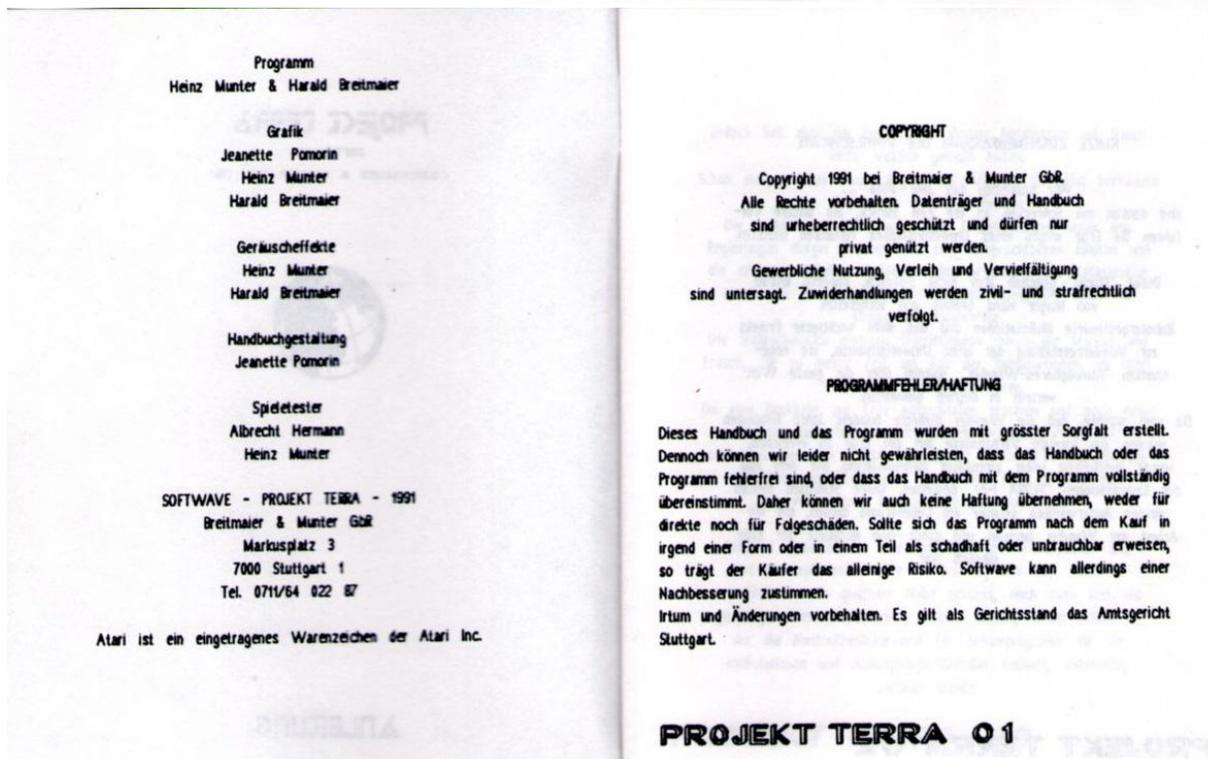
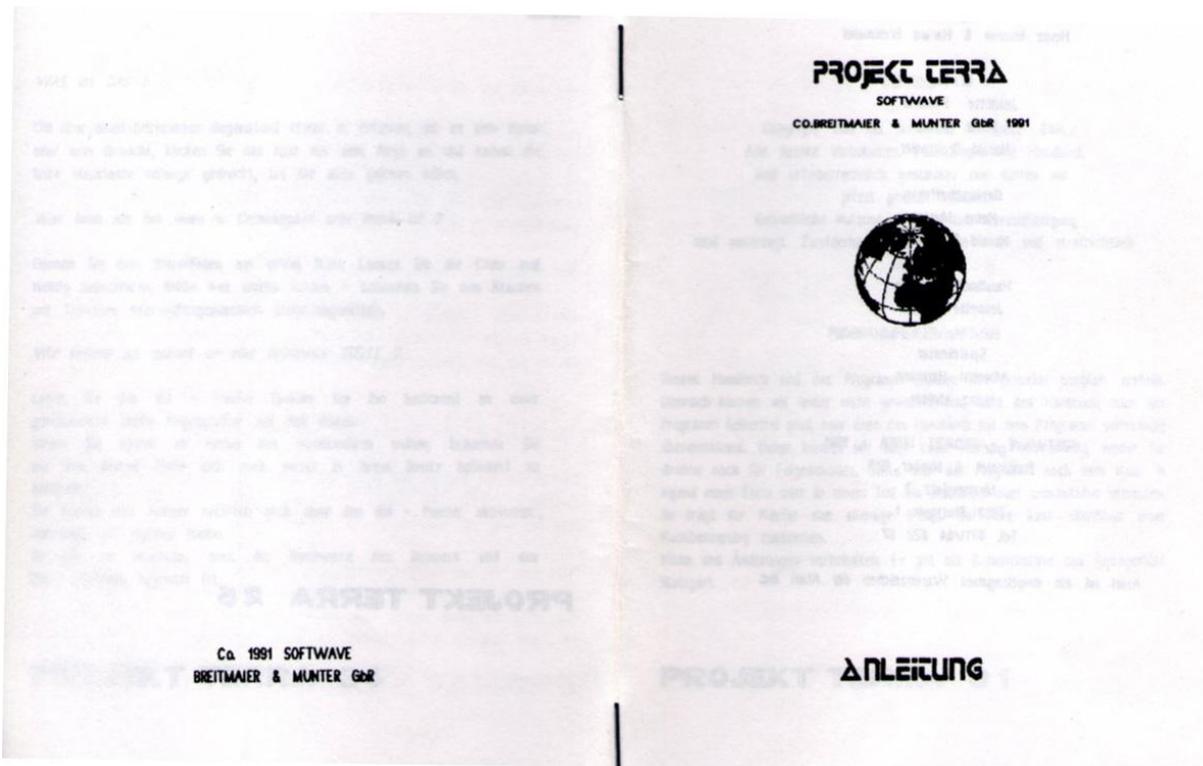


