

**EARTH**  
2 0 5 0

# LOST SOULS

TIME IS TRICKING away...

HANDBUCH



Copyright © 1999 - 2001 by ZUXXEZ Entertainment AG

# INHALTSVERZEICHNIS

Epilepsiewarnung .....	4
Geschichte .....	5
Systemanforderungen .....	7
Installation und Spielstart .....	8
Spielbedienung .....	9
Hauptbildschirm .....	11
Steuerung der Kamera .....	14
Einheitenlimit .....	14
Steuerung der Einheiten .....	14
Gebäudebau & -steuerung .....	18
Produktion & Konstruktion .....	22
Forschung .....	25
Tastaturbelegung .....	26
 EURASIAN DYNASTY (ED)	
Waffen & Einheiten .....	28
Fahrwerke .....	29
Gebäude .....	34
Verteidigung .....	39
Energieversorgung .....	40
Förderung von Bodenschätzen .....	40
Technologien & Erfindungen .....	40
 LUNAR CORPORATION (LC)	
Waffen .....	42
Einheiten .....	42
Gebäude .....	46
Verteidigung .....	52
Energieversorgung .....	53
Förderung von Bodenschätzen .....	53
Technologien & Erfindungen .....	54
 UNITED CIVILIZED STATES (UCS)	
Waffen & Einheiten .....	56
Fahrwerke .....	57
Gebäude .....	60
Verteidigung .....	66
Energieversorgung .....	66
Förderung von Bodenschätzen .....	67
Technologien & Erfindungen .....	67
 Multiplayer allgemein .....	70
Skirmish & Netzwerkspiel .....	70
MoonNet .....	73
 Credits .....	74
Kontakt .....	77

# **EPILEPSIEWARNUNG**

**BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE DAS SPIEL BENUTZEN ODER IHRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN.**

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Familienmitglied unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollte bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Computer- oder Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten,

## **SCHALTEN SIE SOFORT DAS GERÄT AB**

**UND KONSULTIEREN SIE IHREN ARZT, BEVOR SIE DAS SPIEL ERNEUT SPIELEN.**

## **VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG**

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Legen Sie bei der Benutzung eines Computer oder Videospiels eine Pause von mindestens 10-15 Minuten pro Stunde ein.

# **GESCHICHTE**

Wir schreiben den 6ten Dezember des Jahres 2150 - in wenigen Stunden wird unsere geliebte Erde nicht mehr existieren. Um die Geschichte von EARTH 2150 - THE LOST SOULS - dem 3. Teil der Earth 2150 Triologie - zu verstehen, muss man einige Jahre zurück blicken.

Verheerende Kriege zwischen der Eurasian Dynasty und den United Civilized States haben der Erde unheilbare Wunden zufügt. Damit nicht genug - eine Reihe von Kernexplosionen in der Nähe der Antarktis hatten die Umlaufbahn der Erde verändert. Gletscher schmolzen, der Wasserpegel stieg bedrohlich und Meteoritenschauer hatten bereits ganze Erdteile unter sich begraben.

Berühmte Wissenschaftlerinnen der Lunar Corporation - einer lang vergessenen Kolonie auf dem Mond - erkannten erstmals die Anzeichen der bevorstehenden Katastrophe. Ihren Berechnungen zufolge würde die Entfernung zwischen der Erde und der Sonne in den nächsten Jahren um 17% sinken, was zu verheerenden Ksequenzen führen würde. Ein Weiterleben auf der Erde - seit Jahrtausenden Heimat der Menschheit - war nicht mehr denkbar. Die einzige Hoffnung, die der Erdbevölkerung noch blieb war die Flucht vom "Blauen Planeten" zum Mars.

EARTH 2150 - THE MOON PROJECT (der 2. Teil der EARTH 2150 Triologie) erzählte die Geschichte des geheimen Forschungsprojektes "SUNLIGHT" der Lunar Corporation auf dem Mond. Der Erfolg des Projektes sollte der LC die Oberhand in diesem erbitterten Kampf verschaffen.

Und das Projekt verlief erfolgreich: der größte Teil der Erdbevölkerung konnte die untergehende Erde verlassen und zum Mars fliehen. Die zurückgelassenen sollten zu den "Verlorenen Seelen" - den LOST SOULS werden.

Doch sie wollten sich nicht aufgeben, sie wollten Rache - Rache an denen die sie zurückgelassen hatten. Sie rappelten sich auf und versuchten die letzten noch verbliebenen Ressourcen "zusammen zu kratzen", um doch noch der bevorstehenden Katastrophe rechtzeitig entrinnen zu können....

**HURRY UP, CAUSE  
TIME IS TRICKING away...**

# KURZBESCHREIBUNG DER KAMPAGNEN

Die gesamte Lost Souls Kampagne besteht aus drei zusammenhängenden Teilen:

## ED - Kampagne, Lost Souls - Part I

Sie spielen die Rolle des General Fedorov, einem General des Mobilen Einsatzkommandos (MEK) der Eurasian Dynasty. Sie werden von Zar Vladimir II beauftragt, die Startvorbereitungen der Flucht-Shuttles zu überwachen und sie vor Angriffen der UCS oder der LC zu schützen.

## LC - Kampagne, Lost Souls - Part II

In der LC-Kampagne übernehmen Sie die Rolle einer Rekrutin, die mit dem Schutz eines geheimen Projektes beauftragt wird. Sie werden gleich zu Beginn mit mehreren Angriffen des von verzweifelter Hoffnung auf Rettung getriebenen MEK konfrontiert.

## UCS - Kampagne, Lost Souls - Part III

In der UCS-Kampagne spielen Sie Marcus Gordin, den ehemaligen Verteidigungsminister der UCS. An Ihrer Seite sollte Golan, Gordins ehemaliges Beratungssystem stehen. Aber irgend etwas geht da nicht mit richtigen Dingen zu...

Im Laufe der LOST SOULS Kampagne werden Sie feststellen, dass der erste Anschein oftmals trügt...

Allianzen werden geschmiedet, um wieder gebrochen zu werden, Feinde werden zu Freunden und Freunde zu Feinden.

# SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

## MINIMALE KONFIGURATION

- ↪ IBM kompatibler Pentium™ Prozessor mit 300 MHz
- ↪ mindestens 64 MB RAM
- ↪ 350 MB freier Festplattenplatz
- ↪ DirectX™ kompatible Grafikkarte mit 3D-Beschleunigung
- ↪ DirectX™ kompatible Soundkarte
- ↪ 8-fach CD-ROM-Laufwerk
- ↪ Maus
- ↪ Windows™ 95/98/Me oder Windows™ NT / 2000

## EMPFOHLE KONFIGURATION

- ↪ IBM kompatibler Pentium™ Prozessor mit 500 MHz
- ↪ 128 MB RAM
- ↪ 500 MB freier Festplattenplatz
- ↪ DirectX™ kompatible Grafikkarte mit 16 MB oder mehr
- ↪ DirectX™ kompatible Soundkarte
- ↪ 12-fach CD-ROM-Laufwerk
- ↪ Maus
- ↪ Windows™ 95/98/Me oder Windows™ NT / 2000

# **INSTALLATION**

Legen Sie bitte CD 1 von "EARTH 2150 - LOST SOULS" in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.  
Ein Autorun Menu wird erscheinen.

[Sollte die Autostart-Funktion in Ihrem System deaktiviert sein, dann klicken Sie auf das Symbol "Arbeitsplatz" auf dem Desktop und wählen Sie das Symbol der CD-ROM. Im nun auftauchenden Fenster doppelklicken Sie auf die Datei Autostart.exe].

Wählen Sie aus dem Menü die Option "Installation" und befolgen Sie die weiteren Bildschirmanweisungen. Während der Installation haben die Wahl zwischen mehreren möglichen Installationen:

**Minimale Installation (Musik und Videos von CD)**

**Standardinstallation (Videos von CD)**

**Maximale Installation**

Sollten Sie sich für die Minimale- oder die Standardinstallation entscheiden, legen Sie bitte während des Spielens die CD 2 von LOST SOULS in Ihr Laufwerk, damit die Videos und / oder die Musik ordnungsgemäß abgespielt werden.

EARTH 2150 - LOST SOULS erfordert DirectX™ 8.0 oder höher. Während der Installation haben Sie die Möglichkeit, DirectX™ 8.0 zu installieren. Dies ist auch zu einem späteren Zeitpunkt möglich. Öffnen Sie hierfür die AUTOSTART.EXE Datei und wählen Sie die Option DirectX installieren aus.

# **SPIELSTART**

Bei ersten Spielstart ist es zunächst erforderlich das Spielsetup aufzurufen. Klicken Sie nach der Installation auf Start ➤ Programme ➤ Lost Souls ➤ Setup.

Im Setup haben Sie die Möglichkeit die unterstützten Auflösungen Ihrer Grafikkarte zu testen, Vollbild- oder Fenstermodus einzustellen, sich Intro und Autorun anzeigen zu lassen oder zu überspringen.

Um EARTH 2150 - LOST SOULS zu starten, klicken Sie im Startmenü auf Programme ➤ Lost Souls ➤ Lost Souls .

Das Spiel wird nun gestartet. Ist die CD nicht im CD-ROM-Laufwerk, so werden Sie aufgefordert, sie ins CD-ROM-Laufwerk einzulegen.

# DIE SPIELBEDIENUNG

Nach den unterschiedlichen Videos erscheint das Startmenü:

## STARTMENÜ:

Hier können Sie die gewünschte Rasse auswählen, Propagandafilme aller Spielparteien anschauen, den Editor ausführen oder ein Multiplayer Spiel starten:



Spielbeginn auf der ED-Seite

Spielbeginn auf der LC-Seite

Spielbeginn auf der UCS-Seite

Spielbeginn für mehrere Spieler

Spielbeginn eines Netzwerkszenarios für 1 Spieler

Ausführen des Spiellanschaften-Editors

Credits & Danksagungen

Das Spiel verlassen

## WAHL DES SPIELERS:



Hier kann man einen der vorhandenen Spieler auswählen oder einen neuen Spieler erstellen.

Den gewünschten Spieler wählen Sie aus der Spielerliste. Um einen Spieler zu erstellen, tippen Sie seinen Namen ins Feld "Neuer Spieler" ein. Nach der Wahl drücken Sie OK, um weiterzugehen. Mit der Schaltfläche "Löschen" können Sie vorhandene Spieler löschen.

Anmerkung: Ein Löschen der Spieler löscht auch dessen Einstellungen und Spielstände.

Die Schaltfläche "Zurück" führt wieder zum "Startmenü".

## HAUPTMENÜ

Nach der Wahl des Spielers erscheint das Hauptmenü mit folgenden Schaltflächen:



**Neues Spiel starten** - startet eine neue Kampagne. Der Spieler wird in die Basis gebracht, und das Spiel beginnt.

**Spiel laden** - führt eine alte Kampagne fort. Hat der Spieler Spielstände abgespeichert, so wird ein Auswahlfenster eingeblendet, in dem er festlegen kann, an welcher Stelle das Spiel fortgesetzt werden soll.

Sonst wird die Kampagne in dem Moment aufgenommen, in dem sie zuletzt abgebrochen wurde. Beim Abbruch des Spiels durch den Spieler, wird der Spielstand automatisch gespeichert, um das Spiel später wiederherzustellen.

**Tutorial** - startet den Trainingsmodus. Das ED Tutorial bietet 4 Lektionen, LC und UCS jeweils eine Lektion.

**Videos** - Erlaubt es, alle Nachrichten anzusehen, die der Spieler in Form von Videofilmen seit dem Spielbeginn erhalten hat.

**Zurück** - führt zurück zum Menü "Wahl des Spielers".

**Spiel verlassen** - Beendet das Spiel

# SPIELVERLAUF

Optimales Training für Anfänger bietet das unfangreiche ED-Tutorial!

## DER HAUPTBILDSCHIRM

Nach der Ausführung einer Kampagne wird der Hauptbildschirm des Spiels eingeblendet. Er erlaubt dem Spieler, allen seinen Einheiten und Gebäuden Befehle zu erteilen und das Spielgeschehen auf dem Schlachtfeld mit einem System von Kameras zu beobachten.

Elemente des Hauptbildschirms:



- A. Kamerafenster
- B. Hilfskamera-Fenster
- C. Spielinterface
- D. Minikarte

- E. Bausteuerung
- F. Symbolleiste
- G. Kompaß

**KAMERAFENSTER (A) :** Es zeigt das Schlachtfeld aus der Perspektive in niedriger Höhe schwebender Kameras. Es beansprucht den größten Teil des Bildschirms und ermöglicht es, Einheiten zu steuern.

**HILFSKAMERA-FENSTER (B)** - Es besteht die Möglichkeit, zwei kleine Fenster mit Hilfskameras zu aktivieren, indem Sie die entsprechende Schaltfläche in der Symbolleiste betätigen. Jede der Hilfskameras hat dieselben Funktionen wie die Hauptkamera (Einheiten markieren, Befehle erteilen, Blickwinkel ändern u.ä.). Um eine Hilfskamera zu aktivieren, muß sich der Mauszeiger über der betreffenden Hilfskamera befinden.

**SPIELINTERFACE (C)** - Die Hauptsteuerung hilft dem Spieler, die meisten Einsatzziele zu erreichen. Sie setzt sich aus einigen Registerkarten zusammen. Die Registerkarten sind durch einen Klick auf ihren Namen wählbar. Es gibt folgende Registerkarten:

#### **Selektiert:**

Die Beschreibung eines markierten Objektes bzw. einer Gruppe von Objekten ermöglicht es, alle durch das Objekt ausführbaren Befehle zu erteilen.

#### **Gebäude:**

Die Liste aller Gebäude des Spielers ermöglicht es, ein beliebiges Gebäude zu finden, ohne die Karte danach zu durchsuchen. Über diese Liste können Sie das Gebäude markieren oder von der Liste aus zu einem ausgewählten Gebäude wechseln. Nachdem Sie ein Gebäude ausgewählt haben, springt die Auswahl automatisch zur Registerkarte "Selektiert".

#### **Platoons:**

Die Liste aller Platoons des Spielers ermöglicht es, die Platoons zu steuern. Ein Rechtsklick auf ein Platoon läßt die Kamera dorthin springen, ein Linksklick wählt es an.

#### **Bauen:**

Diese Registerkarte gilt ausschließlich für die LC. Sie bietet die Möglichkeit, das Konstruktionszentrum mit dem Errichten eines Gebäudes zu beauftragen.

#### **Einheiten:**

Damit können Sie schnell Fahrzeuge des gleichen Typs aufsuchen. Ein Rechtsklick auf die Einheit läßt die Kamera zu ihr springen, ein Linksklick wählt sie an.

**MINIKARTE (D)** - Die Karte zeigt das gesamte aktuelle Kampfgebiet. Sie hat zwei Funktionen: Durch Rechtsklick wechselt sie zu einem vorgegebenen Punkt in der Landschaft, durch Linksklick schickt man eine markierte Einheit (bzw. eine Gruppe von Einheiten oder ein Platoon) zu einem vorgegebenen Punkt.

**BAUSTEUERUNG (E)** - Sie erscheint, nachdem der Spieler ein Baufahrzeug oder eine Produktionsstätte markiert hat. In der Bausteuierung gibt es Symbole aller Objekte, die hergestellt bzw. errichtet werden können. Mit einem Linksklick auf das Symbol des Objektes brechen Sie seine Herstellung ab. Um ein Gebäude zu errichten, müssen Sie zuerst eine Hausmarkierung auf das Spielfeld im Kamerafenster setzen. Mit der rechten Maustaste können Sie Ihren Befehl rückgängig machen.

**SYMBOLLEISTE (F)** - Sie befindet sich am oberen oder unteren Bildschirmrand. Hier finden Sie aktuelle Informationen über Ihre Energiereserven und Ihren Kontostand. Über die Symbolleiste können Sie zu folgenden Schaltflächen gelangen:

-  Karte - Schaltet die Minikarte ein und aus (oder ALT-M).
-  Interface - Schaltet das Interface ein und aus (oder ALT-P).
-  Basis/Mission - Wechselt zwischen Basis und Missionsgebiet (Q).
-  Oberfläche/Tunnels - Schaltet zwischen Oberfläche und Tunnels um (TAB).
-  Ansicht - Schaltet den 3-Kamera-Modus ein und aus (V).
-  Forschungszentrum - Öffnet das Forschungsfenster (oder F2).
-  Konstruktionszentrum - Öffnet die Einheitenkonstruktion (oder F1).

**KOMPASS (G)** - zeigt nach Norden („oben“ auf der Karte).

**"MISSION BEENDEN"** - Diese Schaltfläche erscheint, nachdem der Spieler alle Missionsziele erreicht hat. Mit der Schaltfläche beenden Sie das Spiel und kehren in die Basis zurück. Achtung! Die Einheiten, die Sie in den nächsten Missionen einsetzen möchten, sollten Sie vor Betätigung dieser Schaltfläche in die Hauptbasis zurückschicken. Sonst verlieren Sie alle bisherigen Einheiten!!!

**"EINSATZGEBIET WÄHLEN"** - Diese Schaltfläche erscheint, wenn keine Mission aktiv ist. Mit der Schaltfläche können Sie den Missionsglobus zur Auswahl des nächsten Einsatzgebietes aufrufen.

**DIE HAUPTBASIS** - 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.

## **STEUERUNG DER KAMERA**

Um die Kamera zu verschieben, fahren Sie mit dem Mauszeiger an den Bildschirmrand. Die Kamera wird dann automatisch in die jeweilige Richtung verschoben, sobald der Mauszeiger den Bildschirmrand berührt hat. Um die Kamera anzuhalten, verschieben Sie den Mauszeiger in die Mitte des Bildschirms.

Die Kamera können Sie auch mit den Pfeiltasten verschieben. Um die Kamera zu drehen, betätigen Sie die rechte Maustaste, halten sie sie gedrückt und verschieben Sie die Maus nach rechts oder nach links. Dies bewirkt, daß sich die Kamera entsprechend der Mausbewegung dreht. Die Tasten Einfg [Insert] und Entf [Delete] drehen die Kamera horizontal.

