



Alle Hard- und Software-Bezeichnungen, die in diesem Buch erwähnt werden, sind gleichzeitig eingetragene Warenzeichen und sollten als solche betrachtet werden.

Wir haben alle Sorgfalt walten lassen, um vollständige und akkurate Informationen in diesem Buch bzw. Programm und anderen eventuell beiliegenden Informationsblättern zu publizieren. ZUXXEZ, Karlsruhe, Deutschland übernimmt weder Garantie noch juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für die Nutzung dieser Informationen, für deren Wirtschaftlichkeit oder fehlerfreie Funktion für einen bestimmten Zweck. Ferner kann ZUXXEZ für Schäden, die auf eine Fehlfunktion von Programmen, Schaltplänen o.ä. zurückzuführen sind, nicht haftbar gemacht werden, auch nicht für die Verletzung von Patent- und anderen Rechten Dritter, die daraus resultiert.

Projektmanagement / Lektorat:

Patricia Bellantuono

Alexandra Constandache

Dirk P. Hassinger

Detlef Richter

Satz und Gestaltung:

AC Enterprises, Breunigweiler

ISBN 3-85323-060-1

1. Auflage 2005

Erstauflage: 150.000 Exemplare

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Werkes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder in einem anderen Verfahren) ohne vorherige schriftliche Genehmigung der ZUXXEZ Entertainment AG reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Printed in the EC

Copyright © 1993 - 2005 ZUXXEZ Entertainment AG, Karlsruhe, Germany

INHALTSVERZEICHNIS

Lizenzbestimmungen	4
Epilepsiewarnung	7
Kapitel 1	7
Systemvoraussetzungen	7
Installation & Deinstallation	8
Kapitel 2	10
Die Vorgeschichte	10
Eine kurze Einführung	11
Kapitel 3	14
Seriennummer & Aktivierung	14
Spielerprofile & Hauptmenü	15
Kampagnen	16
Skirmish	17
Multiplayer	19
Einstellungen	21
Kapitel 4	26
Der Spielbildschirm	26
Optionen	27
Ressourcen	28
Konstruktion	29
Forschungsbau	30
Minimap und PIP	31
Produktion	32
Kommandofenster	34
Piktogramme	36
Einheitensteuerung	37
Erfahrungsstufen	40
Speichern & Laden	42
Replays	43
Kapitel 5	44
Helden & Story	44
Michael R. Falkner	44
Robert Taggart	47
Greg Rifkin	47
Ariah D. F. 745	48
Helden im Spiel	51
Inventar	52
Gegenstände	53
Kapitel 6	55
Virtuelle Agenten	55
Noé	56

INHALTSVERZEICHNIS

Bruce W. Bronson	57
Joshka Kruger MD	58
Bruder Gabriel	59
Ice	60
Serenity _0345xnf_tdi#\$	61
Tyranos Protector	63
Rob M-60	64
Professor Sebastian Ronald O'Rouke	65
Pepper	67
Lance Lassiter	68
Noire	69
Kapitel 7	71
Eurasian Dynasty	71
Basisbau, Energieversorgung & Ressourcenabbau	71
ED Gebäude	73
ED Upgrades & Reparaturen	78
ED Einheiten	79
Kapitel 8	88
Lunar Corporation	88
Basisbau, Energieversorgung & Ressourcenabbau	88
LC Gebäude	89
LC Einheiten	93
Kapitel 9	98
United Civilized States	98
Basisbau, Energieversorgung & Ressourcenabbau	98
UCS Gebäude	100
UCS Einheiten	104
Kapitel 10	109
Aliens	109
Biologische Einheiten	110
Biologische Strukturen	113
Flugeinheiten	114
Kapitel 11	116
Troubleshooting & FAQs	116
Tipps zum Spiel	121
Kapitel 12	123
Support	123
Kapitel 13	125
Credits	125
Anhang A1 - Tastaturbelegung	126
Anhang A2 - Begriffsverzeichnis	130

LIZENZBESTIMMUNGEN

Endbenutzer-Lizenzvertrag für Produkte der ZUXXEZ Entertainment AG

WICHTIG - BITTE SORGFÄLTIG LESEN: Dieser ZUXXEZ-Endbenutzer-Lizenzvertrag ("ZEL") ist ein rechtsgültiger Vertrag zwischen Ihnen als natürlicher oder als juristischer Person und der ZUXXEZ Entertainment AG für das Softwareprodukt, das Computersoftware umfasst sowie möglicherweise dazugehörige Medien, gedruckte Materialien und Dokumentation im "Online"- oder elektronischen Format (im Weiteren "SOFTWAREPRODUKT" genannt). Das SOFTWAREPRODUKT umfasst auch sämtliche Updates und Ergänzungen zum ursprünglich von ZUXXEZ gelieferten SOFTWAREPRODUKT. Jede zusammen mit dem SOFTWAREPRODUKT gelieferte Software, zu der ein separater Endbenutzer-Lizenzvertrag gehört, wird gemäß den Bestimmungen dieses separaten Lizenzvertrags lizenziert. Indem Sie die Schutzfolie des CD-Aufbewahrungsmediums öffnen oder entfernen, oder das SOFTWAREPRODUKT installieren, kopieren, downloaden, anderweitig verwenden oder darauf zugreifen, erklären Sie sich damit einverstanden, durch die Bestimmungen dieses ZELs gebunden zu sein. Falls Sie den Bestimmungen dieses ZELs nicht zustimmen, sind Sie nicht berechtigt, das SOFTWAREPRODUKT zu öffnen, zu installieren oder zu verwenden.

SOFTWAREPRODUKTLIZENZ

Das SOFTWAREPRODUKT ist sowohl durch Urheberrechtsgesetze und internationale Urheberrechtsverträge als auch durch andere Gesetze und Vereinbarungen über geistiges Eigentum geschützt. Das SOFTWAREPRODUKT wird lizenziert, nicht verkauft.

1. LIZENZEINRÄUMUNG: Durch diesen ZEL werden Ihnen die folgenden Rechte eingeräumt:

a) Systemsoftware

Sie sind berechtigt, eine Kopie des SOFTWAREPRODUKTS auf einem einzigen Computer, einschließlich einer Arbeitsstation, einem Terminal oder einem anderen elektronischen digitalen Gerät, ("COMPUTER") zu installieren und zu verwenden. Der Originaldatenträger ist die Sicherungskopie. Der Endnutzer hat nicht das Recht, eine weitere Sicherungskopie zu erstellen.

b) Speicherung/Netzwerkverwendung

Sie sind außerdem berechtigt, eine Kopie des SOFTWAREPRODUKTS auf einer Speichervorrichtung, wie z.B. einem Netzwerkspeicher, zu speichern oder zu installieren, wenn diese Kopie ausschließlich dazu verwendet wird, das SOFTWAREPRODUKT über ein internes Netzwerk auf anderen Ihnen gehörenden COMPUTERN zu installieren oder auszuführen. Sie sind jedoch verpflichtet, für das SOFTWAREPRODUKT für jeden COMPUTER, auf oder von dem das SOFTWAREPRODUKT installiert, verwendet, angezeigt, ausgeführt oder darauf zugegriffen wird, eine Lizenz zu erwerben, die speziell für die Verwendung auf diesem COMPUTER gilt. Eine Lizenz für das SOFTWAREPRODUKT darf nicht geteilt oder auf mehreren COMPUTERN gleichzeitig verwendet werden.

c) Lizenzpaket

Wenn dieses Paket ein Lizenzpaket von ZUXXEZ ist, sind Sie berechtigt, so viele zusätzliche Kopien des Computersoftwareteils des SOFTWAREPRODUKTS zu installieren und zu verwenden wie oben als "lizenzierte Kopien" festgelegt sind.

2. BESCHREIBUNG ANDERER RECHTE UND EINSCHRÄNKUNGEN

a) Software als Schulversion

Wenn das SOFTWAREPRODUKT als "Schulversion" gekennzeichnet ist, können Sie das SOFTWAREPRODUKT nur als "berechtigter Benutzer einer anerkannten Ausbildungseinrichtung" verwenden. Sind Sie keine berechtigte Benutzerin oder kein berechtigter Benutzer einer anerkannten Ausbildungseinrichtung, gewährt Ihnen dieser ZEL keinerlei Rechte.

b) Nicht zum Weiterverkauf bestimmte Software

Ungeachtet anderer Abschnitte dieses ZELs gilt: Falls das SOFTWAREPRODUKT als "Nicht zum Weiterverkauf bestimmt" oder "Not For Resale" gekennzeichnet ist, ist die Verwendung des SOFTWAREPRODUKTS auf Demo-, Test oder Beurteilungszwecke beschränkt, und Sie sind nicht berechtigt, das SOFTWAREPRODUKT weiterzuverkaufen oder auf andere Weise gegen einen Gegenwert zu übertragen.

LIZENZBESTIMMUNGEN

c) Einschränkungen im Hinblick auf Reverse Engineering, Dekompilierung, Disassemblierung:

Sie sind nicht berechtigt, das SOFTWAREREPRODUKT zurückzuentwickeln, zu dekompilieren oder zu disassemblieren.

d) Trennung von Komponenten

Das SOFTWAREREPRODUKT wird als einheitliches Produkt lizenziert. Sie sind nicht berechtigt, seine Komponenten für die Verwendung auf mehr als einem Computer zu trennen.

e) Vermietung

Sie sind nicht berechtigt, das SOFTWAREREPRODUKT zu vermieten, zu verleasen oder zu verleihen.

f) Marken

Dieser ZEL gewährt Ihnen keinerlei Rechte in Verbindung mit Marken oder Dienstleistungsmarken von ZUXXEZ.

g) Supportleistungen

ZUXXEZ bietet Ihnen möglicherweise Supportleistungen in Verbindung mit dem SOFTWAREREPRODUKT ("Supportleistungen"). Die Supportleistungen können entsprechend den ZUXXEZ-Bestimmungen und -Programmen, die im Benutzerhandbuch, der Dokumentation im "Online"-Format und/oder anderen von ZUXXEZ zur Verfügung gestellten Materialien beschrieben sind, genutzt werden. Jeder ergänzende Softwarecode, der Ihnen als Teil der Supportleistungen zur Verfügung gestellt wird, wird als Bestandteil des SOFTWAREREPRODUKTS betrachtet und unterliegt den Bestimmungen dieses ZELs.

ZUXXEZ ist berechtigt, die technischen Daten, die Sie ZUXXEZ als Teil der Supportleistungen zur Verfügung stellen, für geschäftliche Zwecke, einschließlich der Produktnunterstützung und -entwicklung, zu verwenden. ZUXXEZ verpflichtet sich, solche technischen Daten ausschließlich anonym im Sinne des Datenschutzes zu verwenden.

h) Softwareübertragung

Der Benutzer des SOFTWAREREPRODUKTS darf den ZEL und das SOFTWAREREPRODUKT einmalig und dauerhaft nur direkt an einen Endbenutzer übertragen. Diese Übertragung muss alle Bestandteile des SOFTWAREREPRODUKTS enthalten (einschließlich aller Komponententeile, der Medien und gedruckten Materialien, eventueller Updates und dieses ZELs). Eine solche Übertragung darf nicht als Kommission oder als irgendeine andere indirekte Übertragung erfolgen.

i) Kündigung

Unbeschadet sonstiger Rechte ist ZUXXEZ berechtigt, diesen ZEL zu kündigen, sofern Sie gegen die Bestimmungen dieses ZELs verstößen. In einem solchen Fall sind Sie verpflichtet, sämtliche Kopien des SOFTWAREREPRODUKTS und alle seine Komponenten zu vernichten.

3. UPDATES

Sofort das SOFTWAREREPRODUKT ein Update eines anderen Produkts ist, müssen Sie zur Verwendung des SOFTWAREREPRODUKTS über die entsprechende Lizenz für ein Produkt verfügen, das von ZUXXEZ für das Update als geeignet bezeichnet wird, um das SOFTWAREREPRODUKT zu verwenden. Ein SOFTWAREREPRODUKT, das ein Update darstellt, ersetzt und/oder ergänzt das Ausgangsprodukt. Sie dürfen das betreffende Updateprodukt nur in Übereinstimmung mit den Bestimmungen dieses ZELs verwenden. Wenn das SOFTWAREREPRODUKT ein Update von einer Komponente eines Software-Programmpakets darstellt, das Sie als Gesamtprodukt lizenziert haben, ist es nur gestattet, das SOFTWAREREPRODUKT als Teil dieses einzelnen Produktpakets zu verwenden und zu übertragen; es ist nicht gestattet, es zu trennen und auf mehr als einem Computer zu verwenden.

4. URHEBERRECHT

Alle Eigentumsrechte und geistigen Eigentumsrechte an dem SOFTWAREREPRODUKT (einschließlich, aber nicht beschränkt auf Bilder, Fotografien, Animationen, Video, Audio, Musik, Text und Vorlagen, die in dem SOFTWAREREPRODUKT enthalten sind), den gedruckten Begleitmaterialien und jeder Kopie des SOFTWAREREPRODUKTS liegen bei ZUXXEZ oder deren Lieferanten. Alle Eigentumsrechte und geistigen Eigentumsrechte in und an Inhalten, auf die mit Hilfe des SOFTWAREREPRODUKTS zugegriffen werden kann, sind Eigentum des jeweiligen Inhaltseigentümers und können durch anwendbare Urheberrechtsgesetze

LIZENZBESTIMMUNGEN

und andere Gesetze und Vereinbarungen über geistiges Eigentum geschützt sein. Dieser ZEL räumt Ihnen kein Recht ein, solche Inhalte zu verwenden. ZUXXEZ behält sich alle nicht ausdrücklich gewährten Rechte vor.

5. SICHERUNGSKOPIE

Nach der Installation einer Kopie des SOFTWAREPRODUKTS unter Einhaltung dieses ZELs dürfen Sie das Originalmedium, auf dem das SOFTWAREPRODUKT von ZUXXEZ geliefert wurde, nur für Sicherungs- oder Archivierungszwecke aufbewahren. Wenn das Originalmedium erforderlich ist, um das SOFTWAREPRODUKT auf dem COMPUTER zu verwenden, dürfen Sie eine Kopie des SOFTWAREPRODUKTS nur für Sicherungs- oder Archivierungszwecke anfertigen. Soweit in diesem ZEL nicht ausdrücklich erlaubt, dürfen Sie keine Kopien des SOFTWAREPRODUKTS oder der gedruckten Materialien, die dem SOFTWAREPRODUKT beiliegen, anfertigen.

6. BESCHRÄNKTE GEWÄHRLEISTUNG

ZUXXEZ gewährleistet, dass die gelieferte Ware nicht mit Mängeln oder Fehlen zugesicherter Eigenschaften behaftet ist. ZUXXEZ übernimmt keine Gewähr dafür, dass die Software Ihren Anforderungen und Zwecken genügt und mit anderen von Ihnen gewählten Programmen zusammenarbeitet. Sie sind für die Wahl und Benutzung der Software sowie für die beabsichtigten oder erzielten Ergebnisse selbst verantwortlich. Die Herstellung des Vertragsproduktes erfolgt mit der gebotenen Sorgfalt. Fehler der Software können nach dem Stand der Technik jedoch nicht völlig ausgeschlossen werden.

Für die Richtigkeit und Vollständigkeit von Datenbeständen in gespeicherter oder gedruckter Form kann keine Gewähr übernommen werden. Sofern im Einzelfall durch ausdrückliche schriftliche Vereinbarung dennoch eine Gewähr übernommen wird, bezieht sich diese nur auf die Richtigkeit des Datenbestandes zur Zeit der Lieferung. Jegliche Gewährleistungsansprüche entfallen, wenn die Software nicht entsprechend den Bestimmungen dieses Vertrages oder der Bedienungsanleitung gemäß genutzt wird. Die Gewährleistungsansprüche gegen ZUXXEZ beginnen mit Gefahrenübergang und verjährten nach sechs Monaten ab Gefahrenübergang. Sie sind nicht übertragbar. Mängel müssen unverzüglich, spätestens jedoch nach 10 Arbeitstagen nach Wareneingang schriftlich gerügt werden. Verdeckte Mängel, die auch bei sorgfältiger Prüfung innerhalb dieser Frist nicht entdeckt werden, sind unverzüglich nach Feststellung schriftlich zu rügen. Für nicht rechtzeitige angezeigte Mengenfehler oder Mängel entfällt die Gewährleistung. Im Falle der Fehlerhaftigkeit der Software sind die Originalmedien, auf denen die Software gespeichert ist, ordnungsgemäß verpackt an ZUXXEZ zurückzuschicken. Der beanstandeten Software sind Name, Anschrift und Telefonnummer des Kunden sowie eine Beschreibung des Fehlers und ein Beleg, aus dem sich das Kaufsdatum ergibt, beizufügen. Bei begründeter Mängelrüge steht ZUXXEZ das Wahlrecht zwischen Nachbesserung und Ersatzlieferung zu. Mehrfache Nachbesserungen sind zulässig. Erst bei endgültiger fehligeschlagener Nachbesserung oder Nachlieferung können sonstige Gewährleistungsansprüche, insbesondere Wandlung oder Minderung, geltend gemacht werden.

Die vorstehenden Absätze enthalten abschließend die Gewährleistung für das von uns gelieferte Produkt und schließen sonstige Gewährleistungsansprüche jeglicher Art aus. Dies gilt nicht für Schadensersatzansprüche aus Eigenschaftszusicherungen, die den Kunden gegen das Risiko von Mangelfolgeschäden absichern sollen.

Schadensersatzansprüche aus positiver Forderungsverletzung, Verschulden bei Vertragsschluss, aus unerlaubter Handlung oder anderen Rechtsgründen (einschließlich, aber nicht beschränkt auf, Schadensersatzansprüche aufgrund von Betriebsunterbrechungen, aus entgangenem Gewinn, Verlust geschäftlicher Informationen oder irgendeinen anderen Vermögensschäden) sind sowohl gegen uns als auch gegen unsere Erfüllungsgehilfen ausgeschlossen, soweit nicht vorsätzliches oder grob fahrlässiges Handeln vorliegt, oder es sich um eine schuldhafte Verletzung wesentlicher Vertragspflichten, die für die Erreichung des Vertragszweckes unverzichtbar sind, handelt, wobei der Schadensersatzanspruch im letzten Fall der Höhe nach auf den Ersatz des typischen vorhersehbaren Schadens beschränkt ist.

Gewährleistungs- und Schadensersatzansprüche gegen uns sind nicht abtretbar.

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. Sollten 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.
- ⌚ 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.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

- ▀ Windows® 2000 oder XP
- ▀ DirectX™ 9.0c oder höher (im Lieferumfang enthalten)
- ▀ CPU / Prozessor mit 1,5 GHz, 2,0 GHz oder schneller empfohlen
- ▀ 512 MB RAM, 1 GB Ram empfohlen
- ▀ DirectX™ kompatible 3D Grafikkarte mit Per-Pixel-Shader 1.2 Unterstützung (empfohlen ATI Radeon und X800 Modelle oder Geforce 6600 und 6800)
- ▀ DirectX™ 9.0 kompatible Soundkarte
- ▀ DVD-ROM Laufwerk
- ▀ 1,5 GB freie Festplattenkapazität
- ▀ Maus und Tastatur, Breitband-Internetanschluß empfohlen



KAPITEL 1

INSTALLATION

Die Earth2160-Engine basiert auf neuster DirectX Technologie. Das bedeutet, dass DirectX 9.Oc (oder höher) für das Spiel zwingend erforderlich ist. Direct X 9.Oc ist im Lieferumfang enthalten.



Um Earth 2160 zu installieren, legen Sie Ihre den Datenträger in das dafür vorgesehene Laufwerk. Sollte die "Autorun" Funktion Ihres Laufwerks aktiviert sein, wird Ihnen nun nebenstehendes Menü auf dem Bildschirm erscheinen. Sollte die "Autorun" Funktion Ihres DVD-Rom Laufwerkes deaktiviert ist, öffnen Sie den Windows Explorer in dem Sie doppelt auf "Arbeitsplatz" klicken und selektieren Sie Ihr DVD Laufwerk. Doppelklicken Sie auf die Datei "Autorun.exe" um das Menü aufzurufen.

Mit einem Klick auf "Earth 2160 installieren" starten Sie das Installationsprogramm. Die Installation erfordert mindestens 950 MB freie Festplattenkapazität. Bei dieser Angabe handelt es sich nur um die reinen Programmdateien. Für Spielstände, Replays, Screenshots oder eigens erstellte Karten benötigen Sie weitere Megabyte. Es empfiehlt sich daher auf der Installationspartition eine freie Festplattenkapazität von mindestens drei oder mehr GB zur Verfügung zu haben, zumal Windows XP auch noch freien Speicherplatz für die Auslagerungsdatei benötigt.

Am Ende der Installation haben Sie die Möglichkeit sich ein "Desktop"-Symbol und / oder ein "Quicklaunch" Symbol (ein Symbol in der Taskleiste) anlegen zu lassen. Die Wahl bleibt Ihnen überlassen.

Hinweis: Während der Earth 2160 Installation, wird von dem Installationsprogramm die auf Ihrem Rechner vorhandene DirectX Version überprüft. Sollte das Setup-Programm einen veralteten DirectX Treiber auf Ihrem PC entdecken, wird es Ihnen anbieten, DirectX 9.Oc zu installieren, andernfalls wird diese Abfrage ausbleiben. DirectX 9.Oc kann auch zu einem späteren Zeitpunkt vom Autostart Menü aus, über die Schaltfläche "DirectX 9.Oc installieren" aufgerufen werden.

Anmerkung: Nach der Installation von DirectX 9.Oc ist es zwingend erforderlich, den Rechner neu zu starten, damit die Änderungen wirksam werden, andernfalls wird Earth 2160 nicht starten.

Im Autorun-Menü stehen im Weiteren die Optionen "Durchsuchen", "Webseite" und "Beenden" zur Verfügung. Mit einem Klick auf "Durchsuchen" können Sie sich den Inhalt des Datenträgers anzeigen lassen. Der Button "Webseite" verlinkt direkt auf die Earth 2160 Webpage. Voraussetzung dafür ist eine bestehende Internetverbindung.

INSTALLATION UND DEINSTALLATION

Um Earth 2160 aufzurufen, klicken Sie auf das entsprechende Symbol auf dem Desktop oder in der Quicklaunch Leiste. Alternativ dazu können Sie das Spiel auch über die Startmenü-Verknüpfung aufrufen. Klicken Sie hierfür auf

Start - Programme - Reality Pump - Earth 2160 - Earth 2160.

In der Earth 2160 Programmgruppe finden Sie auch eine weitere Verknüpfung: **Safe Mode**. Sofern Sie Earth 2160 "verkonfiguriert" haben z.B. indem Sie eine Auflösung eingestellt haben, die zwar Ihre Grafikkarte, nicht aber Ihr Monitor unterstützt, können Sie mit dieser Option die Standardeinstellungen wiederherstellen.

Diese Option empfiehlt sich auch, wenn Earth aufgrund einer älteren in Ihrem Rechner eingebauten Grafikkarte z.B. Geforce 3 Ti nicht startet. Lesen Sie mehr hierzu in Kapitel 12 im Abschnitt Troubleshooting - FAQs.

Mit einem Klick auf **Beenden** verlassen Sie das Autorun Menü.

DEINSTALLATION

Um Earth 2160 von Ihrer Festplatte zu entfernen, klicken Sie auf die Startfläche und anschließend auf

Programme - Reality Pump - Earth 2160 - Spiel entfernen

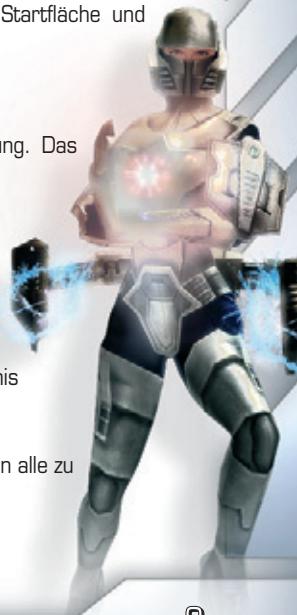
Befolgen Sie anschließend die weiteren Bildschirmanweisungen.

Bei einer Deinstallation stehen Ihnen mehrere Möglichkeiten zur Verfügung. Das Deinstallationsprogramm bietet Ihnen an, folgenden Dateien zu erhalten:

- Screenshots behalten
- Savegames behalten
- Erstellte Karten behalten

Markieren Sie hierfür die entsprechenden Kästchen im Deinstallationsprogramm. Befolgen Sie anschließend die weiteren Bildschirmanweisungen. Sämtliche Screenshots, Spielstände und erstellte Karten sind im Verzeichnis **Eigene Dateien\Earth2160 Files** gespeichert.

Achtung: Wenn Sie keine der oben aufgeführten Optionen markieren, werden alle zu Earth 2160 gehörenden Dateien gelöscht.



Wir schreiben das Jahr 2160... Die Erde existiert nicht mehr.

Der vernichtende Krieg zwischen den beiden Supermächten, der Eurasian Dynasty und den United Civilized States hatte fatale Folgen für die Erde und ihre Bewohner. Der Blaue Planet wurde aus seiner Umlaufbahn katapultiert und explodierte. Ein Asteroidengürtel zwischen Mars und Venus ist alles, was vom Heimatplaneten der Menschen noch übrig ist.

Die einzige Hoffnung der Überlebenden ist der Mars, ein paar Monde und eine Reihe anderer Planetoiden, allesamt karge und lebensfeindliche Orte, die erst dem Prozess des Terraforming unterworfen werden müssen, bevor sie bevölkert werden können. Ein schwere Prüfung für die Menschheit. Werden die verfeindeten Fraktionen in diesen schweren Stunden zusammen halten?



Weit gefehlt. Als die Evakuierungsschiffe der Eurasian Dynasty den Mars erreichen, an Bord Tausende von Überlebenden, müssen sie feststellen, dass die Lunar Corporation schon ein Netzwerk von Basen auf dem Roten Planeten errichtet hat. Es dauert nicht lange, bis die alte Feindschaft zwischen den Fraktionen wieder aufflackert – und ein neuer, zermürbender Territorialkrieg um bewohnbare Regionen und die bitter benötigten Ressourcen beginnt.

Die LC verteidigt ihre bereits abgesteckten Gebiete, während die ED verzweifelt versucht, Siedlungsraum und Ressourcen für ihre Leute zu erschließen. Der Rote Planet ist nicht gerade ein idyllischer Ort, nur einige wenige Gebiete eignen sich zur Besiedlung. Tausende von Flüchtlingen müssen unter menschenunwürdigen Bedingungen dahin vegetieren. Sie hausen in Containern und in Baracken auf den Schrottplätzen des Mars und anderer Himmelskörper.

Überall herrscht Chaos während der Krieg zwischen ED und LC kein Ende zu nehmen scheint. Verschiedenste Gruppen splittern sich von den großen Fraktionen ab und Meuterei ist an der Tagesordnung. Der Krieg spielt sich nicht nur zwischen den beiden Parteien ab; auch innerhalb der Fraktionen herrschen desolate Zustände.

Genau in jener Zeit erscheint ein Silberstreif der Hoffnung am Horizont, das Gerücht über einen der Erde ähnlichen Planeten: Das Verlorene Eden!

DIE FRAKTIONEN

Im Jahr 2160 streiten sich die mächtigen Fraktionen Eurasian Dynasty und Lunar Corporation um jeden bewohnbaren Flecken dieses Sonnensystems. Ein Wettrüsten ungekannten Ausmaßes findet statt, neu geschaffene Waffensysteme werden sofort auf dem Schlachtfeld erprobt. Außerdem betreiben beide Fraktionen wissenschaftliche Untersuchungen, deren Zweck und Inhalt nur einem kleinen Zirkel bekannt ist. Der Schleier des Geheimnisvollen umweht diese Forschungen, denn es scheint sich nicht um die Weiterentwicklung regulärer Technologien zu handeln. Auch die Helden erhalten erst nach und nach Kenntnis von den geheimen Plänen ihrer Regierungen, Pläne mit ungeheurer Tragweite für die Menschheit.

Übrigens stehen keineswegs alle Überlebenden der Erde im Dienst einer der Fraktionen. Piraten und Gangs treiben ihr Unwesen, Gruppen von Siedlern streben die Unabhängigkeit an. Auf all diese Gruppen werden Sie treffen, wenn Sie für eine der folgenden Korporationen kämpfen:



ED – EURASIAN DYNASTY

Die ED ist eine Fraktion, in der rohe Gewalt und unerbittlicher Militarismus groß geschrieben werden. Vor dem Untergang der Erde formierte sich diese Supermacht auf den ehemaligen Gebieten Russlands, Europas und Asiens.

Im Jahr 2148 löste die ED den schicksalhaften Nuklearkrieg aus, welcher zwei Jahre später das Ende des Blauen Planeten verursachte. Die meisten Menschen sind mit ihrem Heimatplaneten untergegangen. Jedoch gelang es der Führungselite der ED, sich anhand von gigantischen Evakuierungsschiffen auf den Mars zu retten. Die Eurasian Dynasty ist bekannt für ihre fortschrittlichen Technologien, vor allem auf dem Gebiet der Cyberimplantate und des Klonens.

Die meisten ED Soldaten sind Cyborgs, die speziell für den Kampf gezüchtet wurden. Innopolitisch ist die ED ein autoritäres, von demagogischen Methoden geprägtes System.



EINE KURZE EINFÜHRUNG

Regimegegner werden unbarmherzig verfolgt, jede Kritik wird als Loyalitätsbruch verstanden und geahndet.

Im Zuge der Umverteilung der Macht fielen die meisten ED Offiziere in Ungnade. Viele von ihnen wurden hingerichtet oder landeten in den berüchtigten Arbeitslagern. Allmächtiges innenpolitisches Instrument wurde die GPU, eine Art Geheimpolizei mit beinahe unbegrenzter Macht.

LC – LUNAR CORPORATION



Die Lunar Corporation wurde im Jahr 2002 gegründet, eigentlich ein Unternehmen zur Erforschung des Weltalls. In den Krisenjahren zwischen 2012 und 2014 übernahm die LC die ehemalige NASA mitsamt deren patenter Weltraumtechnologie. Im Jahr 2034 schließlich gelang ihr die Errichtung einer ersten Orbitalstadt, Orbital City I. Ein Jahr später wurde die erste Basis auf dem Mond errichtet.

Als der Große Krieg ausbrach, das war im Jahr 2084, wurde die Bevölkerung von Orbital City I auf den Mond evakuiert, die Basis dort in aller Eile ausgebaut. Sie erhielt den Namen LUNA1. Die Lunar Corporation brach jeden Kontakt mit der Erde ab und wurde gewissermaßen zu einer eigenständigen Fraktion. Ein paar Jahre später folgte die Errichtung von LUNA2. Bis zum Jahr 2150 hatte die Gesamtbevölkerung beider Mondbasen die stolze Zahl von 233000 erreicht.

Nach der Zerstörung der Erde im Jahr 2150 gelang es der Lunar Corporation ihre Basen auf dem Mars zu errichten, wo bald darauf die Evakuierungsschiffe der Eurasian Dynasty eintrafen.

Die Lunar Corporation galt immer als die friedensliebende der Fraktionen, doch mittlerweile ist dieser Pazifismus zu einer Farce verkommen.

Von der offiziellen Botschaft, das Glück und die Zufriedenheit für die gesamte Menschheit anzustreben, ist in den tatsächlichen Handlungen der LC Führung nichts mehr zu spüren.

Zwar stellt man die Eurasian Dynasty gerne als den Aggressor hin, doch zeigte sich die Lunar Corporation im Jahr 2160 wenig kooperativ bei der Aufnahme der wenigen Überlebenden auf dem Mars. Statt sich mit den Überlebenden der ED auf dem Mars einzurichten, kämpfte man gegen sie wo es nur ging. Auch passen die geheimen Forschungen an biologischen Waffen nicht mehr ganz in das "Love and Peace" Image der LC.



EINE KURZE EINFÜHRUNG

UCS – UNITED CIVILIZED STATES



Die United Civilized States waren als Supermacht aus den Gebieten Nord- und Südamerikas hervorgegangen. Zeitweise befanden sich auch die ehemaligen Gebiete Westeuropas und Nordafrikas unter der Kontrolle der UCS.

Es war eine ziemlich dekadente Gesellschaft, in welcher die Arbeit von Robotern erledigt wurde und die Menschen sich ihren Vergnügungen hingaben.

Das Regierungssystem, welches ein spezielles Rotationsprinzip vorsah, hatte indirekt zu einem Wasserkopf an einer Beratungssoftware geführt. Der Ursprungsgedanke hatte darin bestanden, die Korruption durch dieses System auszuhebeln, Laien sollten per Losverfahren rekrutiert werden und sich häufig abwechseln.

Die Schulungssysteme für die Laienpolitiker wurden mit der Zeit so mächtig und umfangreich, dass das System selbst die Regierung hätte übernehmen können. Eine gefährliche Entwicklung. So kam es zu einigen durch das System entstandenen Fehlentscheidungen, welche den Ausbruch des Großen Krieges mit verursachten.

Vor der Zerstörung der Erde war es den meisten UCS Mitgliedern gelungen, ein gigantisches Evakuierungsschiff zu besteigen, mit dem Ziel des Roten Planeten. Aber die Phoenix kam nie dort an. Niemand weiß, was mit dem gigantischen Schiff geschah, das die gesamte UCS Technologie enthielt und Hunderttausende von Menschen an Bord hatte.

Es gibt Vermutungen, wonach das Schiff von einem Meteor zerstört wurde. Jedoch konnte das niemals bestätigt werden. Das Evakuierungsschiff war und blieb spurlos verschwunden. Eine weitere Hypothese ist vielleicht die Wahrscheinlichere: Das Schiff wird vermutlich in ferne Regionen des Universums abgetrieben sein, als Ursache käme eine Fehlfunktion des Bordcomputers in Betracht.

ALIENS

In Anwendung vor § 221, Artikel 4576 der Akte vom 12.05.2160, wird hiermit festgelegt, dass es keinerlei Grundlage für die Vermutung gibt, wonach Relikte einer Alien Zivilisation in diesem Sonnensystem vorhanden sind, insbesondere nicht auf dem Mars. Jede Person, die andere Aussagen trifft, oder die Verbreitung des Gerüchtes beiträgt, wird strafrechtlich verfolgt.



SERIENNUMMEREINGABE

Beim ersten Spielstart werden Sie aufgefordert, Ihre Seriennummer einzugeben. Um Earth 2160 zu starten, ist die Eingabe der 16-stelligen Seriennummer zwingend erforderlich. Ihre persönliche Seriennummer ist auf Rückseite dieses Handbuchs abgedruckt. Bitte geben Sie die Nummer fortlaufend ein, Groß- und Kleinschreibung spielen dabei keine Rolle. Ist die Nummer einmal akzeptiert worden, so muß sie erst wieder bei einer Neuinstallation eingegeben werden. Die eingegebene Seriennummer ist einmalig und ist im Multiplayer Modus der Identifikationsschlüssel, der Ihnen Zugang zum EarthNet Server gewährt.

AKTIVIERUNG

Damit Sie Earth 2160 vollständig spielen können, ist eine zusätzliche Aktivierung erforderlich. Dafür haben Sie zwei Möglichkeiten:

Online Aktivierung über das Internet (Empfohlen!)

So geht die Aktivierung am Schnellsten und Bequemsten. Wenn Earth 2160, nach dem Programmstart und der Eingabe der Seriennummer Sie auffordert das Produkt zu aktivieren, klicken Sie einfach auf „Internetaktivierung“. Das Programm stellt dann die Verbindung zum Aktivierungsserver her und führt die Aktivierung selbstständig innerhalb weniger Sekunden durch. Eine bestehende Internetverbindung ist hierfür Voraussetzung.



Aktivierung per Telefon mit Sprachcomputer (gebührenfrei)

Falls Sie keinen Internetzugang haben, können Sie die Aktivierung auch telefonisch, anonym durchführen. Wählen Sie dazu bitte "Telefonische Aktivierung" aus. Daraufhin wird Ihnen ein 16 stelliger Aktivierungscode angezeigt. Bitte rufen Sie die gebührenfreie Nummer **0800 - 5600 827** (aus Deutschland), **0800 - 10 25 93** (aus Österreich) oder **0800 - 569 345** (aus der Schweiz) an und geben Sie nach Aufforderung den Aktivierungscode über die Tastatur Ihres Telefons ein.

Diese Hotline ist ausschließlich für die Produkt-Aktivierung zuständig. Bei technischen Fragen oder inhaltlichen Fragen zum Spiel, wenden Sie sich bitte an die entsprechende Support-Hotline. Angaben hierzu finden Sie im Kapitel Support in diesem Handbuch.

Falls Sie das Produkt nicht sofort aktivieren möchten, so ist dies auch später jederzeit möglich. Bis zur Aktivierung ist der Spielumfang jedoch eingeschränkt.

SPIELERPROFILE

Wenn Sie das Spiel starten erscheint folgender Bildschirm:



Oben sehen Sie eine Liste der Spieler. Sie zeigt alle Spielerprofile, die bisher erstellt wurden. Wenn Sie zum ersten Mal spielen, legen Sie Ihr eigenes Profil an. Dazu klicken Sie auf das Eingabefenster **Neuer Spieler** und tragen Ihren Spieler-Namen ein.

Vorhandene Profile können Sie entfernen, indem Sie das Profil in der Liste anklicken und dann **Löschen** wählen.

Ein Linksklick auf **Spiel starten** bringt Sie zum Hauptmenü. Mehr Informationen dazu finden Sie im folgenden Abschnitt. Wählen Sie **Beenden**, wenn Sie das Spiel verlassen wollen.



HAUPTMENÜ

Wenn Sie sich für ein Spielerprofil entschieden haben, erscheint das Hauptmenü. Dort haben Sie die Wahl zwischen:

KAMPAGNE: Wählen Sie diese Option, wenn Sie Earth 2160 zum ersten Mal spielen. Klicken Sie auf **Kampagnen** und Sie gelangen zum Kampagnenbildschirm. Zu Beginn können Sie zwischen der Eurasischen Dynasty (ED) und der Lunar Corporation (LC) wählen. Wir empfehlen, mit der ED-Kampagne zu beginnen, da sie ein umfangreiches Tutorial enthält. Mehr über die Kampagnen erfahren Sie im Abschnitt **Kampagne** in **Kapitel 4 - Das Spiel**.

SKIRMISH: Im Skirmish Modus von Earth 2160 stehen Ihnen 16 Zusatzkarten zur Auswahl, auf denen Sie Einzelpartien gegen computergesteuerte Gegner spielen können. Die Geschehnisse auf diesen Karten stehen nicht in Bezug zur Geschichte, die in den Kampagnen erzählt wird. Im Skirmish-Modus können Sie einfach eine Karte wählen, den oder die Gegner bestimmen, diverse Spieleinstellungen vorgeben und loslegen. Weitere Informationen dazu, erhalten Sie im Abschnitt **Skirmish** in diesem Kapitel.

SPIEL LADEN: Diese Option öffnet den Bildschirm **Spiel Laden**, wo Sie gespeicherte Partien wieder aufnehmen können. Informationen dazu finden Sie im Abschnitt **Speichern / Laden**.

MULTIPLAYER: Wenn Sie Earth 2160 über das Internet oder in einem lokalen Netzwerk spielen möchten, wählen Sie diese Option. Sie wird im Abschnitt **Multiplayer** näher erläutert.

EINSTELLUNGEN - Diese Option öffnet einen Bildschirm, auf dem Sie die Grafik, den Sound und die Steuerung des Spiels beeinflussen können. Näheres erfahren Sie im Abschnitt **Einstellungen**.

ZURÜCK - Mit dieser Option gelangen Sie zurück zum Bildschirm Profile. Dort können Sie, wie oben im Abschnitt Profile beschrieben, ein Spielerprofil auswählen oder ein neues anlegen.

BEENDEN - Wenn sie diese Schaltfläche anklicken, verlassen Sie das Spiel und kehren zu Windows zurück.

KAMPAGEN

Zu Beginn des Spieles stehen nur zwei Kampagnen im oberen Bereich des Fensters zur Auswahl, die Eurasian Dynasty (ED) und die Lunar Corporation (LC).



Auf Seiten der ED spielen Sie den Offizier Michael R. Falkner; auf Seiten der LC schlüpfen Sie in die Rolle der schönen Ariah, Captain der Special Forces der Lunar Corporation.

Mit der ED-Kampagne beginnt die Story von Earth 2160 und sie enthält ein umfangreiches Tutorial, daher empfehlen wir, mit dieser Kampagne zu beginnen.

Earth 2160 ist in vier Kampagnen aufgeteilt. Die UCS und die Alien Kampagne werden frei geschaltet, sobald Sie die ED- und die LC-Kampagne erfolgreich absolviert haben. Jede Kampagne hat sieben Missionen, die non-linear strukturiert sind, was bedeutet, dass nicht alle in einer vorgegebenen Reihenfolge gespielt werden müssen. Wenn im Laufe des Spiels eine weitere Kampagne frei geschaltet wird, erscheint sie in diesem Fenster. Mit einem Klick auf den entsprechenden Namen, wählen Sie diese an. Im Weiteren haben Sie auch die Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad einzustellen. Klicken Sie dazu auf den Pfeil neben dem Eintrag **Schwierigkeitsgrad**. Sie haben drei Optionen:

Leicht: Dieser Schwierigkeitsgrad empfiehlt sich, wenn Sie noch nie ein Echtzeitstrategiespiel gespielt haben.

Mittel: Dieser Schwierigkeitsgrad stellt eine durchschnittliche Herausforderung dar. Es wird kein Spaziergang, sollte aber ohne größere Probleme zu bewältigen sein.

Schwer: Spielen Sie auf Stufe schwer, wenn Sie ein RTS-Veteran sind.

Haben Sie den gewünschten Schwierigkeitsgrad gewählt, können Sie das Spiel mit einem Klick auf **OK** starten. Die Schaltfläche **Zurück** bringt Sie wieder ins Hauptmenü.

Wenn Sie Earth 2160 schon gespielt und ein Spiel gespeichert haben, können Sie den Spielstand mit **Spiel Laden** wieder aufrufen.

