

Schnellstartanleitung

Willkommen bei Terra - Battle for the Outlands!

Dies ist die Übersetzung und Erweiterung der Schnellstartanleitung von www.terracorps.com.

DI's (Drill Instructors) und Ventrillo

Die meisten der erfahrenen Spieler in Terra sind gerne bereit Fragen von Neulingen zu beantworten. Der Drillinstructor-Clan hat sich speziell der Aufgabe gewidmet Neulingen der Trainingsclans AMOK und DesertRats zu helfen und sie in das Spiel einzuführen. Wenn du ein Mikrofon hast, kannst du mit einem Drillinstructor auf einen Voice-Server gehen (Ventrillo) um dich einfacher unterhalten zu können. Dafür kannst du dir Ventrillo auf www.ventrillo.com umsonst herunterladen. Die Daten des Voiceservers erfragst du am besten beim Drillinstructor. Meistens sprechen die Drillinstructor aber Englisch und kein Deutsch.

Viele bekannte Clans setzen die Benutzung von Ventrillo voraus um besser Informationen austauschen zu können, Kämpfe besser koordinieren zu können und einfach mehr Spass zu haben. Ventrillo ist aber in keinem Fall eine Anforderung des Spiels.

Tastaturkonfigurationen

Zu Beginn ist es wichtig die Tastaturkonfigurationen einzustellen. Du wirst in Terra niemals erfolgreich sein, wenn du die Maus zum Waffenwechseln benutzt und keine Rumpfrotation (Hull Rotation, siehe unten) einsetzt!

ACHTUNG: Bis zur Version 1.50.15 können Buchstaben und Zahlen nicht belegt werden, da sie für den Chat notwendig sind!

Bis V1.50.15: Du kannst die Konfigurationen einstellen, wenn du F1 und dann die Schaltfläche unten links drückst.

In den nachfolgenden Versionen kannst du Tastaturkonfiguration über Start/Programme/Terra/Key config erreichen.

Besonders wichtig ist es Tasten (oder Joystickknöpfe) für FIRE, TOGGLE HSM/LDM, SELECT DUP, ZOOM IN und HULL FACE FORWARD /-LEFT/-RIGHT einzustellen. MENU gibt euch eine Auswahl weiterer Funktionen und Game Commands.

Nachdem die Einstellungen vorgenommen wurden, kannst du die Maus benutzen um frei dich umzuschauen, zu "lazen" und Pfade (SET PATH) zu setzen. Die meisten Veteranen spielen ohne HUD-Oberfläche um ein größeres Sichtfeld zu haben (STRG+D). Probier es mal aus!

Game commands

Game commands werden in den Chat eingegeben und beginnen mit einem @-Symbol.

Wichtig: Terra benutzt das englische Tastaturlayout, das sich in vielem vom deutschen Layout unterscheidet. Den Klammeraffe @ kriegt ihr mit SHIFT+7!

Ein Auszug aus den wichtigsten Commands:

@channel Nummer wechselt in den durch die 3-stellige Zahl angegebenen Chatkanal (Standard ist Kanal 100)

@l listet alle Clanmitglieder und Alliierte auf, die online sind; @l all listet alle im Spiel auf

@s listet den Besitz auf @s me gibt deine Werte aus

@s warrior-name listet die Werte eines Spielers auf, wenn du anstatt warrior-name einen Spielernamen schreibst

@s clan-name lists other clan's assets of you replace clan-name with a specific clan name

@d transferiert dein ganzes Geld aus deinem Fahrzeug in das naheliegende Fort (du mußt dafür im Kreis des Gebäudes sein)

@w money-amount nimmt Geld aus dem naheliegenden Fort und transferiert es in dein Fahrzeug (im Kreis des Forts)

@e evakuiert zum nächsten Fort; du kannst auch: @e specific-fort-name schreiben, um zu einem bestimmten Fort zu gelangen

@e money-amount fort-name lässt dich Geldbeträge vom Panzer zum Fort oder von Fort zu Fort transferieren

@o asset-name hiermit überprüfst du ein Fort, für den Fall, dass es nicht fertiggestellt ist oder du nicht evakuieren willst

@t player-name Text so sendest du Nachrichten an einen bestimmten Spieler der online ist

@p Ruf alle Verbündeten in deinen aktuellen Kanal; du kannst auch nur eine bestimmte Person rufen.

@m zeigt das Clan-MOTD; diese kann mit passenden Rechten mit @motd message gesetzt werden

@dist zeigt die Entfernung zum nächsten Gebäude/Fort, dass auf der Map sichtbar ist.

