

SPACE HULK™



HANDBUCH

INHALT

Installieren und laden	3	Planungsbildschirm	14
Neukonfigurieren des Spiels nach der Installation	3	Befehlssymbole	14
Starten des Spiels	3	Übersichtsplan	16
Überblick	4	Detailplan	17
Die wichtigsten Begriffe	4	Blips	17
Space Hulks	4	Befehle geben	17
Terminators	5	Terminator wählen — Befehl wählen — Ziel wählen	17
Genestealers	5	Bewegen eines Terminators	17
Deine Rolle im Spiel	6	Gruppen-Befehlsfolge	18
Overwatch (Dauerbereitschaft)	6	Drehen	19
Freeze Time™ (Stoppzeit)	7	Verwendung von Waffen	19
Schnellstart	7	Türen öffnen/schließen	20
Vorbereitung einer Mission	10	Lektionen in Spieltaktik	20
Einsatzbesprechung	10	Tastaturbefehle	21
Auswahl einer Mannschaft	10	Beschreibung der Waffen	22
Bewaffnung der Mannschaft	11	Waffenabkürzungen	22
Bewegen zwischen den Bildschirmen	11	Nahkampfwaffen	22
Einsatz abbrechen	11	Lightning Claws (Lichtkrallen)	22
Pause	11	Power Glove (Krafthandschuh)	22
Terminator-Bildschirm	12	Chain Fist (Kettenfaust)	22
Kameramonitore	12	Thunder Hammer & Storm Shield (Donnerhammer u. Sturmschild)	23
Befehlsanzeige	12	Power Sword (Energieschwert)	23
Uhr	12	Waffen mit großer Reichweite	23
Monitor des Haupt-Terminators	13	Sturmblitzgewehr	23
Gehen und Schießen mit dem Primary Terminator	13	Assault Cannon (Sturmgranatkanone)	24
Öffnen und Schließen von Türen	13	Heavy Heavy Flamer (schwerer Flammenwerfer)	26
Aufheben von Gegenständen	13	Biographisches	28
Freeze Time	13	Mitwirkende	29
Freeze Time-Konto	14	Haben Sie mit dem Spiel Probleme?	29
Switch Squad (Mannschaft wechseln)	14	TSRs/Gerätetreiber/DOS Shells	29
Scanner	14	DOS-Startdiskette	29

INSTALLIEREN UND LADEN

Vor dem Spielen von Space Hulk™ mußt Du erst das Programm auf der Festplatte Deines Computers installieren. Auf der Festplatte müssen dazu 8,5 Mbyte freier Speicherplatz vorhanden sein.

1. Starte Deinen Computer mit DOS (Version 3.3 oder höher).
2. Lege Diskette 1 in Laufwerk A: (oder ein anderes Diskettenlaufwerk) ein.
3. Gib A: ein und drücke die **Eingabetaste**. (Gib den entsprechenden Laufwerksbuchstaben ein, wenn Du die Diskette 1 in ein anderes Laufwerk als A: eingelegt hast.)
4. Gib **INSTALL** ein und betätige die **Eingabetaste**.
5. Das Installationsprogramm gibt Dir die Möglichkeit, das Spiel an die Voraussetzungen Deines Computers anzupassen.

Du kannst den Soundmodus, das Festplattenlaufwerk und den Verzeichnisnamen auswählen.

Um eine der Optionen zu ändern, bewege den Markierungsbalken mit den Cursortasten auf das zu ändernde Feld und drücke die **Eingabetaste**.

6. Eine Liste mit allen verfügbaren Optionen wird eingeblendet. Bewege die Markierung auf die gewünschte Option und drücke die **Eingabetaste**.
7. Wenn Du mit dem Konfigurieren des Spiels fertig bist, bewege die Markierung auf Continue (Weiter) und drücke die **Eingabetaste**.
8. Folge den Bildschirmanweisungen und wechsle die Disketten, wenn Du dazu aufgefordert wirst.

NEUKONFIGURIEREN DES SPIELS NACH DER INSTALLATION

Wenn Du nach der Installation des Spiels beispielsweise einen anderen Soundmodus wählen möchtest, lösche zunächst das Verzeichnis Space Hulk von Deiner Festplatte und installiere dann das Spiel mit der neuen Sundeinstellung noch einmal.

STARTEN DES SPIELS

Zum Spielen von Space Hulk benötigst Dein Computer mindestens 580 Kbyte freien Arbeitsspeicher.

Wenn Du Space Hulk mit Sound installiert hast, muß der Computer über wenigstens 260 Kbyte EMS-Speicher (Expanded Memory) verfügen. Wenn ein höherer EMS-Bereich konfiguriert ist, erhältst Du mehr Soundeffekte, und das Spiel läuft schneller.

Wenn der Computer keinen EMS hat, wählst Du auf dem Installationsbildschirm die Option **NO SOUND**. Damit verringerst Du auch den vom Spiel belegten Speicherplatz auf der Festplatte.

Für weitere Informationen zum Konfigurieren von Expanded Memory (z.B. EMM386) siehe DOS-Handbuch.

1. Gib C: ein und betätige die **Eingabetaste**. (Wenn Space Hulk nicht auf dem Laufwerk C: installiert wurde, gib den entsprechenden Laufwerksbuchstaben ein.)
2. Gib **CD\HULK** ein und drücke die **Eingabetaste**.
3. Gib **HULK** ein und drücke die **Eingabetaste**.
4. Die Titelsequenz beginnt. Um das Intro zu überspringen, drücke die **Linke Maustaste**.

ÜBERBLICK

Schon seit Jahrtausenden sind die Terminator-Truppen des Imperiums in dem von Menschen besiedelten Teil des Weltraums Patrouille geflogen und haben dabei außerirdische Organismen aufgespürt und vernichtet, bevor sich die Eindringlinge ausbreiten konnten. In jüngerer Zeit kämpfen die Terminators gegen eine bedrohliche Lebensform, die die ganze menschliche Existenz auslöschen würde, wenn man sie in Ruhe wuchern ließe.

Die Genestealers™ kommen an Bord von treibenden Raumschiffwracks, den Space Hulks. Im Inneren dieser einstmals stolzen Schiffe toben oft heftige Gefechte zwischen den lauernden Genestealer-Ungeheuern und Menschen, die mit dem Auftrag kommen, die Hulks von den Wesen zu säubern. In den dunklen, labyrinthartigen Hulks mischen sich dann ohrenbetäubendes Klirren der auf den Stahlboden aufschlagenden Terminator-Rüstungen mit dem quietschenden Geräusch der mit ihren Chitinkrallen an den Wandplatten entlangkratzenen Wesen. Und im Mittelpunkt des furiosen Feuerkampfes stehen Männer in glitzernder Rüstung, die fest entschlossen sind, das Böse zurück ins Nichts zu schicken.

Von Zeit zu Zeit dringen Terminator-Mannschaften in die Hulks ein, finden sich dann aber regelmäßig von einer immensen Überzahl der Wesen umkreist. Doch die Terminators überleben. So ist ein geheimnisvoller Nimbus um diese Recken entstanden, die mit Stolz ihre Rüstungen tragen und sich durch Beständigkeit im Kampf auszeichnen. Nicht ohne Grund haben ihre Einheiten einen Elitestatus zugesprochen bekommen.

Dieser Status stützt sich aber nicht allein auf ihre Tapferkeit auf dem Schlachtfeld: Obwohl die Terminators eine vorbildliche Kampftruppe sind, ist es für sie noch wichtiger, auch den ideellen Werten ihrer Bruderschaft treuzubleiben. Die Ehre des Sieges ist eine Sache – die Ehre, das Leben ihrer Bruder-Terminators zu verteidigen, eine andere.

Wenn Du Space Hulk™ spielst, denke immer daran, daß die Terminators, die Du kommandierst, stolze Persönlichkeiten sind. Wisse, daß ihre Seelen zu einem Kampfgeist miteinander vereinigt sind. Sie sind nicht einfach nur Männer mit Waffen: Hinter der von vielen Schlachten gezeichneten Rüstung steckt ein Space Marine™, der zwei Dinge im Sinn hat – die Zerstörung des Bösen und die Bewahrung seiner Bruder-Marines vor allen sie bedrängenden Gefahren.

DIE WICHTIGSTEN BEGRIFFE

In dieser Computerumsetzung von "Space Hulk" kommen einige Besonderheiten vor, die Du aus anderen Spielen noch nicht kennst. Im folgenden Abschnitt steht das Wichtigste, das Du über die von Dir gelenkten Figuren und den Spielablauf wissen mußt.

SPACE HULKS

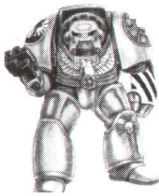
Die heutigen Hulks sind die Raumschiffe von gestern. Von der Eiseskälte des Weltraums und von Meteoriteneinschlägen gezeichnet, ähneln diese Weltraumkolosse eher gigantischen Monolithen aus geborstenem Metall, Gestein und Eis, die durch eine Ewigkeit im Antiweltraum untrennbar zu einem riesigen Klumpen zusammengewachsen sind.

Genau diese herrenlos dahintreibenden Wracks sind es, die den Genestealers bei ihrem unheilvollen Streben helfen. In den Space Hulks haben sich Kolonien von Genestealers eingenistet, die dort solange warten, bis die Gravitation eines Planeten das Schiff anzieht. Wenn ein solches Space Hulk entdeckt wird, bedeutet das den Anfang vom Ende jeder konkurrierenden Lebensform.

Für weitere Informationen siehe Handbuch *Die Missionen*.

TERMINATORS

Zuerst waren die Space Marines™. Biodesignierte Krieger von grandioser Kraft, deren Wachsamkeit das Imperium vor jedem Eindringling bewahrte, der den Frieden zu stören drohte. Als die Genestealers zum ersten Mal entdeckt wurden, hatten die Space Marines einen mehr als ebenbürtigen Gegner gefunden, und viele Mannschaften der Marines wurden beim Durchsuchen der höhlenartigen Tiefen der Space Hulks überwältigt und getötet.

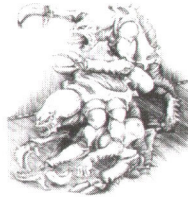


Daraufhin ist die Elitetruppe der Terminators gebildet worden, die das Imperium von der Genestealer-Pest befreien soll. Durch ihre mächtigen, gepanzerten Rüstungen sind sie vor den Krallen und Zähnen der Genestealers geschützt. Mit Storm Bolters™ (Sturmblitzgewehren) an ihrer Seite vernichten sie so manchen Feind, und mit ihren Lightning Claws™ (Lichtkrallen) können sie es auch im Nahkampf mit den scharfen Zangenarmen der Genestealers aufnehmen.