Projekt Terra Handbuch



Programm
Heinz Munter & Harald Breitmaier

Grafik
Jeanette Pomorin
Heinz Munter
Harald Breitmaier

Geräuscheffekte
Heinz Munter
Harald Breitmaier

Handbuchgestaltung
Jeanette Pomorin

Spieletester
Albrecht Hermann
Heinz Munter

SOFTWARE - PROJEKT TERRA - 1991
Breitmaier & Munter GbR
Markusplatz 3
7000 Stuttgart 1
Tel. 0711/64 022 87

Atari ist ein eingetragenes Warenzeichen der Atari Inc.

COPYRIGHT

Copyright 1991 bei Breitmaier & Munter GbR.
Alle Rechte vorbehalten. Datenträger und Handbuch
sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nur
privat genutzt werden.
Gewerbliche Nutzung, Verleih und Vervielfältigung
sind untersagt. Zuwiderhandlungen werden zivil- und strafrechtlich
verfolgt.

PROGRAMMFEHLER/HAFTUNG

Dieses Handbuch und das Programm wurden mit grösster Sorgfalt erstellt.
Dennoch können wir leider nicht gewährleisten, dass das Handbuch oder das
Programm fehlerfrei sind, oder dass das Handbuch mit dem Programm vollständig
übereinstimmt. Daher können wir auch keine Haftung übernehmen, weder für
direkte noch für Folgeschäden. Sollte sich das Programm nach dem Kauf in
irgend einer Form oder in einem Teil als schadhafte oder unbrauchbar erweisen,
so trägt der Käufer das alleinige Risiko. Software kann allerdings einer
Nachbesserung zustimmen.
Irrtum und Änderungen vorbehalten. Es gilt als Gerichtsstand das Amtsgericht
Stuttgart.

PROJEKT TERRA 01

KURZE ZUSAMMENFASSUNG DER VORGESCHICHTE

Wir schreiben das Jahr 2404 ...
und denken mit Schrecken an die Zeit zurück, als unsere Vor-
fahren die Erde wegen eines Umweltkollapses verlassen mussten.

Diese "Flucht" geschah aber nicht plötzlich, sondern wurde
von langer Hand geplant und vorbereitet.
Robotergesteuerte Meßstationen und das wohl wichtigste Projekt
zur Wiederherstellung der alten Umweltsituation, die so-
genannten "Atmosphären-Wandler", wurden über die ganze Welt
verteilt in Betrieb genommen.

Da man wusste, daß die Wandler mehrere hundert Jahre benötigen
würden, um normale Verhältnisse auf der Erde zu erreichen,
wurde gleichzeitig unter strengster Geheimhaltung mit dem Bau
der Raumstationen "TERRA I-IV" begonnen. Diese Stationen sollten
einigen Auserwählten solange als Lebensraum dienen, bis die
Arbeit der Wandler beendet und damit eine Rückkehr zur Erde
möglich war.