Eine vertikale Neigung der Kamera wird ähnlich der horizontalen Drehung erreicht. Halten Sie die rechte Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus nach vorne oder nach hinten. Die Tasten Pos 1 [Home] und Ende [End] neigen die Kamera vertikal.

Die Tasten Bild hoch [PgUp] und Bild abwärts [PgDn] verringern bzw. erhöhen den Abstand zu den Objekten. Darüber hinaus können Sie mit der Kamera auch heran- oder wegzoomen. Halten Sie dabei die beiden Maustasten gedrückt.

## **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 können. 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.

## **STEUERUNG DER EINHEITEN**

Einzelne Einheiten markieren: Setzen Sie den Mauszeiger über eine Einheit und klicken Sie darauf mit der linken Maustaste. Über der markierten Einheit erscheint die Statusleiste.

Um mehrere Einheiten zu markieren, selektieren Sie die betreffenden Einheiten, indem Sie die Strg-Taste [Ctrl] gedrückt halten. Um eine einzelne Einheit zu deseletieren, halten die Alt-Taste gedrückt und klicken Sie über der betreffenden Einheit. Wenn eine Gruppe von Einheiten markiert ist, können Sie eine einzelne Einheit über die Steuerung auswählen, indem Sie ihren Namen im Fenster mit der Beschreibung der Gruppe von Einheiten anklicken.

## Eine Gruppe von Einheiten markieren



Um eine Gruppe von Einheiten schnell zu markieren, setzen Sie den Mauszeiger neben die betreffende Gruppe. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und verschieben Sie die Maus. Dadurch wird das Spielfeld unter dem Mauszeiger markiert. Wenn Sie die Maustaste loslassen, sind alle sich im markierten Feld aufhaltenden Einheiten ausgewählt.

Halten Sie dabei die Strg-Taste gedrückt, werden die selektierten Einheiten einer bestehenden Gruppe hinzugefügt.

Sie können Ihre Auswahl rückgängig machen, indem Sie bei der Ausführung der obigen Tätigkeit die Alt-Taste gedrückt halten.

Ein einfacher Klick mit der rechten Maustaste im Fenster der Hauptkamera macht die Auswahl der Einheiten wieder rückgängig.

Zur schnellen Markierung der Einheiten, die sich im Sichtfeld der Kamera aufhalten, dienen folgende Tasten:

- , Alle Einheiten im Sichtfeld markieren
- Bodeneinheiten im Sichtfeld markieren
- . Lufteinheiten im Sichtfeld markieren
- Ö Alle Militäreinheiten im Sichtfeld markieren

## Gruppenzuweisung

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

Wählen Sie einfach die Waffenproduktion (oder Hauptbasis bei der LC) an. Fahren Sie dann mit dem Mauszeiger über das Unit-Icon im Konstruktionsmenü. 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.

## Einheiten suchen



Um eine Spezialeinheit zu finden, wählen Sie über die Steuerung die Registerkarte "Einheiten". Hier finden Sie alle Fahrzeugtypen aufgelistet. Wenn Sie schon einen Fahrzeugtyp ausgewählt haben, werden Symbole der gewünschten Fahrzeuge eingeblendet. Möchten Sie die Ansicht auf die Einheit zentrieren, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf dessen Symbol. Das gewünschte Fahrzeug können Sie per Linksklick markieren.

Sie alle Fahrzeugtypen aufgelistet. Wenn Sie schon einen Fahrzeugtyp ausgewählt haben, werden Symbole der gewünschten Fahrzeuge eingeblendet. Möchten Sie die Ansicht auf die Einheit zentrieren, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf dessen Symbol. Das gewünschte Fahrzeug können Sie per Linksklick markieren.

## Befehle erteilen

Befehle können ausschließlich markierten Einheiten erteilt werden. Dabei wird zwischen sogenannten Sofortbefehlen und gewöhnlichen Befehlen unterschieden:



Sofortbefehle werden direkt durch Klicken auf der Karte erteilt. Sie brauchen nicht über die Steuerung gewählt zu werden.

Um einen Sofortbefehl zu erteilen, setzen Sie den Mauszeiger in ein gewünschtes Feld auf der Spielfläche und klicken darauf mit der linken Maustaste. Die Ausführung des erteilten Befehls hängt vom Inhalt des ausgewählten Felds ab. Läßt sich der Sofortbefehl ausführen, so erscheint auf dem Mauszeiger ein entsprechendes Symbol. Als grundsätzlicher Sofortbefehl gilt der Befehl "Bewegen".

Gewöhnliche Befehle sind über die Steuerung wählbar. Gewöhnliche Befehle sind:

### Aktionsbefehle

Die Einheiten werden beauftragt, eine bestimmte Tätigkeit (bewegen, angreifen, eskortieren) auszuführen. Meistens muß dazu ein Zielpunkt durch Anklicken des Spielfeldes im Kamerafenster vorgegeben werden.

### Konfigurationsbefehle

Sie verändern das Verhalten von Einheiten. Um einen Konfigurationsbefehl zu erteilen, betätigen Sie eine der Schaltflächen mit dem Zeichen [\*]. Das Sternchen steht vor der Bezeichnung der aktuellen Konfiguration der betreffenden Einheit (z.B. Licht, Schuß-, Bewegungs-, Flucht-, Zielsuchmodus u.ä.). Um einen Konfigurationsbefehl zu erteilen, klicken Sie auf die Schaltfläche des betreffenden Konfigurationsbefehls. Verändern sich die Eigenschaften der Einheit, ändert sich auch der Name der entsprechenden Schaltfläche.

Einige Befehle (z.B. Mauern, Brücken, Tunnels bauen) machen es erforderlich, eine Baulinie und ihre Richtung festzulegen. Hierzu markieren Sie mit der linken Maustaste den Ausgangspunkt, fahren mit dem Mauszeiger zum Endpunkt und markieren ihn mit einem erneuten Linksklick. Während Sie den Mauszeiger bewegen, wird der Verlauf der Baulinie eingeblendet. Mit der rechten Maustaste können Sie Ihren Befehl rückgängig machen.

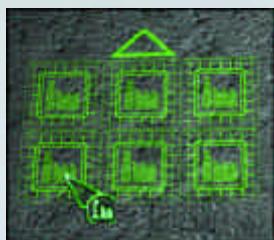
# GEBÄUDEBAU & -STEUERUNG

## Gebäude markieren

Plazieren Sie den Mauszeiger über einem gewünschten Gebäude, und klicken Sie mit der linken Maustaste, um das Gebäude zu markieren.

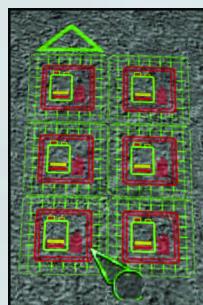
## Gebäude errichten

Gebäude werden mit Hilfe von Baufahrzeugen (Gruz, Mammut) und im Fall der LC im orbitalen Konstruktionszentrum aufgebaut.



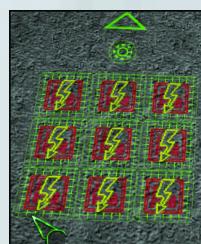
Um ein Gebäude zu errichten, markieren Sie ein Baufahrzeug und wählen dann über die Bausteuerung das gewünschte Gebäude aus. Wenn Sie den Mauszeiger verschieben, erscheinen darunter die Umrißlinien des zukünftigen Gebäudes. Diese können je nach Bauplatz unterschiedlich aussehen. Läßt sich das Gebäude an jedem Ort errichten, so sind die Umrißlinien grün.

Kreuz-Symbole stehen für wichtige Punkte des Gebäudes (Umschlagplatz oder Ausgänge der Produktionsstätten). Ein Pfeil zeigt die Vorderseite des Gebäudes und die Richtung, in die seine Kanonen gerichtet werden.



Ein Batterie-Symbol bedeutet, daß der Bauplatz in Reichweite eines Kraftwerkes, das nicht genügend Energie erzeugt, platziert wurde. In dieser Situation muß das vorhandene Kraftwerk ausgebaut (UCS, LC) oder ein weiteres errichtet werden (ED).

An diesem Ort kann das Gebäude errichtet werden.

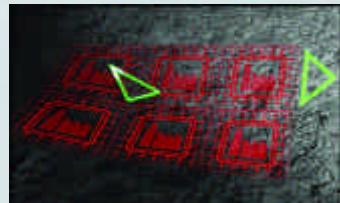


Ein Blitz weist auf ein Gebäude außerhalb der Reichweite des Kraftwerkes hin. Trotzdem kann das Gebäude an jenem Ort errichtet werden. Nur die Stromversorgung wird nicht funktionieren.

An diesem Ort kann das Gebäude errichtet werden.

Ein rotes Feld bedeutet, daß an dem betreffenden Ort - etwa aufgrund ungeeigneten Terrains - kein Gebäude errichtet werden kann.

Störende Bäume oder Pflanzen können Sie übrigens mit dem Angriffsbefehl (Taste A) „entfernen“.



### 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 Auswahlmenü 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 abzubrechen.

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

### Mehrere Gebäude hintereinander bauen

Sie können mehrere Gebäude hinter einander bauen, indem Sie die Feststelltaste (caps-lock) drücken und dann mehrere Gebäude auswählen und plazieren.

### Registerkarte "Gebäude"

An diese Registerkarte gelangen Sie über die Steuerung. Die Registerkarte verfügt über animierte Häusersymbole des Spielers. Mit den Pfeiltasten können Sie die aufgelisteten Symbole durchgehen. Durch Anklicken der Pfeile scrollt die Liste um jeweils einen Eintrag. Durch Anklicken der Pfeile mit gedrückter Umschalt-Taste scrollt die Liste um einige Einträge.

Die Liste der Häuser ermöglicht es, Gebäude schnell zu finden. Ein Rechtsklick auf das Symbol eines Gebäudes bewirkt einen Kamerapsprung zu diesem Gebäude. Nachdem Sie das Gebäude mit der linken Maustaste markiert haben, springt die Auswahl automatisch zur Registerkarte mit der Beschreibung des ausgewählten Gebäudes.

### Hauptbefehle für unbewaffnete Gebäude

AUTO Licht / AN / AUS - Ändert den Beleuchtungsmodus des Gebäudes.

**Energie AN/AUS:** Dient zum vorläufigen Abschalten des Gebäudes, um die Produktion in diesem Gebäude einzustellen oder andere Gebäude mit Energie versorgen zu können.

**Zerstörung:** Zerstört das Gebäude, ohne hierbei Trümmer zu hinterlassen. Nach Betätigung dieser Schaltfläche erscheint an ihrer Stelle eine andere, die anzeigt, wie viel Zeit bis zur Explosion verbleibt. Um den Selbstzerstörungsbefehl rückgängig zu machen, klicken Sie diese Schaltfläche nochmal an.

**Verkauf:** 4 Sekunden nach Betätigung dieser Schaltfläche wird das Gebäude verkauft.

## BEFEHLE FÜR BEWAFFNETE GEBÄUDE

**Waffenwechsel:** Ruft ein Fenster auf, in dem der Spieler die Waffe(n) auswählen kann, die er auf dem Gebäude montieren will. Die Waffe kann im Spiel beliebig oft gewechselt werden.

**Upgrade:** Bewirkt, daß die gesamte Ausrüstung des Gebäudes durch die neueste Version ersetzt wird.

**Munition:** Fordert Munition an.

**Angriff:** Wahl des Angriffsziels.

## BEFEHLE FÜR PRODUKTIONSSÄTTEN

**Normal/Wiederholen:** Bestimmt die Produktionsweise von Fahrzeugen. Der Befehl "Wiederholen" bewirkt, daß die Herstellung der bestellten Einheiten unendlich wiederholt wird.

**Zielort:** Bestimmt einen Ort, an den die Fahrzeuge, die im betreffenden Gebäude hergestellt wurden, geschickt werden. Ist das Gebäude ausgewählt, ist der Zielpunkt auf der Spielfläche mit einem grünen Kreuz gekennzeichnet.

**Ziel zeigen:** Plaziert die Kamera über dem Ort, an den die im betreffenden Gebäude hergestellten Fahrzeuge geschickt werden.



Das funkelnde Blitzsymbol über einem Gebäude bedeutet, dass das Gebäude nicht mit Energie versorgt wird.

### Kampfunfähige Einheit

Eine kampfunfähige Einheit können Sie an einer bläulichen Wolke erkennen, die über ihr schwebt.

## Banner

Fahnen können auf den meisten zugänglichen Fahrwerken, Gebäudekupplungen und Verteidigungskonstruktionen (Verteidigungstürme) montiert werden. Wenn sich Einheiten in der Reichweite der Fahne aufhalten, steigt ihre Erfahrung.



Größere Erfahrung verbessert folgende Leistungswerte:

- Zerstörungskraft der Waffen
- Sichtweite
- Reichweite
- Geschwindigkeit
- Widerstandsfähigkeit
- Ladezeit

## ÜBERNAHME VON EINHEITEN UND GEBÄUDEN

Feindliche Objekte (Gebäude bzw. Einheiten) können von speziellen Einheiten übernommen werden. Auf diese Einheiten muß ein Reparaturmodul bzw. Capturemodul montiert sein.

### Übernahme - Reparaturmodul

Das Reparaturmodul wurde modernisiert und erlaubt nun die Übernahme feindlicher Gebäude und Einheiten. Um ein feindliches Objekt zu übernehmen, muß es zuerst mit der Ionenwaffe deaktiviert werden. Gebrauchen Sie dazu eine Einheit, die mit der Ionenwaffe bzw. elektrischen Waffe ausgerüstet ist. Wenn über der feindlichen Einheit eine blaue Wolke erscheint (Symbol für Deaktivierung), selektieren Sie die Einheit, die mit dem Reparaturmodul ausgestattet ist, erteilen den Befehl "Übernahme" und klicken anschließend auf die deaktivierte Einheit.

Tipp: Wenn Sie die Option "AutoModus" einschalten, wird der automatischen Übernahmemodus aktiviert. - Eine Einheit, die mit dem Reparaturmodul versehen ist, wird dann automatisch die Übernahme deaktiverter feindlicher Objekte in ihrer Reichweite vornehmen.

### Übernahme - Gebäudestürmer

Mit Hilfe dieser Vorrichtung kann man auf sehr einfache Weise feindliche Gebäude übernehmen, auch ohne sie zu deaktivieren. Markieren Sie zuerst eine Einheit, die mit dem Gebäudestürmermodul ausgerüstet ist, erteilen Sie den Befehl "Übernahme" und klicken anschließend auf das feindliche Gebäude.

Achtung: In übernommenen Produktionsgebäuden kann die Produktion nicht wieder aufgenommen werden. Eine Ausnahme stellen Produktionsgebäude der eigenen Rasse dar.

## ARTEFAKTE



### Energie

Setzt die Energie und den Schildgenerator der Einheit, die dieses Artefakt aufnimmt, auf 100%.



### Schildgenerator

Er wird auf die Einheit montiert, welche dieses Artefakt aufnimmt.



### Reparatur

Repariert vollständig die Einheit, die dieses Artefakt aufnimmt.



### Credits

Dem Spieler, dessen Einheit dieses Artefakt findet, werden 10,000 Credits gutgeschrieben.



### Terrainkarte / Karte des Tunnelsystems

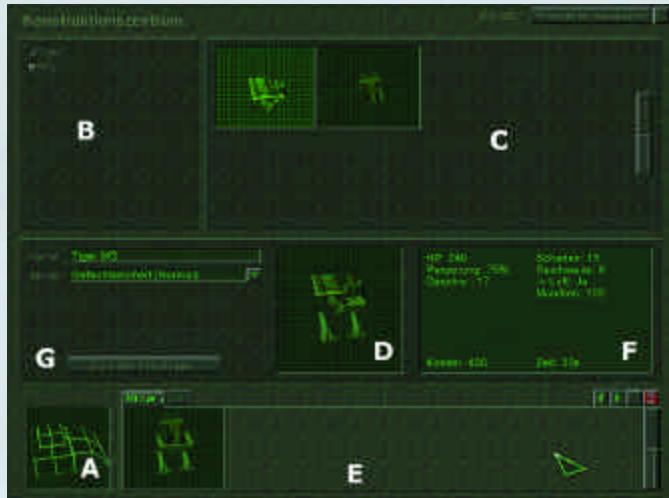
Zeigt dem Spieler, dessen Einheit dieses Artefakt findet, die ganze Terrainkarte an / Zeigt dem Spieler, dessen Einheit dieses Artefakt findet, das gesamte Tunnelsystem.

## PRODUKTIONSLISTE

Nachdem Sie eines der Gebäude ausgewählt haben, erscheint eine Produktionsliste am Bildschirmrand. Sie enthält alle Fahrzeuge, die im ausgewählten Gebäude hergestellt werden. Um die Herstellung eines Fahrzeugs zu beantragen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Symbol des gewünschten Fahrzeugs. Unterhalb des Symbols erscheint dann die Fortschrittsleiste und am Rande des Symbols steht die Anzahl der herzustellenden Exemplare. Diese Anzahl kann mit einem Linksklick erhöht und mit einem Rechtsklick verringert werden.

# KONSTRUKTIONSZENTRUM

Die Konstruktionssteuerung wird mit einer entsprechenden Schaltfläche im Gebäude des Forschungszentrums oder mit der Funktionstaste F1 aktiviert. Sie ermöglicht es, neuartige Fahrzeugmodelle aus vorhandenen Elementen zu konstruieren. Fertiggestellte Fahrzeugmodelle können der Produktionsliste hinzugefügt werden.