Für nähere Einzelheiten zu den Terminators siehe Handbuch *Die Missionen*.

GENESTEALERS

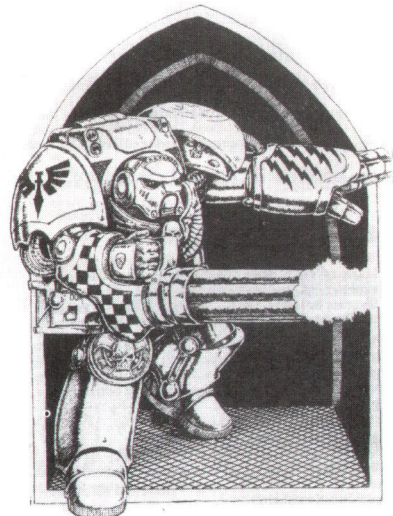
Die Genestealers. Schon der Gedanke an sie flößt Furcht vor dem Unbekannten ein, eine Furcht vor dem Vorgang, der den Genparasiten ihren Namen eingebracht hat.



DG

Mit ihren Krallen schlitzen sie Stahlwände auf, als seien es Plastikplanen, und an ihrer panzerähnlichen Chitinhaut prallen sogar die härtesten Geschosse ab. Allem Anschein nach werden sie von einer höheren Macht gelenkt, die über eine Art psychische Verbindung die Angriffe koordiniert, so daß sie immer wieder teuflisch genau an den schwächsten Stellen der gegnerischen Verteidigung zuschlagen. Im Kampf sind sie unbezwingbar gewesen – bis heute.

Für nähere Einzelheiten zu den Genestealers siehe Handbuch *Die Missionen*.



DG DARK ANGEL WITH ASSAULT CANNON

DEINE ROLLE IM SPIEL

In dieser Computerversion von "Space Hulk" übernimmst Du die Rolle eines imperialen Befehlshabers des Dark Angel Chapters der Space Marines. Von dem kreisenden Kriegsschiff der Space Marines aus überblickst und steuerst Du die Bewegungen der Terminator-Mannschaft. Sicher abgeschirmt auf der Kommandobrücke, kannst Du das Geschehen über die Kameras, die im Helm der Terminator-Rüstungen eingebaut sind, auch aus der Perspektive Deiner Truppe mitverfolgen.

Sei an den View Screens (Terminator-Bildschirmen) dabei, wie Deine Leute den Drohungen in Real Time (Echtzeit) entgegentreten. Benutze den Planning Screen (Planungsbildschirm) und die Option Freeze Time™ (Stoppzeit), um die Lage zu bewerten, Deine Züge zu planen und Deine Befehle an die Mannschaft im Hulk zu schicken.

Wenn ein Terminator unter Druck gerät, kannst Du ihm direkte Anweisungen in Echtzeit geben. Dadurch bist Du in der Lage, praktisch die völlige Kontrolle über ihn zu übernehmen und seine Bewegungs- und Schießaktionen so zu steuern, als stecktest Du selbst in der Rüstung des Terminators.

Für nähere Informationen siehe *Planning Screen* (Planungsbildschirm), *Terminator View Screen* (Terminator-Bildschirm) und *Befehle geben*.



OVERWATCH (DAUERBEREITSCHAFT)

Das Steuern einer Eliteeinheit von fünf kampferprobten Terminators wäre noch schwerer, wenn es nicht den Overwatch-Modus gäbe. Damit setzt Du einen Terminator in eine dauernde Alarmbereitschaft.

Stell Dir vor, ein Terminator läuft in Overwatch-Bereitschaft einen Gang entlang: Er registriert alles, was er auf seinem Weg wahrnimmt. Wenn der Terminator eine Gefahr in der Nähe vermutet, hält er an, wartet darauf, daß sich der Genestealer zeigt und schießt, bis die Bestie vernichtet ist. Erst dann setzt er seinen Weg weiter fort.

Stell Dir vor, der gleiche Terminator liefe, *ohne* in Overwatch-Bereitschaft zu sein. Ein Genestealer zeigt sich für einen kurzen Moment, aber verschwindet, vielleicht wegen schlechter Lichtverhältnisse, sogleich wieder im Schatten. Der Terminator reagiert nicht, läuft auf seinem Weg weiter und befindet sich in erhöhter Gefahr, vom Genestealer angefallen zu werden.

Overwatch-Bereitschaft ist der Standardmodus für alle Bewegungen. Das heißt, daß bei jeder Befehlsfolge, die Du zusammenstellst, der Terminator *automatisch* in Overwatch ist, wenn Du es nicht ausdrücklich anders bestimmst.

Terminators in Overwatch können aber nur auf Bedrohungen reagieren, die innerhalb ihres Blickfelds liegen.

Für weitere Informationen siehe *Befehle geben*, *Planning Screen* (Planungsbildschirm) und *Terminator View Screen* (Terminator-Bildschirm).

FREEZE TIME™ (STOPPZEIT)

In Space Hulk kannst Du zwischen Real Time und Freeze Time (Echtzeit und Stoppzeit) mit nur einem Knopfdruck hin- und herspringen. Durch das Anhalten der Uhr in Freeze Time hast Du Gelegenheit, durchzuatmen und den Überblick wiederzugewinnen. Schalte auf Freeze Time (Stoppzeit) und wechsele zum Planning Screen (Planungsbildschirm), um den Grundriß des Hulks zu studieren, die möglichen Gefahrenherde zu bestimmen und entsprechende Befehle zu geben.

Das Anhalten der Zeit in Freeze Time ist *keine* Pause. Zu Beginn einer Mission erhältst Du nur eine beschränkte Stoppzeit. Sobald Du auf Freeze Time schaltest, nimmt die Dir zur Verfügung stehende Zeit *ab*. Wenn Du wieder auf Real Time (Echtzeit) zurückschaltest, nimmt Dein Freeze Time-Konto *zu*. Die Länge der verbleibenden Stoppzeit wird im Freeze Time Allocation Bar (Stoppzeitbalken) angezeigt.

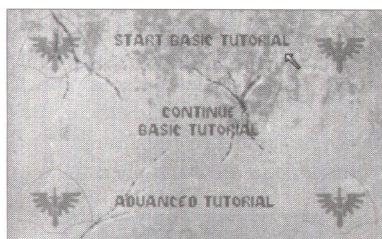
Für weitere Informationen siehe *Befehle geben*, *Planning Screen* (Planungsbildschirm) und *Terminator View Screen* (Terminator-Bildschirm).



SCHNELLSTART

Der Abschnitt *Schnellstart* führt Dich durch das erste Grundlagentraining der Terminators. Darin lernst Du die *grundlegenden* Techniken, mit denen Du einen Terminator bewegst und schießen läßt. Für ein tieferes Verständnis des Spiels beschäftige Dich mit den Abschnitten *Befehle geben* und *Lektionen in Spieltaktik*.

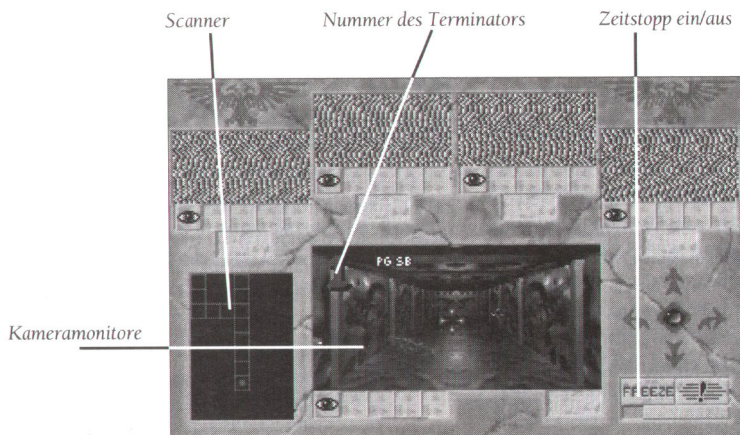
1. Lade Space Hulk nach der am Anfang dieses Handbuchs gegebenen Anleitung. Wenn der Bildschirm Mission Selection (Wahl der Mission) erscheint, klicke mit der **linken Maustaste** auf Mission Training (Training für die Missionen).



Hinweis: Während der Wahl und Vorbereitung einer Mission kann jederzeit mit **Rechts-Klick** der vorige Bildschirm wiederaufgerufen werden.

2. Dann klicke mit der **linken Maustaste** auf Start Basic Tutorial (Grundlagentraining starten). Damit gelangst Du zur Einsatzbesprechung.





3. Der Oberbefehlshaber des Imperiums begrüßt Dich und erklärt Dir die Mission. Drücke nach jedem Satz die linke Maustaste. Dann folgen die Detailanweisungen: Auf einem Plan des Hulks, der auf der linken Seite des Bildschirms erscheint, zeigt Dir der Oberbefehlshaber die Felder, von denen die Mannschaft startet, die Ziele und Wiederaufnahmebereiche, von denen die siegreichen Terminators zurückgebeamt werden können.



Links-Klick zum Beenden der Einsatzbesprechung.

Jetzt wirst Du in das Space Hulk™ teleportiert.

4. Nur einer der View Monitors (Kameramonitor) ist aktiv. Auf ihm hast Du den Blick aus der Perspektive des Terminators 1 (beachte die Nummer links oben im Monitor). Die Buchstaben neben der Nummer des Terminators sagen Dir, welche Waffen er bei sich hat.

Der Terminator in dieser Mission ist mit einem Storm Bolter (SB, Sturmblitzgewehr)

und einem Power Glove™ (PG, Krafthandschuh) bewaffnet.

Eine Liste der Abkürzungen findest Du im Abschnitt Beschreibung der Waffen.

Klicke mit der linken Maustaste auf die Schaltfläche Freeze Time On/Off (Zeitstopp ein/aus), um das Spiel aus Freeze Time in Real Time (Echtzeit) zu bringen. Wenn das Spiel in Real Time läuft, dann passiert alles mit seiner natürlichen Geschwindigkeit.

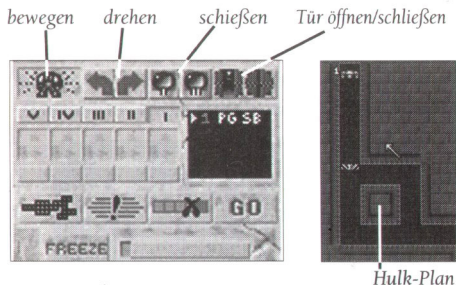
Beispiel: Ein Genestealer, der durch eingeschalteten Zeitstopp erstarrt ist, kann plötzlich durch den Gang auf Dich zugestürzt kommen, wenn Du auf Echtzeit schaltest.