PROJEKT TERRA 02

Da das Wissen um die genaue Arbeitsweise der Wandler und deren
Steuerung in Vergessenheit geraten ist ... hat der große
Kontrollrat von Terra IV beschlossen, eine weitere Expedition,
zur Wiederbeschaffung einer Kopie des vermutlich in "Eureka"
noch vorhandenen Steuerprogramms, zur Erde zu schicken.
Dabei sollen auch einige unverständliche Ergebnisse in den von
der Erde bis zuletzt gesendeten Meßdaten aufgeklärt werden.

Es soll nicht verschwiegen werden daß ein erstes Team, das diese
gefährliche Aufgabe auf sich nahm, als verschollen gilt...

Da du dich als Freiwilliger gemeldet hast, ist es nun deine
Aufgabe, eine Crew für die Expedition zusammenzustellen und
diese zu leiten.

Selbstverständlich hat der Kontrollrat jede nur denkbare und
mögliche Unterstützung zugesichert.

gez.

der Kommandant von Raumstation Terra IV

PROJEKT TERRA 04

Jedoch ließ sich ein Projekt von diesen Ausmassen auf Dauer
nicht wirklich geheim halten.

Schon einige Monate nach Beginn der Arbeiten im Orbit berichtete
die Presse weltweit darüber.

Die aufkeimende Panik unter der Erdbevölkerung, unter den
Regierungen einiger Staaten, die sich ausgeschlossen fühlten und
die ersten sichtbaren Anzeichen der bevorstehenden Katastrophe
eskalieren zu einem interkontinentalen Krieg, der 99,9% der
Menschheit dahinraffte.

Die wahrscheinlich einzigen Überlebenden waren die Männer und
Frauen, die zu dieser Zeit am Bau der Raumstationen, im Orbit
der Erde, beschäftigt waren.

Da eine Rückkehr zur Erde aussichtslos erschien und noch keine
der vier Raumstationen fertiggestellt werden konnte, ent-
schlossen sie sich, TERRA I - III zu demonstrieren und die am
weitesten fortgeschrittene Raumstation Terra IV mit den
vorhandenen Baumaterialien zu vollenden.

Mehrere Generationen über arbeiteten die Meßstationen und
und Atmosphären-Wandler einwandfrei, und eine Rückkehr
zur Erde war in greifbare Nähe gerückt, doch dann traf ein
gewaltiger Meteoriteneinschlag unsere Station, wobei Sektor C,
der die Kontrollzentrale und das Steuerprogramm für die
Meßstationen und Atmosphären-Wandler enthielt, vollständig
zerstört wurde.

PROJEKT TERRA 03

PROJEKT TERRA SPIELANLEITUNG

Erforderliche Konfiguration:
Atari ST/STE mit mind. 1MB RAM Speicher
ein zweiseitiges Diskettenlaufwerk und Farbmonitor

Hinweis :
Sind zwei Diskettenlaufwerke angeschlossen, so wird das zweite
Laufwerk automatisch als Laufwerk B angesprochen.

Installation auf einer Festplatte:
Projekt Terra Disk 1 komplett auf die Festplatte kopieren. Dann alle
Files von Disk 2 und Disk 3 die in den Ordnern "ART" und "DUN"
stehen, in den entsprechenden Ordner gleichen Namens auf der
Festplatte kopieren. Dabei genügt es, wenn Files mit gleichem Namen
nur einmal kopiert werden.

Wichtiger Hinweis:
Vor dem Spielstart sollten Sicherheitskopien von den Projekt Terra
Originaldisketten angefertigt werden. Außerdem sollten die Originaldisketten
immer Schreibgeschützt sein. Desweiteren muß eine formatierte
Diskette zum Abspeichern der Spielstände bereitgestellt werden.

PROJEKT TERRA 05

Ladeanweisung :

Projekt Terra Disk 1 in Laufwerk A einlegen.
Sollte ein zweites Laufwerk angeschlossen sein, wird Projekt Terra Disk 2 oder 3 je nach Spielstand in Laufwerk B eingelegt.
Monitor, Diskettenlaufwerk(e) und Computer einschalten.
Bei einem Spielstart von Festplatte bitte das Laufwerk mit dem "P-TERRA" Ordner booten.
Dann im Desktop das Programm mit dem Namen "START.PRGM" öffnen.

Nach dem Vorspann muß zwischen den Optionen "Neues Team zusammenstellen" und "Gespeichertes Spiel fortsetzen" gewählt werden. Hat man noch kein Team klickt man die "Ja"-Taste unter "Neues Team zusammenstellen" an, um sich einen Startspielstand zu kreieren. Wenn später ein Spielstand vorhanden ist kann man gleich "Gespeichertes Spiel fortsetzen" anwählen.

