

Grundlegende Steuerung

Grundlegende Steuerung

LT-Taste

- | Zum Zielen gedrückt halten.
- | Aktiver AR-Modus während Ausweichen, Boost oder Verlassen der Deckung.

LB-Taste

- | Während der Bewegung halten, um Boost zu aktivieren. Erlaubt das Schlittern mit hoher Geschwindigkeit, wobei die Richtung über den linken Stick kontrolliert wird.
- | Entzündet eine Zigarette, während man in Deckung geht. Wird die brennende Kippe weggeworfen, kann das die Gegner ablenken.

GP-Taste

- | Film-/Dialogsequenz überspringen.

≡-Taste

- | Pausieren und Pausenmenü öffnen.

RT-Taste

- | Waffe nachladen.
- | Halten zum Scannen (Aufheben) einer Waffe.

RB-Taste

- | Aktive Waffe abfeuern.
- | Aktiver AR-Modus während Boost.

Y-Taste

- | Granate werfen.

B-Taste

- | Nahkampfangriff.

A-Taste

- | Taktisches Ausweichen. Mit dem linken Stick lässt sich die Richtung bestimmen.

X-Taste

- | In Deckung gehen.
- | In Kombination mit dem linken Stick wird Deckung aufgegeben (durch Rollen, Laufen oder Darüberspringen).
- | Aktion, zum Beispiel Behälter öffnen, Geschütz bemannen, medizinische Hilfe, Sprengladung platzieren etc.

L Linker Stick

- | Gehen/Laufen. In Verbindung mit Boost und Ausweichen bestimmt der linke Stick die Bewegungsrichtung.

+ Richtungstasten



- | Zur Wahl der aktiven der drei ausgerüsteten Waffen. Die aktive Waffe ist in der Bildschirmanzeige rot hervorgehoben.



- | Wechsel zwischen Splitter- und EMP-Granaten.

R Rechter stick

- | Bewegung der Kamera.
 - | Bei Verwendung des Scharfschützengewehrs +Taste zum Zoomen drücken.
- Die Kamerasteuerung kann in den Optionen modifiziert



WAFFEN

Der ARS ist mit dem Waffensystem BLADE (Battlefield Logic ADaptable Electronic) ausgestattet, das Konfigurationen für insgesamt drei Waffen speichern kann. Zwischen diesen kann durch Verwendung der Richtungstasten **↑↑↑** gewechselt werden. Die Anzeige rechts unten am Bildschirm gibt Auskunft über die aktive Waffe (rot hervorgehoben) und die verbleibende Munition. Ist das Magazin leer, wird automatisch nachgeladen. Allerdings ist auch eigenhändiges Nachladen möglich, um nicht plötzlich wehrlos dem gegnerischen Feuer ausgeliefert zu sein. Durch Druck auf die **RB**-Taste kann jederzeit manuell nachgeladen werden.



Auf dem Schlachtfeld lassen sich häufig dort platzierte oder abgelegte Waffen finden. Um eine Waffe zu scannen, stellt man sich über sie und hält die **RB**-Taste. Wird bereits dieselbe Waffe verwendet, erhöht das Scannen den Munitionsvorrat. Andernfalls führt das Scannen zur Installation der entsprechenden Konfiguration als aktive Waffe. Bei diesem Vorgang wird die zum Zeitpunkt des Scans

aktive Waffe abgelegt. Diese bleibt aber – solange noch mindestens eine Kugel im Magazin steckt – auf dem Boden zurück und kann erneut gescannt werden.

Hinweis: Gibt es nach dem Einsatz sämtlicher verfügbarer Munition verbliebene Gegner, kann das Spiel möglicherweise nicht fortgesetzt werden. Über das Pausenmenü und die Wahl von CHECKPOINT oder NEUSTART lässt sich ein neuer Versuch starten.

GRANATEN

Neben dem BLADE-Waffensystem gibt es auch zwei Sorten Granaten: Handgranaten und EMP-Granaten. Die aktive Granate wird über die Richtungstaste **↑** gewählt und unten rechts auf dem Bildschirm angezeigt. So wie BLADE-Waffen lassen sich auch Granaten auf dem Schlachtfeld finden und durch Halten der **RB**-Taste aufsammeln.

Durch Druck auf die **Y**-Taste wird eine Granate in die Richtung des Fadenkreuzes in der Mitte des Bildschirms geworfen.

WAFFEN-UPGRADES

Verfügt eine Waffe über volle Munition, führt das Scannen oder Aufsammeln derselben Waffe zu einem Upgrade dieser Waffe, wodurch ihre Stärke und maximale Munitionskapazität erhöht werden. Waffen-Upgrades, die sich auf die aktive Waffe auswirken, können auch im Feld gefunden und auf die übliche Weise gescannt werden.

Hinweis: Beim SCHWIERIGKEITSGRAD NORMAL oder höher werden die Waffen heruntergestuft, wenn der Spieler stirbt.

BLADE-WAFFENSYSTEM

Das Waffensystem BLADE (Battlefield Logic ADaptable Electronic) ist ein Resultat der Forschung von DARPA über fortschrittliche programmierbare Materialien. Das Waffensystem basiert auf einer programmierbaren Kerneinheit, deren Äußeres verschiedene Formen annehmen kann. Allerdings erlaubt der eingeschränkte Festkörperspeicher nur die Speicherung von drei Konfigurationen. Die ausdehnungsfähige Natur des programmierbaren Materials im BLADE-System erlaubt die Replikation von Waffen unterschiedlichster Größe – von kleinen Handfeuerwaffen bis zu schweren Geräten wie Raketenwerfern.

ZIELEN

Zum Zielen wird die **L1**-Taste gehalten. Ist ein Gegner im Visier, wird das Fadenkreuz rot.

