



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI



SNSP-WM-FRG/SFRG

Für in Österreich und der Schweiz gekaufte Produkte, wenden Sie sich bitte an:

Österreich:

Stadlbauer Marketing +
Vertrieb Ges.m.b.H.
Magazinstr. 4
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-88921

Schweiz/Suisse:

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4028 Basel
Tel.: CH-061-311 8818

EA
CORPORATION

ACTIVISION

PRINTED IN JAPAN

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO®, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

Vielen Dank für den Erwerb des Mechwarrior - SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™!

Bitte lies dieses Anleithungsheft sorgfältig, um die richtige Handhabung Deines neuen Spieles zu garantieren. Bitte hebe dieses Heft zum späteren Nachschlagen auf.

ACTIVISION

FASA
CORPORATION

DeutschSeite 1

FrançaisPage 33

LICENSED BY
Nintendo
NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS TM, ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

© 1993 Activision.
Mechwarrior is a trademark of Activision.
MechWarrior, BattleTech, BattleMech and 'Mech are trademarks of FASA Corporation, USA.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PA3T.



CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHÉZ CE SIEGEL TOUJOURS LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

Inhaltsverzeichnis

3017	2
3027	3
Es geht los	4
Das Ziel von MechWarrior	4
Kurzer Einführungsdurchgang	5
Deinen 'Mech kontrollieren	8
Weitere Informationen	13
Club Zero-Zero	13
'Mech Komplex	17
Aufladen/Reparieren Deines 'Mech	18
Umbauen Deines 'Mech	18
Einen neuen 'Mech kaufen	20
Einen 'Mech verkaufen	20
GHQ (General Hauptquartier)	20
Verträge verhandeln	21
Missionsinformation	21
Ein Spiel abspeichern	23
Kampf	23
Das Spiel beenden	24
Die 'Mech	25
Tips	30

3017

Es war der siebenhundertste Jahrestag der Gründung der Vereinten Sonnen. Genau 700 Jahre lang hatte das Haus Davion diesen Teil der Inneren Sphäre regiert. Herras Ragens Vater war Colonel einer Eliteeinheit der mächtigen Davion Armee. Diese Armee war aber leider nicht auf dem Planeten Redondo, in jener schicksalhaften Nacht des 12. Januar. Colonel Joseph T. Ragen war ein Idol für seinen Sohn. Er war der beste MechWarrior in der besten Einheit der Armee des besten Regierungshauses. Aber es war mehr an dem Mann, als der Junge wissen konnte. Der Colonel versuchte eine rebellische Söldnertruppe, die von ihren Mitgliedern Dark Wing Lance genannt wird, zu infiltrieren und zu zerstören. Offensichtlich, hat er zu viel herausgefunden. Irgendwie ist sein Aufenthaltsort zur Dark Wing Lance durchgesickert und ein geheimer Angriff wurde geplant.

Im Schutz der Dunkelheit griff die Lance an. Der junge Herras hörte Schüsse, während er im Haus eines Freundes spielte. Als er nach Hause rannte, fand er nur ein flammendes Inferno vor, wo er früher mit seiner Mutter, seinem Vater und seiner Schwester gelebt hatte. Er wurde mit 12 Jahren zur Waise gemacht und schwor, daß er eines Tages Rache nehmen würde an den Männern, die daran Schuld trugen.

2

3027

Die Wut und der Schock, die durch alle Familien der Vereinten Sonnen gingen, verebten im Laufe der Jahre. Im Herzen von Herras Ragen, der nun ein junger Mann ist, lebten sie weiter. Nachdem er gesehen hatte, was seiner Familie zugestoßen war, konnte Herras nicht dem Haus von Davion dienen. Er verdient seinen Lebensunterhalt als freiberuflicher MechWarrior - er verkauft seine Dienste, nicht an den Meistbietenden, sondern an jeden, der ihn mit einem Vertrag näher an die heimtückische Dark Wing Lance bringen kann.

Herras hat unermüdlich und besessen jedes Gerücht über die Dark Wing Lance verfolgt. Seine Suche hat ihn hierher, auf den Planeten Galatea gebracht, wo Söldner MechWarriors und der Abschaum der Inneren Sphäre zusammenkommen.

Aber, das brauchen wir Dir nicht zu erzählen - denn Du bist Herras Ragen.



3

Es geht los

Lege die MechWarrior Kassette ein und schalte Dein System ein. Auf dem Titelbildschirm kannst Du die Spieloptionen auswählen. Drücke einen beliebigen Knopf, wenn die gewünschte Option erhellt ist.

SPIEL STARTEN
ÜBUNG
STEREO
SPIEL LADEN

Die SPIEL LADEN Option erscheint nur, wenn Du vorher ein Spiel abgespeichert hast.

Das Ziel von MechWarrior

In MechWarrior spielst Du die Rolle von Herras Ragen. Du arbeitest vom Außenposten Galatea aus und Dein Ziel ist es, die Mitglieder der bösen Dark Wing Lance zu finden, um Dich an ihnen zu rächen.

Du mußt sie zuerst identifizieren und sie dann finden. Du wirst das aber auf keinen Fall mit Deiner Nexus (Deinem ersten 'Mech) schaffen. Du verdienst Geld, wenn Du Verträge erfolgreich erfüllst. Dadurch kannst Du Dir bessere 'Mechs kaufen, damit Du den Feinden, die Dir entgegenreten, gewachsen bist.

4

Kurzer Einführungsdurchgang

Wähle auf dem Titelbildschirm SPIEL STARTEN und drücke einen beliebigen Knopf. Du siehst Dich selbst (Herras). Drücke einen beliebigen Knopf, um den Bildschirm zu verlassen und zum Hauptmenübildschirm zu gelangen.



Kampf

Club Zero-Zero

G.H.Q.

'Mech Komplex

5

Auf dem Hauptmenübildschirm ist das Zeichen für den Club Zero-Zero bereits erhalten. Drücke B oder Y, um in den Club zu gelangen.

Im Club siehst Du ein weiteres Club-Zeichen, das bereits für Dich erhalten wurde. Drücke Knopf B oder Y, um eine Unterhaltung mit Cearle, dem Kellner/Besitzer/Chef-Flaschenwäscher im sogenannten Speisesaal seines Etablissements zu beginnen. Er sagt Dir, zu welchem Planeten Du zuerst gehen sollst (Galeton). Wenn er Dich in Ruhe läßt, drücke A oder X, um aus dem Club zu gelangen und zurück zum Hauptmenü zu gehen.

Wähle im Hauptmenü von Galatea "G.H.Q.". Im General Hauptquartier werden Dir eine Reihe möglicher Söldnerverträge vorgelegt. Klicke das Zeichen mit dem Pfeil nach rechts an (direkt unter dem OK! Zeichen) und drücke B, bis der Galeton Vertrag erscheint. Klicke nun das OK! Zeichen an, um den Vertrag zu unterzeichnen, dann kommst du zurück in Hauptmenü.

Im Hauptmenü siehst Du das Kampf Zeichen (Totenkopf mit gekreuzten Knochen), das nun bereit und erhalten ist. Aber begib Dich nicht gleich in den Kampf. Bewege den Cursor bis ganz nach rechts auf das 'Mech Zeichen und drücke B.

6

Im 'Mech Komplex stehen Dir im Moment zwei Zeichen zur Verfügung: ??? (Umbauen) und Kaufen. Vertraue mir, Du hast noch nicht genug Geld, um schon einen neuen 'Mech zu kaufen. Klicke das ??? Zeichen an, um in den Chop Shop zu kommen und einige Raketen für Deinen 'Mech zu erstehen. Dann drücke A oder X, um diesen Bildschirm zu verlassen.

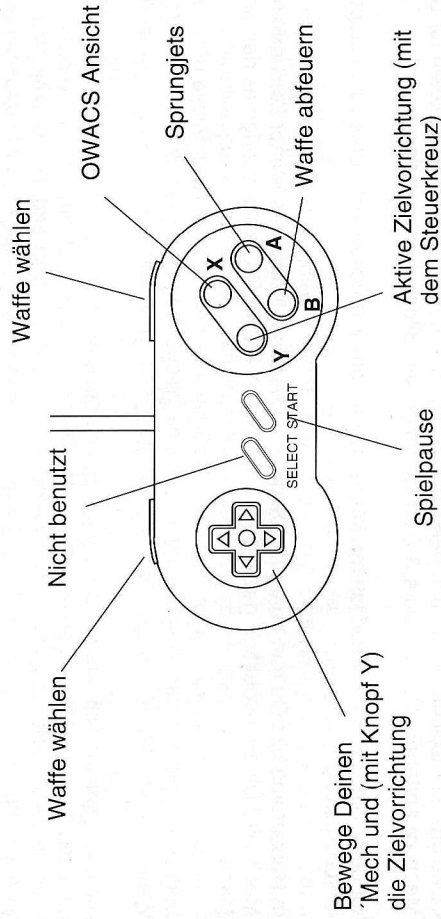
Auf dem 'Mech Komplex Bildschirm, kannst Du A oder X drücken, um zurück ins Hauptmenü von Galatea zu gelangen.

