

EARTH 2150 ESCAPE FROM THE BLUE PLANET

Zusatzhandbuch zur Version 2.0

Inhalt:

- EarthNet	3
- Multiplayer allgemein	3
- Der Forschungsbaum (ResearchTree)	4
- Die Hauptbasis und der Raumhafen	4
- Der Transport von Bodenschätzen	4
- Beschränkungen der Einheiten / Einheitenlimit	5
- Die LC und die Solarenergie	5
- Mehrere Gebäude hintereinander bauen	6
- Den Gebäudebau abbrechen	6
- Gruppenzuweisung	6
- Pause	7
- Gebäude-Upgrade-Center	7

EarthNet

Um sich in den EarthNet chatroom einzuloggen, müssen Sie unter "Multiplayer" im Hauptmenü die Option "EarthNet Server" im wählen. Im Server-Auswahlfenster klicken Sie auf EarthNet.

Im EarthNet Chatroom können Sie sich mit den Spielern unterhalten, die gerade online sind. Um weitere Informationen über einen Spieler (User) zu erhalten, machen Sie einen Doppelklick auf den jeweiligen Spielernamen in der Liste oben links. Weitere nützliche Chatroom-Befehle erhalten Sie, wenn Sie in der Chatleiste /help eingeben.

Die Ranglisten finden Sie im rechten Bereich des EarthNet Chatrooms: "Top Woche" (Wochenrangliste), "Top Monat" (Monatsrangliste) und "Top Server" (Gesamtrangliste).

Möchten Sie ein Spiel anlegen, klicken Sie einfach auf "Neues Spiel" und wählen Sie Ihre gewünschte Spielart, Spieleranzahl, Forschungsgeschwindigkeit etc..

Möchten Sie in ein existierendes (aber noch nicht gestartetes) Spiel eintreten, klicken Sie in der Auswahlliste unten links auf "Spiele". Doppelklick auf das gewünschte Spiel, um diesem beizutreten.

In manchen Fällen ist die Eingabe eines Passwortes nötig.

Multiplayer allgemein

Wenn Sie an einem Multiplayer-Spiel teilnehmen oder das Spiel auf einem PC spielen, der nur die Minimalanforderungen erfüllt, kann es sein, dass das Spiel langsamer wird, wenn viele Einheiten auf dem Bildschirm feuern. Wir würden daher vorschlagen, dass Sie die Zahl der Einheiten auf maximal 20.000 CR begrenzen.

Sorgen Sie dafür, dass bei einem Multiplayer-Spiel immer der schnellste Computer als Host für das Spiel fungiert. Außerdem kann es sich ungünstig auswirken, wenn Earth 2150 auf dem Host-Rechner mit sehr hoher Auflösung läuft. Je mehr AI-Spieler, desto langsamer wird das Spiel, da der Host-Rechner mehr Daten verarbeiten muss.

Damit das Spiel besser läuft, sollten Sie den Bildschirmbereich reduzieren. Klicken Sie unter "Optionen" auf die Karteikarte "Grafik". Schieben Sie den Regler für die Sichtweite ganz nach links. Sie können auch die grafischen Effekte wie Schnee, Regen oder atmosphärischen Nebel abstellen. Wenn Sie zudem den Soundtrack abstellen, kann dies ebenfalls dazu beitragen, dass das Spiel besser läuft.

Der Forschungsbaum (ResearchTree)

Wenn Sie "F2" drücken, erscheint der Forschungsbildschirm. Oben rechts auf diesem Bildschirm befindet sich ein Button für den Forschungsbaum. Wenn Sie auf diesen Button klicken, können Sie sich sämtliche Forschungsarbeiten einer Fraktion ansehen. Sie können auch zwischen Forschungsbildschirm und Forschungsbaum hin und her wechseln, indem Sie abermals auf "F2" drücken.

Mit dem Forschungsbaum haben Sie die Möglichkeit, sich alle Technologien anzusehen, die Ihnen für die nächste Mission zur Verfügung stehen. Sie können zudem auch mehrere Technologien und Upgrades mit einander verknüpfen, indem Sie mit der linken Maustaste auf einen Gegenstand klicken. Mit einem Rechtsklick wird die Forschung an einer Technologie abgebrochen.

Halten Sie den Mauszeiger kurze Zeit über ein Forschungsobjekt, erhalten Sie weitere nützliche Informationen (z.B. Gesamtforschungsdauer).

