

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. Das HUD ist im hinteren Teil der Anleitung erklärt.



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. Zudem können sich hier Clonks über das Kontextmenü reproduzieren und forschen (Strom erforderlich!).



Zweitwichtigstes Gebäude und absolut unentbehrlich: 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, auch gilt zu berücksichtigen, dass der Sonneneinfallsinkel (zB wenn Berge diesen verdecken) einen Einfluss auf die Produktion hat.



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**. Via Graben können alle Items angezeigt werden, die dort baubar sind und was wieviel benötigt. Das Produktionsmenü ist auf Springen erreichbar. Endlosproduktion kann mittels Item auswählen und bestätigen mit Special2 aktivieren. Abgebrochen werden kann die Produktion sofort (alle Bestandteile gehen verloren), oder nach Abschluss des Vorgangs (alle Bestandteile werden zum Produkt verarbeitet).



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!



Falls deine Siedlung unter Dauerbeschuss von Meteoriten steht, kannst du dir ein **Radioteleskop** bauen. Dieses arbeitet mittels Strom, dass diesen in Mikrowellen umwandelt. Kommt ein Meteorit in den Radius des Gerätes, wird er so stark erhitzt, dass er einfach explodiert. Einen Nachteil haben Radiotelskope allerdings: Ihr Winkel ist sehr beschränkt, um seine Siedlung bestens zu schützen wird man wohl mehrere brauchen.



Ebenfalls wichtig für die Sicherheit ist der **Kapselpo**t. Er gewährleistet, dass Kapseln sicher landen. Eine gerufene Kapsel findet in der Regel selbst ihren Port, auch bei mehreren. So kann die Siedlung außerdem schneller und effektiver in den Interplanetaren Handel einsteigen und so ihre Expansion beschleunigen.



In manchen Szenarien wird es auch Stürme geben, die Einfluss auf die Landschaft haben. Diese kann bei der Besiedelung aber dann schnell ein Hindernis werden, insbesondere wenn sich die Erde zu Hügeln aufschichtet. Aus diesen Grund gibts auch einen **Terraformer**. Dieser sorgt zum einen dafür, dass keine Erde in seinem Einflussbereich sich aufschichtet, zum anderen produziert er Erde mit Nährstoffen, sodass ein ganz neuer Typ von Vegetation sich ausbreiten kann, der widerstandsfähiger ist, aber genauso Sauerstoff in einen gewissen Umkreis produzieren kann.



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.



Das **LED** hat die einfache Funktion Gänge und Gebäude zu erleuchten. Es kann beinahe überall (außer Himmel) befestigt werden und ist auch per Spezial2 wieder abnehmbar.



Der Bausatz hat keine Besonderen Eigenschaften, will heißen nicht mehr als der Original. Lediglich die Grafik ist anders.



Die Kapsel ist in CM steuerbar. Allerdings ist das sehr schwierig, deshalb eine kurze Anleitung:

simples Abbremsen: Doppelgraben

Boost nach oben: Stop nach Bedarf mehrmals drücken

Linker Booster: Links (kein Hauptbooster aktiv)

Rechter Booster: Rechts (kein Hauptbooster aktiv)

Nach ein paar Fehlschlägen wird man den Dreh raushaben, nicht aufgeben! ;)



Nun noch eine Erklärung zum **HUD**. Die Große Zahl rechts (100) repräsentiert den Füllstand des Clonkinternen Sauerstofftanks. Unterschreitet dieser Wert 30%, bekommt der Spieler eine akustische Warnung. Bei 0% wird der Clonk innerhalb kürzester Zeit leider seine Mission nichtmehr erfüllen können, also hältst du stets ein Auge auf diese Zahl. Links davon (heller Kreis) ist das ItemLog. Produziert ein Spieler etwas (zB im Materiallabor), sieht er es auch dort als Item und muss so nicht immer nachschauen, ob es schon fertig ist, sondern kann andere Dinge derweil erledigen.

Darunter (Flatline mit 0%) ist der Reproduktionsgraph. Wird in der Basis reproduziert, kann man dort den aktuellen Fortschritt des Verfahrens ablesen. Darunter (grüner Kreis) ist die Füllstandsanzeige für den Clonkinternen Jetpackinhalt. Kurz gesagt: Grün = gut, Rot = schlecht.



Rechts davon ist die Temperaturanzeige. Diese hat ein Maximum von +27°C und -133°C. Der Kreis repräsentiert die Marstemperatur und daneben die Clonk Temperatur. Sollte die Clonktemperatur unter 0°C sinken beginnt er relativ zügig zu frieren und sollte, bevor er ernsthaft Schaden nimmt sich in einem Gebäude wieder aufwärmen. Die Temperaturen sind relativ, je nach Tageszeit (Erwärmung der Oberfläche), Höhe (zB Jetpackflug in höhere Atmosphären, hohe Berge, ...) und Tiefe. Als kleine Faustregel: Oben und unten kalt, an der Oberfläche durchschnittlich am wärmsten.

Stand der Anleitung: 29.01.2010 19:32 Uhr