Die Konstruktionssteuerung besteht aus folgenden Elementen:

- A Symbol "Neu"- Damit können Sie ein neues Fahrzeug entwickeln .
- B Aufgelistete Elemente eines zu entwickelnden Fahrzeuges. Während der Dauer des Konstruktionsprozesses können Sie ein beliebiges Fahrzeugelement wählen, indem Sie seine Bezeichnung in diesem Auswahlfenster anklicken.
- C Symbole der Ausrüstung, die aus der Liste B montiert werden können.
- D Abbildung des aktuell konstruierten Modells.
- E Die Produktionsliste enthält eine Auswahl aller konstruierten Modelle, die in Produktionsstätten hergestellt werden können. Die Fahrzeuge in der Liste wurden in drei Gruppen geteilt (Zivil-, Militär- und Marineeinheiten).
- Pfeile Sie verschieben das markierte Modell in der Liste. Damit können Sie die Reihenfolge der Objekte in der Liste festlegen.
- X Löscht das markierte Objekt aus der Liste.

**Diskette** - Diese Schaltfläche speichert das markierte Modell ab. Auf dem Symbol des abgespeicherten Modells erscheint dann das Zeichen "o". Das abgespeicherte Modell wird in jeder nächsten Spielrunde, an der sich der aktuelle Spieler beteiligt, automatisch durch den Computer konstruiert. Die Option ist besonders in Netzwerkspielen nützlich, denn der Spieler braucht nicht mehr für jedes Spiel dieselben Modelle zu konstruieren. Erneute Betätigung der Schaltfläche macht die Speicherung rückgängig - das Zeichen "o" verschwindet.

**F** - Beschreibung des konstruierten Modells.

**G** - Eingabefeld, in das die Bezeichnung des Modells eingetippt und einem Skript zugeordnet wird. Das ausgewählte Skript bestimmt die Möglichkeiten des jeweiligen Fahrzeuges. Es entscheidet auch darüber, welche Befehle vom Fahrzeug ausführbar sind. Die Skripts sind je nach der montierten Ausrüstung zugänglich. Nach der Fertigstellung des Fahrzeugs erscheint die Schaltfläche „Zur Liste hinzufügen“. Damit können Sie das Fahrzeug der Produktionsliste hinzufügen. Eine andere Methode ist ein Doppelklick auf das Fahrzeug-Symbol (D).

## BEDIENUNG DER KONSTRUKTIONSSTEUERUNG

Konstruieren eines neuen Modells:

Klicken Sie ein Register (A) an - Die entsprechende Dialogbox wird geöffnet. Wählen Sie ein Fahrwerk aus der Liste (C) aus. Klicken Sie hierzu mit der linken Maustaste auf das Symbol des betreffenden Fahrwerks. Im Fenster mit der Beschreibung (F) werden die Daten des Fahrwerkes eingeblendet. Doppelklicken Sie mit der linken Maustaste auf das Symbol des Fahrwerks, um Ihre Auswahl zu bestätigen. Das Auswahlfenster wechselt automatisch in den Modus "Ausrüstung wählen". Die Ausrüstung wird ähnlich den Fahrwerken ausgewählt. Um ein anderes Fahrzeugelement zu bearbeiten, wählen Sie es aus der Liste (B). Ein Rechtsklick auf die Liste (C) löscht die aktuelle Ausrüstung.

Nach der Fertigstellung des Fahrzeugs - im Feld (G) wird dann die Schaltfläche „Zur Liste hinzufügen“ eingeblendet - , müssen Sie seinen Namen eingeben und ein Skript wählen. Ein Doppelklick auf das Symbol des Fahrzeugs im Feld (D) fügt das konstruierte Fahrzeug der Produktionsliste hinzu.

Ein bestehendes Fahrzeug bearbeiten: Wählen Sie aus der Produktionsliste (E) ein Modell, das Sie bearbeiten möchten. Gehen Sie wie bei der Konstruktion eines neuen Modells vor (Es ist nicht möglich, das Fahrwerk zu wechseln). Nachdem Sie alle Änderungen vorgenommen haben, drücken Sie die „Update“-Schaltfläche, die im Feld (G) erscheint.

# FORSCHUNG

Um Forschungen zu betreiben und neue Technologien zu entwickeln, ist ein Forschungszentrum erforderlich. Die Schnelligkeit der Entwicklung von Erfindungen hängt von der Anzahl der Forschungszentren ab. Mehr als drei Gebäude von diesem Typ beschleunigen die Entwicklung jedoch nicht weiter.



Mit der Schaltfläche „Forschung“ im Forschungszentrum oder mit der Funktionstaste F2 gelangen Sie zur Erfindungssteuerung. In der Steuerung finden Sie alle aktuell zugänglichen Erfindungen, die in Gruppen aufgeteilt sind.

Mit einem Klick auf die entsprechende Registerkarte (A), können Sie die gewünschte Gruppe von Erfindungen wählen. Um die Entwicklung einer Erfindung in Auftrag zu geben, klicken Sie mit der linken Maustaste auf ihr Symbol (B).

Im Feld mit der Beschreibung der ausgewählten Erfindung (C) erscheint die Fortschrittsleiste. Sie zeigt, wie weit die Arbeiten an der Erfindung fortgeschritten sind. Ein Rechtsklick auf das Symbol (B) hält die Entwicklung an.

Sie können einige Projekte gleichzeitig entwickeln lassen. Diese werden nach der Reihenfolge der erteilten

Aufträge in Angriff genommen. Die Reihenfolge der Aufträge ist rechts oben am Rand des Erfindungssymbols zu sehen.

Klicken Sie die Schaltfläche [X] am rechten oberen Bildschirmrand an oder betätigen Sie die Esc-Taste auf der Tastatur, um die Erfindungssteuerung zu verlassen und ins Spiel zurückzukehren.

# TASTATURBELEGUNG

Eine Übersicht über alle möglichen Funktionen mit den dazugehörigen Funktionstasten finden Sie im Dialogfenster "Optionen" auf der Registerkarte "Tastatur". Der Spieler kann die Funktionstasten frei belegen. Die neue Tastaturbelegung wird dann für den aktuellen Spieler gespeichert. Um in Zukunft eine beliebige Funktion mit einer gewünschten Funktionstaste aufrufen zu können, wählen Sie durch Anklicken eine Funktion aus der Liste, drücken dann die Eingabetaste und die betreffende Funktionstaste. War die betreffende Taste schon vorher belegt, wird diese Belegung gelöscht.

## 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 verschaffen, die Situation bewerten, die erlittenen Schäden beurteilen und gegebenenfalls auch Ihre Strategie noch einmal überdenken, ohne dass auf Sie geschossen wird.

## TASTATURBELEGUNG (VOREINSTELLUNG)

F1	Konstruktionsfenster
F2	Forschungsfenster
F3	Gebäudebewaffnung ändern
F9	Stromreichweite zeigen
F12	Tunnel auf der Erdoberfläche zeigen
ALT + F1	Quick Save
ALT + F2	Spiel laden

## Spielgeschwindigkeit:

(Zahlenblock) + / -	erhöhen / verringern
(Zahlenblock) X	Voreinstellung
(Zahlenblock) Num Lock	Pause an/aus

## Gruppen und Platoons:

- STRG + 1 markierte Einheiten zu Gruppe 1 zusammenstellen
- 1 Gruppe 1 wählen
- 2 x 1 Gruppe 1 zentrieren
- P markierte Einheiten zu Platoon zusammenstellen
- ALT + 1 Platoon 1 wählen
- 2x ALT + 1 Platoon 1 zentrieren

## Kamera:

- TAB Tunnel- / Oberflächenansicht wechseln
- SPACE Kamera auf letzte Meldung (Basis oder Einheit) zentrieren
- (Zahlenblock) , Kamera nach Norden ausrichten
- (Zahlenblock) 0 Kamera auf ausgewählte Einheit zentrieren
- F Automatischer Kameraverfolgungsmodus an/aus
- Q Wechsel zwischen Hauptbasis und Einsatzgebiet
- V 3-Fenster-Modus

## Einheitenauswahl

- , Alle sichtbaren Einheiten wählen
- . Alle sichtbaren Flugeinheiten wählen
- Alle sichtbaren Bodeneinheiten wählen

## Interface

- ALT - P Interface an/aus
- ALT - M Minikarte an/aus

## Einheitenbefehle

- A Angriff
- E Einheit eskortieren
- H Position halten
- S Befehle abbrechen
- Y Munition anfordern
- R Befehle aufnehmen
- X Befehle abspielen

Beide Maustasten zusammen drücken und Maus hoch und runter bewegen, um Textfenster zu scrollen!

# **EURASIAN DYNASTY**

## **WAFFEN DER ED**

Die Armee der ED kämpft mit klassischen Waffen. Die Hauptsturmeinheiten sind mit großkalibrigen Panzerkanonen und Abschußrampen ausgerüstet. In den letzten Kriegsjahren tauchten auch mit Laserwaffen versehene Einheiten auf. Seitdem der Mensch vom Schlachtfeld verdrängt und durch hochkomplizierte Computer ersetzt wurde, versuchten ED-Wissenschaftler, eine Waffe zu konstruieren, die diesen Umstand nutzen konnte. So entstanden Ionenkanonen. Diese Waffe eliminiert ohne Kampf feindliche Einheiten von dem Schlachtfeld, indem sie das elektronische System der getroffenen Einheit stört. Durch die Ionenkanonen ist es der ED gelungen, viele Fahrzeuge des Gegners in unversehrtem Zustand zu übernehmen, sie zu untersuchen und dadurch die Schwächen des Feindes aufzudecken. Die ED ist die einzige Spielpartei, die atomare Massenvernichtungswaffen aufbewahrt hat. Sie können in großer Gefahr eingesetzt werden.

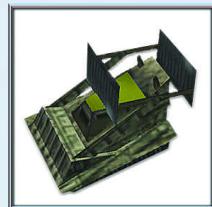
## **EINHEITEN DER ED**

Trotz jahrelanger Forschung waren Wissenschaftler der ED nicht imstande, einen effektiven Antigravitationsgenerator zu entwickeln, der als Antrieb für Fahrzeuge fungieren konnte. Aus diesem Grunde beruhen die Einheiten der ED noch auf der Technik des 20. Jahrhunderts. Bodeneinheiten werden auf Ketten- oder Radfahrwerke montiert. Der Antrieb der Bodeneinheiten ist relativ unkompliziert. Dadurch wird die Wahrscheinlichkeit von Pannen weitgehend reduziert. Die Bodeneinheiten haben jedoch einen wesentlichen Nachteil: Ihre Mobilität ist sehr von der Art des Untergrunds abhängig. Lufteinheiten werden mit einem Propeller angetrieben, was ihnen eine große Wendigkeit im Luftkampf verleiht. Dank des Propellerantriebs können sie nahezu an jedem Ort starten und landen sowie im Tiefflug fliegen, der sie vor feindlichen Radarstationen schützt.

# FAHRWERKE DER ED

## GRUZ

Das schwere Baufahrzeug wird in der Industrie und von der Armee der ED zu Erdarbeiten und zum Errichten von Gebäuden eingesetzt. Seine Vorderarme sind mit riesigen Schaufeln versehen, die es ihm erlauben, die meisten Erdarbeiten schnell zu verrichten. Das Baufahrzeug kann den Boden ebnen sowie Schützengräben und unterirdische Tunnels ausheben. Ein Konstruktionsmodul am Heck enthält die meisten Bauteile zum Errichten wichtiger Gebäude.



## TT 110 PAMIR

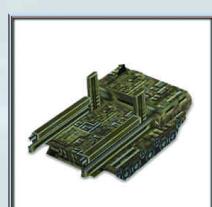
Der TT-Panzer wurde aus dem amerikanischen Panzer vom Typ Abrams M entwickelt. Im 22. Jahrhundert wurde die Besatzung des Panzers auf ein einziges Besatzungsmitglied beschränkt und seine Ausrüstung entsprechend reduziert. Der Fahrer sitzt im Fahrerraum direkt unter der Kanzel, was ihm Schutz gewährt. Für das Schießen ist ein Zielerfassungscomputer zuständig, der auf der Kanzel montiert ist.



Der kleine Panzer besitzt eine starke Panzerung, so daß er an schweren Kämpfen teilnehmen kann. Zu seinen Vorteilen gehört ebenfalls die hohe Geschwindigkeit in nahezu jedem Terrain. Allerdings liefert der Generator nicht genug Energie für eine Strahlenwaffe.

## ZK TAIGA

Der schwere Transporter wurde ursprünglich zum Roden der Taiga eingesetzt. Er zeichnet sich durch geringe Geschwindigkeit und große Widerstandskraft aus. Da er ein Zivilfahrzeug ist, hat er keine Panzerung. Seine Hauptaufgabe ist es, Container auf der Strecke zwischen Minen und Raffinerien zu befördern. Dank seines starken Generators können auf dem Taiga alle schweren Vorrichtungen wie z.B. Strahlenwaffen, Radar und Tarnvorrichtungen montiert werden. Mit der Zusatzausrüstung kommt er oft als Unterstützungseinheit zum Einsatz.

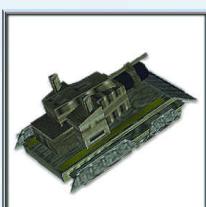




## ZT 100 SIBIRIA

Das Fahrzeug ist ein Ergebnis der Bemühungen von Konstrukteuren der ED, das ZK-Modell den Kriegsbedingungen anzupassen. Im Gegensatz zu seinem Vorfahrer ist es schneller und besitzt eine Panzerung. Um dies zu erreichen, wurde seine Funktion als Transporter aufgegeben, was auch zur Reduzierung seines Gewichts beigetragen hat.

Der leistungsfähige Generator der ZK-Version erlaubt es, darauf alle Waffen zu montieren, die auch schon auf dem Vorgängermodell angebracht werden konnten. Die ZT-Fahrzeuge sind die Hauptunterstützung der Armee der ED.



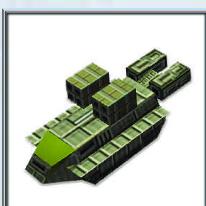
## HT 400 KAUKASUS

HT 400 Panzer sind für die Verteidigung gedacht. Geringe Geschwindigkeit und eine sehr schwere Panzerung sind ihre Hauptmerkmale. Vorwiegend werden sie zur Abwehr feindlicher Angriffe eingesetzt. Auf diesen Panzern lassen sich fast alle schweren Waffen montieren. Aus diesem Grund können sie erhebliche Schäden anrichten. Die schwere Panzerung schützt sie vor Vernichtung.



## HT 800 URAL

Das schwerste Fahrzeug der ED. Im Gegensatz zur HT 400-Version können darauf zwei separate großkalibrige Kanonen montiert werden. Geringe Geschwindigkeit ist weiterhin sein Nachteil. Trotzdem kommen die HT 800-Fahrzeuge immer als Hauptsturmeinheiten zum Einsatz, wenn es gilt, starke Verteidigungsanlagen des Gegners zu durchbrechen.



## MINENLEGER

Nach dem Ausbruch des Krieges 2140 begannen Arbeiten an einem Fahrzeug, das kurzfristig große Gebiete verminen konnte. So wurde ein Miner entwickelt. Nebenbei wurde ein Laserdetektor entdeckt, der imstande war, Minen aufzuspüren und sie aus sicherer Entfernung zu detonieren. Mit diesem Detektor wurde der Miner ausgestattet.

## TK 101 CASPIAN

Die Armee der ED brauchte ein Amphibienfahrzeug für sumpfiges und mit Wasser überschwemmtes Terrain. Die TK 101-Version wurde aus einem gepanzerten Transporter zur Beförderung der Infanterie entwickelt. Seine Transportfläche wurde durch einen leistungsfähigen Generator ersetzt, wodurch das Fahrzeug einen erheblichen Energieüberschuß bekam. Auf dem Boden benutzt es einen Zwei-Achsen-Radantrieb. Im Wasser übernehmen vordere und hintere Schrauben den Antrieb, die dem Fahrzeug große Wendigkeit verleihen.



Er hat eine leichte Panzerung. Mit leichter Bewaffnung wird er in schwierigem Terrain zu Aufklärungszwecken eingesetzt. Der Energieüberschuß ermöglicht es, auf dem Caspian eine Zusatzausrüstung zu montieren.

## TL 70 VOLGA

Wissenschaftler aus dem Kurtchatow-Zentrum versuchten, einen schweren zu Wasser fahrenden Panzer zu konstruieren. Das Ziel wurde teilweise erreicht. Der TL 70 kann zwar zu Wasser fahren, doch sein Panzer wurde weitgehend reduziert. Aufgrund seiner Größe erreicht er nur eine geringe Geschwindigkeit im Wasser. Deswegen werden die Panzer als mobile Abschußrampen für ballistische Geschosse eingesetzt. In dieser Funktion haben sie keinen direkten Kontakt mit dem Gegner und können sich im Terrain verstecken.



## ESS 30 OKA

Das leicht gepanzerte Boot dient zu Aufklärungszwecken und Blitzangriffen. Sein Hauptvorteil ist die hohe Geschwindigkeit, die es ihm erlaubt, gegen schwere Schiffe zu kämpfen. Es greift blitzschnell an und zieht sich ebenso schnell aus deren Reichweite zurück. Es kann auch Schiffe vom Typ Leviathan schützen.



## ESS 200 LEVIATHAN

Das schwer gepanzerte Schiff ist die Hauptsturmeinheit der ED-Marine. Seine große Artilleriereichweite erlaubt es ihm, Ziele weit landeinwärts unter Beschuß zu nehmen.





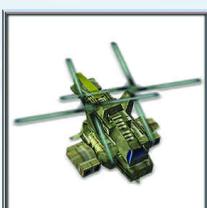
### MI 106 COSSACK

Der kleine mit Maschinengewehren ausgerüstete Aufklärungshubschrauber eignet sich hervorragend zu Aufklärungszwecken. Aufrund seiner Wendigkeit und Schnelligkeit ist er imstande, feindlichen Raketen zu entgehen. Mit einer Sondermunition kann er leichte Einheiten des Gegners vernichten.