Die Hauptbasis und der Raumhafen

In den Einzelspielerkampagnen hat jede Seite eine Hauptbasis. Von dort aus können Sie Einheiten oder Bodenschätze in das Missionsgebiet transportieren. Voraussetzung ist, dass es im Missionsgebiet eine Landezone gibt.

Sie können eine neue Mission auswählen, indem Sie auf das Globussymbol klicken. Denken Sie daran, dass Einheiten und Bodenschätze aus dem Einsatzgebiet zurück in die Hauptbasis transportiert werden können.

Der Raumhafen ist ein wichtiger Teil Ihrer Hauptbasis. Vom Raumhafen aus werden die Bodenschätze, die Ihnen Ihre Missionen eingebracht haben, zu den Forschungslabors und Produktionsstätten transportiert. Dort wird dann die Evakuierungsflotte entwickelt und gebaut.

Der Transport von Bodenschätzen

In den Einzelspielerkampagnen benötigen Sie oft dringend Bodenschätze.

Zum Glück haben Sie viele Möglichkeiten, diesen Bedarf zu decken. In der Regel beginnen Sie das Spiel mit einer bestimmten Anzahl von Bodenschätzen im Missionsgebiet. Diese Bodenschätze sollten genügen, um im Missionsgebiet eine Hauptbasis zu errichten.

Unter Umständen haben Sie auch im Gebiet um Ihre Hauptbasis noch Bodenschätze übrig. Dies ist ein ganz wichtiger Punkt, da die Bodenschätze im Gebiet um Ihre Hauptbasis und die Bodenschätze im Missionsgebiet zwei verschiedene Pools bilden. Sie können

Bodenschätze zwischen der Hauptbasis und dem Missionsgebiet austauschen, indem Sie einen Transporter benutzen.

Vom Weltraumhafen aus können Sie Bodenschätze zu Ihren Forschungs- und Entwicklungsteams schicken, die fieberhaft an der Evakuierungsflotte arbeiten. Sind die Bodenschätze einmal vom Weltraumhafen aus an die Forschungs- und Entwicklungsteams geschickt worden, so sind diese Bodenschätze verbraucht und können nicht noch einmal verwendet werden. Bodenschätze, die für die Forschungs- und Entwicklungsteams bestimmt sind, bleiben so lange im Gebäude des Raumhafens, bis sie von einem Shuttle abgeholt werden. Sie können Bodenschätze vom Raumhafen aus an Ihre Hauptbasis übergeben, indem Sie den Weltraumhafen auswählen und dann auf "5000 aus" klicken.

Das funktioniert natürlich nur, wenn im Raumhafen auch Bodenschätze gelagert sind.

Jede Seite verfügt über ein spezielles Gebäude zum Transport von Bodenschätzen zum Weltraumhafen. Bei der ED heißt dieses Gebäude Transportbasis, bei der UCS Erztransportbasis und bei der LC Erztransport-Raffinerie. Falls Sie diese Gebäude noch nicht errichtet haben, müssen Sie die Bodenschätze mit einem Transporter zum Weltraumhafen bringen.

Beschränkungen der Einheiten / Einheitenlimit

Bei jeder Mission ist die Zahl der Einheiten, die gebaut werden können, begrenzt. So bedeutet etwa ein Limit von 10.000, dass Sie nur für 10.000 Credits Einheiten bauen dürfen. Sie können sich das aktuelle Limit ansehen, indem Sie das Gebäude für die Waffenherstellung auswählen.

Sobald Sie das Limit erreicht haben, erscheint eine blinkende Nachricht auf den Einheiten, die sich gerade in Konstruktion befinden.

Die LC und die Solarenergie

Im Gegensatz zu den beiden anderen Parteien, muss die LC ihre Gebäude nicht in der Nähe von Solarkraftwerken errichten. Diese Solarkraftwerke können die Energie nicht selbst erzeugen, sondern müssen erst mit Solarzellen ausgestattet werden. Sie können Solarzellen herstellen, indem Sie ein Solarkraftwerk auswählen, auf den "Solarzelle" Button klicken (oder "B" drücken) und diese Zelle dann in der Nähe des Kraftwerks platzieren. Denken Sie daran, dass die Solarzellen immer in der Nähe eines Kraftwerks platziert werden müssen und jedes Kraftwerk über maximal 10 Solarzellen verfügen darf.

