

NANOSAUR® II HATCHLING

Handbuch



©2004 Pangea Software, Inc.
Alle Rechte vorbehalten
Nanosaur ist eine eingetragene Marke der Pangea Software, Inc.



DIE GESCHICHTE

Wir schreiben das Jahr 4122. Eine Gattung von Dinosauriern, die Nanosaurier, beherrscht die Erde. Durch vom Menschen durchgeführte Genexperimente wurden die bereits ausgestorbenen Nanosaurier wieder zum Leben erweckt und mit Intelligenz ausgestattet. Nachdem die Menschheit einer Seuche zum Opfer gefallen war, errichteten die Nanosaurier eine eigene Gesellschaft.

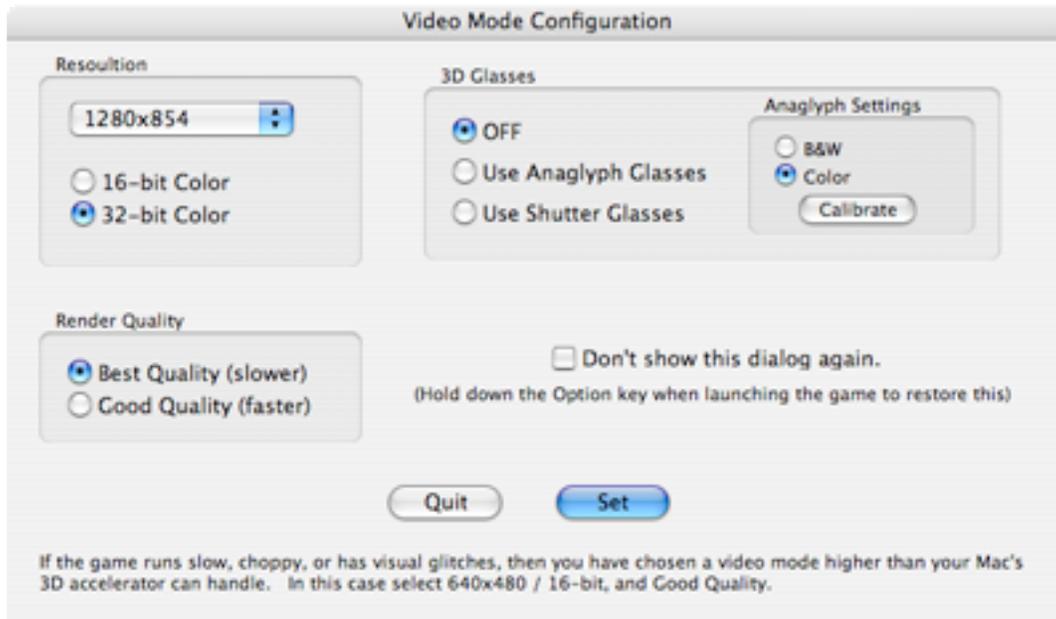
Die Nanosaurier wurden jedoch durch Inzucht zunehmend bedroht. Als letzte Rettung wurde ein Nanosaurier 65 Millionen Jahre zurück in die Vergangenheit geschickt, um Nanosaurier-Eier von den Vorfahren zurückzubringen. Diese zurückgebrachten Nanosaurier-Eier sollten ausgebrütet werden, in der Hoffnung, dass eine neue Generation von Nanosauriern heranwachsen würde. Aber niederträchtige Elemente der Nanosaurier-Gesellschaft hatten mit den Eiern andere Pläne...

Eine Rebellengruppe der Nanosaurier, die nach der Herrschaft über die Erde strebte, stahl die meisten dieser Eier und brachte sie auf in ihrer Macht befindliche Planeten mit günstigem Klima zum Ausbrüten von Nanosaurier-Eiern. Diese Rebellen möchten die Jungen in kriegerische Drohnen verwandeln und mit ihrer Hilfe die Herrschaft über die Erde an sich reißen.

Aus einem auf der Erde verbliebenen Ei wuchs ein junger Nanosaurier heran. Mittels der auf den Zeitportalen (die bei der Beschaffung der Eier aus der Vergangenheit bereits eingesetzt wurden) beruhenden Wurmlochtechnologie, wurde dieses Nanosaurier-Junge auf eine Mission gesandt, um die gestohlenen Eier zurückzuerobern und die Stützpunkte der Rebellen zu zerstören.