Im Hauptmenü bist Du nun bereit für Deine erste Mission. Klicke das Kampf Zeichen an. Dein 'Mech wird Dir zu Inspektion gezeigt - Du bist bereit. Klicke OK! an und zeige es den anderen 'Mechs!

7

Deinen 'Mech kontrollieren

Dieses Diagramm zeigt Dir, wie der Controller im Kampf verwendet wird:



8

Hauptkontrollen:

- Um das Spiel am Titelbildschirm zu starten
- Um eine erhaltene Menüoption zu bestätigen
- Um aus einem Menübildschirm auszusteigen, ohne eine Option zu wählen

Kampfkontrollen:

- Um Deinen 'Mech zu bewegen
- Um Deine gewählte Waffe abzufeuern
- Um das Automatische Waffensystem zu aktivieren
- Um eine Waffe auszuwählen (stelle sie auf der Waffenanzeige zwischen Klammern)
- Um auf einen bestimmten Teil eines feindlichen 'Mech zu zielen
- Um die Sprungjets zu verwenden
- Um den OWACS Radar Bildschirm ein- und auszuschalten
- Um eine Pause einzulegen
- Um aus der Kampfszene auszusteigen und nach Galatea zurückzukehren

9

Einen beliebigen Knopf
Knopf **B** oder **Y**

Knopf **A** oder **X**

⇨ Steuerkreuz
Drücke Knopf **B** und lasse ihn
wieder los

Drücke und halte Knopf **B**

Knopf **L** oder **R**

Halte Knopf **Y** gedrückt und
bewege die Zielvorrichtung mit
dem ⇨ Steuerkreuz

Knopf **A**

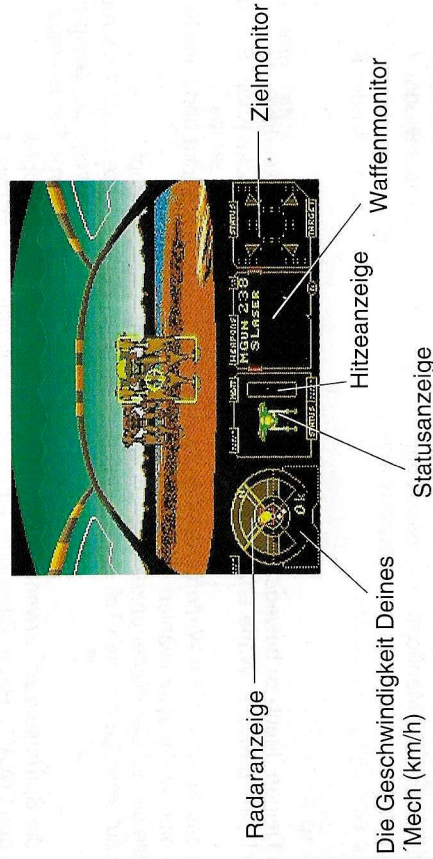
Knopf **X**

START Knopf

Halte Knopf **L** und **R**
gleichzeitig ca. eine Sekunde
gedrückt

Das Kontrollbrett im Cockpit Deines 'Mech

Es gibt einige unterschiedliche Cockpit Ausstattungen, die aber alle ungefähr die gleichen Informationen bringen.



10

Auf der Statusanzeige siehst Du ein rotierendes, animiertes Bild Deines 'Mech. Wenn Dein 'Mech beschädigt wurde, blinken diese Teile rot. An der rechten Seite der Statusanzeige befindet sich ein Balken, der den Hitzelevel des 'Mech anzeigt.

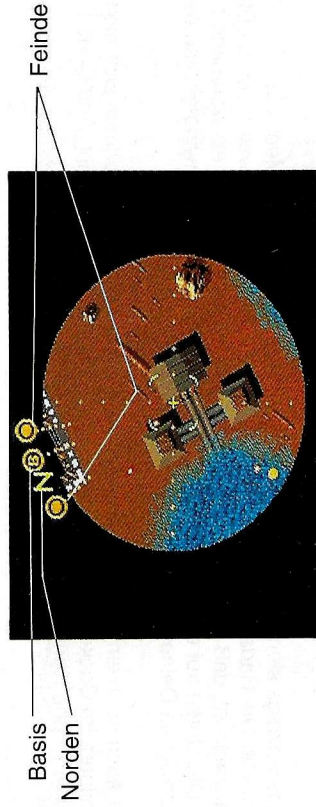
Der Zielmonitor zeigt ein rotierendes, animiertes Bild des 'Mech, auf den Du gerade zielst. Wenn Du ihm Schaden zufügst, kannst Du die verschiedenen Teile rot blinken sehen.

Der Waffenmonitor listet jede Waffe Deines 'Mech auf. Falls Du eine Waffe verwendest, die Munition benötigt (wie z.B. ein Maschinengewehr oder einen Raketenwerfer), wird rechts die Anzahl der vorhandenen Kugeln oder Raketen angezeigt. Zwei Klammern zeigen die momentan verwendete Waffe an.

Auf der Radaranzeige siehst Du die relative Position aller feindlichen 'Mechs in Radarreichweite. Die Radarreichweite ist etwas kürzer, als Deine Sichtweite. Der größte Vorteil der Radaranzeige ist, daß sie auch 'Mechs außerhalb Deines Blickwinkels wahrnimmt - neben oder hinter Dir. Unten auf dem Radarbildschirm befindet sich ein Geschwindigkeitsmesser, der Dir die Schnelligkeit Deines 'Mech in Stundenkilometern angibt.

Es steht Dir auch noch ein fünftes Instrument zur Verfügung, aber es befindet sich nicht auf dem Kontrollbrett im Cockpit. Drücke X, um den OWACS (Orbital Warning And Control System - Orbitales Warn- und Kontrollsystem) Bildschirm zu benutzen.

11



Der OWACS Bildschirm zeigt Dir ein viel größeres Gebiet Deines Umfeldes und gibt die Richtung zu den Feinden (●) und Basen (B) inner- oder außerhalb Deines Blickfeld an. Er zeigt auch an, wo Norden (N) ist und wo sich spezielle Gegenstände befinden (P). Während Du Dich im OWACS Bildschirm befindest, kontrollierst Du weiterhin die Bewegungen und Aktionen Deines Mech. Du kannst auch von Feinden angegriffen werden. Drücke nochmals X, um den OWACS Bildschirm auszuschalten.

12

Weitere Informationen

Es gibt vier mögliche Ausgänge aus dem Galatea Menü: Kampf, Club, G.H.Q. und Mech Komplex (siehe Menübildschirm auf Seite 4 dieser Anleitung).

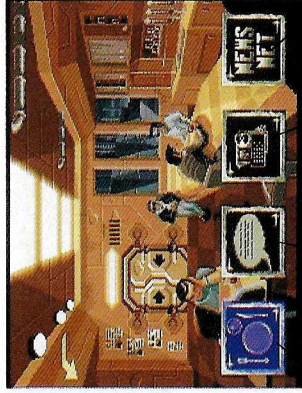
Erhelle ein Ausgangszeichen, indem Du das Steuerkreuz benutzt und B oder Y drückst, um zum gewünschten Ort zu gelangen. Um aus dem Club Zero-Zero, dem G.H.Q. oder dem Mech Komplex wieder in diesen Bildschirm zurückzukommen, drücke A oder X.

Club Zero-Zero

Der Club Zero-Zero (er heißt so, weil er sich auf dem Äquator von Galatea - auf 0° Breite - und 0° Länge, befindet) ist ein wichtiger Platz, vor allem, wenn man Neuigkeiten und Gerüchte hören möchte, oder Tips bekommen will, wo die Mitglieder der Dark Wing Lance zu finden sind. Hier trifft Du die unterschiedlichsten Typen, Du kannst auch Deine Holoivid Mitteilungen sehen

13

und NewsNet verfolgen. Es ist wichtig, daß Du alle Einrichtungen des Clubs benutzt, sonst weißt Du nicht, welche Verträge Du im G.H.Q. auswählen sollst. Die nötigen Aufträge stehen Dir dann nicht zur Verfügung. Also, gib gut acht!



Cearle

Andere
Leute treffen

HoloVid

NewsNet

14

Den HoloVid-Spieler zu benutzen ist sehr einfach. Wähle nur zwischen "schnell nach vor", "abspielen" oder "auswerfen", indem Du das Gewünschte erhellst und dann B oder Y drückst. Spule das Band schnell nach vorne, um noch andere HoloVids zu sehen, die auf dem Spieler gespeichert sind.

Cearle Jarnist — der Besitzer und Geschäftsführer des Clubs. Er geht Dir manchmal auf die Nerven, mit seinem dauernden Gerede, aber er scheint ein netter Kerl zu sein. Aber Du bist neu hier auf Galatea und weißt noch nicht, wem Du vertrauen darfst..