Darüber hinaus geht den Solarzellen nachts und wenn es bewölkt ist sprichwörtlich der Saft aus. Dafür gibt es die Solarbatterien.

Diese speichern während des Tages die Energie und geben sie nachts oder bei Bewölkung wieder ab.

Mehrere Gebäude hintereinander bauen

Sie können mehrere Gebäude hinter einander bauen, indem Sie die Feststelltaste drücken und dann mehrere Gebäude auswählen und platzieren.

Den Gebäudebau abbrechen

Wenn Sie es sich anders überlegt haben, können Sie den Bau eines Gebäudes auch abbrechen. Spielen Sie für die ED oder die UCS, so müssen Sie dazu nur den Button für die Selbstzerstörung drücken. Dann wird das Gebäude gesprengt, bevor es fertig ist. Die noch nicht verbrauchten Bodenschätze bekommen Sie zurück.

Wenn Sie für die LC spielen, klicken Sie im Auswahlménú auf die Karteikarte "Bauen" und dann mit der rechten Maustaste auf das Gebäude, das Sie gerade platziert haben. Sie haben allerdings nicht viel Zeit, den Bau eines Gebäudes abzubauen.

Wenn die Errichtung schon zu weit fortgeschritten ist, können Sie den Bau nicht mehr abbrechen.

Gruppenzuweisung

Sie können nun eine Einheit sogar schon einer Gruppe zuweisen, bevor sie überhaupt hergestellt wurde. Das geht schnell und einfach.

Wählen Sie einfach die Waffenproduktion (oder Hauptbasis bei LC) an. Fahren Sie dann mit dem Mauszeiger über das Unit-Icon im Konstruktionsménú. Drücken Sie dann die Strg-Taste und die Zahl der Gruppe. Jetzt erscheint auf dem Unit-Icon der Text "Gruppe # (Nr. der Gruppe)".

Wenn Sie jetzt das Icon anklicken, werden alle produzierten Einheiten automatisch dieser Gruppe zugewiesen.

TIPP: Diese Option ist vor allem in Mehrspielermodus sehr nützlich. Damit ist alles immer gut organisiert, und Sie können sich ganz auf die bevorstehende Schlacht konzentrieren.

Pause

Im Einzelspielermodus können Sie auch den Pause-Modus (Num-Taste) dazu benutzen, Ihren Einheiten Befehle zu erteilen. Für diese großartige Funktion haben sich bereits Generäle auf der ganzen Welt begeistern können.

Wenn Sie sich im Pause-Modus befinden, ist die eigentliche Spielhandlung eingefroren, aber alle Befehls-, Kamera- und Interfacefunktionen können noch ausgeführt werden.

Im Wesentlichen bedeutet das für Sie, Sie können mal verschnaufen, die Situation bewerten, die erlittenen Schäden beurteilen und gegebenenfalls auch Ihre Strategie noch einmal überdenken, ohne dass auf Sie geschossen wird.

Gebäude-Upgrade-Center

In diesem Fenster können Sie Ihren Gebäuden noch etwas mehr Durchschlagskraft verleihen, indem Sie Waffen oder Schutzschilder auf ihnen anbringen. Um die Waffe zu aktivieren, drücken Sie die Taste F3, nachdem Sie das gewünschte Gebäude ausgewählt haben. Dieses Fenster ist dem des "Forschungszentrums" sehr ähnlich.

Sie können eine neue Waffe, einen Powerschild oder zusätzliches Equipment für ein Gebäude auswählen und sofort anbringen. Die Liste bleibt immer aktiv. Sie können demnach ein anderes Gebäude auswählen und den Vorgang so oft wiederholen, wie Sie wollen (oder müssen).

Wenn Sie eine ganze Gruppe von Gebäuden (z.B. alle kleinen Türme) aktualisieren und auf einen verbesserten Stand bringen wollen, halten Sie einfach die Strg-Taste gedrückt, und klicken Sie auf eines der Gebäude in der Liste. Dann werden alle Gebäude dieser Art ausgewählt, und Sie können deren Waffen gleichzeitig austauschen.

Gebäude einer Art müssen die selbe Bauweise und die selben Waffen haben. Damit können Sie z.B. alle kleinen Türme mit Maschinengewehren auswählen, ohne dass dies auch alle kleinen Türme mit Lasern betrifft.