5. Steuere den Terminator über die Maus oder die Cursortasten (Pfeiltasten). Wenn Du den Mauszeiger zu den Rändern des Terminator-Bildschirms fährst, wird er zu einem Richtungspfeil und zeigt den möglichen Befehl an. Um den Terminator in diese Richtung gehen zu lassen, klicke die linke Maustaste. Bewege den Terminator mit der Maussteuerung den Gang hinunter bis zur Tür. Während des Vorgangs behalte den Scanner im Auge. Der grüne Punkt ist der aktuelle Primary Terminator (Haupt-Terminator). Alle Bewegungen durch das Hulk macht der Scanner mit.

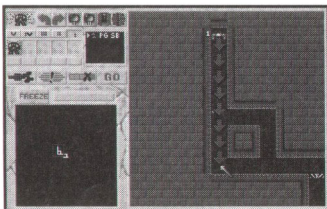
6. Zum Öffnen der Tür drücke einmal die Aufwärtsfeiltaste. Übe das Drehen und Rückwärtsgehen, um das richtige Gefühl für die Steuerung zu bekommen. Achte darauf, wie der Scanner auf der linken Seite des Bildschirms sich mit Dir bewegt.
7. Bewege den Mauszeiger in die Mitte des View Monitors hinein. Der Pfeil verwandelt sich in ein Fadenkreuz. Nach Links-Klick siehst Du, wie ein Schuß aus Deinem Storm Bolter durch den Gang saust und an der Wand explodiert.

Bewege Deinen Terminator zurück an die Ausgangsposition. Klicke mit der linken Maustaste auf die Schaltfläche Freeze Time.

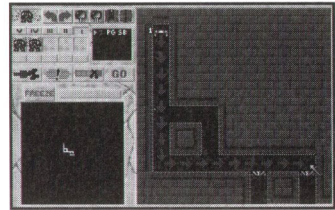
8. Klicke mit der rechten Maustaste auf den Scanner, um zum Planning Screen (Planungsbildschirm) zu schalten.



Klicke mit der **linken Maustaste** auf das Symbol Move (Bewegen) und noch einmal auf das Ende des Ganges, in dem Du Dich befindest. Das Programm ermittelt den kürzesten Weg dorthin, und der von Dir bestimmte Bewegungszug wird mit roten Pfeilen angezeigt.



Klicke mit der **linken Maustaste** auf das Ende des Ganges nahe bei den zwei Türen. Der Planning Screen müßte jetzt eine Route vom Ausgangspunkt bis zur entfernten Tür anzeigen.

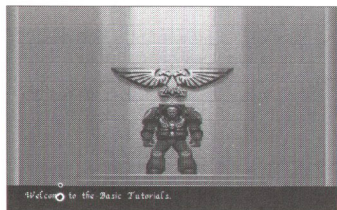


Zum Abschluß klicke mit der **linken Maustaste** in das graue Feld rechts unten auf dem Plan. Das ist das Wiederaufnahmefeld, von dem der Oberbefehlshaber bei seinen Einsatzanweisungen sprach.

9. Mit **Rechts-Klick** auf den Hulk-Plan kehrst Du zum View Screen (Terminator-Bildschirm) zurück. Durch **Links-Klick** auf die Schaltfläche Freeze Time schaltest Du wieder zum Echtzeitspiel und kannst zuschauen, wie der Terminator den von Dir festgelegten Weg geht.
10. Wenn er auf dem Rettungsfeld angekommen ist, endet dieses Training, und Du nimmst an der Einsatznachbesprechung teil.

VORBEREITUNG EINER MISSION

EINSATZBESPRECHUNG



Am Anfang jeder Mission erhältst Du vom Oberbefehlshaber auf einer Einsatzbesprechung die Informationen zur Ausgangslage.

Mit **Links-Klick** erscheint jeweils die nächste Zeile. Mit **Rechts-Klick** kannst Du den ganzen Abschnitt überspringen und sofort zu den Detailanweisungen gehen.

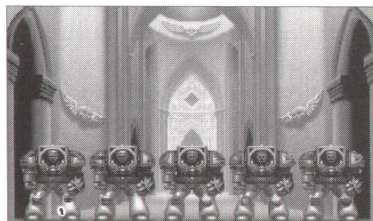
In diesem Teil der Einsatzbesprechung wird Dir mitgeteilt, wo Deine Startpunkte, die Einfallslöcher der Genestealers und eventuelle Zielbereiche liegen.

Mit **Links-Klick** erscheint die nächste Zeile. Mit **Rechts-Klick** kannst Du den ganzen Abschnitt überspringen.

AUSWAHL EINER MANNSCHAFT

Wenn Du eine der Trainings- oder der Space Hulk-Missionen gewählt hast, dann ist Deine Mannschaft automatisch ausgerüstet und bereit für den Einsatz.

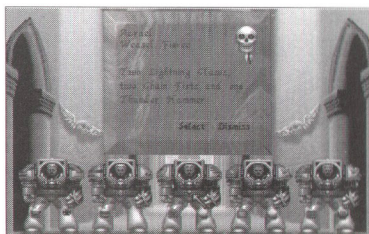
Wenn Du hingegen die Deathwing-Missionen gewählt hast, kommt es auch vor, daß Dir die Ehre zufällt, die Mannschaft und ihre Bewaffnung zusammenzustellen.



Die fünf Terminator-Offiziere haben Mannschaften, die sich für unterschiedliche Einsätze eignen. Jedoch kannst Du auch eine Mannschaft selbst zusammenstellen und ihre Ausrüstung an neue Anforderungen anpassen. Sobald Du einen Offizier und seine Mannschaft tatsächlich eingesetzt hast, gewinnen sie an Erfahrung, wodurch sich ihre Zielgenauigkeit und Nahkampffähigkeiten verbessern. Ihr Erfahrungsstand wird als Feder unter dem Totenkopfsymbol angezeigt.

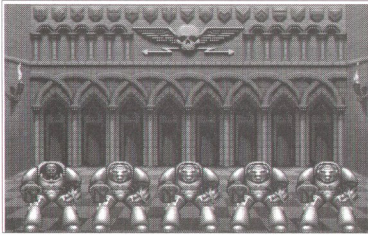
Verlust eines Offiziers: Wenn die Mannschaft bei einer Mission ums Leben kommt, steht der Offizier für die weitere Dauer des Feldzugs nicht mehr zur Verfügung.

Mit **Links-Klick** auf einen Offizier läßt Du Dir seine Mannschaftsinformationen anzeigen. Der eingblendete Kasten enthält den Namen des Offiziers, die Erfahrung der Mannschaft und die Art der Einsätze, für die sich die Mannschaft am besten eignet. Klicke mit der **linken Maustaste** auf **Select** (Einsetzen) oder **Dismiss** (Nicht einsetzen).



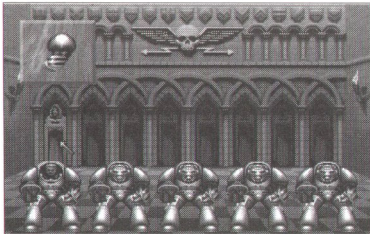
Für weitere Informationen zu den Mannschaften siehe Handbuch *Die Missionen*.

BEWAFFNUNG DER MANNSCHAFT



Achte bei der Zusammenstellung der Waffen darauf, daß sie sich für die Mission eignen. Wenn Du es mit einem Hulk zu tun hast, in dem es hauptsächlich enge, verwinkelte Gänge gibt, sind Lightning Claws (Lichtkrallen) wesentlich effektiver als Assault Cannons™ (Sturmgranatkanonen). Im umgekehrten Fall, wenn ein geräumiges Hulk breite Rennstrecken als Korridore hat, kommt eine Mannschaft mit Assault Cannons™ weiter als eine Mannschaft, die mit Thunder Hammers™ und Storm Shields™ (Donnerhammer und Sturmschild) ausgerüstet ist.

Im Schatten der Bögen an der Rückwand der Waffenkammer verbergen sich Tech Priests. Jeder Priester überreicht den Terminators eine andere Waffe.



Durch **Links-Klick** in den Bogenzwischenraum offenbart sich der betreffende Tech Priest. Die Waffe, die er zu vergeben hat, wird gezeigt.

Klicke mit der **linken Maustaste** auf den Terminator, dem Du die Waffe geben möchtest.

Wenn Du ihm die Waffenart nicht zuteilen willst, klicke mit der **linken Maustaste** einfach auf einen anderen Bogenzwischenraum.

Bei einer Mission mit zwei Mannschaften erscheint durch Bewegen des Mauspeils über die linke Wand das Feld "Switch Squad" (Mannschaft wechseln). Wenn Du jetzt die **linke Maustaste** klickst, wechselst Du zur zweiten Mannschaft.

Um die Waffenkammer zu verlassen und die Mission zu starten, fahre den Mauszeiger über die rechte Wand, so daß das Feld "Exit" (Ende) erscheint. Mit **Links-Klick** beendest Du die Waffenauswahl und startest in die Mission.

Für Einzelheiten zu den verfügbaren Waffenarten siehe *Beschreibung der Waffen*.

BEWEGEN ZWISCHEN DEN BILDSCHIRMEN

Bei allen Bildschirmen vor dem eigentlichen Spielstart bringt Dich ein **Links-Klick** zum nächsten, ein **Rechts-Klick** zum vorigen Bildschirm.

EINSATZ ABBRECHEN

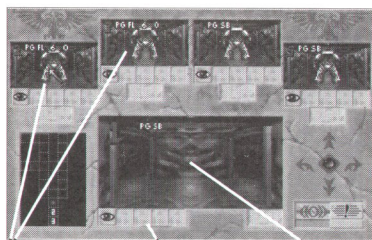
Um eine Mission vorzeitig zu beenden, drücke **T**. Das Abbrechen einer Deathwing-Mission hat zur Folge, daß der Offizier alle bisher gesammelte Erfahrung verliert.

Im Deathwing-Zyklus kannst Du wählen, ob Du neu anfangen oder weitermachen möchtest. Auf dem Bildschirm, der nach der Mission Selection (Wahl der Mission) erscheint, klickst Du mit der **linken Maustaste** entweder auf Reset (Neuanfang) oder auf Continue (Fortfahren). Wenn Du Neuanfang wählst, klicke danach mit der **linken Maustaste** auf Continue, um die erste Deathwing-Mission zu starten.