SKIRMISH

Auf diesem Bildschirm können Sie eine einzelne Karte wählen und gegen einen oder mehrere Computergegner antreten. Die Spielbedingungen der Partie können Sie wie folgt einstellen:



Karte: In diesem Bereich können Sie aus über einem Dutzend verfügbarer Karten den Schauplatz Ihres Skirmish-Gefechtes auswählen. Wenn Sie einen Kartenamen anklicken, erscheint eine Übersicht des Kampfschauplatzes in der Mitte des Fensters.

Spieler: Wenn Sie sich für eine Karte entschieden haben, erscheinen unter dem Eintrag Spieler, Fenster für jeden Spieler auf dieser

Karte. Je nach Karte können Sie gegen einen oder mehrere Computergegner antreten. Mit einem Klick auf die Pfeile neben den Spielerfenstern legen Sie die Rollenverteilung fest:

Keiner: dieser Platz auf der Karte bleibt leer.

Profilnamen: diesen Platz nehmen Sie ein.

Leicht, Mittel oder Schwer: ein einfacher, durchschnittlicher oder schwieriger Computergegner übernimmt diesen Platz. Damit entscheiden Sie auch, wie hart Ihnen dieser Gegner zusetzen wird.

Seite: Wenn Sie die teilnehmenden Spieler festgelegt haben, können Sie in den Fenstern der Spalte Seite die Fraktion festlegen, der dieser Spieler angehört. Wenn Sie auf den Pfeil neben den Fenstern in dieser Spalte klicken, haben Sie folgende Optionen, vorausgesetzt Sie haben als Starteinheiten die Option "Baueinheiten" ausgewählt:

ED: Eurasian Dynasty

Nicht ED: eine zufällige Partei, aber nicht ED

LC: Lunar Corporation

Nicht LC: eine zufällige Partei, aber nicht LC

UCS: United Civilized States

Nicht UCS: eine zufällige Partei, aber nicht UCS

Alien: Aliens

Nicht Aliens: eine zufällige Partei, aber nicht Aliens

SKIRMISH

Spieltyp: Wenn Sie Ihre Gegner gewählt haben, klicken Sie auf den Pfeil neben dem Fenster Spieltyp. In Abhängigkeit der selektierten Karte stehen folgende Optionen zur Verfügung:

Gebäude zerstören: es wird solange gekämpft, bis sämtliche feindliche Gebäude zerstört oder übernommen wurden.

Gegnerischen Helden töten: Um das Spiel zu gewinnen, finden und töten Sie alle Helden Ihrer Feinde. Schützen Sie Ihre Helden oder Sie verlieren das Match.

Friedfertiger Beginn: Zu Beginn des Spiels wird eine "Friedensperiode" festgelegt, in der nicht angegriffen werden darf. Wer dennoch angreift verliert. Stellen Sie Ihre Streitkräfte auf und warten Sie bis zur Kriegserklärung.

Onkel Sam: Die Ressourcen sind begrenzt und werden von Beginn an festgelegt. Zerstören Sie alle Gebäude Ihrer Gegner, um das Spiel zu gewinnen.

Starteinheiten: Wenn Sie das Spiel nur mit den Baueinheiten starten wollen, klicken Sie auf den Pfeil neben dem Fenster Starteinheiten und wählen Sie **Baueinheiten**. Mit der Einstellung **Kartenstandard** starten Sie und die Computergegner mit den Einheiten, die für diese Karte vorgegeben sind. Meist sind dabei auch leichte Kampfeinheiten, mit denen Sie die Karte erkunden können. Tipp: wenn Sie mit den Baueinheiten starten, können Sie die Rasse, die Sie spielen möchten und die Rassen, gegen die Sie spielen möchten selbst bestimmen. Wählen Sie hingegen Kartenstandard, müssen Sie mit der Partei spielen, die für diese Karte vorgesehen wurden.

Alliierter Sieg - Wenn Sie diese Option wählen, können Sie auch mit verbündeten Truppen gemeinsam siegen. Ist sie abgestellt, muss solange gekämpft werden, bis nur noch eine Partei übrig bleibt.

Virtuelle Agenten - Hier können Sie entscheiden, ob virtuelle Agenten an dem Spiel teilnehmen sollen, oder nicht. Mehr zum Thema virtuelle Agenten erfahren Sie im Kapitel 5.

Zufallspositionen: Wenn dieses Kästchen angekreuzt ist, werden die Startpositionen auf der Karte zufällig verteilt. Andernfalls starten Sie an der Stelle auf der Karte, die für Spieler 1 vorsehen ist. Ihre Position auf der Minikarte ist dann mit einer gelb umrandeten Flagge markiert.

Sie beginnen das Spiel mit einem Klick auf die Schaltfläche **Spiel starten**. Ein Klick auf die Schaltfläche **Laden** ruft den Laden-Bildschirm auf. Die Option **Zurück** bricht den Vorgang ab und führt zurück zum Hauptmenü. Mit **Beenden** verlassen Sie das Spiel.

LOKALES NETZWERK – LAN

Sie können Earth 2160 auch in einem Lokalen Netzwerk oder über das Internet gegen menschliche Gegner spielen. Wählen Sie dazu im Hauptmenü den Button **Multiplayer**. Sie haben dann folgende Optionen:

- Verbindung wählen:** Wählen Sie in diesem Fenster, ob Sie über einen besonderen Spieldatenserver wie zum Beispiel Earth-Net spielen wollen, oder ob Sie über das TCP/IP-Protokoll direkt mit den anderen Spielern verbunden werden wollen.
- IP-Adresse:** Mit dieser Option können Sie Server im Internet oder in Ihrem Lokalen Netzwerk direkt anwählen. Klicken Sie nun auf **Initialisieren**. Sie kommen zum Bildschirm **Session wählen**. Mit **Zurück** gelangen Sie wieder ins Hauptmenü des Spieles.

SESSION WÄHLEN

In diesem Bildschirm sind folgende Einstellungen möglich:

Neue Session: Sie erstellen eine eigene Session, wo Sie selbst eine Karte wählen und die Spielbedingungen festlegen. Klicken Sie dazu auf ein leeres Feld und geben Sie den Namen Ihrer Session ein. Sie können die Session mit einem Passwort schützen, tragen Sie hierzu einfach Ihr Schlüsselwort in das Feld **Passwort** ein.

Wenn Sie nun auf Neue Session klicken, gelangen Sie auf den Bildschirm Session erstellen, in dem Sie die Bedingungen der Partie festlegen können.



Aktive Sessions: Wenn Sie einem bestehenden Spiel beitreten oder eine vorhandene Session laden wollen, wählen Sie den Namen der Session aus dem Fenster **Aktive Sessions** und klicken Sie dann auf **Beitreten**. Wenn diese Session nicht für weitere Spieler gesperrt ist, gelangen Sie zum Spielbildschirm dieser Partie. Mit **Zurück** gelangen Sie zurück zum Netzwerkmenü.

SESSION ERSTELLEN

Der Bildschirm Neue Session ähnelt dem Skirmish-Bildschirm, denn Sie nehmen hier die gleichen Einstellungen für das Multiplayergefecht vor, wie Sie es für ein Spiel gegen Computergegner tun.

Sie wählen die Karte unter **Missionsname** und legen unter **Spieler** und **Seite** die Parteien im Konflikt fest. Dann wählen Sie den **Spieltyp** und **Starteinheiten** und entscheiden ob **Virtuelle Agenten** und **Alliierte Siege** erlaubt sind oder nicht. Nähere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Skirmish in diesem Kapitel. Im Bildschirm Session erstellen können Sie darüber hinaus festlegen, ob andere Spieler später in das Spiel einsteigen dürfen. Markieren Sie dazu das Kästchen vor **Neue Spieler erlauben** links unten im Fenster.

Wenn Sie mit den Einstellungen fertig sind, starten Sie die Partie mit einem Klick auf **Session Starten**. Sie können auch eine gespeicherte Session laden. Dazu klicken Sie auf die Schaltfläche **Laden**. Ein Klick auf **Zurück** bricht den Vorgang ab und öffnet das Hauptmenü.



EarthNet™ bietet Ihnen die Möglichkeit sich mit anderen Spielern auf der ganzen Erde zu messen. Um EarthNet™ nutzen zu können, ist eine bestehende Internetverbindung erforderlich.

Der EarthNET™ Server unterstützt folgende zusätzliche Möglichkeiten:

1. Das Chatten mit anderen Spielern
2. Das Einsehen der Statistiken anderer Spieler
3. Earth 2160 über das Internet zu spielen, ohne die konkrete IP der Mitspieler zu kennen.
4. Sprachübertragungen (Voice Chat)

Die Karten im EarthNet sind hierbei identisch mit den Karten, die im Skirmish Modus verwendet werden. Sie können also den Skirmish Modus nutzen, um für die Netzwerkpartien zu trainieren. Wenn Sie sich zum ersten Mal in das EarthNET™ einloggen, müssen Sie ein Profil (Account) anlegen. Sie werden aufgefordert, einen Benutzernamen und ein Passwort einzugeben. Zusätzlich können Sie weitere Informationen eingeben wie z.B. Email Adresse, ICQ Nummer, Standort, Alter, Geschlecht und allgemeine Informationen über Ihre Person. Sollten Sie bereits ein Profil (Account) angelegt haben, geben Sie einfach Ihren Spielernamen und Ihr Passwort ein um dem EarthNet beizutreten.

Nachdem Sie sich erfolgreich angemeldet haben, gelangen Sie in das Hauptmenü des EarthNET™ Servers. Jeder Teilnehmer auf dem Server hat sein eigenes Passwort. Jeder Account (Konto) ist an die Seriennummer gebunden.

Auf dem EarthNET™ Server können Sie sich in bereits existierende Chaträume einloggen und mit anderen Spielern über Ihre Taktik, Kämpfe usw. diskutieren. Sie können natürlich auch einen eigenen Chatraum eröffnen. Die Liste der aktuellen Spiele zeigt Ihnen, welche Spielrunden es gibt. Um sich einer anzuschließen, wählen Sie ein Spiel aus der Liste und doppelklicken Sie auf dieses Spiel. Sie können natürlich auch Ihre eigene Spielrunde erstellen.

Mit Zurück gelangen Sie ins Hauptmenü von Earth 2160.

EINSTELLUNGEN

Mit dieser Option können Sie die Einstellungen des Spiels ändern. Wenn Sie auf einen der Reiter **Grafik**, **Steuerung**, **Tastatur**, **Sound** oder **Netzwerk** klicken, wird der entsprechende Bereich geöffnet. Wenn Sie die Einstellungen vorgenommen haben, bestätigen Sie mit einem Klick auf die Schaltfläche **OK**. Ein Klick auf **Standard** stellt die Voreinstellungen wieder her. **Zurück** bricht den Vorgang ab und führt zurück zum Hauptmenü.



GRAFIK

Auflösung: Mit einem Klick auf den Pfeil neben dem Eintrag Auflösung können Sie die Übersicht im Spiel entsprechend der Möglichkeiten Ihrer Grafikkarte ändern. Mit einer leistungsfähigen Karte können Sie Auflösungen von 1280x1024 oder höher wählen. Mit älteren Karten sollten Sie sich für 1024x768 oder darunter entscheiden.

Fenstermodus: Sie können das Spiel auch in einem Fenster auf dem Desktop spielen. Markieren Sie dazu dieses Kästchen.

Gammakorrektur: Wenn das Bild auf Ihrem Monitor zu dunkel oder zu hell ist, können Sie die Intensität der Farben, und damit die Helligkeit des Bildes, mit diesen Reglern anpassen. Ist die Option **Sync** dabei angekreuzt, werden die Farbwerte gleichmäßig angepasst. Wenn Sie das Kreuz entfernen, können Sie die Farbwerte einzeln anpassen.

Detaillevel: Diese Einstellung legt die allgemeine Darstellungsqualität des Spieles fest. Mit der Einstellung **Niedrig** ist die Grafik weniger detailliert, aber die Hardwareanforderungen des Spieles verringern sich. **Mittel** bietet eine durchschnittliche Grafikqualität. Mit der Einstellung **Hoch** wird die Grafik in exzellenter Qualität wiedergegeben, dafür steigen auch die Anforderungen an Prozessor und Grafikkarte. Wenn Sie hier **Benutzerdefiniert** einstellen, können Sie in den Pulldown-Menüs im mittleren Bereich des Reiters folgende Aspekte der Grafik einzeln festlegen:

Antialiasing: mit Antialiasing ist der Berechnungsaufwand zur Kantenglättung von Objekten gemeint. Mögliche Stufen in Abhängigkeit Ihrer Grafikkarte sind: **keine**, **2x**, **4x**, **6x** oder **8x**.

Texturqualität: in Abhängigkeit Ihrer Grafikkarte können Sie hier die Wiedergabequalität der Texturen einstellen. Mögliche Stufen sind: **Niedrig**, **Mittel** und **Hoch**.

Terrainqualität: der Detailgrad der Landschaftsdarstellung. Auch hier stehen **Niedrig**, **Mittel** oder **Hoch** zur Auswahl.

Schattenqualität: bedeutet die Wiedergabequalität der dargestellten Schatten. Mögliche Stufen sind hierbei: **Niedrig**, **Mittel**, **Hoch**. Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn **Schatten darstellen** aktiviert sind.

Schattenentfernung: damit ist die Entfernung, bis zu der Schatten von Objekten dargestellt wird, gemeint. Mögliche Stufen: **Nah**, **Mittel** und **Fern**. Auch diese Option steht nur zur Verfügung, wenn **Schatten darstellen** aktiviert sind.

LOD-Entfernung: ein Einstellung des sogenannten LOD (Level of Detail) auf **Nah**, **Mittel** oder **Fern** bewirkt die Änderung der Darstellung der Objekt-Detailltreue beim Heran- bzw. Herauszoomen. Bei leistungsfähigen Grafikkarten empfiehlt es sich auf Fern zu stellen, bei älteren Grafikkarten auf Nah.

Partikeleffekte: die Darstellungsqualität der Partikeleffekte. Mit dieser Einstellung beeinflussen Sie die Qualität von Explosionen, Fontänen oder Dämpfen. Mögliche Stufen sind: **Niedrig**, **Mittel** oder **Hoch**.

Im unteren Bereich des Reiters **Grafik** können Sie mit einem Klick in das entsprechende Kästchen folgende Effekte ein- und ausschalten:

Low-Quality-Renderer: klicken Sie dieses Kästchen an, wenn der Spielfluss zu ruckelig ist. Die Darstellung der Objekte erfolgt dann in geringerer Qualität und benötigt nicht mehr so viel Rechenzeit.

Wasserreflektionen: Umgebung und Lichter spiegeln sich auf Wasser- und Chrom-Oberflächen, wenn diese Option angeschaltet ist.

Lichtspiegelungen: Sonne und Scheinwerfer erzeugen Spiegelungen auf glatten oder metallischen Oberflächen.

Fahrzeugspuren anzeigen: Panzer, Mechs und andere Fahrzeuge hinterlassen Spuren auf dem Terrain.

Schatten darstellen: Sämtliche Objekte und Einheiten werfen Echtzeitschatten. Das Anschalten dieser Option ist Voraussetzung für die Einstellung Schattenqualität und Schattenentfernung.

Schatten auf Objekten: in Abhängigkeit der dargestellten Lichtquellen, werden Schatten auch auf allen, in der Umgebung befindlichen, Objekten dargestellt.

EINSTELLUNGEN – STEUERUNG

STEUERUNG

Hierunter können Sie die folgenden Aspekte der Spielsteuerung beeinflussen:

Scroll-Geschwindigkeit: Mit den beiden Schieberegeln können Sie die Geschwindigkeit festlegen, mit der der Bildausschnitt mit der **Maus** oder mit den Pfeiltasten der **Tastatur** bewegt wird.

Hardware Cursor: Dieses Kästchen ist standardmäßig markiert und schaltet damit die Mausverzögerung (insbesondere bei langsameren Rechnern) ab. Wenn Ihre Rechnerkonfiguration es zulässt, können Sie den Haken in dem Kästchen entfernen. Der Mauszeiger wird dann animiert dargestellt und ist etwas langsamer.

Maus umkehren: Ein Kreuz in diesem Kästchen kehrt die vertikale Achse der Maus um.

Alternative Maussteuerung: LMT an/abwählen, RMT Kommandos: Mit dieser Option können Sie die Funktion der Maustasten miteinander vertauschen: Linke Maustaste bewirkt das An- und Abwählen, mit der rechten Maustaste geben Sie die Kommandos.

Maus-Scrollen erlauben: Sofern diese Option aktiviert ist, können Sie den Bildausschnitt mit einer Mausbewegung an den Bildschirmrand verschieben. Wenn Sie dies abschalten, können Sie nur noch mit den Pfeiltasten der Tastatur scrollen.

Auto-Zoom: Ist diese Option aktiviert, können Sie den Bildausschnitt herein- und wieder herauszoomen und dabei automatisch die Kamera gleichzeitig kippen, indem Sie an dem Mausrad drehen. Mit gedrückter rechter Maustaste können Sie zusätzlich die Kamera nach links und nach rechts drehen. Die "klassische" freie 3D Kamera wird dadurch gesperrt.

Feste Kameraeinstellung: Wenn dieses Kästchen markiert ist, können Sie die Kamera nicht mehr drehen. Lediglich zoomen, kippen und scrollen ist noch möglich.

Gebäudeverkauf ohne Bestätigung: Das Anschalten dieser Option bewirkt, dass Sie einen Gebäudeverkauf nicht mehr in einem Extra-Fenster explizit bestätigen müssen.

Aktuelle Forschungen auf Bildschirm anzeigen: Die gerade in Forschung befindlichen Technologien werden während des Spiels in der oberen rechten Ecke angezeigt. Dabei hängt die Anzahl der gleichzeitigen Forschungen von den zur Verfügung stehen Forschungszentren ab.

E KAPITEL 3 1 5 4 0 2 5 1 5 4 5 6 5 4 4 2 2 1 2 1

EINSTELLUNGEN – TASTATUR, SOUND

Fraktions-Symbol anzeigen: Wenn Sie diese Option einschalten, trägt jede Ihrer Einheiten das entsprechende Rassenlogo an der rechte Seite des Statusbalkens.

Automatische Replay Aufzeichnung im Skirmish / im Netzwerk: Ein Haken in dem entsprechenden Kästchen bewirkt den automatischen Aufzeichnungsstart von Skirmish- oder Netzwerkpartien.

Achtung: um die Aufzeichnung ordnungsgemäß abschließen zu können, müssen die Partien zu Ende gespielt werden. Im Multiplayer darf keiner der Spieler die Partie frühzeitig verlassen. Am Ende der Schlacht, haben Sie dann die Möglichkeit, über den entsprechenden Button, das komplette Match auf Ihrer Festplatte zu speichern.

Autospeichern: Mit diesem Kästchen aktivieren Sie die automatische Speicherfunktion von Earth 2160. Sie können die Zeit zwischen den einzelnen Speichervorgängen mit dem Schieberegler festlegen (kurz: jede Minute - bis lang - alle 30 Minuten). Ist diese Option aktiviert, haben Sie im **Spiel Laden** - Bildschirm Zugriff auf die jeweils letzten drei automatisch erstellten Spielstände.

Basis-Meldungen anzeigen und Chat Scrollgeschwindigkeit: Spiele Nachrichten und Chat werden am linken Bildschirmrand angezeigt. Mit dem Schieberegler können Sie festlegen, wie schnell die Texte nach oben verschwinden.

TASTATUR

In den Tastatureinstellungen erhalten Sie eine Übersicht der Shortcuts der verschiedenen Spielfunktionen und Kommandos. Wollen Sie eines dieser Kürzel ändern, klicken Sie auf den Eintrag in der Liste links und dann auf das zu ändernde Kürzel auf der rechten Seite. Geben Sie dann das neue Tastatatkürzel ein. klicken Sie zum Abschluss auf **OK**.

Die komplette Standard-Tastaturbelegung finden Sie auch im Anhang A1 in diesem Handbuch.

SOUND

Hier können Sie die Wieder-gabe und die Lautstärke von Effekten, Ton und Musik beeinflussen:

Gesamt Lautstärke: Allge-meine Lautstärke

Musik: Lautstärke der Hintergrundmusik, sofern die Option **Soundtrack abspielen** aktiviert ist.

Sound FX: Lautstärke der Soundeffekte.



EINSTELLUNGEN – NETZWERK

Einheiten: Die Lautstärke, mit der sich Ihre Einheiten melden.

Dialoge: Lautstärke der Dialoge und Briefings.

Umgebungsgeräusche: Lautstärke der Umgebungsgeräusche.

Soundtrack abspielen: Wenn Sie diese Option aktivieren, wird während des Spiels Musik gespielt.

Kanäle vertauschen: Diese Option bewirkt, dass die Kanäle Ihrer Lautsprecher getauscht werden.

NETZWERK

In diesem Fenster können Sie die Optionen für die Sprachübertragung in Mehrspielergefechten einstellen.



Sprachübertragung aktivieren: Wenn Sie diese Option aktivieren, können Sie mit anderen Spielern über den Spielserver sprechen.

Übertragungs-Codec: Hier können Sie den Codec wählen, mit dem Sie kommunizieren wollen.

Sprachübertragung testen: Hiermit starten Sie einen Funktionstest der Sprachübertragung.

Chat aufzeichnen: der Nachrichtenverkehr zwischen den Spielern wird in einer Log-Datei gespeichert.

Chat-Log löschen: Die Chat-Aufzeichnungen werden gelöscht.

Benutzerdefinierter Game Port: Ist dieses Kästchen markiert, so können Sie in das rechte Feld einen eigenen Game-Port eingeben.

Benutzerdefinierter NAT Resolver: in diesem Fenster können Sie eine NAT-Serveradresse, nebst Port eingeben.

HINWEIS: Damit die Sprachübertragung funktioniert, brauchen Sie einen Kopfhörer mit Mikrofon. Zusätzlich muss der entsprechende Treiber und / oder ggfs. weitere Software auf Ihrem Rechner installiert sein.

KAPITEL 4

DER SPIELBILDSCHIRM

Wenn Sie eine Kampagne oder ein Skirmish-Gefecht starten, erscheint der Spielbildschirm. Hier erfüllen Sie Aufträge, bauen Basen und schicken Ihre Einheiten in den Kampf. Der Spielbildschirm zeigt einen Ausschnitt der Karte, auf der Sie spielen. An den Rändern des Bildschirms finden Sie Schaltflächen, die alle Menüs öffnen, die Sie zum Spielen von Earth 2160 benötigen.



- | | |
|-------------------------|-----------------------------|
| A: Spieloptionen | I: Produktion |
| B: Missionsziele | J: Produktionspakete |
| C: Ressourcenverteilung | K: Gruppenfunktion |
| D: Ressourcenanzeige | L: Kommandofenster |
| E: Konstruktion | M: Piktogramme |
| F: Forschungsbaum | N: Hauptbildschirm & Kamera |
| G: Minimap | |
| H: PIP-Fenster | |

DER SPIELBILDSCHIRM – OPTIONEN

A: SPIELOPTIONEN

Wenn Sie dieses Symbol  links oben angeklickt haben oder während des Spiels die Taste **Esc** drücken, erscheint ein Menü mit folgenden Optionen:



Speichern: Hier können Sie das laufende Spiel speichern. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Speichern / Laden.

Replay speichern: Wenn Sie diese Option anwählen, wird der Ablauf des Spieles aufgezeichnet.

Laden: Mit einem Klick auf diesen Button, können Sie ein gespeichertes Spiel laden. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Speichern / Laden.

Neustart: Klicken Sie auf diese Schaltfläche und bestätigen Sie Ihre Wahl, wenn Sie die aktuelle Mission neu beginnen wollen.

Einstellungen: Mit dieser Schaltfläche gelangen Sie zu dem Bildschirm mit den Spieleinstellungen. Mehr darüber erfahren Sie im Abschnitt Einstellungen im Kapitel 3 in diesem Handbuch.

Beenden: Sie beenden die laufende Mission und kehren zurück zum Hauptmenü.

Zurück zum Spiel: Führt Sie zum Spiel zurück.

B: MISSIONSZIELE

Ein Klick auf diese Schaltfläche  öffnet das Fenster mit den Aufgaben für die aktuelle Mission.

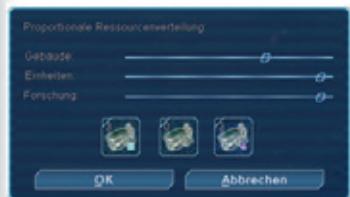
Earth 2160 ist ein Strategiespiel, das Rollenspielemente enthält. In jeder Mission gilt es, eine Hauptaufgabe und verschiedene Nebenaufträge zu erfüllen. Um die Mission zu gewinnen, müssen Sie mindestens die Hauptaufgabe erfüllen. Die Nebenaufträge sind nicht zwingend, können Ihnen aber Zugang zu neuen Einheiten, Technologien und Gegenständen verschaffen.

DER SPIELBILDSCHIRM – RESSOURCEN

Alle diese Aufträge werden im Questlog angezeigt. Einzelne Ziele, die bereits erfüllt sind, werden in dieser Liste abgehakt. Mit der Schaltfläche **Briefing** im unteren Bereich des Fensters können Sie die Texte der Missionbriefings noch einmal aufrufen; mit der Schaltfläche **Ziele** gelangen Sie zurück. Ein Klick auf **Schließen** bringt Sie zurück zum Spiel.

C: RESSOURCENVERTEILUNG

Im XXII. Jahrhundert dreht sich alles um die wenigen verfügbaren Ressourcen. Drei Arten von Rohstoffen sind von Bedeutung: **Wasser**, **Metall** und **Kristall**. Besondere Einheiten sind für die Gewinnung und den Transport der Rohstoffe zur Basis verantwortlich. Diese Ressourcen sind



Voraussetzung für die Ausbildung von Truppen, den Bau von Gebäuden und die Forschung. Auch die virtuellen Agenten werden damit bezahlt.

Wenn Sie die Schaltfläche **Ressourcenverteilung**  anklicken, öffnet sich ein Fenster mit drei Schiebereglern. Hier legen Sie fest, wie die verfügbaren Rohstoffe auf die drei Bereiche Ihrer Ökonomie verteilt werden sollen. So

können Sie den Bereich bevorzugt beliefern, der gerade am wichtigsten für Sie ist. Das beschleunigt Ihren Fortschritt in diesem Bereich, geht aber auf Kosten der anderen Sektoren. Sind alle Regler nach ganz rechts geschoben, werden die Ressourcen gleichmäßig auf die Bereiche Gebäude, Einheiten und Forschung aufgeteilt.

Gebäude: Wenn Sie Ressourcen in diesen Sektor leiten, expandiert Ihre Basis schneller.

Einheiten: Mehr Ressourcen in diesem Sektor sorgen dafür, dass Infanterie, Boden- und Lufteinheiten schneller produziert werden.

Forschung: Wenn Sie Rohstoffe in diesen Bereich leiten, werden Erfindungen und Upgrades schneller entwickelt.

Im weiteren sind in diesem Fenster sämtliche verfügbaren Ernter als **kleine Piktogramme** dargestellt. Die Zahl links oben und das Symbol rechts unten zeigen Ihnen wieviele Ernter womit beschäftigt sind. Durch einen Klick auf den entsprechenden Ernter können Sie diesen automatisch der anderen Ressource zuweisen.

D: RESSOURCENANZEIGE

Am oberen Bildschirmrand wird Ihnen die Menge der verfügbaren Rohstoffe angezeigt. Der Tropfen  steht für Wasser, der Würfel  für Metall und dieses Icon  für Kristall. Welche Rohstoffe Sie abbauen können, hängt davon ab, welche Seite des Konfliktes Sie spielen. Die ED benutzt Wasser und Metall, die LC braucht Kristall und Wasser, während die UCS Kristall und Metall benötigen. Die Aliens benötigen alle drei Ressourcen, um sich klonen zu können.

DER SPIELBILDSCHIRM – KONSTRUKTION

E: KONSTRUKTION

Wenn Sie auf die Konstruktionsschaltfläche  klicken, kommen Sie zu einem Bildschirm, in dem Sie Fahrzeuge zusammenstellen und ausrüsten, die Sie dann in Ihren Fabriken herstellen können.



Wählen Sie zunächst ein **Grundmodell** (1) im unteren Bereich des Fensters und stellen aus verschiedenen Kategorien wie **Panzerung** (2), **Triebwerk** (3), **Waffen** (4) und diverser **Zusatzausstattung** (5), ein individuelles Fahrzeug per Klick zusammen.

Dann vergeben Sie einen **Namen** (6) für Ihr Modell und stellen das Fahrzeug mit einem Klick auf den **Pfeil** (7) zur Produktion bereit. Sie können hier außerdem die Standard-

einstellungen wie **Beleuchtung** und **Kampfverhalten** (8) festlegen, mit denen die Fahrzeuge die Produktion verlassen. Vorhandene Modelle sehen Sie im rechten Teil des Konstruktionsfensters. Sie können diese aus der Produktionspalette entfernen, indem Sie sie markieren und dann auf das **Löschen-Symbol** (9) klicken.

Bei gedrückter rechter Maustaste im **Hauptfenster** (10) lässt sich Ihr Meisterwerk drehen und von allen Seiten begutachten.

Mit der Schaltfläche **Neue Einheit** (11) können Sie von vorne anfangen oder eine neue Konstruktion zusammenstellen.

Bevor Sie neue Einheiten konstruieren können, müssen Sie die notwendigen Gebäude für die Produktion errichten und die notwendigen Komponenten erforschen. Dann können Sie die verfügbaren Elemente benutzen, um Ihre Fahrzeuge zusammen zu setzen. Weitere Informationen erhalten Sie im Abschnitt Fahrzeuge bauen.



F: FORSCHUNGSBAUM

Die Taste **F2** oder ein Klick auf diese Schaltfläche  öffnet den Forschungsbaum. In Earth 2160 können Sie eine große Anzahl an Technologien und Upgrades erforschen, mit denen Sie dann Fahrzeuge und Gebäude ausrüsten oder neue militärische Einheiten produzieren können.



Wenn Sie die Maus über das Symbol einer Technologie bewegen, erscheint ein Fenster mit der Beschreibung dieser Erfindung. Darunter werden die Kosten (in Metall, Kristall oder Wasser), die erforderliche Zeit und der Fortschritt der Forschung für diese Technologie genannt.

Verfügbar zeigt an, dass diese Technologie nun erforscht werden kann.

Nicht verfügbar bedeutet, es müssen erst andere Technologien erforscht werden. Bereits erforscht heißt, dass Ihnen diese Technologie bereits **zur Verfügung** steht.

Mit einem Klick auf das jeweilige Symbol starten Sie die Forschungsarbeiten. Der Statusbalken zeigt den Fortschritt der Entwicklung an. Sie können den Prozess jederzeit mit einem Rechtsklick abbrechen. Informationen zu den verschiedenen Technologien finden Sie in den Beschreibungen der vier gegnerischen Parteien.

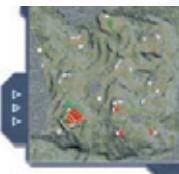
HINWEIS: Bitte beachten Sie, dass der Forschungsbaum nur zur Verfügung steht, wenn Sie bereits ein Forschungszentrum gebaut haben. Die Aliens haben keine Forschungen.

Tipp: Wollen Sie eine Erfindung erforschen, für die vorhergehende Erfindungen Voraussetzung sind, können Sie diese auch direkt auswählen. Alle dafür benötigten Forschungen werden automatisch durchgeführt. Wenn Sie über mehrere Forschungszentren verfügen, können bis zu 6 Forschungen gleichzeitig durchgeführt werden.

DER SPIELBILDSCHIRM – MINIMAP, PIP

G: MINIMAP

Die Minimap zeigt eine Übersicht über das Gelände, auf dem die laufende Mission stattfindet. Bereiche, die von atmosphärischen Störungen verhüllt sind, haben Ihre Einheiten noch nicht erkundet. Senden Sie Aufklärungstruppen aus, wenn Sie diese Teile der Karte aufdecken wollen.



Mit einem Rechtsklick in die Minimap springt der Bildausschnitt auf die entsprechende Stelle auf der Karte. Haben Sie Einheiten markiert, können Sie diese mit einem Linksklick auf die Minimap an die entsprechende Stelle auf Karte schicken. Wenn Sie die Minimap zusammen mit der PIP-Fenster und der Gruppenfunktion nutzen, können Sie so ganze Gefechte auf der Minimap führen, ohne den Bildausschnitt an den Ort des Geschehens verschieben zu müssen.

H: PIP FENSTER

Wenn Sie die Schaltfläche PIP  anklicken, öffnet sich das Fenster mit der PIP-Funktion. Sie zeigt Ihnen ein "Bild-im-Bild" (Picture-in-Picture), mit dem Sie Ihre Basis im Auge behalten oder Einheiten überwachen können, falls diese gerade an einer anderen Stelle auf der Karte aktiv sind.



Am unteren Rand des PIP-Fensters befinden sich zwei Schaltflächen:
PIP-Objekt (1) legt den Punkt oder die Einheit fest, die im Fenster gezeigt werden soll. Wenn Sie gerade eine Einheit angewählt haben, folgt die PIP-Kamera dieser Einheit automatisch. Ist keine Einheit markiert, behält die PIP-Kamera den aktuellen Kartenausschnitt im Blick, auch wenn Sie das Bild später auf eine andere Stelle der Karte verschieben.

Die FPP-Schaltfläche (2) ändert die Perspektive der PIP-Kamera von der isometrischen in die First-Person-Ansicht und zurück. So können Sie das Kampfgeschehen "durch die Brille" Ihrer Einheiten verfolgen. Voraussetzung dafür ist, dass eine Einheit als PIP-Objekt festgelegt ist. Wenn Ihre Einheit beim Erkundungsflug zerstört wird, switcht die Kamera erneut zur Iso Perspektive zurück.

Tipp: Wenn Sie den First-Person Modus Full-Screen erleben möchten, selektieren Sie zunächst eine Einheit und drücken Sie die Caps-Lock Taste . Um wieder zurück zu switchen, drücken Sie die  Taste erneut.



I: PRODUKTION

Die Schaltfläche am rechten unteren Bildschirmrand öffnet ein Fenster, in dem Sie den Bau von Gebäuden und Einheiten in Auftrag geben. Der **untere Bereich des Fensters** (1) zeigt Gebäude oder Einheiten, mit denen andere Gebäude und Einheiten produziert werden können. Wenn Sie eines davon anklicken, wird Ihnen im **oberen Bereich des Fensters** (2) angezeigt, welche Gebäude- oder Einheiten Sie mit dem gewählten Objekt produzieren können. Die Typen hängen von der Partei ab, die Sie gewählt haben.

Gebäude bauen

Wenn Sie die Maus über eines der verfügbaren Gebäude bewegen, werden Ihnen die Produktionskosten und eine Beschreibung angezeigt. Sie erteilen einen Bauauftrag, indem Sie das gewünschte **Gebäude anklicken** (3) und den Mauszeiger über das Gelände im Spielbildschirm bewegen. Sie sehen ein Abbild des Gebäudes an Ihrem Mauszeiger, das sich grün färbt, wenn das Gebäude an dieser Stelle gebaut werden kann. Haben Sie einen geeigneten Standort gefunden, klicken Sie, und der Bau beginnt, sofern Sie über genügend Rohstoffe verfügen. Den Baufortschritt erkennen Sie anhand des kleinen Balkens links, neben dem entsprechenden Gebäude.



Einheiten produzieren

Wenn Sie im unteren Bereich des Bildschirms ein **Objekt anklicken** (4), das Infanterie ausbilden oder Fahrzeuge produzieren kann, werden Ihnen die **verfügbaren Einheiten** (5) angezeigt. Auch Fahrzeuge, die Sie im Konstruktionsfenster zusammengestellt haben, können Sie hier produzieren lassen. Sie geben die jeweilige Einheit mit einem Linksklick in Auftrag. Es erscheint ein **Symbol** (6) am linken Rand des Produktionsfensters mit der Einheit, die gerade in Arbeit ist. **Weitere Produktionsaufträge** (7) werden darunter angeordnet. Haben Sie mehr als fünf Aufträge vergeben, verweisen **weiße Pfeile** (8) nach unten auf die weiteren Einheiten in der Produktionsschlange. Analog zu den Gebäuden, erkennen Sie auch hier den **Fortschritt** (9) anhand des kleinen Balkens links, neben der entsprechenden Einheit.



HINWEIS: Dieses Verfahren gilt für die ED, die LC und die UCS. Die Aliens reproduzieren sich auf eine andere Weise, die im Kapitel 10 gesondert erläutert wird.

DER SPIELBILDSCHIRM – PRODUKTIONSPAKE

J: PRODUKTIONSPAKE

Im Produktions-Fenster können Sie mit der Taste das Menü für Produktionspakete aufrufen. Damit können Sie mehrere verschiedene Einheiten zu einem "Produktionspaket" zusammenstellen. Diese Option ermöglicht Ihnen Bodenkampfeinheiten, Flugabwehr und Versorgungseinheiten in vordefinierter Anzahl herzustellen und gleich einer Gruppe zuzuweisen. Mit der **linken Maustaste** (1) werden Einheiten zum Paket hinzugefügt und mit der **rechten Maustaste** (2) aus dem Paket entfernt. Abschließend kann das Paket **benannt** (3) werden.



1 Paket-Verhalten

2 3 Durch rechten Mausklick auf das entsprechende Paket wird das Kommandofenster aufgerufen. Hier können Sie das Einheiten-Verhalten festlegen. Mit einem Links-Klick auf eine der Zahlen, wird das Paket der **Gruppe 1-10** (1) zugewiesen. Mit den beiden unteren Buttons legen Sie fest, ob die Einheiten zum **Sammelpunkt** (2) gehen, oder **direkt zur Gruppe** (3) aufschließen sollen.

K: GRUPPENFUNKTION

Um nicht jedes Fahrzeug einzeln über das Gelände zu hetzen, können Sie mehrere Einheiten zu einer Gruppe zusammenschließen. Markieren Sie die gewünschten Einheiten und drücken Sie die Tastenkombination + , um die Einheiten der Gruppe 1 zuzuordnen. Verfahren Sie analog für jede weitere Gruppe. Sie können über maximal 10 Gruppen verfügen.

Wenn Sie mehrmals hintereinander bei gedrückter -Taste auf verschiedene Einheiten klicken, fügen Sie eine Einheit nach der anderen zu einer Gruppe zusammen. Falls Sie schon eine Gruppe vorselektiert hatten, werden die Neuzugänge Teil der vorhandenen Gruppe.

Wenn Sie mit gedrückter -Taste auf eine Einheit der selektierten Gruppe klicken, können Sie einzelne Fahrzeuge oder Infanteristen wieder aus der Gruppe herauslösen. Ein Klick mit der rechten Maustaste ins Hauptfenster deseletktiert die Gruppe.

Alle verfügbaren Gruppen werden Ihnen am unteren Bildschirmrand angezeigt. Sie können entweder per Klick auf das entsprechende Symbol oder per Tastendruck, die gewünschte Gruppe wieder aufrufen.

Tipp: Legt eine Gruppe eine größere Entfernung zurück, so warten schnellere Einheiten, bis langsamere Einheiten zu der Gruppe aufgeschlossen haben. Damit wird vermieden, dass leichte und flinke Einheiten, sich wie die "Lemminge" ohne Rückendeckung ins feindliche Feuer stürzen.

KAPITEL 4

DER SPIELBILDSCHIRM – KOMMANDOFENSTER

L: KOMMANDOFENSTER

Der Shortcut **F9** oder ein Klick auf die Schaltfläche links unten  auf Ihrem Hauptbildschirm öffnet das Fenster mit den Kommandos, die Sie Ihren Helden, Einheiten, Gebäuden oder Virtuellen Agenten erteilen können. Dafür müssen Sie zunächst eine Einheit selektieren Danach stehen im Kommando-Fenster folgende mögliche Icons zur Verfügung:

ICONS	BESCHREIBUNG
EINHEITEN	
 	Feind verfolgen / Position halten: Die Einheit verfolgt Gegner in Sichtweite / Die Einheit bleibt auf Position.
 	Feuern nach eigenem Ermessen / Feuer erwidern: Die Einheit schießt auf Gegner in Sichtweite / Die Einheit schießt nur, wenn Sie angegriffen wird.
 	Feuerstoss / Genau zielen: Die Einheit schießt schnelle Salven ohne große Präzision oder die Einheit schießt langsam, aber gezielt.
	Stopp, Abbrechen: Alle Aktionen werden eingestellt.
	Angreifen: Befehl zum Angriff. Klicken Sie zunächst auf den Button und anschließend auf ein gegnerisches Ziel.
 	Stehen / Kriechen / Automatisch (nur ED Infanterie): Die Einheit bewegt sich aufrecht oder liegt flach auf dem Boden und kriecht.
 	Starten / Landen: Einheiten, die fliegen und auch landen können (z.B. LC Infanterie, Landen oder heben ab auf dieses Kommando).
 	Hacking Autom. / Kein Hacking: Manche Einheiten der LC können gegnerische Fahrzeuge übernehmen. Ist Hacking automatisch eingestellt, versuchen diese Einheiten die Übernahme, sobald sich eine Möglichkeit dazu bietet.
 	Licht autom. / Licht aus: Die Fahrzeuglampen schalten sich bei Dunkelheit automatisch ein / Die Lampen bleiben ausgeschaltet.
 	Kauern An / Aus: Einige Einheiten der UCS und einige Aliens können in die Hocke gehen - also kauern, und sind dann besser gegen feindliche Angriffe geschützt. In diesem Zustand können Sie sich aber nicht bewegen.
	Besatzung aussteigen: Die gesamte Besatzung verlässt das Fahrzeug.
	Truppen absetzen: Truppentransporter setzen transportierte Kampfeinheiten ab.
 	Tarnung an / aus: Aktiviert bzw.deaktiviert die Tarnung. Manche Einheiten können sich mit einer Tarnvorrichtung vor Feinden verbergen.
 	Kristall ernten/Wasser ernten/Metall ernten/Alles ernten: Einheiten, die der Rohstoff-gewinnung dienen, können Sie das Abbauverhalten im Kommandofenster vorgeben.