Larman Sholest — Larman ist ein erfahrener Söldner, ein Veteran so zahlreicher Kämpfe, daß er sich gar nicht an alle erinnern kann. Er hat seine Haut aber retten können, er kennt sich also aus in seinem Beruf.

Duff Skully — ein Söldner, dessen Loyalität unbestritten ist; jeder weiß, daß diese Loyalität der Nummer Eins und den allmächtigen C-Scheinen gilt.

Meece Yerta — wenn Du zusätzlich ein bißchen Geld brauchen kannst, gehe zu Meece. Er ist etwas faul, ein Söldner, der die schwere Arbeit von anderen für sich machen läßt.



Schnell nach vor
Abspielen

Auswerfen

15

Agent Vermin Minter — diese Spionin hat eine Verbindung zum Haus von Marik, ihre Hologids kommen Dir öfter in die Hände!

Zach Slasher — ein Söldner MechWarrior, dem Du auf Deinem Weg begegnest. Achte darauf, daß das nicht in einer dunklen Gasse passiert, okay?

Roden Wulf — Du brauchst also einige Informationen, nicht? Hast Du ein paar C-Scheine? Professionelle Informanten sind eine unangenehme Notwendigkeit dieser Tage und dieses Zeitalters.

Yerg Gantor — noch ein Veteranen-Söldner und ein ziemlich harter Brocken.

Lana Mann — die schöne Spionin aus dem Haus Davion. Niemand kann sich ihrem Charme entziehen.

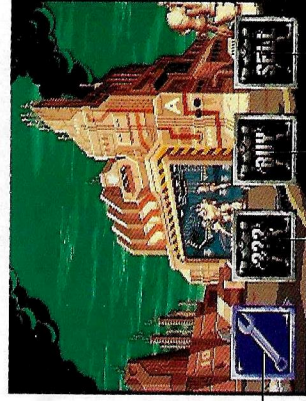
Wolf Glupper — noch ein Söldner. Wenn so viele von Euch unterwegs sind, kann man sehen, daß Ihr im Dutzend billiger seid.

Wenn Du alles Notwendige im Club erledigt hast, drücke A oder X, um ins Hauptmenü von Galatea zu gelangen.

16

'Mech Komplex

Hier kannst Du alles mit Deinem 'Mech anstellen - außer damit kämpfen natürlich. Es stehen Dir nicht immer alle Optionen zur Verfügung. Um aus dem 'Mech Komplex auszustiegen, drücke A oder X.



Aufladen/
Reparieren

Umbauen

Einen 'Mech kaufen

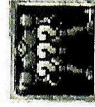
Einen 'Mech
verkaufen

17



Deinen Mech aufladen/reparieren

Nach einem Kampf mußt Du Deinen Mech aufladen und reparieren. Wenn Du nicht genug C-Scheine für eine ganze Überholung hast, werden nur die erschwinglichen Reparaturen durchgeführt. Wenn Du gehen willst, ohne irgend etwas zu reparieren, drücke A oder X.



Deinen Mech umbauen

Erfahrene Söldner nennen diesen Ort den Chop Shop. Das ist vielleicht der komplizierteste Teil des Mech Komplex. Hier kannst Du sechs verschiedene Zeichen auswählen:

Nächster Mech		Hitzeschutz	
Waffen		Maschine	
Schutz		Sprungjets	

Wenn Du nicht mehr als einen Mech besitzt, ist das Nächster Mech Zeichen für Dich nicht zugänglich. Um etwas zu Deinem Mech hinzuzufügen, drücke B (oder Y) auf dem entsprechenden Zeichen, falls Du genug Cash hast (wenn nicht, erscheint das KAUF Zeichen nicht).



Wenn Du mehrere Gegenstände, wie Sprungjets oder Schutzschilde kaufst, findest Du heraus, daß das rechte Pfeil (Kauf) Zeichen verschwindet, wenn Dein Mech nicht mehr aufnehmen kann. Achte auf den Wechsel des Zeichens und klicke OK! an, um etwas anderes zu kaufen - sonst könntest Du ungewollt die gekauften Gegenstände wieder verkaufen!

Es ist möglich, die vorgeschriebene Gewichtsgrenze für Deinen Mech zu überschreiten. Du siehst eine Warnung, wenn das passiert. Es ist möglich, mit einem Mech in den Kampf zu ziehen, der zu schwer oder zu leicht für seine Klasse ist (siehe "Die Mechs" in dieser Anleitung). Falls Du das versuchst, solltest Du ein ausgezeichnete Kämpfer und sehr schnell sein!

Um aus dem Chop Shop zu gelangen, drücke A oder X.

Einen neuen Mech kaufen

Klicke das Pfeil nach rechts Zeichen an, um alle erhältlichen Mechs zu sehen. Wenn Du einen siehst, den Du Dir leisten kannst, klicke KAUF an und er gehört Dir. Wenn Du nicht genug Geld hast, drücke A oder X, um zu Deiner Arbeit zurückzukehren. Du kannst maximal vier Mechs besitzen.

Einen Mech verkaufen

Das vierte Zeichen im Mech Komplex Menü steht nur zur Verfügung, wenn Du mehr als einen Mech besitzt.

G.H.Q. (General HauptQuartier)

Das G.H.Q. ist der Ort an dem Du Deine Söldnerverträge bekommst. Der Weg zur Verhandlung eines Vertrages ist, wie viele Dinge in den Zwanzigern, zu einem kalten, unpersönlichen Computervorgang geworden. Du kannst die möglichen Verträge durchsehen, indem Du die Pfeil nach rechts oder nach links Zeichen anklickst. Um einen Vertrag ohne Verhandlung über den Preis abzuschließen, klicke einfach OK an. Sobald Du einen Vertrag angenommen hast, kannst Du keine anderen Verträge annehmen; Du mußt Deine Verpflichtungen erfüllen...oder dabei zugrunde gehen.

20



Verträge aushandeln

Die Häuser bieten den Söldnern normalerweise Verträge zu sehr geringen Eröffnungspreisen an. Du kannst aber meistens mehr Geld für Deinen Vertrag bekommen. Klicke das ??? Zeichen an, um zum Verhandlungsbildschirm zu gelangen. Um den Betrag für einen Vertrag zu erhöhen, klicke nur das OBEN Zeichen an. Drücke OK!, um Dein Gebot zu bestätigen. Du kommst dann zurück ins G.H.Q. Menü und hörst eine Glocke läuten, wenn Dein Preis für das Haus akzeptabel ist.

Um einen Vertrag zu unterzeichnen, klicke nur das OK! Zeichen an. Wenn Du den Verhandlungsbildschirm verlassen möchtest, ohne Deine Karten auf den Tisch zu legen, drücke A oder X.

Missionsinformation

Wenn Du einmal die Arbeit eines MechWarrior kennengelernt hast, erkennst Du die Wichtigkeit, so viel wie möglich über Deine Mission zu erfahren, bevor Du abfliegst. Auf dem Vertrag siehst Du die Art von Mission, die Du angenommen hast. Indem Du das INFO Zeichen anklickst, kannst Du Informationen über den Planeten bekommen, den Du ansteuerst und auch, wieviele feindliche Einheiten Dir dort gegenüberstehen werden.

Wachdienst — die leichteste Mission. Die Häuser stellen normalerweise Söldner für den Wachdienst ein, um ihre eigenen Truppen für die Front freizustellen. Du mußt einen Planeten vor gelegentlich vorbeikommenden Mechs beschützen (zerstöre alle, die Du finden kannst), damit verdienst Du Dir leichtes Geld.

21

Schutzdienst — ähnlich dem Wachdienst, aber größere Gruppen von 'Mechs erscheinen und Du bekommst mehr Geld. Du mußt alle erwischen, um diese Mission zu beenden.

Aufklärungsflug — Du mußt bestimmte Gegenstände auf einem Planeten finden und einsammeln, während Du feindliche 'Mechs abwehrt.

Suchauftrag — einen Schritt weiter als der Aufklärungsflug. Das Ziel ist es immer noch, etwas einzusammeln, aber es gibt mehr 'Mechs, die Dir im Weg stehen und die Bezahlung ist besser.

Planetenangriff — feindliche 'Mechs versuchen in eine Basis zu gelangen und Du mußt sie aufhalten. Wenn auch nur einer hineinkommt oder die Basis zerstört wird, ist Deine Mission verloren.

Angriffskampagne — so wie der Planetenangriff, aber es gibt mehr 'Mechs und mehr Geld.

Sicherheitsdienst — schütze eine Basis vor angreifenden 'Mechs. Du mußt sie alle zerstören und darauf achten, daß die Basis nicht beschädigt wird.

Belagerungskampagne — Du mußt eine feindliche Basis finden und zerstören. Sie wird natürlich von 'Mechs geschützt, mit denen mußt Du auch fertig werden.