PAUSE

Wenn Du das Spielen einer Mission unterbrechen willst, drücke **P**. Der Pausenbildschirm erscheint. Zum Wiederaufnehmen betätigst Du eine beliebige Taste.

TERMINATOR-BILDSCHIRM



Kameramonitor Befehlsschritte
des Haupt-Terminators Monitor

Auf diesem Bildschirm siehst Du aus der Perspektive Deiner Terminators, wohin Du sie geschickt hast. Hier kannst Du auf Genestealers schießen, Deine Terminator-Mannschaft bewegen und tauchst in das Kampfgetümmel richtig ein. Das ist schon ein himmelweiter Unterschied zu der friedlichen Ruhe des Planning Screens (Planungsbildschirms)!

KAMERAMONITORE

Die Kameramonitor geben Dir die Perspektive der Terminators. Jeder Terminator der Mannschaft ist mit einer Nummer markiert, die mit den Nummern auf dem Hulk-Plan und der Terminator-Liste auf dem Planning Screen übereinstimmen. Die weißen Buchstaben (z.B. SB, PG) rechts neben der Terminator-Nummer sind Abkürzungen für die Waffen, die der Terminator bei sich hat.

Für eine Liste der Abkürzungen siehe *Beschreibung der Waffen*.

Führt er eine Waffe, für die nur beschränkt Munition zur Verfügung steht (wie etwa bei einem Heavy Flamer™ (schweren Flammenwerfer)), so werden die noch geladene Muni und eventuelle Nachlademöglichkeiten mit zwei Zahlen neben dem Waffentyp angezeigt. Wenn ein Terminator einen vollen Flammenwerfer trägt, aber keinen Brennstoff zum Wiederauffüllen, dann sind die Zahlen auf dem Bildschirm 6 und 0.

Mit Links-Klick auf einen der Monitore wird die

Waffe des betreffenden Terminators abgefeuert, jedoch nur in einer geraden Linie auf Hüfthöhe. Wenn Du genauer zielen willst, dann verwende den Primary Terminator Monitor (Monitor des Haupt-Terminators).

Mit **Rechts-Klick** auf den Scanner kommst Du zum Planning Screen (Planungsbildschirm).

BEFEHLSANZEIGE

Unter jedem Kameramonitor sind fünf Felder. Wenn Du auf dem Planning Screen eine Folge von Bewegungsbefehlen zusammengestellt hast, erscheinen die entsprechenden Befehlssymbole in den fünf Feldern. Nützlich wird dieses System vor allem dann, wenn Du mit dem Steuern des Primary Terminators (Haupt-Terminators) beschäftigt bist. Auf einen Blick weißt Du sofort, was die anderen gerade machen.

UHR



Bei einigen Missionen hast Du nur beschränkt Zeit zur Verfügung. Eine Uhr erscheint unter dem Primary Terminator Monitor (Monitor des Haupt-Terminators).



MARK GIBBONS

MONITOR DES HAUPT-TERMINATORS

Der aktuelle Primary Terminator (Haupt-Terminator) ist derjenige, der sich gerade unter Deiner direkten Kontrolle befindet – Du kannst mit dem Terminator gehen, schießen und Gegenstände aufheben. Um einen anderen Terminator als Primary Terminator zu wählen, klicke mit der **rechten Maustaste** auf einen der kleineren View Monitors (Kameramonitore) oder drücke die entsprechende Funktionstaste (z.B. für Terminator 3 die Taste F3).

GEHEN UND SCHIEßEN MIT DEM PRIMARY TERMINATOR

Zum Bewegen des Primary Terminators verwende die **Cursortasten** oder klicke mit der **linken Maustaste** auf den AUF-, AB-, RECHTS- bzw. LINKS-Pfeil an der rechten Bildschirmseite. Alternativ kannst Du auch die Maus zu den Außenrändern des Monitors schieben – der Mauszeiger wird zu einem Richtungspfeil: Klicke die **linke Maustaste**, um in die betreffende Richtung zu gehen.

Um aus der Waffe des Terminators zu schießen, fahre den Mauscursor in den Primary Terminator Monitor hinein (dabei verwandelt er sich in ein Fadenkreuz) und klicke mit der **linken Maustaste** das Gebiet oder das Ziel an, auf das Du schießen willst. Zum Schießen kannst Du auch mit der **linken Maustaste** auf das Feld in der Mitte zwischen den Richtungspfeilen klicken.

Durch gleichzeitiges Drücken der **rechten** und **linken Maustaste** oder das Drücken und Festhalten der **linken Maustaste** werden bei einigen Waffenarten besondere Wirkungen ausgelöst.

Für nähere Einzelheiten zur Wirkungsweise der Waffen siehe *Beschreibung der Waffen*.

ÖFFNEN UND SCHLIEßEN VON TÜREN

Zum Öffnen oder Schließen einer Tür klicke mit der **rechten Maustaste** den Türrahmen an oder

drücke die AUFWÄRTS-Cursortaste, wenn Du vor einer Tür stehst. Manche Türen sind verschlossen oder auf andere Weise versperrt und müssen daher mit einer geeigneten Waffe aufgeschossen werden.

Hinweis: Ein Terminator in Overwatch-Bereitschaft sieht eine geschlossene Tür als Gefahr an. Daher hält er an und schießt, bis die Tür offen ist.

AUFHEBEN VON GEGENSTÄNDEN

Nur ein Terminator, der mit Power Gloves (Krafthandschuhen) ausgestattet ist, kann Gegenstände aufheben. Damit er ein Objekt oder Waffenmunition aufheben kann, bewege ihn in das benachbarte Feld. Drehe ihn zum Gegenstand hin und klicke mit der **rechten Maustaste**. Dann wird der Gegenstand in dem großen Kasten unter dem Primary Terminator Monitor (Monitor des Haupt-Terminators) angezeigt. Umgekehrt kannst Du mit **Rechts-Klick** auch einen Gegenstand, den der Terminator gerade trägt, fallenlassen.

Hinweis: In einer turbulenten Schlacht muß man häufig Gegenstände fallenlassen.

FREEZE TIME



Mit **Links-Klick** auf diese Schaltfläche schaltest Du das Spiel von Real Time (Echtzeit) auf Freeze Time (Stoppzeit) um.

FREEZE TIME-KONTO



Der Freeze Time Allocation Bar (Stoppzeitbalken) zeigt an, wieviel kostbare Planungszeit Du noch hast. Wenn sie abgelaufen ist, wirst Du erbarmungslos wieder in die Echtzeit geworfen, schneller, als Du auch nur einen erschreckten Schrei ausstoßen kannst.

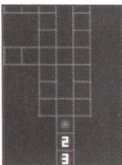
Wenn Du Dich in Echtzeit befindest, wächst Dein Freeze Time-Konto, so daß Du das nächste Mal, wenn Du auf den Planning Screen (Planungsbildschirm) schaltest, wieder genug Stoppzeit haben müßtest, um eine neue Runde Befehle zu geben.

SWITCH SQUAD (MANNSCHAFT WECHSELN)



Wenn Du eine Mission mit zwei Terminator-Mannschaften spielst, kannst Du mit **Links-Klick** auf diese Schaltfläche zwischen den Mannschaften hin- und herschalten. Diese Schaltfläche fängt an zu blinken, wenn die gerade nicht sichtbare Mannschaft in Gefechte verwickelt wird.

SCANNER



Der Scanner gibt Dir einen Ausschnittsüberblick über einen kleinen Umkreis um den Primary Terminator (Haupt-Terminator).

Der aktuelle Terminator wird als grüner Leuchtpunkt dargestellt, die Genestealers als rote Punkte. Die anderen Terminators Deiner Mannschaft erscheinen mit ihren entsprechenden Nummern (d.h. der roten Nummer auf ihrem Kameramonitor).

Links-Klick auf die Nummer eines Terminators macht ihn zum Primary Terminator.

Links-Klick auf den Scanner feuert die Waffe des Primary Terminators auf den entsprechenden Zielbereich ab. Das ist besonders dann nützlich, wenn mit Heavy Flamers (schweren Flammenwerfern) auf weiter entfernte Ziele gefeuert werden soll.



BEFEHLSYMBOLS



Mit den Befehlssymbolen kannst Du eine Folge von Bewegungsbefehlen für einen Deiner Terminators zusammenstellen. Für Einzelheiten zum Geben von Befehlen und Bewegen siehe *Befehle geben*.



Move (Bewegen) – Der Standardmodus für alle Bewegungen ist *mit* Overwatch (Dauerbereitschaft).

Beim Zusammenstellen einer Befehlsfolge kannst Du durch **Links-Klick** auf dieses Symbol Bewegungen *ohne* Overwatch wählen. Mit **Rechts-Klick** aktivierst Du wieder Overwatch.



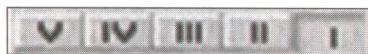
Turn (Drehen) – In einer Befehlsfolge kannst Du mit **Links-Klick** auf dieses Symbol eine Drehung um 90 Grad nach links anordnen. Mit **Rechts-Klick** befehlst Du eine Drehung um 90 Grad nach rechts.



Fire Weapon (Schießen) – In einer Befehlsfolge wählst Du mit **Links-Klick** auf dieses Symbol die Waffe 1, mit **Rechts-Klick** die Waffe 2.



Open/Close (Tür öffnen/schließen) – In einer Befehlsfolge läßt Du mit **Links-Klick** auf dieses Symbol eine bestimmte Tür öffnen, mit **Rechts-Klick** eine bestimmte Tür schließen.



Number of shots – Dieses Symbol wird in Verbindung mit dem Befehl Fire Weapon verwendet. Nach der Auswahl einer Waffe kannst Du angeben, wie viele Schüsse Du auf den Zielbereich abgeben willst.



Squad List (Mannschaftsliste) – Die Nummern in dieser Liste beziehen sich auf die Terminators Deiner Mannschaft. Die Buchstaben neben den Nummern geben die Waffen an, die der Terminator bei sich hat.

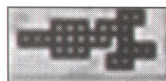
Für Abkürzungen und Einzelheiten zu den Waffen siehe *Beschreibung der Waffen*.

Die Squad List wird zum Adressieren von Befehlen verwendet. Einen Terminator wählst Du durch **Links-Klick** auf seine Nummer in der Liste aus oder mit der entsprechenden Funktionstaste (zum Beispiel F3 für Terminator 3).

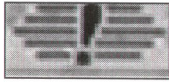
Mit **Rechts-Klick** auf die Mannschaftsliste wird ein Terminator gewählt, ohne daß sich der Planning Map (Detailplan) auf seine Position verschiebt.



