Kenntnisse auch in anderen Bereichen zu verbessern. Ein besonders guter Schütze ist in einer Mannschaft, die in den Kampf zieht, gerne willkommen, aber auch ein Arzt oder Techniker sollte dazugehören. Hier eine Liste der sieben wichtigsten Kenntnisse:

Kampf Fähigkeiten:

Blow/Blade (Bogen/Klinge): - Kampferfahrung mit Bogen, Klinge und Wurfwaffen.

Pistol: - Kampferfahrung mit kleinen Handfeuerwaffen, von Revolvern bis Pistolen und Laserwaffen.

Rifle (Gewehr): - Kampferfahrung mit Bedhandwaffen: Gewehre, Maschinengewehre und Raketenwerfer.

Mech Fähigkeiten:

Gunery (Kanonen): - Die Fähigkeit, mit Mech-Waffen umzugehen.

Piloting: - Steuerung eines Mechs.

Andere Fähigkeiten:

Medical: - Pflege und Versorgung von Verwundeten.

Technician: - Fähigkeit, Mechs im Feld zu reparieren, zu warten und zu bergen.

Die Grundkenntnisse lassen sich in allen Fertigkeiten mit Praxis erwerben. Allerdings gilt es mittlerweile als allgemein anerkannt, daß systematische Schulung in Lehrräumen beim Erwerb von Kenntnissen eine wesentliche Rolle spielt. Ausbildung in allen sieben Bereichen steht Ihnen grundsätzlich überall zur Verfügung, wo auch immer Sie sind.

Kampfkurse werden an jedem Regionalstützpunkt der Lyranischen Regierung angeboten. Mech-Ausbildung gibt es nur in einem von der LCAF zugelassenen Ausbildungszentrum. Medizinische Ausbildung erhalten Sie in Universitäten und Krankenhäusern. Technische Ausbildung wird in technischen Hochschulen und mit Praxisübungen in Werkstätten und Garagen erworben.

Ausbildung kostet in der Regel viel Geld, zwischen 75 und 1000 C-Scheinen. Eine gute Ausbildung bedeutet aber einen gar nicht einzuschätzenden Vorteil, wenn Sie auf dem Kampfplatz medizinische Hilfe brauchen oder in einem Boden-Sturmüb gefangen sind.

Achten Sie aber immer darauf, daß in den nächsten Wochen nur eines Priorität genießt: Ihre Battlemech-Ausbildung. Die Vertiefung ihrer persönlichen Fähigkeiten kommt erst in zweiter Linie. Die Verteidigung des Commonwealth obliegt Ihnen als MechWarrior, nicht als Vollzeit-Student.

Der Battlemech

Physische Konstruktion

Eine Grundkenntnis des physischen Aufbaus eines Mechs ist erforderlich, bevor der Pilot einen Mech erfolgreich und sicher in den Kampf führen kann. Nachstehend finden Sie eine kurze Erläuterung der allgemeinen Bestandteile eines Battlemechs.

Skeleton (Stütze): - Im Inneren eines Battlemechs befindet sich ein Skelett, ähnlich wie beim Menschen. Einige Dutzend "Knochen" sind aus Mineral gefertigt, das natürliche Einwirkungen und Komplexeffekten gleichermäßen ausstößt und über gewisse Gewichtsgrenzen enthält. Diese skeletonale Struktur ermöglicht es dem Mech, enorme physische Schäden auszuhalten, ohne seine Leistung im Kampf definitiv anzuschlagen.

Muscles (Muskeln): - Fast alle größeren Aktionen, die ein Mech durchführen kann, werden durch dicke Bündel von Polymerfasern angestoßen, die sich unter dem Einfluß gesteuerter elektrischer Energie verziehen und verlängern können, ganz ähnlich wie die Muskeln beim Menschen. Die Faserbündel werden im Kampf meist nur leicht verletzt, die empfindlicheren Sehnen und Sehnenbänder, die die präzisen Bewegungen der isolierten Waffen steuern, sind hingegen den Komplexeffekten starker ausgesetzt. Die meisten Servomechanismen für Mechs sind gut ausgearbeitet, um solche Probleme zu beheben.