Auf dem SCHWIERIGKEITSGRAD CASUAL AUTOMATIC (S.3) schaltet sich das Fadenkreuz automatisch auf Ziele in der Nähe auf, wenn die **L1**-Taste gehalten wird. Das macht es zum Kinderspiel, eine Vielzahl von Gegnern in enger Formation auszuschalten.

Das Scharfschützengewehr zoomt beim Zielen erheblich stärker als andere Waffen. Wenn das Fadenkreuz auf dem Ziel liegt, wird es rot. Durch Druck auf die **R**-Taste (rechter Stick) wird noch stärker gezoomt.



DECKUNG

Bei Annäherung an bestimmte Hindernisse und Wände weist ein Aktionssymbol auf die Möglichkeit hin, in Deckung zu gehen. Durch Druck auf die **X**-Taste verbirgt man sich hinter einem Hindernis, das dadurch als Schild dient. An dem Hindernis kann man sich nach links und rechts bewegen, ohne die Deckung aufzugeben. Das Zielen auf Gegner führt allerdings zu einem teilweisen Verlust der Deckung. Es wird also nur empfohlen, wenn freies Schussfeld besteht.



Um die Deckung zu verlassen, bewegt man sich direkt vom Hindernis weg. Alternativ erlaubt die Kombination aus linkem Stick und Druck auf die **X**-Taste ein Wegrollen, -laufen oder den Sprung über kleinere Hindernisse, abhängig von der Neigungsrichtung.

Beim Verlassen der Deckung mittels der **X**-Taste kann auch die **L1**-Taste gedrückt werden, um den AR-Modus zu aktivieren. Dieser schärft die Sinne und verlangsamt die Zeit, was die Überlebenschance in direktem gegnerischem Feuer erhöht.

PANGLOSS-STATUEN

Im Spielbereich sind kleine goldene Figuren versteckt – die Pangloss-Statuen. Findet man eine, sollte sie unbedingt angegriffen werden. Im Ergebnisbildschirm wird die Anzahl gefundener Pangloss-Statuen angezeigt.

BOOST

Der ARS ist mit einem Booster ausgestattet, der das Vorwärtsschlittern in hoher Geschwindigkeit und das Passieren niedriger Bereiche möglich macht. Durch Druck auf die **LB**-Taste wird der Boost ausgelöst, mit dem linken Stick die Richtung bestimmt. Die Temperaturanzeige sollte dringend beachtet werden, da der Boost sich automatisch ausschaltet, sobald der Anzug überhitzt. Während sich der Anzug abkühlt, sind auch andere Funktionen nicht verfügbar.



Während des Boost kann auch die **L1**-Taste gedrückt werden, um den AR-Modus zu aktivieren. Dies kann dabei helfen, sich einen Weg durch dichte Feindformationen zu bahnen.

SPRENGGLADUNGEN

Hie und da wird man mit einem Hindernis konfrontiert, das mit mehr als normaler Feuerkraft aus dem Weg geräumt werden muss. Wenn das „Sprengladung platzieren“-Symbol erscheint, wird durch Druck auf die **X**-Taste eine Ladung gelegt und die Lunte scharf gemacht.



Durch gleichzeitigen Druck auf die **LT**- und **RT**-Tasten (linker und rechter Stick) wird die Ladung ferngezündet. Wer sich nicht außerhalb des Sprengradius befindet, erleidet erheblichen Schaden durch die Explosion.

ACTION-SEQUENZEN

Beizeiten ergibt sich beim Kampf gegen stärkere Gegner die Chance, eine besondere Action-Sequenz in Form eines Angriffs oder Gegenangriffs auszuführen. Solche Sequenzen sind automatisiert und häufig stärker als gewöhnliche Angriffe, aber sie erfordern die korrekte Eingabe der auf dem Bildschirm dargestellten Befehle in der verfügbaren Zeit.



Typische Aktionen umfassen das Rotieren von linkem oder rechtem Stick in die angegebene Richtung oder den wiederholten Druck einer Taste, bis eine Bildschirmleiste gefüllt ist. Die verfügbare Zeit wird nicht angezeigt. Man sollte also besser nicht zu großzügig damit umgehen.

KONTEXT-AKTIONEN

Abhängig von den Gegebenheiten sind eine Vielfalt von Aktionen und Effekten verfügbar. Wenn eine Aktion verfügbar wird, kann der Typ dieser Aktion durch das Symbol neben der **X**-Taste identifiziert werden. Ein Druck auf die **X**-Taste führt die Aktion aus.



Übliche Symbole für Kontext-Aktionen sind:



Deckung

Hinter einem Hindernis oder einer Wand in Deckung gehen.



Deckung verlassen

Über ein Hindernis klettern, davon wegrollen oder -laufen.



Sprengladung platzieren

Eine durchschlagende Sprengladung vorbereiten.



Medizinische Hilfe

Einem verwundeten Verbündeten eine Notfallinjektion verpassen. Verbündete in Not lassen sich durch das **+**-Symbol identifizieren.



Behälter öffnen

Einen Behälter auftreten, um an seinen Inhalt zu kommen.



Terminal bedienen

Hiermit werden Türen geöffnet und Maschinen kontrolliert.



Geschütz bemannen/Geschütz verlassen

Feindliche Geschütze können verwendet werden, sobald der sie bedienende Gegner aus dem Weg geräumt ist.



Nach oben/unten klettern

Höher oder tiefer gelegene Gebiete sind manchmal nur über Leitern oder andere Hilfsmittel erreichbar.

©SEGA. SEGA, and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Holdings Co., Ltd. or its affiliates. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

Unauthorized copying, reproduction, rental, pay for play, public performance or transmission of this game is a violation of applicable laws.