PROJEKT TERRA 06

Mit dem roten Knopf kann ein Charakter aus dem Team entlassen werden. Bei der Teamauswahl muß die Positionierung der 4 Expeditionsteilnehmer gut überlegt sein, denn sie lassen sich im Spiel selbst nicht mehr umstellen. Mit der Taste "MEHR" kann zu weiteren 12 Mannschaftsmitgliedern umgeschaltet werden.

Sind alle 4 Teilnehmer für die Expedition ausgewählt, so drückt man die Taste "FERTIG" und bestätigt danach mit "JA". Jetzt wird "Team speichern 1.Spielstand" angeklickt. Dann bitte die Speicherdisk (formatierte leere Diskette) in Laufwerk A einlegen und mit der "JA"-Taste bestätigen.

Nachdem der 1.Spielstand abgespeichert wurde, wieder die Projekt Terra Disk 1 in Laufwerk A einlegen und die Option "Auf Exkursion gehen" anwählen.

Projekt Terra Spiel laden :

Nach dem Laden der Projekt Terra Daten kommt die Aufforderung, die Speicherdisk einzulegen. Jetzt legt man die zuvor erstellte Speicherdisk in Laufwerk A und bestätigt mit "JA". Pro Diskette kann nun aus max.9 Spielständen ausgewählt werden. Am Anfang ist nur der 1.Spielstand "Beginn" vorhanden. Zum Laden bitte den gewählten Spielstand anklicken. Danach einfach den weiteren Aufforderungen folge leisten.

PROJEKT TERRA 08

Charaktermenü :

Im Charaktermenü kann nun aus 24 Mannschaftsmitgliedern ein Team von 4 Leuten zusammengestellt werden. Ein Klick auf den Knopf der Charakterwahl, läßt die Person in der Charakterbildanzeige erscheinen. Dort werden dessen Eigenschaften und eine Personenbeschreibung angezeigt. Die Eigenschaftspunkte der Stärke, Kondition, Intelligenz und Tragkraft können in einem bestimmten Bereich umverteilt werden. Dazu muß die Eigenschaft angeklickt werden, die verändert werden soll. Ihre Punktzahl wird nun rot dargestellt. Mit den 2 Knöpfen unter der Charakterbildanzeige können jetzt die Eigenschaftspunkte höher oder niedriger gesetzt werden. Die Anzahl, der zur Verfügung stehenden Eigenschaftspunkte, wird über den Eigenschaften angezeigt. Allerdings muß zuerst eine der Eigenschaften heruntergesetzt werden, um eine andere zu erhöhen. Soll der Charakter aus der Charakteranzeige ins Team übernommen werden, so klickt man einen der 4 grünen Knöpfe in der Teamanzeige an. Der Charakter wird nun an den entsprechenden Platz gesetzt, außerdem wird sein Name im Namensfeld der Charakteranzeige rot dargestellt. Das Anklicken des Namensfeldes, des gewählten Charakters in der Teamanzeige, ermöglicht nun die Änderung des Namens. Wird ein Charakter in der Teambildanzeige angeklickt erscheint dieser in der Charakterbildanzeige.

Allerdings lassen sich die Eigenschaften eines Charakters im Team nicht mehr ändern, dazu muß er erst wieder entlassen werden.

PROJEKT TERRA 07

Hauptmenü :

Zu Beginn eines jeden Spiels befindet man sich im Hauptmenü. Grundsätzlich werden alle Aktionen mit der linken Maustaste ausgeführt. Die rechte Maustaste blendet die Charakteranzeige des Gruppenführers ein. Die 4 Teammitglieder werden in der rechten Hälfte des Bildschirms in derselben Formation angezeigt, wie sie im Charaktermenü gesetzt wurden.

Namensfeld :

Durch einen Klick auf ein Namensfeld wird der entsprechende Charakter zum Gruppenführer ernannt und sein Name wird in rot dargestellt.

Gesundheitsanzeige :

Hier wird das Allgemeinbefinden eines Charakters in Prozent angezeigt. (max.100%) Hat eine Eigenschaft eine kritische Grenze unterschritten, so wird die Gesundheitsanzeige in rot dargestellt.

Energietraherfeld :

Wählt man dieses Feld an, so erscheint im Bereich der Gesundheitsanzeige eine Zahlentastatur. Jetzt kann durch Anklicken der Zahlen ein Code eingegeben werden, der in der Energietraher Code Anzeige sichtbar wird. Soll ein Code gelöscht werden gibt man entweder mehr als drei Zahlen ein oder klickt das Energietraherfeld ein zweites mal an.