Armor (Panzerung): - Zum Schutz des Mechs und des Piloten auf dem modernen Schlachtfeld sind Mechs mit einer dicken Verbundpanzerung überzogen, die Laserstrahlen, Teilchenstrahlen und Geschosse abwehren kann. Dieser doppelte Mantel aus gehärtetem Stahl und Burastral ist sehr schwer. Mit zunehmender Panzerung fällt die Beweglichkeit. Aus diesem Grunde bauen die Hersteller die Mechs nach Gewichtsklassen. Der leichte Mech hat größere Beweglichkeit und kann kinetischem Feuer leichter ausweichen als das schwere Modell. Wenn er aber einmal einen Treffer einstecken muß, werden seine inneren Strukturen leichter in Mitleidenschaft gezogen.

SCHULABGANG

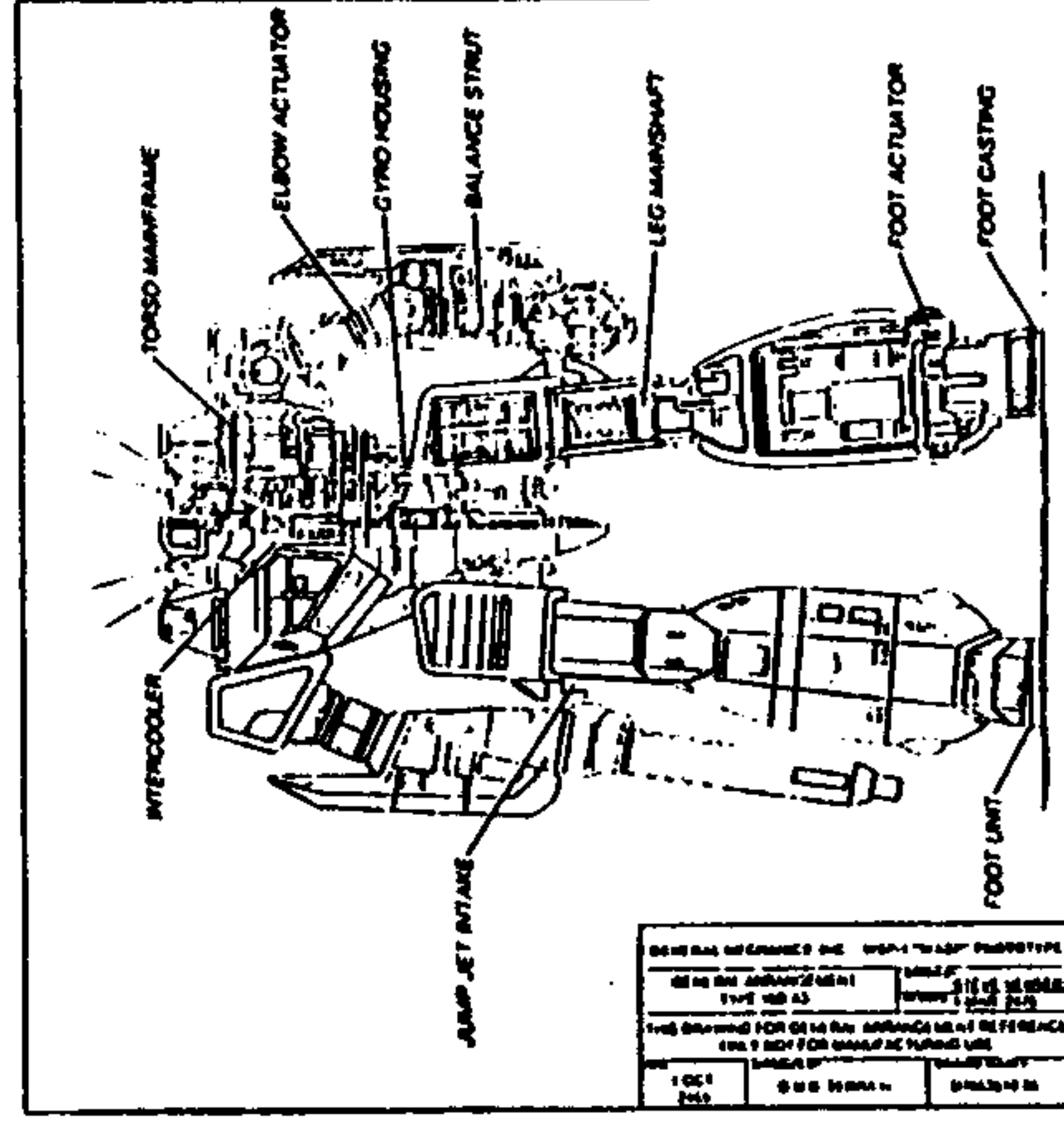
Die Trainingsplätze sind in der Regel sehr kurz, stellen aber hohe physische und emotionale Anforderungen. Wir in der Ausbildungskademie sind uns dessen wohl bewußt und haben daher leistungsfähige Ausbildungs-Zeripane erstellt. Wir ermöglichen Ihnen damit die Arbeit mit Ihrem eigenen Rhythmus, immer dann, wenn Sie wirklich gut drauf sind. (Leute mit schneller Auffassungsgabe werden nun wiederum der Meinung sein, daß wir mit einem Lerntempo nicht mithalten können - bitte nicht drängen, auch wir brauchen Zeit, um Ihre Trainingsergebnisse aufzuarbeiten und hinter Ihnen aufzuräumen.)

