

Clonk Mars Anleitung

Deutsch, Druckversion



Herzlich willkommen zu der Anleitung von ClonkMars (im folgendem CM genannt). Diese Anleitung ist für Einsteiger geschrieben, um möglichst viele Fragen schon im vorhinein zu klären. Wir raten die Anleitung als ganzes durchzulesen. Beim Ausdrucken ist zu beachten, dass bei älteren eventuell die Option "auf Mediumgröße skalieren" aktiviert werden muss.

Wir fangen mit dem **Raumfahrerclonk** an. Er ist gewitzt und flink, wenn gekonnt gesteuert und geflogen. Ganz recht, er kann nämlich ein Jetpack mit dabei haben. Gesteuert wird es, wenn der Clonk springt und dann eine Richtungstaste gedrückt wird. So kann der Clonk neben Höhenunterschieden auch seine höheren Sprünge abfangen, an denen er sonst möglicherweise sterben könnte. Jeder Clonk bekommt ein eigenes HUD. Die blauen Balken links zeigen den Sauerstoffvorrat an. Ist dieser bei Null, stirbt der Clonk sehr schnell. In der Mitte ist ein Thermometer, dieses zeigt mittels orangenen Balken die Wärme- und mittels blauen Balken die Kälteintensität an. Friert ein Clonk, kann er auch nach einer gewissen Zeit sterben.



Weiterhin hat der Clonk eine integrierte Abrissfunktion. Dazu muss man sich einfach vor ein Gebäude stellen und via Kontextmenü den entsprechenden Eintrag auswählen. Abgebrochen kann der Vorgang mit Doppel-Rechts/Links, wieder Aufgenommen wieder über Kontextmenü und das Gebäude baut man wie gewohnt mit Doppel-Stop wieder auf.



Einen relativen Schutz vor den Gefahren eines fremden Planeten bietet die **Basis**. Durch sie bekommt der Clonk Sauerstoff, eine Verbindung zur Heimatwelt und auch Wärme. Zu beachten ist hier, dass Basen die Unterirdisch gebaut werden erst mit einem Rohrbausatz auch Sauerstoff erhalten.



Zweitwichtigstes Gebäude und absolut unentbehrliech: Das **Solarpaneel**. Es liefert schnell, saubere Energie, ohne Abfall zu produzieren. Leider können seine Kollektoren nur tagsüber Strom produzieren, Nachts wird nichts produziert in der Morgen- und Abenddämmerung weniger als üblich.



Um dieses Defizit auszugleichen gibt es den **Akkumulator**. Dieser speichert Energie und gibt sie bei Bedarf wieder an die Verbraucher ab. Eine praktische Anzeige lässt den Füllstand auf einen Blick erkennen. Das CM-Energiesystem baut auf Maikels Power.c4d auf. Zu deutsch: Jeder Verbraucher hat einen gewissen internen Speicher. Des Weiteren kann überall eine neue Leitung angeknüpft werden, solange es über weitere Verbraucher irgendwie mit einem Akkumulator verbunden ist, wird dieser bei Bedarf auch benutzt.



Um nach fossilen Brennstoffen wie Öl zu bohren, benötigt man den **Bohrturm**. Die Steuerung und auch das Energie-/Leitungmanagement ist dasselbe wie die des Original-Bohrturmes.



Damit die Flüssigkeit gelagert werden kann, braucht man entsprechende **Öltanks**. Diese funktionieren genauso wie ein Akkumulator, sind nur etwas anfälliger gegenüber Schaden.

Hinweis: Plastikherstellung funktioniert nur, wenn zwischen Ölförderer und Ölverbraucher der Tank zwischengeschaltet ist.



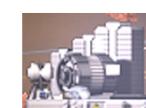
Für die Herstellung von Baustoffen gibt es das **Materiallabor**.

Folgende Herstellungsformeln gelten:

- * Metall = 3 Maserdeklumpen
- * Plastik = Anschluss an einen Öltank/Bohrturm
- * Kabelrolle = 1 Metall + 1 Plastik
- * Rohrbausatz = 1 Metall
- * Splitterkit = 2 Metall + 2 Plastik



Für den schnellen Transport über große Distanzen hinweg ist der **Transmitter** genau richtig. Mittels Energie erzeugt er einen Lichtstrahl, der Material zerlegt und über Splitter dann zum Ziel transferiert.



Beambar sind Clonks und auch Loren. Dazu die Lore vor die Station stellen und dann per Anfassen auswählen.

Dies geschieht über **Splitter**, die als eine Art Weiche fungieren. Jede Richtung ist möglich, solange der Kontakt zwischen zwei Splittern besteht. --> Austesten über Anfassen+Springen (gelber Kreis=max. Radius). Die Station selbst kann mit Anfassen+Springen zu einer Gegenstation geschaltet werden. Die Gegenstation benötigt wiederum auch Strom, um auch als Sender arbeiten zu können.



Jeder Splitter zeigt einen Maximalradius an, in dem es sinnvoll ist einen anderen Splitter zu errichten. Dies kann man auch außerhalb des Radius' tun, jedoch wird dann mehr Energie benötigt. Die Station hat somit auch zwei Funktionen: Auf Springen sucht sie den Energieeffizientesten Weg, auf Graben den schnellsten Weg, ohne Rücksicht auf Energie.

Hinweis: Weder Splitter noch Station haben einen Sauerstoffvorrat!



Um das Aufbauen eines Transmitternetzes zu erleichtern, haben die Ingeneure auf dem Clonk Planet das **Splitterkit** erfunden. Daraus kann man insgesamt drei Splitter errichten.

Für Leitungen sind die **Kabelrolle** und der **Rohrbausatz** zuständig. Ersteres verlegt wie gewohnt Energieleitungen, zwischen Produzenten und Konsumenten. Für näheres siehe auch die Beschreibung des Akkus auf Seite 1. Der Rohrbausatz verbindet zB den Bohrturm mit den Öltanks, aber auch eine grüne Basis mit einer unterirdischen, oder mit einer Materialverarbeitung - um so auch Sauerstoff dorthin zu leiten.

Energiezellen können als Geldquelle benutzt werden. Leere EZ werden in der Materialverarbeitung gebaut und können am Akku per Anfassen und Werfen aufgeladen werden. Die vollen EZ sind mehr wert und können so mit Gewinn verkauft werden.



Stand der Anleitung: 12.10.2009 18:02 Uhr