DER SPIELBILDSCHIRM – KOMMANDOFENSTER

ICON	BESCHREIBUNG
ALIENS	
	Klonen: Alien-Bodeneinheiten können sich klonen. Voraussetzung hierfür ist, dass genügend Wasserressourcen zur Verfügung stehen.
	Transformieren: Sowohl Alien-Bodeneinheiten, als auch Alien Raumschiffe können sich im "Entwicklungsstadium" zur nächst höheren Ausbaustufe transformieren.
GEBÄUDE	
	Sammelpunkt festlegen: Bei Produktions-Gebäuden können Sie vorgeben, an welcher Stelle sich produzierte Einheiten nach Ihrer Fertigstellung zum Dienst melden. (ED: Ausgang, LC: Trainingszentrum und Fabriken, UCS: Einheitenfabriken).
	Gebäude verkaufen: Sie können Gebäude auch verkaufen. Ein Teil der Rohstoffkosten wird Ihnen dann zurückgestattet.
	Angeschaltet / Abgeschaltet: Gebäude, die Energie verbrauchen, können abgeschaltet werden. Allerdings nehmen sie ihre Funktion dann auch nicht mehr wahr.
	Zu neuem Standort fliegen: Manche Gebäude der LC können an einen neuen Standort verlegt werden. Mit diesem Befehl geben Sie die neue Position vor.
	Tor auf / Tor automatisch: Manche Fraktionen können ihre Gebäude mit Mauern vor Angriffen schützen. Mit diesem Befehl geben Sie das Verhalten des Tores vor. Bei automatisch öffnet sich das Tor für eigene Einheiten.
	Laserangriff: Stationären Laserkanonen wird mit diesem Befehl ein Angriffsziel zugewiesen.
	Energie verteilen an / aus: Manche Gebäude können im Verlauf des Spiels mit Verteidigungsschilden ausgerüstet werden, die Angriffe mit Energiewaffen abwehren. Dabei wird die Ladung in eigene Energie umgewandelt. Schaltet diesen Schild ein/aus.
	Waffenupgrades: Sind für ein Gebäude Waffenupgrades verfügbar, so werden diese unten im Kommando Menü als Icons angezeigt. Das umrahmte Icon zeigt die derzeitige Bewaffnung. Klicken Sie eines der anderen Icons an, wird die entsprechende Waffe umgebaut. Hat ein Gebäude mehrere Waffen-Slots, so werden diese in Zeilen untereinander angezeigt.
HELDEN & VIRTUELLE AGENTEN	
	Inventar: Öffnet das Inventar des Helden oder Agenten.
	Autom. Waffenwahl / Waffe nicht wechseln: Der Agent oder Held benutzt automatisch die geeignete Waffe / Die Bewaffnung wird manuell zugewiesen.

SPIELBILDSCHIRM – PIKTOGRAMM, KAMERA

ICON	BESCHREIBUNG
	Mine legen: Legt eine Mine an der angegebenen Stelle, sofern sie im Inventar vorhanden ist.
	Bombe legen: Legt eine Mine an der angegebenen Stelle, sofern sie im Inventar vorhanden ist.
	Agenten entlassen: Damit entlassen Sie diesen Agenten aus Ihren Diensten und können ihn wegschicken.
	Aufgaben übernehmen: Die meisten der Agenten verfügen über besondere Fähigkeiten. Sie können zum Beispiel den Basisbau steuern, oder die Forschungen übernehmen.

M: PIKTOGRAMME

In Abhängigkeit der jeweiligen Mission, werden Sie auf der linken Bildschirmseite kleine Portraits und Piktogramme sehen. Zum einen handelt es sich hierbei um Erntefahrzeuge und / oder **Minen** (1), die gerade nichts zu tun haben, zum anderen werden hier die Portraits Ihrer Helden und / oder **virtuellen Agenten** (2) dargestellt. Das **Piktogramm oben links** (3) hat eine besondere Funktion. Verfügbare Agenten melden sich darüber und können dann von Ihnen angeheuert werden. Dabei steht die Zahl und das Symbol unten links im Piktogramm für die Anzahl der Ressourcen, die der Agent für seine Dienste von Ihnen haben möchte.

Mit einem Klick auf das entsprechende Piktogramm selektieren Sie Ihre Einheit oder Ihren Helden und können ihnen Kommandos geben, ihnen Ressourcen zuweisen oder anheuern.



N: HAUPTBILDSCHIRM & KAMERA

Auf dem Hauptbildschirm wird die gesamte Earth 2160 Spielwelt dargestellt. Alle Handlungen und Aktionen der Einheiten werden Ihnen hier angezeigt. Mehr zum Thema Symbolik und Einheitensteuerung erfahren Sie im Abschnitt **Einheitensteuerung** auf den folgenden Seiten.

In Earth 2160 haben Sie die volle Kontrolle über die Kameraperspektive. Sie bewegen den Bildausschnitt über die Karte, indem Sie den Mauszeiger an den Rand des Bildschirms führen. Mit dem Mausrad verändern Sie den Abstand der Kamera zum Geschehen. Wenn Sie sehr nah an Ihre Einheiten heranfahren, senkt sich der Blinkwinkel fast auf Bodenhöhe, so dass Sie Ihre Einheiten aus kurzer Distanz von der Seite sehen. Sie drehen die Kamera, indem Sie die rechte Maustaste gedrückt halten und die Maus dabei nach Rechts oder Links bewegen (Standardeinstellung). Wenn Sie mit gedrückter rechter Maustaste die Maus vor- oder zurückbewegen, fahren Sie näher an das Geschehen heran.

Um eine Mission erfolgreich abzuschließen, müssen Sie viele verschiedene Kommandos an Ihre Infanterieeinheiten, Fahrzeuge und Helden erteilen. Bewegungs- und Angriffsziele, Kampfverhalten und den Einsatz von Spezialfähigkeiten können Sie ihren Untergebenen im Kommandofenster vorgeben. Die verfügbaren Kommandos entnehmen Sie bitte dem Abschnitt **Spielbildschirm - Kommandofenster** im Kapitel 4.

EINHEITEN UND FAHRZEUGE AUSWÄHLEN



Um einer Einheit Kommandos zu erteilen, müssen Sie diese anwählen. Das tun Sie mit einem Linksklick auf den Helden, den Soldaten oder das Fahrzeug. Wenn es sich um eine Bodeneinheit handelt, werden drei Balken über der Figur angezeigt.

Der grüne Balken steht für die Gesundheit der Einheit, ist er bei Null, stirbt der Soldat. Der violette Balken steht für die psychische Widerstandskraft der Einheit. Wenn ein Gegner mit psionischen Waffen angreift, verringert sich dieser Balken. Ist er auf Null, stirbt der Soldat, ergreift die Flucht oder er attackiert seine Kameraden.

Der Balken mit den Kartuschen zeigt, wie viel Munition die Einheit für die derzeit benutzte Waffe noch hat. Ist der Balken auf Null, muss der Soldat mit Munition versorgt werden.

Wenn Sie ein Fahrzeug angewählt haben, werden ähnliche Balken angezeigt. Der grüne Balken zeigt den Zustand des Fahrzeugs an - sinkt er auf Null, explodiert das Fahrzeug. Der blaue Balken zeigt den Zustand des Kraftfeldes an, welches das Fahrzeug schützt. Der helle Balken zeigt den Status der Elektronik des Fahrzeuges. Ist er verschwunden, kann das Fahrzeug von Hackern oder gegnerischen Reparaturfahrzeugen angegriffen und übernommen werden. Ist der Pilot noch in der Maschine, kann er die erforderlichen Reparaturen in kurzer Zeit durchführen und das Fahrzeug wieder flott machen.

GRUPPEN ZUWEISEN

Sie können im Spiel Gruppen definieren, die eine beliebige Anzahl Soldaten und Fahrzeuge umfassen können. Dazu wählen Sie die gewünschten Truppen aus und drücken dann gleichzeitig die Tasten **[G]** und Ziffer **1** bis **0**. Sie können derart zusammengefasste Einheiten jederzeit wieder als Gruppe auswählen, indem Sie die entsprechende Zifferntaste drücken.

Weitergehende Informationen zur Gruppenfunktion erhalten Sie im Abschnitt **Spielbildschirm - Gruppenfunktion** weiter vorne in diesem Handbuch. Eine Liste sämtlicher Shortcuts finden Sie im Anhang A1 am Ende des Handbuchs.

EINHEITEN STEUERUNG

EINHEITEN BEWEGEN

Eine Einheit oder eine Gruppe bewegen Sie, indem Sie sie anwählen und dann an den gewünschten Ort linksklicken (Standardeinstellung). Befinden sich Hindernisse zwischen den Einheiten und dem Zielpunkt, werden sich diese selbsttätig einen Weg um das Hindernis suchen.

FAHRZEUGE UND BEFESTIGUNGEN

Infanterieeinheiten können Fahrzeuge und Gebäude betreten, sich hinter Barrikaden und in Bunkern verschanzen und hinter Fahrzeugwracks und Metallschrott in Deckung gehen. In solch einer Deckung sind sie vor dem feindlichen Feuer besser geschützt als auf freiem Feld.

Sie schicken einen Soldaten oder einen Piloten in ein Fahrzeug, indem Sie ihn anwählen und dann mit dem Mauszeiger auf das entsprechende Objekt linksklicken (Standard). Wenn noch Platz im Fahrzeug ist, verwandelt sich der Zeiger in einen Pfeil aus grünen Dreiecken und die angewählte Einheit wird ihren Platz in dem Fahrzeug einnehmen.

Die Einheiten verlassen ein angewähltes Fahrzeug, wenn Sie die Schaltfläche **Aussteigen**  Kommandofenster anklicken. Näheres dazu erfahren Sie im Abschnitt **Fahrzeuge steuern**.

Gebäude werden auf ähnliche Weise bemannnt. Dazu wählen Sie Ihre Soldaten an und bewegen den Mauszeiger über das Objekt. Wie bei den Fahrzeugen verändert sich der Mauszeiger in einen grünen Pfeil. Eine grüne Leiste mit Symbolen für die Anzahl der Soldaten, die in diesem Objekt Platz haben, wird angezeigt. Sind die Symbole grün, sind bereits Soldaten in dem Objekt, graue Symbole bedeuten, dass noch Platz frei ist. Mit einem Linksklick setzen sich Ihre Soldaten in Bewegung und betreten das Objekt.

Wenn Ihre Soldaten das Gebäude verlassen sollen, klicken Sie darauf und lassen Sie den Mauszeiger über dem Objekt. Mit jedem Klick wird nun ein Soldat das Objekt verlassen, bis alle Symbole darüber grau sind und das Gebäude leer ist.

INFANTERIE STEUERN

Wenn Sie einen Infanteristen angewählt haben, können Sie ihm spezifische Kommandos erteilen. Dazu drücken Sie die Taste **F9** oder klicken Sie auf das Symbol für das Kommandofenster am linken unteren Bildschirmrand.

Wenn Sie einen Infanteristen angewählt haben, zeigt das Kommandofenster alle Befehle, die Sie dieser Einheit geben können. Die Kommandos werden durch Schaltflächen dargestellt, mit denen Sie das Kommando aktivieren, oder das Verhalten der angewählten Einheit zwischen zwei oder mehreren Zuständen umschalten können.

Die verfügbaren Kommandos entnehmen Sie bitte dem Abschnitt **Spielbildschirm - Kommandofenster** im Kapitel 4.

FAHRZEUGE UND GEBÄUDE STEUERN

Wenn Sie ein Fahrzeug oder ein Gebäude angewählt haben, können Sie es mit Tastaturschlüsselelementen oder mit den Schaltflächen im Kommandofenster steuern. Das funktioniert wie bei den Fußsoldaten, nur dass andere Kommandos zur Verfügung stehen. Auch hier entnehmen Sie bitte die verfügbaren Kommandos dem Abschnitt **Spielbildschirm - Kommandofenster** im Kapitel 4.

HELDEN UND AGENTEN

Zur Steuerung von Helden und Agenten stehen über die allgemeinen Angriffsbefehlen hinaus mehrere spezielle Befehle zur Verfügung. Informationen zu Helden und Agenten finden Sie in den Kapiteln 5 und 6. Die Kommandos sind ebenfalls im Abschnitt **Spielbildschirm - Kommandofenster** im Kapitel 4 in der Rubrik **Helden & Agenten** aufgelistet.

WEGPUNKTE SETZEN

Sie haben die Möglichkeit, Ihren Einheiten auf längeren Distanzen Wegpunkte vorzugeben. Dadurch können Sie verhindern, dass es zu Gefechten an Vorposten kommt, wenn Sie einen Angriff auf andere Stellungen vorbereiten. Wenn Sie eine oder mehrere Einheiten patrouillieren, oder gezielte Wegpunkte aufsuchen lassen möchten, empfiehlt sich diese Funktion ebenfalls.

Um Wegpunkte zu setzen, selektieren Sie zuerst die gewünschten Einheiten und drücken dann **R**. Dadurch wird die Aufnahme gestartet. Sie können nun die Wegpunkte durch einen linken Mausklick nacheinander auf der Karte auswählen. Wenn Sie alle gewählt haben drücken Sie anschließend die Taste **X** zum Ausführen der Funktion, oder zuerst **Z** und dann **X**, um diese Patrouille ständig zu wiederholen.

Ein Liste sämtlicher Tastaturkommandos können Sie dem Kapitel 12 des Handbuchs entnehmen oder im Spiel über die Schaltfläche Optionen - Tastatur einsehen und auch ändern.



ERFAHRUNGSSTUFEN

ERFAHRUNG

Wenn Sie Infanterieeinheiten ausgebildet und Fahrzeuge produziert haben, können Sie damit den Gegner bekämpfen und so die Hauptmission und die verschiedenen Nebenaufträge erfüllen, die die Geschichte vorantreiben. Wenn Ihre Armee siegreich ist und Ihre Einheiten gegnerische Truppen oder Gebäude vernichten, erhalten sie Erfahrungspunkte. So zum Beispiel hat der rechts abgebildete Apollo die Erfahrungsstufe 2. An dieser Stelle sei angemerkt, dass nicht das Fahrzeug den sogenannten "Level-Up" erhält, sondern der Pilot, der die Einheit im Einsatzgebiet steuert.



Die Anzahl der Punkte hängt von vielen Faktoren ab, allen voran die Anzahl der Einheiten, die diese Einheit vernichtet hat. Wenn Ihre Einheit eine bestimmte Zahl von Erfahrungspunkten gesammelt hat, steigt sie einen Level auf und ihre Kampfwerte verbessern sich.

Der "Level-up" wird anhand von kleinen Symbolen visualisiert, die neben dem Statusbalken der entsprechenden Einheiten angezeigt werden.

Es gibt acht Erfahrungslevel im Spiel. Mit jedem Level verbessern sich Gesundheit und die Schadenwerte der betreffenden Einheit.

Auf der folgenden Seite sehen Sie eine Übersicht der Erfahrungspunkte und der einzelnen Level mit den damit verbundenen Boni.

Die erste Spalte zeigt das Symbol des entsprechenden Levels, die zweite Spalte ist der Level selber, die dritte Spalte gibt die benötigten Erfahrungspunkte an, um das nächste Level zu erreichen, Gesundheit bezeichnet die Verbesserung der Widerstandsfähigkeit der Einheit beim einem entsprechenden Level-up und die Spalte Schaden gibt an, wie viel zusätzlichen Schaden die Einheit beim jeweiligen Level anrichtet.

Symbol	Level	Erfahrungspunkte	Gesundheit	Schaden
▲	Level 1	4 Punkte	+ 12%	+ 12%
△	Level 2	10 Punkte	+ 30%	+ 30%
◆	Level 3	20 Punkte	+ 50%	+ 50%
◆	Level 4	40 Punkte	+ 70%	+ 70%
◆	Level 5	80 Punkte	+ 100%	+ 100%
◆	Level 6	160 Punkte	+ 130%	+ 130%
◆	Level 7	320 Punkte	+ 160%	+ 160%
◆	Level 8	640 Punkte	+ 200%	+ 200%

Was Ihre Einheiten leisten müssen, um Erfahrungspunkte zu sammeln, entnehmen Sie nachstehender Übersicht:

- | | |
|---|--------------------|
| Töten einer gegnerischen Infanterieeinheit: | 1 Erfahrungspunkt |
| Zerstören eines Gebäudes: | 1 Erfahrungspunkt |
| Zerstören eines Jeeps oder Artillerieeinheit: | 2 Erfahrungspunkte |
| Zerstören eines Gebäudes mit leichter Bewaffnung: | 2 Erfahrungspunkte |
| Zerstören eines Panzers: | 3 Erfahrungspunkte |
| Zerstören eines Gebäudes mit schwerer Bewaffnung: | 3 Erfahrungspunkte |
| Eliminieren eines virtuellen Agenten: | 5 Erfahrungspunkte |

Wie Sie sehen, braucht es eine Weile, bis Ihre Einheiten zu Eliteeinheiten werden. Also hüten Sie diese gut. Im Singleplayer-Modus brauchen Sie nicht in jeder Mission von vorne anzufangen und jedes Mal aufs Neue Erfahrungspunkte sammeln. Hier werden die erfahrensten Einheiten automatisch in die nächste Mission übernommen.



SPEICHERN UND LADEN

Sie können jederzeit das laufende Spiel speichern, das Spiel verlassen und zu einem späteren Zeitpunkt weiter machen. Das gilt für Missionen in der Kampagne wie auch in Partien im Skirmish-Modus. Dazu drücken Sie die **Esc**-Taste oder klicken Sie auf die Schaltfläche **Spieldoptionen**. Wählen Sie nun die Schaltfläche **Speichern** im Menü Spieldoptionen.

SPIEL SPEICHERN

Nun erscheint der Bildschirm **Spiel speichern**, der eine Liste mit allen gespeicherten Spielen enthält. Unter dieser Liste wird eine Bezeichnung für den Spielstand vorgeschlagen, den Sie speichern wollen. Er besteht aus dem Namen der Mission und der abgelaufenen Zeit.

Wenn Sie den **Namen** (1) ändern wollen, klicken Sie in das Feld, schreiben Sie den gewünschten Namen hinein und bestätigen Sie mit der Eingabetaste. Falls Sie alte Spielstände löschen wollen, markieren Sie die **Spieldände** (2) in der Liste und klicken Sie dann auf die Schaltfläche **Löschen** (3). Sie müssen diese Entscheidung in einem separaten Fenster bestätigen. Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Abbruch** (4).



SPIEL LADEN

Sie laden einen gespeicherten Spielstand, indem Sie im Hauptmenü die Option **Spiel Laden** wählen. Ein Fenster mit Reitern für jede Kampagne und einer für die Skirmish-Karten erscheint.

Wenn Sie einen der **Reiter** (1) anklicken, sehen Sie **Spieldände** (2) für jede Mission in dieser Kampagne, die Sie freigespielt haben. Außerdem sind hier alle von Ihnen selbst gespeicherten Spielstände, sowie die automatisch erstellten Spielstände aufgeführt. Um einen Spielstand zu laden, klicken Sie auf den gewünschten Spielstand-Namen und bestätigen Sie dann Ihre Auswahl mit dem Button **Laden** (3).



Wenn Sie einen alten Spielstand löschen wollen, klicken Sie ihn an und wählen Sie dann **Löschen** (4). Sie müssen diesen Schritt in einem Extra-Fenster bestätigen, bevor der Spielstand für immer verloren ist. Wenn Sie keinen geeigneten Spielstand zum Laden finden, betätigen Sie die Schaltfläche **Zurück** (5) oder **Beenden** (6), um das Spiel zu verlassen.



Wenn Sie während einer Partie einen Spielstand laden möchten, öffnen Sie das Menü **Spieloptionen** mit der **Esc**-Taste oder per Klick auf das entsprechende Symbol am oberen linken Bildschirmrand und klicken Sie anschließend auf **Laden**.

Nun werden alle Spielstände der aktuellen Kampagne angezeigt, nicht aber Spielstände anderer Kampagnen. Sie treffen Ihre Wahl, indem Sie einen Spielstand anklicken und dann auf **OK** klicken.

REPLAYS

In Earth 2160 haben Sie die Möglichkeit, einzelne Spielzüge oder ganze Partien komplett aufzuzeichnen, um Sie danach ansehen und analysieren zu können.

REPLAY SPEICHERN

Um ein Replay aufzuzeichnen, wählen Sie die Option **Replay speichern** in den Spieloptionen. Von diesem Augenblick an wird alles, was im Spiel passiert, aufgezeichnet. Sie beenden die Aufzeichnung, indem Sie die **Spieloptionen** öffnen und auf **Replay stoppen** klicken.

REPLAY LADEN

Wenn Sie ein Replay abspielen wollen, öffnen Sie **Spiel laden** im Hauptmenü wie oben beschrieben. Klicken Sie dann auf das Fenster unter der Liste mit den gespeicherten Spielen. Dort können Sie zwischen den regulären Spielständen und den aufgezeichneten Replays wählen (Nr. 7, Abb. auf Seite 40). Selektieren Sie das gewünschte Replay und klicken Sie auf **OK**, um die Vorführung zu beginnen.

Während eines Replays sehen Sie alles, was auf der Karte vor sich geht. Sie können den Bildausschnitt verschieben und drehen, hinein- und hinauszoomen und werden nicht durch atmosphärische Störungen behindert. Allerdings haben Sie auch keinerlei Einfluss auf den Fortgang der Ereignisse auf dem Schlachtfeld.





Name: [MICHAEL R. FALKNER]

Alter: [36]

Position: [Major der ED Special Forces]

Major Falkner ist ein erfahrener Offizier der ED Special Forces, den man wegen seiner Tatkraft und einiger herausragender Erfolge sehr schätzt. Sein Galgenhumor ist sicher nicht jedermanns Sache, doch hat er schon oft dazu beigetragen, die Truppenmoral wieder auf Hochtouren zu bringen. Er versteht es, seine Männer zu motivieren und gilt als ein Offizier, der jederzeit loyal hinter seinen Leuten steht.

In den oberen Reihen der ED kann man mit Falkners Humor überhaupt nichts anfangen. Auch fällt der notorisches Quertreiben immer wieder durch seinen zweifelhaften Lebenswandel auf. Doch letztlich war es diese Lebenshaltung, die ihm bei den politischen Wirrungen kurz nach dem Untergang der Erde das Leben rettete. Viele ED Offiziere waren entweder interniert oder hingerichtet worden. Michael Falkner jedoch war einer der wenigen, an denen dieser Kelch vorüberging, vermutlich weil man ihn für einen unpolitischen und damit ungefährlichen Spaßvogel hielt. Die ED Spezialkommission dieser Ära konnte ein paar erfahrene Offiziere gut gebrauchen, und Falkner maß man aufgrund seines politischen Desinteresses kein aufwieglerisches Potential bei.

Seit dieser Zeit, in der Falkner geschätzte Kollegen und Freunde verlor, behielt er seine wahren Gedanken für sich und baute eine Mauer des morbiden Humors zwischen sich und dem Rest der Welt auf. Davon ließen sich viele täuschen, und kaum jemand war bewusst, dass Michael R. Falkner sehr genau wusste, wie ihn die ED einschätzten und wie alles zusammenhing. Ihm war auch klar, dass es nur eine Frage der Zeit war, bis es mit der ED Führung zu einer offenen Konfrontation kommen würde und er sein Schicksal in die eigene Hand nehmen müsste.

Dieser Metamorphose werden wir beiwohnen können. Während einer Reihe von Missionen wird sich Falkner von einem aufmüpfigen Querulant in einen echten Helden verwandeln, von dem der Fortbestand der Menschheit abhängen wird.

Ein paar Jahre zuvor

Als 2153 Michael Falkners Name in der Agenda der Special Security Kommission auftauchte, war er noch ein unbekannter und unterschätzter Offizier. Von seinen Vorgesetzten wurde er als furchtloser Militär mit einem gewissen Hang zum Abenteuerlust eingeschätzt. Er schien keiner politischen Orientierung anzugehören und zeigte generell kein Interesse an politischen Themen. Letzteres rettete ihm das Leben und bewahrte ihm seinen militärischen Rang, als es nach dem Untergang der Erde zu größeren politischen Unruhen innerhalb der ED kam. Falkner entging der Verbannung, er wurde lediglich auf einen Außenposten auf Titan versetzt, wo er die Exilanten überwachen sollte. Damals hegte er die Befürchtung, dass er auf diesem gottverdammten Mond des Saturn versauern würde, ohne Aussicht auf größere Herausforderungen. Das wäre auch sicher so eingetreten, hätte sich nicht ein unvorhergesehener Zwischenfall ereignet...

Obwohl Titan schon teilweise den Prozess des Terraforming durchlaufen hatte und auch reich an natürlichen Ressourcen war, rechnete die ED nicht wirklich damit, dass andere Fraktionen Interesse an diesem drittklassigen Himmelskörper haben könnten. Daher war man erst recht überrascht, als die Lunar Corporation im Jahr 2156 einen Expeditionstrupp dorthin entsandte, offenbar, um die dortigen Metallressourcen für die LC zu erschließen.

Zu diesem Zeitpunkt befehligte Falkner eine kleine Garnison auf Titan. Er erhielt den Befehl, seine Männer zurückzuziehen und zuvor alle Gefangenen eines nahegelegenen Arbeitslagers zu töten. Falkner jedoch gelang es, die Kontrolle über ein LC Schiff an sich zu reißen und einen verheerenden Angriff auf die Lunar Corporation durchzuführen. Dort glaubte man, die vorhandenen ED Kräfte unterschätzt zu haben und während man noch überlegte, wie man der überraschenden Gegenwehr begegnen könnte, verschaffte Falkner mit seinen wenigen Leuten der nachrückenden Verstärkung so viel Zeit, dass die ED aus diesem Zwischenfall einen überraschenden Sieg davon tragen konnte.

Nach diesem Geniestreich wurde Falkner zurück zum Mars beordert. Kurz danach wurde er mit einem speziellen Einsatz auf Cydonia betraut. Er bekam den Befehl, die dort ausgebrochene Revolte mit allen zur Verfügung stehenden militärischen Mitteln niederzuschlagen. Anstelle diesem Befehl Folge zu leisten, gelang es ihm, den Aufstand unblutig zu beenden und sich mit den Siedlern zu einigen. Die aufrührerischen Siedler legten ihre Waffen nieder und ließen alle Geiseln frei, darunter auch einen gewissen General Robert Taggart, den späteren Mentor Falkners.

Leider hielt sich die ED Führung nicht an die von Falkner ausgehandelten Waffenstillstandsbedingungen und die Anführer der Aufständischen wurden gefangen genommen und hingerichtet. Für Michael Falkner, der den Aufständischen sein Ehrenwort gegeben hatte - ein herber Rückschlag. Man könnte sagen, dass er durch dieses Ereignis seine letzten "Illusionen" verlor, sein natürliches Gerechtigkeitsempfinden war zutiefst verletzt worden.

Wenn er zuvor noch Zweifel am Wesen der neuen ED Führung hatte, dann waren diese hiermit endgültig beseitigt.

Außer den Veränderungen, die im Inneren Falkners vor sich gingen, hatte die Cydonia Geschichte auch andere weitreichende Konsequenzen für Falkner. Sein damaliger befehlshabender Offizier, ein gewisser Colonel Rifkin, wurde es von nun an nicht müde, ein Gerichtsverfahren wegen Befehlsverweigerung gegen ihn anzustrengen. Schließlich hatte Falkner die friedliche Beendigung des Konflikts ohne das Wissen und die Zustimmung seines Vorgesetzten durchgezogen. Und tatsächlich wurde Falkner vor Gericht zitiert. Das Verfahren wurde jedoch eingestellt, weil der von Falkner befreite General Taggart zu seinen Gunsten aussagte. Dies sollte nicht das letzte Mal sein, dass General Taggart seinen Schützling vor den Anfeindungen der ED Führung, oder vor den Konsequenzen seines zügellosen Benehmens, bewahren konnte. Es war Falkners Glück, dass er von nun an unter dem direkten Befehl General Taggarts arbeiten konnte.

MICHAEL R. FALKNER [ED]

24.06.2153

Bericht Nr. 456/3456 Bd. 67
 Militärpolizei Mars, Distrikt Cimmeria

Kolonie Fox 17, 24:00 Ortszeit Mars.

Die Militärpolizei auf Fox 17 war gezwungen Captain Michael R. Falkner, ID nr. 456/ 96 in schwer alkoholisiertem Zustand zu verhaften. Der Captain befand sich in Begleitung des ihm unterstellten Corporal Dan Gillio und Sergeant Ian Miller. Alle drei waren beim Eintreffen der Sicherheitskräfte im Begriff, in der Franchise Kette „Rosie's Corner“ zu randalieren. Als Auslöser der Randale wurden die Schließungszeiten der Einrichtung um 23:00 Uhr angegeben. Der Captain und seine Untergebenen hatten sich, laut Aussage der bei Rosie's Corner beschäftigten Gina Davies geweigert, die oben genannte Einrichtung zu verlassen. Auch der Aufforderung der eintreffenden Sicherheitskräfte, bestehend aus fünf Mann, leisteten der Captain und seine beiden Begleiter keine Folge. Stattdessen begannen sie, sich in der genannten Einrichtung zu verbarrikadieren, wo sie geraume Zeit dem Druck der Sicherheitskräfte standhielten. Auch das Eintreffen von Verstärkung konnte die Situation nicht beenden. Gegen 05:46 schließlich ergaben sich der Captain und seine Begleiter, da sie aufgrund exzessiven Alkoholkonsums nicht mehr in der Lage waren, die Stellung zu halten. Den Alkohol hatten sie unrechtmäßig aus den Vorräten der Inhaberin der genannten Einrichtung, Frau Rosalind Palmer, entnommen. Der vollkommen unansprechbare Falkner wurde in Sicherheitsgewahrsam gebracht.

Ich beantrage hiermit, disziplinarische Maßnahmen gegen Captain Michael R. Falkner einzuleiten.

Anmerkung

Aufgrund des Verhaltens von Captain Michael R. Falkner wurde die genannte Einrichtung vollständig zerstört. Weiterhin erlitten 8 Militärpolizisten Verletzungen, 2 davon schwerwiegende. Im Folgenden eine Auflistung der zerstörten Gegenstände, die Schadenssumme beläuft sich auf 2.360 Credits.

- 16 Spiegel
- 12 Polizeiknüppel
- 4 Helme
- 18 Stühle
- 13 Fensterrahmen und -scheiben.
- 3 Spielkonsolen
- 156 Kristallgläser
- 2 eiserne Treppengeländer

Unterzeichnet:
 MP Sergeant Roger Sullivan



General Robert Taggart

General Robert Taggart verdankt einem wagemutigen Einsatz Falkners sein Leben. Er wurde von einer Gruppe Abtrünniger gefangen gehalten und durch Falkner befreit worden. Seitdem ist er sein Freund und Mentor, was Falkner schon oft zugute kam. Die beiden Männer verbindet ein Gefühl für menschliche Werte und gegenseitige Hochachtung. Sie verlieren darüber nicht viele Worte, das wäre in der aktuellen politischen Situation auch nicht ratsam, jedoch wissen sie um ihre Verbundenheit in einer feindlichen Umgebung.

General Taggart ist einer der wenigen hohen ED Offiziere, welche sich noch durch Ehrgefühl, Mut und andere menschlichen Tugenden auszeichnen. Er ist beinahe väterlich besorgt um seinen Lebensretter, denn er ahnt, dass sein rebellisches Wesen ihm eines Tages zum Verhängnis werden könnte. Er tut alles, was in seiner Macht steht, um ihn zu protegieren. Schon oft konnte er ihn vor den Häschern der ED Geheimpolizei bewahren. Dabei ging es keineswegs jedes Mal um „regimefeindliche“ Aktivitäten Falkners, vielmehr drehten sich die Beschwerden nur allzu oft um den ungebührlichen Lebenswandel des Major, ein gefundenes Fressen jedoch für einige seiner Gegner bei der ED...



Colonel Greg Rifkin

Michael Falkner hat viele Feinde. Darunter befindet sich ein gewisser Colonel Rifkin, der ihn nur allzu gerne vor ein Gericht zerren und internieren würde. Man könnte sagen, dass er einer der Wenigen ist, die Michael Falkners wahres Potential ganz richtig einschätzen.

In jeder Kampagne schlüpfen Sie in die Rolle eines der beiden Helden – des Protagonisten einer neuen Ära. Wenn Sie das Spiel mit der Fraktion der Eurasian Dynasty beginnen, wird Ihr Held Michael R. Falkner heißen, Major der Special Forces der ED. Seine Geschichte haben Sie auf den vorangegangen Seiten erfahren.

Wenn Sie sich für die Lunar Corporation entscheiden, werden Sie in die Rolle der schönen Ariah D.F. schlüpfen, Captain der Rapid Reaction Forces der LC.

ARIAH D. F. 745 [LC]



Name: [ARIAH D. F. 745]

Alter: [29]

Position: [Captain des Dep. 67 der Rapid Reaction Forces der LC]

Ariah ist eine wahre Kämpfernatur, jedoch haben ihre Handlungen wenig von dem unterkühlten und militärischen Kalkül vieler ihrer Kolleginnen, vielmehr ist die wunderschöne Amazone eine Vollblutkriegerin, die Tapferkeit mit Fantasie in ihrer Vorgehensweise vereinigt. Die ihr unterstellten Soldatinnen schätzen sie als starke und entscheidungs-freudige Befehls-haberin. Dabei ist sie eine äußerst feminine Persönlichkeit geblieben.

Einen wahrhaft schönen Menschen entstellt nichts, weswegen Ariah selbst in Uniform nichts von ihrem Charme und ihrer Attraktivität einbüßt.

Wenn man ihr persönlich begegnet, dann weiß sie es, ihren Gegenüber sofort durch ihr offenes und geradliniges Wesen einzunehmen, eine Geradlinigkeit, die manchmal die Grenze zur Sturheit ein wenig überschreitet. Sie schreckt vor nichts zurück und beißt Sachen bis zum bitteren Ende durch. Diese Eigenschaft beschränkt sich nicht nur auf die Durchsetzung von Befehlen, sondern auch auf das Erreichen ihrer eigenen Ziele, wie sich zeigen wird...

Trotz ihrer "Schwächen" ist Captain Ariah D.F. 745 eine von ihren Vorgesetzten geschätzte Soldatin. Sie wird gerne für schwierige und verantwortungsvolle Missionen abgestellt, da man bei der LC Führungsspitze weiß, dass solche Herausforderungen bei ihrem Durchsetzungsvermögen bestens aufgehoben sind.

Selbst mit Missionen, die unter strengster Geheimhaltung stehen, betraut man Ariah gerne, da sie zwar oft in Zwist mit ihren Vorgesetzten gerät, aber offenbar keine politischen Interessen verfolgt. Ihr Eigensinn, der ja den Keim des Rebellischen beherbergen könnte, wurde niemals als Hinderungsgrund gesehen, sie mit derartigen Aufgaben zu betrauen, einfach da man wegen ihres unpolitischen Wesens keine Probleme mit ihr erwartete.

Im Jahr 2157 beispielsweise gelang es ihr, geheime Informationen über die neuste Raketentechnologie der ED zu erhalten und erfolgreich zu übermitteln. Dank ihres Einsatzes wurde die Lunar Corporation in die Lage versetzt, rechtzeitig Verteidigungssysteme gegen die Neuerung der ED zu entwickeln, die sogenannten ARD RaketenSysteme. Dieser außerordentliche Erfolg lenkte die Aufmerksamkeit des Rates auf die junge Frau.

Aufgrund der außerordentlichen Bedeutung dieses militärischen Erfolges wurden zwei Verfahren wegen Ordnungswidrigkeiten, die gegen Ariah eingeleitet waren, eingestellt. Die streitbare Ariah war in Konflikt mit ihrer Vorgesetzten geraten und hatte zum Beispiel den Befehl, sich zurückzuziehen, missachtet. Weiterhin hatte sie Colonel Janice N.U. 894, der sie in dieser Aktion unterstellt war, persönlich angegriffen und beleidigt, indem sie sie als eine "unfähige blöde Ziege" bezeichnete.



Der bedeutende Erfolg Ariahs, der zur Entwicklung der für die Lunar Corporation entscheidenden Raketenabwehr geführt hatte, bescherte ihr im Jahr 2159 die Versetzung in die Abteilung Gegenaufklärung. Seit diesem Zeitpunkt arbeitet sie mit Lynn [Abb. links] zusammen, einer fähigen ehemaligen ED Hackerin, die sie aus einem äußerst ungemütlichen Gefangeneneilager der Dynastie befreit hatte und welche fortan bei der Lunar Corporation mit Ariah Seite an Seite arbeitete.

Zusammen gelangten sie an geheime ED Daten, dank deren Entschlüsselung sie von der Existenz gewisser geheimer militärischer Installationen der ED auf Io, einem der Jupitermonde, erfuhren.

Im Jahr 2160 wechselte Ariah von der Gegenaufklärung zu den LC Rapid Reaction Forces, welche als Department 67 dem Rat direkt unterstellt sind. Als offizielle Begründung für diesen Wechsel wurde ihre fortwährende Aufsässigkeit und Insubordination genannt, inoffiziell war es der Beginn der Operation Desert Wind.

An den Chief des 67. Dep.

Bericht

Betreff: Das dienstliche Verhalten von Captain Aria D.F. 745

- Vertraulich -

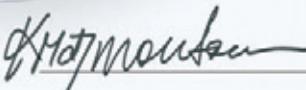
Wir übermitteln hiermit zu Ihrer Kenntnisnahme, dass Offizier Aria D.F. 745 in dem Zeitraum zwischen dem 03.09.2159 und 23.10.2159 mehrfach ihre Befugnisse gegenüber ihren Vorgesetzten Major Vivian L.C. 768 und Colonel Lamia C.V. 789 überschritten hat. Captain Aria erlaubte es sich in fortgesetzter Weise, die von diesen Vorgesetzten erhaltenen Befehle zu kritisieren. Zuweilen begleitete sie diese Insubordination mit Bemerkungen wie _____ und _____.

Wie uns berichtet wurde, äußerte sie diese Kritik in Anwesenheit ihrer unterstellter Soldaten, wobei sie sich eines vulgären Sprachstils befleißigte.

Uns liegen weiterhin Informationen vor, wonach Captain Aria selbst die Entscheidungen des Rates verunglimpft. Ebenso soll sie sich ungebührlich über einzelne Mitglieder des Rates geäußert haben mit Wörtern wie zum Beispiel: _____ und _____ sind ja vollkommen weltfremd¹⁰. Wie uns weiterhin berichtet wurde, lösten diese Äußerungen zwar Empörung bei ihren Vorgesetzten aus, führten jedoch zu allgemeiner Erheiterung bei den niedrigen Rängen.

In diesem Zusammenhang möchten wir die Aufmerksamkeit des Rates auch auf folgende Tatsache lenken: Captain Aria steht in einer langjährigen, äußerst verdächtigen Beziehung zu einer gewissen Lynn L.R. 678, einer Überläuferin der ED, welche dort als Hacker Offizier tätig war und welche am 24.02.2159 bei der LC in Dienst gestellt wurde. Die verdächtige Beziehung währt seit der Befreiung jener Lynn durch Captain Aria aus einem ED Gefangenentaler. Es ist nicht auszuschließen, dass es sich bei Lynn um eine Doppelagentin handelt.

Der Rat möchte bei seinen Überlegungen in Betracht ziehen, dass wir aktuell über eine Vielzahl an jungen, talentierten und vor allen Dingen loyalen Nachwuchskräften verfügen, welche Captain Aria ohne Probleme ersetzen könnten. Ganz besonders möchten wir dem Rat die herausragenden Fähigkeiten unserer Cynthia D.F. 459 zur Kenntnis bringen, die als absolut vertrauenswürdig einzustufen ist.

Hotman

Der Held einer Kampagne ist der wichtigste Charakter im Spiel. Er darf nicht sterben, sonst gilt die aktuelle Mission als gescheitert. Passen Sie daher besonders gut auf Ihre Helden auf!

Ihr Hauptcharakter ist außerdem mit besonderen Fähigkeiten ausgestattet und daher in vielen Situationen von unschätzbarem Wert. Er verfügt über mehr Kraft und höhere Gesundheitswerte als ein "normaler" Soldat. Der Held kann auch jedes Equipment benutzen, das er findet, sich selbst heilen, Fahrzeuge reparieren und die Waffen und Rüstungen wechseln. In einigen Missionen ist seine Anwesenheit unabdingbar, um beispielsweise die Schlacht anzuführen, zu einem bestimmten Ziel zu gelangen oder eine spezielle Spielfigur zu treffen.

STEUERUNG DER HELDEN

Die Steuerung des Helden funktioniert zunächst einmal genauso wie bei jeder anderen Infanterieeinheit auch. Man kann ihn auswählen, ihn einer Gruppe von Soldaten zugesellen, ihn Gebäude betreten lassen oder in Fahrzeuge steigen lassen.

Wenn Sie Ihren Hauptcharakter auswählen und die Taste drücken, erscheint das Kommandofenster, mit dessen Hilfe Sie weitere Befehle zuteilen. Alternativ zur Taste , klicken Sie auf das Symbol des Kommandofensters am Bildschirm unten links.

Die Kommandos, die Sie Ihren Helden und Virtuellen Agenten geben können, finden Sie im Kapitel **Spielbildschirm – Kommandos** im Kapitel 4.

AUSRÜSTUNG UND INVENTAR

 Helden und virtuelle Agenten können im Spielverlauf zusätzliche Waffen, Medkits, Rüstungen und andere nützliche Dinge erlangen. Diese Gegenstände finden sich an allen möglichen Plätzen der Spielwelt. Je nach Gegenstand erscheint ein sich drehendes Symbol eines Pakets, einer Waffe oder einer Rüstung.

Sie nehmen den Gegenstand auf, indem Sie Ihre Spielfigur anwählen und mit der linken Maustaste auf den Gegenstand klicken. Jeder aufgenommene Gegenstand wird automatisch im Inventar abgelegt.

Für Waffen gilt: wenn Sie im Befehlsdialog die Option **Automatische Waffenwahl** eingestellt haben, wechselt Ihr Held automatisch zur der Waffe, die für die entsprechende Situation am Besten geeignet ist.

Am schnellsten öffnen Sie das Inventar, indem Sie auf die Taste auf Ihrer Tastatur drücken. Alternativ öffnen Sie das Kommandofenster, indem Sie auf die Taste drücken oder auf das Symbol des Kommandofensters am Bildschirm links unten klicken. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche Inventar .