DER DIALOG VIDEOMODUS-KONFIGURATION

Beim Start von Nanosaur 2 wird der Dialog **Videomodus-Konfiguration** angezeigt:



AUFLÖSUNG

In diesem Feld befindet sich ein Einblendmenü mit allen verfügbaren Bildschirmauflösungen und Auswahlfeldern für die Farbtiefe. Je niedriger du die Auflösung einstellst, um so schneller läuft das Spiel. Bestimmte Grafikkarten funktionieren ab einer bestimmten Auflösung hinaus nicht mehr einwandfrei. Wenn also das Spiel zu langsam läuft, ist dies die erste Einstellung, die du ändern solltest.

Diese Option ist deaktiviert, wenn dein Computer über weniger als 64 MB VRAM verfügt.

QUALITÄT WÄHLEN

In diesem Feld kannst du zwischen den Optionen **Höchste Qualität** und **Hohe Qualität** wählen. Das Spiel läuft schneller mit der Einstellung **Hohe Qualität**, aber das Erscheinungsbild ist besser, wenn **Höchste Qualität** eingestellt ist.

Diese Option ist deaktiviert, wenn dein Computer über weniger als 64 MB VRAM verfügt.

3D-BRILLE

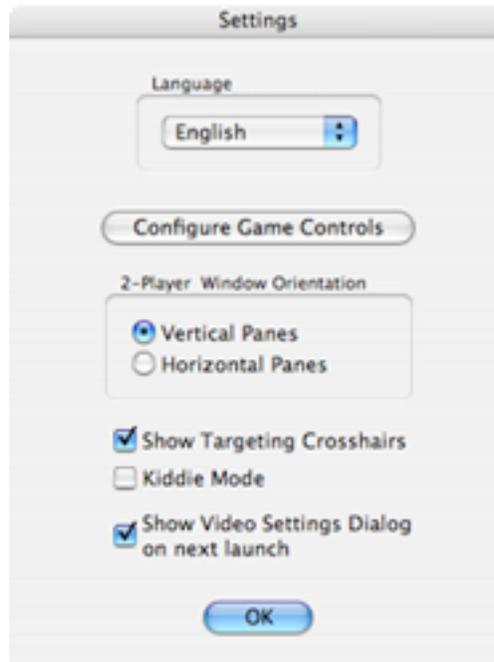
Wenn du den Modus **3D-Brille** aktivierst, kannst du beim Spielen entweder eine Anaglyph-Brille oder eine Shutter-Brille verwenden (siehe nächster Abschnitt). Bei der Anaglyph-Brille kannst du zwischen Farb- und Schwarz-Weiß-Ansicht wählen. Im Schwarz-Weiß-Modus ist das 3D-Stereobild erheblich schärfer, im Farbmodus ist die Anzeige jedoch kontrastreicher. Mit dem Kalibrierungsknopf kannst du die Feineinstellung für die Anaglyph-Farbbalanz für Bildschirm und Anaglyph-Brille vornehmen.

DIESEN DIALOG NICHT WIEDER ANZEIGEN

Aktiviere dieses Feld, wenn du mit den aktuellen Videoeinstellungen zufrieden bist und nicht willst, dass dieser Dialog bei jedem Start des Spiels wieder angezeigt wird. **Wenn du diesen Dialog zu einem späteren Zeitpunkt wieder anzeigen möchtest, hältst du einfach die Wahltaste gedrückt, wenn du das Spiel aufrufst.**

DIALOG EINSTELLUNGEN

Diesen Dialog kannst du fast immer aufrufen, indem du die F1-Taste drückst. Du kannst den Dialog **Einstellungen** jedoch auch im Hauptmenü des Spiels aufrufen.



SPRACHE

In diesem Einblendmenü wird eine Liste der unterstützten Sprachen angezeigt. Die meisten Dialoge und Menüpunkte erscheinen in der ausgewählten Sprache.

STEUERUNG KONFIGURIEREN

Klicke hier, wenn du die Tastatur oder sonstige Eingabegeräte konfigurieren willst (siehe weiter unten).

ANORDNUNG DER FENSTER FÜR 2 SPIELER

Wenn ein Spiel mit 2 Spielern und geteiltem Bildschirm gespielt wird, bestimmt diese Einstellung, wie der Bildschirm aufgeteilt wird. Du kannst zwischen den Optionen **Vertikale Teilung** und **Horizontale Teilung** wählen.

FADENKREUZ ANZEIGEN

Wenn diese Option aktiviert ist, wird für die meisten Waffen ein Fadenkreuz eingeblendet, mit dem du besser zielen kannst.