@dist asset-name zeigt die Entfernung zu einem bestimmten Gebäude (Asset)

Bootcamp, Dregs, Clans und Geld

Beim Eintreten in das Spiel bist du zu zuerst im BOOTCAMP und wurdest bereits einem der beiden Trainingsclans (DesertRats/AMOK) zugeteilt. Du wirst automatisch mit einem RHINO-Panzer neben einer der Basen Amok_Home oder Desertrats_Home erscheinen. Hier im BOOTCAMP kannst du üben Robotgegner zu bekämpfen, Forts (BC1-8) einzunehmen und die grundlegenden Fahrzeuge ausprobieren.

Um ein Fort einzunehmen mußt du alle 4 Pylonen (PYLONS) zerstören, indem du mit dem Maschinengewehr (MACH) oder den DUP-Geschossen auf die kleine, drehende, gelbe Scheibe schießt. Das Maschinengewehr eignet sich hierbei sehr gut, weil man so DUP-Geschosse spart.

Du kannst dich hier auch zu anderen befreundeten Basen oder dem BOOTCAMP transportieren lassen (evakuieren oder: FARPen). Dafür tippst du einfach "@e Zielort" in die Konsole ein. (bsp. "@e bootcamp, @e amok_home, @e desertrats_home"). Wenn du dich so aus deinem Fahrzeug evakuieren lässt bleibt das Geld zurück. Solange du dich

aber noch keinem Clan angeschlossen hast, hast Geld für dich aber auch noch absolut keine Bedeutung, da du es nirgendwo ausserhalb deines Panzers lagern kannst (siehe unten).

In den Basen Bootcamp, Amok_Home/Desertrats_home kannst du dir umsonst neue Fahrzeuge kaufen. In den anderen Forts muß Geld vorhanden sein oder du mußt welches besitzen. Also kaufe deine Fahrzeuge immer in den genannten Basen.

Wenn du in einer Basis/Fort bist und ein neues Fahrzeug ausgewählt hast, kannst du auf der Karte einen FARP-Punkt festlegen, an dem du erscheinst (spawn). Klicke dazu einfach innerhalb des grauen Radius der Basis auf die Karte und ein braunes Kästchen erscheint. Dies ist dein FARP-Punkt und sowie du auf "Buy" klickst wirst du zu deinem FARP-Punkt gebracht.

Im Bootcamp werden dir maximal 100 Kills angerechnet. Alle weiteren werden nicht in deine Statistik aufgenommen.

Um das Bootcamp zu verlassen kannst du dich von der Basis BOOTCAMP nach Dregs ("@e dregs") transportieren lassen. Spätestens in Dregs wird es jetzt für dich an der Zeit Leute kennenzulernen und dich nach einem Clan umzusehen.

Dregs ist eine neutrale Basis, wo du dir ebenfalls Fahrzeuge umsonst kaufen kannst. Um Dregs sind die 4 sogenannte "Beachheads" Ex, Gane, Benton, und Nought. Bei Eroberung eines dieser Forts enthalten die Forts L10000, die man aus ihnen transferieren kann. Aber sie werden auch von 6 Rhinos und einer Bloodbat verteidigt. Ausserhalb dieses Ringes liegen noch 10 weitere "Enhanced Beachheads" die bei Eroberung L30000 enthalten und von 3 Rhinos, 2 Goats und 2 Bloodbats verteidigt werden.

Von den Enhanced Beachheads und von Outland-Forts kannst du ausserdem weitere Fahrzeuge "FARPen" (Barracuda, Bloodbat, Phoenix, Scarab, Armadillo und eine Rocket Goat).

Bei Dregs finden auch oft kleinere Schlachten statt in denen man ruhig mitmischen kann um ein wenig PVP-Erfahrung zu sammeln. Kills gegen fremde Clanmitglieder werden hier nicht als Angriffe auf den Clan verstanden.

Um dich einem Clan anzuschließen unterhältst du dich am besten mit den unterschiedlichen Leuten und fragst nach Clans die rekrutieren. Da aber Clanspione überall sind nehmen große Clans dich meist erst auf, wenn sie dich besser kennen. Dennoch gibt es einige Anfängerclans, die auch Anfänger aufnehmen. Ab dem Rang eines Major (500 netto Kills) kannst du auch selbst einen Clan gründen.

Um dich einem Clan anzuschließen gehst du auf www.terracorps.com, loggst dich ein und gehst auf GAME FUNCTIONS und dort kannst du dann einem Clan dein "Gelöbnis" (pledge) abgeben - eine bitte um Aufnahme in den Clan.

Ohne Spielerclan (DesertRats und AMOK sind Trainingsclans) kannst du mit Geld nichts anfangen, weil du das Geld in keinem Fort für den Clangebrauch lagern kannst. Ein Clan hat für gewöhnlich wenigstens ein Fort in dem es das Clangeld lagert und davon weitere Gebäude baut und Fahrzeuge kauft (siehe unten).