Wenn Du Dich darüber informiert hast, was man von Dir erwartet, solltest Du die Informationen über den Planeten überprüfen - wenn es sehr heiß ist, brauchst du mehr Hitzeschilde. Wenn die Gravitation hoch ist, solltest Du das beim Kauf der Sprungjets berücksichtigen.

Ein Spiel abspeichern

Klicke unten im G.H.Q. Menü das Zeichen zum Abspeichern des Spiels an. Der Computer zeigt Dir das Datum, an dem Du das Spiel gespeichert hast. Du kannst bis zu drei Spiele sichern. Merke Dir, welches Deines ist, wenn Du das Spiel mit einem Freund teilst.

Wenn Du bereit bist, den G.H.Q. Bildschirm zu verlassen, drücke A oder X, um zurück ins Galatea Menü zu kommen. Wenn Du das machst, ohne vorher einen Vertrag zu akzeptieren (indem Du das OK! Zeichen anklickst), kannst Du nicht in den Kampf eingreifen.

Kampf

Wenn Du einen Vertrag bekommen hast, erscheint das Totenkopf mit gekreuzten Knochen Zeichen auf dem Galatea Menü. Klicke es an und Du fliegst zu dem Planeten, für den Du den Vertrag unterzeichnet hast.

Du weißt vielleicht schon so viel über den Kampf, wie jeder andere Söldner auf Galatea, wenn Du alles bis hierher gelesen hast (besonders "Deinen 'Mech kontrollieren" und "Das Cockpit Kontrollbrett Deines 'Mech") und ein bißchen auf dem Kampfsimulator geübt hast. Aber einige zusätzliche Worte über den Kampf können nicht schaden.

Die Hauptsache ist, zu wissen, wann man aufhören muß. Wenn Du keine Munition mehr hast, Deine Schadensanzeige blinkt und die 'Mechs Dich weiter angreifen, ergreife die Flucht, mein Freund. Drücke und halte L und R gleichzeitig (für ca. eine Sekunde), um zurück nach Galatea zu gelangen. Wenn Du nicht flüchtest, wird Deine Cockpitkapsel automatisch aus dem 'Mech geschleudert, wenn er zerstört wird. Du kannst also die Teile, die noch übrig sind, zum 'Mech komplex mitnehmen und versuchen etwas zu reparieren, dazu brauchst Du aber Geld. Es ist besser, aufzugeben, als einen völlig zerstörten 'Mech für viel Geld reparieren zu lassen.

Das Spiel beenden

Manchmal wird Dein 'Mech im Kampf zerstört. Du bekommst normalerweise eine weitere Chance - Du kannst die selbe Mission nochmals übernehmen, wenn Du willst (nachdem Du Deinen 'Mech aufgeladen und repariert hast, falls Du genug Geld besitzt, oder einen Deinen anderen 'Mechs benutzt, wenn Du einen hast), oder einen anderen Vertrag versuchen. Falls Du die selbe Mission zweimal verpatzt, verlierst Du Dein Leben (und das Spiel).

24

Die 'Mechs

Der BattleMech ist ein hochentwickelter Ableger der Kriegsmaschinen des 20. Jahrhunderts, die Panzer genannt wurden. Als mächtigste Kriegsmaschine aller Zeiten, beherrschen diese Dinger die Schauplätze der Thronfolgekriege. Es gibt 'Mechs in vier Hauptkategorien: leicht, mittel, schwer und Angriff.

Leichte 'Mechs wiegen 20 bis 40 Tonnen und sind der billigste und gängigste Typ; sie werden meistens für Aufklärungsfüge benutzt, da sie schnell sind. Mittlere 'Mechs sind die echten Arbeitspferde des MechWarrior Universums. Sie wiegen von 40 bis 60 Tonnen und müssen wegen ihrer Vielseitigkeit oft die Drecksarbeit erledigen. Schwere 'Mechs wiegen zwischen 60 und 80 Tonnen, sie sind die Hauptmacht auf den Kampfplätzen. Ihre Fähigkeit großen Schaden anzurichten und schwere Angriffe abzuwehren, sind äußerst nützlich im Kampf. Der Angriffs 'Mech ist das echte Waffen-Schwergewicht des MechWarrior Universums. Mit einer Tonnage zwischen 80 und 100, werden sie zu ausgezeichneten Gegnern. Aber sie sind ziemlich langsam.

25

Nexus

Verlässlich und schnell, ist der Nexus ein 'Mech für den Anfang, bis Du genug C-Scheine verdient hast, um etwas Besseres zu kaufen.

Klasse: Leichter 'Mech

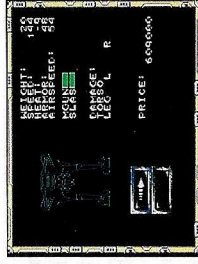
Masse: 20 Tonnen

Höchstgeschwindigkeit: 144 km/h

Sprungjets: 5

Schutzfaktor: 48

Bewaffnung: Maschinengewehr und kleiner Laser



Nexus-A

Der Nexus-A ist etwas schwerer, als der Basis Nexus 'Mech. Der Hauptunterschied liegt aber im Vorhandensein von Raketen, statt eines Maschinengewehrs.

Klasse: Leichter 'Mech

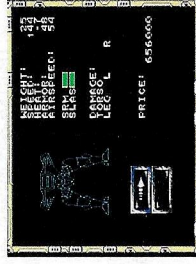
Masse: 25 Tonnen

Höchstgeschwindigkeit: 144 km/h

Sprungjets: 5

Schutzfaktor: 48

Bewaffnung: Kurzstreckenraketen (ohne Lenkvorrichtung) und kleiner Laser



26

Nexus-B

Diese Variante des Nexus besitzt mehr Waffen und ist schwerer, aber ist ziemlich viel stärker mit seinen Raketen und dem mittleren Laser.

Klasse: Leichter 'Mech

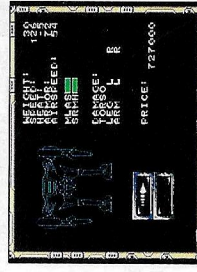
Masse: 30 Tonnen

Höchstgeschwindigkeit: 126 km/h

Sprungjets: 5

Schutzfaktor: 72

Bewaffnung: Mittlerer Laser und Kurzstreckenraketen (ohne Lenkvorrichtung)



Nexus-C

Mit einer Ausstattung von mittlerem Laser, Mittelstreckenraketen und Maschinengewehren ist dieser der mächtigste Nexus.

Klasse: Leichter 'Mech

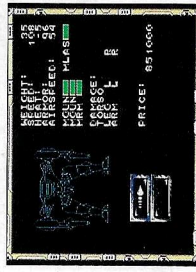
Masse: 35 Tonnen

Höchstgeschwindigkeit: 108 km/h

Sprungjets: 5

Schutzfaktor: 96

Bewaffnung: Mittelstreckenraketen (ohne Lenkvorrichtung), mittlerer Laser, Maschinengewehr (2)



27

Raijin

Der Raijin wurde aus gutem Grund nach dem japanischen Gott des Donners benannt. Er mag nicht so schnell sein, wie ein Blitz, aber ohne Frage verschafft er sich Gehör mit seinen Weisstrecken-Lenkraketen und dem mittleren Laser.

Klasse: Mittlerer 'Mech

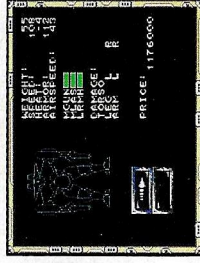
Masse: 55 Tonnen

Höchstgeschwindigkeit: 108 km/h

Sprungjets: 4

Schutzfaktor: 112

Bewaffnung: Mittlerer Laser, Weisstrecken-Lenkraketen, Maschinengewehr



Fujin (Raijin-A)

Diese Variante des Raijin wurde von MechWarriors japanischer Abstammung "Fujin" genannt, da die mythologischen Zwillinge ihrer Geschichte der Gott des Donners (Raijin) und der Gott des Windes (Fujin) sind. Der Fujin wird seinem Namen gerecht, da er sehr vielseitig und stark ist.

Klasse: Mittlerer 'Mech

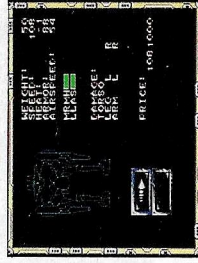
Masse: 50 Tonnen

Höchstgeschwindigkeit: 108 km/h

Sprungjets: 5

Schutzfaktor: 88

Bewaffnung: Großer Laser, Mittelstrecken-Lenkraketen



Grand Crusader

Dieser schwere Kampf 'Mech ist eine Variante des normalen Crusaders. Mit seinen Zwillings-PFKs wird er zu einem ausgezeichneten Gegner jedes 'Mech, der unglücklich genug ist, in seine Nähe zu kommen.