### MI 140 GROZNY

Erhebliche Schäden, die Cossack-Hubschrauber erlitten, haben die Wissenschaftler der ED dazu bewegt, Forschungsarbeiten an einem neuen Hubschrauber einzuleiten, der einen direkten Treffer eines Boden-Luft-Geschosses überstehen konnte. Ein Durchbruch im Bereich der Komponentenpanzerung hat es erlaubt, den Sturmhubschrauber "Grozny" zu konstruieren. Er ist viel widerstandsfähiger als der Cossack. Um dies zu erreichen, wurde seine Höchstgeschwindigkeit geringfügig reduziert.



### MI 200 HAN

Die ED brauchte eine Einheit, um den Gegner mit Bombenangriffen zu überrumpeln. 2147 begannen Forschungsarbeiten an einem schweren Bombenhubschrauber. Es wurde ein Hubschrauber mit einer Tragfähigkeit von 6 Tonnen entwickelt, der sehr niedrig am Boden und damit unterhalb des feindlichen Radars fliegen kann. Leider hat er keine Panzerung, so daß er gegnerischer Flakartillerie fast schutzlos ausgeliefert ist. Aufgrund seiner großen Tragkraft kann er Container mit Erzen transportieren.



### MI 300 THOR

Der schwer gepanzerte Hubschrauber wird zu Bombenangriffen eingesetzt. Die Panzerung verringert leider bedeutend seine Tragfähigkeit, dafür aber erhöhte sie seine militärische Wirksamkeit. Sein Panzer erlaubt es ihm, konzentrierten Beschuß feindlicher Flakartillerie zu überstehen und Bomben im Zentrum des feindlichen Lagers abzuwerfen, was dem MI 200 nicht möglich war.

## MI 27 URAL

Der leichte Hubschrauber versorgt Fahrzeuge auf dem Schlachtfeld mit Munition. Sein Hauptmerkmal ist hohe Geschwindigkeit.



## GR40-TRANSPORTER

Er wird von Bauverbänden benutzt. Nach einer geringfügigen Modernisierung ist er integraler Bestandteil von Sturmverbänden geworden. Er fand auf dem Schlachtfeld vielseitige Anwendung. Vorwiegend wird er zur Evakuierung beschädigter Einheiten und zum Transport von Verbänden über große Strecken verwendet. Bekannt ist auch seine für Transporteinheiten eher ungewöhnliche Funktion. In der Pilotensprache heißt sie "YoYo" und besteht darin, dass eine feindliche Einheit angehängt, hoch über den Erdboden hinaufgebracht und danach los gelassen wird. Die erste Baubrigade, bestehend aus 18 GR40-Transportern, eliminierte bisher 8 schwere Kampfroboter vom Typ "Jaguar", 23 leichte Kampfroboter vom Typ "Tiger" und 3 schwere Schwebefahrzeuge vom Typ "Crusher".



## RUSLAN

Der schwere Raketenpanzer besitzt zwei doppelte Abschussrampen mit Luftabwehraketten. Er kommt als Unterstützung und mobile Flakstellung zum Einsatz. Der Ruslan wird auch in der Defensive eingesetzt.



## DSU KIEW

Obwohl die hydrodynamischen Parameter der Einheit nicht optimal waren, sollte sie ballistische Raketen mit atomarer Ladung transportieren. Da die Raketen bei vollem Tiefgang abgefeuert werden können und der modifizierte Antrieb beinahe lautlos arbeitet, ist das "DSU Kiew" nur durch Radarsysteme zu lokalisieren. Nach mehrmonatigen Tests waren die Vor- und Nachteile der neuen Einheit klar. Der ED-Führung wurde klar, dass das "DSU Kiew" die Unterstützung anderer Marineeinheiten bzw. Flugeinheiten benötigt.



# GEBÄUDE DER ED



## PRODUKTIONSZENTRUM

Im Produktionszentrum werden schwere Baumaschinen und Zivilfahrzeuge hergestellt. Da diese Werkstatt über eine eigenständige Energieversorgung verfügt, ist es im Prinzip von anderen Gebäuden unabhängig. Hier kann jedes beliebige Fahrzeug ohne Ausrüstung gefertigt werden. Das Gebäude ist mit zwei Geschützen ausgestattet, die es ihm erlauben, Angriffen leichterer Feindeinheiten standzuhalten. Das Produktionszentrum muß besonders geschützt werden, weil sein Verlust bei fehlenden Reserven an schweren Baumaschinen den Ausbau und letztendlich auch den weiteren Kampf unmöglich macht.



## WAFFENPRODUKTION

Im Produktionszentrum für Waffen und anderes Equipment kann jedes beliebige Kampffahrzeug gefertigt werden. Da das Gebäude nicht besonders gut verschanzt ist, benötigt es einen besonderen Schutz. Sein Verlust macht bei fehlenden Reserven an schwerer Kampfausrüstung die Waffenproduktion und letztendlich auch die weitere Kampfführung unmöglich.



## KRAFTWERK

Ein herkömmliches Kernkraftwerk mittlerer Stärke. Es besitzt einen Atomreaktor mit eingebautem Kühlungssystem. Es ist zusätzlich mit eigenem Transmitter ausgestattet, über den die Energie an die in der Nähe gelegenen Gebäude weitergeleitet wird. Das Kraftwerk verfügt über ein System zum sicheren Abschalten des Reaktors. Seine Zerstörung verursacht keine Atomexplosion.

Bemerkungen: Die Funktionstaste F9 zeigt die Reichweite des Kraftwerkes an. Grünes Blitzsymbol - Bezeichnet mit Energie versorgte Felder, Blaues Blitzsymbol - Bezeichnet Felder, in denen Transmitter aufgestellt werden können.

## MINE

Die Mine dient der Förderung unterirdischer Bodenschätze. Die geförderten Rohstoffe werden in luftdichte Container verpackt und auf dem Transportband aus dem Gebäude gebracht. Später werden die Container in die Raffinerie oder in die Raumstation befördert.



## RAFFINERIE

Die Raffinerie verarbeitet die geförderten Rohstoffe in Komponenten, die in Produktionszentren zur laufenden Produktion notwendig sind. Spezielle Einheiten liefern die Container mit den Rohstoffen in die Raffinerie. Danach werden die Container auf den Transportbändern zur Verarbeitung in das Innere der Raffinerie befördert.



## FORSCHUNGZENTRUM

Das Forschungszentrum ist der Sitz von Wissenschaftlern und Konstrukteuren. Hier werden Forschungen und Experimente betrieben sowie Erfindungen entwickelt. Jede Modernisierung - sogenannte Upgrades - einer Einheit oder eines Gebäudes muß im Forschungszentrum ausgearbeitet und getestet werden. Bei zwei bzw. drei Gebäuden dieser Art verläuft die Entwicklung von Erfindungen schneller. Eine größere Anzahl von Forschungzentren trägt nicht zur Beschleunigung des Prozesses bei. In diesem Gebäude entstehen auch Entwürfe neuer Einheiten, die nachher zur Massenproduktion weitergegeben werden. Dieses Gebäude brauchen Sie im Verlauf des Spiels unbedingt, wenn Sie Zugang zu hochmodernen Waffen haben wollen.



Bemerkungen: Zwei bzw. drei Forschungzentren beschleunigen den Entwicklungsprozeß. Noch mehr Gebäude von diesem Typ beschleunigen die Forschung nicht mehr.



## VERSORGUNGSDEPOT

Dieses Gebäude beliefert Einheiten und Gebäude mit Munition. Die Einheiten werden automatisch beliefert, sobald ihre Munition verbraucht ist. Die Munitionsauslieferung kann jederzeit für eine beliebige Einheit vom Spieler angeordnet werden. Einheiten, die sich in Tunnels aufhalten, können nicht mit der Munitionsauslieferung rechnen. Die Auslieferung erfolgt, sobald die Einheit den Tunnel verlassen hat.

Bemerkungen: Die Schaltfläche Schnell/Mittel/Langsam bestimmt die Schnelligkeit, mit der das Gebäude auf eingehende Forderungen nach Lieferungen reagiert. Je geringer die Schnelligkeit ist, desto mehr Fahrzeuge kann der Munitionstransporter beliefern.



## SCHIFFSWERFT

Der Hauptteil der Werft ist ein Hangar, in dem Marineeinheiten gebaut werden. Das Gebäude kann nur direkt am Wasser gebaut werden, und auch das nur an Stellen, die entsprechend viel Platz für die Schiffe und Boote bieten und breit genug für eine Schleuse sind.



## RAKETENKONTROLLZENTRUM

In diesem Gebäude befindet sich das Kontrollzentrum der gefährlichsten Waffe - der Atomwaffe. Es wird zur Aufstellung von Abschußrampen mit Langstrecken-Atomsprengköpfen benötigt. Da es mit einem Satellitenanpeilungssystem gekoppelt ist, garantiert es unabhängig von der Zielentfernung eine hundertprozentige Treffsicherheit. Es ist die effektivste Waffe, die nicht selten zur erfolgreichen Ausführung von Aufgaben notwendig ist.

## KOMMANDOZENTRALE

Sie ist das Hauptquartier der ED und ein strategisches Kontrollzentrum. Dieses Gebäude ermöglicht es, strategische Handlungen vorzunehmen, die sonst unmöglich sind. Viele Spielabläufe (Verteidigung, Gebäudewaffen, etc.) können von hier aus vollautomatisch gesteuert werden.



## TUNNELEINGANG

Dieses Gebäude sorgt für die Kommunikation zwischen der Erdoberfläche und dem Tunnelsystem. Da er einen eigenen Generator besitzt, benötigt er kein Kraftwerk.



## RECYCLER

Eine hydraulische Presse zur Wiederverwertung veralteter bzw. nutzlos gewordener Einheiten. Da beim Recycling ausschließlich Stahl wiedergewonnen wird, beträgt der Restwert einer vernichteten Einheit 50 Prozent ihres Produktionswertes.



## PILL-BOX

Ein Hauptgebäude der ersten Verteidigungslinie der ED. Aufgrund seines extrem schweren Panzers und großer Widerstandsfähigkeit ist es imstande, dem feindlichen Ansturm standzuhalten und gegnerische Einheiten aufzuhalten. In der Zwischenzeit hat die zweite Verteidigungslinie Zeit, das Feuer zu eröffnen und anstürmende Einheiten zu vernichten. Da das Gebäude niedrig und gedrungen ist, steht es anderen Gebäuden aus der zweiten Verteidigungslinie nicht im Schußfeld. Es ist vom Kraftwerk abhängig.





## KLEINER TURM

Die Eigenschaften des kleinen Verteidigungsturms wird der Spieler erst dann richtig zu schätzen wissen, wenn er in einer Gruppe mit anderen Türmen des gleichen Typs aufgestellt wird. Drei bzw. vier kleine Verteidigungstürme sind eine ausgezeichnete Verteidigung vor leicht und mittelschwer gepanzerte feindliche Lufteinheiten.



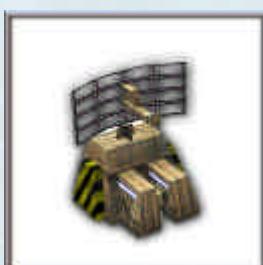
## GROßER TURM

Der große Verteidigungsturm ist ein mächtiges Hindernis für feindliche Angriffe. Er ist grundsätzlich mit einem schweren Geschütz ausgestattet. Um seine Verteidigungskraft zu steigern, kann er auf zusätzliche Waffen, wie etwa einen schweren Laser oder schwere Raketen umgerüstet werden. Einige große Verteidigungstürme, aufgestellt an strategischen Punkten des Lagers, sind nicht einmal durch einen großen Truppenverband des Feindes zu erobern.



## LANDEZONE

Dieses kleine Gebäude dient zur Markierung des Landeplatzes für schwere Transporter. Sein starker Sender erlaubt es, Transporter in der Nacht und im Nebel sicher auf den Landeplatz zu lotsen.



## RADAR

In den letzten Kriegsjahren begann die UCS die Tarnvorrichtung vom Typ SHADOW massenweise einzusetzen. Als Antwort darauf haben die Wissenschaftler der ED einen Generator entwickelt, der die Wirkung der Tarnvorrichtung stört. Die Generatoren werden auf Gebäuden vom Typ RADAR montiert. Zusätzlich stören sie

die Verbindung des Feindes mit der Kommandozentrale, indem sie ein sehr starkes Magnetfeld generieren. Feindliche Einheiten, die sich im Einflußbereich des Störgenerators aufhalten, verlieren die Verbindung mit ihrer Zentrale und fallen leicht dem ED-Truppen zum Opfer.

## ARTILLERIE

Eine stationäre Artilleriestellung der ED. Die Konstrukteure der mächtigen Waffe konzentrierten sich vor allem auf ihre zerstörerische Kraft, was zu einer geringfügigen Reduzierung ihrer Reichweite beigetragen hat. Bei einem Schuss verlassen den Laderaum zwei 356-mm-Streugeschosse. Ursprünglich diente die Artilleriestellung zur Vernichtung starker Befestigungen des Gegners.



Die Artillerie bewährt sich auch in der Defensive als Streuwaffe gegen konzentrierte Angriffe des Gegners.

## SILO

Abschußrampe für ballistische Raketen, die in einem Silo unter dem Erdboden versteckt ist. Das Gebäude wird immer in der Nähe von MCC gebaut. In dem Silo wird eine abschußbereite ballistische Rakete, aber auch Raketen mit Atomsprengköpfen gelagert. Nach einem Abschuß braucht die Abschußrampe sehr viel Zeit für das erneute Aufladen einer Rakete. Es ist empfehlenswert, einige Abschußrampen zu errichten, um die Abschußfrequenz zu steigern.



# VERTEIDIGUNG

Die Gebäude der ED besitzen vorwiegend ein aktives Verteidigungssystem in Form von Kanonen, die direkt darauf montiert werden. Deswegen fällt es schwer, die widerstandsfähigen, feuerspeienden Gebäude zu zerstören.

Hohe Türme und niedrige untersetzte Bunker sind die typischen Gebäude der ED. Die Befestigung der ED besteht in der Regel aus zwei Verteidigungslinien. Die erste Verteidigungslinie bilden Bunker (PILL-BOX), die imstande sind, feindliche Angriffe lange abzuwehren. Sie schützen die zweite Verteidigungslinie.

In der zweiten Linie gibt es leicht gepanzerte Verteidigungstürme. Sie sind mit schweren Waffen ausgerüstet und führen den Beschuß über den Bunkern. Kleine Verteidigungstürme werden direkt im Lager aufgestellt. Sie dienen der Luftabwehr.

# **ENERGIEVERSORGUNG**

Das Energienetz der ED bilden kleine Kernkraftwerke, die in der Nähe von Gebäudekomplexen errichtet werden. Jedes Kraftwerk ist selbständig und besteht aus zwei Teilen: dem Atomreaktor, der die Energie erzeugt und dem Transmitter, der sie an andere Gebäude weiterleitet.

Da die ED keine Forschung an der kabellosen Energielieferung betrieben hat, benutzt sie wenig leistungsfähige Transmitter der ersten Generation, deren Pläne aus Instituten der UCS entwendet worden waren. Transmitter benötigen viel Energie, und deswegen werden sie ausschließlich innerhalb der Kraftwerke aufgestellt. Sie leiten die Energie an nahegelegene Gebäude weiter.

Um weit entfernte Gebäude mit Energie zu versorgen, sollten Sie in ihrer Nähe ein weiteres Kraftwerk bauen. Die Lager der ED werden nach folgendem Bauschema errichtet: Verschiedene Gebäude umgeben das Kraftwerk, das sich immer im Zentrum der Basis befindet.

## **FÖRDERUNG VON BODENSCHÄTZEN**

Die ED fördert die Ressourcen in Minen. Gewonnene Erze werden in Container geladen und mit Transportfahrzeugen in die Raffinerie oder in die Transportbasis gebracht. In der Raffinerie werden die Erze verarbeitet.

Minen und Raffinerien besitzen Laufbänder zur Beförderung von Containern. Die Transportbasis verfügt zusätzlich über eine Schleuse zum Ausladen der Transporter.

## **TECHNOLOGIEN UND ERFINDUNGEN**

**KI-MINEN** - Die Verwendung von Panzerminen hat sich schon lange als eine zuverlässige Verteidigungstechnik bewährt. Die Panzerminen hatten jedoch einen wesentlichen Nachteil: Sie detonierten bei Kontakt mit jedem Fahrzeug, ohne dabei zwischen eigenen und feindlichen Einheiten zu differenzieren. Die Erfindung des Zünders mit einem Identifikationssystem ermöglichte es, Minen zu entwickeln, die für alliierte Fahrzeuge harmlos sind.

Jedes Fahrzeug besitzt ein passives elektronisches System zum Empfang von Minensignalen. Die Mine sendet ein kodiertes Signal geringer Stärke mit der Frage nach der Identität des Fahrzeugs. Das elektronische System des Fahrzeugs hat eine halbe Sekunde Zeit, um das richtige Signal zu senden. Damit wird die Mine wieder entschärft. Sonst explodiert sie. Diese Technologie ermöglicht es, eigene Minenfelder zu betreten und den Gegner in die Falle zu locken. Es genügt, eigenen geplanten Fluchtweg zu verminen.

## LASERWAFFEN

Die Lasertechnologie ermöglichte es, eine außergewöhnlich schlagkräftige Waffe zu entwickeln. Bei ihrer Verwendung sollten Sie sich an folgenden Grundsatz halten: Versuchen Sie nicht, stark gepanzerte Fahrzeuge des Gegners zu vernichten. Es reicht vollkommen, einen beachtlichen Temperaturanstieg zu bewirken, damit das feindliche Fahrzeug durch eine Explosion der eigenen Munitions- und Treibstoffreserven vernichtet wird. Diesen Temperaturanstieg erreichen Sie am besten mit gebündelten Laserstrahlen großer Stärke, die imstande sind, lange Strecken in der Atmosphäre zurückzulegen, ohne ihre Bündelform zu verlieren. Obwohl die Laserwaffe gegen Kampffahrzeuge besonders gute Schadenswerte erzielt, ist sie gegen Gebäude wenig wirksam. Steingebäude leiten nur schlecht Wärme. Deswegen kann ihnen die Laserwaffe nicht schaden.