KAPITEL 5

INVENTAR



Das Inventar zeigt auf der linken Seite ein Portrait der **Spielfigur** [1] zusammen mit den aktuell verwendeten Gegenständen. Oben links sehen Sie die zur Zeit verwendete **Waffe** [2]. Auf der rechten Seite im Hauptfenster des Inventars wird die zur Zeit verwendete **Rüstung** [3] angezeigt.

Der restliche **Inhalt** [4] des Inventars ist auf der rechten Seite zu sehen. Ihr Held

kann also bis zu 16 verschiedenen Gegenständen mit sich führen, 12 Gegenstände befinden sich im „Rucksack“, während 4 zum unmittelbaren Gebrauch zur Verfügung stehen.

Jeder Gegenstand hat ein bestimmtes **Gewicht** [5], die Gesamtlast, welche die Spielfigur mit sich herum schleppt, wird oben rechts angezeigt. Dabei kann es durchaus sein, dass einige wenige Gegenstände mehr wiegen als eine Reihe kleinerer Gegenstände.

VERWENDUNG DER GEGENSTÄNDE

Wenn Sie den Mauszeiger über einen Gegenstand führen, wird eine kleine **Beschreibung** [6] zusammen mit den statistischen Werten des Gegenstands eingeblendet. Klicken Sie auf einen Gegenstand, um ihn auszuwählen.

Sie verwenden einen ausgewählten Gegenstand, indem Sie auf die Schaltfläche **Benutzen** [7] klicken. Ein ausgewählter Gegenstand wird aus dem Inventar entfernt, indem Sie auf die Schaltfläche **Ablegen** [8] klicken. Ein abgelegter Gegenstand erscheint in der Nähe Ihrer Spielfigur auf dem Bildschirm. Dort kann er jederzeit wieder aufgenommen werden, wenn Sie es sich anders überlegt haben oder diesen Gegenstand an Ihren zweiten Helden übergeben möchten.

Hinweis: Manche Gegenstände können nur verwendet werden, wenn Sie in das persönliche Inventar des Helden überführt werden. Wählen Sie einen solchen Gegenstand im Inventar an und klicken Sie auf **Benutzen**. Der Gegenstand wird nun an einer der freien Stellen um das Portrait der Spielfigur erscheinen.

Manche Gegenstände, **Medkits** [9] zum Beispiel, werden automatisch angewendet. Wählen Sie den Gegenstand mit der linken Maustaste aus und klicken Sie anschließend die rechte Maustaste. Nun wird die Spielfigur den Gegenstand ohne Ihr weiteres Zutun anwenden. Wenn Sie beispielsweise ein Medkit in den automatischen Modus überführen, wird sich die Spielfigur bei Verwundungen selbst verarzten.

GEGENSTANDSTYPEN

In Earth 2160 gibt verschiedene Arten von Gegenständen, die Ihr Held oder auch Ihre Virtuellen Agenten benutzen können:

-  **Medkit:** ein Medkit wirkt sich positiv auf die Gesundheitspunkte Ihrer Spielfigur aus. Medkits können von Ihrem Helden automatisch verwendet werden.
-  **Toolkit:** enthält einen Satz Werkzeuge und Nanoroboter zur Reparatur von Rüstungen, Waffen und andere Ausrüstungsgegenständen. Auch Toolkits können in den „Automatisch verwenden“ Modus überführt werden.
-  **Batterie:** besteht aus einer nuklearen Mikroeinheit, welche Energiewaffen, Rüstungen und spezielles, militärisches Equipment mit Energie versorgt. Auch für Batterien gilt: eine automatische Verwendung derselben kann eingestellt werden.
-  **Elektronisches Fernglas:** erhöht das Sichtfeld der Spielfigur. Hierdurch werden gegnerische Patrouillen früher bemerkt.
-  **Ammo Pack:** Reguläre Munition für Sturmgewehre und Scharfschützengewehre. Kaliber 5.56.
-  **Mine:** eine vielseitig einsetzbare, reguläre Landmine. Nachdem im Inventar die Option **Benutzen** gewählt wurde, bleibt die Mine in der Nähe der Spielfigur liegen. Sie explodiert, sobald sie mit einer feindlichen Einheit in Berührung kommt. Eine aktivierte Mine kann wieder deaktiviert werden. Wählen Sie dazu Ihre Spielfigur aus und klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Mine.
-  **Zeitbombe:** explodiert mit Zeitverzögerung. Nachdem im Inventar die Option **Benutzen** gewählt wurde, bleibt die Zeitbombe in der Nähe der Spielfigur liegen. Nun ist es angebracht, die Spielfigur in Sicherheit zu bringen, da die Bombe nach einer bestimmten Zeit in die Luft geht.
-  **Ferngezündete Bombe:** Funktioniert wie eine Mine, nur wird die Explosion aus sicherer Distanz ausgelöst. Nachdem im Inventar die Option **Benutzen** gewählt wurde, erscheint ein Symbol der ferngezündeten Bombe im Befehlsdialog. Klicken Sie auf dieses Symbol und anschließend auf die Stelle auf dem Bildschirm, an der die Bombe abgelegt werden soll. Wählen Sie anschließend die Spielfigur aus und klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Bombe.
-  **Generator für Personenschutz:** dieser Körperschutz wehrt Schaden von der Spielfigur ab. Dabei stehen die Werte:

GEGENSTÄNDE

Schildwiderstand: dieser Wert gibt die maximale Anzahl der gegnerischen Schüsse an, welche durch den Schild abgefangen werden.

Schildregeneration: gibt die Zeit an, in welcher Zeit sich der Generator wieder vollständig auflädt.



Generator für reflektierenden Personenschild: dieser Generator erzeugt einen reflektierenden Schild um die Spielfigur, welcher speziell gegen Energiewaffen entwickelt wurde.

Jeder Generator lässt sich durch folgende statistische Werte klassifizieren:

Schildwiderstand: dieser Wert gibt die maximale Stärke einer Energieladung an, welche durch den Schild absorbiert wird.

Schildregeneration: gibt an, wieviel Zeit der Generator bis zum vollständigen Aufladen benötigt.



Rüstung: Ihre Spielfigur wird die unterschiedlichsten Rüstungen verwenden, um sich gegen feindliches Feuer zu schützen. Jeder Körperschutz lässt sich durch folgende statistische Werte klassifizieren:

Schutz vor Schusswaffen: Wirksamkeit gegen Schusswaffen

Schutz vor Energiewaffen: Wirksamkeit beim Beschuss mit Energiewaffen

Schutz vor Chemiewaffen: Wirksamkeit beim Beschuss mit chemischen Waffen



Waffen: es versteht sich, dass Ihr Charakter im Spielverlauf eine Menge unterschiedlichster Waffen benutzt, zum Beispiel Schuss- und Energiewaffen. Dabei unterscheiden sich die Waffen in folgenden Werten:

Präzision: gibt die Treffergenauigkeit der ausgewählten Waffe an

Munitionsverbrauch: gibt den Munitionsverbrauch an, die Waffe pro Schuss benötigt

Feuergeschwindigkeit: gibt die Feuergeschwindigkeit mit und ohne genauem Zielen an.

Schadensreichweite: die Reichweite, in der Waffe effektiv eingesetzt werden kann.



Tarnvorrichtung: ein Hightech Gimmick mit dessen Hilfe die Spielfigur für Ihre Gegner unsichtbar wird.



Chaos Tool: diese generatorbetriebene Psi-Waffe dient der Hirnwäsche Ihrer Gegner. Die aktivierte Psi-Waffe kann dazu verwendet werden, bei nahe befindlichen gegnerischen Soldaten Panik auszulösen oder ihren Geist derart zu vernebeln, dass sie sich gegenseitig angreifen. Eine praktische Erfindung, wenn Sie sich unbemerkt durch feindliche Linien mogeln möchten.



Während des Spiels werden Sie Gelegenheit bekommen, virtuelle Agenten zu engagieren, vorausgesetzt Sie haben genügend finanzielle Mittel! – in Form von Ressourcen. Virtuelle Agenten sind Söldner, welche Sie in allen möglichen Bereichen des Gameplay unterstützen können.

Gelegentlich treffen Sie sowohl im Kampagnen- als auch im Skirmish-Modus auf weitere Spielfiguren, welche sich Ihnen anschließen können.

AGENTEN ANHEUERN



Ein verfügbarer Agent wird Sie kurz begrüßen, während gleichzeitig sein Symbol auf der linken Bildschirmseite erscheint. Ab sofort ist der Agent bereit, mit Ihnen in Verhandlungen zu treten. Im Multiplayer Modus können auch Ihre Kontrahenten Ihrem Söldner ein Angebot unterbreiten und ihn Ihnen abwerben.

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Piktogramm des Söldners, wenn Sie ihn anheuern möchten. Die Soldvorstellungen der Agenten sind sehr unterschiedlich, auch berechnen sie zum Teil unterschiedliche Preise je nach Zugehörigkeit des Auftraggebers zu einer Fraktion oder in Abhängigkeit der weiteren für Sie tätigen Söldner. Auf jeden Fall aber müssen Sie für die Dauer des Vertrages eine bestimmte Summe aufbringen, welche Sie in "Naturalien" leisten. Sie bezahlen mit den Ressourcen Wasser, Metall oder Kristall, je nachdem, welche Art Söldner Sie anheuern und welche Fraktion Sie spielen. Maximal 3 Agenten können gleichzeitig anheuert werden.

Klicken Sie auf das Symbol des Agenten, um den Deal abzuschließen. Nach einigen Sekunden wird der Agent Ihnen eine kurze Rückmeldung geben, wenn Sie ihn erfolgreich angeheuert haben. Kurz darauf ändert sich das Cursor-Symbol und bietet Ihnen die Möglichkeit den Bestimmungsort des Agenten festzulegen. Klicken Sie hierzu auf die gewünschte Stelle auf Ihrem Bildschirm. Der Agent wird daraufhin am Zielpunkt erscheinen. Falls der Agent ein Fahrzeug benutzt, befindet er sich in dem Fahrzeug. Ab sofort ist der Agent bereit, Ihre Befehle zu empfangen.

Auch wenn die Zusammenarbeit noch so gut ist, Ihr Agent wird nicht für immer an Ihrer Seite bleiben. Sobald sich die Vertragsdauer dem Ende neigt, meldet sich der Agent bei Ihnen. Wenn Sie den Vertrag verlängern möchten, wird eine neue Zahlung fällig. Die Vertragsdauer beträgt bei jedem Agenten 15 Minuten. Wenn Sie nicht den Vertrag nicht verlängern, geht der Söldner. Nach einer bestimmten Zeit kann es jedoch vorkommen, dass er Ihnen seine Dienste erneut anbietet.

Agenten können auch vor Ablauf der Vertragszeit entlassen werden. Klicken Sie hierzu auf das Symbol **Agent entlassen** im Kommandofenster des Söldners.

Aber Vorsicht! Der Agent könnte Ihnen das übel nehmen. Beim nächsten Mal kann es dann passieren, dass er von Ihnen, sozusagen als „Sonderpreis“ für die Kunden seiner „schwarzen Liste“ einen weitaus höheren Preis verlangt als zuvor. Je negativer Ihr Ruf bei den Agenten ist, desto teurer wird es für Sie.

VIRTUELLE AGENTEN – NOÉ

Noé *

(*Anmerkung der Verfasser: Noé ist ein elternloses Straßenkind und man kennt leider nur ihren Vornamen)

Gesundheit: 500 HP

Waffe: Mortimer Scharfschützengewehr

Fahrzeug: „Zed“, ein riesiges und sehr spezielles Motorrad, 1.000 HP

Fahrzeugwaffe: Ionenkanone (Elektroschaden)

Besondere Fähigkeiten: Noé ist eine exzellente Scharfschützin. Ihre Anwesenheit steigert die Treffergenauigkeit in der Nähe befindlicher Einheiten. Sie ist außerdem ein hervorragender Scout. Wenn Sie es wünschen, wird sie kleine Aufklärungseinheiten in Ihrer Basis ausbilden und mit diesen die Gegend nach Ressourcen und feindlichen Basen durchsuchen.

Zusätzliche Schusspräzision: +25%

Noé wurde in den LC Slums auf Triton geboren, ganz in der Nähe der Militärbasis. Über ihre Herkunft ist nichts bekannt. Als junges Mädchen hatte sie keine leichte Zeit, besonders als sie Mitglied der Straßengang "Royal Marauders" wurde, denn schon kurz darauf war sie die einzige Überlebende dieser Gang nach einem Straßenkampf mit den "Spiders", einer anderen Gang, deren Mitglieder hauptsächlich Mutanten waren. Dann verliert sich ihre Spur. Vermutlich war sie eine zeitlang in einem Arbeits-lager für schwer erziehbare Jugendliche zwangsinterniert.

Als die LC in dem Territorialkrieg auf dem Mars ins Hintertreffen kam und Nachwuchsprobleme hatte, kam Noé zum "Freiwilligen Corps". Das Wort „freiwillig“ sollte dabei nicht allzu wörtlich genommen werden... Das sogenannte Freiwillige Corps wurde bevorzugt an der äußersten Front eingesetzt und nach einigen schweren Zusammenstößen mit der ED hatte Noé die Nase voll.

Sie desertierte und wurde Mitglied der Gang eines gewissen John "Callico" Rackham, einem wilden Haufen von Piraten, welche auf dem Asteroidengürtel zwischen Mars und Jupiter ihr Unwesen trieben, wo sie bevorzugt ED Schiffe überfielen. Diese Tätigkeit war aber auch nicht von Dauer, denn die streitsüchtige Noé hatte bald Ärger mit ihrem Boss. Aufhänger soll ein Streit über die Verteilung der Beute gewesen sein, jedoch wird gemunkelt, dass mehr hinter dem Ganzen steckte. Quasi das Ende einer - wenn auch kurzen, aber desto leidenschaftlicheren - Affäre.

Noé beschloss, von nun an auf eigene Rechnung zu arbeiten. Sie wurde Söldnerin und arbeitete für jeden, der sie sich leisten konnte. Manche Kollegen schimpfen sie mittlerweile die "Gottesanbeterin", da sie häufig ihre Liebhaber wechselt und später Teile ihrer Ausrüstung nach ihnen benennt. Namen sind sozusagen alles, was von den Typen übrig bleibt, wenn sie von ihnen abgelassen hat.



VIRTUELLE AGENTEN – BRUCE

Ihre herausragenden kämpferischen Fähigkeiten hat sich Noé auf der Straße erworben, im nackten Kampf ums Überleben. Das macht sie zu einem hervorragenden Scout und als Scharfschützin zu einer äußerst ernst zu nehmenden Gegnerin.

Bruce W. Bronson



Gesundheit: 500 HP

Waffe: Plasmagranatenwerfer (nur Boden)

Fahrzeug: ein Kraftpaket von einem gepanzerten Kampf Truck, 1.000 HP

Fahrzeugwaffe: HE Kanone (panzerbrechend, nur Boden)

Spezielle Fähigkeiten: Bruce ist ein Bergbau-Experte, wobei auch Ressourcenmanagement zu seinen Stärken zählt. Er kann die Aktivitäten Ihrer Sammler koordinieren und organisieren, und Minen und Raffinerien bauen. Unter seinem Einfluss arbeiten die Sammler und Minen wesentlich schneller.

Abbaugeschwindigkeit: +25%

Auf der Erde war Bruce einer der begehrtesten Ressourcenjäger.

Er ist in seinem Leben schon viel herum gekommen, hat in der Ölindustrie gearbeitet, wo er als Ingenieur für schwierige Bohrungen zuständig war, später war er Goldgräber oder kümmerte sich um den Abbau von Uran. Man wird es kaum glauben, aber zwischenzeitlich war Bruce sogar SFX Experte in der Filmindustrie. Schon als die Erde noch existierte, war er als Söldner für die ED tätig, wo er so erfolgreich arbeitete, dass er zu den wenigen zählte, die man bei der Flucht vom Blauen Planeten mitnahm.

Bruce war sehr dankbar für seine Rettung und arbeitete noch einige Jahre für die ED. Er war zum Beispiel bei der Entdeckung der großen Metallvorkommen auf Titan mit von der Partie. Als er jedoch erfuhr, dass man in Ungnade gefallene ED Soldaten und politische Gefangene

für die härteste Bergbauarbeit einsetzte, quittierte er den Dienst.

Da die Auswahl an Arbeitgebern nicht allzu groß war, ging Bruce daraufhin zur Lunar Corporation. Bei der Zusammenarbeit mit der LC war von Anfang an der Wurm drin. Es dauerte nicht lange bis Bruce merkte, dass man ihn ständig bescheißen wollte und auch an den Versicherungsprämien herum manipulierte. Daher wurde er lieber sein eigener Herr, und gründete seine eigene Bergbaufirma. Es muss eine sehr ereignisreiche Zeit gewesen sein. Auf Titan, Mars und Venus buddelte er herum und verlor schließlich sein ganzes Equipment, als er bei einer Schlacht zwischen der LC und der ED zwischen die Fronten geriet. Er und seine Leute wurden vorübergehend bei der LC zwangseingezogen, aber das war noch gar nichts gegen die Übergriffe gewisser Piraten, denen er und seine Leute sich ständig ausgesetzt sahen.

VIRTUELLE AGENTEN – JOSHKA KRUGER

Einem Haufen von Schmugglern schließlich war es gelungen, ihn als Geisel zu nehmen und als sie merkten, dass er nicht kooperierte und mit diesem Gefangen nicht viel zu holen war, wollten sie ihn ein bisschen foltern, aber da hatten sie die Rechnung ohne Bruce gemacht. Es gelang ihm, sich zu befreien und sich eine Waffe zu greifen. Der Rest der Geschichte ist schnell erzählt: Die Schmuggler sahen keinen Cent und Bruce ließ sie zum Sound seiner Wumme Lambada tanzen.

Bruce ist einfach tough ... und keine sehr liebenswürdige Persönlichkeit. Manche Leute würden vielleicht die Vokabel „schlechte Manieren“ in den Mund nehmen... - jedoch niemals in seiner Anwesenheit.



Bruce,
Kampf-Truck

Joshka Kruger MD

Ein herausragender Militärarzt und Wissenschaftler. Spezialisiert auf alternative medizinische Methoden.

Gesundheit: 500 HP

Waffe: Acid Knarre, verschießt chemische Granaten (nur Boden)

Fahrzeug: Ein Krankenwagen, 1.000 HP

Fahrzeugwaffe: Chemiekanone

Spezielle Fähigkeiten: Sein fahrbares Lazarett ist voller exotischer, chemischer Zutaten. Damit er kann er Ihre Wissenschaftler unterstützen und die Forschungskosten signifikant reduzieren.

Forschungskosten: -25%



Der Doktor ist ein weithin bekannter und etwas exzentrischer Militärarzt. Er stand ursprünglich auf der Lohnliste der ED, aber zur Zeit praktiziert er auf privater Basis. Er ist nicht nur ein begnadeter Arzt, sondern auch ein fähiger Söldner, der schon einige Schlachten geschlagen hat. Seine medizinischen Forschungen sorgen immer wieder für Furore, zum Beispiel im Bereich der heilenden und stimulierenden Nanoiden. Seine Leidenschaft gilt der Transplantation von Organen und Körperteilen sowie der Vivisektion von Aliens. Da die Aliens sich für eine Zeit in diesem Sonnensystem ziemlich rar machten, konzentrierte sich der Doktor auf den Organhandel.

VIRTUELLE AGENTEN – BRUDER GABRIEL

Krugers
Krankenwagen

Er hat immer ein Set Organe aller Art zur Transplantation bereit, wir fragen nicht, woher. Schönheitsoperationen und die partielle Transformation in Cyborgs gehören ebenfalls zu seinem Repertoire.

Der Doktor verfügt über einen derart schrillen Humor, dass er Komapatienten damit in die Wirklichkeit zurück holt. Man munkelt, dass seine Witze auch dazu geeignet sein sollen, Wiederbelebungsmaßnahmen ohne Elektroschocks durchzuführen.

Joshka Kruger MD ist sicherlich ein sehr guter Arzt, der vielen tausend Patienten das Leben rettete, doch kann er ziemlich ungemütlich werden, wenn seine Kunden zahlungsunfähig sind. In der Regel verweist er auf das Kleingedruckte, worin sich die Kunden zum ersatzweise Abtreten bestimmter Organe verpflichtet haben. Es wird vermutet, dass der Teil seines Gehirnes, in dem normalerweise das Gewissen und das Mitgefühl angesiedelt sind, irgendwann einmal chirurgisch entfernt wurden.

LC Veteranen behaupten, dass er in Wirklichkeit ein Tierarzt sei und gar kein Diplom für die Behandlung von Menschen habe. Aber all dies hat niemals dazu geführt, dass es dem Doktor an Aufträgen mangelte. Vor allem während des Konflikts zwischen der ED und der LC wurden seine Dienste immer gefragter.

Bruder Gabriel

Gesundheit: 900 HP

Schutz vor Schusswaffen: 50

Schutz vor Energiewaffen: 50

Schutz vor chemischen Waffen: 75

Waffe: Flammenwerfer, Waffe kann nicht gewechselt werden.

Spezielle Fähigkeiten: Dieser wahnsinnige Gottesdiener kann die Moral der in seiner Nähe befindlicher Soldaten erheblich erhöhen. Einheiten in seiner Nähe kämpfen besser. Seine detaillierten Kenntnisse in der Sakralarchitektur führen zu einer Verminderung von Konstruktionskosten.

Konstruktionskosten Gebäude: -25%

Zusätzliche Schusspräzision: +10%



VIRTUELLE AGENTEN – ICE

Lassen Sie sich von diesem falschen Bruder nichts vormachen. Der Mann ist ein Killer – und ein Wahnsinniger dazu. Er tötet ohne jede Gefühlsregung und ist bekannt für sein unvorhersehbares Verhalten und seine Zornesausbrüche. Einmal bekam er den Auftrag, ein bestimmtes Mitglied des LC Rates zu töten, doch beschränkte er sich nicht auf diesen Auftrag, vielmehr erledigte er den gesamten Mitarbeiterstab des Opfers gleich mit, weil er sowieso etwas gegen die „LC Hexen“ hat und deren Tod dem „Herrn eine Freude bereitet“. Ob er wirklich Priester ist, weiß niemand so genau. Keine offizielle Glaubensgemeinschaft oder Sekte bekannte sich zu einem Mitglied mit diesem Namen, allerdings hat auch noch niemand gewagt zu fragen, welchem „Herrn“ der Bruder nun eigentlich „dient“, vermutlich aus reinem Selbsterhaltungsinstinkt.

Es gibt auch Gerüchte, wonach nicht einmal klar ist, ob der Bruder überhaupt der menschlichen Spezies angehört. Vielmehr soll er der Prototyp eines neuen Roboters sei, welcher in der Vergangenheit von der UCS entwickelt wurde. Die Tatsache, dass seine Herkunft und sein vergangenes Leben vollkommen unbekannt sind, haben diesem Gerücht noch Nährboden gegeben. Niemand weiß beispielsweise, wie er es geschafft hat, die Erde zu verlassen. Die Evakuierungsschiffe der UCS mit Menschen an Bord ist schließlich niemals auf dem Mars angekommen und Bruder Gabriel war zu der Zeit um das Jahr 2150 weder bei der ED noch bei der LC engagiert.

Ice*

(*Anmerkung der Verfasser: Ice hat uns nicht autorisiert, seinen tatsächlichen Namen zu veröffentlichen)



Gesundheit: 500 HP

Waffe: Mortimer 49"

Flugzeug: Ein Superfighter! Ice hat ihn selbst gebaut und betrachtet ihn als Verlängerung seines Körpers. Der Fighter ist extrem schnell und wendig, mit einer Reihe zusätzlicher Hightech-Vorrichtungen, 1.000 HP

Flugzeugwaffe 1: Schwerer Blaster

Flugzeugwaffe 2: Raketenwerfer

Spezielle Fähigkeiten: Dieser geniale Pilot kennt sich mit allen Sorten von Fahrzeugen aus. Er kann helfen, das für die Situation am besten geeignete Fahrzeug zu bauen. Außerdem bildet er Piloten aus und trägt zur Kostenreduktion für alle Fluggeräte bei.

Kosten für Luftfahrzeuge: -25%

Erfahrung der Piloten: +2

Ice ist Experte was Fluggeräte anbelangt, ein ausgezeichneter Pilot, welcher mit seiner Maschine „eins wird“. Das ist durchaus wörtlich zu verstehen, da er sich mit seiner Maschine mittels verschiedener Körperimplantate verbindet, so zumindest die Gerüchteküche.

VIRTUELLE AGENTEN – SERENITY



Ein Genie der Lüfte... Ice ist Pilot und Ingenieur gleichermaßen, ein nicht unterzukriegerbarer Kämpfer, mit einem erstaunlich freundlichen Lächeln. Und in der Tat reißt er gerne Witze, vor allem auf Kosten anderer.

Während des Kampfes jedoch kennt er keinen Spaß. Da funktioniert er wie eine Maschine, hat sich jederzeit unter Kontrolle und handelt etwa so unterkühlt wie ein Eisblock, daher auch sein Spitzname „Ice“.

Seine Familie war immer aufs Engste mit der ED verbunden. Vor der Zerstörung der Erde war Ice einer der hochbezahltesten Elitepiloten. Jedoch erlitt er während des Krieges auf dem Mars einen mysteriösen Crash in der Nähe des Mons Olympus. Er musste sich zahlreichen Operationen unterziehen und ließ sich verschiedene Implantate in sein Nervensystem einsetzen. Es gibt Gerüchte, wonach dieser Unfall gar kein Unfall war, sondern ein geplantes Attentat. Im Zuge der politischen Wirren nach der Zerstörung der Erde war Ice auf die Liste der Verdächtigen gekommen, man wagte es jedoch nicht, ihn wie andere hohe Offiziere ins Exil oder Arbeitslager zu schicken, wohl weil seine Familie eine zu mächtige Rolle spielte. Daher versuchte man wohl, sich seiner auf elegantere Art und Weise zu entledigen. Dafür würde auch sprechen, dass man ihn nach seiner Genesung aus dem Dienst entließ, obwohl er ein so erfahrener Pilot ist.



Serenity _0345xnf_tdi#\$

Gesundheit: 500 HP

Waffe: keine

Schutz vor Schusswaffen: 50

Schutz vor Energiewaffen: 50

Schutz vor chemischen Waffen: 50

Spezielle Fähigkeiten: Serenity ist eine mächtige künstliche Intelligenz. Sie kann Ihren Energiehaushalt organisieren, neue Kraftwerke und Generatoren bauen. Unter ihrem Einfluss optimiert sich der Energiefluss. Gebäude, welche gerade nicht benötigt werden, schaltet sie aus. Darüber hinaus verbessert sie die Arbeiten in den Fabriken, weswegen Fahrzeuge schneller gebaut werden.

Konstruktionszeit Fahrzeuge: -15%

VIRTUELLE AGENTEN – SERENITY

Wer ist - oder besser gefragt WAS ist Serenity? Wir einigen uns am besten auf die Verwendung „weiblicher“ Artikel und Pronomen, um sie zu beschreiben, da ihr Hologramm einem elfenhaften Wesen gleicht. Sie ist ein Hackerprogramm, ein Virus, welcher innerhalb der ED und LC Netzwerke existiert.

Es gibt mindestens 3 Hypothesen für die Herkunft dieses Virus:

Die erste Hypothese lautet wie folgt: Serenity soll noch auf der Erde von der UCS entwickelt worden sein. Kurz vor dem Untergang der Erde sei es ihr gelungen, sich in die ED Systeme einzuhacken. Somit konnte sie in den weitverzweigten Netzwerken der ED „überwintern“.

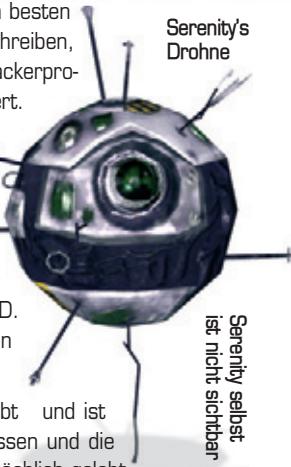
Die zweite Hypothese vermutet den Programmentwickler bei der ED. Danach soll es dem Hackerprogramm Serenity gelungen sein, ihren genialen Erschöpfer zu töten und sich zu verselbständigen.

Die dritte Hypothese ist vor allem in Hackerkreisen der LC sehr beliebt und ist auch die Fantastischste von allen drei Theorien. Danach soll das Wissen und die „Erinnerung“ des Hackerprogramms von einer Frau stammen, die tatsächlich gelebt hat, einer gewissen Lamma F.N.. Es heißt, Special Agent Lamma hätte ein heißes Verhältnis mit einem ED Officer namens Cybor Space gehabt, und sei wegen Verrats an der LC hingerichtet worden. Irgendwie sei es jedoch gelungen, ihre Erinnerungen in eine virtuelle Existenz zu transferieren. An dieser Theorie hinkt freilich, dass der Militär Cybor Space wohl kaum über die technischen Fähigkeiten zu einem solchen Transfer verfügt haben kann.

Daher ist eine Variante dieser dritten Hypothese vielleicht die wahrscheinlichste Erklärung.

Besonders spitze Zungen behaupten nämlich, Lamma sei Opfer eines Eifersuchtsdramas geworden, einer Dreiecksgeschichte, bei der besagter Cybor Space und ein nicht bekannter junger Wissenschaftler beteiligt waren.

Aber nun zu den harten Fakten. Serenity ist ein hochgefährliches Hackerprogramm, das nicht nur in ED und LC Systeme eindringen kann, sie ist auch in der Lage jegliche Firewall zu durchdringen und andere Viren zu besiegen. Sie ist in der Lage, sich selbst unendlich oft zu replizieren und ist daher schwer zu besiegen. Dies macht sie zu einem Verbündeten von unschätzbarem Wert.



Serenity selbst
ist nicht sichtbar



VIRTUELLE AGENTEN – TYRANOS PROTECTOR

Tyranos Protector



Gesundheit: 900 HP

Waffe: "Alienlaser" (Waffe kann nicht gewechselt werden)

Schutz vor Schusswaffen: 50

Schutz vor Energiewaffen: 50

Schutz vor chemischen Waffen: 70

Fahrzeug: keins

Spezielle Fähigkeiten: Er kennt sich mit Alien Technologien bestens aus. Daher können Ihre Wissenschaftler schneller arbeiten und Kosten reduzieren.

Forschungsgeschwindigkeit: +30%

Forschungskosten: -25%

Tyranos ist in der Lage, die Aliens zu befähigen. Er ist ein gigantischer Koloss und verbreitet allein durch seine Anwesenheit Angst und Schrecken in den gegnerischen Reihen.

Er wurde erstmals im Jahr 2160 entdeckt, als die Wissenschaftler der ED merkwürdige Strukturen unter der Marsoberfläche fanden, vermutlich verlassene Niederlassungen einer Alienrasse. Die Wissenschaftler fanden auch merkwürdige, scheinbar leblose Körper merkwürdiger Wesen – die sich als die tödlichste Spezies im Universum herausstellen würden. Niemand weiß, warum die Körper dieser Aliens leblos unter der Planetenoberfläche lagen. Vielleicht wurden sie vor Millionen von Jahren als genetisches Reservematerial auf dem Mars ausgelagert. Andere vermuten, dass sie dort die Dimensionsportale und andere Überbleibsel einer rätselhaften alten Kultur bewachen sollten.

Tyranos ist in der Lage diese Armee des Schreckens für sich arbeiten zu lassen. Wer ihn auf seiner Seite hat, kann die Waagschale eines Gefechtes zu seinen Gunsten wenden.

VIRTUELLE AGENTEN – ROB M-60

Rob M-60



Gesundheit: 900 HP

Schutz vor Schusswaffen: 75

Schutz vor Energiewaffen: 75

Waffe: Chaingun AG (Waffe kann nicht gewechselt werden)

Fahrzeug: Dragoner 2, ein schwerer Bomber

Fahrzeugwaffe: Shuriken gun (panzerbrechend)

Spezielle Fähigkeiten: Dieser Roboter kann ganz für sich alleine gegnerische Basen angreifen. Mit Ihrer Erlaubnis wird er Einheiten bauen und Ihre Gegner angreifen. Er ist dazu ausgelegt, Infanterieeinheiten in kurzer Zeit auszubilden.

Zusätzliche Schusspräzision: +20%

Infanteriekosten: -20%

Erfahrung der Infanterie: +2

Rob M-60 ist eine Schöpfung der UCS, besonders geeignet für spezielle Sabotage Missionen und feindliche Infiltrationen. Die Rob M-Serie wurde 2149 gestartet, kurz vor der Zerstörung der Erde. Daher gelangte die Entwicklung niemals in Massenproduktion, es waren nur ein paar wenige Prototypen hergestellt worden.

Von der UCS hat man seit der Zerstörung der Erde nichts mehr gehört, ihr Flüchtlingsschiff soll zerstört worden oder irgendwo im Sonnensystem verloren gegangen sein. Daher ist es umso erstaunlicher, dass es Rob M60 gelungen ist, dem Desaster zu entkommen.

Eine Theorie besagt, dass Space Piraten in der Nähe von Ganimedes auf ein Wrackstück eines Schiffes gestoßen sind, welches außer den kläglichen Resten menschlicher Überbleibsel auch einen funktionsunfähigen Roboter mit einem Haufen Zubehör enthielt. Sie hätten dann wohl die Idee gehabt, die Einzelteile des Roboters an die LC zu verkaufen. Ein folgeschwerer Fehler, denn bei dem Versuch, den Roboter in seine Einzelteile zu zerlegen, reaktivierten Sie seine Energiezufuhr und Rob M 60 sorgte für den Exitus der "Leichenfledderer". Dann übernahm er die Kontrolle über das Schiff und versuchte Kontakt zum UCS Kommando aufzunehmen, ganz wie es sein Programmcode vorschrieb. Dieser Versuch musste freilich fehlschlagen, aber die Rob M-Serie ist selbstständig genug, um auch ohne Befehlsinput klar zu kommen. Von nun an verdiente sich Rob M 60 als Virtueller Agent.

Manche vermuten, dass Rob M 60 das Mainframe des UCS Computers enthält, welches wahrscheinlich auch für die Auslöschung aller Menschen der UCS Corporation die Verantwortung trägt.

VIRTUELLE AGENTEN – PROFESSOR



Andere vermuten, dass er als einziger „Überlebender“ der UCS Kenntnis davon hat, was mit dem UCS Schiff tatsächlich geschehen ist. Daher wollten sich viele an seiner elektronischen Matrix zu schaffen machen, ein zweifelhaftes Unterfangen. Vor ein paar Jahren prahlte man in Söldnerkreisen gerne damit, dass man diese Blechdose mit Leichtigkeit besiegen könne, um dann hinter ihr Geheimnis zu kommen. Doch bislang es gelang niemandem. Alle, die es versuchten, fanden eine schnellen und dennoch qualvollen Tod.

Rob M 60 ist nicht nur deshalb so mächtig, weil er über herausragende Kampfprogramme, ein Titanskelett und eine widerstandsfähige, flexible Grundstruktur verfügt. Er ist außerdem mit einem tragbaren technischen Service Center ausgestattet, welches eine Menge interessanter Komponenten enthält. Darunter Ersatzkomponenten, welche sofort aktiviert werden, sobald die Einheit während eines Kampfes ins Hintertreffen gerät. Sofort werden alle Daten und Programme in das Ersatzmodell transferiert. Daher ist die oft geschmähte „Blechdose“ eigentlich unsterblich. Die Frage ist, ob ihm einmal die Ersatzteile ausgehen werden... Es gibt sicherlich eine Menge Leute in diesem Sonnensystem, die nur auf diesen Moment warten.

Professor Sebastian Ronald O'Rouke


Gesundheit: 500 HP

Waffe: "Sonic Blaster" (Energieschaden)

Fahrzeug: Auf den ersten Blick könnte man Sebastians „Fahrzeug“ für ein ... UFO halten. Genauer gesagt ... für eine fliegende Untertasse im engsten Sinne des Wortes. Erbaut aus Müll und anderen Materialien, die gerade zur Hand waren. Es ist ein wenig plump und wirklich sehr sonderbar, aber durchaus effizient. Das Fahrzeug ist recht klein, schwebt über dem Boden und versetzt seinen Fahrer nicht gerade in einen Geschwindigkeitsrausch. Bewaffnet ist es nicht, zumindest nicht im konventionellen Sinn. Es verfügt über ein paar nützliche (genau genommen: revolutionäre!) Tools, welche der Professor an allen Ecken und Enden eingebaut hat.

Fahrzeugwaffe: Ionengranaten (Elektroschaden, nur Boden)

VIRTUELLE AGENTEN – PEPPER

Spezielle Fähigkeiten: Der jugendliche „Prof“ kann die Erforschung Ihrer Technologien beaufsichtigen. Wenn Sie es erlauben, wird er entscheiden, welche Technologien erforscht werden. Er ist eine unbezahlbare Unterstützung für Ihre Wissenschaftler. Er ist besonders auf offensive Technologien spezialisiert. Daher werden diese speziellen Waffen unter seinem Management schneller und kostengünstiger produziert.

Forschungsgeschwindigkeit: +20%

Konstruktionszeit Spezialwaffen: -50%

Konstruktionskosten Spezialwaffen: -25%

Ladezeit Spezialwaffen: -50%

Es sind zwei Theorien über den Professor im Umlauf. Die erste erklärt sein jugendliches Aussehen damit, dass er das Ergebnis der Genforschung der UCS ist.

So soll die UCS an der Erschaffung eines genialen Geistes gearbeitet haben. Die Resultate übertrafen alle Erwartungen, doch war das Genie mit Eigensinn gepaart und bald verschwand das geniale Kerlchen und tauchte anderswo unter dem Namen Sebastian O'Rourke wieder auf.

Andere meinen in ihm einen alten Professor wieder zu erkennen, den sie schon auf der Erde kannten. Kurz vor dem letzten Krieg sei es ihm gelungen, sich in einen neuen „Host“, einem aus seinen eigenen Körperzellen geklonten Körper zu transferieren. Dabei soll ein kleines Detail schief gegangen sein. Der ursprüngliche Plan sei gewesen, sich in einen erwachsenen Körper zu transferieren, dazu soll dann die Zeit nicht ganz gereicht haben, da der geklonte Junge noch im

Teenageralter war. Der jungenhafte Körper scheint auf jeden Fall das Auftreten des Professors zu bestimmen, denn er wirkt wie ein neugieriger, geschmeidig dahin redender Youngster. Ein junges/ältes Genie, aber ein außergewöhnliches Unikum, ohne Zweifel.



Das UFO des Professors



Pepper's
Gorgosaurus

Pepper

Gesundheit: 500 HP

Schutz vor Schusswaffen: 80

Schutz vor Energiewaffen: 50

Waffe: Plasmakanone (Waffe kann nicht gewechselt werden)

Fahrzeug: Gorgosaurus

Fahrzeugwaffe: Gauss-Strahler

VIRTUELLE AGENTEN – PEPPER

Spezielle Fähigkeiten: Er kann Ihre Basen schnell und effizient aufbauen. Außerdem eignet er sich gut zur Ausbildung Ihrer Infanterie und Ihrer Piloten.

Zusätzliche Schusspräzision: +25%

Erfahrung der Infanterie: +2

Erfahrung der Fahrzeugbesatzung: +2

Im Jahr 2150, also kurz vor der Zerstörung der Erde, war Pepper einer von vielen „Lost Souls“ – jenen Leuten, die auf dem Blauen Planeten zurück bleiben sollten, weil nicht genügend Platz auf den Evakuierungsschiffen der ED und UCS vorhanden war.

Niemand weiß, wie er es dennoch geschafft hat, die Erde rechtzeitig zu verlassen. Ebenfalls ist unbekannt, wie er zu seinem Gorgosaurus gekommen ist. Die ganze Machart dieses „Fighters“ spricht dafür, dass es ein UCS Modell ist, vielleicht ein Prototyp für eine neue Serie, welche es nicht in die Evakuierungsflotte geschafft hat. Gewisse Rätsel werden wohl immer ungelöst bleiben...

Jedenfalls tauchte Pepper auf dem Mars auf und arbeitete von Anfang an als Söldner, zuerst für die ED, dann für die LC. Seine Söldnerkollegen baten ihn oft um Unterstützung, wenn es darum ging, ausbleibende Zahlungen durch die Fraktionen einzutreiben. Sein toughes Auftreten sorgte in der Regel dafür, dass das Geld bald gezahlt wurde.

Pepper tat sich besonders bei den Kämpfen der LC Landeeinheiten auf Titan hervor, wo er auch erstmals Kontakt zu Major Falkner auf der Gegenseite hatte.

Generell hielt er nicht viel von den ED Offizieren, weswegen er auch zur LC gewechselt hatte. Pepper ist ein Paradebeispiel für militärische Disziplin. Befehle werden ohne Wenn und Aber ausgeführt, Kämpfen ist sein Lebensinhalt. Feiglinge hasst er ebenso wie Deserteure, weswegen er den Wendehals Lance Lassiter überhaupt nicht ausstehen kann. In seiner Freizeit bastelt er an seinem Gorgosaurus herum und bringt ihn auf Hochglanz. Es gibt nichts schöneres für ihn, als ein neues Upgrade einzubauen.

Pepper ist kurz gesagt ein patenter Kerl mit einer Menge Feuerkraft. Kommandanten aller Fraktionen würden einen Pepper einem ganzen Bataillon stets den Vorzug geben.



VIRTUELLE AGENTEN – LANCE

Lance Lassiter

Gesundheit: 500 HP

Waffe: Raketenwerfer

Fahrzeug: Ein getunter Panzer namens "Molly".

Fahrzeugwaffe 1: Kanone (panzerbrechend)

Fahrzeugwaffe 2: Raketenwerfer (Explosivschaden)

Spezielle Fähigkeiten: Dieser durchgeknallte Typ steht auf alles, was einen Lauf hat. Er kann die Upgrades Ihrer Kanonen beaufsichtigen und die Verteidigungsanlagen Ihrer Basen effektiver machen. Unter seinem Management werden Kampffahrzeuge schneller und kostengünstiger produziert. Seine Begeisterungsfähigkeit wird sich auch positiv auf Ihre Piloten auswirken. Deren Erfahrung und Treffergenauigkeit erhöhen sich.