PROJEKT TERRA 09

Energiestrahler :

Zum Auslösen eines Codes genügt es dieses Feld anzuklicken.
Code Anzeigefeld :

Die Wirkung eines Codes erkennt man an seinem akustischen Auslöse-Signal und dem Verbrauch von Energiestrahler Kapazität. Ist ein Charakter nicht in der Lage einen Energiecode auszulösen, so bleibt der Energiecode in der Anzeige stehen. Ein unwirksamer Code wird beim Auslösen aus der Anzeige gelöscht.

Energiestrahler Kapazitätsanzeige :

Zeigt die Kapazität des Energiestrahlers in Prozent an. (max. 100%)
Jeder Energiestrahlercode verbraucht, je nach seiner Wirkung, eine gewisse Kapazität des Energiestrahlers.

Charakterbild :

Das Porträt des Charakters. Klickt man es an erscheint seine Charakteranzeige in der linken Hälfte des Bildschirms. Wenn ein Teammitglied zu Schaden kommt wird die Punktezahl angezeigt, die ihm von seiner aktuellen Stärke abgezogen wird.

Handfeld 1-8 :

Ist ein Gegenstand hier abgelegt, befindet er sich sozusagen in Aktion und wird gleichzeitig im Aktionsfeld entsprechender Nummer angezeigt. Legt man einen Gegenstand in ein bereits besetztes Handfeld, so werden die Gegenstände ausgetauscht.

PROJEKT TERRA 10

Laufen :

Zur Fortbewegung eine Bewegungstaste mit der Maus anklicken oder die Pfeiltasten der Tastatur benützen.

Folgende Richtungen sind möglich:

1 1 1 2 1 3 1

1 4 1 5 1 6 1

- 1 : 90 Grad Drehung nach links / Insert
- 2 : 1 Schritt vorwärts /
- 3 : 90 Grad Drehung nach rechts / Ctr Home
- 4 : 1 Schritt seitlich nach links /
- 5 : 1 Schritt rückwärts /
- 6 : 1 Schritt seitlich nach rechts /

Punktzahl : Anzeige der Punktezahl, die der Gegner im Kampf verliert.

Pause / F1 : Hält das Spiel an. Diese Option ist auch mit der Funktionstaste F1 anwählbar.

Schlafen / F2 : Erhöht die aktuellen Eigenschaftspunkte bis zum Maximum. Diese Option ist auch mit der Funktionstaste F2 anwählbar.

PROJEKT TERRA 12

Aktionsfeld 1-8:

Ein Klick auf einen Gegenstand in einem dieser Felder aktiviert diesen, falls sich mit ihm etwas tun läßt. (z.Bsp. schießen mit Pistole)

Spielfeld Anzeige :

Hier wird das Spielfeld in 3D dargestellt. Im Spielfeld können Gegenstände durch anklicken mit dem Pfeil genommen werden. Klickt man mit einem Gegenstand auf das Spielfeld so kann man diesen ablegen oder werfen, je nach Position. Auch andere Aktionen können direkt im Spielfeld ausgeführt werden. Eine unverschlossene Tür wird z.Bsp. durch anklicken des Türknoptes geöffnet. Für manche Aktionen wird ein Gegenstand benötigt. Eine verschlossene Tür wird z.Bsp. durch anklicken des Türknoptes mit dem richtigen Gegenstandes geöffnet.

PROJEKT TERRA 11

Spiel speichern: / F3

Mit dieser Funktion kann der momentane Spielstand abgespeichert werden. Nach der Aufforderung die Speicherdisk in Laufwerk A einlegen. (entfällt beim Spiel mit einer Festplatte) Jetzt kann ein Speicherplatz ausgewählt und ein Speichername eingegeben werden. Nach dem Speichern kehrt das Programm automatisch ins Hauptmenü zurück. Diese Option ist auch mit der Funktionstaste F3 anwählbar.

Charakteranzeige :

Sie dient für das Inventar und zeigt die Verfassung sowie die Stärke der Eigenschaften des Charakters an. Alle Aktionen werden mit der linken Maustaste ausgeführt. Die rechte führt wieder ins Hauptmenü zurück.

Namensfeld :

Zeigt den Namen des gewählten Charakters an.