Zwischen den Einsätzen werden Sie immer wieder Spaß daran finden, sich die Stadt anzusehen. Die Zentrale - Sitz der Planetenregierung - beherrscht eine Infanterieakademie mit einem sehr guten Ruf, obwohl die Studiengebühren geschätzten 100.000 Credits betragen. Die ComStar-Station nebenan bietet alle Bantiallenleistungen, die Sie brauchen.

Sie können in Ihrer Unterkunft bleiben oder sich die Zeit in der Messe vertreiben. Für Ihre Einkäufe finden Sie eine Waffenhandlung, eine Panzerwerkstatt (mit allen Reparaturmöglichkeiten), sowie ein Mech-Labor (für Landratten: eine Mech-Servicestation).

Natürlich erwarten wir von allen Studierenden unserer Akademie erwachsenes und verantwortungsvolles Verhalten während des Unterrichtes und in der Freizeit. Wenn einer unserer Returen allerdings einmal in eine mäßliche Lage kommen sollte, denken Sie an den Ruf der Schule und lassen Sie Ihre Kollegen heraus. Schließlich wollen Sie doch ein MechWarrior werden, und nicht Buchhalter. (Bodenkampf, das werden Sie bald erkennen, ist einem Mech-Kampf sehr ähnlich. Kein Wunder, wenn Sie bedenken, daß Mechs ja immerhin nach einer in tausenden von Jahren erprobten Schablone gebaut wurden - dem Menschen.

Von Zeit zu Zeit gibt die Akademie ihren Studenten freien Lauf - nach Pacifica, ans Meer, wo sie die verschiedenen Städte des Nordens und des Westens besuchen können. Nach den ersten zwölf Einsätzen dürfen Sie einen Urlaub beantragen.



Power Plant (Kraftstation): Der immense Energiebedarf einer viele Tausende wiegenden Kriegsmaschine wird durch einen eingebauten Fusionreaktor gedeckt. Das Fusionskraftwerk kann auch für gigantische Mechs genügend Energie liefern. Dabei wird aber auch starke Restwärme abgestrahlt, die die Wirkungsweise der Mech-Funktionen beeinträchtigen, ja sie sogar ganz außer Betrieb setzen kann. Spezielle Hitzeabschirmflächen werden daher entwickelt, um dieses Problem zu beheben. Leider sind diese Anlagen an einer speziellen Keramik gefertigt, die sehr leicht zerbricht. Der MechWarrior wird daher diese Hitzeabschirmen immer wieder austauschen müssen, was sehr kostenaufwendig ist. (Clevere Piloten lassen daher Beschädigungen am Hitzeschild unberachtet und kühlen ihre Maschine lieber durch einen kurzen Gang in einen nahegelegenen Fluß.)

Life Support System (Lebenserhaltungssystem): Die Mannschaftskabine eines Mechs ist normalerweise mit zwei Personen bemannt: einem Piloten und einem Begleiter. Die Kabine ist gut geschützt gegen Kampfeinwirkungen, sowie Hitze und Strahlung, die vom Kraftwerk ausgeht. Wenn es zu einem Notfall kommt, kann die Kabine rasch verlassen werden.