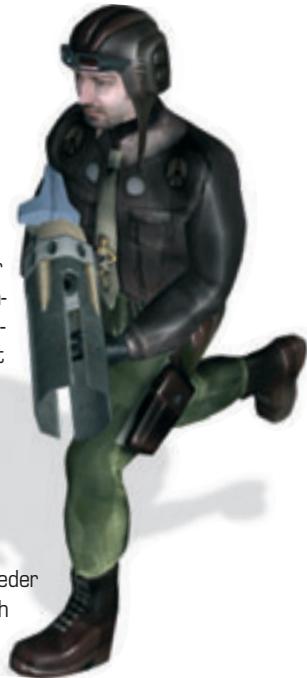
Kosten für Bodenfahrzeuge: -20%

Kosten für Upgrades: -50%

Konstruktionszeit Fahrzeuge: -10%

Zusätzliche Schusspräzision: +10%

Erfahrung der Fahrzeugbesatzung: +3



Bei seinen Söldnerkollegen ist Lance dafür verschrien, bei so gut wie jeder Armee dieses Sonnensystems im Dienst gestanden zu haben, um sich dann überraschend aus dem Staub zu machen. Er hat in den Reihen der LC und der ED gekämpft und war selbst bei den verschiedensten Aufständischen zugange. Damals auf der Erde war er sogar für die UCS aktiv!

Lance freilich, würde die Sache ganz anders darstellen. Der häufige Wechsel seiner Arbeitgeber hätte folgenden Grund: diese würden es an Wertschätzung seiner Person fehlen lassen und könnten mit seinem Humor nichts anfangen.

Zum Beispiel damals bei der UCS. Dort war er einem General Bradley zugeteilt. Er war ein junger und vielversprechender Offizier, aber seine Karriere mündete bald in eine Sackgasse, dann nämlich als er die Lieblings-Rennmaschine seines Vorgesetzten „auslieh“ und sie in der Wüste von Nevada in den Sand setzte. Selbst die Tatsache, dass Lance zu der Zeit unter starkem Alkoholeinfluss stand, konnte den Zorn des Generals nicht besänftigen. Er wurde unverzüglich strafversetzt, doch dank seines quecksilbrigen Wesens gelang es ihm recht bald, unterzutauchen und die Auftraggeber zu wechseln. Man hört tausenderlei Geschichten, die darauf schließen lassen, dass er beinahe an allen möglichen Orten zur gleichen Zeit aktiv war. Das kann freilich nicht stimmen, wirft aber mit Sicherheit ein sonderbares Licht auf seine Persönlichkeit.

VIRTUELLE AGENTEN – NOIRE



Es gibt zum Beispiel ein Dokument aus seiner Zeit bei der ED, welches aus dem Jahr 2149 datiert, genauer gesagt dem 27. August 2149. Dieses Dokument trägt den Stempel „Erlledigt“ und den Vermerk „Ablage“. Darin wird festgehalten, dass Lance Lassiter an diesem Tag wegen Desertion hingerichtet wurde. Ein Jahr später jedoch taucht er als Söldner im Dienst der LC wieder auf.

Dort machte er ziemlich Furore. Sein Mut und sein rücksichtsloser Einsatz waren sprichwörtlich. Einmal gelang es ihm, bis weit hinter die feindlichen Linien vorzudringen. Doch dann wurden er und seine Leute von ED Truppen umzingelt.

Er befahl seinen Leuten, in den einen verbleibenden Panzer zu steigen und eine Dummy Psi Kanone aus Plastikresten und anderem Müll zusammen zu bauen. Dann blies er zum Angriff. Als die ED Soldaten den

Panzer mit der „PSI Kanone“ sahen, traten sie den Rückzug an. Lance und seine Leute waren gerettet und konnten sich zu ihren eigenen Streitkräften zurück ziehen. Klar, dass man überall bei der LC von diesem Geniestreich sprach, jedoch führte das nicht dazu, dass er dort länger geblieben wäre. Vielmehr ging er kurz nach diesem Ereignis mit der Regimentskasse durch. Krumme Geschäfte scheinen sich übrigens wie ein roter Faden durch seinen Lebensweg zu ziehen.

Es gelang ihm offensichtlich, die Erde zu verlassen, denn kurz nach dem Untergang des blauen Planeten tauchte er wieder bei der ED auf.

Aktuell nutzt er die vielfältigen Arbeitsverhältnisse des Söldnertums für seine Nebengeschäfte. Er fährt einen speziellen Panzer namens „Molly“. Bei Kämpfen verwendet er einen Raketenwerfer.

Noire

Noire ist vermutlich der „Künstlername“ dieser todbringenden weiblichen Kreatur.



Gesundheit: 500 HP

Waffe: Elektrokanone (Energie- und Elektroschaden)

Fahrzeug: „Hell bike“, HP 1.000

Fahrzeugwaffe: Blitzschläge (Energieschaden)

VIRTUELLE AGENTEN – NOIRE



Spezielle Fähigkeiten: Diese Schönheit korrumptet vom Gegner engagierte Agenten. Korrumierte Söldner sabotieren beim Gegner, statt diesem zu helfen. Umgekehrt ist sie in der Lage, Ihre Arbeiter zu motivieren, fragen Sie bitte nicht, auf welche Weise...

Unter Noire's Einfluss jedenfalls werden Ihre Ressourcen schneller abgebaut und Strukturen schneller errichtet.

Geschwindigkeit Ressourcenabbau: +20%

Bauzeit Gebäude: -20%

Noire ist das Ergebnis einer Versuchsreihe der LC zur "Züchtung" besonders ausgebildeter Agentinnen. Nach besonderen Kriterien ausgesuchte Kinder werden dem härtesten vorstellbaren Training unterzogen. Die menschlichen Versuchsobjekte leben unter unvorstellbaren Bedingungen und werden nur unter Identifizierungnummern geführt.

Bis zu ihrer Flucht aus diesem Camp hatte Noire keinen richtigen Namen. Die LC leugnet die Existenz dieser menschenverachtenden Forschungsstationen, da deren Ausbildungsmethoden nicht ganz der offiziellen Propaganda der Lunar Corporation entsprechen.

Jahre später tauchte Noire als die Geliebte eines hochrangigen ED Offiziers namens Fiodor Crooknose wieder auf. Doch die Beziehung war nicht von langer Dauer. Eine Eifersuchtsgeschichte endete mit dem unnatürlichen Tod des Offiziers Crooknose. Die schöne Noire fand bald einen neuen Beschützer, welcher sie vor den Folgen ihrer Tat bewahrte. Dieser ebenfalls hochrangige Offizier der ED namens George Boyard erkannte ihre Qualitäten als Agentin in der Gegenaufklärung. Quasi zwei Fliegen mit einer Klappe, Geliebte und Spionin. Diese mehr oder weniger freiwillige Zusammenarbeit war jedoch nicht von großer Dauer, denn schon bald starb auch dieser Offizier unter mysteriösen Umständen.

Nach einigen ähnlichen Geschichten beschloss Noire, auf eigene Rechnung zu arbeiten. Sie ist so attraktiv wie tödlich. Ihre Fähigkeiten sind mit Vorsicht zu genießen, da sie es genießt, ihre Macht auszuüben, egal auf wen. Noire kämpft mit einer Elektrokanone.



Die ED ist eine Corporation, die auf dem Gebiet des ehemaligen Russlands, Asiens und Europa etabliert wurde. Ihr Hauptziel ist es, Territorien auf dem Mars und anderen Planeten zu erobern, die derzeit fast vollständig unter der Kontrolle der Lunar Corporation stehen.

ED BASISBAU

Der Ausbau Ihrer Basis durch die Konstruktion immer besserer Militäreinrichtungen ist eines der Hauptelemente in diesem Spiel. Nur so können Sie schlagkräftigere Einheiten produzieren und neue Technologien erforschen, die Ihnen auf dem Schlachtfeld des 22. Jahrhunderts den Erfolg bringen.

Jede der Parteien hat ihre eigene Art, Basen zu bauen, es stehen jeweils andere Gebäude und Upgrades zur Verfügung. Daher wird der Basisbau für jede Seite separat erläutert.

Klicken Sie auf die Schaltfläche Produktion im Spielbildschirm unten rechts, wenn Sie eine Basis der ED bauen wollen, oder drücken Sie die Taste . Ein Fenster erscheint, wo Sie Ihre Basis ausbauen und Einheiten ausbilden können. Der Bildschirm ist zweigeteilt, im unteren Bereich finden Sie die verschiedenen Kategorien von Objekten, die Sie bauen können. Anfangs steht Sie nur die **orbitale Konstruktion** (1) anwählen, also eine Raumstation, die ein Koloniezentrum im Orbit montiert und dann auf die Oberfläche hinabschickt. Wenn Sie darauf klicken steht Ihnen im oberen Bereich des Fensters der Koloniezentrum zum Bau zur Verfügung.



Das **Koloniezentrum** (2) ist das erste und wichtigste Gebäude, mit dem Sie den Bau Ihrer Basis beginnen müssen. Klicken sie darauf und bewegen Sie die Maus auf den Hauptbildschirm. Das Koloniezentrum wird rot an Ihrem Mauszeiger dargestellt. Wenn der Untergrund für den Koloniekern geeignet ist, färbt sich das Objekt grün. Bewegen Sie die Maus an die Stelle, an der Sie das Gebäude errichten wollen und starten Sie den Bau mit einem Linksklick.

Nach Fertigstellung dieses Hauptgebäudes der ED, können Sie mit einem Klick darauf weitere verfügbare **Gebäude** (3) errichten, die mit dem Koloniezentrum über **Verbindungsstücke** (4) verknüpft werden. Wählen Sie nun eine Struktur aus den vorhandenen Möglichkeiten oben im Fenster aus, suchen sich eine Stelle, an der sie gebaut werden soll, und klicken dann mit der linken Maustaste. Mit der rechten Maustaste auf das noch im Bau befindliche Gebäude brechen Sie den Vorgang.

EURASIAN DYNASTY

Basen der ED können nur an das Koloniezentrum angebaut werden. Jedes Center hat acht Verbindungsmöglichkeiten, also Schleusen, durch die andere Gebäude an das Koloniezentrum angedockt werden können. Wenn Sie ein Gebäude im Baumenü auswählen, werden die möglichen Verbindungen auf dem Terrain blau hervorgehoben.



Jedes Gebäude hat seinen Preis und seine Bauzeit. Die Kosten und die zur Errichtung notwendige Zeit werden im Produktionsfenster als Tooltip angezeigt, wenn Sie mit der Maus über ein Gebäude oder eine Einheit fahren. Wenn Sie Basen errichten, können Sie auch Verbindungsstücke und/oder Multiverbindungsstücke einsetzen. Diese Verlängerungen der Korridore erlauben es, Gebäude auch weit entfernt vom Koloniekern zu errichten.

Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Basen und Gebäude. Wenn Sie über genügend Ressourcen verfügen, können Sie so viele Koloniezentren und Erweiterungen errichten, wie Sie möchten.

Um den Gebäuden Befehle zu erteilen, öffnen Sie das Kommandofenster links unten auf dem Bildschirmrand oder drücken Sie die Taste **F9**. In Abhängigkeit des ausgewählten Gebäudes stehen Ihnen mehrere unterschiedliche Schaltflächen zur Verfügung. Die verschiedenen Befehle werden im Kapitel 4 im Abschnitt **Kommandofenster, Gebäude** näher beschrieben.

ENERGIEVERSORGUNG



Alle Gebäude der ED-Basis verbrauchen Energie, daher sollten Sie immer mit dem Bau von Energiegeneratoren beginnen. Wenn über einem Gebäude ein Blitz-Symbol erscheint, hat dieses Gebäude nicht genug Energie und arbeitet nicht korrekt. Um die Energieversorgung wieder herzustellen, sollten Sie weitere Energiegeneratoren bauen.



RESSOURCENABBAU

Die Eurasian Dynasty benötigt zwei Arten von Ressourcen, um Gebäude zu errichten und Truppen auszubilden: **Metall** und **Wasser**, das aus natürlichen Quellen wie Seen oder Geysiren gewonnen wird. Die ED beutet diese Rohstoffe mithilfe des Sammlers MIG-V-23 Vologda aus. Bauen Sie zuerst ein solches Fahrzeug, wählen Sie es an und klicken Sie dann auf ein natürliches Rohstofflager. Abgebaute Rohstoffe werden automatisch in das Depot gebracht und stehen zur Nutzung bereit.

HAUPTGEBAUDE

Koloniezentrum

Das ED Basisgebäude. Einfaches Universalmodul mit Orbitallandestation, Materiallager und unabhängigem, integriertem Energiegenerator.

Metall	Wasser	Zeit	Kapazität
2.000	750	10 Sek.	10 Einheiten



Energiegenerator

Energiegeneratoren versorgen Ihre komplette Basis mit Strom. Das Modul ist mit einem regulären RBMK-X56 "Zwiezda"-Fusionsgenerator mit gepanzertem Reaktorbehälter/-gehäuse ausgestattet ist.

Metall	Wasser	Zeit
300	0	10 Sek.

Ausgang

Vollautomatische Türen zur Außenwelt. Alle Förderbänder und Verbindungsrohren aus verschiedenen Bereichen des Komplexes führen hierher. Für sämtliche produzierte Einheiten die einzige Möglichkeit den Komplex zu verlassen.



Wenn Sie einen Sammelpunkt für Ihre Einheiten setzen wollen, selektieren Sie den Ausgang an und klicken Sie auf das entsprechende Symbol im Kommandofenster.

Metall	Wasser	Zeit
200	0	10 Sek.



Verbindungsstück

Reguläres Kommunikationsmodul. Ermöglicht einen schnellen Transfer von Truppen und Material.

Metall	Wasser	Zeit
20	0	7 Sek.

Multiverbindungsstück

Erweitertes Kommunikationsmodul, das als Kommunikationsnetzwerkzentrum eingesetzt wird. Enthält Umschlagplattform zum Versenden von Truppen und Material zu anderen Teilen des Komplexes. Über Verbindungsstücke können Sie Ihre Basis mit überschaubaren Kosten in sämtliche Richtungen erweitern.

Metall	Wasser	Zeit
200	0	7 Sek.



EINRICHTUNGEN



Depot

Depotmodul, das mit automatischen Ladeplattformen und Transportern ausgestattet ist und Material über große Entfernnungen und in den Orbit verschickt. Die Zahl der Depots bestimmt auch, wie viele Einheiten gebaut werden können, jedes Depot erhöht das Einheiten-Limit um 10.

Metall	Wasser	Zeit	Kapazität
800	0	30 Sek.	10 Einheiten

Kaserne

Militärisches Wohnmodul, das aus Kasernen und einem Trainingsbereich besteht und Lebensbedingungen für Menschen erzeugt. Wenn

Metall	Wasser	Zeit
500	500	10 Sek.

Sie über mehrere Kasernen verfügen, können Sie auch mehrere Einheiten gleichzeitig ausbilden.



Produktionszentrum

Automatisierte Fabrik zur Produktion von Fahrzeugen aller Art. Ausgestattet ist das Produktionszentrum mit automatischen Fertigungsstraßen- und Förderbändern. Das Produktionszentrum ist Voraussetzung für die Einheitenproduktion.

Metall	Wasser	Zeit
800	150	1:00 Min.

Munitionsdepot

Modul, das eine standardisierte Munitionsfabrik enthält. Einmal errichtet, versorgt das Munitionslager alle Einheiten automatisch mit Munition. Der Munitionsnachschub wird mit kleinen Drohnen zu den Einheiten im Einsatzgebiet geflogen.

Metall	Wasser	Zeit
300	150	30 Sek.

**Forschungszentrum**

Forschungs- und Technologiezentrum, das mit einer Reihe von spezialisierten Laboren und Testräumen ausgestattet ist und an die Anforderungen eines bestimmten Projekts angepasst werden kann.

Metall	Wasser	Zeit
800	150	45 Sek.

Schildgenerator

Modul, dass einen TU-7TX Kraftfeldgenerator enthält und so angepasst wurde, dass es mit anderen Modulen derselben Art effizient kooperiert. Erzeugt ein effektives Kraftfeld um den gesamten Komplex herum.

Metall	Wasser	Zeit
1.500	0	15 Sek.

Voraussetzung:
Energieschildgenerator

**VERTEIDIGUNGSEINRICHTUNGEN****Laser-Verteidigungsturm**

Modulare Kampfplattform zur Installation verschiedener Arten von statio-nären Kampfsystemen. Der Turm kann zu einem späteren Zeitpunkt, z.B. wenn Sie neue Technoloegien erforscht haben, mit anderen Waffen, ent-sprechend den Erfordernissen, um- bzw. aufgerüstet werden. Für Bodenziele geeignet.

Standardausrüstung: leichter Laserblaster.

Metall	Wasser	Zeit
500	150	25 Sek.

ED - GEBÄUDE

Luftabwehr-Turm

Modifizierte Variante des Laserturms. Modulare Kampfplattform zur Installation verschiedener Arten von stationären Kampfsystemen. Standardausrüstung: Luftabwehr-Raketenwerfer.
Voraussetzung: Raketentechnologie

**Ballistischer Raketenwerfer**

Modul, das eine Fabrik für ballistische Raketen und eine ausfahrbare Abschussplattform enthält. Dieser Raketenwerfer kann jeden Punkt auf der Planetenoberfläche erreichen.

Voraussetzung: Raketentechnologie

Konstruktion			Forschung		
Metall	Wasser	Zeit	Metall	Wasser	Zeit
2.500	150	1:00 Min.	0	3.000	2:00 Min.

**Flugfeld**

Spezialisiertes Modul, das aus einer Montagehalle und einem Landeplatz für bis zu drei KA-82B Khan Angriffs-Aircrafts besteht.

Voraussetzung: KA-82B Khan. Für den KA-82B Khan sind weitere Forschungen erforderlich: der Infanterie-transporter und die KA74 Amursk.

Mauer

Die Mauer stellt die äußere

Verteidigungslinie der Basis dar. Sie schützt den Komplex vor Feindbeschuss und Infiltration. An der Oberseite befindet sich eine Magnetbahn für mobile Verteidigungssysteme, die auf der folgenden Seite genauer beschrieben werden.

Tipp: Wenn Sie eine Mauer bauen, vergessen Sie nicht an einer geeigneten Stelle auch ein Tor zu bauen. Ansonsten können Ihre Bodeneinheiten nicht die Basis verlassen. Wenn Sie doch ein Tor vergessen haben, verkaufen Sie vier

Metall	Wasser	Zeit
50	0	30 Sek.

Mauerstücke und platziere ein Tor an die freigewordene Stelle.



Tor

Vollautomatisches Tor, das als Teil der äußeren Verteidigungslinie der Basis installiert wird. Ermöglicht Bodeneinheiten, den geschützten Bereich zu verlassen.

Metall	Wasser	Zeit
200	0	30 Sek.



Das schließt sich automatisch, sobald sich feindliche Einheiten nähern.



Mauer-Laserblaster

Kampfplattform, die als mobiles Verteidigungssystem der Basis dient. Kann verschiedene Kampfsysteme aufnehmen. Bewegt sich auf einer Magnetbahn. Standardausrüstung: leichter Laserblaster.



Schwerer Mauer-Laserblaster

Kampfplattform, die als mobiles Verteidigungssystem der Basis dient. Kann verschiedene Kampfsysteme aufnehmen. Bewegt sich auf einer Magnetbahn. Standardausrüstung: schwerer Laserblaster.

Voraussetzung: Fortschrittliche Lasertechnologie Level 1



Mauer-Chemieraketenwerfer

Kampfplattform, die als mobiles Verteidigungssystem der Basis dient. Kann verschiedene Kampfsysteme aufnehmen. Bewegt sich auf einer Magnetbahn. Standardausrüstung: Chemieraketenwerfer.

Voraussetzung: Chemotechnologie, Raketechnologie



Mauer-Kanone

Kampfplattform, die als mobiles Verteidigungssystem der Basis dient. Kann verschiedene Kampfsysteme aufnehmen. Bewegt sich auf einer Magnetbahn. Standardausrüstung: schwere Panzerabwehrkanone.

Voraussetzung: Panzerbrechende Kanone

Waffe	Metall	Wasser	Zeit
Mauer-Laserblaster	300	0	30 Sek.
Schwerer Mauer-Laserblaster	300	0	30 Sek.
Mauer-Chemieraketenwerfer	300	0	30 Sek.
Mauer-Kanone	300	0	30 Sek.

ED - UPGRADES UND REPARATUREN



Automatische Radarstation

Vollautomatische Radarstation. Standardausrüstung: Überwachungsmodul DP-22, basierend auf Doppler-Radartechnologie. Zeigt die Position aller feindlichen Fluggeräte. Ist in der Lage, alle Einheiten zu entdecken, welche Camouflage Techniken verwenden.

Voraussetzung: Schwerer Dopplerradar

Konstruktion			Forschung Doppelradar		
Metall	Wasser	Zeit	Metall	Wasser	Zeit
500	150	40 Sek.	3.000	3.000	2:00 Min.

UPGRADES FÜR STATIONARE GESCHÜTZE

Wenn Sie eine Basis aufbauen, werden Sie nicht umhin kommen, neben Produktionseinrichtungen auch Verteidigungsanlagen zu bauen. In Abhängigkeit der Fraktion, die Sie spielen können das Laserzäune, Barrikaden, Bunker und automatische Geschütztürme sein. Die Erforschung neuer Technologien erlaubt es, vorhandene Geschütze an Verteidigungsanlagen durch modernere Waffen zu ersetzen.

Sie brauchen Waffen, die Sie ersetzen wollen, nicht mühsam auf dem Bildschirm zu suchen. Klicken Sie einfach das entsprechende Gebäude an, welches Sie upgraden möchten und öffnen Sie das Kommandofenster mit **F9**. Die unteren Zeilen des Kommandofensters enthalten die möglichen Upgrade-Schaltflächen. Ein Klick auf das entsprechende Symbol und Ihr Geschütz wird auf- bzw. umgerüstet.



REPARATUREN

Jedes Gebäude Ihrer Basis kann von Feinden angegriffen und zerstört werden. Wenn Sie den Status Ihrer Gebäude überprüfen wollen, wählen Sie die entsprechende Struktur einfach aus. Es erscheint ein Balken über dem Gebäude, der den Zustand anzeigt. Rot bedeutet: angeschlagen, grün heißt ein einwandfreier Zustand. Beschädigte Gebäude reparieren sich automatisch, sofern Sie im Fenster Ressourcenverteilung genügend Rostoffe für Gebäude zugewiesen haben. Zu späteren Zeitpunkten können Sie zusätzlich Reparaturfahrzeuge erforschen und diese mit der automatischen Reparatur beschädigter Strukturen und/oder Einheiten betreuen. Die Gruß-Reparaturfahrzeuge haben allerdings nur einen eingeschränkten Radius in dem sie automatisch agieren können. Über diesen Radius hinaus, müssen Sie die Reparaturfahrzeuge manuell steuern.

Gebäude reparieren sich automatisch, sofern Sie im Fenster Ressourcenverteilung genügend Rostoffe für Gebäude zugewiesen haben. Zu späteren Zeitpunkten können Sie zusätzlich Reparaturfahrzeuge erforschen und diese mit der automatischen Reparatur beschädigter Strukturen und/oder Einheiten betreuen. Die Gruß-Reparaturfahrzeuge haben allerdings nur einen eingeschränkten Radius in dem sie automatisch agieren können. Über diesen Radius hinaus, müssen Sie die Reparaturfahrzeuge manuell steuern.

KAPITEL 7

ED – EINHEITEN, INFANTERIE

Im Laufe des Spieles werden Sie Ihre eigenen Armeen aus verschiedenen Infanterie-, Boden- und Lufteinheiten zusammenstellen, um Sie in den Kampf zu schicken. Je intensiver Sie nach neuen Technologien forschen, desto besser sind Waffen und Gerät, mit denen Sie Ihre Soldaten zum Sieg führen können. Die Zahl der Soldaten und Fahrzeuge, die Sie in die Schlacht schicken können, ist einzig und allein durch die Zahl der zur Verfügung stehenden Depots beschränkt. Diese haben ein bestimmtes Fassungsvermögen und sobald die Kapazität erreicht ist, können Sie keine weiteren Einheiten mehr produzieren. Bauen Sie zuerst ein neues Depot und danach kann die Einheitenproduktion weitergehen. Jedes Depot hat ein Fassungsvermögen von zehn Einheiten. Es gibt zwei große Kategorien von Einheiten: Infanterie und Fahrzeuge.

INFANTERIE

Die Infanterie wird in Kasernen ausgebildet und besteht aus normalen Soldaten oder Kampfrobotern, die mit leichten konventionellen Waffen bzw. mit Energiewaffen ausgerüstet sind. Der Infanterie mangelt es an Feuerkraft, doch sie ist für viele militärische Aufgaben wie etwa das Einnehmen von Gebäuden unverzichtbar.

INFANTERIEAUSBILDUNG

Um Infanterieeinheiten auszubilden zu können müssen Sie die entsprechenden Gebäude in Ihrer Basis errichten. Außerdem brauchen Sie entsprechende Vorräte an Rohstoffen, den jede Einheit hat ihren Preis, der in Wasser und /oder Metall zu zahlen ist. Sie müssen eine Kaserne bauen und einen Ausgang an Ihrem Koloniezentrums anbringen, damit die neuen Einheiten das Gebäude auch verlassen können.



Sobald Sie diese Voraussetzungen erfüllen, können Sie damit beginnen, Infanteriesoldaten zu klonen. Rufen Sie dazu mit der Taste **F7** das Produktionsfenster auf.

Klicken Sie im unteren Teil des Fensters das **Gebäude** (1) an, das für die Produktion der Infanterieeinheiten zuständig ist. Für die ED ist das die Kaserne. Nun werden Ihnen im oberen Teil des Fensters die **verfüglichen Einheiten** (2) angezeigt.



KAPITEL 01 54 0251546,54 4 22 124

ED - EINHEITEN, INFANTERIE

Welche Einheiten Sie produzieren können, hängt von dem Fortschritt Ihrer Forschung ab. Manche Einheiten, wie etwa die Raketeninfanterie, sind erst verfügbar, wenn Sie eine bestimmte Technologie erforscht haben.



Wenn Sie den Mauszeiger über eine verfügbare Einheit im Produktionsfenster bewegen, erscheint erst ein kleines Fenster mit Werten und Kosten einer Einheit dieses Typs.

Nach einem kurzen Moment erscheint zudem eine detaillierte Beschreibung dieser Einheit.

Die Werte lesen sich wie folgt:

- Metall:** Die Ausbildungskosten in Metall.
- Wasser:** Die Ausbildungskosten in Wasser
- Zeit:** Der Zeitraum, in dem eine Einheit produziert werden kann.

Klicken Sie nun die gewünschte Einheit im Produktionsfenster an. Links neben dem Produktionsfenster erscheinen ein **Symbol** (3) mit der Einheit, sowie ein **Statusbalken** (4), der den Fortgang der Produktion anzeigt. Wenn Sie den Prozess abbrechen wollen, klicken Sie mit der rechten Maustaste in das kleine Fenster. Die Ausbildung wird abgebrochen und die bis dahin verbrauchten Rohstoffe gehen verloren.

Wenn Sie mehrere Einheiten hintereinander produzieren wollen, klicken Sie in beliebiger Reihenfolge auf die entsprechenden Infanterietypen im Produktionsfenster. Die ausgewählten Einheiten reihen sich in die Produktionschlange ein und werden in dieser Reihenfolge ausgebildet beziehungsweise hergestellt. Eine Kaserne kann immer nur eine Einheit produzieren. Wenn Sie also schnell eine große Truppe zusammenstellen wollen, sollten Sie mehrere Kasernen errichten. Wenn Sie über mehr Kasernen verfügen, werden diese anhand einer **Zahl** (5) unten links im Produktionsmenü angezeigt. Ein erneuter Linksklick auf das Kasernensymbol, wechselt zum nächsten Gebäude dieses Typs.

PRODUKTIONSPAKETE

Im weiteren haben Sie die Möglichkeit sogenannte Produktionspakete anzulegen bzw. in Auftrag zu geben. Um ein neues Produktionspaket anzulegen, drücken Sie die Taste **F4** im Produktionsmenü. Fügen Sie nun die gewünschten **Einheiten** (1), via Linksklick dem Paket hinzu und vergeben Sie einen **Namen** (2) für das entsprechende Paket. Klicken Sie zum Abschluss auf **OK** (3) und ein neues **Symbol** (4) wird im Produktionsmenü verfügbar. Ein Linksklick auf das Paket startet die Produktion sämtlicher im Paket befindlichen Einheiten.



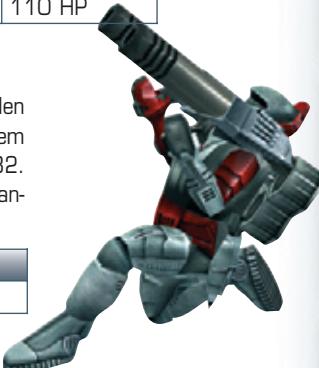
ED - EINHEITEN, INFANTERIE

Dies sind die Infanterietypen, die Sie in einer ED-Basis ausbilden können:

**Infanterie**

Die ED-Frontinfanterie ist ausgestattet mit ausfallsicheren Sturmgewehren AK-149. Sie ist äußerst effizient für das Backup sowohl von Spezialeinheiten als auch zur Besetzung von Verteidigungsanlagen.

Metall	Wasser	Zeit	Gesundheit
5	150	10 Sek.	110 HP

**Raketeninfanterie**

Auf die Zerstörung von gepanzerten Zielen spezialisierte Infanterie. Ausgestattet mit dem raketengetriebenen Granatwerfer RPG-32. Benötigt die Unterstützung durch Frontinfanterie und bemannte Kampfstationen.

Metall	Wasser	Zeit	Gesundheit
10	200	15 Sek.	90 HP

**Scharfschützen**

Exzellent ausgebildete Spezialeinheiten, ausgestattet mit dem Scharfschützengewehr Dragunov-3.
Sehr wirkungsvoll gegen Infanterie.

Metall	Wasser	Zeit	Gesundheit
5	500	30 Sek.	130 HP

**Pilot**

Ein hochspezialisierter Pilot, der eine große Bandbreite an Kampffahrzeugen steuern kann. Auch hervorragend geeignet zur Übernahme feindlicher, Lufteinheiten.

Metall	Wasser	Zeit	Gesundheit	Psyche	Limit
5	150	10 Sek.	90 HP	200	1

ED – EINHEITEN, FAHRZEUGE

Mobile Kampfmaschinen verschiedenster Bauart fallen in diese Kategorie, ob auf Raupen oder Rädern, fliegend, schreitend oder durch die Lüfte gleitend. Meist schwer bewaffnet und mit starker Panzerung versehen, sind sie doch durch ihre Größe ein leichtes Ziel für den Gegner. Unter Fahrzeugen werden auch Unterstützungseinheiten wie die Artillerie verstanden. Fahrzeuge werden in Produktionszentren gefertigt.

FAHRZEUGPRODUKTION

Um ein Fahrzeug bauen zu können, brauchen Sie in einer ED-Basis ein Produktionszentrum und einen Ausgang, damit die Fahrzeuge das Gebäude verlassen können.

Die Fahrzeugproduktion wird auf die gleiche Weise gesteuert wie die Ausbildung von Infanterie. Wenn Sie zum Beispiel einen Panzer bauen wollen, rufen Sie mit der Taste **F7** das Produktionsfenster auf. Wählen Sie nun im unteren Bereich des Fensters das Produktionszentrum aus. Auch hier reicht ein Linksklick auf die gewünschte Einheit, um die Produktion zu starten. Durch Anklicken mehrerer Einheiten hintereinander bilden Sie Produktionsschlangen. Die Kampfwerte und Produktionskosten der Einheit werden angezeigt, sobald Sie mit der Maus über eine Einheit fahren. Produktionspakete erstellen Sie mit der Taste **F4** und der Wechsel auf das nächste Produktionszentrum erfolgt ebenfalls durch Linksklick auf das Symbol Produktionszentrum.

Welche Fahrzeuge Sie bauen können ist abhängig davon, wie intensiv Sie die Forschung vorantreiben. Im Konstruktionsfenster, das Sie mit der Taste **F1** aufrufen, können Sie außerdem eigene Vehikel aus den vorhandenen Elementen zusammenstellen und in den Produktionseinrichtungen bauen lassen.

FAHRZEUGKONSTRUKTION

Sie können Ihre Fahrzeuge mit schlagkräftigeren Waffen, stärkerer Panzerung, höherer Geschwindigkeit und speziellen Schilden ausstatten, wenn Sie die entsprechenden Technologien erforscht haben.

Um Fahrzeuge zu assembleieren, öffnen Sie mit der Taste **F1** das Konstruktionsfenster oder klicken Sie auf das Symbol mit dem Panzer  am oberen Bildschirmrand.



In diesem Fenster wird in der Mitte ein Bild Ihrer Konstruktion (1) und der entsprechende Name (2) darunter angezeigt. Rechts (3) daneben sehen Sie die verfügbaren Modelle, die auch im Produktionsfenster zum Bau bereitstehen.

Wenn Sie nun ein bestehendes Modell auf der rechten Seite anklicken, rückt es in vergrößerter Ansicht in die Mitte des Fensters und kann bei gedrückter rechter Maustaste gedreht werden. Änderungen an dessen Ausrüstung können sofort vorgenommen werden und mit einem Klick auf das Pfeil-Symbol (4) in die Produktion übernommen werden. Falls Sie ein vorhandenes Fahrzeugmodell aus der Liste der möglichen Vehikel entfernen wollen, markieren Sie es und klicken Sie dann auf das Löschen-Symbol (5).

Um ein komplett neues Fahrzeug zusammen zu stellen klicken Sie zunächst auf das Panzer-Symbol (6) und wählen Sie anschließend ein geeignetes Chassis (7).

Rund um das 3D-Modell des ausgewählten Fahrgestells sehen Sie Bereiche mit verschiedenen Symbolen für die Ausstattung, die Sie an Ihrem neuen Fahrzeug anbringen können. Sie wählen die gewünschte Vorrichtung wie Schild bzw. Zusatzausrüstung (8), Panzerung (9), Triebwerk (10) oder Waffe (11) mit einem Linksklick auf das entsprechende Symbol.

Tooltips geben Ihnen Auskunft über die Details und die Kosten der einzelnen Komponenten.

Verfügbare Grundmodelle (7)

Falls Sie neue Grundmodelle im Rahmen Ihrer Forschungsarbeiten erfinden, tauchen Sie automatisch hier auf. Neue Modelle aus der Forschung müssen grundsätzlich im Konstruktionsfenster aufbereiten und den Fabriken zur Verfügung stellen, bevor Sie sie bauen lassen können.

Schilde und Zusatzausrüstung (8)

Hier werden Ihnen die verfügbaren Modelle von Schutzschilden und Toolkits präsentiert. Dabei stehen die Begriffe

Schildwiderstand: für die Anzahl Treffer, die ein Schild abfangen kann und

Schildregeneration: für die Zeit, bis ein Schild sich wieder voll regeneriert hat.

Panzerung (9)

Hier sehen Sie die Panzerungstypen, mit denen Sie Ihr Fahrzeug gegen Angriffe schützen können.

Neben Beschreibung und Kosten werden Ihnen folgende Werte angezeigt:

Schutz vor Schusswaffen: Panzerung gegen konventionellen Beschuss.

Schutz vor Energiewaffen: Energie – Panzerung gegen Energiewaffenbeschuss.

Schutz vor Chemiewaffen: Panzerung gegen Angriffe mit chemischen Waffen.

Triebwerke (10)

Hier sehen Sie die Triebwerke, die Sie bisher erforscht haben. Neben den Kosten erscheinen folgende Werte:

Geschwindigkeit: Maximales Tempo der Konstruktion.

Schildregeneration: Zeit zur Regeneration des Schutzschildes.

Waffen (11)

Im nächsten oberen Bereichen des Konstruktionsmenüs sehen Sie die verschiedenen Waffentypen, die Sie einem Vehikel dieses Typs mitgeben können. Kanonen und Laser stehen ebenso zur Wahl wie Granatwerfer oder Boden-Luft-Raketen. Je nach Typ haben diese Waffen folgende Werte:

Schaden: Der Schaden, den die Waffe mit einem Schuss anrichtet

Schadensreichweite: Die Reichweite des Schadens, den die Waffe verursacht.

Präzision: Die Treffergenauigkeit des gewählten Modells.

Munition: Der Vorrat an Munition.

Reichweite: Die Reichweite der Waffe.

Feuergeschwindigkeit: Die Feuergeschwindigkeit einer Waffe.

Bei manchen Waffen wird angezeigt, wie schnell die Waffe im Modus Schnell feuern bzw. Genau zielen feuert.

Kommandos (12)

In diesem Bereich des Konstruktionsfensters können Sie festlegen, mit welchen Voreinstellungen die fertigen Fahrzeuge die Produktionsanlage verlassen sollen. Dabei stehen in Abhängigkeit des gebauten Fahrzeugs unterschiedliche Kommandos zur Verfügung. Ein Auflistung sämtlicher Kommandos finden Sie im Kapitel 4, Abschnitt Kommandofenster, Einheiten.

Sie verlassen das Konstruktionsfenster mit einem Klick auf die Schaltfläche **Schließen** (13).

FAHRZEUGE DER ED

Sie können die folgenden standardisierten Fahrzeugmodelle in Ihrer ED-Basis produzieren lassen:



MIG-V23 Vologda 1

Der Ernter der Eurasian Dynasty, der lediglich auf den Abbau von natürlichen Ressourcen Metall und Wasser ausgelegt ist. Gut gepanzert hält er gegnerischen Angriffen längere Zeit stand.

Metall	Wasser	Zeit	HP
400	400	1:30 Sek.	2.000

GAZ-65V Grozny

Gepanzertes Fahrzeug für Führungsoffiziere. Multifunktionales Modul, auf dem verschiedene Ortungs-, Kommunikations- und Störsysteme für den feindlichen Kommunikationsverkehr installiert werden können. **Voraussetzung:** Dopplerradar

Konstruktion			Forschung		
Metall	Wasser	HP	Metall	Wasser	Zeit
450	120	400	0	5.000	3:00 Min.

KA-78 Gruz

Reparaturflugzeug. Repariert beschädigte Einheiten automatisch. Zusammen mit diesem Flugzeug erhalten Ihre Streitkräfte Reparatur-geräte, die auf der gleichen Technologie basieren und auf fast allen Fahrzeugen als Zusatzausrüstung montiert werden können.

Voraussetzung: Infanterietransporter AN-80



Konstruktion			Forschung		
Metall	Wasser	HP	Metall	Wasser	Zeit
450	120	300	3.000	3.000	2:00 Min.

**Infanterietransporter AN-80**

Fluggerät, das in seinem Design die neusten bahnbrechenden Entwicklungen im Bereich der Transporttechnologie für Infanterie berücksichtigt. Umfassende On-Board-Ausrüstung, Bioregenerationssysteme und gut ausgestattete Waffenlager führten dazu, dass es von ED-Truppen den Spitznamen "Flying Hotel" erhielt.

Konstruktion			Forschung		
Metall	Wasser	HP	Metall	Wasser	Zeit
150	100	500	1.500	3.000	2:00 Min.

GAZ-49P Dubna

Das Design der GAZ-49P Dubna basiert auf einer über zwei Jahrhunderte alten Technik für Kampfmotorräder von Zündapp und BMW. Mit moderner Technologie weiter entwickelt und mit auf modularen Plattformen befestigter Bewaffnung. Geeignet für Aufklärung und Kampfeinsatz.



Metall	Wasser	Waffen-Luft	Waffen-Boden
100	150	Ja	Ja

GAZ-N21 Gagarin

Der unabhängige Sechsrad-Antrieb ermöglicht einen Einsatz selbst unter anspruchsvollsten Geländebedingungen. Modularer Bewaffnung gibt ihm das notwendige Potenzial für jede Aufgabe oder Mission. Der Preis für die hohe Mobilität ist eine schwache Panzerung.

Voraussetzung: Infanterietransporter AN-80



Metall	Wasser	Luft	Boden
150	150	Ja	Ja



T-850 Rasputin

Krone der ED-Panzerabwehrtechnologie. Dieses Fahrzeug ist ein sinnvoller Kompromiss zwischen hoher Mobilität, Panzerung und Feuerkraft.

Metall	Wasser	Luft	Boden
500	150	Nein	Ja

KA-74 Amurk

Multifunktionales Fluggerät für Aufklärungszwecke. Kann je nach Anforderung gegen verschiedene Feindeinheiten eingesetzt werden. Aufgrund seiner schwachen Panzerung wird es von Soldaten als "The Merry Coffin" bezeichnet.



Metall	Wasser	Luft	Boden
150	150	Ja	Ja



T926 Kirov

T-926 Kirov ist das Ergebnis der ED-Anstrengungen, schwere Panzerabwehrwaffen zu entwickeln, mit denen LC-Panzer aufgehalten und bekämpft werden können. Das langsame, aber praktisch unzerstörbare Fahrzeug kann eigenständig verschiedenste feindliche Einheiten abwehren, sofern es mit den notwendigen Zusatzwaffen ausgestattet ist.

Voraussetzung: T-850 Rasputin

Metall	Wasser	Luft	Boden
1.200	150	Nein	Ja

**T930 Moscow**

Superschweres Kampfgefährt, das auf dem "Kirov" aufbaut. Ein zusätzlicher Turm wurde auf Kosten eines Teils der Panzerung eingebaut, wodurch der "Moscow" eher zu einem Unterstützungsgefecht und nicht zum Mittelpunkt einer gepanzerten Kolonne wird.

Voraussetzung: T-926 Kirov

Metall	Wasser	Luft	Boden
900	150	Nein	Ja

KA-95 Orsk

Fliegende Kampfplattform für Langstreckenraketen. Aufgrund fehlender Luft-Verteidigungssysteme benötigt es beim Einsatz im feindlichen Territorium die Unterstützung von fliegenden Kampfeinheiten.

Voraussetzung: T-850 Rasputin

Metall	Wasser	Luft	Boden
600	150	Nein	Ja

**KV 4X Aurora**

Auch als "Fat little sister" bekannt, handelt es sich hierbei um einen selbstfahrenden ballistischen Raketenwerfer. Durch einen Vierradantrieb kann sie auch in schwierigem Gelände fahren, hydraulische Stabilisatoren ermöglichen den Abschuss von schweren Raketen und seismischen Bomben.