Klasse: Schwerer 'Mech

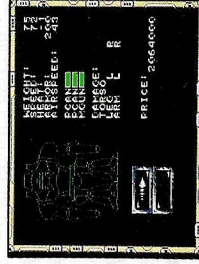
Masse: 75 Tonnen

Höchstgeschwindigkeit: 72 km/h

Sprungjets: 4

Schutzfaktor: 200

Bewaffnung: Partikel-Feuer-Kanonen (2), Maschinengewehr



Ragnarok

Das Wörterbuch definiert den Ragnarok als: "die ultimative Zerstörung der Welt im Konflikt zwischen den nordischen Göttern und den Kräften, die von Loki geführt wurden". Ziemlich harter Stoff, der auch zu diesem riesigen Angriffs 'Mech paßt. Standardvariante.

Klasse: Angriffs 'Mech

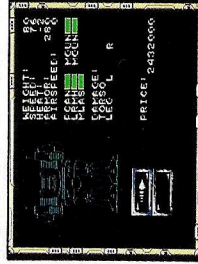
Masse: 80 Tonnen

Höchstgeschwindigkeit: 76 km/h

Sprungjets: Keine

Schutzfaktor: 280

Bewaffnung: Partikel-Feuer-Kanone, Weisstrecken-Lenkraketen, Mittlerer Laser, Maschinengewehr (2)



Tips

- Wenn Du auf einem Kampfplaneten bist, siehst Du, daß die Gebäude im Boden versenkt sind - über die Häuser zu fahren, macht Dich langsamer. Du kannst Dich am schnellsten über Straßen und Startbahnen bewegen. Wenn Du einen grauen Kreis auf dem Boden siehst, ist das eine Landmine. Weiche Ihnen am besten aus!
- Achte auf Deine Hitzeanzeige; 'Mechs haben die Tendenz zu überhitzen, was in einer Abschaltung resultieren kann. Achte darauf, genug Hitzeschilde zu kaufen, besonders, wenn Du besonders hitzeerzeugende Waffen benutzt, wie den großen Laser und die Partikel Kanone. Wenn Du überhitzt und Wasser in der Nähe ist, lasse Deinen 'Mech kurz darin abkühlen.
- Wenn Du Deine Flotte von 'Mechs aufbaust, achte darauf, eine Anzahl unterschiedlicher 'Mech Typen zu kaufen, damit Du den am besten geeigneten 'Mech für eine Mission auswählen kannst. Manchmal mußst Du schnell sein, dann benötigst Du wieder mehr Feuerkraft.
- Der verletzlichste Teil eines 'Mech sind seine Beine - wenn sie weg sind, ist der 'Mech nutzlos. Natürlich gibt es pro 'Mech zwei davon - Du mußt sie beide wegschießen, um die Bedrohung durch seine Waffen auszuschalten. Denke daran, daß das auch für Dich gilt.
- Sichere Dein Spiel, bevor Du in den Kampf gehst. Auf diese Weise, kannst Du zu Deinem gesicherteren Spiel zurückkehren, wenn Du den Kampf verlierst und es noch einmal versuche, ohne für Reparaturen bezahlen zu müssen.

Original BattleTech Brettspiel von Jordan K. Weisman und L. Ross Babcock III - Brettdesign, Figuren und Universum. c 1990 FASA Corporation
Original MechWarrior Spieldesign von John A.S. Skeeel, Paul Bowman, Terry Ishide und Damon Slye - Originalsoftware c 1989 Dynamix, Inc.
'Mechs designed von Victor Musical Industries, Inc.
Entwicklung von Beam Software, dank Victor Musical Industries, Inc.

Spion © 1993 Activision
Code © 1993 Victor Musical Industries, Inc.
MechWarrior, BattleTech, BattleMech und 'Mech sind Trademarks der FASA Corporation, registriert beim US Patent and Trademark office.

Wenn Dir dieses Spiel gefallen hat, sieh Dir auch alle BATTLETECH Brettspiele an - es gibt sie im Spielwarenhandel oder Buchgeschäften. Wenn Du das nächste Mal in Chicago oder Yokohama bist, besuche doch ein BattleTech Center. Es sind noch mehr BattleTech Center in Planung - vielleicht bald in Deiner Nähe. Im Juni 93 eröffnet eines in Detroit und Los Angeles. Vielleicht sehen wir uns dort!

Nous vous recommandons de lire attentivement les instructions de ce manuel afin de bénéficier pleinement de votre nouveau jeu. Prenez soin de conserver le livret pour vous y reporter ultérieurement.

Table des matières

3017.....	34
3027.....	35
Démarrage	36
Le but du jeu	36
Présentation rapide	37
Contrôles du Mech.....	40
Autres informations.....	45
Club Zéro-Zéro.....	45
Mech Complex	49
Rechargement et réparations des Mechs.....	50
Equipement.....	50
Achat d'un nouveau Mech.....	52
Revente d'un Mech.....	52
GHQ (Quartier Général).....	52
Négociation des contrats.....	53
Informations sur les missions	53
Sauvegarde d'un jeu en cours.....	55
Combat.....	55
Fin du jeu	56
Les Mechs.....	57
Trucs et astuces	62

3017

Cela se passait l'année du septième centenaire de la fondation de la Fédération des Soleils. Depuis très exactement 700 ans, la Maison de Davion régnait sur cette partie de la Sphère Intérieure. Le père d'Herras Ragen était colonel dans les troupes d'élite de la puissante armée de Davion, mais l'armée de Hanse Davion ne se trouvait malheureusement pas sur la planète de Redondo en cette sombre nuit du 12 Janvier. Le colonel Joseph T. Ragen était une idole pour son fils. Dans l'armée de la plus grande Maison de Successeurs, c'était le meilleur MechWarrior des troupes d'élite. Mais le colonel en savait beaucoup plus que son garçon. Il avait mis en place un plan d'infiltration et de destruction du cartel de mercenaire renégats appelé le Dark Wing Lance par ses sympathisants... et il en savait beaucoup trop. L'adresse de sa résidence était parvenue on ne sait comment jusqu'au Dark Wing Lance, qui avait immédiatement lancé une opération secrète pour l'éliminer.

L'attaque eut lieu de nuit. Alors qu'il était en train de jouer chez un ami, le jeune Herras entendit le bruit des détonations. Il se précipita vers sa maison. A la place de l'endroit où il avait vécu, mange, ri et pleuré avec ses parents et sa sœur, il ne trouva qu'un enfer de flammes. Orphelin à 12 ans, il jura qu'un jour il se vengerait et punirait les coupables.

34

3027

Le scandale et le choc qui ont ébranlé alors chaque foyer de la Fédération des Soleils ont été depuis effacés par le temps, mais Herras Ragen est devenu un homme, et il n'a pas oublié. Après avoir vu ce qui était arrivé à sa famille, Herras ne pouvait pas servir la Maison de Davion. Il gagne aujourd'hui sa vie au jour le jour comme MechWarrior indépendant: il vend ses services, non pas au plus offrant, mais à quiconque lui propose un contrat qui lui permette de se rapprocher de l'infâme Dark Wing Lance.

Herras a toujours été obsédé par le Dark Wing Lance et il a sans cesse traqué la moindre rumeur à son sujet. Sa quête l'a conduit jusqu'ici, sur la planète Galatea, lieu de rassemblement des MechWarriors mercenaires et des bas-fonds de la Sphère Intérieure.

Mais nous n'avons pas besoin de vous raconter tout cela... puisque vous êtes Herras Ragen!

35

Démarrage

Insérez la cartouche MechWarrior dans votre console et allumez-la. Vous pouvez choisir vos options de jeu sur l'écran titre. Appuyez sur n'importe quel bouton lorsque l'option est sélectionnée.

STARTE SPIEL (début du jeu)
ÜBUNG (entraînement)

STEREO

SPIEL LADEN (charger une partie)

L'option SPIEL LADEN (charger une partie) ne sera disponible que si vous avez déjà sauvegardé une partie.

Le but du jeu

Dans MechWarrior, vous jouez le rôle de Herras Hagen. Basé sur le poste avancé de Galatea, vous devez retrouver les membres du Dark Wing Lance et prendre votre revanche. Vous devrez tout d'abord les localiser et les identifier. Et vous ne pourrez jamais y arriver avec votre premier Mech, un Nexus. En exécutant des contrats, vous pourrez gagner de l'argent et acheter des Mechs mieux équipés pour affronter vos ennemis.

36

Présentation rapide

Sur l'écran titre, choisissez l'option STARTE SPIEL (début du jeu) et appuyez sur un bouton quelconque. Vous (Herras) apparaîtrez sur l'écran. Appuyez sur un bouton pour passer à l'écran du menu principal.



Combat

Club Zéro-Zéro

Quartier Général

Complexe Mech

37

Sur l'écran du menu principal, l'icône du club Zéro-Zéro est déjà sélectionnée. Appuyez sur le bouton B ou Y ("Yes") pour entrer dans le club.