EINFACHER MODUS

Dies ist ein spezieller Modus für Kinder. In diesem Modus greifen die Feinde nicht an und es ist viel einfacher, zu überleben.

VIDEO-EINSTELLUNGEN BEIM STARTEN ANZEIGEN

Wenn diese Option aktiviert ist, wird der Dialog für die Video-Einstellungen beim nächsten Starten des Spiels automatisch angezeigt.

SPIELSTEUERUNG

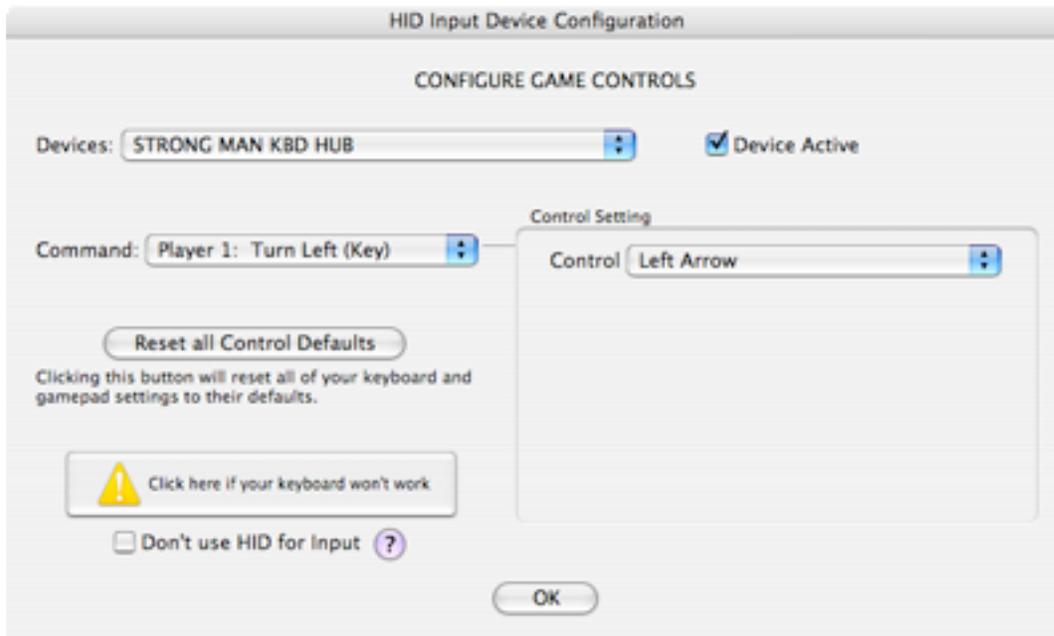
Beim ersten Starten von Nanosaur 2 sollten die folgenden Standardeinstellungen für die Steuerung mit der Tastatur konfiguriert sein:

STANDARDEINSTELLUNGEN FÜR DIE TASTATUR

Pfeiltasten	Flug steuern
Leertaste	Feuern
Umschalttaste	Jetpack aktivieren
Wahltaste	Ei ablegen
Apfel-/Befehlstaste	Waffe wechseln
TAB	Kameramodus wechseln
- / =	Ton lauter/leiser stellen
M	Musik an/aus
F1	Dialog Einstellungen aufrufen (jederzeit möglich)
Q-Taste	Anwendung verlassen (jederzeit möglich)
ESC	Spiel anhalten
F15	Pausenmodus für Bildschirmfotos aktivieren/deaktivieren

KONFIGURATION VON EINGABEGERÄTEN

Im Dialog **Konfiguration für HID-Eingabegeräte** werden Joysticks, Gamepads, Tastaturen usw. konfiguriert:



So konfigurierst du ein Eingabegerät:

1. Wähle im oberen Bereich des Dialogs das zu konfigurierende Gerät aus dem Einblendmenü **Geräte** aus.
2. Wähle einen Befehl aus dem Einblendmenü **Befehl** aus. Dieses Menü zeigt alle Aktionen im Spiel an, die konfiguriert werden können.
3. Im Einblendmenü **Steuerung** wird angezeigt, welches der Steuerelemente des Geräts dem ausgewählten Befehl zugeordnet ist. Wenn dem betreffenden Steuerelement noch kein Befehl zugewiesen ist, wird **NOT USED** angezeigt. Wähle das Steuerelement aus, das du dem Befehl zuweisen möchtest.
4. Du kannst auch eine beliebige Taste oder einen beliebigen Knopf auf dem jeweiligen Eingabegerät drücken. Die Zuordnung im Steuerungsmenü erfolgt dann automatisch. Wenn du beispielsweise die Tastatur als Eingabegerät ausgewählt hast und die Taste **A** drückst, wird im Steuerungsmenü **A** angezeigt.
5. Für manche Steuerelemente ist eine Kalibrierung erforderlich. Dies gilt insbesondere für die Achsen von Joysticks oder Thumbsticks. Zur Kalibrierung verschiebst du die Achse an den einen Rand und klickst auf **Minimum einstellen**. Dann verschiebst du die Achse auf die andere Seite und klickst auf **Maximum einstellen**. Verschiebe die Achse nun auf die neutrale Position und klicke auf **Zentrieren**.
6. Vergiss nicht, das Ankreuzfeld **Gerät ist aktiviert** zu aktivieren, damit das Spiel dieses Gerät für die Eingabe verwendet. Es können jederzeit beliebig viele Eingabegeräte in

beliebiger Kombination aktiviert sein. Du solltest jedoch die Eingabegeräte, die du zum Spielen nicht verwenden wirst, deaktivieren.

Das Spiel behält normalerweise deine Einstellungen, wenn du es beendest und wieder aufrufst. Wenn jedoch das Kabel eines Eingabegeräts entfernt wird, kann es vorkommen, dass das Spiel die Einstellungen für dieses Gerät nicht speichert. Wenn du ein neues Gerät anschließen willst, musst du zunächst das Spiel beenden, das neue Gerät anschließen und dann das Spiel erneut starten.

STEUERUNG MIT DER MAUS

Für die Spielsteuerung kann auch die Maus verwendet werden. Sie kann jedoch nicht im HID-Manager-Dialog konfiguriert werden.

ADVENTURE-MODUS

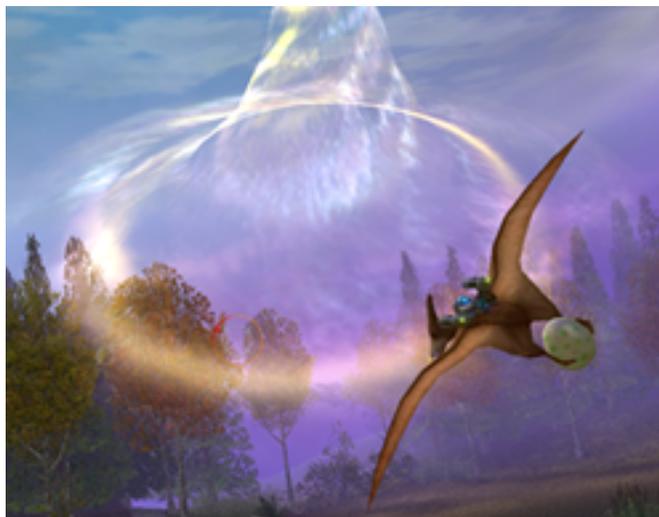
Im Adventure-Modus besteht dein Ziel darin, alle gestohlenen Nanosaurier-Eier wiederzufinden und sie zur Erde zurückzuschicken, indem du sie in eines der verschiedenen Wurmlöcher wirfst, die es auf jedem Level gibt.

DIE JAGD NACH DEN EIERN

Um ein Ei aufzuheben, musst du es nur im Sinkflug berühren und das Ei wird automatisch für dich aufgehoben.



Sobald du im Besitz eines Eis bist, solltest du das nächste Wurmloch suchen und darüber fliegen. Wenn du dich an der richtigen Position befindest, wird das Ei automatisch in das Wurmloch gesogen:



Fliege zu einem Wurmloch, um Eier abzulegen.

Jedes Mal, wenn du ein Ei zurück zur Erde schickst, erscheint dieses in der Statusleiste am oberen Rand des Bildschirms. Die Eieranzeige zeigt an, wie viele Eier von jeder Farbe noch zu suchen sind, und wie viele im aktuellen Level bereits gefunden wurden.

Es gibt verschiedene Einflüsse, durch die du eventuell das Ei nicht festhalten kannst: Wenn auf dich geschossen wird, wenn du gegen ein Objekt fliegst usw. Ein fallengelassenes Ei fällt auf den Boden, von wo du es wieder aufheben kannst. Wenn das Ei jedoch an eine Stelle fällt, von der es nicht aufgehoben werden kann, wird es zurück in das Nest gesetzt, wo du es zuerst gefunden hast.