Voraussetzung: T-850 Rasputin

Metall	Wasser	Luft	Boden
600	150	Nein	Ja

**KA 82B Khan**

Universelles Mittelstrecken-Assault-Aircraft. Hervorragend geeignet für die Zerstörung fliegender feindlicher Einheiten und gepanzerter Bodenziele. Praktisch das beste Design seiner Klasse. Flugfeld erforderlich.

Metall	Wasser	Luft	Boden
250	150	Ja	Ja



Die Technologien, die Sie bei der Eurasian Dynasty erforschen können, entnehmen Sie bitte beiliegender Übersicht.



Die Lunar Corporation (LC) wird von Frauen dominiert und präsentiert sich meist als friedliebende und für das Wohl der gesamten Menschheit arbeitende Fraktion. Allerdings hat der hohe Rat der LC, die Biowaffenforschung stark vorangetrieben und in seiner Politik zu drastischen, bisweilen blutigen Maßnahmen gegriffen, die kaum dazu beitragen, das nach außen hin angestrebte Ziel voranzutreiben.

Die Regeln, nach denen die Einheiten der LC ausgebildet werden und die Forschung betrieben wird, sind die gleichen wie bei der ED und der UCS. Allerdings gibt es Unterschiede im Basisbau.

LC BASISBAU

Die LC hat ihre eigene Technik, Basen zu errichten. Ihr stehen besondere Gebäude und einzigartige Upgrades für die Basis zur Verfügung. Alle Gebäude werden komplett im Orbit montiert und dann auf die Position auf der Oberfläche herabgelassen, die Sie festgelegt haben. Wie bei der Eurasian Dynasty beginnen Sie den Aufbau Ihrer Basis im Produktionsfenster. Zu Beginn können Sie nur das Orbitale Konstruktionszentrum im unteren Bereich des Produktionsfensters auswählen. Wie bei der ED sehen Sie nun im oberen Teil des Fensters die Gebäude, die Sie damit errichten können.

Die meisten LC-Gebäude müssen auf einem Haupt-Konstruktionsmodul (Big Foot) aufsetzen. Der Big Foot ist die Basisstruktur, auf die bis zu fünf weitere Gebäude-Module zu einem Turm gestapelt werden können. Auf manche Module, wie der Fighterstation oder dem Forschungsmodul, kann kein weiteres Gebäude gesetzt werden. Sie sollten daher als letztes Segment auf einen Turm gesetzt werden.



Die einzigen Gebäude der LC, die nicht auf Big Foots stehen müssen, sind die Minenkomplexe und Verteidigungsanlagen wie die Zwillingstürme oder die verschiedenen Laserzäune. Das erste Gebäude, das Sie in einer LC-Basis bauen, sollte daher der Big Foot sein. Klicken Sie im Produktionsfenster darauf und platzieren Sie es, wie Sie es aus einer ED-Basis kennen. Die fälligen Kosten werden von Ihren Rohstoffen abgezogen und ein Symbol mit Fortschrittsbalken erscheint im Produktionsfenster. Ist der Balken voll, wird das fertige Modul aus dem Orbit herabgelassen. Grundsätzlich ist es sinnvoll, die Basis mit mehreren Big Foots auszustatten.

Wenn Sie auf ein Modul Ihrer Basis klicken, können Sie Anweisungen erteilen. Öffnen Sie dazu das Kommandofenster mit der Taste **F9**. Es enthält die üblichen Gebäude-Kommandos (Kapitel 4, Abschnitt Kommandofenster Gebäude), sowie den Befehl Zu neuem Standort fliegen  . Dies ist auch gleichzeitig die Besonderheit der LC: Gebäude der Lunar Corporation können von einem Turm zum nächsten fliegen. Auch Minenkomplexe können über diesen Button zum nächsten Ressourcenfeld verlegt werden.

ENERGIEVERSORGUNG

 Alle Gebäude einer LC-Basis benötigen Energie. Um genügend Energie zu produzieren, müssen Sie Solarenergie-Module bauen, die die Energie ohne Kabel an die Gebäude übertragen. Wenn ein Blitz-Symbol über einem Gebäude blinkt, hat es keine Energie. Sie sollten dann weitere Solarenergie-Module bauen oder nicht benötigte Module abschalten.

RESSOURCENABBAAU

Im Gegensatz zur ED sammelt die LC Ressourcen mithilfe von Minenkomplexen, die in der Nähe von Rohstoffquellen platziert werden. Sie bauen dieses Gebäude, indem Sie das Produktionsfenster öffnen, auf das orbitale Konstruktionszentrum klicken und die Minenkomplexe auswählen. Die Abbaeinrichtung der LC kann nur in der Nähe von Kristall- oder Wasservorkommen errichtet werden. Sie braucht keinen Big Foot und auch keinen Strom.

Über das Symbol „Alles sammeln“  im Kommandofenster können Sie bestimmen, welcher Rohstoff gesammelt werden soll. Die LC benötigt Kristall-  und Wasserressourcen .

GEBÄUDE

Minenkomplex

Universelles mobiles Zentrum für Ressourcenabbau, Lagerung und Weiterverarbeitung. Aus Sicherheitsgründen ist es mit einer unabhängigen Energieversorgung ausgestattet. Durch den Einbau einer orbitalen Landeeinheit ist das Abbauzentrum vollkommen unabhängig von seinem Basismodul. Die LC benötigt keine zusätzlichen Fahrzeuge, um die benötigten Rohstoffe abzubauen.



Kristall	Wasser	Zeit
800	300	1:10 Min.

LC – GEBÄUDE

1. Haupt Konstruktionsmodul (Big Foot)

Das Basismodul für die Errichtung der modularen Türme. Es ist mit einem orbitalen Landemodul, unabhängigen Energiegeneratoren, integriertem Antigrav-Lift und einem automatischen Torsystem ausgestattet. Auf das Basismodul können bis zu fünf Aufbaumodule aufgesetzt werden.

Kristall	Wasser	Zeit	Kapazität
1.000	600	10 Sek	5 Einheiten



2. Solarenergie Modul

Das Modul enthält Quantenkonverter zur Verarbeitung der aufgefangenen Sonnenenergie. Zusätzlich ist es mit direktionalen Energietransmittern ausgerüstet, mit deren Hilfe weiter entfernte Gebäude mit Energie versorgt werden.

Kristall	Wasser	Zeit
300	150	10 Sek.

3. Produktionsmodul

Das Modul ist mit einem Hangar und einer vollautomatischen Fertigungsstraße ausgestattet. Alle Arten von Fahrzeugen und Fluggeräten können hier produziert werden. Ebenso werden hier die Fahrer und Piloten ausgebildet. Fahrzeuge und Fluggeräte werden über einen Antigrav-Lift angeliefert.

Kristall	Wasser	Zeit
800	150	1:00 Min.

4. Infanterie Trainingsmodul (ITM)

Das Modul besteht aus Kasernen und Trainingsgebäuden für die LC-Infanterie und bietet einigermaßen komfortable Lebensbedingungen.

Kristall	Wasser	Zeit
500	500	10 Sek.

5. Kampfmodul

Reguläres Drilling-Kampfmodul bestehend aus drei modularen Plattformen für die Installation von unterschiedlichen Verteidigungssystemen. Das Layout dieser Kampfplattform garantiert Schutz auf allen Seiten des Turms.

Standardausrüstung: Drei Elektrokanonen mit beträchtlicher Feuerkraft. Upgrade möglich.

Kristall	Wasser	Zeit
500	600	30 Sek.

6. Forschungsmodul

Dieses Modul enthält Labors und Testkammern für die Entwicklung von neuen Technologien. Wegen seiner speziellen Nutzung können keine weiteren Module aufgestockt werden. Daher sollte es immer auf der Spitze eines Turms angebracht werden. Aktivitäten im Forschungszentrum erkennen Sie am Partikelsystem der Antennen auf der Spitze.

Kristall	Wasser	Zeit
800	150	45 Sek.

Fighterstation

Dieses Kampfmodul kann nur auf die Spitze eines Turms gesetzt werden. Es enthält eine Produktionshalle und einen überdachten Landeplatz für vier Einheiten der Klasse Mercury und Atlas.

Voraussetzung: Merkur

Kristall	Wasser	Zeit
1.000	150	30 Sek.

Depot-Modul

Depot zur Verwahrung überschüssiger Ressourcen. Versorgt außerdem die Einheiten in der Umgebung mit Sauerstoff und Energiezellen. Die Zahl der operierenden Einheiten hängt von der Anzahl der aktiven Depots ab.

Kristall	Wasser	Zeit	Kapazität
700	150	45 Sek.	10 Einheiten



LC - GEBÄUDE

Spionagemodul

Modifizierte modulare Turmbasis. Ein spezieller Passiver Infrarot Remote Sensor (dessen Miniaturausgabe Sie schon heute in der Verpackung Ihres Spiels finden können) erfasst alle sich bewegenden Bodenfahrzeuge beinahe ohne Reichweitenbeschränkung. Diese Einrichtung schwächt allerdings die Statik der Struktur, sodass nur maximal vier Module auf dieser Basis angebracht werden können.

Voraussetzung: Bewegungsmeldermodul

Kristall	Wasser	Zeit
800	600	30 Sek.

**Ultimatives Kampfmodul**

Fortschrittliches Kampfmodul mit Produktionseinheit und einem Landeplatz für die unabhängigen Kampfeinheiten Ripper und Ultimate Ripper. Aufgrund seiner Funktion kann das Modul nur auf die Spitze eines Turms gesetzt werden.

Voraussetzung: Ripper

Konstruktion			Forschung		
Kristall	Wasser	HP	Kristall	Wasser	Zeit
2.500	150	1.500	0	2.000	1:00 Min.

**Laserzaun**

Ferngesteuerte Energiebarriere, die mit einem Strahler zur Zerstörung von Lufteinheiten ausgestattet ist, die direkt über ihm fliegen. Mit Laserstrahlen verbundene Elemente können auch voneinander gelöst werden, um Bodeneinheiten durchzulassen. Ein Linksklick auf das entsprechende Element schaltet den

Kristall	Wasser	Zeit
100	0	15 Sek.

Laserzaun aus und wieder ein.

1. Laserzaun mit Scharfschützengewehr / 2. Laserzaun mit Luftabwehr

Modifiziertes Segment des Laserzauns. Zusätzlich zur Standardausrüstung ist es mit einer modularen Plattform zur Installation verschiedener Verteidigungssysteme ausgestattet.

- 1. Standardausrüstung:** Scharfschützengewehr.
- 2. Standardausrüstung:** Luftabwehr Raketenwerfer



Kristall	Wasser	Zeit
200	0	15 Sek.

LC – EINHEITEN, INFANTERIE

Laserzaun mit Elektrokanone

Ein modifiziertes Segment eines Laserzauns. Zusätzlich zur Standardausrüstung ist es mit einer modularen Plattform zur Installation verschiedener Verteidigungssysteme ausgestattet. Standardausrüstung: Elektrokanone.

Voraussetzung: Luftabwehr Magnetraketenwerfer



Kristall	Wasser	Zeit
200	0	15 Sek.

**Zwillingssturm**

Unabhängiges, ferngesteuertes Kampfmodul mit zwei modularen Kampfplattformen zur Installation verschiedener Verteidigungssysteme.. Wirkungsvoll gegen alle möglichen Bodeneinheiten. Standardmäßig mit zwei Plasmablaster ausgerüstet.

Voraussetzung: Ultimatives Kampfmodul

Konstruktion			Forschung		
Kristall	Wasser	Zeit	Kristall	Wasser	Zeit
1.000	0	1:00 Min.	0	3.000	2:00 Min.

INFANTERIEEINHEITEN

Die LC sucht im Kampf vor allem die Luftüberlegenheit. LC-Infanteristen können mithilfe von Jetpacks fliegen, während viele LC-Fahrzeuge durch ihre Antigravitationsgeneratoren über den Boden schweben. Die LC setzt oft Hacker-Einheiten ein, um gegnerische Fahrzeuge zu übernehmen und in die Computer von Verteidigungsanlagen einzudringen. Diese Einheiten sind vor allem für die UCS gefährlich, die sich weitgehend auf Kampfroboter verlässt.

INFANTERIEAUSBILDUNG

Um Infanterieeinheiten auszubilden, brauchen Sie die entsprechenden Module und genügend Rohstoffe in Ihrer Basis. Jede Einheit hat ihren Preis in Wasser, Kristall oder beidem. Die LC benutzt ihr Infanterie Trainings Modul (ITM) zur Ausbildung von Infanteristen. Sie starten die Ausbildung, indem Sie zunächst das Produktionsfenster mit der Taste öffnen oder das entsprechende Symbol am rechten Bildschirmrand anklicken, danach das ITM auswählen und die gewünschten Einheiten mit der linken Maustaste anklicken. Um eine Produktion "in Schleife" zu starten, klicken Sie das links vom Produktionsfenster erscheinende Symbol mit der linken Maustaste an. Eine kleine "O" signalisiert Ihnen den Beginn der "Endlos-Produktion".

LC – EINHEITEN, INFANTERIE

Dies sind die Infanterietypen, die Sie in einer LC-Basis ausbilden können:



Infanterie

Weibliche LC-Sturmtruppen, die mit G90-Sturmgewehren ausgestattet sind, der Weiterentwicklung eines H&K-Modells, welches bereits im Großen Krieg von 2084 im Einsatz war. Heinkel P14-Jetpacks verleihen den Kämpferinnen Flugfähigkeit.

Upgrade zu Infanterie Zweiter Grad möglich

Schussreichweite +1, Präzision +5%.

Konstruktion			Forschung Upgrade		
Kristall	Wasser	HP	Kristall	Wasser	Zeit
10	150	100	0	1.500	1:00 Min.

Hacker

Kampfsoftware-Spezialisten. Sie verfügen über die nötigen Kenntnisse, sich in gegnerische Systeme einzuhacken und Kampfroboter zu übernehmen. Sehr mobil dank Heinkel P14-Jetpacks. Hacking-Reichweite: 14

Voraussetzung: Infanterie 2. Grad



Upgrade zu Hacker - Zweiter Grad möglich

Hacking Geschwindigkeit: +20% Hacking Reichweite: 15

Upgrade zu Master Hacker möglich

Hacking Geschwindigkeit: +50% Hacking Reichweite: 16

Konstruktion			Forschung Upgrade1			Forschung Upgrade2		
Kristall	Wasser	HP	Kristall	Wasser	Zeit	Kristall	Wasser	Zeit
5	300	130	2.000	1.500	1:00 Min.	1500	2.000	1:00 Min.



Pilot

Im Gebrauch verschiedener Kampffahrzeuge und -fluggeräten trainierte Spezialeinheit. Sie ist nur mit einem Heinkel P14-Jetpack und einem leichten G90/M-Sturmgewehr ausgerüstet, einer kürzeren Version des G90-Sturmgewehrs. Sie werden parallel zur Fahrzeugproduktion im Produktionsmodul ausgebildet. Die Einheit ist für den Einsatz außerhalb des Fahrzeugs oder Fluggeräts nicht qualifiziert.

Kristall	Wasser	HP
0	0	80

LC – EINHEITEN, FAHRZEUGE

In einer LC-Basis lassen sich folgende Einheiten produzieren:

Apollo

Ein schnelles und leicht zu lenkendes Kampffahrzeug, das auf das Auffinden und Vernichten von Infanterieeinheiten ausgelegt ist. Die Einsatzmöglichkeiten lassen sich durch Zusatzausrüstung leicht modifizieren, jedoch sind die Erfolgsaussichten bei einem Zusammenprall mit feindlichen Fahrzeugen oder Fluggeräten aufgrund der leichten Panzerung gering.



Kristall	Wasser	Luft	Boden
120	150	Ja	Ja

**Athena**

"Little Cloud" ist bei den LC-Kräften sehr beliebt und eine leichte fliegende Abfangeinheit. Durch die regulierte Turbinenwirkung kann sie in der Luft stehen bleiben.

Kristall	Wasser	Luft	Boden
120	150	Ja	Ja

Ares

Schweres Kampfflugzeug zur Zerstörung von Bodenzielen, üblicherweise ausgestattet mit einem Ultraschallwellen Blaster (UWB). Dieser zerstört einfach alles, was sich ihm in den Weg stellt. Böse Zungen sprechen auch von "Ultraschall Sterilisation".

Voraussetzung: Athena



Kristall	Wasser	Luft	Boden
210	150	Nein	Ja

**Pluto**

Auf einem Orbitallandefahrzeug basierende Kampfstruktur, die mit reguliertem Heinkel H66-Turbinenantrieb und Plasmakanonen ausgestattet ist. Die Hauptaufgabe liegt in der Zerstörung einzelner feindlicher Bodeninstallationen.

Voraussetzung: Athena

Kristall	Wasser	Luft	Boden
600	150	Nein	Ja

LC – EINHEITEN, FAHRZEUGE

Mercury

Schneller und manövrierfähiger Kampfjet, der aufgrund begrenzter Flugreichweite als einfache LC-Luftverteidigungseinheit eingesetzt wird. Meistens als Support für "Atlas"-Bomber im Einsatz, mit dem Zweck die "Ruhe vor dem Sturm" zu erzeugen...



Voraussetzung: Athena

Kristall	Wasser	Luft	Boden
250	150	Ja	Nein



Atlas

Ein schwerer Bomber für die Zerstörung feindlicher Strukturen. Ein Plasmastrahlblaster radiert auch die bestgepanzerten Ziele und Gebäude aus der Landschaft. Eine neue Dimension des Bombardements: Beschleunigte Plasmastrahlen statt Bomben.

Voraussetzung: Mercury

Kristall	Wasser	Luft	Boden
400	150	Nein	Ja

Phobos

Universelles Kampffahrzeug mit guter Panzerung und Waffenausstattung. Vielfältige Ausrüstungsoptionen ermöglichen die Anpassung des Fahrzeugs an jede erdenkliche Kampfbedingung. **Voraussetzung:** Ultimatives Kampfmodul

Kristall	Wasser	Luft	Boden
500	150	Nein	Ja



Deimos

Zwei Kanonen und eine starke Panzerung erlauben es Einheiten dieser Klasse erfolgreich gegen den Gegner vorzugehen, auch wenn sie in der Unterzahl sind. Ausgestattet mit zwei PSI Strahlenkanonen ist der Deimos sehr wirkungsvoll um Infanterie oder Fahrer von Fahrzeugen zu verwirren oder auszuschalten.

Voraussetzung: Phobos

Kristall	Wasser	Luft	Boden
500	150	Nein	Ja

**Charon**

Mobiles Arsenal, die perfekte Unterstützung für gepanzerte Einheiten, die einem gegnerischen Angriff den Schwung nehmen können. Ein einziger "Charon" besitzt genügend Feuerkraft, um selbst große militärische Konzentrationen in Staub zu verwandeln.

Voraussetzung: Deimos

Kristall	Wasser	Luft	Boden
900	150	Nein	Ja

Crion - mobile Artillerie der Lunar Corporation

Antigrav-Plattform, die mit einer Langstrecken-Plasmakanone vom Typ Demolisher ausgestattet ist. Der Crion kann nur nach der Landung feuern, nachdem er durch hydraulische Landeeinheiten stabilisiert worden ist. Er zerstört primär feindliche Verteidigungsanlagen.

Voraussetzung: Phobos



Kristall	Wasser	Luft	Boden
600	150	Nein	Ja

**Styx**, Führungseinheit zur Unterstützung der LC-Hauptstreitkräfte.

Ausgestattet mit modularen Plattformen zur Installation verschiedenster Vorrichtung, die auf streng geheimer Störsendertechnologie und Hilfsenergieschild-Regenerationsuntereinheiten basieren.

Voraussetzung: Krypto-Kommunikationssystem

Kristall	Wasser	Luft	Boden
1.000	150	Nein	Nein

Ripper - W18 "Wunderwaffe". Eine unabhängige, sehr gut gepanzerte Kampfeinheit, die als Gebäudeteil getarnt und mit einer kräftigen Plasmakanone und integrierter Energieversorgung für Steuerung und Verteidigungsschilde ausgestattet ist.

Voraussetzung: Ultimatives Kampfmodul



Kristall	Wasser	Luft	Boden
700	1.000	Nein	Ja



Ultimate Ripper - Das W18/2 Modul, ein in jeder Hinsicht perfektes Folgemodell. Es wird zur Zerstörung von feindlichen Zielen verwendet, die reguläre Einheiten nicht erreichen können, zum Beispiel innerhalb der feindlichen Basis.

Voraussetzung: Ripper

Kristall	Wasser	Luft	Boden
1.500	2.000	Nein	Ja



Vor der Zerstörung der Erde verließen die meisten Angehörigen dieser Fraktion den blauen Planeten auf einem gigantischen Evakuierungsschiff. Mars war das ursprüngliche Ziel, doch die Phoenix erreichte ihn nie. Niemand weiß genau, was mit dem Schiff passiert ist, mit seiner Technologie und den hunderttausenden Menschen im Cryo-Schlaf an Bord. Eine These lautet, der Bordcomputer habe rebelliert und die meisten der ihm anvertrauten Menschen getötet. Eine andere These besagt, ein Meteor habe das Schiff beschädigt. Die UCS existiert heute nur noch in wenigen Vorposten im Sonnensystem.

Die Anfertigung und Ausbildung von Einheiten und die Forschung der UCS funktionieren im Prinzip wie bei ED und LC. Allerdings gibt es ein paar Unterschiede im Basisbau zu beachten.

UCS BASISBAU

Die UCS baut Basen mithilfe von Dronen - speziellen Ingenieurrobotern, die Gebäude auf der Karte errichten. Sie beginnen den Bau, indem Sie auf eine Drone klicken. Links unten auf dem Bildschirm öffnet sich dann das Produktionsfenster. Unten in dem Fenster erscheinen dann die Gebäude und Einheiten, die die Produktion ermöglichen.



Wenn Sie eine Basis errichten, sollten Sie mit einem Kraftwerk beginnen, da ohne dieses Gebäude keine UCS-Einrichtung arbeiten kann. Klicken Sie nun auf das Kraftwerk. Der Mauszeiger verwandelt sich in ein Abbild des Gebäudes und ein heller Kreis erscheint außen um das Gebäude. Er zeigt an, welches Gebiet mit der Energie des Kraftwerks versorgt werden kann. Wenn Sie sich für eine Stelle entschieden haben, klicken Sie darauf, und der Konstruktionsroboter startet den Bau. Der Fortschrittsbalken über der Baustelle zeigt den Fortgang des Prozesses an.

Wählen Sie als nächstes das **Technikgebäude** aus dem Produktionsmenü und errichten Sie es. Wenn das Technikgebäude steht, sollten Sie eine **Raffinerie** bauen. Sie kann überall auf der Karte, vorzugsweise in der Nähe von Ressourcen, errichtet werden. Die Raffinerie liefert die Rohstoffe **Kristall** und **Metall** an alle Gebäude. Alle drei Hauptgebäude - Raffinerie, Kraftwerk und Technikgebäude - können direkt auf der Karte platziert werden.

Der Energietransmitter, der Haupt-Verteidigungsturm und Panzersperren können ebenfalls über dieses Menü errichtet werden. Letztere benötigen keine Energie und können an beliebigen Stellen auf der Karte platziert werden.

Upgrades dieser Hauptgebäude, mit denen Sie unter anderem Fahrzeuge und Kampfroboter herstellen können, sind im Produktionsfenster verfügbar, sobald mindestens ein Hauptgebäude errichtet ist. Die meisten Upgrades können nur als Erweiterungen des Technikgebäudes errichtet werden, andere wie z.B. die Landezone oder das Depot, werden an die Raffinerie oder Generatoren an das Kraftwerk angebaut. Wenn Sie ein Upgrade bauen wollen, werden die möglichen Bauplätze am passenden Gebäude blau markiert.

Wenn Sie ein Gebäude Ihrer Basis anklicken, können Sie diesem Anweisungen geben. Wählen Sie dazu das Symbol Kommandofenster an oder drücken Sie **F9**. Eine Liste sämtlicher Befehle entnehmen Sie bitte Kapitel 4, Kommandofenster Gebäude.

ENERGIEVERSORGUNG



Alle Gebäude der UCS-Basis benötigen Energie. Wenn ein Blitz-Symbol über einem Ihrer Gebäude erscheint, fehlt diesem Gebäude Strom. Sie können dieses dann mittels eines neuen Kraftwerks oder mithilfe eines Energietransmitters versorgen. Außerdem sollten Sie Gebäude abschalten, die nicht benötigt werden, da diese ansonsten unnötig Strom verbrauchen.

Wenn Sie ein Gebäude mithilfe einer Drone errichten wollen, erscheint ein blauer Kreis rund um das Kraftwerk. Er zeigt die Reichweite des Kraftwerks an. Wenn Sie ein Objekt außerhalb dieses Kreises errichten, wird es nicht mit Energie versorgt. Solche Objekte sollten Sie mithilfe von Energietransmittern, die Sie frei auf der Karte platzieren können, an das Kraftwerk anschließen. Auch bei Energietransmittern wird die Reichweite mittels hellem Kreis dargestellt.

RESSOURCENABBAU

Die UCS Corporation braucht **Kristall** und **Metall** , die von Termite-Fahrzeugen abgebaut und zur Raffinerie transportiert werden. Nach der Aufbereitung werden sie im Depot gelagert. Um Ressourcen nutzen zu können, muss mindestens eine Raffinerie errichtet werden, die Sie mit der Raffinerielandezone und dem Depot ausbauen sollten. Außerdem muss mindestens ein Erntefahrzeug vom Typ **Termite** zur Verfügung stehen. Es ist normalerweise im Lieferumfang der Raffinerie enthalten. Nach dem Bau brauchen Sie nur noch Ihre Termite auszuwählen und ein Kristall- oder Metallvorkommen anzuklicken, und Ihre „Jungs“ werden sich unverzüglich an die Arbeit machen.

Wenn Ihnen der Ressourcenabbau zu langsam geht, oder Ihre Termite vom Feind zerstört wurden, können Sie auch zusätzliche Termiten produzieren. Voraussetzung hierfür ist die Schwere Einheiten-Fabrik. Wenn Sie einer Raffinerie eine zweite Termite zuweisen, ist eine zweite Landezone empfehlenswert, damit die beiden Termiten gleichzeitig die gesammelten Ressourcen „abliefern“ können.

UCS – GEBÄUDE

In einer UCS-Basis können Sie die folgenden Gebäude bauen:

Kraftwerk

Auf GE PG4-54D Hellfire-Generatoren basierendes, automatisches Kraftwerk, das mit GE ET2-2F Energieübertragungsstrahlern mit kurzer Reichweite und Energieschutzschildgeneratoren ausgestattet ist. In der Abbildung rechts ist das Kraftwerk mit zwei Fusionsgeneratoren und zwei Energiekoordinationszentren ausgestattet.

Upgrademöglichkeiten: bis zu vier Fusionsgeneratoren und / oder bis zu 4 Energiekoordinationszentren.

Kristall	Metall	Zeit
300	1.200	10 Sek.



Kraftwerk mit
2 Fusionsgeneratoren und
2 Energiekoordinationszentren

Fusionsgenerator

Mit einem hypereffizienten General Electric PG4-54D "Hellfire"-Plasmagenerator ausgestattetes Modul, das den Grundenergieausstoß des Kraftwerks erhöht.

Kristall	Metall	Zeit
100	200	10 Sek.

Energiekoordinationszentrum

Automatisches, elektronisches Modul zur Steuerung und Korrektur der Plasmastabilität, mit der die Effizienz des General Electric PG4-54D "Hellfire"-Generators optimiert wird. Erhöht die Effizienz des Gesamtkomplexes um 25%.

Kristall	Metall	Zeit
400	200	30 Sek.



Energetransmitter

Der Energetransmitter ist mit Energieübertragungsstrahlern vom Typ General Electric GE ET2-4A, sowie Energieschutzschildgeneratoren ausgestattet. Er kann frei im Gelände platziert werden und versorgt sämtliche Gebäude außerhalb der Kraftwerkerradius mit Strom. Sie können beliebig viele Transmitter im Gelände positionieren. Kein Upgrade möglich

Kristall	Metall	Zeit
50	100	15 Sek.

Raffinerie

Verarbeitungskomplex, ausgestattet mit einer Landebahn für Abbaueinheiten der "Termiten"-Klasse, einem Energieschildgenerator und einem Molekülraumtransmitter für den Transport von verarbeiteten Materialien. In der Raffinerie der UCS kann Metallerz und Kristalle gespeichert werden. **Mögliche Upgrades:** Landezone, Depot

Kristall	Metall	Zeit
0	800	1:00 Min.

Raffinerie mit 1 zusätzlichen Landezone & 2 Depots

**Raffinerie Landezone**

Ein Landemodul für Abbaueinheiten der "Termiten"-Klasse. Steigert die Effizienz des gesamten Raffinerie-Komplexes durch Entlastung der Hauptlandezone von Flugverkehr. Eine zusätzliche Raffinerie Landezone ist sehr empfehlenswert, wenn Sie mehrere Termiten einer Raffinerie zugewiesen haben.

Kristall	Metall	Zeit
0	400	30 Sek.

Depot

Silo für von der Raffinerie verarbeitete Ressourcen. Ausgestattet ist das Depot mit einem Teleportationsterminal, das innerhalb der Reichweite des Verarbeitungskomplexes arbeitet. Die Menge der Silos bestimmt ebenfalls, wieviele Einheiten gebaut werden können.

Kristall	Metall	Zeit
0	400	20 Sek.

Technikgebäude

Das zentrale Gebäude eines Produktions-komplexes ist mit einem Energieschildgenerator ausgestattet. An das Technikgebäude können bis zu vier Upgrades angebracht werden.

Technikgebäude mit einem Forschungszentrum

**Mögliche Upgrades:**

Forschungszentrum, Leichte Einheitenfabrik, Schwere Einheitenfabrik, Bomberwerft, Einheiten-Teleporter und Bomben-Teleporter.

Kristall	Metall	Zeit	Kapazität
100	700	10 Sek.	10 Einheiten

Forschungszentrum

Ein mit einem Supercomputer der GENIUS-Klasse ausgestattetes Modul, das die Forschungsarbeit und praktische Anwendungen ermöglicht. Jede GENIUS-Einheit konzentriert sich auf ein eigenes Projekt, um Systemüberlastungen zu vermeiden. Bis zu sechs Forschungszentren sind sinnvoll, da maximal 6 Forschungen gleichzeitig durchgeführt werden können.

Kristall	Metall	Zeit
500	1.000	45 Sek.



Leichte Einheitenfabrik

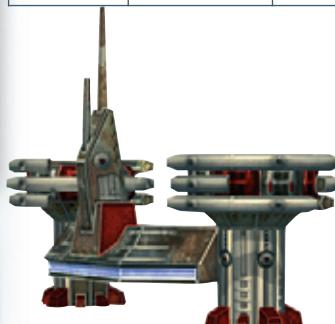
Durch Roboter vollständig automatisierte Montage- und Lagerhalle für alle Arten von Cyborgs. Produzierte Einheiten benutzen die Teleportationsterminals des Produktionskomplexes.

Kristall	Metall	Zeit	Kapazität
100	500	10 Sek.	10 Einheiten



gefertigt werden. Um Roboter zu produzieren, müssen Sie diese zunächst im Konstruktionsmenü zusammenstellen und zu Ihrer Produktionsliste hinzufügen. Standardmäßig ist die schwere Einheitenfabrik mit einem Teleportationsterminal ausgestattet.

Kristall	Metall	Zeit	Kapazität
150	800	1:00 Min.	10 Einheiten



Bomberwerk

Mit Robotern vollständig automatisierter Hangar für Flugeinheiten, der gleichzeitig als Montagehalle für "Beetle"-Bomber dient. Maximal zwei dieser riesigen Maschinen pro Hangar sind möglich.
Voraussetzung: Beetle

Kristall	Metall	Zeit
0	1.000	30 Sek.

Einheiten-Teleporter

Experimentelles Modul, wird aber auf recht breiter Basis eingesetzt. Ist ausgestattet mit Molekülraumtransmittern zur Teleportation von Einheiten über große Entfernnungen. Kann bis zu sechs Einheiten eines Typs gleichzeitig teleportieren.

Voraussetzung: Molekülraumtransmitter

Konstruktion			Forschung		
Kristall	Metall	Zeit	Kristall	Metall	Zeit
1.000	500	25 Sek.	1.000	0	30 Sek.

**Bomben-Teleporter**

Ein mit Molekülraumtransmittern ausgestattetes Modul zur Teleportation von unterschiedlichen Arten von Plasmabomben. Die Bomben werden vor Ort hergestellt.

Voraussetzung: Mayhem-Raketenwerfer

Konstruktion			Forschung		
Kristall	Metall	Zeit	Kristall	Metall	Zeit
0	2.500	1:00 Min.	0	2.500	1:00 Min.

**Panzersperre**

Sperre gegen Bodenfahrzeuge. Eigentlich ein Anachronismus, aber immer noch sehr nützlich als äußere Verteidigungslinie.

Kristall	Metall	Zeit
0	50	15 Sek.

**Haupt-Verteidigungsturm**

Der Haupt-Verteidigungsturm ist das Zentrum des Verteidigungskomplexes. Er verfügt über Energieschildgeneratoren und eine Modulplattform, auf der verschiedene Kampfsysteme installiert werden können. Da der Haupt-Verteidigungsturm eine Stromquelle braucht, sollte er im Radius eines Kraftwerks oder eines Energietransmitters platziert werden.

Mögliche Upgrades: Bunker, Schwere Verteidigungsanlage, hoher Verteidigungsturm

Kristall	Metall	Zeit
200	200	25 Sek.

UCS – EINHEITEN, INFANTERIE

Haupt-Verteidigungsturm mit 2 Bunkerelementen einer schweren Verteidigungsanlage und einem hohen Verteidigungsturm



Kristall	Metall	Zeit
500	500	40 Sek.

Hoher Verteidigungsturm

Höherer Turm für den Verteidigungskomplex, ausgestattet mit einem fortschrittlichen Flugabwehrsystem.

Voraussetzung: Raketenwerfer

Bunker

Befestigte Verteidigungsstation für Kampfcyborgs der Klassen Silver One und Silver P. Der Bunker kann nur als Upgrade dem Hauptverteidigungsturm verwendet werden.

Kristall	Metall	Zeit
0	250	30 Sek.

Schwere Verteidigungsanlage

Hilfsturm für den Verteidigungskomplex. Der Turm ist mit einer modularen Plattform für schwere Kampfsysteme ausgestattet.

Standardausrüstung: Plasmablaster

Voraussetzung: Jaguar

Kristall	Metall	Zeit
300	300	40 Sek.

INFANTERIEEINHEITEN

Die UCS verlässt sich hauptsächlich auf Kampfroboter. Ihre Fabriken können Unmengen an sogenannten Mechs und Kampfcyborgs produzieren, die mit Energiewaffen ausgerüstet sind. Da Bodentruppen die Hauptangriffswaffe der UCS ist, hat sie nur wenige Lufteinheiten.

INFANTERIEPRODUKTION

Die Produktion von Infanterieeinheiten funktioniert bei der UCS ähnlich wie bei der Eurasian Dynasty und der Lunar Corporation. Infanterie-Roboter bekommen Sie, indem Sie Ihre Basis mit den entsprechenden Fabriken ausstatten. Bei der UCS ist das die Leichte Einheitenfabrik. Außerdem müssen Sie die entsprechenden Ressourcen fördern, in diesem Fall Kristall und Metall denn jede Einheit hat ihren Preis.

Dies sind die Haupttypen der Infanterieroboter, die in der einer UCS-Basis produziert werden können:

UCS – EINHEITEN, INFANTERIE

**Silver One**

Standard "Silver One" Kampfcyborg. Ausgestattet mit einer schnell feuern Chaingun MK4. Besonders geeignet zur Bekämpfung von Infanterieeinheiten, die biologisch oder mechanisch verletzt bzw. beschädigt werden können. So gut wie immun gegen biologische Waffen.

Silver One mk II - Die integrierte Chaingun wurde mit einem zusätzlichen Kühlaggregat und verlängertem Lauf ausgerüstet. Dadurch wurde die Effizienz der AngriffsSalven und die Reichweite optimiert.

Silver One mk III - Der in den Hauptprozessor T-600 integrierte Videocoprozessor des Chaingun optimiert die Effizienz der Salven.

Konstruktion			Forschung mk II (HP +30)			Forschung mk III (HP +60)		
Kristall	Metall	HP	Kristall	Metall	Zeit	Kristall	Metall	Zeit
5	150	130	0	1.500	1:00 Min.	0	2.000	1:00 Min.

Silver P

Der Silver P Exterminator-Cyborg ist eine Weiterentwicklung des Silver One mit integriertem Plasmablaster. **Voraussetzung:** Jaguar

Kristall	Metall	Zeit
20	200	15 Sek.

**Decker mkI**

Dieser modifizierte Silver One kann mit einem fortschrittlichen drahtlosen Uplink mit dem Coprozessor der 4T-HI/EF-Familie ausgestattet werden, der zum Knacken von Sicherheitsprogrammen vorgesehen, sowie der Möglichkeit zum Hochladen multifunktionaler Kampfprogramme ausgerüstet ist.

Voraussetzung: Silver One mkII

Decker mk II: Mainframe Cracker + 20%

Decker mk III: Mainframe Cracker + 50%

Konstruktion			Forschung mk II			Forschung mk III		
Kristall	Metall	HP	Kristall	Metall	Zeit	Kristall	Metall	Zeit
5	300	160	1.500	0	1:00 Min.	2.000	0	1:00 Min.

UCS - FAHRZEUGE & MECHS

Die folgenden Fahrzeugtypen können in einer UCS-Basis produziert werden:

Drone

Leichte fliegende Baueinheit, die auch unter Feldbedingungen Reparaturen vor Ort durchführen kann. Eine preiswerte automatische Einheit ohne Rüstung und Bewaffnung.

Kristall	Metall	Zeit
100	100	15 Sek.



Termite

Einfache Ressourcen-Abbaueinheit. Gut gepanzert und mit einem effizienten Antriebssystem ausgerüstet. Ausgestattet mit einem Abbaumodul, besitzt jedoch keine Bewaffnung.

Voraussetzung: Raffinerie

Kristall	Metall	Zeit
100	100	15 Sek.

Reload

Fliegendes Unterstützungsvehikel. Große Produktionseinheit für Munition, auf die UCS-Streitkräfte bei langwierigen Operationen im Feindgebiet nicht verzichten können. Geringe Geschwindigkeit, extrem gut gerüstet, jedoch ohne Waffenmodule.

Kristall	Metall	Zeit
100	100	15 Sek.



Spider

Leichter Aufklärungsmech, der zum Aufspüren und Vernichten organischer Einheiten entwickelt wurde. Schnell und stabil durch seine vier beinähnlichen Trägereinheiten. Der Spider wird in der Schweren Einheitenfabrik hergestellt.

Kristall	Metall	Luft	Boden
65	170	Ja	Ja

**Kazuar**

Universeller Kampf-Mech mit breitem Anwendungsspektrum. Abhängig von der Ausstattung, sowohl als leichte Bodenkampfeinheit, als auch zur Luftabwehr geeignet. Aufgrund der Zwei-Bein-Konstruktion ist der Kazuar jedoch nicht besonders widerstandsfähig und wird als "Chicken-Mech" verspottet.

Standardausrüstung: Zwei Chainguns

Kristall	Metall	Luft	Boden
75	150	Ja	Ja

Scorpion

Sechs Beine verleihen ihm enorme Stabilität und ermöglichen eine weite Schussdistanz. Diese Einheit kann man getrost als mobile Artillerie betrachten. Allerdings benötigt der Scorpion bei direktem Feindkontakt die Unterstützung von Fronteinheiten.

Standardausrüstung: Plasmakanone **Voraussetzung:** Jaguar

Kristall	Metall	Luft	Boden
300	600	Nein	Ja

**Lion**

Der schwerste UCS-Kampf-Mech. Dank der Grösse und der Vier-Bein-Konstruktion können eine Unzahl von Waffen montiert werden, die unabhängig voneinander bewegt und abgefeuert werden.

Voraussetzung: Jaguar

Kristall	Metall	Luft	Boden
450	900	Nein	Ja

**Jaguar (Abb. rechts)**

Basiert auf der bei Kazuar-Einheiten verwendeten Technologie, ist aber wesentlich größer und schwerer bewaffnet als sein kleiner Bruder. Die niedrige Geschwindigkeit wurde durch die Installation einer großen Menge Waffensysteme kompensiert, mit der eine größere Zerstörungskraft erreicht wird. Trotzdem macht die Zwei-Bein-Konstruktion den Jaguar empfindlich gegen gegnerische Explosiv-Geschosse.

Voraussetzung: Kazuar

Kristall	Metall	Luft	Boden
300	750	Nein	Ja



UCS - FAHRZEUGE & MECHS

Scarab

Schnelles und wendiges Fluggerät. Wird als Erkundungseinheit eingesetzt, besitzt allerdings nur eine leichte Panzerung. Seine Bewaffnung ist lediglich auf die Zerstörung biologischer Einheiten ausgelegt.
Standardausstattung: Shuriken-Werfer.

Voraussetzung: Jaguar

Kristall	Metall	Luft	Boden
75	150	Ja	Ja

**Beetle**

Voll automatischer taktischer Bomber. Operiert nur vom Flugfeld der Basis aus. Den Beetle können Sie nur über die Bomberwerft konstruieren.

Voraussetzung: Scarab

Kristall	Metall	Luft	Boden
200	400	Nein	Ja

**Condor**

Diese eigentlich für Raumflüge konzipierte Flugeinheit, kann als fliegende Artillerie eingesetzt werden. Am Besten geeignet ist sie gegen Gebäude. Leider gibt es nur eine Bewaffnungsart.

Voraussetzung: Scarab

Kristall	Metall	Luft	Boden
300	600	Nein	Ja

**Salamander**

Besondere Unterstützungsseinheit.
Ausgestattet mit modularen
Plattformen, auf denen Kommunikations-, Tarn- und Aufklärungsgeräte,
jedoch keine Waffensysteme installiert werden können.