## IONENKANONEN

Die Technologie ist neben der Laserwaffe die neueste Errungenschaft der ED. Sie trägt der Tatsache Rechnung, daß der Gegner anstatt menschlicher Soldaten vom Computer gesteuerte Roboter einsetzt. Nach dreijähriger Arbeit von Wissenschaftlern im Kurtchatow-Institut wurde eine Ionenkanone entwickelt. Sie greift direkt das elektronische System der gegnerischen Einheiten an, ohne sie zu vernichten. Eine Ionenkanone feuert ein stark negativ ionisiertes Gas ab, das durch ein elektromagnetisches Feld zusammengehalten wird. Die elektrische Ladung eines Ionengeschosses beträgt von 10 bis 100MC. Sobald das Geschoß das Ziel getroffen hat, versucht es sich zu erden. Seine Größe ermöglicht es ihm, durch die Isolationsschicht der meisten elektronischen Systeme hindurch zu schlagen. Das Ionengeschoß macht das getroffene Fahrzeug kampfunfähig. Ein Fahrzeug, das einen Treffer abbekommen hat, stellt ein leichtes Ziel dar und läßt sich von Hackern leicht umprogrammieren.

# LUNAR CORPORATION

## WAFFEN DER LC

Da die LC niemals in ihrer Geschichte einen Krieg geführt hatte, besaß sie 2150 keine richtige Armee. In aller Eile begann die LC, konventionelle Waffen zu produzieren und diese auf ungeeignete Einheiten zu montieren.

Bald stellte sich heraus, daß kriegserfahrene Gegner mit Maschinengewehren und Raketen nicht zu bekämpfen waren. Die Wissenschaftler der LC gaben ihr Bestes, um die auf dem Mond verwendete Technik für Waffen zu adaptieren. Ihr erster Erfolg war die elektrische Kanone, konstruiert aus Komponenten von Bohrern zur Förderung von Bodenschätzen. Der nächste Schritt war die Schallkanone, die imstande war, gegnerische Einheiten aus Metall zu vernichten.

Nach weiteren Nachforschungen wurde ein System zur Wetterkontrolle entwickelt. Dieses System erwies sich beim Angriff auf feindliche Lager als nützlich. Einige Monate später entstand ein System zur Steuerung von Meteoritenschauern. Es ist eine schlagkräftige Waffe, die es erlaubt, feindliche Lager aus dem Weltraum zu bombardieren.

## EINHEITEN DER LC

Alle Einheiten der Lunar Corporation sind Zivilfahrzeuge. Darauf werden Waffen montiert. Sie bewegen sich mit Hilfe von Antigravitationsgeneratoren. Die meisten davon sind mit schwachen Mondgeneratoren ausgestattet, die es ihnen erlauben, sich in einer Höhe von 1 - 2 Metern über dem Erdboden zu bewegen. Im Verlauf des Kriegs kamen stärkere Generatoren zum Einsatz, mit denen die Einheiten auf beliebiger Höhe manövrierten konnten.



### LUNAR

Der Lunar ist ein leichtes Aufklärungsfahrzeug ohne Panzerung. Wegen seiner leichten Bewaffnung ist es nicht besonders schlagkräftig. Ein Lunar zeichnet sich durch einen Schildgenerator und große Wendigkeit aus. Es eignet sich hervorragend zum Eskortieren.

## MOON

Der Moon besitzt eine leichte Panzerung und erreicht eine hohe Geschwindigkeit. Es besteht die Möglichkeit, darauf einen schweren Schildgenerator und leichte Waffen zu montieren. Es ist eine starke Kampfeinheit zu einem vernünftigen Preis.



## CRATER

Beim Entwerfen dieses Fahrzeuges verzichteten die Ingenieure der LC auf hohe Geschwindigkeit und montierten auf dem Fahrzeug lieber einen schweren Panzer und einen Schildgenerator. Dadurch ist der Crater die widerstandsfähigste Einheit der LC. Zusätzlich kann man darauf großkalibrige Waffen montieren.



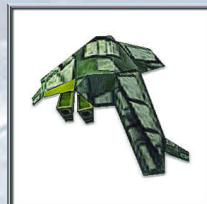
## CRUSHER

Der Crusher ist ein typisches Angriffsfahrzeug. Seine Hauptaufgabe ist es, dem Gegner in kürzester Zeit möglichst viel Schaden zuzufügen. Der Crusher ist mit zwei schweren Kanonen ausgerüstet. Dies wurde erreicht, indem seine Schilder geschwächt und der Energieverbrauch seines Schildgenerators reduziert wurden. Aufgrund seiner geringen Panzerung kann er sich nicht lange unter direktem Beschuß aufhalten. Deswegen benötigt er vorwiegend die Eskorte kleinerer Einheiten mit stärkeren Schildern (z.B. einen Lunar).



## METEOR

Es ist das erste Fahrzeug, das mit einem modifizierten Antigravitationsgenerator ausgestattet wurde. Dadurch kann es sich in jeder beliebigen Höhe bewegen. Es wird als Aufklärungseinheit oder als leichter Jäger zum Bekämpfen feindlicher Bomber eingesetzt. Da sein neuer Motor viel Energie verbraucht, besitzt das Fahrzeug keine Magnetschilder. Zum Angriff dienen ein Maschinengewehr oder leichte Raketen.





## THUNDERER

Das große Antigravitationsfahrzeug ist langsam und gut gepanzert. Modifizierte Motoren erlauben es ihm, in jeder beliebigen Höhe zu fliegen und dadurch das Zentrum feindlicher Lager zu erreichen. Mit schweren Raketen bzw. Schallkanonen ausgerüstet, eignet er sich ausgezeichnet für Luftangriffe auf konzentrierte Kräfte des Gegners.



## FAT GIRL

Ein mobiler Container. Er wird durch einen starken modifizierten Fragmentierungsmotor angetrieben, den zuvor Orbitalstationen benutzt haben. Die maximale Tragfähigkeit des Containers beträgt 3.600 Tonnen, seine Höchstgeschwindigkeit 18 km/h. Die große Motorstärke erlaubt es, darauf bis zu vier leichte Kanonen beliebiger Art zu montieren. Dadurch ist Fat Girl eine unglaublich wirksame Stoßeinheit.



## NEW HOPE

Das leichte Aufklärungsfahrzeug entstand auf der Basis der Fang-Einheit, der Repräsentativeinheit der LC. Das New Hope ist nicht so leistungsfähig wie sein Vorgänger, trotzdem hat es sich in vielen Situationen bewährt. Beachtenswert sind seine Fähigkeiten zur Selbstreparatur. Sogar bei extrem beschädigter Epoxydpanzerung ist das New Hope imstande, innerhalb von mehreren Sekunden wieder vollständig einsatzbereit zu sein.

Diese Eigenschaft verdankt es einem System für schnelles Einpressen und Härteln von Harzschaumstoff. Die Einheit hat jedoch einen wesentlichen Nachteil: Es gibt keine Möglichkeit, Ausrüstung darauf zu montieren. Weder Schweißen noch Nieten hat sich in Verbindung mit ihrem synthetischen Panzer als bewährtes Montageverfahren erwiesen. Deswegen wird bei ihrer Produktion ein Impulsgeber an das Fahrwerk angebracht. Es hat sich nämlich gezeigt, dass der Impulsgeber die einzige Waffe ist, deren Rückstoß synthetische Bindungen nicht zerreiht.

Das New Hope ist eine Unterstützungsseinheit. Vernünftig eingesetzt, kann sie für das Ergebnis der meisten Offensiven ausschlaggebend sein. Hierzu ist jedoch eine Strategie von Blitzangriffen und mehrmaligen Rückzügen notwendig.

## SUPER FIGHTER

Die Konstrukteure der LC haben sich zum Ziel gesetzt, die Lücke zwischen dem schnellen und wendigen, aber schwach ausgerüsteten Meteor und dem schwer gepanzerten und ausgerüsteten dafür aber langsamen Thunder zu füllen. Der Super Fighter, ausgerüstet mit einem Raketen-Flaksystem, stellt eine hervorragende Waffe gegen Lufteinheiten des Gegners dar.



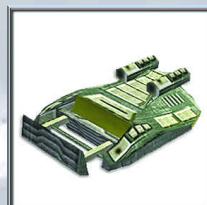
## TRANSPORTER

Die leichte Transporteinheit benutzt einen Antigravitationsantrieb. Ihre Hauptaufgabe ist die Evakuierung gefährdeter bzw. beschädigter Fahrzeuge aus dem Schlachtfeld. Die Evakuierung erfolgt über den Luftweg.



## TUNNEL DIGGER

Die Fähigkeit der Gegner, über Tunnelsysteme anzugreifen, war der Führung der LC schon lange ein Dorn im Auge, denn hierdurch verfügten die Gegner über bessere Strategien und Manövriermöglichkeiten. Aus diesem Grund wurden Industriebetriebe auf dem Mond mit der Entwicklung und Herstellung von Einheiten beauftragt, die in der Lage sind, Tunnelsysteme zu bauen. Von drei vorgelegten Prototypen wurde das "Xeno Irid" Modell der Korporation Adams&Novok zur Massenproduktion freigegeben. Testreihen haben ergeben, daß die Einheit auch ein ausgezeichnetes Geländefahrzeug ist. Die garantierte Lebensdauer seines Pendelantriebsystems beträgt 120 Jahre, die des Obergestells aus Keramik und Kunststoffen beträgt 250 Jahre.



# GEBAUDE DER LC



## HAUPTBASIS

Im Hauptgebäude werden schwere Bau-, Zivil- und Kampffahrzeuge hergestellt. Jedes Objekt, das im Forschungszentrum entwickelt und getestet wurde, kann in diesem Gebäude hergestellt werden. Seine starke Panzerung und vier Kanonen ermöglichen es ihm, Angriffe leichter Einheiten des Gegners zu überstehen. Dank seines internen Generators kann das Hauptgebäude ohne externe Energiezufuhr funktionieren.

Das Gebäude gilt es besonders zu schützen, denn sein Verlust bei fehlenden Reserven an schweren Kampf- und Baumaschinen macht den Ausbau und letztendlich auch den weiteren Kampf unmöglich.



## SOLARKRAFTWERK

Das technologisch fortgeschrittene Sonnenkraftwerk besteht aus einem Kraftwerk und einigen ergonomischen Solarzellen großer Stärke. Das Kraftwerk besitzt einen sehr leistungsfähigen Transmitter, über den weit entfernte Gebäude mit Energie versorgt werden können. Der Energieüberschuß wird an die Sonnenbatterien weitergeleitet.

Die Batterien versorgen tagsüber die ganze Basis mit Energie. Ihre Leistungsfähigkeit hängt vom Besonnungsgrad ab. Für die Nacht falten sich die Platten mit den Photoelementen zusammen und warten in diesem Zustand bis zum nächsten Tag.

Bemerkungen:

Das Gebäude erzeugt selbst keinen Strom! Dazu braucht es mindestens eine Solarzelle. Betätigen Sie bitte die Schaltfläche "Solarzelle", um das Kraftwerk mit einer Solarzelle zu versehen.

## MINE

Das technologisch komplizierte Gebäude wird in unmittelbarer Nähe von Erzvorkommen errichtet. Es kann Bodenschätze zugleich abbauen und verarbeiten. Es bewältigt die Aufgaben einer Mine und einer Raffinerie. Sein Verlust macht die Belieferung der Militär- und Zivilindustrie mit Rohstoffen unmöglich.



## FORSCHUNGSZENTRUM

Das Forschungszentrum ist der Sitz von Wissenschaftlern und Konstrukteuren. Hier werden Forschungen und Experimente betrieben. Jede Modernisierung - sogenannte Upgrades - einer Einheit oder eines Gebäudes muß im Forschungszentrum entwickelt und getestet werden. In diesem Gebäude entstehen auch Entwürfe neuer Einheiten, die später zur Massenproduktion weitergegeben werden. Dieses Gebäude ist erforderlich, um im Verlauf des Spiels Zugang zu hochmodernen Technologien zu haben.



**Bemerkungen:** Zwei bzw. drei Forschungszentren beschleunigen den Entwicklungsprozeß. Noch mehr Gebäude von diesem Typ beschleunigen die Forschung allerdings nicht weiter.

## AERO-VERSORGUNGZENTRUM

Transportflugzeuge beliefern von hier aus Einheiten und Gebäude mit Munition für schwere Waffen. Hier finden außerdem komplizierte Reparaturen von Fahrzeugen statt, die vom Schlachtfeld zurückkehren.



**Bemerkungen:** Die Schaltfläche Schnell / Mittel / Langsam bestimmt die Schnelligkeit, mit der das Gebäude auf eingehende Forderungen nach Lieferungen reagiert. Je geringer die Schnelligkeit ist, desto mehr Fahrzeuge kann der Munitionstransporter beliefern.



## GUARDIAN

Der Guardian ist das am stärksten gepanzerte Gebäude im Spiel. Der doppelte Verteidigungsturm ist mit zwei schweren Kanonen versehen, so daß er für weniger starke Einheiten des Gegners eigentlich unzerstörbar ist. Da der doppelte Turm große Feuerkraft besitzt, schlägt er feindliche Verbände meist schnell und erfolgreich zurück. Nur ein Angriff gut ausgerüsteter und gepanzerter Einheiten des Gegners kann für ihn gefährlich sein.

Aufgrund seiner Stärke ist es empfehlenswert, den Doppelturm in der Nähe des Hauptgebäudes oder anderer strategischer Gebäude zu errichten.



## DEFENDER

Einzelne Gebäude vom Typ Defender stellen aufgrund ihrer schwachen Ausrüstung kein Hindernis für Einheiten des Gegners dar. Deswegen sollten sie in Gruppen errichtet werden. Einige nebeneinander aufgestellte Gebäude vom Typ Defender können für leichte Lufteinheiten und andere schwach gepanzertere Einheiten des Gegners gefährlich sein. In großen unaufgeklärten Gebieten errichtet, fungieren sie als Frühwarnsystem.



## HAUPTQUARTIER

Es ist das Hauptquartier der LC und ein strategisches Kontrollzentrum.

Das Gebäude gewährt Zugang zu vielen neuen erweiterten Strategien, auf die Sie sonst nicht zugreifen können. Viele Spielabläufe (Verteidigung, Gebäudewaffen, etc.) können von hier aus vollautomatisch gesteuert werden.

## WETTERKONTROLLZENTRUM

Die Antwort auf die allgemein bekannten Massenvernichtungswaffen wie etwa Atom- und Plasmawaffen. Das Gebäude besitzt die Fähigkeit, das Wetter zu beeinflussen. Es kann langwierige Regenfälle, plötzliches Aufheitern oder ein Gewitter verursachen. Die von ihm bewirkten Regenfälle können niedriger gelegene Gebäude des Gegners überfluten und zerstören. Beim Gewitter droht den feindlichen Gebäuden und Einheiten auf Anhöhen ein Blitzschlag. Im Verlauf des Spiels wird es immer schwieriger, Gewitter und Regenfälle hervorzurufen, denn die Erde nähert sich gefährlich der Sonne und dadurch werden die Wasservorräte knapp. Trotzdem wird das Wetterkontrollzentrum nicht wertlos. Das Gebäude stellt dann auf die Steuerung von Meteoritenschauern um und richtet Meteoritenhagel gegen Einheiten und Gebäude des Gegners.



### Bemerkungen:

Das Gebäude wird mit Strom betrieben. Gleich nach seiner Fertigstellung beginnt es, Batterien zu laden. Wenn die Batterien voll geladen sind, ist das Gebäude einsatzfähig.

Auf der Steuerung erscheinen dann folgende Schaltflächen:

**Sonne** - verjagt die Wolken. Sie wird zur Steigerung der Leistungsfähigkeit der Sonnenkraftwerke gebraucht.

**Wind** - verursacht starken Wind auf der ganzen Karte. Der Wind verhindert den Einsatz von Lufteinheiten.

**Schnee** - (ausschließlich für Schneelandschaften) verursacht Schneefälle.

**Regen** - (ausschließlich für Frühlings- und Sommerlandschaften) verursacht Regen, der die Geschwindigkeit von Einheiten verringert.

**Gewitter** - (ausschließlich für Frühlings- und Sommerlandschaften) verursacht Gewitter. Blitze können feindliche Fahrzeuge und Gebäude zerstören.

**Meteoritenschauer** - (ausschließlich für Vulkanlandschaften) verursacht einen Meteoritenschauer, der Gebäude und Einheiten des Gegners zerstört.



### SDI-ABWEHRSYSTEM

Auch dieses Gebäude brauchen Sie im Verlauf des Spiels unbedingt. Seine Aufgabe ist es, eigene Positionen vor Massenvernichtungswaffen zu verteidigen. Wird etwa eine Atomrakete auf Sie abgefeuert, so erfassen speziell zu diesem Zweck konstruierte Detektoren die Flugbahn des Atomgeschosses und aktivieren zum richtigen Zeitpunkt drei Laserkanonen mit extremer Feuerkraft.

Das getroffene Geschoß explodiert in der Luft, ohne Einheiten und Gebäude zu bedrohen. Der einzige Nachteil dieses Verfahrens ist die relativ beschränkte Reichweite der Detektoren. In der Regel werden die SDI Desfense in unmittelbarer Nähe strategischer Gebäude plaziert.



### XYLIT KRAFTWERK

Bei der Entwicklung des Diffusionskraftwerkes wurde eine andere Technologie der Energiegewinnung verwendet als bei klassischen Kraftwerken. Elektroden werden direkt unter dem Erdboden untergebracht. Bei Kontakt von Xylit mit der Elektrode erfolgt ein Kurzschluss. Danach wird die Elektrode teilweise zurück gezogen. Um die Stärke eines Atomkraftwerkes zu erreichen, sind etwa 2.000 Elektroden erforderlich. Zu den Nachteilen der

Technologie gehören die kurze Lebensdauer der Elektroden und die sich daraus ergebende Notwendigkeit, die Elektroden oft zu wechseln.