Auge :

Klickt man das Auge mit dem Pfeil an, dann wird der Zustand des Charakters im Informationsfeld solange angezeigt, bis die Maustaste wieder losgelassen wird. Um einen Gegenstand zu untersuchen, klickt man mit diesem das Auge an. Im Informationsfeld werden dann alle Daten über diesen solange an gezeigt, bis die Maustaste wieder losgelassen wird.

Mund :

Zum Essen und Trinken mit einem entsprechenden Gegenstand das Mundfeld anklicken.

PROJEKT TERRA 13

Gegenstandsfelder :

In ihnen können nur ganz bestimmte Gegenstände abgelegt werden.

Waffenfeld :

Auf diesem Feld kann nur eine Waffe abgelegt werden. (z.Bsp. eine Pistole)

Trinkbehälterfeld:

Dient zur Aufbewahrung von einem Wasserkarister oder einer Feldflasche.

Personenfeld :

Helm, Jacke, Hose und Stiefel lassen sich hier, an der richtigen Stelle plaziert, an- und ausziehen.

Rucksack- und Taschenfeld :

Feld zum Tragen eines Rucksacks oder einer Tasche.

Feld 1-15 :

Diese Felder stellen den Rucksack- oder Tascheninhalt dar. Sie können erst benützt werden, wenn das Rucksack- oder Taschenfeld belegt ist. Außer Kleidung können alle Gegenstände in einer Tasche abgelegt werden. In einen Rucksack kann keine Kleidung und keine Tasche gelegt werden.

Gegenstandsanzeige:

Manche Gegenstände lassen sich umschalten. Befindet sich ein solcher Gegenstand in einer Hand des Charakters, so wird sein Name hier angezeigt.

Schalter :

Mit dem Schalter können Gegenstände AN oder AUS geschaltet werden, bzw. auf HALBE oder VOLLE Energie gestellt werden.

PROJEKT TERRA 14

Tot eines Charakters :

Ein Charakter stirbt, wenn er verhungert, verdurstet oder seine aktuelle Stärke auf NULL ist. Alle Gegenstände des Verstorbenen fallen auf den Boden und können wieder eingesammelt werden. Ein Toter kann allerdings nicht mehr zum Leben erweckt werden. Sind alle 4 Expeditionsteilnehmer gestorben, kann zwischen den Optionen "Gespeichertes Spiel laden" und "Spiel beenden" gewählt werden.

Ziel des Spiels: Erfülle den Auftrag des großen Kontrollrats in möglichst kurzer Zeit und bringe alle 4 Expeditionsteilnehmer wieder lebend zurück. Es bleibt Anzumerken, daß zur Lösung des Spiels kein Zeitlimit vorgegeben ist.

Tips zum Spiel : - es ist Ratsam einen Lageplan mitzuzeichnen und öfters abzuspeichern, den hinter der nächsten Ecke könnte schon der Tot lauern.
- in vielen Situationen hilft nur geduldiges Ausprobieren und Überlegen weiter, oder ein bestimmter Gegenstand.
- läßt sich etwas nicht öffnen, so ist es manchmal ganz hilfreich einen bestimmten Gegenstand zur Hilfe zu nehmen.
- beim Kämpfen sollte man die Position des Gegners beachten. Die Expeditionsteilnehmer schießen immer auf die Seite, auf der sie stehen.
- es gibt Gegenstände, die sich durch andere beeinflussen lassen. Dazu gibt man einen der beiden Gegenstände in die Hand und klickt ihn mit dem anderen im Aktionsfeld an.
- manche Platten lösen erst ab einem bestimmten Gewicht einen Kontakt aus.
- viele Roboter lassen sich nicht nur bekämpfen, sondern mit den richtigen Gegenständen auch programmieren.

PROJEKT TERRA 16

Eigenschaftsanzeige :

Zeigt die maximale und aktuelle Punktzahl der verschiedenen Eigenschaften an.

Hungeranzeige :

Ein oranger Balken zeigt die Stärke des Hungers grafisch an. Außerdem wird die Stärke in Prozent angezeigt. Dabei bedeutet 0%, daß der Charakter satt ist und 100%, daß er so gut wie verhungert ist. Falls der Charakter über 90% hungrig ist, wird der Balken im Anzeigefeld in rot dargestellt. Gleichzeitig wird auch der Balken der Gesundheitsanzeige im Hauptmenü in rot dargestellt. Somit kann man jederzeit erkennen, wenn mit einem Charakter etwas nicht stimmt. Essen verhindert in diesem Fall ein frühzeitiges Verhungern.

Durstanzeige :

Analog zur Hungeranzeige, nur das der Balken im Anzeigefeld in blau dargestellt wird.