Dans le club, vous verrez une autre icône déjà sélectionnée. Appuyez sur le bouton B (ou Y) pour discuter avec Cearie, le propriétaire, serveur et plongeur en chef de ce que l'on appelle ironiquement la "salle à manger" de l'Etablissement. Il vous dira sur quelle planète vous devez vous rendre au début du jeu (Galeton). Une fois qu'il est parti, appuyez sur le bouton A ou X pour sortir du club et revenir au menu principal.

Dans le menu principal de Galatea, choisissez l'option "G.H.Q" (Quartier Général). Là, vous pourrez examiner plusieurs contrats offerts aux mercenaires. Si besoin est, cliquez sur l'icône ">" (sous l'icône "OK!") et maintenez le bouton B enfoncé jusqu'à ce que le contrat pour Galeton apparaisse. Cliquez sur l'icône "OK!" pour signer le contrat et revenir au menu principal.

Dans ce menu, l'icône de combat (la tête de mort) est maintenant disponible et sélectionnée. Mais ne vous jetez pas tout de suite dans la bataille. Sélectionnez l'icône représentant un Mech, à droite de l'écran, et appuyez sur le bouton B.

38

Dans le Mech Complex, seules deux icônes seront disponibles: "???" (Equipment) et "KAUF" (Acheter). Mais vous n'avez pas encore assez d'argent pour acheter un Mech. Cliquez sur l'icône "???" pour entrer dans la Chop Shop et acheter quelques missiles pour votre Mech. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur le bouton A ou X pour sortir du magasin.

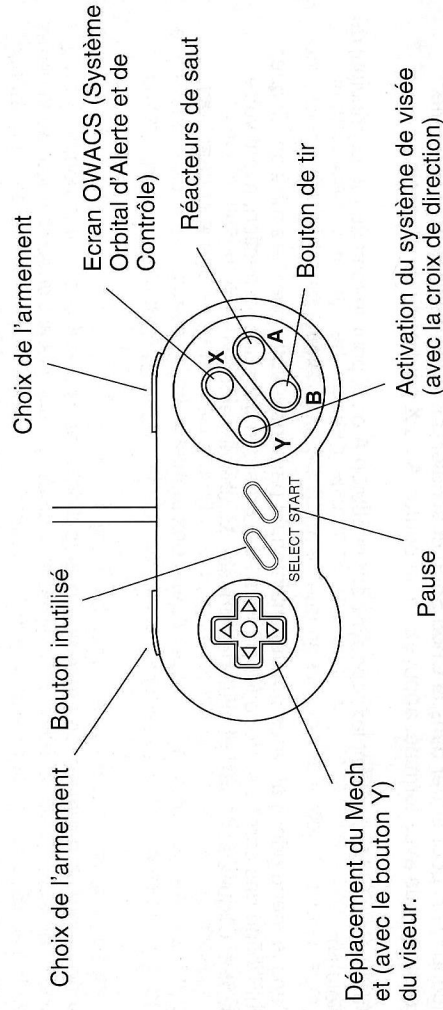
Sur l'écran du Mech Complex, appuyez sur le bouton A ou X pour revenir au menu principal de Galatea.

Dans le menu principal, vous pouvez maintenant partir pour votre première mission. Cliquez sur l'icône des combats. Votre Mech vous sera présenté pour une inspection, avant votre départ. Cliquez sur "OK!" et allez détruire ces Mechs ennemis!

39

Contrôles du Mech

Les contrôles utilisés pendant les combats sont indiqués sur cette illustration:



40

Contrôles généraux:

Commencer une partie (Ecran principal):
Confirmer le choix d'une option
Quitter un menu sans activer d'option

Contrôles de combat:

Déplacement du Mech
Tir avec l'arme sélectionnée
Activation du système d'armement automatique
Choix d'une arme (sélectionnez-la sur l'écran)
Viser un point précis d'un Mech

Activation des réacteurs de saut
Activer et désactiver l'écran radar OWACS
Pause et reprendre le jeu
Quitter le combat et revenir sur Galatea

N'importe quel bouton
Bouton **B** ou **Y**
Bouton **A** ou **X**

Croix de direction +
Appuyez sur le bouton **B** et relâchez le bouton
Appuyez sur le bouton **B** et maintenez-le appuyé
Bouton **L** ou **R**

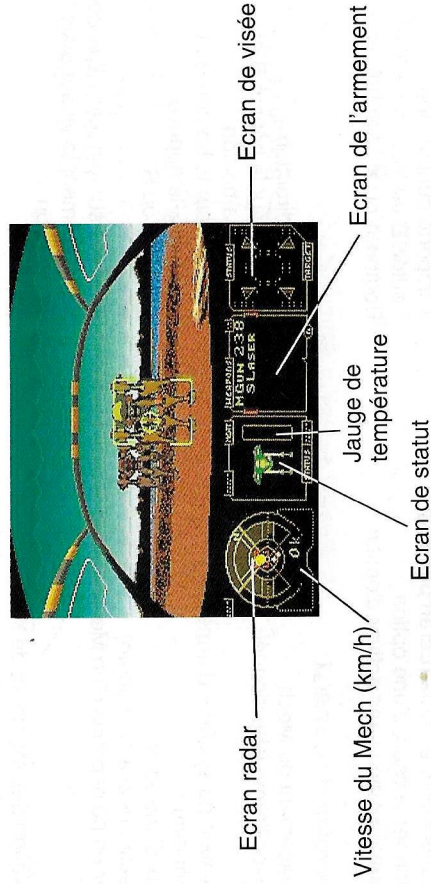
Appuyez sur le bouton **Y** et déplacez simultanément le viseur avec la croix de direction +

Bouton **A**
Bouton **X**
Bouton **START**
Appuyez simultanément sur les boutons droit (**R**) et gauche (**L**) pendant environ une seconde

41

Instruments du cockpit de votre Mech

Les configurations des tableaux de bord peuvent varier, mais ils comportent les mêmes instruments.



42

L'écran de statut montre une vue animée de votre Mech. Si une partie de votre Mech est endommagée, elle clignotera en rouge. A droite de l'écran de statut, une jauge indique la température de votre Mech.

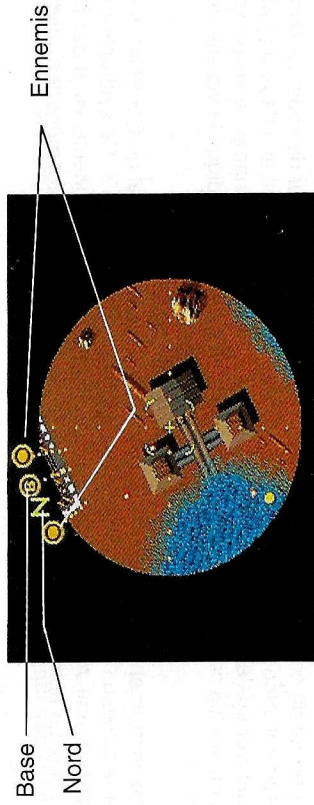
L'écran de visée montre une vue animée du Mech qui est pris pour cible. Si vous endommagez le Mech ennemi, les parties correspondantes clignoteront en rouge.

L'écran de l'armement indique quelles sont les armes disponibles à bord de votre Mech. Si une arme fonctionne avec des munitions (mitrailleuse, lance-missiles), le nombre de balles ou de missiles est affiché à droite. L'arme en cours d'utilisation est entre parenthèses sur l'écran d'armement.

L'écran radar permet de connaître la position des Mechs ennemis autour de vous. La portée du radar est légèrement inférieure à celle de votre vue normale. Le principal avantage du radar est de pouvoir visualiser également les Mechs qui ne sont pas dans votre champ de vision, mais derrière vous, ou sur les côtés. Au bas de l'écran radar, un compteur indique la vitesse de votre Mech en km/h.

Votre cinquième instrument, l'écran OWACS (Système Orbital d'Alerte et de Contrôle), n'est pas affiché sur le tableau de bord. Pour l'activer, appuyez sur le bouton X. Ce système vous permet de visualiser une zone plus grande, et indique la position des ennemis (•) et des bases (B) autour de vous. Le nord (N) est également indiqué, ainsi que l'emplacement des objets

43



spéciaux à récupérer (P). En mode OWACS, vous contrôlez toujours les mouvements et les actions de votre Mech, et vous pouvez être attaqué par l'ennemi. Appuyez à nouveau sur le bouton X pour désactiver l'écran OWACS.

44

Autres informations

A partir du menu principal de Galatea, vous pouvez accéder à 4 endroits: la zone de combat, le Club, le Quartier Général et le Mech Complex (Voir "Présentation rapide" au début de ce manuel).