ABSCHLIESSEN VON LEVELS

Wenn in einem Level das letzte Ei durch ein Wurmloch geschickt worden ist, verschwindet dieses Wurmloch und es erscheint stattdessen ein neues Wurmloch als Ausgang. Du hörst dann ein bestimmtes Geräusch und wirst dazu aufgefordert, in das Wurmloch zu fliegen. Dieses neue Wurmloch sieht aus wie das, durch das du auf den Planeten gekommen bist. Fliege einfach in dieses Wurmloch hinein, um das abgeschlossene Level zu verlassen.

SPEICHERN VON SPIELEN

Ein Spiel kann nur am Ende eines Levels gespeichert werden. In der Mitte eines Levels ist dies nicht möglich. Sobald du zum Abschluss eines Levels in das Wurmloch für den Ausgang fliegst, wird der Übergangsbildschirm angezeigt. Am unteren Rand des Bildschirms befinden sich die folgenden beiden Symbole:



Wenn du das Spiel speichern möchtest, klicke auf dieses Symbol.



Wenn du zum nächsten Level gehen möchtest, ohne zu speichern, klicke auf dieses Symbol.

WAFFEN

URSCHREI

Dies ist die natürliche Angriffswaffe des Nanosauriers und steht unbegrenzt zur Verfügung. Diese Waffe richtet viel Schaden an, ist aber nicht sehr präzise. **Zum Aufladen des Urschreis musst du die Feuertaste gedrückt halten. Zum Feuern lässt du sie wieder los.** Je länger du die Waffe auflädst, um so stärker ist ihre Wirkung.

BLASTER

Dies ist eine automatische Schnellfeuerwaffe, die mittleren Schaden anrichtet, aber sehr genau trifft. Halte die Feuertaste gedrückt, um den automatischen Schnellfeuermodus zu verwenden.

SPLITTERGRANATE

Wenn du eine dieser Granaten abschießt, zerfällt sie in 4 Teile, die ein großes Gebiet abdecken. Diese Waffe richtet eine Menge Schaden an, wenn alle Splitter auf ein Ziel treffen.

WÄRMEGELENKTE RAKETE

Hierbei handelt es sich um die effektivste Waffe deines Arsenal. Wenn du das Fadenkreuz auf ein Ziel einstellst, kannst du eine Rakete abfeuern und sie wird dieses Ziel verfolgen, bis sie es trifft. Wenn du ohne vorher ein Ziel einzustellen eine dieser Raketen abfeuerst, fliegt diese genau geradeaus und sucht sich selbst ein Ziel.

BOMBEN

Bomben kannst du besonders dann sehr gut gebrauchen, wenn du gejagt wirst. Es ist schwer, mit den Bomben zu zielen, aber wenn sie an entsprechender Stelle einschlagen, richten sie eine Menge Schaden an.

POWERUPS

Powerups bekommt man auf dieselbe Art und Weise wie Eier, indem man im Sinkflug die entsprechenden Symbole berührt. Jedes Powerup wird durch ein leuchtendes Symbol dargestellt:

Powerups für Waffen

Diese Powerups werden entsprechend der Waffenart durch verschiedene leuchtend grüne Symbole unterschieden.



Blaster



Splittergranaten



**Wärmegelenkte
Raketen**



Urschrei



Bomben



Powerups für Treibstoff

Mit diesen Powerups bekommst du mehr Treibstoff für das Jetpack.



Powerups für Energie

Mit diesen Powerups bekommst du mehr Energie.



Powerups für dein Schild

Mit diesen Powerups erhöht sich die Abwehrkraft deines Schilds.



Powerups für ein zusätzliches Leben

Mit diesen Powerups erhältst du ein zusätzliches Leben.

NANO VS. NANO-MODI

SPIELE

Es gibt in diesem Spiel drei verschiedene Nano vs. Nano-Modi. Alle drei sind Spiele für zwei Spieler, wobei beide Spieler auf demselben Computer mit unterteiltem Bildschirm spielen. Im Dialog **Einstellungen** kannst du bestimmen, ob der Bildschirm vertikal oder horizontal unterteilt wird:



Rennen

Bei den Rennen ist das Ziel sehr einfach: Das Rennen gewinnen. Derjenige Spieler, der zuerst 3 Runden zurückgelegt hat, gewinnt. Du kannst auf deinen Gegner schießen, um ihn zu bremsen, und Treibstoff für das Jetpack auftanken, um selbst schneller zu werden. Du hast unendlich viele Leben.