Order Phases (Befehlsschritte) – 5 Befehle. In den Feldern wird ein Symbol für jeden Befehl angezeigt, den Du dem gewählten Terminator in einer Befehlsfolge aufgetragen hast. Das jeweils gezeigte Symbol ist eines der oben genannten Befehlssymbole.



Range of Fire (Reichweite) – Manchmal ist es wichtig zu wissen, welche Reichweite die Waffe des Primary Terminators hat. Wenn Du mit der **linken Maustaste** auf dieses Symbol klickst, zeigt eine rote Markierung alle Felder an, die Du mit einem Schuß erreichen kannst.



Switch Squads (Mannschaft wechseln) – Wenn Du eine Mission mit zwei Terminator-Mannschaften spielst, kannst Du mit **Links-Klick** auf diese Schaltfläche zwischen den Mannschaften umschalten. Die Fläche blinkt, wenn die andere Mannschaft in Gefahr ist.

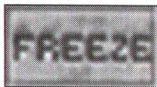


Cancel Previous Command (Vorigen Befehl löschen) – Mit **Links-Klick** löscht Du das letzte Kommando.

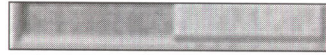


Go Command (Befehl ausführen) – Wenn Du in Echtzeit eine Befehlsfolge zusammengestellt hast, setzt Du mit **Links-Klick** auf dieses Symbol den Terminator in Bewegung.

In Freeze Time schließt Du mit dem **Links-Klick** das Aufstellen der Befehlsfolge ab.



Freeze Time/Real Time (Stoppzeit/Echtzeit) – Mit **Links-Klick** auf dieses Symbol schaltest Du zwischen Freeze Time und Real Time um.

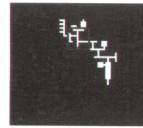


Freeze Time Allocation (Stoppzeitkonto) – Das Freeze Time-Konto zeigt an, wieviel kostbare Zeit Dir noch für das Planen bleibt.

Für weitere Informationen siehe *Freeze Time* (Stoppzeit) im Abschnitt *Die wichtigsten Begriffe*.

ÜBERSICHTSPLAN

Der Übersichtsplan ist der einzige Plan, auf dem das Hulk in seiner kompletten Ausdehnung dargestellt ist. Dieser Plan ist zum strategischen Vorgehen äußerst nützlich, weil er Dir das Gesamtbild zeigt.



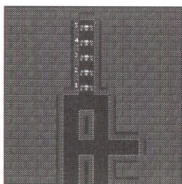
Terminators sind grau dargestellt, Genestealers rot.

Bei manchen Missionen ist das Hulk nicht richtig gescannt worden. Der vollständige Aufbau des Hulks kann deshalb auf dem Strategic Map oder Planning Map (Übersichts- oder Detailplan) nicht angezeigt werden. Wenn die Terminators neue Gänge im Hulk auskundschaften, werden weitere Teile des Schiffs auf den Plänen sichtbar.

Durch Klicken der **rechten Maustaste** auf dem Plan wechselst Du zum View Screen (Terminator-Bildschirm).

DETAILPLAN

Hier planst und konstruierst Du alle Deine Befehle. Weil dieser Plan Dir die Möglichkeit gibt zu sehen, was sich hinter den Ecken verbirgt, ist er ein gutes Mittel, das Du oft nutzen solltest.

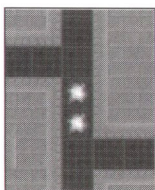


Auf einem Grundriß des Hulks werden Deine Terminators durch Bildsymbole und Nummern dargestellt.

Alle Bauteile des Hulks werden wiedergegeben: Türen, Teleportfelder, Zielbereiche zum Ausflammen und die Genestealers – oder ihre Blips (Leuchtpunkte).

Zum Rollen des Ausschnitts klicke mit der **linken Maustaste** auf die Ränder des Plans oder verwende die **Cursortasten**. Falls Du einen bestimmten Bereich sehen möchtest, kannst Du ihn auch mit **Links-Klick** auf dem Übersichtsplan auswählen.

Das Betätigen der **rechten Maustaste** auf dem Plan bringt Dich zum View Screen.



BLIPS

Auch der Detailplan ist eigentlich nichts anderes als ein Radarscannerbild des Hulks. Da das Scannen aber von außen durch die dicke Bordwand des Hulks geschieht, ist die Abbildung oft unscharf, und festgestellte Genestealer werden nur als Blip dargestellt. Bei einem Blip handelt es sich um einen Leuchtpunkt, als der jeder festgestellte Organismus auf dem Radarschirm erscheint.

Hinter einem einzigen Blip können sich 1 bis 6 Genestealers verbergen. Darum sollte man sich ihnen nur mit äußerster Vorsicht nähern. Erst wenn Du bis auf kurze Entfernung an das Blip herangekommen bist, kannst Du erkennen, was es verbirgt.



Um Space Hulk effektiv spielen zu können, mußt Du Befehle auf dem Planungsbildschirm geben.

Wegen der hohen Geschwindigkeit des Spiels ist es fast unmöglich, eine ganze Mannschaft Terminators in Echtzeit nur über ihre Kameramonitore zu steuern. Durch den Planungsbildschirm hast Du aber die Fähigkeit, Deiner Mannschaft umfangreichere Befehle zu geben.

Das Geben eines Befehls läuft so ab:

TERMINATOR WÄHLEN — BEFEHL WÄHLEN — ZIEL WÄHLEN

BEWEGEN EINES TERMINATORS

Zum Auswählen eines Terminators klicke mit der **linken Maustaste** auf das Bildsymbol des Terminators auf dem Planning Map (Detailplan) oder auf seine Zeile in der Squad List (Mannschaftsliste). Stattdessen kannst Du auch die entsprechende Funktionstaste auf der Tastatur drücken. So wird zum Beispiel Terminator 3 durch Betätigen der Taste F3 ausgewählt.

Das Bildsymbol des Terminators blinkt dann.

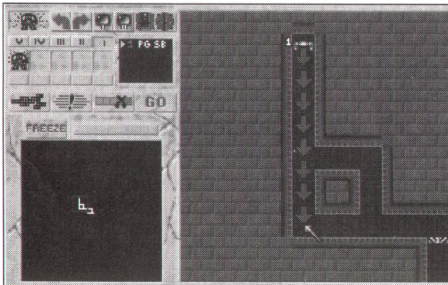
Der Standardmodus für alle Bewegungsbefehle ist mit aktivierter Overwatch-Bereitschaft. Wenn Du Bewegungen *ohne* Overwatch befehlen möchtest, dann klicke mit der **linken Maustaste** auf das Symbol Move (Bewegen).

Noch zwei wichtige Punkte: Ein Terminator, der nicht bewegt wurde, geht automatisch auf Overwatch-Bereitschaft. Wenn ein Terminator in Overwatch mit dem Gesicht zu einer Wand steht, dreht er sich automatisch, so daß er wieder in den Gang bzw. Raum blickt.

Jetzt klicke mit der **linken Maustaste** auf das Feld, auf das der Terminator gehen soll.

Mit einer Linie roter Pfeile wird nun der kürzeste Weg vom Primary Terminator (Haupt-Terminator) zum gewählten Zielort markiert.

Hinweis: Wenn Du ein Zielfeld festlegen willst und sich schon ein anderer Terminator auf dem gewünschten Feld befindet, wird beim Links-Klick möglicherweise dieser Terminator (und nicht das Feld) gewählt. Verwende in einem solchen Fall die **TAB-Taste**.



Alternativ hast Du aber auch die Möglichkeit, *selbst* die gewünschte Route festzulegen, indem Du mit **Links-Klicks** den Weg markierst, den der Terminator gehen soll. In diesem Fall ist es ratsam, einen **Links-Klick** ans Ende jedes Gangabschnitts zu setzen.

Hinweis: Paß auf, wenn Du mit dieser Methode arbeitest, denn jeder Mausklick kostet einen der fünf Befehle, die Du in einer Folge geben kannst.

Wenn Du eine Befehlsfolge fertiggeplant hast, schließt Du den Vorgang durch **Links-Klick** auf das Symbol Go (Befehl ausführen), das Auswählen eines anderen Terminators oder Umschalten auf Echtzeit ab.

GRUPPEN-BEFEHLSFOLGE

Manchmal möchtest Du mehr als einem Terminator die gleichen Befehle geben.

Wähle einen Terminator aus. Vergewissere Dich, daß er vor der Gruppe steht, die Du bewegen willst.

Halte die **Umschalttaste** gedrückt und klicke auf die Nummern der anderen Terminators in der Squad List (Mannschaftsliste), oder drücke eine der Funktionstasten **F1** bis **F10** (für Terminator 3 etwa drückst Du **F3**).

In der Mannschaftsliste erscheint ein Pfeil neben den ausgewählten Terminators.

Stelle mit den Command Icons (Befehlssymbolen) eine Befehlsfolge zusammen. Alle gewählten Terminators folgen jetzt dieser Route.

Du kannst alle Terminators einer Mannschaft denselben Weg gehen lassen.

DREHEN

Da das Programm automatisch eine Drehung einfügt, wenn Du einen Weg wählst, der um eine Ecke führt, ist es nicht immer erforderlich, die Drehungen als Befehl einzugeben.

Der Befehl Turn (Drehen) wird dann angewendet, wenn Du einem Genestealer zugewandt sein mußt oder den Terminator über den Kameramonitor nicht selbst drehen kannst.

Je nach der Richtung, in die Du drehen willst, klicke mit der **linken** oder **rechten** Maustaste auf das Symbol Turn. Der Befehl wird dann den Order Phases (Befehlsschritten) hinzugefügt.

VERWENDUNG VON WAFFEN

Normalerweise führen die Terminators zwei Waffen: eine mit größerer Reichweite, wie zum Beispiel einen Storm Bolter (Sturmblitzgewehr), und eine Nahkampfwaffe, wie den Power Glove (Krafthandschuh).

Nahkampfwaffen werden gegen Genestealers eingesetzt, wenn sie dem Terminator direkt gegenüberstehen. Über ihren Einsatz hast Du keine Kontrolle. In einer Nahkampfsituation entscheidet das Programm, ob die Nahkampfwaffe eingesetzt wird oder nicht.

Auf dem Planungsbildschirm hast Du die Möglichkeit, Waffen auf ein bestimmtes Feld abzufeuern. Mit dem Symbol Range of Fire (Reichweite) auf dem Planungsbildschirm kannst Du feststellen, welche Felder in Reichweite Deiner Schußwaffen liegen.