Voraussetzung: Kazuar, Kommunikationsanlage

Kristall	Metall	Luft	Boden
500	1.000	Nein	Nein

Die Forschung erfolgt nach den gleichen Regeln wie bei der ED und der LC. Die erforschbaren Technologien der UCS, entnehmen Sie bitte bei liegender Übersicht.





Die mysteriösen und sehr gefährlichen Aliens wurden auf dem Mars entdeckt. Ihre Streitkräfte haben keine Ähnlichkeit mit bekannten Kampfeinheiten. Es sind lebende Organismen, die sich selbstständig in verschiedene Erscheinungsformen transformieren können. Dieser Prozess erfordert Zugang zu sämtlichen Rohstoffen: **Wasser**, **Metall** und **Kristall**.

PRODUKTION VON EINHEITEN

Die Aliens bauen keine Basen und haben keine Gebäude zur Ausbildung von Einheiten oder zum Bau von Fahrzeugen. Die meisten ihrer Bodeneinheiten sind Lebewesen, die aus organischem Material bestehen. Einheiten, die sie klonen oder transformieren wollen, bewegen Sie in die Nähe der Rohstoffquellen und klicken dann auf das entsprechende Symbol im Kommandofenster.

Wenn Sie eine Alieneinheit angewählt haben, erscheint ein weißer Balken darüber. Er zeigt an, wie viel Ressourcen diese Einheit gespeichert hat. Sobald eine Einheit in die Nähe einer Rohstoffquelle kommt, füllt sich diese Anzeige. Ist der weiße Balken voll, kann sich in Abhängigkeit der selektierten Einheit, diese durch Klonen vervielfältigen oder durch Transformation in eine andere, höherwertigere Einheit verwandeln.

Sie starten diese Prozesse, indem Sie eine Einheit anwählen und mit der Taste **F9** das Kommandofenster öffnen. Wenn die Einheit geklont oder transformiert werden kann, sind die entsprechenden Befehlsschaltflächen hier aufgeführt.

Klonen: Mit Klonen wird die Verdoppelung einer Alieneinheit bezeichnet. Wenn Sie die Klonen-Schaltfläche anklicken, verpuppt sich die Einheit und nach einer gewissen Zeit erhalten Sie zwei Einheiten dieses Typs.

Transformieren: Transformieren heißt, die Einheit mutiert zu einem fortgeschritteneren Organismus. Je nach Art kann es sich dabei um eine mobile Einheit, oder einen stationären Organismus handeln. Manche der am weitesten entwickelten Einheiten lassen sich auch in eine niedrigere Entwicklungsform zurück transformieren, zum Beispiel Mantian Queen in Mantian Lady.



Alien Kokon

Das Klonen und Transformieren mancher Einheiten erfordert, vor allem bei flugfähigen Einheiten, Kristall und Metall. Bei diesen Einheiten wird ebenfalls ein Rohstoffbalken angezeigt, der die eingelagerte Menge Kristall bzw. Metallerz anzeigt. Sobald der

Balken voll ist, kann die Einheit geklont bzw. transformiert werden.

Im Folgenden werden alle Einheiten der Aliens und ihre möglichen Transformationen aufgelistet. Eine Übersicht der möglichen Klonvorgänge und Transformationen entnehmen Sie bitte beiliegendem Poster.

ALIEN – BODENEINHEITEN

BIOLOGISCHE EINHEITEN

Mantian Lady

Die Hauptaufgabe dieser Einheit ist die eigene Vermehrung und die Verwandlung in die Basiseinheit Formidian-Trooper und in die Struktur Orchidian-Nest. Außerdem kann ihre bloße Anwesenheit die Gesundheit aller anderen Morphidis regenerieren.



Wasser	Kristall	Metall	HP	Luft	Boden
200	0	0	100	Nein	Nein



Mantian Princess

Aufgrund ihrer höheren Entwicklungsstufe kann sich die Mantian-Princess in eine Verteidigungs- und Grenadiereinheit verwandeln. Durch die Kodierung zusätzlicher Rezeptordaten in den genetischen Code der Reproduktionseinheit kann sie geringste Erschütterungen an der Oberfläche wahrnehmen und so sich bewegende Einheiten frühzeitig erkennen.

Wasser	Kristall	Metall	HP	Luft	Boden
300	0	0	250	Nein	Nein

Mantian Queen

Die höchste Entwicklungsstufe der Mantians. Aufgrund ihrer Fähigkeit, Materie zu verschmelzen, wurde sie schnell zur Basis der Einheiten Coleopian Tank und Arachnian Terminator. Die Mantian Queen hebt die Wirkung aller optischen Tarneffekte auf. Als ihre Erschaffer feststellten, dass sie den Prozess, der zur Ausformung der aktuellen Mantidenform führte, nicht wiederholen konnten, waren sie gezwungen, die DNS-Ketten zu degenerieren, um die ursprüngliche Basisform zu erhalten: die Mantian-Lady.



Wasser	Kristall	Metall	HP	Luft	Boden
500	0	0	400	Nein	Nein

ALIEN – BODENEINHEITEN

Formidian Trooper

Einfache Morphid-Kampfeinheit. Ihre Kampffähigkeiten traten in den Hintergrund als festgestellt wurde, dass ihre direkte Abstammung von der Mantian-Lady sie befähigte, die für die Umwandlung zuständige DNS-Kodierung zu erhalten. Dies führte zur Erzeugung der Mantian Princess. Die Einheit produziert und verspritzt eine ätzende Kalisubstanz.

Wasser	Kristall	Metall	HP	Luft	Boden
300	0	0	150	Nein	Ja

**Formidian Guardian**

Die höchste Entwicklungsstufe der Formidians, Kampforganismen, die durch geringe DNS-Modifikationen ein außergewöhnliches Potenzial entwickelten. Die Panzerung wuchs auf die doppelte Größe und die Fähigkeit, sich unterirdisch zu bewegen, macht den Guardian zu einem harten Gegner. Die DNS-Veränderungen erhöhen die Konzentration der Kalisubstanzen, die von ihrem Sekretsystem erzeugt werden.

Wasser	Kristall	Metall	HP	Luft	Boden
0	0	0	300	Nein	Ja

Hermitopian Defender

Da die Formidians nicht die Fähigkeit zur Zerstörung von Lufteinheiten besaßen, waren die Erschaffer gezwungen, eine neue Art von Einheiten zu erzeugen, deren einzige Aufgabe die Luftverteidigung ist. Die Implementierung eines autonomen internen Sekretsystems ermöglichte den Einsatz organischer Kalisubstanzen gegen feindliche Lufteinheiten.



Hermitopian Grenadier: Aufgrund der geringen Effektivität der Kalisubstanz auf einigen chemischen Verbindungen wurde die DNS der Hermitopianen durch einige Gene verändert, sodass die die Kalisubstanz bei Kontakt mit der Atmosphäre in den festen Aggregatzustand wechselt und die Säure so über größere Entfernung geschleudert werden kann. Aus diesem Grund wird der Hermitopian Grenadier zur Zerstörung von Befestigungen eingesetzt.

Wasser	Kristall	Metall	HP	Luft	Boden
0	0	0	200	Nein	Ja

ALIEN – BODENEINHEITEN

Coleopian Tank

Der Kern der Morphid-Angriffskräfte. Schwer gepanzerter Organismus mit einem modifizierten internen Sekretionsystem, um eine höhere Konzentration der Kalisubstanz zu erreichen. Da der Coleopian Tank von der Mantian Queen abstammt, kann er sich in einen Oryctian Tank und Grylloopian Brainer verwandeln.

Wasser	Kristall	Metall	HP	Luft	Boden
500	0	0	1.200	Nein	Ja



Oryctian Tank

Modifizierter Coleopian-Tank. Aufgrund der DNS-Änderungen scheidet er hoch konzentrierte Substanzen aus, die chemische Schutzzüge und Reflektorrüstungen durchdringen und großen internen Schaden anrichten können.

Wasser	Kristall	Metall	HP	Luft	Boden
0	0	0	1.700	Nein	Ja

Arachnian Terminator

Durch die Mutation des internen Sekretionsystems kam es zur Absonderung einer chemisch veränderten, konzentrierten Kalisubstanz. Mit ihr ist es möglich, die Verteidigungsüberzüge von Gebäuden, die von feindlichen Rassen gebaut worden sind, zum Schmelzen zu bringen.



Wasser	Kristall	Metall	HP	Luft	Boden
500	0	0	500	Nein	Ja



Arachnian Demolisher

Die Erschaffer entschieden sich aufgrund seiner durchschnittlichen Effektivität für die Einführung zusätzlicher Nukleotide in die DNS-Kette des Arachnian-Terminator. Diese Änderung ermöglichte die Bindung von Kalisubstanzen in ein hartes Gehäuse, den Katalysator einer vervielfachten Zerstörungskraft.

Wasser	Kristall	Metall	HP	Luft	Boden
0	0	0	500	Nein	Ja

**Grylopian Brainer**

Bei der Rezeptorforschung an Mantians kam es zu einer wilden Mutation. Die Rezeptoren entwickelten sich zu Wellenemittoren, mit der absolute Kontrolle über die Hirnwellen von lebenden Organismen erlangt werden kann.

Wasser	Kristall	Metall	HP	Luft	Boden
0	0	0	1.500	Nein	Nein

BIOLOGISCHE STRUKTUREN**Orchidian Nest**

Ein Fehler in der Nukleinbase führte zur Erzeugung eines bewegungslosen Organismus, der aber von einer widerstandsfähigen Verteidigungsschale umgeben ist. Das Orchidian Nest wurde zur grundlegenden Verteidigungsstruktur mit der Fähigkeit, Boden- und Lufteinheiten durch den Beschuss mit Kalisubstanzen zu vernichten. Transformation zu Droserian Nest möglich.

HP	Luft	Boden
2.000	Nein	Ja

Cactacian Nest

Die neue spezialisierte Nest-Form wurde durch die Ausnutzung eines Fehlers erschaffen. Die Hauptaufgabe liegt in der Verteidigung und Zerstörung von Bodenzielen. Spätere Mutationen verstärkten die Härte der Verteidigungsschale und die Menge der verschossenen Kalisubstanz. Aufgrund seiner Form ist das Cactacian Nest jedoch vollkommen hilflos gegen Luftangriffe.



HP	Luft	Boden
5.000	Nein	Ja

**Droserian Nest**

Diese organische Struktur übernimmt die Aufgabe der Luftabwehr. Die Stärke der Verteidigungsschale wurde erhöht, um ihre Sicherheit zu gewährleisten. Das Ergebnis führte jedoch zu einer Verkleinerung der Sekretdrüsen, welche die Kalisubstanz ausscheiden. Die geringere Menge Kalisubstanz reicht aber immer noch für leicht gepanzerte Fluggeräte aus.

HP	Luft	Boden
3.000	Ja	Nein

ALIENSTRUKTUREN, FLUGEINHEITEN



Cactacian Lair

Eine Modifikation des Cactacian Nest, die eine effektivere Verteidigung gegen feindliche Kräfte ermöglicht und mit Kalisubstanz ausgestattet ist, die Panzerungen neutralisiert. Genetische Veränderungen ermöglichen es dieser Struktur, die tödliche Substanz in das ungeschützte Fleisch zu injizieren, nachdem die gegnerische Rüstung durchdrungen wurde.

HP	Luft	Boden
6.000	Ja	Nein

Droserian Lair

Fortschrittliche Form eines Droserian Nest, mit der anfliegende Raketen zerstört werden können.

HP	Luft	Boden
4.000	Nein	Ja



FLUGEINHEITEN



Replicatorus

Der Replicatorus ist die Grundeinheit, die sich in eine höhere Form, den Morforatorus, verwandeln kann. Die für diesen Prozess notwendigen Kristalle werden über Antigrav-Generatoren transportiert. Der Replicatorus kann beschädigte Einheiten in seiner Umgebung regenerieren.

Wasser	Kristall	Metall	HP	Luft	Boden
0	200	0	500	Nein	Nein

Morphoratorus

Der Morforatorus kann sich in eine fliegende Angriffseinheit verwandeln, indem es Metalle als Grundmaterial einsetzt. Eine große, mit Metall gefüllte Lagerhalle ermöglicht die Verwandlung in einen Morphorator Light Cruiser oder vier Postomor Fighter.

Wasser	Kristall	Metall	HP	Luft	Boden
0	0	4.000	800	Nein	Nein



ALIEN – FLUGEINHEITEN

**Postomor Fighter – 4 Stück**

Die kleinste, einfache Morphid-Flugeinheit und die einzige mit einer effektiven Verteidigung gegen Energie- und Plasmawaffen. Das durch die Nanoiden erschaffene Quantenhäufungssystem ermöglicht den Einsatz als starke Kanone.

Wasser	Kristall	Metall	HP	Luft	Boden
0	0	0	1.000	Ja	Ja

Morphorator Light Cruiser

Der Kern der Morphid-Luftflotte und mit dem Quantenhäufungssystem ausgestattet. Durch die Einführung eines zusätzlichen Beschleunigers kann die Einheit mit einem Raketenabwehrsystem ausgestattet werden. Der Morphorator Light Cruiser besitzt außerdem einen Antigrav-Generator zur Lagerung von Kristallmaterial und Beherbergung von Nanoiden, wodurch sich diese in den Postomor Heavy Cruiser bzw. Destroyer verwandeln können.



Wasser	Kristall	Metall	HP	Luft	Boden
0	5.000	0	2.000	Ja	Ja

**Postomor Heavy Cruiser**

Die größte Alien-Flugeinheit wird primär zur Zerstörung von stationären Bodenzieelen verwendet. Die verwendeten Ladungen werden durch eine zusätzliche Beschichtung mit homöopolaren Bindungen verstärkt. Durch ihren hohen Widerstandswert sind sie hervorragend zur Aufnahme von Sprengladungen geeignet.

Wasser	Kristall	Metall	HP	Luft	Boden
0	0	0	2.500	Nein	Ja

Postomor Destroyer

Die mächtigste Morphid-Einheit ist mit vier Quantenhäufungssystemen ausgestattet, die jeweils durch einen Hilfsbeschleuniger versorgt werden. Dadurch wird der Postomor Destroyer zur ultimativen Waffe.



Wasser	Kristall	Metall	HP	Luft	Boden
0	0	0	4.000	Ja	Ja

TROUBLESHOOTING – FAQ

FRAGEN ZUR INSTALLATION

Beim Starten der Installation erscheint eine Meldung: ...Setup.exe ist keine gültige Win32-Anwendung". Was ist zu tun?

Wird diese Fehlermeldung ausgegeben, sollten Sie alle im Hintergrund aktiven Programme beenden. Sie erhalten Einsicht in eine Liste der momentan laufenden Programme indem Sie gleichzeitig die Tastenkombination STRG-ALT-ENTF drücken. Danach schließen Sie jedes einzelne Programm, außer SYSTRAY und Explorer. Starten Sie die Installation erneut.

Bei der Installation von Earth 2160 treten Probleme auf. Die Installation wird nicht ordnungsgemäß durchgeführt.

Haben Sie ein Virenerkennungsprogramm installiert, sollten Sie dieses vor der Installation deaktivieren. Aktive Virenscanner können den Ablauf einer Installation negativ beeinträchtigen.

Das Installationsprogramm stoppt immer wieder bei Erreichen einer bestimmten Prozentzahl. Wieso?

Es gibt drei mögliche Gründe:

1. Sie haben nicht genug Speicherplatz auf Ihrer Festplatte. Bitte löschen Sie überflüssige Programme, um mehr Platz frei zu machen, und installieren Sie Earth 2160 erneut.
2. Dateien werden auf einen beschädigten Bereich Ihrer Festplatte geschrieben. Wenn das der Fall ist, sollten Sie Scandisk laufen lassen, und zwar mit der Option **Intensiv**. Nachdem das Programm seine Arbeit erledigt und die Platte für fehlerfrei erklärt hat, installieren Sie Earth 2160 noch einmal.
3. Vielleicht ist die DVD selber durch Flecken oder Fingerabdrücke verschmutzt. Schauen Sie sich die DVD an - ist sie schmutzig, reinigen Sie sie mit einem weichen, sauberen und fussel-freien Tuch, indem Sie von der Mitte der DVD gerade nach außen wischen.

FRAGEN ZUM SPIELSTART

Beim Starten von Earth 2160 unter Windows 2000 wird die DVD-ROM nicht erkannt. Anwendung". Was ist zu tun?

Windows 2000 User benötigen Administratorrechte, um das Spiel richtig installieren und spielen zu können.

Beim Spielstart erscheint eine Fehlermeldung "Die Datei d3d9.dll kann nicht gefunden werden".

Installieren Sie die DirectX, Version 9.0c, und starten Sie den Computer neu. Nach diesem Vorgang sollte das Spiel funktionieren.

Wenn ich Earth 2160 starte, bekomme ich diese Fehlermeldung: "Die Anwendung Earth2160_SSE.exe (bzw. Earth2160_No_SSE.exe) bezieht sich auf Speicherplatz bei Adresse xxxx:xxxx, der nicht gelesen werden kann."

Wahrscheinlich ist Ihr installierter Grafikkartentreiber nicht kompatibel zu DirectX. Die einzige Lösung ist, sich einen DirectX 9.Oc - kompatiblen Treiber vom Hersteller Ihrer Grafikkarte zu besorgen.

Wenn ich Earth 2160 starte, verschwindet mein Mauszeiger und mein Rechner hängt sich auf.

Wahrscheinlich ist Ihr installierter Soundkartentreiber nicht kompatibel zu DirectX. Die einzige Lösung ist, sich einen DirectX 9.Oc-kompatiblen Treiber vom Hersteller Ihrer Soundkarte zu besorgen.

Im Spiel sind keine Musik und keine Soundeffekte zu hören, obwohl die Hardware richtig angegeschlossen ist.

Stellen Sie sicher, das Ihre Soundkarte kompatibel zu DirectX 9.Oc oder höher ist. Zudem sollten Sie sich mit dem Hersteller Ihrer Soundkarte in Verbindung setzen, um die aktuellsten Treiber zu erhalten.

Die Grafik wird verzerrt dargestellt.

Sie benutzen wahrscheinlich benutzen einen veralteten Grafikkartentreiber. Setzen Sie sich mit dem Hersteller Ihrer Graphikkarte in Verbindung, um einen aktuelleren Treiber zu erhalten.

Earth 2160 bricht ohne Fehlermeldung ab und kehrt zurück zum Desktop.

Dieses Problem kann mehrere Ursachen haben. Hier eine Liste der häufigsten Übeltäter:

Vergewissern Sie sich, dass die DVD-Rom sauber ist (überprüfen Sie die Leseoberfläche dem Datenträger auf Flecken und Kratzer).

Vergewissern Sie sich, dass das Spiel richtig installiert worden ist.

Vergewissern Sie sich, dass DirectX 9.Oc richtig installiert worden ist.

Vergewissern Sie sich, dass Sie die aktuellsten Treiber für Ihre Grafikkarte haben und dass Sie DirectX 9.Oc kompatibel sind.

Vergewissern Sie sich, dass Sie die aktuellsten Treiber für Ihre Soundkarte haben und dass sie DirectX 9.Oc kompatibel sind.

Vergewissern Sie sich, dass die Option Virtual Memory auf Ihrem Rechner aktiviert ist.

Lassen Sie Scandisk laufen und lassen Sie die Defragmentierung laufen. Löschen Sie alte temporäre Dateien (.TMP) aus dem Verzeichnis C:\WINDOWS\TEMP oder C:\WINx\TEMP auf Ihrer Festplatte (vom Windows Explorer aus) oder führen Sie eine Datenträgerbereinigung durch.

TROUBLESHOOTING – FAQ

Vergewissern Sie sich, dass Sie keine Anti-Virus-Programme wie Norton's AntiVirus im Hintergrund laufen haben, wenn Sie Earth 2160 starten.

Vergewissern Sie sich, dass Sie keine Windows-Diskcachingprogramme im Hintergrund laufen haben, wenn Sie Earth 2160 starten.

Versuchen Sie es mit einer Deinstallation des Spiels und anschließender Neuinstallation.

Verlassen Sie das Spiel, booten Sie Ihren Rechner neu und versuchen Sie es erneut.

Bitte beachten Sie: wenn Ihr Rechner zum Desktop zurückkehrt, während Sie Earth 2160 spielen, sollten Sie auf jeden Fall den Rechner ganz neu starten, bevor Sie versuchen, weiterzuspielen. Sonst können DirectDraw oder DirectSound möglicherweise "hängen", und das Spiel kann dadurch Ihre Sound- und Grafikhardware nicht mehr ansprechen.

Beim Spielstart erhalte ich die Fehlermeldung: "Keine installierte 3D Grafikkarte gefunden" bzw. "Keine D3D9 Unterstützung gefunden. Was ist zu tun?

Auch in diesem Fall gilt: Sie benutzen nicht den aktuellsten Grafikkartentreiber und / oder nicht die aktuellsten DirectX 9.0 Version. Bitte aktualisieren Sie den Treiber und installieren Sie anschließend DirectX mindestens in der Version 9.0c.

Wenn ich Earth 2160 starte, sehe ich das Earth Logo und danach lande ich wieder auf dem Windows Desktop. Wie kann ich Earth starten?

Dieses Problem tritt dann auf, wenn Sie eine ältere Grafikkarte z.B. eine Geforce 3 TI in Ihrem Rechner haben. Um das Spiel trotzdem zu starten, gehen Sie bitte wie folgt vor:

Klicken Sie auf **Start - Ausführen** und geben Sie Regedit ein.

Sichern Sie zunächst die Windows Registry, indem Sie auf **Datei - Exportieren** klicken. Wählen Sie einen **Speicherort** und vergeben Sie einen **Dateinamen**.

Klicken Sie auf den Button **Alles** unter dem Dateinamen und wählen Sie anschließend **"Speichern"**.

Wechseln Sie nun in den Zweig:

HKEY_CURRENT_USER\Software\Reality Pump\Earth2160\Graphics

Doppelklicken Sie auf den Wert **MultisampleType** und geben Sie anstatt der 2 eine 0 ein.

Verlassen Sie die Windows Registry und starten Sie das Spiel erneut.

Alternativ dazu können Sie Earth 2160 im geschützten Modus starten indem Sie die entsprechende Verknüpfung im Startmenü in der Earth 2160 Programmgruppe aufrufen.



MULTIPROCESSORSYSTEME UND HYPERTHREADING PROZESSOREN

Auf Systemen mit mehreren Prozessoren oder auf Systemen bei denen mehrere virtuelle Prozessoren simuliert werden, kann es vorkommen, dass der Ton in Cutscenes asynchron zum Bild läuft, oder das die Sprachausgabe der Helden vorzeitig abgebrochen wird. Dieses Problem wird dadurch verursacht, dass die Spiel-Engine kein konstantes Timingsignal vom Prozessor erhält, wenn noch andere Programme im Hintergrund laufen. Um die Synchronisation dennoch zu gewährleisten können Sie Earth 2160 mit folgenden Parametern starten:

Earth2160_SSE.EXE -cpu_UsePerformanceCounter

Dadurch wird die Synchronisation errechnet und kein CPU Timingsignal mehr benutzt

Earth2160_SSE.EXE -cpu_UseTickCount

Das Timingsignal der Wechselstromquelle wird zur Synchronisation benutzt.

Earth2160_SSE.EXE -cpu_UseOneProcessor

Das Programm wird nur auf einem Prozessor ausgeführt. Achtung, falls Ihre Prozessoren unter 2 GHz getaktet sind kann dies zu Performanzverlusten führen.

TIPPS ZU GRAFIKPROBLEMEN

Sollte Ihre Grafikkarte zu heiß werden und daraufhin der Rechner mittem im Spiel neu booten, empfiehlt es sich im Konfigurationmenü eine niedrigere Auflösung bzw. eine niedrigere Monitorfrequenz einzustellen.

Eine weitere Möglichkeit sind die Einstellungen des Grafikkartentreibers: sowohl Detonator Treiber (nVidia) als auch Catalyst Treiber (ATI) bieten den Benutzer die Möglichkeit der Leistungseinstellungen. Bei Problemen empfehlen wir Ihnen die Wiedergabequalität auf niedrig bzw. auf "Leistungsoptimiert" zu stellen. Antialiasing-Optionen, Anisotropische Filterung oder Texturschärfung belasten die Grafikkarte, führen zum Teil zu Darstellungsfehlern und sollten nur eingestellt werden, wenn die Komplett-performance Ihres Rechners dies zulässt.

Wenn keine der Einstellungen den gewünschten Erfolg gebracht hat, hilft auch hier vielleicht ein Treiberupdate. Unter <http://www.treiber.de> finden Sie eine Liste aller Hardwarehersteller. Auf den Webseiten der einzelnen Hersteller stehen i.d.R. aktuelle Treiber zum kostenlosen Download bereit.

HINWEIS: Sollten Sie Ihren Grafikkartentreiber updaten, ist es zwingend erforderlich DirectX 9.0c erneut zu installieren.

TROUBLESHOOTING – FAQ

TIPPS ZU SOUNDPROBLEMEN

Wenn Ihnen obige FAQs nicht weitergeholfen haben, könnte Ihnen das Diagnoseprogramm weiterhelfen. Klicken Sie hierfür auf **Start - Ausführen** und geben Sie als Befehlszeile **DxDIAG** ein.

Klicken nun auf den Karteikasten **Sound**. Standardmäßig ist die Sound Hardwarebeschleunigung auf 100% eingestellt. Stellen Sie probeweise den Schieberegler auf vorletzte Stufe (**Standardbeschleunigung**).

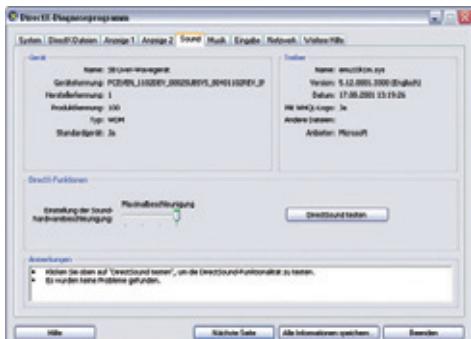
Starten Sie nun das Spiel erneut. Sollte es dennoch zu Soundausgabeproblemen kommen, rufen Sie erneut DxDIAG auf und stellen Sie den Schieberegler auf "**Minimalbeschleunigung**". Sollte Dir auch diese Option nicht den gewünschten Erfolg bringen, schalten Sie die Soundbeschleunigung komplett ab. Stellen hierzu den Schieberegler auf "**Keine Beschleunigung**". Wenn auch diese letzte Möglichkeit nicht den gewünschten Erfolg gebracht hat, hilft vielleicht ein Treiberupdate.

Unter <http://www.treiber.de> finden Sie eine Liste aller Hardwarehersteller. Auf den Webseiten der einzelnen Hersteller stehen i.d.R. aktuelle Treiber zum kostenlosen Download bereit. Vergleichen Sie nun die Dateiversion Ihrer Treiber mit der Treiberversion, die Sie auf der Webseite Ihres Hardware-Herstellers finden. Installieren Sie ggfs. den neueren Treiber für Ihre Hardware.

TIPPS ZU WINDOWS XP:

Auf einigen Systemen kann es vorkommen, dass Windows XP beim DVD-Rom Wechsel nach der Installation, vor dem Spielstart (wenn der Earth-Datenträger gerade entfernt wurde) eine Fehlermeldung ausgibt.

Diese Fehlermeldung ist auf die "Automatische Benachrichtigung beim Wechsel" zurückzuführen, die bei Windows XP nicht ohne Eingriffe in die Registry abschaltbar ist. Klicken Sie in diesem Fall einfach so lange auf "Weiter", bis die Fehlermeldung verschwindet.



Mit welcher Kampagne soll ich starten?

Es empfiehlt sich mit der ED-Kampagne zu starten, da diese über umfangreiches Tutorial verfügt und Ihnen das Grundwissen zur Kameraführung und zur Einheitensteuerung näher erläutert.

Über manchen Gebäuden blinkt ein gelbes Blitz-Symbol. Was ist da los?

Da fehlt der Saft. Ohne genügend Strom geht nichts. Entweder das Kraftwerk ist außer Reichweite (UCS), dann müssen Sie eine Transmitter bauen, oder Sie brauchen ein zusätzliches Kraftwerk (LC,ED,UCS).

Ich will, dass meine Truppen vor der Basis patrouillieren. Wie mache ich das?

Selektieren Sie die Einheiten, drücken „R“ für Aufzeichnung, klicken auf die Wegpunkte, die abgefahren werden sollen und beenden die Aufzeichnung mit „X“ für Ausführung. Leider gehen nur maximal 65.512 Wegpunkte ;-)

Die Alien-Raumschiffe rauben mir den letzten Nerv. Wie kann ich die vom Himmel holen?

Es ist wichtig, dass Sie frühzeitig Luftabwehr-Raketen erforschen. Den Aliens kann man mit Energiewaffen wenig anhaben.

Ich hab meinen Helden in ein Gebäude geschickt und finde ihn nicht mehr. Wo ist er?

Klicken Sie auf das Helden-Pictogramm links auf dem Bildschirm. Damit selektieren Sie den Gebäudeteil, in dem er sich befindet. Nun müssen Sie nur noch den Befehl zum Gebäude verlassen erteilen.

Mir liegt die Maussteuerung nicht. Ich bin gewohnt mit der Rechten Maustaste Befehle zu erteilen. Geht das?

Sie können eine alternative Maussteuerung unter Einstellungen Steuerung festlegen. Dann funktioniert alles so, wie Sie es gewohnt sind.

Die ganze 3D Dreherei ist mir zu viel, ich verliere die Übersicht. Kann man das abstellen?

Bitte wählen Sie unter Einstellungen – Interface (Steuerung) – Fixe Kamera. Eine weitere Einstellung „Autozoom“ könnte Sie auch Ihrer gewohnten Spielumgebung näher bringen.

Ich stehe im Nebel, der ganze Bildschirm flimmert schwarz und weiß. Wie beseitige ich diese Bildstörung?

Das ist der Fog-of-War, der unerforschtes Gebiet verschleiert. Klicken Sie in aufgedecktes Gebiet auf der Minimap. Dann sehen Sie wieder klar.

(ED) Ich will ein Tor bauen, aber meine Mauer steht schon. Wie mache ich das?

Verkaufen Sie die Mauerstücke, die Sie ersetzen wollen.

(ED/UCS) Meine Sammler sind vernichtet, ich habe keine Ressourcen mehr, wie geht es weiter?

Um Ressourcen für einen neuen Sammler zu erhalten, ohne sie abzubauen, können Sie ein oder mehrere Gebäude verkaufen. Aber stornieren Sie laufende Forschungs- und Bauaufträge, sonst sind die Ressourcen gleich wieder weg.

Im Multiplayer auf dem EarthNet Server machen mich alle platt. Schon nach ein paar Sekunden werde ich angegriffen und verliere. Wie kann ich das Spiel besser lernen?

Sie sollten zunächst die Kampagnen gespielt haben um die Forschungen und den Basisbau der unterschiedlichen Fraktionen kennen zu lernen. Im weiteren empfiehlt sich im Skirmisch gegen Computergegner zu üben, bevor man sich auf den Server wagt.

Wie macht man Screenshots?

Einfach während des Spiels die Druck-Taste betätigen. Die Screens werden im BMP Format im Ordner **Eigene Dateien** im Unterverzeichnis **Earth 2160 Files** abgelegt. Es empfiehlt sich zu nächst mit der „Pause“-Taste das Spiel anzuhalten, dann die Kameraposition festzulegen und den Shot zu machen. Wenn eine Einheit selektiert ist, können Sie mit der Tab-Taste jeweils 3 Bilder weiter springen.

Bei mir friert alle 5 Minuten der Bildschirm für ein paar Sekunden ein. Ist das normal?

Das passiert durch die Auto-Speichern-Funktion. Die ist auf 5 Minuten voreingestellt. Unter Einstellungen, können Sie diese sowohl auf längere Intervalle einstellen oder auch völlig ausschalten.

Earth 2160 läuft auf meinem PC schrecklich langsam, oder ich muss die Grafikeinstellungen sehr stark einschränken. Wie kann ich meinen PC am besten aufrüsten?

Die Earth 2160 Engine, führt nahezu alle Grafikberechnungen auf der Grafikkarte aus. Die Geschwindigkeit des Prozessors spielt kaum eine Rolle. Um den PC Earth2160-fit zu machen ersetzen Sie am besten Ihre Grafikkarte. Ein gutes Preis-Leistungsverhältnis haben die ATI Radeon X700 Modelle. Wenn Sie natürlich tief in den Geldbeutel greifen wollen, wird Ihnen Earth 2160 jegliche High-Endkarte mit hohen Frame-Raten danken.

Ich habe das Spiel auf 2 PCs installiert, aber Multiplayer zwischen den beiden PCs funktioniert nicht. Warum?

Für Multiplayer-Spiele muss jede Installation eine verschiedene Seriennummer haben. Sie brauchen ein weiteres Spiel, bzw. eine weitere Seriennummer.

HOTLINE UND SUPPORT

Wir haben das Produkt sehr vielen und ausführlichen Tests auf vielen unterschiedlichen Hardwarekonfigurationen unterzogen, so dass in der Regel keine Schwierigkeiten auftreten sollten. Dennoch ist es nicht möglich alle Konfigurationen auszutesten. Bevor Sie bei unserem technischen Support anrufen, legen Sie sich bitte folgende Details zu Ihrer Hardware zurecht:

Welches **Betriebssystem** benutzen Sie?

Was für einen **Prozessor** besitzen Sie?

Mit wie viel **Hauptspeicher (RAM)** ist Ihr Rechner ausgestattet?

Welche **DirectX Version** ist auf Ihrem Rechner installiert?

Was für eine **Grafikkarte** und **Soundkarte** ist in Ihrem Rechner eingebaut?

Was für eine **Treiberversion** der Grafik- bzw. Soundkarte benutzen Sie?

Wenn Sie obige Informationen nicht parat haben, kann Ihnen das DirectX 9.Oc Diagnoseprogramm dabei behilflich sein. Klicken Sie hierfür auf **Start - Ausführen** und geben Sie **DXDIAG** als Befehlszeile ein. Unter dem Menüpunkt System liefert Ihnen das Diagnoseprogramm genaue Angaben zu Ihrem Rechner. Sollten Sie uns eine eMail schreiben, senden Sie uns bitte die Datei **DxDiag.txt** als gepacktes Attachment mit. Um diese Datei zu erhalten, öffnen Sie das DirectX Diagnoseprogramm und klicken Sie auf die Schaltfläche **„Alle Informationen speichern“**.

ZUXXEZ Entertainment AG

Technischer Kundendienst

Otto Str. 3

D- 76275 Ettlingen / Karlsruhe

eMail: support@zuxxex.com

<http://www.zuxxex.com> oder <http://www.earth2160.com>

Telefonische Support-Hotline (Mo.-Fr. von 10:00 bis 16:00):

Deutschland: 01805 - 989939 (0,14 Euro/Min. aus dem deutschen Festnetz)

Österreich: +49-721-91510500

Schweiz: +49-721-91510500

FAQs und Spielehilfen finden Sie auch unter <http://www.earth2160.com>

Telefonische Hotline für Spielehilfen (täglich von 10:00 bis 16:00):

Deutschland: 01805 - 989939 (0,14 Euro/Min. - deutschlandweit)

MITWIRKENDE – CREDITS

Project leader & game designer
Miroslaw Dymek

Executive Producer
Dirk P. Hassinger

Producer
Alexandra Constandache

Shadow Producer Deep Silver
Markus Ziegler

President Reality Pump Studios
Manfred Morin

3D Graphic artists

Wojciech Drazek
Szymon Erdmanski
Rafal Januszkievicz
Slawomir Jedrzejewski
Lukasz Lakomski
Jean-Michel Maheu
Piotr Sulek
Pawel Szczepanek
Violetta Tranter
Grzegorz Wisniewski

2D Designer
Jakub Chrobry

Lead Programmer
Jacek Sikora

Lead 3D engine programmer
Mariusz Szaflik

Programmers
Konrad Kwiatkowski
Konrad Kozikowski

Story writers
Maciej Jurewicz
Jacek Komuda
Marcin Lejman

Level Designer
Adam Salawa

Sound FX
Artur Pytlarz

Implementation management
Daniel Dupлага

Director of localization
Patricia Bellantuono

Director of QA
Tadeusz Zuber

Beta test supervisors
Trzaska Tymoteusz
Janeczek Krzysztof

Beta Testers
Marius "Phalynx" Czyz
Ronald 'Kumu' Voit
Scherge, Rosic
Tomasz 'Winter' Nowak
Kay Sankowsky
Daniel "Animal" Durden
Tomasz "Medivh" Palutkiewicz
Nikolaj "JJP" Leischner
Gary "SpaceTug" Mullins
Cameron "Simon" Crest
James "Chip" Keyzer-Andre
mensi, Rosic, Schlaxi
Seek, Holger Frydrich

Ernesto Ruge
Anton Tchernov
Adam McGowan
Alexander Lyubov
D. Oberlechner
David Blundell
James Seaman

Technical QA
Ion Constandache

System administrator
Miroslaw Burzynski

Webmaster
Roman Eich

Web designer
Piotr Strycharski

Music composed and directed by
Maciej Pawlowski
Recorded and mixed at
SPOT Studios, Poland
www.studiospot.pl

Lead Vocals
Malgorzata (Malga) Olszewska

Casting of ingame actors
Studio Mrufka, Krakau

Localisation German version
Detlef Richter
Armin Klaus

Marketing & Layout
AC Enterprises, Karlsruhe

German Speech recording
REAL-Film, Ludwigshafen

Sound postproduction
Ulf Böhmerle
Anika Godow
Kevin-Morris Geldorf
Regina Hess

German voice direction
Patricia Bellantuono

Speakers (German version)
Bettina Blum
Volker Helfrich
Hans-Peter Gastiger
Peter Houska
Ninon Hirt

Sandra Jung
Katrin Kamolz
Horst Kirchenbauer
Patricia Bellantuono
Karolin Kohler

Tatjana Lärchbaumer
Markus Maier
Gerhard Piske
Tim Timmermann
Ulrich Vogel
Susanne von Grumbkow
Uwe von Grumbkow
Peter Lemke

Special Thanx to:
Iris Mocsnek
Ronnie Shankland
Carmen Constandache

Alias, ATI Technologies Inc., nVidia
and XGI

ANHANG A1

TASTATURBELEGUNG

- Nach links scrollen
- Nach rechts scrollen
- Nach oben scrollen
- Nach unten scrollen
- Heranzoomen
- Herauszoomen
- Kamerawinkel größer (nach oben kippen)
- Kamerawinkel kleiner (nach unten kippen)
- Kamera nach links drehen
- Kamera nach rechts drehen
- Standard Kamerawinkel
- Eine Minute "vorspulen", oder bis zu einem Ereignis springen
- Geplantes, noch nicht gebautes Gebäude um 90° drehen
- + Kamera zur nächsten Einheit
- + Selektierte Einheit verfolgen
- + Spielstand schnell speichern
- + Spiel speichern
- + Spielstand laden
- + Missionsziele anzeigen
- + Aktuelle Position an Alliierte senden

- Spielmenü öffnen
- Konstruktionsfenster öffnen
- Forschungsfenster öffnen
- Upgrade-Fenster öffnen
- Produktionspaket definieren
- Allianzfenster öffnen
- Fenster Ressourcenverteilung öffnen
- Baufenster ein- bzw. ausblenden
- Minikarte ein- bzw. ausblenden
- Kommandofenster ein- bzw. ausblenden
- Chatfenster öffnen
- Spielpause
- Bewegungsmodus der Infanterie ändern
- Angreifen
- Kampfverhalten (Feind folgen /Pos. halten)
- Angriffsmodus ändern
- Schussmodus ändern
- Stopp / Aktion abbrechen
- Tarnmodus ein- bzw. ausschalten
- Licht ein- bzw. ausschalten
- Besatzung aussteigen
- Flugmodus ändern (Landen / Abheben)

TASTATURBELEGUNG

- PIP (Picture in the Picture) Modus
- First-Person-Modus (full screen)
- PIP auf First-Person-Modus
- PIP Objekt festlegen
- Schnell-Aufzeichnung Kommandos
- Kommandos aufzeichnen
- Kommandos wiederholen
- Aufgezeichnete Kommandos ausführen
- Alle sichtbaren Einheiten auswählen
- Alle sichtbaren Lufteinheiten auswählen
- Alle sichtbaren Kampfeinheiten auswählen
- Alle sichtb. Infanterieeinheiten auswählen
- Inventar öffnen
- Medkit aus dem Inventar benutzen
- Toolkit aus dem Inventar benutzen
- Batterie aus dem Inventar benutzen
- Mine legen
- Bombe legen
- Waffenwahl Modus / Waffenwechsel
- Kamera auf letztes Ereignis zentrieren
- Einheit aus Gruppe 1... 10 entfernen

- Einheiten gruppieren - Gruppe 1
- Einheiten gruppieren - Gruppe 2
- Einheiten gruppieren - Gruppe 3
- Einheiten gruppieren - Gruppe 4
- Einheiten gruppieren - Gruppe 5
- Einheiten gruppieren - Gruppe 6
- Einheiten gruppieren - Gruppe 7
- Einheiten gruppieren - Gruppe 8
- Einheiten gruppieren - Gruppe 9
- Einheiten gruppieren - Gruppe 10
- Gruppe 1 bis 10 auswählen
- Einheit zu Gruppe 1 hinzufügen
- Einheit zu Gruppe 2 hinzufügen
- Einheit zu Gruppe 3 hinzufügen
- Einheit zu Gruppe 4 hinzufügen
- Einheit zu Gruppe 5 hinzufügen
- Einheit zu Gruppe 6 hinzufügen
- Einheit zu Gruppe 7 hinzufügen
- Einheit zu Gruppe 8 hinzufügen
- Einheit zu Gruppe 9 hinzufügen
- Einheit zu Gruppe 10 hinzufügen