Kampf

Auf diesen Levels besteht das Ziel darin, zu überleben. Jeder Spieler muss versuchen, den Gegenspieler zu vernichten, und wer zuerst keine Leben mehr hat, hat verloren.

Eier erobern

Dies ist ein klassisches Eroberungsspiel, bei dem du die Eier des Gegenspielers klauen und sie zu deiner Basis bringen musst. Jede Basis verfügt über ein Wurmloch, in dem die dem Gegenspieler abgeluchsten Eier abgelegt werden. Das heißt also, dass man zum Gewinnen einfach nur zur Basis des Gegners fliegen muss, dessen Eier holen und diese zur eigenen Basis bringen muss.

STEUERUNG FÜR ZWEI SPIELER

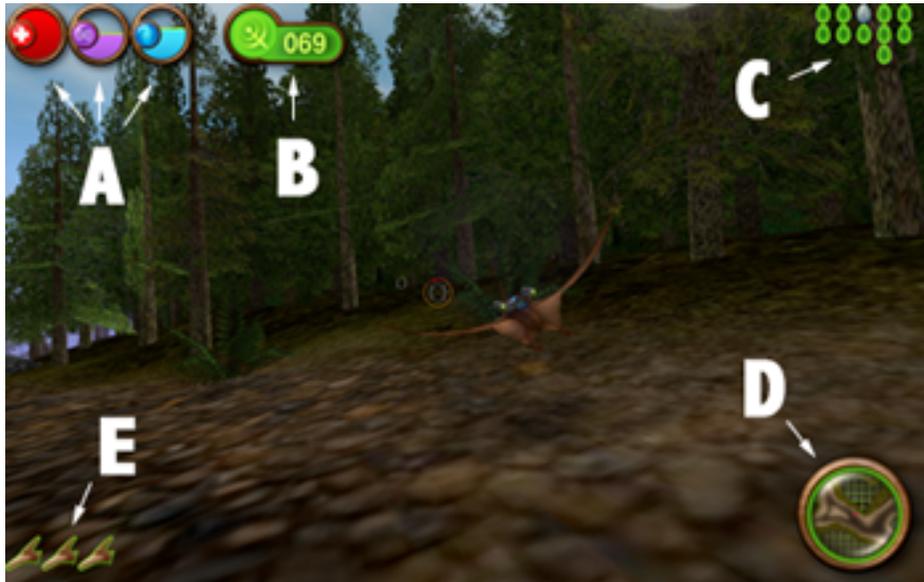
Es ist beinahe unmöglich, dass zwei Spieler gemeinsam mit nur einer Tastatur spielen. Wenn zu zweit gespielt wird, solltet ihr entweder zwei Tastaturen oder eine Tastatur und ein anderes Eingabegerät (z. B. ein Gamepad oder einen Joystick) verwenden. Am günstigsten ist es, wenn beide Spieler Gamepads verwenden. Dafür empfehlen wir iShock-Gamepads von MacAlly.

DEN GEGNER ZUR STRECKE BRINGEN

Beim Spiel mit zwei Spielern werden grüne Pfeile links und rechts von den beiden Spieleransichten eingeblendet (siehe nachfolgende Abbildung). Diese Pfeile dienen als Hinweis darauf, wo der Gegner sich aufhält bzw. in welche Richtung du fliegen musst. Wenn keine Pfeile angezeigt werden, bedeutet das, dass der Gegenspieler sich direkt vor deiner Nase befindet.



DIE STATUSZEILE



- A Anzeigen für Energie, Schild und Treibstoff
- B Aktuelle Waffe
- C Eier: Die Farbe Grün zeigt an, dass diese Eier noch gefunden werden müssen. Ansonsten werden die bereits eroberten Eier angezeigt.
- D Übersichtskarte
- E Anzahl Leben

TECHNISCHER SUPPORT

Die meisten Probleme können mithilfe unserer Support-Webseite für Nanosaur 2 gelöst werden:

www.pangeasoft.net/nano2/support.html

Wenn du auf der angegebenen Webseite keine Lösung für dein Problem findest, kannst du uns auch per E-Mail kontaktieren:

support@pangeasoft.net

CREDITS

ENTWICKLUNG:

Pangea Software, Inc.
www.pangeasoft.net

PROGRAMMIERUNG:

Brian Greenstone

KÜNSTLERISCHE GESTALTUNG:

Scott Harper

ANIMATION:

Peter Greenstone

MUSIK:

Aleksander Dimitrijevic

ILLUSTRATION:

Richard Bonk

FARBBLICHE GESTALTUNG:

Ben Prenevost