Um aus Waffe 1 zu schießen, klicke mit der **linken** Maustaste auf das Symbol Fire Weapon (Schießen). Dann bestimme mit **Links-Klick** auf dem Detailplan den Bereich, auf den Du zielen willst. (Dabei muß Du eine gerade Blicklinie auf das Ziel haben.) Auf dem Plan erscheint ein Fadenkreuz und das Symbol Fire Weapon wird in die Order Phases aufgenommen.



Befehlsschritte

Bei manchen Waffen gibt es besondere Wirkungsweisen, die als Waffe 2 eingestuft werden. Um eine solche Wirkung einzusetzen, klicke mit der **rechten** Maustaste auf das Symbol Fire Weapon.

Für Näheres zu den besonderen Wirkungsweisen von Waffen siehe *Beschreibung der Waffen*.



TÜREN ÖFFNEN/SCHLIEßEN

Vom Programm wird automatisch das Türöffnen übernommen, wenn Du einen Weg wählst, der durch eine Tür führt.

Den Befehl Open/Close (Tür öffnen/schließen) verwendest Du in Situationen, in denen Du vor einer Tür anhalten und warten möchtest, bevor Du sie öffnest. Dann benötigst Du den Einzelbefehl Open.

Zum Öffnen klickst Du mit der **linken Maustaste** zuerst auf das Symbol Open/Close und dann auf eine Tür.

Zum Schließen klickst Du mit der **rechten Maustaste** auf das Symbol Open/Close und dann mit der **linken Maustaste** auf eine Tür.

Denke daran, daß Terminators, die sich in Overwatch bewegen, geschlossene Türen als Gefahr ansehen: Sie halten an und schießen die Tür in tausend Stücke.

Hinweis: Manchmal ist Dein Ausgang ein Teleportfeld. Um den Teleporter aktivieren zu können, muß die Tür geschlossen sein. Klicke dazu mit der **rechten Maustaste** auf den Türrahmen.

Für eine Liste der Steuerbefehle, die Du über Tastatur eingeben kannst, siehe *Tastaturbefehle*.



Terminator models from Citadel™ Miniatures.

LEKTIONEN IN SPIELTARTIK

Erste Lektion – Genestealers sind schneller als Terminators.

Halte Dich im Verborgenen, bis Du wirklich sicher bist, Deinen Gegner auch vernichten zu können. Bevor Du Deine Mannschaft einen Befehl ausführen läßt, berücksichtige die Entfernungen: Wenn in der Nähe des Zielfelds oder in einem benachbarten Raum Genestealer-Blips sind, dann mußt Du damit rechnen, daß Du von Genestealern angefallen wirst, ehe Du weißt, wie Dir geschieht.

Zweite Lektion – Genestealers sind nicht blöd.

Genestealers haben die unangenehme Angewohnheit, den Terminator zu finden, der allein auf die Suche nach etwas geschickt wurde. Darum ist es immer ein geschickter Zug, alle Eingänge der Genestealers unter Kontrolle zu haben, bevor Du Deinen Auftrag weiterverfolgst. Auf diese Weise verhinderst Du, daß einzelne beutegierige Genestealers herumgeistern.

Dritte Lektion – In Bewegung bleiben.

Wenn Du zu lange an einem Fleck bleibst, kriegst Du Probleme. Die Genestealers fallen dann nämlich in Scharen ein, und sehr bald wirst Du von ihnen überrollt. Konzentriere Dich aufs Wesentliche: Treibe die Ziele Deiner Mission zügig voran.

Vierte Lektion – Verlaß Dich nicht auf Overwatch.

Alle Terminators in Overwatch-Bereitschaft herumstehen und auf den nächsten Genestealer warten zu lassen ist kein Erfolgsrezept. Zu oft wird den Terminators von den harten Chitinpanzern der Genestealers die Rüstung eingedellt. Ohne einen Primary Terminator, für den Du selbst die Steuerung übernimmst und die Schüsse zielt, geht es nicht.

Fünfte Lektion – Zusammenbleiben.

Da die Genestealers Deine Mannschaft meistens in Überzahl angreifen, ist es am besten, als Gruppe zusammenzubleiben. Sorge für Feuerschutz für alle Bewegungen Deiner Mannschaft. Die Genestealers sind intelligent genug, sich hinter Ecken zu verkriechen, wenn ein Hagel von Granatpatronen aus Deinen Sturmblitzgewehren die Luft im Korridor für sie sehr ungesund macht. – Dies kannst Du aber auch für Dich ausnutzen.

Sechste Lektion – Schütze Deine Schlüsselfiguren.

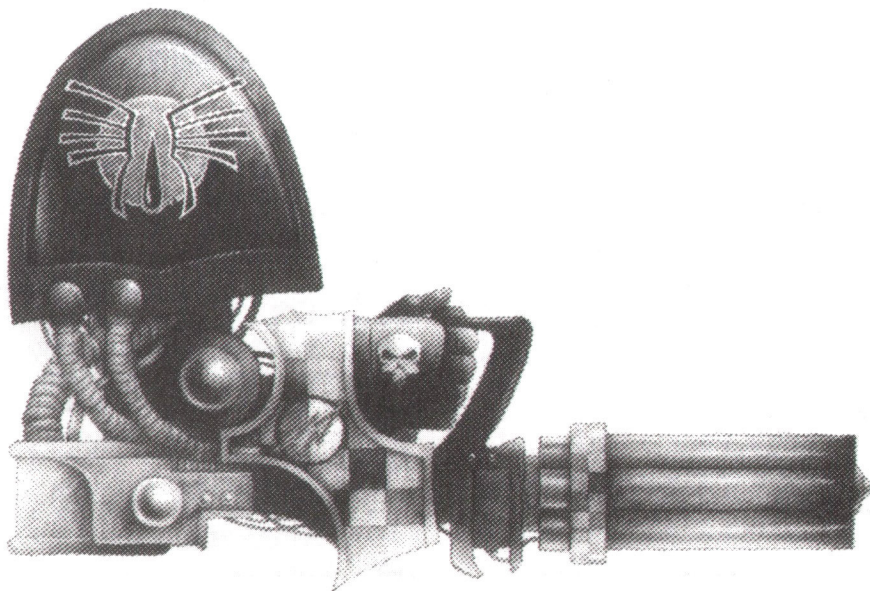
Häufig ist zur Erreichung des Missionsziels eine bestimmte Waffe notwendig. Bei solchen Missionen kommt es darauf an, daß Du unter allen Umständen die Terminators schützt, die die wichtigen Waffen oder Gegenstände tragen.

Siebte Lektion – Die Eingebung kommt aus dem Lauf des Bolters.

Hier enden die Lektionen. Sela.

TASTATURBEFEHLE

F1 - F10	Terminator wählen
F	Zwischen Freeze Time und Real Time umschalten
TAB	Entspricht Links-Klick mit der Maus (nur auf Planungsbildschirm)
Cursortasten	Bildlauf oder Steuerung des Haupt-Terminators
P	Pause
Umschalttaste (festhalten)	Gruppen-Befehlsfolge: Terminators bei festgehaltener Umschalttaste wählen
T	Einsatz abbrechen
Umschalttaste + Q	Zurück zu DOS. Links-Klick auf YES für Ende. Links-Klick auf NO für Rückkehr zum Spiel.
Leertaste	Mannschaften wechseln (nur bei Missionen mit zwei Mannschaften)



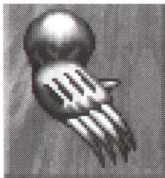
BESCHREIBUNG DER WAFFEN

WAFFENABKÜRZUNGEN

Power Glove (Krafthandschuh)	PG
Assault Cannon (Sturmgranatkanone)	AC
Storm Bolter (Sturmblitzgewehr)	SB
Heavy Heavy Flamer (schwerer Flammenwerfer)	FL
Lightning Claws (Lichtkrallen)	LC
Thunder Hammer (Donnerhammer)	TH
Storm Shield (Sturmschild)	SS
Power Sword™ (Energieschwert)	PS
Chain Fist™ (Kettenfaust)	CF

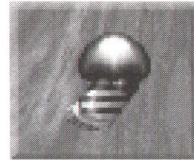
NAHKAMPFWAFFEN

LIGHTNING CLAWS (LICHTKRALLEN)



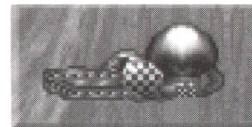
Lightning Claws sind mit messerscharfen Klingen versehene Handschuhe, die ausschließlich für den Zweck des Vernichtens entwickelt wurden. Die Metallflächen stehen unter elektrischer Hochspannung, die durch einen eingebauten Generator erzeugt wird. Damit kann selbst mit dem zähesten Genestealer-Brocken kurzer Prozeß gemacht werden. Da der Mechanismus der Krallen auch einen Großteil beider Arme bedeckt, kann ein Terminator mit Lightning Claws keine zweite Waffe führen.

POWER GLOVE (KRAFTHANDSCHUH)



Die Außenpanzerung des Power Glove birgt einen komplexen Energiegenerator und Hydraulikmechanismus, mit dem der Krafthandschuh selbst die stärkste Tür wie eine Pappwand eindrückt – oder den Schädel eines Genestealers.

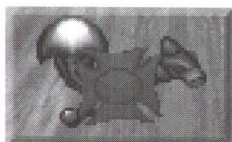
CHAIN FIST (KETTENFAUST)



Eigentlich zum Durchsägen von Türen und Wandplatten entwickelt, läßt sich die Chain Fist auch hervorragend gegen Genestealers einsetzen: In Nullkommanix verarbeitet sie die Parasiten zu rotem Frikassee. Im Prinzip besteht die Waffe aus einem Power Glove mit einem eingebauten schweren Kettenschwert. Die Energie, die die Kette antreibt, wird von einem Kraftfeld im Inneren des Handschuhs erzeugt und ist so groß, daß die Kettensäge sogar dicke Panzerplatten durchschneidet wie Butter.

Obwohl die Chain Fist relativ schwer und unbeweglich ist, läßt sie sich doch als höchst effektive Nahkampfwaffe einsetzen.

THUNDER HAMMER & STORM SHIELD (DONNERHAMMER U. STURMSCHILD)



Der Thunder Hammer ist ein gewaltiger Kriegshammer mit der Fähigkeit, einen Stromstoß auszuverteilen, der so groß ist, daß er Festkörper zum Explodieren bringt.