Bewegung

Je nach Gelände und Größe kann ein BattleMech im offenen Gelände Marschgeschwindigkeiten von 40 bis 100 km pro Stunde erreichen. Je nach Terrain wird die Geschwindigkeit reduziert, aber ein wirklich unwiderstehliches Hindernis kann es für einen Mech nicht geben.

Manche Mechs sind mit Sprungfüßen ausgestattet, mit denen sie über kurze Entfernungen springen können. Das kann sehr dann als vorteilhaft erwiesen, wenn der Pilot ein Stück Gelände überspringen will, das beim Durchmarsch schwere Behinderungen hervorrufen würde.

Alle BattleMechs können durch Wasser marschieren, allerdings wird ihre Funktion stark gestört, wenn sie durch tiefes Wasser waten müssen.

Kampf

Der Kampf mit Mechs ist eine nicht mehr sehr angelegte Wissenschaft. Jeder Mech-Veteran hat seine eigene Technik und Strategie entwickelt. Über "richtige" Kampftechniken ist noch keine Einigkeit erzielt worden. Wenn es zu strategischen Überbetrachtungen gekommen ist, dann sind dies eher voraussetzungen taktische Annahmen, die von den eher einfallslosen Kampfcomputern entwickelt werden, die sich in jedem Mech-Computers befinden.

Die Kampfcomputer, die nach Lust und Laune des Piloten aktivieren und deaktiviert werden können, wenn der Mech an ein Ziel anzuvisieren, sich in seine Richtung zu bewegen und es mit voller verfügbarer Feuerkraft zu zerstören. Der Computer arbeitet nach diesem Muster weiter, bis alle sichtbaren Gegner erledigt sind. Dieser Kampf-Algorithmus ist für Schanzkämpfe geeignet, bei denen die Vorzeichen für Sie günstig stehen. Wenn Sie aber auf harte Gegenwehr treffen, sollten Sie die Kampfführung Ihres Mechs selbst in die Hand nehmen. Denken Sie daran: Sie sollen lernen, wie man kämpft, nicht wie man dabei zuseht.

Ein paar Tips, die Sie sich für die Kampfführung merken sollten:

- Nutzen Sie das Gelände zu Ihrem Vorteil aus. Wenn Sie sich schnell bewegen müssen, marschieren Sie über offenes Gelände. Wenn Sie hingegen in Kampfhindernissen eintreten, ist ein Mech im offenes Gelände so verletzlich wie ein Infanterist, der gerade ein Geschloß verläßt. Wälder sind ein guter Schutz vor dem Gegner, je dichter desto besser. Wasser schützt auch in gewissem Ausmaß und kann einen heißgeheißenen Mech schnell abkühlen.
- Mit dem Scanner erkennen Sie die gefährlichsten Feinde und öffnen das Feuer sofort. Mechs, die bis oben hin mit Waffen vollgepackt sind, haben in der Regel kaum mehr Platz für eine sinnvolle Panzerung und sind daher eine leichte Beute.
- Lassen Sie dem Gegner keinen Spielraum. Je mehr Sie sich bewegen, desto schwerer ist es für Ihren Gegner, Sie zu treffen. Natürlich zielen Sie in diesem Fall auch etwas schlechter.
- Erfolgreiche Kampfformen können Sie wohl kaum den sinnreichen Gedanken eines ostasiatischen Denkers aus dem 12. Jahrhundert entlehnen. Verlassen Sie sich lieber auf Lance C.O., die einiges davon verstanden, wie man unüberwindliche Hindernisse schließlich doch überwindet. Kurz gesagt: Lassen Sie auf dem Kampfplatz Ihre Phantasie spielen. Was keine vielleicht als vernünftiger Einfall Kopfschmerzen hervorruft, sich morgen möglicherweise im Soldatenbuch.
- Wenn Sie mit Ihrer Mannschaft den Gegner erledigt haben, müssen Sie die Gruppe an der Stelle wieder sammeln, an der der Kampf begonnen hat. Dadurch wird das Risiko, durch herumtollende Überlebende der gegnerischen Kräfte gefangen zu werden, verringert.
- Und wenn alles andere versagt, feuern Sie eine letzte Salve ab und haben ab. Flucht ist nicht sehr ehrenhaft, gehört werden und einen Mech verlieren ist hingegen auch nicht sehr geschick.