Charakterbild :

Klickt man dieses Feld an, so werden in der Eigenschaftsanzeige weitere Eigenschaften angezeigt solange die Maustaste gedrückt bleibt. Diese Eigenschaften erhöhen sich im Verlauf des Spiels bei bestimmten Aktionen, die man mit dem Charakter ausführt. Wird eine Aktion im Spielfeld ausgeführt, so bekommt immer der Gruppenführer die erworbenen Eigenschaftspunkte zugeschrieben. Haben sich die Eigenschaften um eine bestimmte Punktzahl erhöht steigt der Rang. Eine Erhöhung des Rangs hat eine direkte Auswirkung auf die Stärke, Kondition und Intelligenz des Charakters und erhöht deren maximale Punktzahl.

PROJEKT TERRA 15

Viel Spaß bei der Expedition auf Terra
SOFTWARE
Harald Breitmaler & Heinz Munter GbR

Copyright by SOFTWARE 1991
Alle Rechte vorbehalten.

PROJEKT TERRA 17

Projekt Terra

QUICK TIPS

PROJEKT TERRA 18

Wozu brauche ich einen Scanner ?

Dieses Gerät ist absolut notwendig, um friedlich gesonnene Roboter von den feindlichen zu unterscheiden! Der Scanner (sofern eingeschaltet) liefert alle notwendigen Informationen und ergänzt sinnvoll die Robotronic. Wichtig! Ohne Scanner ist die beste Robotronic zu nichts nützlich!

Wie benütze ich die Robotronic ?

Um mit dem Gerät effektiv arbeiten zu können, treten Sie so dicht als möglich, an den zu programmierenden Roboter heran! Nachdem Sie ihn "vorbehandelt" haben (wie das geht werden Sie im Verlauf des Spiels erfahren) klicken Sie mit dem Mauszeiger auf das Aktionsfeld in dem die Robotronic abgebildet ist. Sofern Sie das Gerät eingeschaltet haben, wird nun die Tastatur der Robotronic eingeblendet. Jetzt können Sie . . . Aber das lernen Sie ebenfalls im Spielverlauf!

Wichtig! Der Wirkungsradius der Robotronic ist sehr gering. Wenn sie damit arbeiten wollen folgen sie dem Motto "Bitte treten Sie näher". (Ihre Gegner freuen sich schon darauf!)

PROJEKT TERRA 20

Mein Team steht vor einer Computerconsole und jetzt ?

Am unteren Teil jeder Computerconsole sind ein roter Knopf und ein Diskettenschacht angebracht. Durch anklicken des Knopfes, aktivieren Sie die Konsole und kommen in ihr Hauptmenü. Wenn Sie mit einer Diskette den Diskettenstich anklicken, erfahren Sie den Inhalt Derselben. Da jede Diskette jedoch mehrere Files enthalten kann, werden Sie zuvor eine Auswahl treffen müssen !

Wozu dient der Empfänger ?

Um wichtige Mitteilungen von der Raumstation zu erhalten, sollten Sie den Empfänger eingeschaltet, mit sich führen (Sie können ihn auch in einer Tasche aufbewahren). Durch ein akustisches Signal, werden Sie auf eine empfangene Mitteilung aufmerksam gemacht. Geben Sie nun den Empfänger in die Hand eines Charakters und klicken Sie ihn dann im Aktionsfeld an. (Nun zurücklehnen und die Nachricht gemächlich lesen)

Wie benütze ich den Sender ?

Klicken Sie das Aktionsfeld an, in dem der Sender abgebildet ist . . . Ein Peillon, zum Zentralrechner, wird abgestrahlt !

PROJEKT TERRA 19

Wie benütze ich den Energiestrahler ?

Auf der rechten Seite des Hauptbildschirms sind vier Knöpfe mit dem Buchstaben "E" abgebildet. Indem Sie diese Knöpfe mit dem Mauszeiger anklicken, aktivieren Sie den "Energiestrahler" des jeweiligen Charakters. Rechts neben dem Knopf wird nun das Tastaturfeld des Strahlers eingeblendet und Sie können durch anklicken der Zahlenfelder, den von Ihnen gewünschten "Steuercode" eingeben. Fehleingaben korrigieren Sie, durch erneutes anklicken des "E-Knopfes". Um den eingegebenen Befehl ausführen zu lassen, klicken Sie einfach das Anzeigefeld unter der Tastatur des Strahlers an. Nun können mehrere Dinge passieren . . .

1. Garnichts (der Code wird weiterhin angezeigt)

Prüfen Sie ob das Gerät noch über genügend Energie verfügt . . . Wenn ja . . .