Den Kern des Thunder Hammers bildet ein Stromgenerator, der auch eine Selbstzerstörungsfunktion hat, die durch Befehl des Terminators ausgelöst werden kann: Der Generator läßt die Spannung ins Grenzenlose ansteigen, bis er explodiert und den ganzen Umkreis auslöscht, einschließlich dem Terminator.

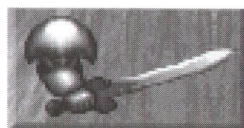
Ein mit Thunder Hammer ausgerüsteter Terminator hat stets ein Storm Shield als Waffe 2.

Das gleichzeitige Klicken der **rechten und linken Maustaste** bewirkt, daß der Generator des Thunder Hammers explodiert und in seiner Umgebung schwersten Schaden anrichtet. Diese Wirkungsweise der Waffe tötet den Terminator, der sie führt, und alle anderen in Reichweite.

Das Storm Shield ruht auf dem linken Arm und bezieht seine schützende Defensivenergie aus den Generatoren im Inneren der Terminator-Rüstung. Das kreuzförmige Schild glüht, wenn sich auf der Metalloberfläche die Schutzschicht aus Energie aufbaut.

Auch wenn das Schild keinen Offensivwert besitzt, so erhöht es doch die Überlebenschance des mit ihm ausgerüsteten Terminators im Falle eines Überraschungsangriffs um einiges.

POWER SWORD (ENERGIESCHWERT)



Das Power Sword ist eine äußerst wirksame Nahkampfwaffe. Mit dem Energiefeld, das sich auf seiner Klinge bildet, dringt das Schwert durch die meisten Panzerungen. Damit ist das Schwert besonders gut dazu geeignet, die Chitinhaut der Genestealer-Wesen zu durchbohren.

WAFFEN MIT GROßER REICHWEITE

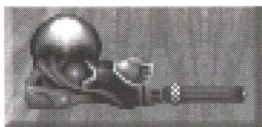
STURMBLITZGEWEHR



Die Hauptbewaffnung der Terminators ist der Storm Bolter. Die von ihm verschossenen Patronen sind raketengetriebene Granaten, die sich erst in das Ziel hineinbohren, bevor sie explodieren.

Für den Storm Bolter steht unbeschränkt Munition zur Verfügung. Jedoch neigt er bei Überbeanspruchung, etwa in hitzigen Gefechten, zur Ladehemmung.

ASSAULT CANNON (STURMGRANATKANONE)



Die Assault Cannon ist ein mehrläufiges Gewehr, das die explosiven Bolter-Granaten gleich in Salven von 50 Schuß abfeuert.

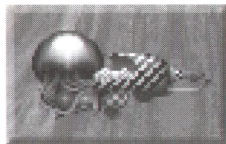
Aufgrund dieser ehrfurchteinflößenden Feuerkraft ist sie eine unersetzliche Waffe, wenn Horden wütender Genestealers gleichzeitig angreifen. Daß die Kanone nur selten ihr Ziel verfehlt, macht sich vor allem beim Erkunden langer Gänge bezahlt, wo sie Deckung und wertvolle genestealerfreie Zeit für Bewegungen gibt.

Der einzige beschränkende Faktor bei dieser Superkanone ist Munition – die hast Du nämlich nur für zehn Salven. In manchen Missionen ist Nachschubmunition zu finden. Wenn Du im Hulk über herumliegende Munition stolperst, dann gehe auf das danebenliegende Feld und hebe sie mit **Rechts-Klick** auf.

Das Gedrückthalten der **linken Maustaste** bewirkt, daß die Assault Cannon ihre gesamte Munition auf einen alles vernichtenden Schlag verschießt.



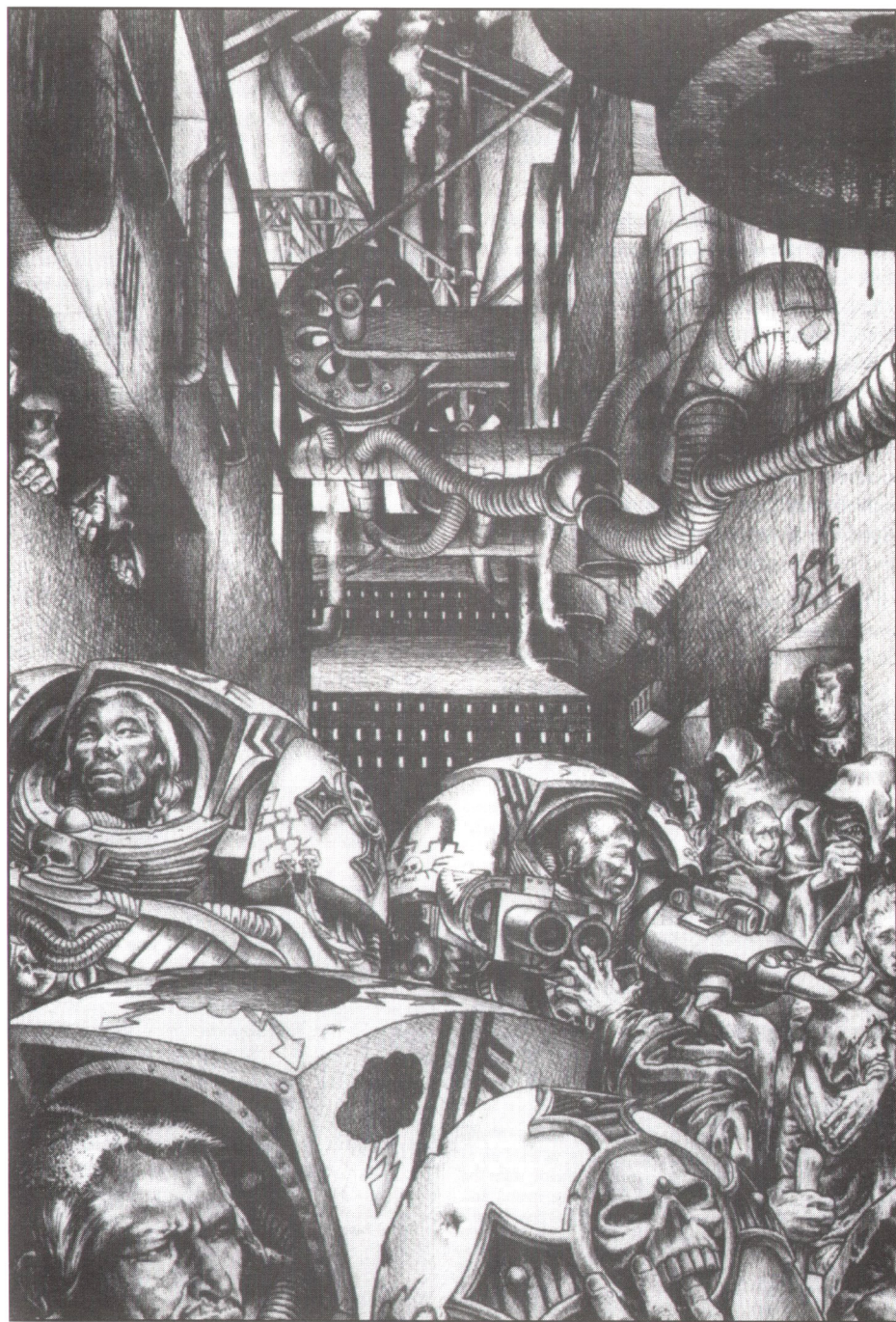
HEAVY HEAVY FLAMER (SCHWERER FLAMMENWERFER)



In den Space Hulks, die Du betrittst, sind große Teile schwer mit der Brut der Genestealer verseucht. Das flammende Inferno Deiner Heavy Flamer ist eine der besten Methoden, ihre Keime auszutilgen.

Als Offensivwaffe eingesetzt, kann der Heavy Flamer sehr wirkungsvoll zum Geben von Feuerschutz eingesetzt werden. Dazu eignet er sich durch seine hohe Reichweite und die flächendeckende Zerstörung, die er verursacht, wenn mit ihm richtig gezielt wird. Seine Wirkungsfläche ist auf die durchschnittliche Größe eines Raumes ausgelegt. So kann mit dem Heavy Flamer eine quadratische Fläche von 3 mal 3 Feldern abgeflammt werden. Die Wirkungsfläche verkleinert sich natürlich, wenn die Flamme in einen engen Gang gezielt wird.

Der Heavy Flamer hat einen Brennstoffvorrat für sechs Flammenstöße. Durch gleichzeitiges Klicken der **rechten** und **linken Maustaste** wird eine Explosion des Heavy Flamers ausgelöst, bei der eine größere Fläche verbrannt wird. Beim Verwenden dieser Wirkung kommen der mit dem Flammenwerfer ausgerüstete Terminator und alle anderen in seinem Umkreis ums Leben.



PAUL BONNER



BIOGRAPHISCHES

NICK WILSON

Zehn Jahre schreibe ich jetzt Computerspiele, die letzten fünf davon für Electronic Arts. Mit Space Hulk war ich die letzten anderthalb von diesen zehn Jahren beschäftigt. Damit ist es das größte Projekt, das ich je in Angriff genommen habe, aber vom Ergebnis her zu urteilen, ist es auch das, das mir selbst am besten gefällt. Selbst nach vielen harten Monaten Programmieren, Fehlersuchen (ich hoffe, ich habe sie alle gefunden) und Testen, bekomme ich noch immer einen "Kick", wenn ich es spiele – und mich die Genestealers immer noch zu packen kriegen, obwohl ich doch selbst ihnen das Laufen beigebracht habe!

Ich bin vielen Leuten Dank schuldig für ihre unschätzbare Hilfe bei der Entwicklung von Space Hulk. Zuerst möchte ich den Mitarbeitern von Electronic Arts danken, nicht nur dafür, daß sie das ganze Projekt überhaupt erst auf die Beine gestellt haben, sondern auch dafür, daß sie dafür gesorgt haben, daß die ganze Arbeit vom Anfang bis zum Ende so problemlos gelaufen ist. Als nächstes danke ich den Grafikkünstlern Andy und Tim, die dem Spiel gerade die Art von unheimlicher Atmosphäre verliehen haben, die es braucht. Bedanken möchte ich mich auch bei Jason, der tolle Soundeffekte und Melodien beige-steuert hat. Vielen Dank auch an die Leute von Games Workshop selbst, daß sie uns so viel Space-Hulk-bezogenes Material für unsere Arbeit zur Verfügung gestellt haben – und daß sie alle unsere lästigen Fragen über die feineren Aspekte der Warhammer-40K-Kultur beantwortet haben!

In Anerkennung, daß sie mich moralisch und praktisch so sehr unterstützt hat, möchte ich zum Schluß dieses Projekt widmen: Für Kate.