### RECYCLER

Die Lunar Corporation hat ziemlich viel Erfahrung im Bereich der Weiterverwertung von Restrohstoffen. Bisher wurden in erster Linie Kunststoffe und Glas dem Recycling unterzogen, da vor allem diese Wertstoffe auf dem Mond zum Einsatz kamen. Die Wiederverwertung von Stahl stellt ein gewisses Problem dar, zumal Stahl vor dem Ausbruch des Krieges auf dem Mond kaum Verwendung gefunden hatte. Deswegen ist der Prozentsatz des wiedergewonnenen Rohstoffs merklich gering und beträgt ca. 50 Prozent des Wertes einer Einheit.

## BATTERIE

Diese Batterie hat eine riesige Kapazität. Ihre einzige Aufgabe ist es, den Überschuß an elektrischer Energie am Tag aufzubewahren und in der Nacht abzugeben. Sie besitzt einen leistungsfähigen Transmitter, mit dem auch viele Kilometer entfernte Gebäude mit Energie versorgt werden können. Ihr Verlust kann einen Stromausfall in manchen Teilen des Lagers bewirken und dadurch die Verteidigung unmöglich machen.



## ARTILLERIE

Es ist zweifellos eine der bedeutendsten Errungenschaften der Konstrukteure auf dem Mond. Dieses Meisterstück der Militärkunst besitzt eine extrem große Reichweite. Dadurch kann man feindliche Ziele beschießen, ohne Gefahr zu laufen, von gegnerischen Artilleriestellungen beschossen zu werden. Um die extreme Reichweite zu erreichen, wurde das Kaliber bis 122 mm reduziert und sehr leichte Munition mit keramischen Geschoßhülsen eingesetzt. Zielerfassungssysteme, die mit einem Satellitenpeilungssystem und lasergesteuertem Terrainabbildungssystem gekoppelt sind, gewähren die Treffsicherheit bis zu 90 %.



## NEST

Diese leichte Verteidigungskonstruktion wird aus gehärteten Kunststoffen und Stahlplatten hergestellt. Sie bewährt sich ausgezeichnet in jedem Terrain. Das Nest ist mit einer Abschüttrampe ausgestattet.



## TUNNLEINGANG

Dieses Gebäude sorgt für die Kommunikation zwischen der Erdoberfläche und dem Tunnelsystem. Der Tunneldigger ermöglicht die Errichtung eines Tunnelsystems.





## LANDEZONE

Dieses kleine Gebäude dient zur Markierung des Landeplatzes für schwere Transporter. Ein starker Sender erlaubt es, Transportflugzeuge nachts und im Nebel sicher auf den Landeplatz zu lotsen.



## LASERZAUN

Was bei den anderen Rassen die herkömmliche Mauer ausmacht ist bei der LC der Laserzaun. Mehrere dieser kleinen Türme sind über Laserstrahlen miteinander verbunden. Dafür benötigen Sie allerdings Strom.



## SOLARZELLE

Das Kraftwerk der Lunar Corporation erzeugt selbst keinen Strom. Dazu braucht es mindestens eine Solarzelle. Zum Bau einer oder mehrerer Solarzellen, betätigen Sie bitte die Schaltfläche "Solarzelle" oder markieren Sie das Kraftwerk und drücken Sie die Taste B, um das Kraftwerk mit einer Solarzelle zu versehen. Sie können einem Kraftwerk bis zu 10 Solarzellen hinzufügen.

# VERTEIDIGUNG

Gebäude der Lunar Corporation werden gemäß dem Grundsatz "Ein Minimum an Material - ein Maximum an Funktionalität" errichtet. Die wichtigsten Gebäude sind mit leichten Kanonen zur Verteidigung gegen feindliche Angriffe ausgerüstet.

Die Lager werden von zwei Gebäuden geschützt. Ein Defender ist ein kleines Gebäude mit zwei leichten Kanonen. In der Regel dient es der Luftabwehr. Ein Guardian ist ein schweres Gebäude. Es besitzt zwei schwere Kanonen zur Verteidigung gegen Bodeneinheiten. Die zwei Kanonen auf diesen Gebäuden tragen das ihre dazu bei...

Zur Verteidigung verwendet die LC zusätzlich magnetische Kraftfelder. Sie wurden entwickelt, um Mondstationen und die Besatzung leichter Fahrzeuge vor der Strahlung im Weltraum zu schützen. Nach einer geringfügigen Modifizierung dient es jetzt zum Verstreuen gebündelter Laser-, Ionen- und Plasmastrahlen. Der große Vorteil des Kraftfeldes liegt darin, daß es sich schnell erneuert.

# **ENERGIEVERSORGUNG**

Wegen der fehlenden Atmosphäre und fehlenden spaltbaren Elementen basiert die Energieversorgung der LC auf Sonnenkraftwerken. Die Verwendung dieses Systems war allerdings sehr problematisch. Probleme bereiteten der schnelle Tag- und Nachtwechsel sowie die Bewölkung.

Das erste Problem lösten Batterie-Gebäude, die tagsüber den Energieüberschuss speicherten und ihn in der Nacht wieder abgaben. Für die Bewölkung ist das Wettergebäude zuständig.

Die Energie wird den Gebäuden über sehr leistungsstarke Transmitter zugeführt. Die Stärke und Reichweite der Transmitter übersteigt alles, was bisher auf dem Gebiet der Energetik erreicht wurde.

## **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 plazieren.

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.

## **FÖRDERUNG VON BODENSCHÄTZEN**

Die Lunar Corporation betreibt die Förderung in eigenständigen Förderungs- und Verarbeitungsbetrieben. Diese Betriebe fördern und verarbeiten Erze. Die gewonnenen Ressourcen brauchen nicht transportiert zu werden, denn die Verarbeitung erfolgt vor Ort direkt nach der Förderung. Es ist das schnellste Abbauverfahren, das derzeit verwendet wird.

# TECHNOLOGIEN UND ERFINDUNGEN

**Elektrische Kanone** - Die Waffe basiert auf einer Potentialdifferenz, die zwischen der Kanone und ihrem Ziel entsteht. Die elektrische Kanone generiert ein großes negativ geladenes Geschoß und feuert dann eine dünne Leine in Richtung Ziel ab. Mit Hilfe der Leine springt das Geschoß von der Kanone aus zum Ziel. Der Effekt ist einem Blitzschlag ähnlich. Das elektrische Geschoß fügt erhebliche Schäden innerhalb des Ziels zu, ohne jedoch dessen Panzer zu beschädigen. Das getroffene Ziel wird für etwa zwei bis zehn Sekunden ausgeschaltet. Einen ähnlichen Effekt bewirkt ein leichtes Ionengeschoß. Die elektrische Ladung wird durch ein Kraftfeld abgefangen und zerstreut. Dadurch wird das Kraftfeld erheblich abgeschwächt.

**Schallkanone** - Sie ist das Ergebnis der Politik, vorhandene Technologien für militärische Zwecke zu adaptieren. Ein Schallhammer vom Typ MSH 12, der in Minen auf dem Mond zum Zerstoßen von Felsen eingesetzt wurde, ist in eine der besten Waffen der LC umgewandelt worden. Die Schallkanone wirkt wie ein Mikrowellen-Generator. Durch Resonanzschwingungen steigt die Temperatur aller in ihrer Reichweite befindlichen Fahrzeuge, was zur Zerstörung von deren Struktur führt. Für Fahrzeuge und Gebäude der LC ist die Waffe harmlos, denn sie werden aus einem Sondermaterial mit entsprechenden Resonanzeigenschaften gebaut. Die Wirksamkeit der Schallkanonen gleicht der Wirksamkeit der Laserwaffen. Ihr Hauptvorteil besteht jedoch darin, daß sie alle Einheiten, die sich in ihrer Reichweite befinden, zugleich unter Beschuß nehmen, ohne eigene Einheiten zu vernichten. Deswegen können Schallkanonen auch in der zweiten Verteidigungslinie und hinter Mauern und Unebenheiten im Terrain eingesetzt werden.

**Kristallpanzer** - Eine der geologischen Gruppen der LC fand im Jahre 2070 merkwürdige Kristalle auf dem Mond. Deren herausragende Eigenschaft bestand darin, daß sie in starken magnetischen Feldern extrem schnell wuchsen und Elemente aus dem umgebenden Untergrund absorbierten. Weitere Forschungen ergaben, daß die Kristalle tatsächlich eine ebenso einfache wie preiswerte Alternative beim Bau von widerstandsfähigen Fahrzeugen und Häusern darstellten. Bei dieser Methode wird ein magnetisches Feld zur Steuerung des Kristallwachstums in die entsprechende Richtung und Form eingesetzt. Mit Kristallen werden außerdem Panzer und Konstruktionsschäden der im Einsatz befindlichen Einheiten repariert.

**Magnetische Schilder** - Die Technologie magnetischer Schilder wurde 2098 von Wissenschaftlern der LUNAR CORPORATION entdeckt. Darauf stießen diese während der Untersuchung einer Raumstation von Außerirdischen, die auf dem Mond gefunden worden waren. Magnetische Schilder stellen einen hervorragenden Schutz vor der Strahlung des Weltraums dar.

Deswegen wurde die bisherige schwere Bleipanzerung von Förder- und Transportfahrzeugen durch magnetische Schilde ersetzt. Nach dem Kriegsausbruch auf der Erde entstand ein Projekt, dessen Ziel es war, die Schilde zum Schutz vor den Laserwaffen der ED einzusetzen. Doch es stellte sich heraus, daß ein Schutzfeld in der Atmosphäre nicht aufrecht erhalten werden konnte. Nun war es am wichtigsten, einen Schildgenerator zu konstruieren, der trotz der zerstreuenden Wirkung der Atmosphäre ein stabiles Schutzfeld erzeugen konnte. Danach ging es um die Verstärkung des erzeugten Schutzfeldes, damit es möglichst viel Energie absorbieren konnte.

**Antigravitation** - Die Forschung am Antigravitationsantrieb wurde eingeleitet, nachdem Wissenschaftler der LC ein abgestürztes Raumschiff von Außerirdischen gefunden hatten. Nach sechs Jahren intensiver Arbeit ist es den Wissenschaftlern aus der Mondstadt LUNA2 gelungen, einen Antigravitationsmotor zu konstruieren. Diese Entdeckung veränderte den Transport auf dem Mond vollkommen. Veraltete Raketenmotoren und Rad- und Kettenfahrwerke wurden durch den neuen Antigravitationsantrieb ersetzt. Als der Krieg auf der Erde ausbrach, war die LC ihren Gegnern an Wendigkeit und Schnelligkeit weit überlegen. Da die Antiravitationsgeneratoren, die ursprünglich auf dem Mond verwendet wurden, auf der Erde zu schwach waren, wurden mit der Arbeit an ihrer Modifizierung begonnen. Wenn diese Arbeit erfolgreich abgeschlossen ist, wird die LC über sehr wendige und schnelle Lufteinheiten verfügen. Damit wird sich die LC die Herrschaft über den Luftraum sichern können.

**Erdbebengenerator** - Das bis dahin im Bergbau verwendete Strahlungssystem fand in der Rüstungsindustrie Anwendung. Es wurde umgebaut, modernisiert und für schwere Fahrwerke adaptiert. Bereits erste Tests ergaben bedeutende Vorteile der neuen Waffe, die bewirkt, dass sogar schwere Konstruktionen aus Beton und Stahl innerhalb von wenigen Sekunden einstürzen.

**Gebäudestürmer** - Ein speziell modifiziertes Reparaturmodul, das im Stande ist, Computersysteme feindlicher Gebäude mit aggressiven Viren zu infizieren und dadurch die Kontrolle über sie zu übernehmen. Sein Hauptvorteil liegt darin, dass es vollkommen funktionsfähige Gebäude übernehmen kann.



**Antiraketensystem** - Dieses hervorragende Verteidigungssystem wird auf Einheiten und Gebäude montiert, die zwei Kupplungen besitzen. Das System ist imstande, 92.6 Prozent der Raketenangriffe wirksam abzuwehren. Es basiert auf der Detektion des thermischen Folgeschweifes abgefeuerter Raketen. Die Wirksamkeit des Systems wurde durch den Einsatz von Saturations- und Selektivsensoren erhöht.

# **UNITED CIVILIZED STATES**

## **WAFFEN DER UCS**

Die von strategischen Computern geführte Armee der UCS hat während des Kriegs Unsummen für die Forschung an neuen Waffen ausgegeben. Als Resultat dessen wurden große Fortschritte auf dem Gebiet der Plasmawaffen erzielt.

Aufgrund ihrer großen Zerstörungskraft, ihrer schnellen Schußrate und ihres geringen Energieverbrauchs sind Plasmakanonen die perfekten Allroundwaffen.

Der große Durchbruch kam allerdings erst, als es Wissenschaftlern gelang, das alte Satellitenüberwachungssystem von 2142 in ein neuartiges Plasmakanonensystem umzuwandeln. Damit war es möglich, Plasmastrahlen von Kanonen aus abzufeuern, die auf der Erde standen. Die Strahlen wurden dann von den Satelliten umgeleitet und konnten so jedes beliebige Ziel auf der Erdoberfläche erreichen. Auch feindliche Fahrzeuge und Gebäude, die zuvor für die normalen Einheiten der UCS nicht erreichbar gewesen waren, gaben plötzlich dankbare Zielscheiben ab.

## **EINHEITEN DER UCS**

Die meisten Einheiten der UCS bestehen aus Robotern, deren Körper auf zwei Beine montiert wurden. Durch eine neue Technik sind diese Roboter jetzt noch beweglicher und können sich auch in schwierigem Gelände (Sand, Berge) schnell fortbewegen. Gleichzeitig wurden Gewicht und Größe der Roboter reduziert.

Dies ist besonders wichtig für den Transport der Einheiten. Jahrelange Forschung auf dem Gebiet der Schwerelosigkeit ermöglichte es den Ingenieuren der UCS, Fluggeräte zu entwickeln.

Dabei wird eine leichte Einheit mit einem Generator versehen, wodurch sie unglaublich schnell und beweglich wird. Die Fliehkraft stellt dabei kein Problem mehr dar, weil der Generator ein eigenes Schwerkraftfeld um die Einheit erzeugt. Dadurch bleibt die Einheit stets stabil. Die Generatoren werden für gewöhnlich für Gargoil-Fighter, schwere Bomber oder Transporteinheiten verwendet.

# FAHRWERKE DER UCS

**MAMMUT** - Er kann Gebäude und Brücken bauen, Schützengräben und Tunnels ausheben sowie Boden ebnen.

Panzerung: keine

Schildgenerator: keiner

Bewaffnung: keine

Geschwindigkeit: langsam



**TIGER** - Der Standardroboter der UCS-Streitkräfte.

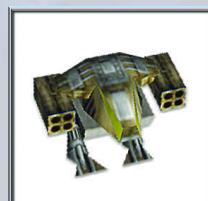
Panzerung: leicht

Schildgenerator: keiner

Bewaffnung: Leichtes

Geschwindigkeit: mittel

Waffensystem (WS)



**SPIDER** - Fahrwerk auf sechs Beinen. Es gibt die Möglichkeit, darauf eine Spezialausrüstung zu montieren. In der UCS-Armee kommt der Roboter als technische Unterstützung zum Einsatz.

Panzerung: mittel

Schildgenerator: mittel

Bewaffnung: leichtes WS /

Geschwindigkeit: mittel

Spezialausrüstung



**PANTHER** - Schwerer Kampfrobother und Hauptsturmeinheit der UCS.

Panzerung: schwer

Schildgenerator: schwer

Bewaffnung: schweres WS

Geschwindigkeit: langsam



**JAGUAR** - Schwerer Kampfrobother. Modifizierte Version des PantherFahrwerks. Er besitzt ein zusätzliches Waffensystem

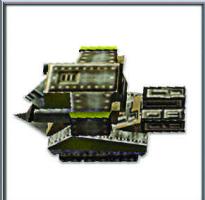
Panzerung: schwer

Schildgenerator: schwer

Bewaffnung: Schweres&  
leichtes WS

Geschwindigkeit: langsam





**MINENLEGER** - Das Kettenfahrzeug dient zum schnellen Verminen und Entminen von Gebieten. Der mit einem Rundfunksender gekoppelte Detektor des elektromagnetischen Feldes ermöglicht es, feindliche Minen zu orten und aus sicherer Entfernung zu detonieren zu lassen. Der am Heck angebrachte Minenauswurf vermint schnell das Schlachtfeld. Die Standardversion des Minenlegers kann 10 Minen aufnehmen. Jede davon ist imstande, ein beliebiges feindliches Fahrzeug zu vernichten.



**SHARK** - Die kleine Marineeinheit dient zu Aufklärungszwecken und Blitzangriffen.

Panzerung: leicht

Schildgenerator: keiner

Bewaffnung: Leichtes WS

Geschwindigkeit: schnell



**HYDRA** - Das schwer gepanzerte Schiff ist die Hauptsturmeinheit der UCS-Marine.

Panzerung: leicht

Schildgenerator: keiner

Bewaffnung: Schweres WS

Geschwindigkeit: langsam



**GARGOIL** - Der kleine Antigravitationsflieger ist schnell und wendig. Er wird zur Aufklärung und Verteidigung vor feindlichen Bomberflugzeugen eingesetzt.

Panzerung: keine

Schildgenerator: keine

Bewaffnung: leichtes WS

Geschwindigkeit: sehr schnell



**BAT** - Der mittelgroße Antigravitationsbomber wird zu Angriffen auf schwach verteidigte feindliche Stellungen eingesetzt.

Panzerung: leicht

Schildgenerator: keiner

Bewaffnung: Schweres WS

Geschwindigkeit: mittel

**DRAGON** - Schwerer Antigravitationsbomber. Er dient zu Flugangriffen auf stark verteidigte Positionen und zur Vernichtung von Flakstellungen des Feindes.