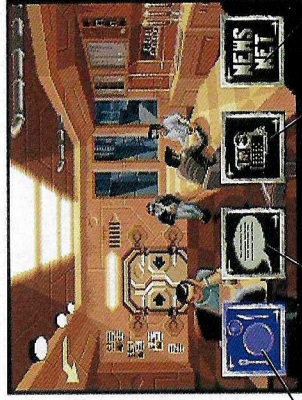
Choisissez une icône avec la croix de direction, et appuyez sur le bouton B ou Y pour confirmez. Pour revenir à cet écran lorsque vous êtes dans le Club Zéro-Zéro, le Quartier Général ou le Mech Complex, appuyez sur le bouton A ou X.

Club Zéro-Zéro

Le club Zéro-Zéro (nommé ainsi parce qu'il se trouve sur l'équateur de Galatea, au point de latitude 0° et de longitude 0°) est le meilleur endroit pour glaner des rumeurs et obtenir des renseignements sur les membres du Dark Wing Lance. Vous y rencontrerez de nombreux personnages, pourrez y consulter vos messages holovidéos, et regarder le NewsNet.

45

Profitez au maximum de ces installations, car sinon vous ne saurez pas quelles missions demander au Quartier Général, et vous ne rencontrerez pas les contacts indispensables pour réussir. Ouvrez l'œil!



Cearle, le gérant

Dialogue avec d'autres personnages

Holovideo NewsNet

46

Utilisation de l'Holovideo: Appuyez sur les boutons "Avance rapide", "Lecture" ou "Stop" en sélectionnant le bouton correspondant sur l'écran, et en appuyant sur le bouton B ou Y. Utilisez le bouton d'avance rapide pour faire défiler les autres messages.

Cearle Jamist — Propriétaire et maître du Club. Son bavardage incessant est parfois irritant, mais il a l'air d'un honnête homme. Mais vous êtes nouveau sur Galatea, et il est difficile de savoir à qui faire confiance..

Larman Sholest — Larman est un mercenaire aguerri, un vétéran ayant participé à d'innombrables combats. Il est sorti sain et sauf de toutes les situations, et il connaît bien son métier.

Duff Skully — Un mercenaire dont la loyauté est exemplaire. Il est connu pour sa fidélité au Numéro Un et à l'argent, le tout-puissant C-bill.

Meece Yerta — Si vous avez besoin d'arrondir vos fins de mois, allez voir Meece. Ce mercenaire un peu louche aime bien confier à d'autres ses missions difficiles.



Avance rapide

Lecture

Stop

47

Agent Vermin Winter — La liaison de cet espion avec la Maison Marik est compromise. Ses hologrammes finissent toujours entre vos mains!

Zach Slasher — Lorsque vous rencontrerez ce MechWarrior mercenaire, débrouillez-vous pour que ce ne soit pas dans une allée sombre!

Roden Wull — Vous cherchez des informations? Vous avez des C-bills? Les informateurs professionnels sont malheureusement fort utiles dans ce monde.

Yerg Gantor — Un autre mercenaire vétéran, et un vrai dur.

Lana Mann — La délicieuse espionne de la Maison Davion. Personne ne résiste à ses charmes.

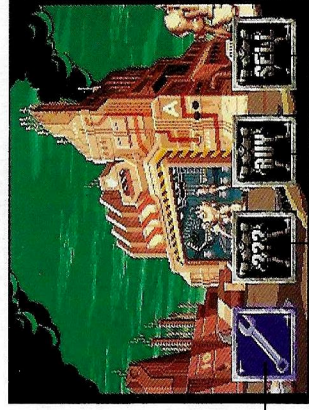
Wolf Glupper — Encore un mercenaire. Comme vous pouvez le constater, ils courent les rues par ici!

Lorsque vous avez terminé, appuyez sur le bouton A ou X pour revenir au menu principal.

48

Mech Complex

C'est là que vous effectuerez toutes les opérations relatives aux Mechs, à l'exception bien sûr des combats. Toutes les options ne seront pas disponibles en permanence. Pour quitter le Mech Complex, appuyez sur le bouton A ou X.



Recharger /
Réparer

Equipment — Achat d'un Mech

— Vente d'un Mech

49






Rechargement et réparations des Mechs

Après une bataille, vous devrez recharger et réparer votre Mech. Si vous n'avez pas assez de C-bills pour le remettre entièrement en état, vous ne pourrez effectuer qu'une partie des réparations. Pour quitter le complexe sans effectuer de réparations, appuyez sur le bouton A ou X.



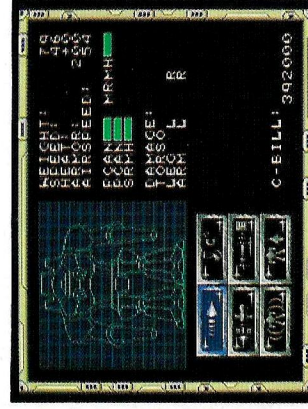
Equipement des Mechs

Les mercenaires surnommement cette boutique la "Chop Shop". C'est probablement l'endroit le plus compliqué du Mech Complex. Six options peuvent être disponibles:

Mech suivant		Dissipateurs thermiques
Armement		Moteur
Blindage		Réacteurs de saut

Si vous ne disposez que d'un seul Mech, l'icône "Mech suivant" ne sera pas disponible. Pour ajouter des éléments à votre Mech, choisissez l'icône et appuyez sur le bouton B ou Y. Si vous n'avez pas assez d'argent, certaines icônes ne seront pas disponibles.

50



Lorsque vous achetez plusieurs éléments, comme des réacteurs de saut ou des blindages, vous remarquerez que l'icône d'achat n'est plus disponible si la charge maximum du Mech est atteinte. Regardez bien l'icône et cliquez sur OK pour acheter autre chose, sinon vous risqueriez de revendre par erreur les éléments que vous venez d'acheter!

Vous pouvez augmenter la charge recommandée de votre Mech. Dans ce cas, un message d'alerte vous préviendra. Vous pouvez utiliser un Mech trop lourd ou trop léger pour sa classe pendant les combats (Voir le chapitre consacré aux Mechs). Mais si vous le faites, il faudra savoir vous battre, et être rapide!

Pour quitter la Chop Shop, appuyez sur le bouton A ou X.

51

Achat d'un nouveau Mech

Cliquez sur l'icône "->" pour faire défiler les différents Mechs disponibles. Lorsque vous avez trouvé un Mech correspondant à votre budget, cliquez sur l'icône "KAUF" (Acheter) et il sera à vous. Sinon, appuyez sur le bouton A ou X. Vous pouvez posséder un maximum de 4 Mechs.

Revente d'un Mech

La quatrième icône du menu du Mech Complex ne sera disponible que si vous possédez au moins deux Mechs.

GHQ (Quartier Général)

Le Quartier Général est un véritable comptoir où les mercenaires signent leurs contrats. Nous sommes dans les "années 20", et la négociation des contrats se fait comme beaucoup d'autres choses: par le biais d'un ordinateur impersonnel. Vous pouvez voir les contrats offerts en cliquant sur les icônes "<->" et "->". Pour accepter un contrat sans en négocier le prix, choisissez simplement l'icône "OK". Lorsque vous avez accepté un contrat, vous ne pouvez pas en signer d'autre. Vous devez remplir vos obligations... ou du moins essayer.

52



Négociation des contrats

Les maisons proposent des contrats dont le prix plancher est relativement bas. Vous pouvez généralement négocier le prix de ces contrats. Cliquez sur l'icône "\$\$\$" pour activer l'écran des négociations. Pour augmenter le prix demandé pour le contrat, sélectionnez l'icône "OBEN" (Augmenter), puis l'icône "OK" pour confirmer. Vous reviendrez à l'écran du Quartier Général et entendrez un signal sonore indiquant si votre prix a été accepté par la Maison.

Pour signer le contrat, cliquez sur l'icône "OK". Si vous voulez quitter l'écran des négociations sans signer de contrat, appuyez sur le bouton A ou X.

Informations sur les missions

Après avoir fait vos premiers pas dans le monde des MechWarriors, vous verrez qu'il est important d'avoir un maximum de renseignements sur votre mission avant de partir au combat. Le contrat indique le type de mission que vous devez effectuer. Cliquez sur l'icône "INFO" pour obtenir des informations sur la planète où vous devez vous rendre et connaître le nombre d'unités ennemies en présence.

GARNISON (Wachdienst) — Ces missions sont les plus faciles. Les Maisons emploient des mercenaires pour protéger leurs garnisons, économisant ainsi leurs propres troupes pour le front. Vous devez défendre une planète contre quelques Mechs (détruisez tous ceux que vous rencontrez) et vous gagnerez facilement vos premiers C-bills.

53

EMEUTE (Aufstand) — Ce type de mission est similaire à la précédente, mais vous affronterez un plus grand nombre de Mechs. Vous serez par contre mieux payé. Vous devez tous les détruire pour remplir votre contrat.

RECONNAISSANCE (Vergeltungsschlag) — Vous devez localiser et récupérer un objet spécifique sur une planète tout en affrontant les Mechs ennemis.