EIGENE TASTATURBELEGUNG

- | | | |
|--------------------------|--------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Schnell-Aufzeichnung Kommandos |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Kommandos aufzeichnen |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Kommandos wiederholen |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Kommandos ausführen |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Sichtbare Einheiten auswählen |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Sichtbare Lufteinheiten auswählen |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Sichtbare Kampfeinheiten auswählen |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Infanterieeinheiten auswählen |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Inventar öffnen |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Medkit aus dem Inventar benutzen |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Toolkit aus dem Inventar benutzen |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Batterie benutzen |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Mine legen |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Bombe legen |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Waffenwahl Modus/Waffenwechsel |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Kamera auf letztes Ereignis |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Gruppe 1 auswählen |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Gruppe 2 auswählen |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Gruppe 3 auswählen |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Gruppe 4 auswählen |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Gruppe 5 auswählen |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Gruppe 6 auswählen |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Gruppe 7 auswählen |

- | | | |
|--------------------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Einheiten gruppieren - Gruppe 1 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Einheiten gruppieren - Gruppe 2 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Einheiten gruppieren - Gruppe 3 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Einheiten gruppieren - Gruppe 4 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Einheiten gruppieren - Gruppe 5 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Einheiten gruppieren - Gruppe 6 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Einheiten gruppieren - Gruppe 7 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Einheiten gruppieren - Gruppe 8 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Einheiten gruppieren - Gruppe 9 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Einheiten gruppieren - Gruppe 10 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Einheit zu Gruppe 1 hinzufügen | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Einheit zu Gruppe 2 hinzufügen | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Einheit zu Gruppe 3 hinzufügen | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Einheit zu Gruppe 4 hinzufügen | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Einheit zu Gruppe 5 hinzufügen | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Einheit zu Gruppe 6 hinzufügen | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Einheit zu Gruppe 7 hinzufügen | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Einheit zu Gruppe 8 hinzufügen | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Einheit zu Gruppe 9 hinzufügen | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Einheit zu Gruppe 10 hinzufügen | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Gruppe 8 auswählen | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Gruppe 9 auswählen | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Gruppe 10 auswählen | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Einheit aus Gruppe 1... 10 entfernen | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

EIGENE TASTATURBELEGUNG

- | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Nach links scrollen |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Nach rechts scrollen |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Nach oben scrollen |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Nach unten scrollen |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Heranzoomen |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Herauszoomen |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Kamerawinkel größer |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Kamerawinkel kleiner |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Kamera nach links drehen |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Kamera nach rechts drehen |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Standard Kamerawinkel |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Eine Minute "vorspulen" |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Gebäude um 90° drehen |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Kamera zur nächsten Einheit |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Selektierte Einheit verfolgen |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Spielstand schnell speichern |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Spiel speichern |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Spielstand laden |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Missionsziele anzeigen |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Aktuelle Position an Allierte senden |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | PIP (Picture in the Picture) Modus |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | PIP auf First-Person-Modus |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | PIP Objekt festlegen |

- | | | |
|--------------------------|--------------------------|----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Spielmenü öffnen |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Konstruktionsfenster öffnen |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Forschungsfenster öffnen |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Upgrade-Fenster öffnen |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Produktionspaket definieren |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Allianzfenster öffnen |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Ressourcenverteilung öffnen |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Baufenster ein- bzw. ausblenden |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Minikarte ein- bzw. ausblenden |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Kommandofenster ein / aus |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Chatfenster öffnen |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Spielpause |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Bewegungsmodus ändern |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Angreifen |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Feind folgen /Position halten |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Angriffsmodus ändern |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Schussmodus ändern |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Stopp / Aktion abbrechen |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Tarnmodus ein / aus |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Licht ein- bzw. ausschalten |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Besatzung aussteigen |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Landen / Abheben |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | First-Person-Modus (full screen) |

BEGRIFFSVERZEICHNIS

Account S. 20	Englische Bezeichnung für "Konto". Zugangsberechtigung zu Datenbanken oder Netzwerken für eine explizite Person; der Account besteht in der Regel aus einem Namen (Username) und einem Kennwort (Passwort).
Addon (Webseite)	Eine zusätzliche Software / oder Hardware, welche die Funktionalität einer bestehenden Anwendung oder Hardware erweitert. AddOns benötigen i.d.R. eine Vorgängerversion der Software.
Administrator S. 116, 125, 131	Systemverwalter in einem Netzwerk. Ein Administrator hat überlicherweise uneingeschränkte Zugriffsrechte und ist für die Verwaltung und Betreuung des Netzwerks zuständig.
ALT-Taste S. 126, 127	Auf Computertastaturen vorhandene Taste, die in Kombination mit einer anderen Taste dieser eine "Alt"-ernative Bedeutung verleiht (z.B. Funktionsaufruf o.ä.). Die Tastaturbelegung in Earth 2160 greift auch auch diverse ALT-Tastenkombinationen zurück, um diverse Aktionen durchzuführen.
Aktivierung S. 2, 14	Technisches Verfahren (auch bei Earth 2160, primär eingesetzt zum Schutz vor Raubkopien. Dadurch wird sichergestellt, dass Hersteller auch künftig in in der Lage sind, gute Software zu entwickeln.
Antialiasing S. 21, 119	Auch "Kantenglättung" genannt dient zur Verminderung des Treppeneffekts, der durch Pixeldarstellung bei schrägen und gekrümmten Linien entsteht. Durch Interpolation - farbliche Angleichung benachbarter Bildpunkte - werden die "Treppenstufen" ausgeglichen. Dabei kann es allerdings passieren, dass die Darstellung von Linien breiter erscheint.
API (DirectX Meldung)	Abkürzung für "Application Programmer's Interface" oder "Application Programming Interface" - Programmier- und Anwendungsschnittstelle.
Arbeitsspeicher (s.a. RAM) S. 7, 132	Schneller Speicher (auch Hauptspeicher genannt), auf den beliebig zugegriffen werden kann und der seinen Inhalt beim Abschalten des Stroms verliert.
Attachment S. 123	Datei-Anhänger (z.B. ein Textdokument) einer E-Mail.
Auflösung (Bildschirmauflösung) S. 9, 21, 119	Unter Auflösung versteht man die Anzahl der waagerechten und senkrechten Bildpunkte (Pixel), aus denen sich ein Monitorbild zusammensetzt. Grundsätzlich gilt: je höher die Auflösung des Bildes, desto detaillericher ist die Darstellung des Bildschirminhaltes und desto größer ist der verfügbare Arbeitsbereich auf dem Bildschirm.
Auslagerungsdatei S. 130	... ist eine - oft temporäre - Datei, die moderne Betriebssysteme wie Windows auf der Festplatte eines Rechners anlegen, um im Arbeitsspeicher befindliche, aber aktuell nicht benötigte Informationen kurzfristig zwischenzuspeichern. Zwingend erforderlich wird die Auslagerungsdatei (neudeutsch auch als "Swapfile" bezeichnet), wenn die zu bearbeitenden Daten nicht im Arbeitsspeicher eines Rechners Platz finden.
Autozoom (s.a. Zoom) S. 121	Eine Art Lupenfunktion. Sofern die "Autozoom"-Funktion angeschaltet ist, kann die Kamera nicht frei bewegt werden, der User kann lediglich herein- und herauszoomen.

BEGRIFFSVERZEICHNIS

Backup S. 81	Sicherheitskopie eines Datenbestandes, auch Rückendeckung.
Benutzererkennung S. 135	Identifikation eines Anwenders in einem Netzwerk oder Online-Dienst (auch "Login-Name"). Das kann ein "Realname" (ein echter Name), ein Pseudonym oder auch eine Zahlenfolge sein.
Berechtigung S. 130	auch: "Authorization"; das Recht eines Anwenders, auf bestimmte Daten (nur) mit definierten Funktionen wie Lesen, Ändern, Einfügen oder Löschen zuzugreifen. Diese Rechte werden von einem Administrator vergeben.
Betriebssystem (OS) S. 123, 130, 132, 133, 134, 135, 139, 140, 141, Verpackung	Betriebssysteme sind die derzeit wichtigsten PC-Programme. Ohne Betriebssysteme läuft kein Computer: sie verarbeiten vom Benutzer eingegebene Daten, verwalten die gespeicherten Dateien und kontrollieren angeschlossene Geräte wie Drucker und Festplatten. Gleichzeitig dienen sie als Basis für Anwendungsprogramme und Spiele, die ohne den Unterbau des Betriebssystems nicht laufen können.
Bildschirmschoner	Ein Programm, das in Arbeitspausen auf dem Bildschirm erscheint und die Darstellung ständig verändert. Dadurch wird verhindert, daß sich ein unverändertes Bild in den Bildschirm "einbrennen" kann. Bildschirmschoner dienen auch dazu, den PC in Abwesenheit des Benutzers vor unerwünschtem Zugriff zu schützen.
Bildwiederholfrequenz Bildwiederholrate, Monitorfrequenz S. 119	gibt an, wie oft das Monitorbild in 1 Sekunde aufgebaut wird. Je schneller dies geschieht, um so weniger flimmert das Bild (mindestens 75 Hz Bildwiederholfrequenz sind laut TÜV notwendig, damit der Anwender das Bild als flimmerfrei empfindet.). Zum Vergleich: beim Fernseher sind's 25 Bilder pro Sekunde.
Booten S. 118, 119	Bezeichnet das Laden des Betriebssystems nach einem Kalt- /Warmstart.
Browser S. 133	Abgeleitet vom Englischen "to browse" (durchblättern, schmökern, sich umsehen).
Bug Webseite, S. 138	Englische Bezeichnung für "Wanze" oder "Käfer" und die umgangssprachliche Bezeichnung für einen Programmfehler.
Bug fix S. 138	siehe Patch
Bulletin Board System - BBS (Forum) S. 138, Webseite	Ein Bulletin Board System entspricht einem virtuellen schwarzen Brett in einem Online-System, über das z.B. Gäste einer Web-Site oder auch Mitglieder eines geschlossenen Benutzerkreises Informationen kundtun können.
Bump-Map (im Spiel)	In einer Bump-Map werden Helligkeitswerte in der Textur beim Rendering als Höhenunterschiede auf der Oberfläche eines Objekts wiedergeben. Ähnlich einer Textur wird ein Muster über ein Objekt gelegt um eine unebene Fläche darzustellen.
Button S. 8, 19 , 24, 27, 33,	Englischer Begriff für "Schaltfläche". 34, 42, 89, 118
Chat / Chatten S. 24, 25, 126	Bezeichnung fürs "Unterhalten", "Plaudern" in Online-Diensten. Chatten funktioniert wie das Telefonieren mit dem Unterschied, daß die Beiträge getippt werden müssen.

BEGRIFFSVERZEICHNIS

Cheat	Wenn man bei einem Spiel (auch bei Earth 2160) am dritten Tag immer noch an derselben Stelle hängt und nicht weiterkommt, sinkt die Spiellust. Mit dem offiziellen Lösungsbuch können Sie neben der Komplettlösung auch von sogenannten "Cheats" Gebrauch machen, um z.B. eine Mission zu überspringen.
Chipsatz	Während der Prozessor in einem Computer die Berechnungen durchführt, steuert der Chipsatz den Transport der Daten zwischen den einzelnen Computer-Bauteilen, etwa vom Arbeitsspeicher zum Prozessor.
Client	Begriff aus dem Netzwerkbereich: ein Client nimmt Dienste in Anspruch, deshalb wird eine an den Server angeschlossene Arbeitsstation als Client bezeichnet. Der Client schickt Anfragen des Benutzers in einem speziellen Protokoll an den Server und stellt dessen Antworten in lesbarer Weise auf dem Bildschirm dar.
CPU [S. 7, 119]	Abkürzung für "Central Processing Unit", engl. Bezeichnung für Prozessor
Credits	Liste der Mitwirkenden an einem Projekt, mit Angaben über Ihre Position oder Tätigkeiten.
S. 3, 125	
Cursor	Ein Zeiger auf einem Bildschirm, der überlicherweise mit Hilfe der Maus bewegt werden kann, um Textinformationen oder grafische Informationen an ihre Position zu bringen. Dieser Cursor wird auch als Grafikcursor bezeichnet (siehe auch Fadenkreuz).
S. 23, 55, 137	
Cutscenes - S. 119	Geschnittene Videoszenen in einem Computerspiel.
Datei	Zusammengehörende Daten, die mit einem Anwendungsprogramm erstellt und unter einem eindeutigen Namen auf dem Datenträger gespeichert werden.
S. 8, 9, 25, 116, 117, 118, 120	
Dateisystem	Das Dateisystem ist der Teil des Betriebssystems, der Dateien verwaltet. Windows verwaltet überlicherweise ein FAT32 (File Allocation Table) oder NTFS (New Technology File System) Dateisystem.
S. 119	
Datenträger	Medium zum dauerhaften Speichern von Daten. Darunter fallen Disketten, CD-ROM, Festplatte, Magnetband u.a
S. 4, 8, 117, 120	
Defragmentierung	Ein Programm, das die Position von Datenelementen auf einem Datenträger verändert, damit Dateien zusammenhängend abgespeichert werden und schneller bearbeitet werden können.
S. 117	
Desktop	Allgemeine Bezeichnung für die Arbeitsoberfläche in WINDOWS.
S. 8, 9, 21, 117, 118	
DFÜ-Netzwerk	Abkürzung für "Datenfernübertragungs-Netzwerk". Bestandteil von Windows, der Computer per Modem oder ISDN-Karte miteinander zu einem Mini-Netzwerk über eine größere Distanz vereint. Es wird auch dazu benutzt, Online-Dienste anzuwählen und bietet WINDOWS Anwender die Möglichkeit, Verbindung zum Internet zu bekommen.
Windows	

BEGRIFFSVERZEICHNIS

Direct 3D - S. 133	siehe DirectX
Direct Draw S. 118, 123, 133	siehe DirectX. Die Direct Draw Schnittstelle ist Teil des DirectX Treibers der eine schnelle Übertragung von Bildinformationen an die Grafikkarte ermöglicht.
DirectPlay - S. 133	siehe DirectX
DirectX S. 7, 8, 116, 117 Verpackung	DirectX (von Microsoft zur Verfügung gestellt) dient als eine Art Dolmetscher (Schnittstelle) zwischen dem Betriebssystem und spezifischer Multimedia-Hardware. DirectX beinhaltet die DirectDraw, Direct3D, DirectSound, DirectInput und DirectPlay Anwendungsschnittstellen und sorgt dafür, das spezielle Funktionen im grafischen und akustischen Bereich den jeweiligen Windowsanwendungen wie zum Beispiel Spielen zur Verfügung stehen.
DLL S. 116	Abkürzung für "Dynamic Link Library". Spezielle Programmrouteinen, die erst aus einer sogenannten Programmbibliothek geladen werden, wenn diese auch benötigt werden. Dieses Verfahren spart Speicherplatz im Arbeitsspeicher.
Doppelklick S. 8, 20, 118	Zwei Mausklicks innerhalb einer Zeitspanne, die n der Systemsteuerung von Windows festgelegt werden kann. Öffnet z.B. ein Dokument oder Programm.
Download S. 4, 119, 120	Bezeichnung für das [Herunter-] Laden von Daten aus einem Kommunikationssystem wie dem Internet. Bei einem Download werden Programme oder Dateien auf den eigenen Computer übertragen. Im Browser genügt dazu der übliche Mausklick.
DSL Verpackung	Abkürzung für "Digital Subscriber Line-Technologie". DSL bietet eine Technologie, um das Internet mit 1,5 Millionen Bits pro Sekunde über Kupferleitungen (!) zu betreiben.
DVD - S. 7, 8, 9, 116, 117, 120	Abkürzung für "Digital Versatile Disc". Datenträger mit hoher Speicherkapazität.
E/A-Adresse (eng. Input/Output) Fehlermeldung	steht für "Ein- und Ausgabeadresse". Spezieller Speicherbereich für den Datenaustausch zwischen dem Betriebssystem und einem Gerät (Tastaturcontroller, Festplattencontroller, Grafikkarte, Gameport,...).
EarthNET S. 14, 20,122	Von Reality Pump & von Zuxxel entwickelte Servertechnologie für Online Spiele
Editor S. 133	Dienstprogramm zum Bearbeiten (Eingeben, Ändern) von Daten.
E-Mail, Email Verknüpfung	Abkürzung von "electronic mail"... ist der Postdienst, der über einen Internet Anschluss zur Nachrichtenübermittlung dient.
ENTER S. 126, 127, 139	Die Taste auf der Tastatur des Computers, die der Wagenrücklaufaste bei einer Schreibmaschine entspricht (auch: Return), dient zum Beispiel dem Abschluß einer Befehlseingabe.
EXE - S.8,116,117,119	Dateierweiterung für ausführbare Dateien / Programme.
FAQ	Abkürzung für "Frequently asked questions" (= häufig gestellte Fragen). Hierbei handelt es sich um Frage/Antwort-Listen die kurze und klare Antworten auf die am meisten gestellten Fragen enthalten.

BEGRIFFSVERZEICHNIS

Farbtiefe S. 134	Informationsmenge, mit der die Farbe eines Bildpunktes beschrieben wird. Für Earth 2160 empfehlen wir Ihnen 32 Bit Farbtiefe einzustellen. Diese Einstellungen können in der Windows Systemsteuerung unter Anzeige -> Einstellungen vorgenommen werden.
Feature - Verpackung	Besonderes Leistungsmerkmal von Software.
Fehlermeldung S. 116, 117, 118, 120	Meldung vom Betriebssystem oder dem Anwendungsprogramm an den Benutzer, wenn ein Fehler aufgetreten ist. Dabei kann es sich um einen Eingabe-, einen Programm- oder auch einen Hardwarefehler handeln.
Fenster - S. 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 25, 26, 27, 28, 29	Bildschirmbereich, der genau von seiner Umgebung abgegrenzt ist und zu einem zusammengehörenden Aus- oder Eingabebereich gehört. 30, 31, 32, 33, 34 und auf jeder weiteren Seite
Festplatte S. 116, 117, 130, 131	Datenträger, der fest im Rechner eingebaut ist und eine größere Datenmenge aufnehmen kann.
Firewall S. 62, Installer	Abschirmung eines lokalen Netzes. Sicherheitsvorkehrung zum Schutz eines internen Netzwerkes das an das Internet angeschlossen ist.
First-Person Modus S. 31, 127	Der Blickwinkel im Spiel entspricht der Sicht einer Ich-Perspektive
Forum - Webseite	siehe Bulletin Board System
Frame S. 64, 105	englische Bezeichnung für "Rahmen" Beschreibt ein einzelnes Bild aus einer Videosequenz.
Framerate S. 122	Die Abspielgeschwindigkeit einer Animation wird in Frames pro Sekunde (Frames Per Second - fps) angegeben.
Full-Screen S. 31, 127	Englische Bezeichnung für einen komplett ausgefüllten Bildschirm.
Gammakorrektur S. 21, im Spiel	Mit Hilfe der Gammakorrektur werden Unterschiede in der Farbdarstellung unterschiedlicher Ausgabegeräte ausgeglichen. Der Gammawert 1 entspricht dem "idealen" Bildschirm, der den Übergang von Weiß über Grau bis Schwarz vollkommen linear reproduziert.
Gerätetreiber - S. 8, 25, 117, 118, 119, 120, 123	Spezielle Programme, die die Ansteuerung von Geräten und Erweiterungskarten übernimmt und damit das Betriebssystem erweitert oder anpaßt.
Grafikauflösung s.a. Auflösung	Anzahl der waagerechten und senkrechten Punkte, die Grafikkarten und Monitore darstellen können.
Grafikkarte - S. 7, 9, 21, 22, 117, 118, 119, 122, 123	Spezielle Erweiterungskarte für die Ansteuerung des Monitors.
Hardware S. 21, 23, 117, 118, 119, 120, 123, 130	Alle harten Bestandteile des Computers und seiner Peripherie, d.h. alle Geräte und Geräteteile vom Prozessor über Speicher und Datenträger bis zum Drucker oder Modem. Die Hardware bildet die materielle Voraussetzung für das Ablaufen der Software und wird zum Teil durch diese gesteuert.
Hauptspeicher - S. 123	siehe Arbeitsspeicher oder RAM.

BEGRIFFSVERZEICHNIS

Hintergrundtasks (Fehlernachricht)	im Hintergrund laufende Programme. Programme, die im Multitasking-Betrieb nicht im Vordergrund laufen - also nicht offensichtlich sind - sondern im Hintergrund mit zum Teil niedrigerer Priorität ihre Arbeit verrichten.
Host S. 66	Gastgeber Rechner. Ein Computer, der Dienstleistungen für andere Computer ausführt.
Hotline S. 3, 14, 123, 124	Wörtliche: heißer Draht. Direkter Telefonservice, der von Firmen zu Support- und Informationszwecken eingerichtet wurde / wird.
HP S. 56, 57, 58, 59, 60, 61, 63, 64, 65, 66,	Abkürzung für Health Points, Gesundheitspunkte. Geben in Earth den Zustand der Einheiten und Gebäude an. 68, 69, 81, 84, 85, 92, 94, 105, 110, 111, 112, 113, 114, 115
Icon S. 28, 34, 35, 36	Icons sind Piktogramme, kleine Bildelemente, die bei grafischen Benutzeroberflächen als bildliche Ergänzung eingesetzt werden und über die man beispielsweise Programme aufrufen kann.
ID EarthNet, Spiel	Abkürzung für "Identification". Englische Bezeichnung für Identifikation oder Benutzererkennung.
Index S. 3	Im EDV-Bereich: sortierte Liste von Begriffen, nach denen man gezielt suchen kann, um entsprechende Informationen abzurufen. Insofern ist ein Index mit dem Inhaltsverzeichnis eines Buches vergleichbar. Mit Hilfe eines Index kann man sehr schnell und direkt auf bestimmte Informationen innerhalb einer großen Datenmenge (z.B. einer Datenbank) zugreifen, ohne daß diese komplett durchsucht werden müßte.
INI-Datei	Allgemeine Bezeichnung für Konfigurationsdateien (in Windows).
Initialisieren - S. 19	starten einer Anwendung.
Initialisierung S. 19, Installer	Herstellen eines kontrollierten Anfangszustands von Peripheriegeräten und Programmen, so daß diese im Computersystem ordnungsgemäß arbeiten können. Dieser Zustand wird dem Betriebssystem beim Starten des Rechners durch die Übergabe bestimmter Parameter mitgeteilt.
Inkompatibilität	Unverträglichkeit von Hardware- oder Softwarekomponenten.
Install	Englische Bezeichnung für "Installieren".
Installation S. 2, 6, 8, 9, 14, 116, 120, 122	Einbau und Einrichten von (weiteren) Hardwarekomponenten eines Computersystems. Kopieren von Software auf die Festplatte eines Computers und gleichzeitige Anpassung an den Betrieb des Systems.
Installationsprogramm S. 116	Spezielles Programm, das in der Regel mit der Software mitgeliefert wird und zuständig ist für das Kopieren von Software auf die Festplatte eines Computers. Außerdem nimmt es notwendige Anpassung an die vorhandenen Komponenten des Systems vor.
Interface S. 121, 130	Englische Bezeichnung für Schnittstelle, hier: Benutzeroberfläche; Anschlußmöglichkeit für Peripheriegeräte des Computers. Schnittstelle zwischen Protokollen, Programmen, Diensten etc.

BEGRIFFSVERZEICHNIS

Internet - S. 7, 8, 14, 15, 19, 20, 123, 132	Weltweit größtes Computernetzwerk, das aus miteinander verbundenen Netzwerken besteht.
Inventar S. 2, 35, 36, 51, 52, 53, 127	"Virtueller Rucksack" des Helden im Spiel.
IP-Adresse S. 19	Identifikation eines PCs im Internet / Intranet. Eine IP (Abkürzung für "Internet Protocol")-Adresse besteht (noch) aus vier Bytes (IPv4).
Kapazität - S. 7, 8	Fassungsvermögen bei der Speicherung auf Datenträgern.
Kb und KBit bzw. KB und KByte S. 137	Abkürzungen für "KiloByte" und "KiloBit". Während das kleine "k" das dezimale Kilo (1.000) abkürzt, steht das große "K" für das binäre Pendant - nämlich: Kilobyte = 2 hoch 10 Bytes = 1024 Bytes
Kompatibilität - S. 135	Verträglichkeit von unterschiedlicher Hardware- und Softwarekomponenten.
Kontrollkästchen S. 137	Spezielles Element in Dialogfeldern, mit dem man Einstellungen aktivieren und deaktivieren kann.
Kopierschutz	Vorrichtung, die das unbefugte Kopieren von Programmen oder Daten unterbindet. Ein Kopierschutz kann durch spezielle Software oder Hardware (Dongle) realisiert werden.
Künstliche Intelligenz S. 61	Software, die in der Lage ist, menschliche Intelligenz zumindest teilweise nachzuahmen.
Laden S. 15, 16, 18, 19, 20, 24, 27, 42, 43, 126	Vorgang, bei dem auf dem Datenträger gespeicherte Daten in den Arbeitsspeicher transportiert werden, damit sie vom Computer gelesen oder bearbeitet werden können.
LAN S. 19, 137	Abkürzung für "Local Area Network": lokal angelegtes Netzwerk; im Gegensatz zu WAN, das überregional das Arbeitsstationen und Netzwerke verbindet. "Lokal" bezieht sich in diesem Sinne auf einen gemeinsamen Standort, wie beispielsweise ein Firmengelände oder einen Raum.
Laufwerk S. 7, 8, 9	Gerät, das Speichermedien wie Disketten oder Festplatten beschreiben und lesen kann.
Level S. 41, 77, 125	Englisch für Stufe. Wird bei Earth 2160 im Zusammenhang Experience Level für Erfahrungsstufe verwendet.
Link - S. 8	Englische Bezeichnung für Verknüpfung oder Verbindung.
Lizenz S. 2, 4, 5, 6	Berechtigung zur Nutzung von Software. In der Regel wird die Lizenz mit dem rechtmäßigem Kauf von Software erworben.
Login S. 131 im Spiel	Das Anmelden und das Authentisieren eines Anwenders in einem Netzwerk oder einem anderen Kommunikationssystem wie einem Online-Dienst: Die Login-Prozedur umfaßt dabei den gesamten Vorgang vom Wählen der Telefonnummer des OnlineDienstes oder Internet-Providers über diverse Paßwort-Abfragen bis hin zum geschlossenen Verbindungsaufbau.

BEGRIFFSVERZEICHNIS

Map S. 26, 31, 121	Englische Bezeichnung für Karte.
Maus (auf nahezu jeder Seite)	Eingabegerät, das von Hand auf dem Tisch geführt wird und entsprechend der Bewegung der Hand auf dem Bildschirm einen Cursor bewegt. An entsprechenden Positionen können mit den zusätzlich angebrachten Tasten Aktionen ausgelöst werden.
Maustaste (s.o.)	Eine Taste der Maus, mit der eine Aktion ausgelöst werden kann.
Mauszeiger (s.o.)	Symbol, das die Position der Maus auf dem Bildschirm anzeigt.
MB / MByte - S. 7	Abkürzung für "Mega Bytes". 1 MByte = 1024 KByte = 1.048.576 Bytes.
Megabyte S. 137	1 "echtes" Megabyte = 220 Bytes (2 hoch 20 Bytes) = 1.048.576 Bytes. Ein Megabyte (MB) wird im Computerbereich allgemein als 220 Bytes aufgefaßt. Da dies jedoch nicht offiziell genormt ist, verwenden viele Hardware-Hersteller durchweg eine eigene Definition: Sie rechnen mit 1 "übliches" Megabyte = 106 Bytes (10 hoch 6 Bytes) = 1.000.000 Bytes. Die Differenz zwischen "echten" und "üblichen" Megabytes liegt also bei 48576 Bytes = ca. 47 kB. Eine laut Herstellerangabe '1 GB' große Festplatte hat demzufolge nur 954 "echte" MB.
Menü - S. 35, 42, 43, 72, 80, 84, 98, 102, 118, 123, 126	Eine mit Hilfe von Listen oder Schaltflächen dargestellte Ansammlung von Programmfunctionen.
Minimap S. 26, 31	Englische Bezeichnung für "Kleine Karte".
Monitor - S. 9, 21, 119	Andere Bezeichnung für Bildschirm.
Multiplayer - S. 2, 14, 15, 19, 20, 55, 122	Englische Bezeichnung für "Mehrspieler". Bei Earth 2160 ist damit der Mehrspielermodus oder Netzwerk oder Internet gemeint.
Netz / Netzwerk S. 4, 10, 15, 19, 20, 21, 24, 25, 62	Verbund von Computern, die über verschiedene Leitungen verbunden sind und sich gemeinsame Ressourcen wie Daten und Peripheriegeräten teilen. Häufig steht in einem Netzwerk ein spezieller Rechner (Server) nur zur Datenverwaltung zur Verfügung, auf den alle anderen Arbeitsstation Zugriff haben. Man unterscheidet im Wesentlichen LANs, die "unter einem Dach" innerhalb von Firmen und Behörden eingesetzt werden, sowie WANs, die beispielsweise mehrere Filialen in verschiedenen Städten oder Ländern verbinden.
Num, Numlock S. 126, 127	Taste auf der erweiterten Computertastatur, die ein Ein- oder Ausschalten des Numerischen Ziffernblocks ermöglicht.
Online S. 4, 5, 14, 124	Abkürzung für "On the line" - "auf Leitung". Es besteht eine offene Telefonverbindung zum INTERNET oder einem anderen Online-Dienst.
Option - S. 2 - 130	Andere Bezeichnung für Auswahlmöglichkeit. (auf nahezu jeder Seite)
Partikelsystem S. 91	Es wäre zu aufwendig, Tausende von Funken, Regentropfen oder Sprudelbläschen als einzelne Objekte zu erzeugen und in Bewegung zu setzen. Partikelgeneratoren erzeugen solche Teilchenschwärme automatisch aus Angaben zu Richtung, Geschwindigkeit und Zufallseinflüssen.
Passwort - S. 19, 20	Andere Bezeichnung für Kennwort oder Identifikation.

BEGRIFFSVERZEICHNIS

Patch S. 131	Ein Patch (englische Bezeichnung für "Flicken", manchmal auch "Bug fix" genannt) ist ein kleines Programm, das z.B. Bugs (Fehlen) von in der Regel großen Anwendungsprogrammen repariert. Die meisten Patches werden von den Software-Herstellern auf ihren Web-Sites kostenlos zum Download angeboten.
PC - S. 7, 8, 122	Abkürzung für "Personal Computer".
PDF (auf DVD)	Abkürzung für "Portable Document Format". Üblicherweise werden Handbücher und Dokumente in diesem Format abgelegt.
Per-Pixel-Shader S. 7, Verpackung	Unter dem "Pixel Shader" versteht man die Möglichkeit, alle Berechnungen auf Pixel-Ebene durchzuführen, anstatt auf Polygonebene.
Performance S. 8, 119	Englische Bezeichnung für Leistung. In der EDV bezieht sich die Leistung eines Systems auf die Geschwindigkeit bei der Ausführung von Befehlen oder Programmen.
Pixel S. 7, 130	Kunstwort für "Picture Element". Englische Bezeichnung für Bildpunkt: kleinstes Element eines digitalen Bildes mit definierten Orts- und Farbkoordinaten.
PIP S. 2, 26, 31, 127, 129	Abkürzung für die engl. Bezeichnung "Picture in the Picture"; zu Deutsch: Bild in Bild Funktion.
Positionieren S. 100	Etwas an eine bestimmte Stelle setzen. Die Eingabemarkierung an eine gewünschte Position bewegen.
Programmabsturz Webseite	Fehler in einem Programm, der dazu führt, daß ein Arbeitsschritt nicht zu Ende ausgeführt werden kann und auch keine weiteren Eingaben möglich sind. Das Programm kann nicht mehr ordnungsgemäß verlassen werden und gegebenenfalls zur Instabilität des Systems führen.
Programmgruppe S. 9, 118	Um die Übersicht über die installierten Anwendungen zu behalten, faßt Windows jeweils mehrere Programme zu einer Gruppen zusammen. Hilfsprogramme befinden sich z.B. unter "Zubehör", während Datei- und Druckmanager in der "Hauptgruppe" eingeordnet wurden. Jede Programmgruppe bekommt ihr eigenes Fenster zugeteilt, das über ein zugeordnetes Icon geöffnet wird.
Protokoll S. 19	Bezeichnet die Sammlung von Regeln für Formate und Arten der Datenübermittlung zwischen unterschiedlichen Rechnersystemen.
Prozessor - S. 7, 21, 105, 119, 122, 123	Auch Central Processing Unit oder CPU. Zentrale Recheneinheit im Computer, die alle Rechen- und Steueroperationen übernimmt.
Quell-Code S. 5	Originärer ASCII-Text, der ein Programm in einer höheren Programmiersprache darstellt.
RAM S. 7, Verpackung	Abkürzung für "Random Access Memory". Schneller Speicher (auch Hauptspeicher genannt), auf den beliebig zugegriffen werden kann und der seinen Inhalt beim Abschalten des Stroms verliert..
Raubkopie S. 6	Gesetzlich nicht genehmigte Kopie eines Programms oder einer Datei. Die Erstellung von Raubkopien wird strafrechtlich verfolgt.

BEGRIFFSVERZEICHNIS

Readme-Datei S. 8, 9	Wörtlich übersetzt Lies-mich-Datei. Spezielle Textdateien mit wichtigen, letzten Informationen. Um leichte Lesbarkeit zu gewährleisten, sind sie üblicherweise als ASCII-Datei erstellt worden (README.TXT).
Real Time Strategy -16	Englische Bezeichnung für Echtzeitstrategie.
Registry S. 118, 120	Eine in WINDOWS enthaltene Datenbank mit Informationen zur installierten Hardware und Software.
Return S. 126, 128	Andere Bezeichnung für "Carriage Return" (Wagenrücklauf). Die "Wagenrücklaufaste" auf der Computer-Tastatur bzw. Eingabe- oder ENTER-Taste.
Savegame - S. 9	Englische Bezeichnung für "Gesicherter Spielstand".
Schaltfläche - S. 8, 16, 18, 20, 21, 26-34, 38, 42, 51, 52, 72, 78, 84, 109, 123,	Spezielles Bildschirmelement moderner Benutzeroberflächen (etwa bei Windows), das beim Anklicken mit der Maus eine Aktion auslöst, z.B. ein neues Dialogfeld aufruft.
Screen S.9,31,122,127	Englische Bezeichnung für Bildschirm oder Monitor.
Scrollen S. 23, 126, 129	Vorgang, bei dem der aktuelle Bildschirminhalt in horizontaler oder (meistens) vertikaler Richtung verschoben wird.
Seriennummer S. 2, 14, 20, 122	Bei Programmen: Nummer zur Unterscheidung von Kopien eines Programms. Bei Datenträgern: Bei der Formatierung festgelegte Nummer, die einen Datenträger eindeutig identifizierbar macht.
Session - S. 19, 20	Englische Bezeichnung für Arbeitssitzung.
Setup - S. 8, 116	Englische Bezeichnung für Installationsprogramm.
Shader	Kurz für Per-Pixel-Shader (siehe auch Per-Pixel-Shader)
Shift [-Taste] S. 126, 128	Umschalttaste auf der Tastatur zum Ein- oder Ausschalten der Großschreibweise von Buchstaben: "shift" steht u.a. für "etwas bewegen" oder "verrücken" bzw. "Verlagerung", "Verschiebung" oder "Wandel".
Sicherheitskopie -S.131	Kopien von Daten, Datenträgern oder Teilen von Datenträgern.
Skirmish - S. 15, 17, 18, 19, 20, 24, 26, 42, 55	Englische Bezeichnung für "Gefecht"
Software S. 1, 4, 5, 6, 13, 25, 94	Sammelbegriff für alle Arten von Computerprogramme - also für Betriebssysteme, Utilities und Anwendungsprogramme.
Sound FX S. 24,57,125	Englische Bezeichnung bzw. Abkürzung für Sound Effekte
Soundkarte S. 7, 117, 123	Spezielle Erweiterungskarte für den PC, mit deren Hilfe die akustischen Fähigkeiten des Systems verbessert werden können.
Soundtrack S. 24, 25	Sammlung von Musikstücken (meistens im Audio-Bereich verwendet).
Space S. 64, 127	Englische Bezeichnung für die "Leertaste" auf einer Computertastatur (besser: space-bar) oder ein "Leerzeichen" in einem Text.

BEGRIFFSVERZEICHNIS

Spracheingabe / Spracherkennung	Von einigen Programmen auch Earth 2160 unterstützte Möglichkeit zur Eingabe von Informationen oder Befehlen mit Hilfe der menschlichen Sprache.
Status S. 24, 30, 37, 78, 80	Zustand eines Systems oder Situation bei der Abarbeitung eines Programms oder Programmelements.
Support S. 2, 5, 14, 123	Unterstützung der Benutzer von Hardware und Software durch den Hersteller, oft auch in Form einer Hotline per Telefon.
Symbol - S. 8, 9, 24, 27-30, 32, 33, 36, 38	Andere Bezeichnung für Icon. 43, 51, 53, 55, 72, 73, 78, 80, 82, 83, 88, 89, 93, 99, 109, 121
System - S 125	Einheit von Komponenten, die aufeinander abgestimmt sind.
Systemressourcen (Fehlermeldung)	Systemressourcen sind bei Windows die USER- und GDI-Speicher. Das sind zwei Speicherbereiche, die Windows zur Verwaltung von laufenden Programmen und Grafikelementen benötigt.
Tab TAB-Taste S. 127, 128, 129	Abkürzung für "Tabulator" (Taste). Zusammen mit der ALT-Taste gedrückt kann man unter Windows mit der Tabulator-Taste durch die aktiven Programme blättern.
Taskleiste S. 8	Bestandteil der Windows Benutzeroberfläche, von der aus die wichtigsten Programmfunctionen aktiviert werden können und auf der gestartete / aktive Anwendungen abgelegt sind.
Taskmanager Windows, S. 140	System-Programm von Windows, mit dem die laufenden Programme angezeigt und zwangsweise beendet werden können. Das Taskmanager wird in vielen Betriebssystem-Versionen mit der Tastenkombination [Strg] [Alt] [Entf] aufgerufen.
Tastenkombination S. 33, 116, 130	Kombination von zwei oder mehr Tasten. Dient meist zur direkten Eingabe von Befehlen (Programmstart, Aufruf eines Makros usw.) Die bekannteste Tastenkombination ist wohl in der DOS-Windows-INTEL-Welt: CAD - also Control, Alt, Delete bzw. Steuerung, Alt, Löschen, womit der PC neu gebootet wird bzw. unter Windows der Task-Manager aufgerufen wird.
TCP/IP S. 19	Abkürzung für "Transmission Control Protocol over Internet Protocol". Standard-Protokoll-Suite im Internet / Intranet sowie WAN und Unix-Netzen. Das Internet Protocol (IP) dient der Fragmentierung und Adressierung von Daten und übermittelt diese vom Sender zum Empfänger - sichert die Übertragung allerdings nicht ab. Das Transmission Control Protocol (TCP) baut darauf auf, sorgt für die Einsortierung der Pakete in der richtigen Reihenfolge beim Empfänger und bietet die Sichererstellung der Kommunikation durch Bestätigung des Paket-Empfangs. Es korrigiert Übertragungsfehler automatisch.
Textfeld (im Spiel)	Element in Dialogfeldern zur Eingabe von Texten.
Tooltipps S. 83	Hinweise, Tipps zu einem Dienstprogramm oder einer Schaltfläche.

BEGRIFFSVERZEICHNIS

Treiber [S. Gerätetreiber]	Programm, das Peripheriegeräte in das Betriebssystem einbindet, damit diese ordnungsgemäß arbeiten können.
Troubleshooting S. 2, 116-120	Englische Bezeichnung für "Fehlerbehebung".
True Color	Grafikmodus mit 16,7 Mio. Farben (24 oder 32 bit per Pixel). Der im Video-RAM gespeicherte Wert wird nicht in einer Tabelle übersetzt, sondern direkt an die D/A-Wandler gelegt. Dazu muß die Farbinformation in voller Bandbreite für jedes Pixel gespeichert werden.
Unterverzeichnis- S. 122	Unter einem Verzeichnis liegendes weiteres Verzeichnis.
Update S. 4, 5, 119, 120	Englische Bezeichnung für Aktualisierung. Neuere Version eines Programmes bzw. einer Software.
User S. 116, 117	Englische Bezeichnung für Nutzer / Anwender. Anwender eines PCs und seiner Programme bzw. Benutzer einer Datenbank oder eines Online-Dienstes.
Verknüpfung S. 9, 118	Mit Hilfe der OLE-Funktion (Object Linking and Embedding) zum Verknüpfen und Einbetten von Objekten können Informationen mit anderen Dateien verknüpft werden, d. h. es wird auf sie verwiesen. Wenn Daten verknüpft sind, werden sämtliche Änderungen, die im Ursprungsdokument vorgenommen werden, automatisch in alle Zieldokumente übernommen.
Version S. 4, 8, 94, 116, 118, 120, 123, 125	Fassung eines Softwareprodukts. Programme werden mit Versionsnummern versehen, so daß man leicht erkennen kann, welchen Entwicklungsstand man vor sich hat.
Verzeichnis S. 9, 117, 122	Logische Struktur des Inhalts eines Datenträgers.
Virenscanner - S. 116	Programm zum Auffinden von Computerviren.
Vollbild - s. Full-Screen	Darstellung eines Programm-Fensters in Windows mit maximaler Größe.
Web - S. 8, 119, 120	weitere Bezeichnung für das World Wide Web (Internet).
Win 32 / Windows 32 - S. 116	In Windows die Bezeichnung für das 32-Bit-Subsystem, das wesentlich leistungsfähiger und schneller ist, als das alte 16-Windows-System.
Windows - S. 7, 8, 16, 116, 117, 118, 120	Von Microsoft entwickelte grafische Benutzeroberfläche mit Fenstertechnik (Betriebssystem).
Windows-Anwendung S. 8	Alle speziell für Windows entwickelten Anwendungen. Sie folgen im Aufbau und Bedienung im wesentlichen den gleichen Richtlinien.
XP S. 8, 120 Verpackung	Abkürzung für "EXperience", was soviel heißt wie "Erfahrung" oder "Erleben". Mit der Ergänzung "XP" versah Microsoft im Februar 2001 die Namen für die nächsten Versionen von Windows und Office.
Zoom-Funktion S. 23, 43, 121, 126	Andere Bezeichnung für Lupe. Funktion, die von diversen Anwendungen oder Spielen angeboten wird und mit der man Bildausschnitte vergrößern oder verkleinern kann.

204
EARTH
2016