Panzerung: schwer

Schildgenerator: keiner

Bewaffnung: schweres WS

Geschwindigkeit: langsam



**CONDOR** - Der Luftransporter beliefert kämpfende Einheiten mit Munition.

Panzerung: keine

Schildgenerator: keiner

Bewaffnung: keine

Geschwindigkeit: schnell



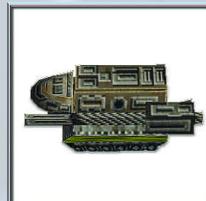
**ERZ-TRANSPORTER** - Ein Fahrzeug zur Förderung und zum Transport von Erzen in die Raffinerie oder Transportbasis.

Panzerung: keine

Schildgenerator: keiner

Bewaffnung: keine

Geschwindigkeit: mittel



**CARGO SALAMANDER** - Das schwer gepanzerte Kettenfahrzeug wird zum Transport von Baumaterial und Rohstoffen eingesetzt. Es ist mit einer Raketenabschussrampe ausgerüstet. Seine Landungsversion besitzt eine zusätzliche Kupplung zum Montieren einer beliebigen leichten Waffe.



**FTU FOX EINHEITEN-TRANSPORTER** - Die leichte Transporteinheit benutzt einen Antigravitations-antrieb. Ihre Hauptaufgabe ist die Evakuierung bedrohter bzw. beschädigter Kampfroboter aus dem Schlachtfeld. Sie wird durch eine Einkanal-Recheneinheit mittlerer Stärke namens "Rainbow 13F45" gesteuert.



**BARACUDA SUBMARINE** - Eine hochmoderne Zweikörper-Konstruktion aus leichten und gegen Wasserdruk unempfindlichen Polymeren und Keramikplatten. Sie ist für den Transport ballistischer Raketen "GOD'S ARM" bestimmt. Das Baracuda ist mit der Tarnvorrichtung ausgestattet.



# GEBÄUDE DER UCS



## ZIVILPRODUKTION

Das Produktionszentrum für schwere Baumaschinen und Zivilfahrzeuge. Jedes unbewaffnete Projekt, das im Forschungszentrum entwickelt und getestet wurde, kann in diesem Gebäude hergestellt werden. Sein starker Panzer, seine große Widerstandsfähigkeit und eine Kanone erlauben es ihm, weniger starke Angriffe des Gegners zu überstehen. Das Gebäude ist besonders zu schützen, denn sein Verlust bei fehlenden Reserven an schweren Baumaschinen, macht den Ausbau und letztendlich auch den weiteren Kampf unmöglich.



## MECH-PRODUKTIONSZENTRUM

Das Produktionszentrum für verschiedenartigste Kampfausrüstung. Jedes beliebige militärische Projekt, das im Forschungszentrum entwickelt und getestet wurde, kann in diesem Gebäude hergestellt werden. Da das Gebäude nicht besonders gut ver-schanzt ist, benötigt es besonderen Schutz. Sein Verlust macht nämlich die Waffenproduktion und letztendlich auch weitere Kampfführung unmöglich.



## ATOMKRAFTWERK

Ein klassisches Kernkraftwerk großer Stärke. Es verfügt über einen Atomreaktor und ein Kühlungssystem. Es besteht die Möglichkeit, das Kernkraftwerk um weitere Reaktoren auszubauen und somit seine Stärke zu erhöhen und im Endeffekt noch mehr Energie zu gewinnen. Das Kernkraftwerk besitzt zusätzlich einen eigenen Transmitter, über den die Energie an andere Gebäude weitergeleitet wird.

**Bemerkungen:** Die Funktionstaste F9 zeigt die Reichweite des Kraftwerkes an. Grüne Blitzsymbole bezeichnen mit Strom versorgte Felder. Blaue Blitzsymbole bezeichnen Felder, in denen Transmitter aufgestellt werden können. Die Transmitter werden ans Kraftwerk angeschlossen.

## RAFFINERIE

Die Raffinerie verarbeitet die geförderten Rohstoffe in Credits, die in Produktionszentren zur laufenden Produktion notwendig sind. Die Förderungseinheiten liefern Container mit Rohstoffen in die Raffinerie. Die Umladung erfolgt in einer speziellen Schleuse, die über ein hydraulisches Umladesystem verfügt. Die Schleuse eignet sich für das Entladen von Boden- und Lufteinheiten. Die Lufteinheiten brauchen beim Ausladen nicht zu landen.



## VERSORGUNGSDEPOT

Von hier aus beliefern Transportflugzeuge Einheiten und Gebäude mit Munition für schwere Waffen.

**Bemerkungen:** Die Schaltfläche „Schnell / Normal / Langsam“ bestimmt die Schnelligkeit, mit der das Gebäude auf eingehende Forderungen nach Lieferungen reagiert. Je geringer die Schnelligkeit ist, desto mehr Fahrzeuge kann der Munitionstransporter beliefern.



## FORSCHUNGZENTRUM

Das Forschungszentrum ist der Sitz von Wissenschaftlern und Konstrukteuren. Hier werden Forschungen und Experimente betrieben sowie neuartige Technologien entwickelt. Jede Modernisierung - jedes sogenannte Upgrade also - einer Einheit oder eines Gebäudes muß im Forschungszentrum entwickelt und getestet werden. In diesem Gebäude entstehen auch Entwürfe neuer Einheiten, die später zur Massenproduktion weitergegeben werden. Das Forschungszentrum ist erforderlich, um den Zugang zu hochmodernen Technologien zu haben.



**Bemerkungen:** Zwei Forschungszentren beschleunigen die Forschungen um 10%, das dritte Forschungszentrum um weitere 10%. Mehr als drei Gebäude von diesem Typ beschleunigen den Entwicklungsprozeß jedoch nicht und sind reine Geldverschwendungen.



### SCHIFFSWERFT

Der Hauptteil der Schiffswerft ist ein Hangar, in dem Marineeinheiten gebaut werden. Das Gebäude kann nur direkt am Wasser gebaut werden und das nur an Stellen, die entsprechend viel Platz für die Schiffe und Boote bieten und breit genug für eine Schleuse sind.



### HAUPTQUARTIER

Es ist das Hauptquartier der UCS und ein strategisches Kontrollzentrum. Das Gebäude gewährt Zugang zu vielen neuen erweiterten Strategien, auf die Sie sonst nicht zugreifen können. Viele Spielabläufe (Verteidigung, Gebäudewaffen, etc.) können von hier aus vollautomatisch gesteuert werden.



### TELEPORTER

Erforderlich sind mindestens zwei Gebäude vom Typ Teleport. Der Sender auf dem einen Teleport spaltet Materie in Atome auf und entzifert ihre Atomstruktur. Diese Information wird an den anderen Teleport weitergeleitet, wo die Materiegeneratoren mit Hilfe der eingegangenen Angaben das beförderte Objekt wieder materialisieren. Auf die Weise kann man Verspätungen im Transport von Einheiten und damit nicht selten auch die Niederlage vermeiden.

**Bemerkungen:** Um einen neu gebauten Teleporter in Betrieb zu setzen, ist ein Zielteleporter erforderlich, an den die Einheiten befördert werden. Hierzu muß man einen Teleporter auswählen und mit der linken Maustaste den Zielteleporter anklicken. Dies funktioniert jedoch nur in eine Richtung. Damit die Verbindung in beide Richtungen funktionieren kann, müssen Sie das ganze Verfahren für den zweiten Teleporter wiederholen.

**Tipp!!!** Zur Beschleunigung der Teleportbeförderung, z.B. zwischen Erzvorkommen und einer Raffinerie sind 2 Paar Teleporter erforderlich. Das eine Paar funktioniert in die eine Richtung, das andere in die andere.

## FESTUNG

Das am stärksten gepanzerte Gebäude im Spiel. Die Festung ist mit zwei kleinen und zwei großen Kanonen versehen, so daß sie für weniger starke Einheiten des Gegners fast unzerstörbar ist. Da die Festung große Feuerkraft besitzt, kann sie sich schnell und erfolgreich verteidigen. Nur ein konzentrierter Angriff gut ausgerüsteter und gepanzerter Einheiten des Gegners kann für sie gefährlich sein. Aufgrund seiner Stärke ist es empfehlenswert, dieses Gebäude in der Nähe einer Basis oder anderer strategisch wichtiger Gebäude zu errichten.



## SDI-ABWEHRSYSTEM

Auch dieses Gebäude brauchen Sie im Verlauf des Spiels unbedingt. Seine Aufgabe ist es, eigene Positionen vor Massenvernichtungswaffen zu verteidigen. Wird etwa eine Atomrakete auf Sie abgefeuert, so erfassen speziell zu diesem Zweck konstruierte Detektoren die Flugbahn des Atomgeschosses und aktivieren zum richtigen Zeitpunkt drei Laserkanonen mit extremer Feuerkraft. Das getroffene Geschoß explodiert in der Luft, ohne Einheiten und Gebäude zu bedrohen. Der einzige Nachteil dieses Verfahrens ist relativ beschränkte Reichweite der Detektoren. Deswegen ist es empfehlenswert, die SDI-Abwehr in unmittelbarer Nähe zu strategischen Gebäuden zu plazieren. Strategische Gebäude sind diejenigen, ohne die ein militärischer Einsatz unmöglich bzw. weitgehend beschränkt ist (z.B. Zivilproduktion).



## SHADOW TOWER

Die hervorragende Wirksamkeit der Tarnvorrichtung vom Typ SHADOW hat die Strategen der UCS dazu bewegt, ihre besonderen Eigenschaften in der Verteidigung zu benutzen. Das Ergebnis dieses Beschlusses ist der Shadow Tower. Es ist ein Turm mit extrem starker Tarnvorrichtung. Als Teil der eigenen Verteidigungslinien tarnt er Ihre Einheiten vor Scannern des Gegners.





## RECYCLER

Der Recycler ist eine moderne Annihilationskammer. Er gewährt die ergiebige Umwandlung von Materie in Energie. Leider wird er aufgrund sehr hoher Nutzungskosten und Problemen bei der Gewinnung von Antiteilchen nur beschränkt eingesetzt. Der durchschnittliche Restwert einer verwerteten Einheit beträgt 49.7 Prozent ihres Produktionswertes.



## PLASMA-KONTROLLZENTRUM

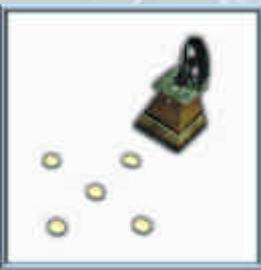
Das POS (Plasma-Offensiv-System) ist eine technologisch sehr fortgeschritten Massenvernichtungswaffe. Das Plasma-Kontrollzentrum ist ein Teil des POS und überwacht das gesamte System. Es besteht aus Plasmastrahlnern und Kontrollgebäuden. Satelliten bilden ein Spiegelsystem, das es erlaubt, auf der Erde abgefeuerte Plasmastrahlen präzise zu steuern. Das Plasmakanonensystem kann den

Gegner auf der ganzen Karte erreichen. Das System ermöglicht es, gegnerische Einheiten oder Gebäude auch auf unaufgeklärtem Gebiet unter Beschuß zu nehmen. Der Spieler zielt dann auf mutmaßliche Positionen des Gegners. Der gebündelte Plasmastrahl wird durch stationäre Plasmakanonen abgefeuert.



## GROßer TURM

Der große Verteidigungsturm ist eine gewaltiges Hindernis für feindliche Angriffe. Er ist grundsätzlich mit einem schweren Geschütz ausgestattet. Um seine Verteidigungskraft zu steigern, kann darauf eine zusätzliche Waffe, etwa ein schwerer Laser oder schwere Raketen montiert werden. Einige große Verteidigungstürme, errichtet an strategisch wichtigen Punkten des Lagers, sind nicht einmal durch einen großen Truppenverband des Gegners zu erobern.



## LANDEZONE

Dieses kleine Gebäude dient zur Markierung von Landeplätzen für schwere Transporter. Ein starker Sender erlaubt es, Transportflugzeuge nachts und im Nebel sicher auf den Landeplatz zu lotsen.

## ENERGIETRANSMITTER

Gebäude werden vorwiegend von Kraftwerken mit Energie versorgt. Dank Errungenschaften von Wissenschaftlern der UCS, braucht man die Energie inzwischen nicht mehr mit herkömmlichen Methoden zu liefern. Hierzu verwendet man Energietransmitter, die die Reichweite von Kraftwerken erweitern. Unter Verwendung der Energietransmitter kann man ganze Transmitternetze errichten, die es ermöglichen, Kraftwerke in großer Entfernung vom Lager zu bauen.



## KLEINER TURM

Die Vorteile des kleinen Verteidigungsturms wird der Spieler erst dann richtig erkennen, wenn das Gebäude in einer Gruppe mit anderen Türmen des gleichen Typs aufgestellt wird. Drei bzw. vier kleine Verteidigungstürme sind eine ausgezeichnete Verteidigung vor leicht und mittelschwer gepanzerten Lufteinheiten des Gegners. Sie können auch Angriffe von Bodeneinheiten abwehren.



## PLASMAGESCHÜTZ

Ein Bestandteil des Satellitenangriffssystems. Die Plasmakanone sendet einen gebündelten Plasmastrahl aus. Er wird von den Satelliten umgeleitet, so daß er aus großer Entfernung gegnerische Einheiten erreichen kann. Ein Schuß aus der Plasmakanone reicht, um die schwersten Fahrzeuge und die meisten Gebäude des Gegners zu zerstören.



## TUNNELEINGANG

Das Gebäude ermöglicht die Verbindung zwischen der Oberfläche und dem Tunnelsystem. Es besitzt einen eigenen Generator, so daß es kein Kraftwerk benötigt.



## ARTILLERIE

Eine 455-mm-Artilleriekanone. Ihre große Reichweite ermöglicht es, feindliche Befestigungen aus sehr großen Entfernungen zu beschießen. Die Sprengmunition erweitert die Reichweite des Geschosses, weil sowohl das Ziel als auch das umliegende Terrain betroffen sind.



# **VERTEIDIGUNG**

Die Lager der UCS werden in der Regel durch drei Gebäudetypen gesichert. Kleine Türme, die direkt im Lager errichtet werden, dienen der Luftabwehr.

In bergigen Gegenden, in denen Platz eher Mangelware ist, bildet ein großer Turm das Hauptverteidigungsgebäude. Normalerweise ist dieser Turm mit einer schweren Plasmakanone ausgerüstet.

Lager in ebenen Gegenden werden von Festungsanlagen geschützt, die mit vier verschiedenenartigen Kanonen ausgerüstet sind. Für konventionelle Einheiten ist es nahezu unmöglich, in eine solche Festung einzudringen.

# **ENERGIEVERSORGUNG**

Alle im Spiel vorkommenden Gebäude werden mit elektrischer Energie betrieben. Jahrelang haben viele wissenschaftliche Institute am Problem der Energielieferung vom Kraftwerk zum Abnehmer gearbeitet. Das herkömmliche Verfahren, ein Energienetz aus Übertragungskabeln zu errichten, hat sich im Krieg nicht bewährt.

Ein derartiges Energienetz war feindlichen Angriffen schutzlos ausgeliefert und leicht zu zerstören. Dazu verschlang seine Reparatur viel Zeit und Geld.

2112 wurde das Problem der Energieverteilung gelöst. Im Forschungszentrum Ramaz Hill wurden ein Prototyp eines außergewöhnlich ergiebigen Energietransmitters entwickelt.

Die UCS besitzen klassische Kernkraftwerke, die vorwiegend über einige Atomreaktoren verfügen. Die Energie wird über einen Transmitter an die in der Nähe des Kraftwerkes gelegenen Gebäude weitergeleitet.

Im Wirkungsbereich des einen Transmitters wird ein anderer aufgestellt, der die Reichweite des ersten erweitert. Mit einer größeren Zahl an Transmittern kann man dann ein Energienetz aufbauen, das viele entlegene Gebäude mit Energie versorgen kann.

# FÖRDERUNG VON BODENSCHÄTZEN

Auf der UCS-Seite wird die Förderung von Rohstoffen mit speziellen Bohrfahrzeugen betrieben. Die Fahrzeuge machen Erzvorkommen ausfindig und bauen die Rohstoffe mit schweren Bohrern ab.

Die geförderten Ressourcen werden in Laderäumen innerhalb dieser Fahrzeuge gelagert. Dann fahren die Fahrzeuge mit ihren vollen Laderäumen in die Raffinerie, wo sie entladen werden.

## TECHNOLOGIEN UND ERFINDUNGEN

KI-Mine - Die Verwendung von Panzerminen hat sich schon lange als zuverlässige Verteidigungstechnik bewährt. Die Panzerminen hatten jedoch einen Nachteil: Sie detonierten bei Kontakt mit jedem Fahrzeug, ohne dabei zwischen eigenen und feindlichen Einheiten zu differenzieren.

Die Erfindung des Zünders mit einem Identifizierungssystem ermöglichte es, Minen zu entwickeln, die für alliierte Fahrzeuge harmlos sind. Jedes Fahrzeug besitzt ein passives elektronisches System zum Empfang von Minensignalen. Die Mine sendet ein kodiertes Signal mit der Frage nach der Identität des Fahrzeugs. Das elektronische System des Fahrzeugs hat eine halbe Sekunde Zeit, um das richtige Signal zu senden. Dadurch wird die Mine wieder entschärft. Diese Technologie ermöglicht es, eigene Minenfelder zu betreten und den Gegner in die Falle zu locken. Es genügt, den eigenen geplanten Fluchtweg zu verminen.

Plasmakanone - Die Pläne der Plasmakanone wurden ursprünglich von den Streitkräften der Vereinigten Staaten zu Beginn 21. Jahrhunderts entwickelt. Die Arbeiten an dieser Waffe hat man in der Area 51 durchgeführt. Gerüchten zufolge basiert die Plasmawaffe auf Untersuchungsergebnissen eines abgestürzten Alienschiffs.

Die Plasmawaffe erzeugt Plasmageschosse von 6000°C. Mit einer elektromagnetischen Kanone feuert sie diese über große Entfernung hinweg.