Radar Map, "Lazing" und IFF

Es ist wichtig die Funktionen und den Nutzen der Radarkarte (Radar Map) zu verstehen. Rote Punkte stellen feindliche Fahrzeuge dar und blaue Punkte freundliche. Wenn du IFF

(aktives Radar, Identifikation Freund-Feind) einschaltetest, kannst du Freunde, die kein IFF anhaben, bis zu 2km weit weg sehen. Feinde die kein IFF anhaben siehst du aber nur bis zu 500m weit. Ob ein Feind oder Freund sein IFF anhat kannst du aber schon bis zu 2km Entfernung sehen. Daher willst du dein IFF sicher NICHT im Kampf eingeschaltet lassen! Wenn du Raketenfeuer hörst ohne einen Gegner zu sehen, schalte das IFF kurz ein und wieder aus (Radarflash) um Gegner und Freunde im Umfeld sehen zu können. Lass das IFF nur an, wenn du gegen eine Goat kämpft, oder ein feindlicher Rhinopanzer von sehr nah auf dich schießt.

Wenn du ein Fahrzeug oder Gebäude "lazerst" (Standart rechte Maustaste) leuchtet das Objekt für eine Sekunde auf der Map auf (Radarflash). Wie der Radar auch kann das lazern auch auf große Entfernung bemerkt werden. Wenn du die Nachricht "I believe we are being lazed" ("Ich glaube wir wurden gelazert") hörst, wurdest du von jemanden (Freund/Feind/Robot) gelazert und deine Position wurde von allen auf dem Radar bemerkt, die nahe genug waren.

Du wirst bemerken, dass, wenn du etwas lazerst, eine kleine Zahl beim Zeiger erscheint. Dies ist deine Entfernung in Metern zum Zielpunkt. In der Chatkonsole siehst du ausserdem weitere Daten über das Ziel, wie Name, Clan und eventuell vorhandene Geldbeträge.

Standardfahrzeuge (basic vehicles) und Kampfstrategien

Du sollstest als erstes den Umgang mit dem Rhino und der Goat lernen. Dies sind die wichtigsten Standardfahrzeuge und du wirst viel Zeit mit ihnen verbringen.

Rhino Strategie

- Du wählst HSM aus.
- Wenn du ein Ziel siehst und ein HSM-Ziel hast (grüne Box),feuerst du 3 Raketen ab, wechselst auf LDM (anvisieren mit rechtem Mausklick für ein gelbes Zieldreieck) undfeuerst wieder 3 Raketen ab, wechselst auf DUP undfeuerst etwa 5 Sekunden lang auf das Ziel. Das wiederholst du so SCHNELL du kannst. Dabei bleibst du niemals stehen und benutzt die Rumpffrotation (Tasten) um Treffer zu verteilen und nicht von hinten getroffen zu werden (sehr schwache Panzerung).
- Wenn du dein Ziel siehst aber kein HSM-Ziel hast, bist du entweder zu weit weg oder zu nah dran. Fährt der Gegner von dir Weg schiesse zuerst mit LDM auf ihn, damit er sich dir zuwendet.
- Wenn du nah am Gegner dran bist benutz DUP-Geschosse, den Raketen machen unter 100m keinen Schaden.
- Wenn du das Ziel nicht siehst aber ein HSM-Ziel hast mache einen Radarflash um sicherzugehen, dass es sich nicht um einen Freund handelt.

Zerstörte Fahrzeuge brennen aus (große Hitzequelle). Du kannst dich wunderbar neben ihnen "verstecken" um gegnerische HSM (Hitzesuchrakteten) abzulenken.

Nachdem du den Gegner zerstört hast, fahre nah an sein Wrack ran, bleib stehen und drücke SUP (supply) um dich aufzumunitionieren, Panzerung zu reparieren und Lurkers

einzusammeln. Lazerst du ein Wrack, siehst du auch was dort noch geplündert werden kann.

Wenn du Probleme hast, weil du von 4 Bots gleichzeitig zerstampft wirst, dann versuche danach etwas weiter von ihnen weg zu FARPen und fahre mit aktivierten HSM-Raketen auf sie zu. Sowie du ein HSM-Ziel hast (grüne Box) STOPPE und feuere. Damit dürfte einer oder wenige Gegner auf dich zukommen, auf die du weiterschiessen kannst. Sich mit dem Rückwärtsgang zurückzubewegen ist dabei oft hilfreich.

Bleibe immer in Bewegung, wenn du gegen 2 oder mehrere Gegner kämpfst, damit dein Panzer auf unterschiedlichen Seiten getroffen wird. Die Frontseite hat die höchste Panzerung, gefolgt von den Seiten und die Rückseite ist am schwächsten gepanzert. Plündere rechtzeitig die Gegner um dich gepanzert und aufmunitioniert zu halten.

Wenn du einen SHRIKE(Hubschrauber) oder eine BLOODBAT(Jäger) siehst, während du einen Rhino fährst, benutze LDMS, HSMs und das Maschinengewehr. Es kann die Überlebenschancen erhöhen den Rückwärtsgang einzulegen!