Sorry - aber in diesem Fall verfügt der jeweilige Charakter nicht über genügend Erfahrung und Intelligenz, um das Gerät mit diesem speziellen Befehl zu "füllern".

2. Die Anzeige des Codes erlischt, aber es geschieht NICHTS.

Das Gerät erkennt keinen gültigen Befehlscode!

3. Die Anzeige erlischt mit einem Piepton.

Der Befehl wird ausgeführt - ob sich eine optische Wirkung einstellt hängt vom Befehl und der Situation ab, in der Sie sich befinden!

Jeder ausgeführte Befehl verbraucht einiges an Energie. Darum wird anschließend die Energieanzeige des Strahlers aktualisiert (Angabe in %).

PROJEKT TERRA 21

Wie kann ich einen Energiestrahler mit Energie versorgen ?

Um das Gerät von jeglichen Batterien und Netzteilen unabhängig zu machen, haben sich die Wissenschaftler etwas ganz besonderes einfallen lassen! Ein Zusatzgerät das den Strahler auflädt, aber nur arbeitet wenn direkter Kontakt mit menschlicher Haut besteht. So wollte man verhindern, dass die Roboter ihre Strahler selbst mit Energie versorgen!

Wie öffne ich verschlossene Wandfächer ?

Treten Sie dicht vor das Fach und benützen Sie Ihren Energiestrahler!

Wie öffne ich verschlossene Türen ?

Dazu gibt es fünf Möglichkeiten . . .

1. Die selbe Methode wie bei den verschlossenen Fächern, könnte Wirkung zeigen.

2. Sie klicken das "Öffnerfeld" der Tür an.

3. Sie klicken das "Öffnerfeld" der Tür mit einem Schlüssel an.

4. & 5. TOP SECRET !

PROJEKT TERRA 22

WAS ist DAS ?

Um über einen bestimmten Gegenstand etwas zu erfahren, sei es sein Name oder sein Gewicht, klicken Sie das Icon mit dem Auge an und halten die linke Maustaste solange gedrückt, bis Sie alles gelesen haben.

Was kann ich tun wenn ein Crewmitglied sehr krank ist ?

Gönnen Sie dem Betroffenen ein wenig Ruhe. Lassen Sie die Crew mal richtig ausschlafen. Sollte dies nichts nützen - behandeln Sie den Kranken mit Tabletten oder selbstgemischten Entgiftungsmitteln.

Wie komme ich schnell an eine bestimmte STELLE ?

Legen Sie den BM - Pointer (sofern Sie ihn besitzen) an einer gewünschten Stelle eingeschaltet auf den Boden.

Wenn Sie später an diesen Ort zurückkehren wollen, brauchen Sie nur den Beamer (falls sich auch dieser in Ihrem Besitz befindet) zu benützen.

Sie können den Beamer natürlich auch ohne den BM - Pointer aktivieren, allerdings auf eigenes Risiko.

Es gilt zu Beachten, dass die Reichweite des Beamers und des BM - Pointers begrenzt ist.

PROJEKT TERRA 24

Wie wähle ich den Anführer der Gruppe aus ?

Klicken Sie einfach das Namensschild über dem jeweiligen Charakterbild an. (Der Name wird ROT dargestellt)

Ab diesem Augenblick werden einige Aktionen, die Sie ausführen, die Erfahrungspunkte des Charakters verbessern. Um die Eigenschaften aller Teammitglieder zu steigern, sollten Sie öfters den Anführer der Gruppe wechseln!

Wie versorge ich mein Team mit Nahrung ?

Ganz einfach - geben Sie ihnen zu essen und zu trinken hahaha ! Scherz beiseite - Sie werden des öfteren auf Automatenfächer stossen, die Sie nur mit dem richtigen Gegenstand anklicken müssen, um alles Notwendige zu erhalten.

Wie komme ich vom Hauptbildschirm zur Charakterübersicht ?

Klicken Sie das Portrait des gewünschten Charakters an - mit der rechten Maustaste kommen Sie sofort in die Charakterübersicht des Anführers. Egal wo sich der Mauszeiger dabei gerade befindet!

Wie kann ich die Erfahrungswerte eines Charakters kontrollieren ?

Gehen Sie in die Charakterübersicht der gewünschten Person. Klicken Sie das Portrait in der linken oberen Ecke des Bildschirms an. Solange sie die linke Maustaste gedrückt halten, werden die Werte angezeigt.

PROJEKT TERRA 23

NOTIZEN

PROJEKT TERRA 25