Wegen des geringen Gewichts ist die Flugbahn des Plasmageschosses flach, wobei die Erdatmosphäre seine Reichweite auf einige hundert Meter reduziert. Ein Plasmageschoß brennt ein Loch in das getroffene Ziel. Die Panzerung spielt in diesem Fall keine Rolle. Wenn das Plasmageschoß ins Fahrzeug eindringt, kommt es sofort zum Brand. Munition und Treibstoff explodieren.

**Plasmabombe** - Den Anstoß für die Entwicklung dieser Waffe gaben die Luftstreitkräfte der UCS. Sie brauchten eine leichte Waffe, mit der sie feindlichen Befestigungen erhebliche Schäden zufügen konnten.

Geringes Gewicht war die Voraussetzung. Die Bomben waren nämlich für leichte Bomber gedacht, die imstande waren, sich durch die feindliche Luftabwehr durchzukämpfen. Die Plasmatechnologie eignete sich ausgezeichnet dafür.

Die Plasmabombe besteht aus einem kleinen Plasmagenerator. Nach seinem Abwurf erzeugt er um sich herum eine Plasmakugel mit dem Radius von 40 cm. Nach dem Aufprall erzeugt der Zünder ein starkes elektromagnetisches Feld, und Plasma wird im Umkreis von 30 Metern verteilt.

**Antigravitation** - Seit den 60er Jahren des 20. Jahrhunderts wurden Forschungen am Antigravitationsantrieb in der Area 51 betrieben. Die Forschungen gingen allerdings wegen der damals herrschenden Geldknappheit und der vergleichsweise primitiven Wissenschaft nur langsam voran.

Ende des 20. Jahrhunderts wurden die Forschungen eingestellt, und da sie im Geheimen betrieben worden waren, gerieten sie in Vergessenheit. Nach dem Ausbruch des neuen Krieges zwischen den UCS und der ED 2140 wurde das Projekt entdeckt und wieder aufgenommen. Innerhalb der darauffolgenden zwei Jahre haben UCS-Ingenieure mit hochmoderner Technologie einen Antigravitationsmotor fertiggestellt. Dies ermöglichte es den UCS, neue Jäger vom Typ Gargoil und schwere Bomber zu konstruieren. Damit sicherte sich die UCS für lange Zeit die Herrschaft über den Luftraum.

## 105-MM-PANZERKANONEN

Spione, die in der Hinterfront der Streitkräfte der ED aktiv waren, ist es gelungen, innerhalb der ersten 3 Kriegsmonate einige erfolgreiche Aktionen durchzuführen. Sie gelangten an Konstruktionspläne und Informationen über die Montage von 105-mm-Panzerkanonen. Die gestohlenen Pläne wurden analysiert und teilweise bearbeitet: Das Kanonenrohr wurde gekürzt, wodurch die Schussrate gesteigert, die Reichweite jedoch ein wenig reduziert wurde. Die Anwendung einer einzigartigen Mischung von Sprengstoffen verbesserte die Wirksamkeit der Munition.



Die Panzerkanonen werden in zwei Versionen für leichte und schwere Fahrwerke hergestellt. Sie werden hauptsächlich beim Bekämpfen feindlicher Gebäude eingesetzt.

## ERDBEBENGENERATOR

Das bis dahin im Bergbau verwendete Strahlungssystem fand in der Herstellung der Kampfausrüstung Anwendung. Es wurde umgebaut, modernisiert und für schwere Fahrwerke adaptiert. Bereits erste Tests ergaben bedeutende Vorteile der neuen Waffe, die bewirkt, dass sogar schwere Konstruktionen aus Beton und Stahl innerhalb von wenigen Sekunden einstürzen.

## ANTIRAKETENSYSTEM

Die Technologie dieses Systems unterscheidet sich erheblich von der regulären Entwicklungslinie der UCS. Aufgrund der hohen Zuverlässigkeit des Systems wird es in großem Maßstab eingesetzt. Bei einer Verletzung des elektromagnetischen Feldes durch den Feind, schießt das System Zielköder ab. Spezielle Sensoren verhindern hierbei einen voreiligen oder überflüssigen Abschuß von Zielködern.

Aufgrund ihrer Konstruktionsbedingungen wird die Vorrichtung auf die zweite Kupplung der vorhandenen Einheiten und Gebäude montiert.

# 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 The Moon Project 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.

## SKIRMISH UND NETZWERKSPIEL

### SKIRMISH MODE - GEFECHTSMODUS

Im Gefechtsmodus kann der Spieler viele Kämpfe zu den von ihm festgelegten Bedingungen führen. Der Modus wird für das Netzwerkspiel-Training benutzt. Die Gefechte werden nach den in Netzwerkspielen geltenden Regeln und auf dazu geeigneten Spielflächen geführt. Dieser Modus bietet den Zugang zu den Spielflächen, die durch den Spieler im Editor erstellt wurden.

Der Startbildschirm:

Der Startbildschirm wurde in 4 Spalten unterteilt. In der ersten Spalte gibt es eine Auflistung zugänglicher Spielkarten und die Beschreibung der jeweils ausgewählten Karte. Die Beschreibung gibt Auskunft über die Ausmaße der Karte, ihre Menge an Rohstoffen und die vorgesehene Anzahl der Spieler.

Die zweite Spalte enthält Angaben über die ausgewählte Karte. Diese Angaben sind je nach Spielmodus unterschiedlich. Die dritte und vierte Spalte enthalten Angaben zu den Spielern. Der Spieler kann über die Anzahl der Computergegner und ihre Stärke entscheiden, indem er die Angaben ändert. In der vierten Spalte wird die Rasse des Spielers und seiner Computergegner bestimmt. Nach der Einstellung der Parameter können Sie die Schaltfläche "Spiel starten" betätigen, um das Spiel zu starten.



Mit der Schaltfläche "Laden" wird ein vorher abgespeicherter Spielstand geladen. Der Spieler hat keine Möglichkeit einen Spielstand, der von einem anderen Spieler abgespeichert wurde, zu laden.

Die Schaltfläche "Zurück" bringt Sie wieder ins Hauptmenü zurück. Mit der Schaltfläche "Beenden" verlassen Sie Lost Souls.

## NETZWERKSPIEL

Das Netzwerkspiel bietet die Möglichkeit, gegen menschliche Mitspieler anzutreten. Wählen Sie im Hauptmenü die Schaltfläche "Multiplayer" aus, um das Netzwerkspiel zu starten. Nun sollten Sie einen Spieler auswählen oder erstellen (wie im Einzelspielermodus).

Fahren Sie dann fort. Es erscheint ein Auswahlfenster des Netzwerkprotokolls.

Eine Verbindung herstellen:

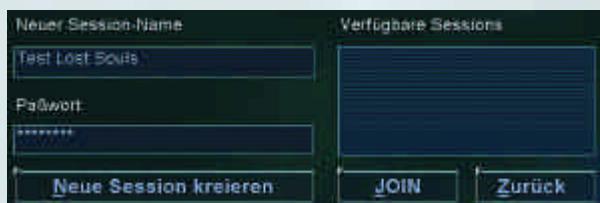


Im Fenster des Netzwerk-protokolls gibt es einige Einstellungen, die von der aktuellen Konfiguration des Computers abhängen.

Ist das Fenster leer, so müssen Sie überprüfen, ob die Netzwerkprotokolle auf Ihrem Rechner installiert sind und ob DirectX richtig installiert wurde.

Wählen Sie eines der Protokolle aus, und drücken Sie die Schaltfläche "Initialisieren". Bitte achten Sie darauf, ein Protokoll auszuwählen, das alle Spieler besitzen.

Nach Initialisierung des Protokolls erscheint das Auswahlfenster mit Spielrunden.



Hier können Sie Ihr eigenes Netzwerkspiel erstellen oder sich in ein laufendes Spiel einschalten. Die laufenden Spiele werden in einem kleinen Fenster oben angezeigt.

Um an einem bereits laufenden Spiel teilzunehmen, wählen Sie die gewünschte Spielrunde aus der Liste und betätigen Sie die Schaltfläche "Join".

Um sein eigenes Netzwerkspiel zu erstellen, muß man seinen Namen (und ggfs. Passwort) eingeben und die Schaltfläche "Neue Session" betätigen.

**Spielparameter definieren:**

Der Spielleiter definiert die meisten Spielparameter (hierfür auch Skirmish Modus). Andere Spieler können nur über ihre eigene Spielpartei entscheiden. Über ein Nachrichten-Fenster können die Spieler beim Einstellen der Parameter im Kontakt stehen. Das Fenster ist die ganze Zeit aktiv.

Ihre Nachricht wird an alle Spieler verschickt, indem Sie die Nachricht eingeben und die Eingabetaste drücken. Nach der Einstellung der Spielparameter betätigt der Spieler, der das Spiel erstellt hat, die Schaltfläche "Spiel starten".

# MOON-NET

Um sich in den MoonNet Chatroom einzuloggen, müssen Sie unter "Multiplayer" im Hauptmenü die Option "MoonNet 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)
- "Top Server" (Gesamt rangliste)

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.

# CREDITS

## STORY & MISSION DESIGN

Holger "CABAListic" Frydrych

## MISSIONSCRIPTS

Mike "Byte" Köhler

## MAP DESIGN

Daniel "Moser" Schöneck

## MAP DESIGN & 3D RENDERING

Mathias "Tank" Meissner

## MISSION BRIEFINGS

Hans Jürgen "TheGrauen" Wollenweber

## PRODUCER

Alexandra Constandache

## LEITUNG TEAM KRAKOW

Tadeusz Zuber

## HAUPTPROGRAMMIERUNG

Tomasz Radon

## PROGRAMMIERER

Tomasz Barabasz

Jan Nitecki

Tomasz Radon

Jacek Sikora

## LEVEL-EDITOR

Tomasz Barabasz

## NETZWERK-PROGRAMMIERUNG

Jan Nitecki

## KI-PROGRAMMIERUNG

Tomasz Radon

Jacek Sikora

## ED-ARTWORK

Wojciech Drazek

Rafal Januszkiewicz

Slawomir Jedrzejewski

Grzegorz Wisniewski

## LC-ARTWORK

Rafal Januszkiewicz

## UCS-ARTWORK

Kajetan Czarnecki

Daniel Dupлага

Andrzej Rams

## - INGAME -

## INTERFACE LAYOUT

Piotr Rulka

## 3D-MODELLIERUNG & ANIMATION

Wojciech Drazek

Daniel Dupлага

Rafal Januszkiewicz

Slawomir Jedrzejewski

Grzegorz Wisniewski

## TERRAINTEXTUREN

Wojciech Drazek

## 2D-GRAFIK & TEXTUREN

Wojciech Drazek

Daniel Dupлага

Rafal Januszkiewicz

Slawomir Jedrzejewski

Piotr Rulka

Violetta Tranter

## ANIMATION

Kajetan Czarnecki

Daniel Dupлага

Slawomir Jedrzejewski

Andrzej Rams

Piotr Rulka

## TON

Remigiusz Miernikiewicz

## MUSIK

## TONSTUDIO "SPOT - STUDIO"

Krakau, Polen

Maciej Pawłowski

## TONSTUDIO SCHÄFER MANNHEIM

**GITARRE**

Lukasz Targosz

**WEITERES MAPDESIGN**

Miroslaw Dymek

Dawid Jakubowski

**MAPDESIGN CONCRETE PLACES**

Steffen "Kurgan" Reichow

**BOX LAYOUT**

Alexandra Constandache

Yaman Egeli

**HANDBUCH**

Miroslaw Dymek

Alexandra Constandache

**HANDBUCH LAYOUT**

Alexandra Constandache

**BETATEST GROUP I**

Helmut "HH" Hayer

Klaus "Blackhawk" Graef

Christoph "TheDuke" Ramp

Mike "Byte" Köhler

Holger "CABAListic" Frydrych

Daniel "Moser" Schöneck

Mathias "Tank" Meissner

Hans Jürgen "TheGrauen" Wollenweber

"Trias"

u.a.

**BETATEST GROUP II**

Alexandra Constandache

Uwe Schäfer

Tadeusz Zuber

Dirk P. Hassinger

Achim Heidelauf

Dirk U. Jantz

Iris Mocsnek

Ion Constandache

Roman Eich

**TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG**

Unsere Rechner und das Netzwerk

hat am Leben erhalten:

Ion Constandache

Roman Eich

**LEITUNG - QA ZUXXEZ Entertainment AG**

Alexandra Constandache

**PR NATIONAL/INTERNATIONAL**

Dirk P. Hassinger

**TEAM BIELSKO - KOORDINATOR**

Jarek Parchanski

**SZENARIO**

Jarek Parchanski

Sergiusz Juraszek

**SPRACHAUFNAHMEN**

Tonstudio Schäfer / Mannheim

Technik: Gerd Hofmann

Sprecher: Hans-Peter Hain

Regie: Alexandra Constandache

**EIN GROßES DANKESCHÖN AN:**

Miroslaw Dymek

Tadeusz Zuber

alle, die wir vergessen haben!

...Maciej Pawlowski dankt der

Firma YAMAHA EUROPE NV21

und PROMUSICA

für den Zugang zu neuester Technik....

...Lukasz Targosz spielt Gitarresaiten

von DEAN MARKLEY...

...UND AN ALLE, DIE UNS BEI DER ENTWICKLUNG VON - EARTH 2150 - LOST SOULS -

GEHOLFEN HABEN!!!

Music composed and performed by Maciej Pawłowski.

Guitars - Luke Targosz  
Trumpets - Tomasz Nowak

Sound postproduction by SPOT Studio.

Foley artist - Michael Turnau

Re-recording mixer - Maciej Pawłowski

All of the sound material has been recorded in SPOT studio



[www.studiospot.com.pl](http://www.studiospot.com.pl)

Luke Targosz uses



*Dan Markley*

Strings,



Amps,



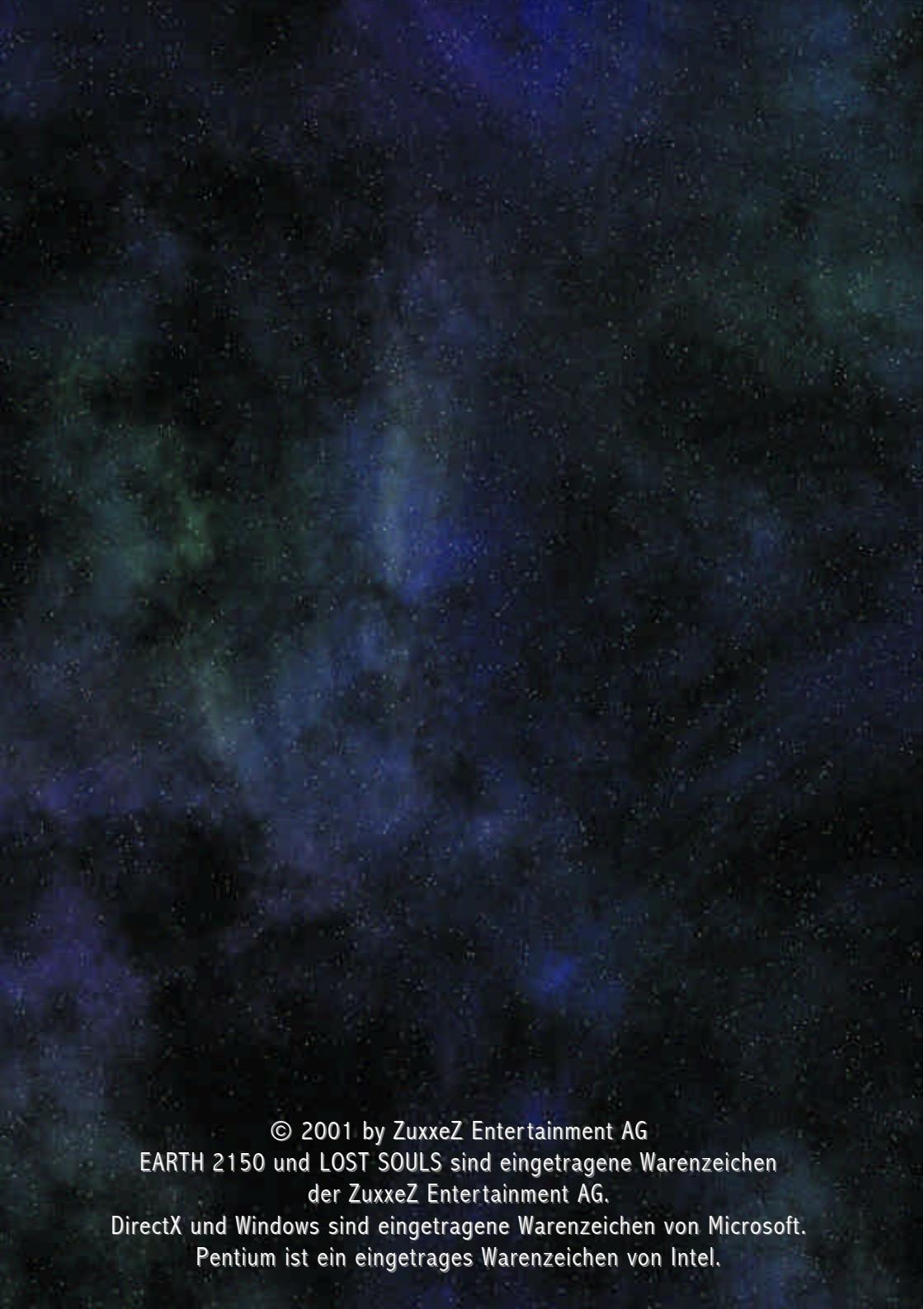
guitars,  
and



Cry Baby.

Luke Targosz would like to thank Grzegorz Rybicki( B.Thoven ) for his friendship and help.





© 2001 by ZuxxeZ Entertainment AG  
EARTH 2150 und LOST SOULS sind eingetragene Warenzeichen  
der ZuxxeZ Entertainment AG.  
DirectX und Windows sind eingetragene Warenzeichen von Microsoft.  
Pentium ist ein eingetragenes Warenzeichen von Intel.