ANDY JONES

(Die falsche Seite der Unendlichkeit)

Meine ersten Spiele waren Arcade-Konvertierungen, wie zum Beispiel Out Run auf dem Amstrad CPC. Jetzt arbeite ich lieber mit Originalprodukten, da sie für einen Künstler eine größere Herausforderung darstellen. Bei Space Hulk stand mir für das Design ein echt großer Freiraum zur Verfügung. Klar, die Space Marines und Genestealers mußten richtig aussehen, aber für das Innenleben der Hulks waren die einzigen Beschränkungen technischer Natur. So kam mir die Idee, die Hulks mit Hilfe von Ray-Tracing zu entwerfen, schon in einem relativ frühen Projektstadium. Anfangs war Electronic Arts von der Idee nicht so begeistert, und Nick war alles anderes als überzeugt davon, daß es funktionieren würde. Wir blieben aber dabei und tüftelten ein System aus, um die fertigen Zeichnungen ins Spiel einzusetzen, d.h. der Computer erledigte die meiste Arbeit. Und das machte einen fantastischen Unterschied: Ein neuer Satz Hulk-Wände war nun schon in 12 Stunden fertig anstatt in zwei Wochen!

Ich bin seit 18 Monaten mit Paula verheiratet, und wir wohnen im Südosten Londons, etwas außerhalb von Croydon. Über unser Leben herrschen zwei Katzen: Leggo ("Let go" – das ruft man, wenn man sie aufnimmt) und Bonnie, zwei typische Vertreterinnen ihrer Art – sie tun, was sie wollen, wann sie wollen. Zu den seltenen Gelegenheiten, wenn ich nicht vor einem Bildschirm hocke, stopfe ich mein Gesicht gern mit Pizza Express aus und schaue mir Filme an. Wenn ich Zeit zum Lesen habe, ist es meist Iain Banks oder Douglas Adams. Banks, weil er eine bizarre Fantasie hat, und Adams, weil er mich zum Lachen bringt ...

Vielen Dank zum Schluß an die folgenden Personen:

An alle von EA dafür, daß sie mir die Möglichkeit zu diesem Projekt gegeben haben. An Nick und Kevin dafür, daß sie auf das Ray-Tracing eingegangen sind; Chris Hubbard; Steve Iles; Chris Perigo für all seine Hilfe mit Real-3D; Jim Hendry vom Amiga Swopshop; Henri und Yuri von Alternative Image; und Vessa von Realsoft, weil sie ein Genie ist.

An Dich dafür, daß Du das Spiel gekauft und nicht kopiert hast.

Und am meisten von allen möchte ich Paula danken, daß sie alles so gut ertragen hat ...

TIM WHITE

Tim ist am besten für seine Umschlagsgestaltungen bekannt, die die Titelseiten von Science-Fiction- und Fantasy-Büchern zieren. Seine Zeichnungen finden sich auch auf den Verpackungen von Computerspielen (The Killing Game Show, Amnios, Leander, Obitus und andere), Videohüllen, Postern, Karten und in einer Reihe von höchst geschmackvollen Illustrierten. Seine Arbeit war schon Gegenstand von Dokumentationen sowohl des britischen Fernsehens als auch ausländischer Sender. Im Buchhandel gibt es zur Zeit zwei Bücher mit seinen Kunstwerken: "The Science Fiction and Fantasy World of Tim White" und "Chiaroscuro", beide erschienen im Verlag Dragon's World/Paper Tiger – na, keine Schleichwerbung!

Bei Space Hulk war Tim für die fantastische Eingangssequenz verantwortlich und für alle Hintergrundgrafik innerhalb des Spiels.



KW

MITWIRKENDE

Spielentwurf des Original-Brettspiels: Richard Halliwell, Games Workshop Studio

Spielentwurf des Computerspiels: Nick Wilson, Kevin Shrapnell (EA) and Andy Jones (GW)

Programmierung: Nick Wilson

Grafik und künstlerische Gestaltung: Tim White, Andy Jones

Weitere Grafik: Mark Jones, Jon Law

Sound & Musik: Jason A.S. Whitely

Produktion: Kevin Shrapnell

Produktkoordination: Andrew Corcoran

Produkttests: Chris Johnson, Scott Probin, Nick Goldsworthy, David Bowry

Stimmen: Jervis Johnson, David Luoto

Qualitätssicherung: Richard Gallagher

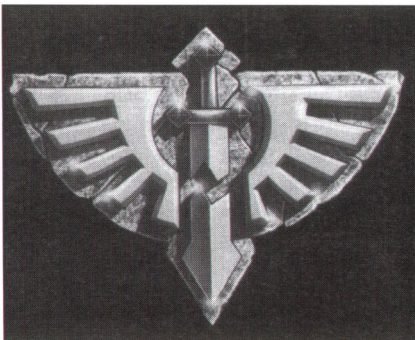
Dokumentation: Clive Downie & David Luoto

Layout der Dokumentation: Chris Morgan

Deutsche Übersetzung: Alpha

Gestaltung der Verpackung: Dave Gallagher

Technische Beratung: Colin McLaughlan



© 1993 Nick Wilson, Electronic Arts und Games Workshop.

In Lizenz von Games Workshop®.

Freeze Time ist ein Warenzeichen der Electronic Arts.

Storm Bolter, Assault Cannon, Heavy Heavy Flamer, Lightning Claws, Power Glove, Chain Fist, Thunder Hammer & Storm Shield, Power Sword, Psyker, Games Workshop, Dark Angels, Deathwing, Space Hulk, Space Marine und Genestealer sind Warenzeichen der Games Workshop Ltd.

Microsoft ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation.

Vielen Dank an Warhammer Records für die Verwendung des Titels "Get Out of My Way" von D-Rok.

ALL TRADEMARKS ARE HEREBY
ACKNOWLEDGED

ILLUSTRATIONS BY:

Paul Bonner, Wayne England, Fangorn,
David Gallagher, Mark Gibbons, Jes
Goodwin, Paul Green, H, Gary Harrod, Tony
Hough, Steven Tappin, Kevin Walker,
Richard Wright, John Blanche.

The Exclusive copyright in the artwork in this product and in the images it depicts is the property of Games Workshop Limited © copyright Games Workshop Limited 1993

HABEN SIE MIT DEM SPIEL PROBLEME?

Falls Sie beim Installieren und Spielen von Rampart auf Probleme stoßen sollten, möchten wir Ihnen gerne helfen.

Überprüfen Sie als erstes noch einmal, ob sie die Abschnitte zur Installation und zum Starten in Ihrem Handbuch gründlich durchgelesen haben; überprüfen Sie, daß Sie mindesten 3,6 MB Speicherplatz auf Ihrer Festplatte haben. Wenn Sie die Anweisungen in der Dokumentation befolgt haben, und dennoch mit der Installation oder Bedienung der Software Probleme haben sollten, haben wir im folgenden einige Hinweise aufgelistet, die bei der Lösung des Problems hilfreich sein könnten. Bevor sie einen dieser Vorschläge ausprobieren, sollten Sie sich versichern, daß Sie mit den verwendeten DOS-Befehlen vertraut sind. Schlagen Sie ggf. in Ihrem DOS-Handbuch nach.

TSRS/GERÄTETREIBER/DOS SHELLS

TSR ist die Abkürzung für Terminate Stay Resident. Ein TSR ist ein Programm wie z.B. SideKick®, daß automatisch aktiviert wird, wenn Sie Ihren Computer von der Festplatte starten. Das Programm ist normalerweise in Ihrer autoexec.bat Datei installiert. Gerätetreiber und DOS-Shell werden ebenso automatisch geladen. Sie sind gewöhnlich in Ihrer config.sys Datei installiert.

Diese TSRs oder Gerätetreiber beeinflussen mitunter die Spiele, oder beanspruchen wertvollen Speicherplatz, den das Spiel vielleicht benötigt. Es ist ratsam, solche Programme, Gerätetreiber oder Shells nicht zu verwenden, wenn Sie versuchen, ein Spiel zu installieren oder zu betreiben.

DOS-STARTDISKETTE

Wenn Sie bei der Installation irgendwelche Probleme, wie ungewöhnliche Sperren o. ä. haben sollten, sollten Sie das System vielleicht einmal mit einer DOS-Startdiskette starten. Im folgenden wird

beschrieben, wie Sie eine solche Diskette erstellen. Befolgen Sie diese Anweisungen bitte sorgfältig.

1. Zur Erstellung einer DOS-Diskette benötigen Sie eine leere Diskette im Format Ihres Laufwerks A:.
2. Geben Sie C: ein, und betätigen Sie die Eingabetaste.
3. Legen Sie die leere Diskette in das Laufwerk A: ein.
4. Geben Sie `FORMAT A: /s` ein, und betätigen Sie die Eingabetaste. Hinweis: Wenn Sie DD-Disketten in einem HD-Laufwerk formatieren, verwenden Sie folgende Befehle:
5,25 Zoll-DD-Diskette: `FORMAT A: /s /n:9 /t:40`
3,5 Zoll-DD-Diskette: `FORMAT A: /s /n:9 /t:80`
Sie werden aufgefordert, die leere Diskette in das Laufwerk A: einzulegen. Falls Sie dies noch nicht getan haben, tun Sie es jetzt. Betätigen Sie danach die Eingabetaste.
5. Wenn die Formatierung beendet ist, werden Sie gefragt, ob Sie eine weitere Diskette formatieren möchten. Antworten Sie N, und betätigen Sie die Eingabetaste.
6. Sie haben jetzt eine DOS-Startdiskette. Sie können Ihren Computer damit starten, indem Sie die Diskette in das Laufwerk A: einlegen und den Computer noch einmal starten. Der Computer startet zum A-Prompt. Die Diskette umgeht die autoexec.bat- und config.sys-Dateien auf Ihrer Festplatte und startet Ihren Computer in einer DOS-Umgebung, die so sauber als nur möglich ist. Versuchen Sie die Software noch einmal zu installieren, falls sie zuvor Probleme damit hatten, oder versuchen Sie die Software von dem Laufwerk und dem Verzeichnis zu starten, indem Sie sie installiert haben. Falls die Software einen Soundtreiber oder Maustreiber erfordert, vergessen Sie nicht, diese aufzurufen, bevor Sie das Spiel starten.

Ad Lib ist ein eingetragenes Warenzeichen von Ad Lib, Inc.



ELECTRONIC ARTS
SLOUGH
PO BOX 835 SLOUGH
BERKSHIRE
SL3 8XU