Solltest du in einem Goat einem Shrike begegnen - lauf was das Zeug hält! Oder evakuere dich um mit einem Rhino zurückzukommen und ihn auszuschalten. (Anm.: Aber eigentlich müßte der Goat einen Shrike/Bloodbat mit den HSM-Raketen locker abschießen können!)

Goat Strategie

MAG ist eine magnetische Mine, die wie ein Geschoss abgeschossen wird (max. 300m), sich bei Treffer durch den gegnerischen Rumpf bohrt und dann nach 25 Sekunden explodiert. Wenn man sich eine solche "Made"(Maggot=Made) einfängt und den Goat, der dich damit getroffen hat, rechtzeitig erlegt explodiert man nicht! Schieß eine MAG auf ein Rhino und rase davon! Oder kreise in größerer Entfernung um deinen Gegner herum (Rumpfrotation!) und schieße mit HSM auf seine Rückseite. 6 HSM auf die Rückseite sollten einen Rhino zerstören.

Einige Fahrzeuge bewegen sich nicht (die, aus denen sich der Spieler evakuiert hat. Dies kannst du erkennen, wenn die Raketen an den Seiten des Panzerturmes weiß sind!) und nur bei diesen sind PEL (Zeitzünderminen) nützlich. Bots fahren von PELs automatisch weg.

Wenn ihr da draussen euch auf Goats spezialisieren wollt, benutzt viel Rumpfrotationen für Richtungswechsel um Geschossen auszuweichen. Fahrt nie in gerader Linie von einem Gegner weg, sonst macht ihr es ihm nur einfacher euch zu treffen. Ein kleiner Haken und schon kann euch das feindliche DUP-Geschoss verfehlen anstatt euch den Rest zu geben.

Bauen

Um bauen zu können mußst du einem Spielerclan beigetreten sein, da die Trainingsclans keine Baumöglichkeit haben.

Wenn du etwas bauen willst, nimm einen Scarab und transferiere L50000 von einem eurer Clanforts (logischerweise sollte der Betrag im Fort bereit liegen) und wirf alle Munition ab, damit dein Treibstoff weiter reicht.

Um ein Gebäude zu bauen tippst du [@build \(Name des Gebäudes\)](#) ein und um das Gebäude zu plazieren drückst du an dem gewünschten Ort mit der linken Maustaste. Wenn du dem Gebäude keinen Namen gibst wird dem Gebäude eine Seriennummer zugeteilt.

Gebäude können nicht näher als 6km von einem anderen Gebäude entfernt sein. Außerdem muß du wenigstens 25km weit, von einem Gebäude das "OP4" gehört, weg sein. Wenn du wegen einer "nearby structure" nicht bauen kannst, bist du zu nah an einem gegnerischen Besitz oder zu nah an den Basen goat_berserker, berserker, bootcamp, gauntlet, waterworks oder Dregs.

[@survey](#) baut ein Fort (du brauchst L25000 um den Bau eines Forts zu beginnen)

[@power](#) baut eine "power plant" (Kraftwerk) (notwendig für ein Fort, L25000, setz es auf die gestrichelte Linie oder kurz davor)

[@base](#) baut eine mobile Basis (L25000)

[@radar](#) baut ein Radar, das in seinem Radius gegnerische Einheiten entdeckt (nach Fertigstellung)

[@fuel](#) baut ein Treibstofflager (fuel dump) (falls dein Treibstoff ausgeht, während du zu einem Bauplatz fährst)

[@ammo](#) baut ein Munitionslager (ammo dump), die meist bei Angriffen auf Forts benutzt werden (SUP um Munition und Panzerung aufzufrischen)

Wenn du ein Gebäude gesetzt hast brauchst es weiteres Geld um den Bau fertigzustellen. Um Geld zu einer unfertigen Basis zu bringen, tippe [@o Geldmenge Fortname](#) ein und dann [@d](#), wenn du neben der Basis schwebst um das Geld in der Basis zu deponieren. Ein Fort braucht insgesamt L400000 und eine mobile Basis L150000.

Um Verteidigungsanlagen zu bauen tippst du den einen der nachfolgenden Befehle ein und klickst auf die Karte wo du bauen willst. Dann tippst du [@b](#) um den Bau zu bestätigen.

[@t](#) baut einen "thug turret" (Verteidigungsturm) (L1000)

[@r](#) baut einen Repulsor (Kraftfeldpylon) (L200)

An einer mobilen Basis kannst du 16 Verteidigungsanlagen bauen und bei einem Fort 20. ausserdem kannst du bis zu 7 Bots an Forts stationieren. Armadillos und einige Bloodbats eignen sich am besten.

Bring deine Freunde mit!

Pass auf Vulkane auf!