OBJECTIF (Raubüberfall) — Ces missions sont un peu plus difficiles que les précédentes. Vous devez toujours récupérer un objet, mais les Mechs ennemis seront plus nombreux. Par contre, vous serez mieux payé.

ASSAUT PLANETAIRE (Planetenangriff) — Les Mechs ennemis tentent de pénétrer dans une base, et vous devez les en empêcher. Si un seul Mech ennemi rentre dans la base ou si celle-ci est détruite, vous aurez échoué.

CAMPAGNE (Angriff) — Une mission identique à la précédente, mais avec plus d'ennemis et un niveau de difficulté plus élevé.

SECURITE (Sicherheitsdienst) — Vous devez protéger une base des Mechs ennemis. Il faut tous les détruire, mais la base ne doit pas être détruite dans la bataille.

SIEGE (Belagerung) — Vous devez localiser et détruire une base ennemie. Elle est bien sûr protégée par des Mechs, et vous devrez aussi vous en occuper.

Lorsque vous aurez pris connaissance de votre mission, n'oubliez pas d'examiner les informations sur la planète: si elle est trop chaude, il vous faudra des dissipateurs thermiques supplémentaires. Si la gravité y est élevée, il faudra penser à acheter des réacteurs de saut, etc..

Sauvegarde d'un jeu en cours

Dans le Quartier Général, cliquez sur l'icône du bas pour sauvegarder une partie en cours. Le système vous indiquera la date de la sauvegarde. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à trois parties.

Pour quitter le Quartier Général et revenir au menu principal de Galatea, appuyez sur le bouton A ou X. Si vous quittez le Quartier Général sans avoir signé de contrat, vous ne pourrez pas combattre.

Combat

Lorsque vous aurez signé un contrat, l'icône de combat (tête de mort) sera disponible dans le menu principal. Cliquez sur cette icône pour vous rendre sur la planète où vous devez effectuer votre mission.

Si vous avez lu attentivement ce manuel (notamment pour les contrôles et instruments des Mechs) et avez effectué quelques séances de simulateur de combat, vous en savez autant que les autres mercenaires. Mais quelques conseils supplémentaires ne peuvent pas faire de mal...

Avant tout, sachez abandonner au bon moment. Si vous n'avez plus de munitions, que votre écran de statut clignote et que des Mechs ennemis vous attaquent, il vaut mieux filer. Appuyez simultanément sur les boutons L (gauche) et R (droite) pendant environ une seconde pour revenir sur Galatea. Si vous ne vous éjectez pas, votre cockpit le sera automatiquement en cas de destruction de votre Mech. Vous pourrez alors récupérer votre Mech en pièces détachées et le réparer dans le Mech Complex, mais cela vous coûtera de l'argent. Il vaut mieux abandonner un contrat plutôt que de payer les réparations d'un Mech totalement détruit.

Fin du jeu

Votre Mech pourra parfois être détruit au cours des combats. Vous aurez généralement une autre chance, et vous pourrez tenter à nouveau la mission (après avoir réparé ou rechargé votre Mech, ou choisi un autre Mech si vous en avez plusieurs) et reprendre le combat. Si vous échouez deux fois dans la même mission, vous mourrez et le jeu sera terminé.

56

Les Mechs

Les BattleMechs sont les descendants sophistiqués des machines de guerre du 20ème siècle que l'on appelait des "tanks". Ces mastodontes, d'une puissance encore jamais égalée, dominent les champs de bataille des Guerres de Succession. Il existe quatre catégories de base: les Mechs légers, moyens, lourds et les Mechs d'assaut.

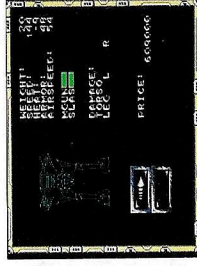
Les Mechs légers, pesant entre 20 et 40 tonnes, sont les moins chers et les plus courants. Il sont surtout utilisés pour les missions de reconnaissance, à cause de leur vitesse et de leur légèreté. Les Mechs moyens sont les "travailleurs" de l'univers des MechWarriors. Ils pèsent de 40 à 60 tonnes, et effectuent généralement les corvées pénibles, à cause de leur grande versatilité. Les Mechs lourds pèsent de 60 à 80 tonnes et dominent les champs de bataille. Leur solidité et leur grande puissance de feu font la différence en combat. Les Mechs d'assaut sont les poids-lourds du monde des MechWarriors. Pesant de 80 à 100 tonnes, leur énorme puissance de feu et leur blindage épais en font des adversaires redoutables. Par contre, ils sont très lents.

57

Nexus

Fiable et rapide, le Nexus est idéal pour vos premières missions, en attendant d'avoir assez de C-bills pour en acheter un plus performant.

Classe: Mech léger
Masse: 20 tonnes
Vitesse maximum: 144 km/h
Réacteurs de saut: 5
Blindage: 48
Armement: Mitrailleuse, Petit laser



Nexus-A

Le Nexus-A est un peu plus lourd que le Nexus. La principale différence entre les deux modèles est la disparition de la mitrailleuse au profit d'un lance-missiles.

Classe: Mech léger
Masse: 25 tonnes
Vitesse maximum: 144 km/h
Réacteurs de saut: 5
Blindage: 48
Armement: Missiles non guidés de courte portée
Petit laser

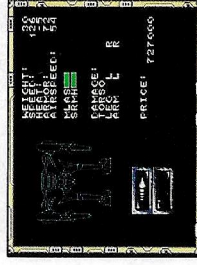


58

Nexus-B

Cette variante du Nexus avec un armement différent est plus lourde, mais dispose d'une meilleure puissance de feu avec ses missiles et son laser.

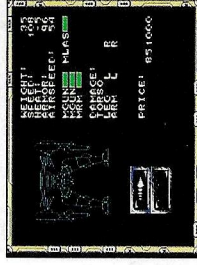
Classe: Mech léger
Masse: 30 tonnes
Vitesse maximum: 126 km/h
Réacteurs de saut: 5
Blindage: 72
Armement: Laser moyen
Missiles non guidés de courte portée



Nexus-C

Avec son armement multiple (missiles, laser et mitrailleuses), c'est le modèle de Nexus qui dispose de la meilleure puissance de feu.

Classe: Mech léger
Masse: 35 tonnes
Vitesse maximum: 108 km/h
Réacteurs de saut: 5
Blindage: 96
Armement: Missiles non guidés de courte portée
Laser moyen
Mitrailleuses (2)



59

Trucs et astuces

- Sur les planètes où vous vous battez, vous constaterez que les installations sont enterrées dans le sol. Si vous restez en haut des bâtiments, vous irez moins vite. Vous avancerez plus rapidement sur les routes et les pistes. Si vous voyez un disque gris sur le sol, il s'agit d'une mine. Attention à ne pas trop vous en approcher!
- Surveillez votre jauge de température. Les Mechs ont l'habitude de surchauffer, ce qui peut provoquer une panne. Achetez suffisamment de dissipateurs de chaleur, notamment si vous utilisez des armes qui en dégagent beaucoup, comme les gros lasers ou les canons à particules. Si votre Mech surchauffe et qu'il y a de l'eau à proximité, plongez dedans pour le refroidir.
- Lorsque vous construisez votre "flotte" de Mechs, assurez-vous d'avoir plusieurs types de Mechs, pour pouvoir choisir le modèle le mieux adapté à une mission précise. Certaines missions demanderont une grande rapidité, d'autres une grosse puissance de feu.
- Les parties les plus vulnérables d'un Mech sont ses jambes. Si elles sont détruites, le Mech est inutilisable. Chaque Mech dispose bien sûr de deux jambes, et il vous faudra détruire les deux pour immobiliser les Mechs ennemis. N'oubliez pas que vous êtes dans le même cas.
- Sauvegardez la partie en cours avant de partir au combat. De cette manière, si vous perdez la bataille, vous pourrez recommencer sans avoir à payer les réparations nécessaires.

62

Jeu BattleTech original: Jordan K. Weisman et L. Ross Babcock III
Conception du jeu de plateau, des personnages et de l'univers: ©1990 FASA Corporation.
Conception du jeu original MechWarrior: John A. S. Skeel, Paul Bowman,
Terry Ishida et Damon Slye
Logiciel original: © 1989 Dynamix, INC.
Conception des Mechs: Victor Musical Industries, Inc.
Développé par Beam Software, avec l'autorisation de Victor Musical Industries, Inc.

Traduction française: Art Of Words

Jeu © 1993 Activision
Programme © 1993 Victor Musical Industries, INC.
MechWarrior, BattleTech, BattleMech et Mech sont des marques déposées de FASA Corporation, USA.

Si vous avez aimé ce jeu, il existe toute une ligne de jeux de plateau BATTLETECH® disponibles chez votre revendeur de jeux habituels. Et si vous venez à Chicago ou à Yokohama, venez voir le BattleTech Center. D'autres centres de ce type sont prévus dans de nombreuses villes. Ouverture en Juin 93: Detroit et Los Angeles. A bientôt!

63