Strategie

BG Gold

TREND

Fehlt die CD?

Dann wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriften-Händler.

Aktuelle Informationen zu unseren Heft-CDs finden Sie im Internet:

www.trendverlag.de

Virengeprüft durch Thunder BYTE

Mehr Infos zum **Inhalt** auf der **Heftrückseite**

M.A.X.

in deutschsprachiger PC-Vollversion

PC ACTION GOLD AWARD

94% Ein Muß für alle Strategiefans!

WEITERE PRESSESTIMMEN AUF DER RÜCKSEITE

Gedruckte Anleitung

Spieltips und Cheats

Update auf Version 1.04

Vollversion auf CD-ROM

BEST SELLER GAMES GOLD EDITION

Ausgabe 20
DM 14,99
SFr 14,90
öS 118,–
Lfr 298,–
HFL 17,–

M.A.X.

MECHANIZED ASSAULT & EXPLORATION™





Produktion: STYLE OF THE ARTS. GMBH · Tel. 0180 - 567 11 88



SHOPPING IM INTERNET

www.pearl.de

Über 6.000 Artikel!

Länderspezifische Angebote für

Der Zugang für **Endkunden** ist uneingeschränkt möglich. **Großhandelskunden** lassen sich bitte kostenlos registrieren. Sie erhalten dann Ihr Zugangs-Passwort zugestellt.
Gewerbenachweis / Behördensiegel per Fax an: +49-7631-360-444





ZAPFENSTREICH

Gibt es ihn noch, den treuen Leser der Bestseller Games? Gar des Editorials der Bestseller Games? Wir wollen es hoffen. Wenn Ihr, liebe Leser, zu dieser edelsten Kaste der BG-Leser gehört, dann könnt Ihr Euch vielleicht noch daran erinnern, wie einstmals Chefredakteur Strobel, der alte Zivi, nach kurzen wackligen Versuchen eines schriftlichen Kasernenhoftons das Editorial der BG GOLD 2, *Armored Fist*, an den neuen „Haus- und Hofmilitaristen" übergab. Über zwei Jahre ist das jetzt her, und nicht allen scheint der zweite Teil dieser dritten Seite damals gepaßt zu haben, für den meine Wenigkeit verantwortlich zeichnete. Eine Abonnentin schrieb mir sogar damals einen bösen Brief und kündigte ihr Abo, da sie Perverse wie mich, der ich schließlich eine Panzersimulation als tolles Spiel und ganz bestimmt nicht kriegsverherrlichend angepriesen hatte, nicht länger unterstützen wollte. Fortan war Redakteur Hohage jedenfalls zuständig, wann immer es um militärische Simulationen oder Strategiespiele ging, und zog damit den Haß aller Freunde friedlicher Hasi-Adventures auf sich – obwohl das Adventure mit dem Hasen ja gar kein so friedliches war.

Auch bei M.A.X. (wie ja interessanterweise auch der Hase in dem gar nicht so friedlichen Adventure hieß, während sein Freund, SAM, in Strategiespielen eine „Surface-to-Air-Missile" wäre) ist natürlich der Redaktionsmilitarist wieder gefragt. Bis wir Herrn Strobel oder Frau Holl erklärt hätten, was den Unterschied zwischen einem Sturmgeschütz und einem Panzer ausmacht, und warum man Abfangjäger nicht durch Bomber ersetzen kann, wäre schließlich längst Ostern – womit wir wieder beim Thema „Hasi" wären...



Allerdings fällt mir diesmal gar nicht besonders viel ein. Was kann man schon noch hinzufügen, wenn einmal klar ist, daß M.A.X. wohl das beste Strategiespiel aller Zeiten ist? Ach, hatte ich noch nicht gesagt? Na, warum hat es wohl Wertungen wie „94%" bekommen? Warum bin ich wohl vor lauter Brüten über M.A.X.-Missionen kaum zum Schreiben dieser Seite gekommen? Das Tollste ist, daß M.A.X. eigentlich ein Rundenspiel ist, sich aber mit den richtigen Einstellungen der Rundenuhren mit der gleichen schweißtreibenden Hektik spielt wie das panischste Echtzeitspiel. Und außerdem ist das Tollste die hohe KI, die ohne Verpixeln zoombare SVGA-Grafik, das geniale Missionsdesign und und und...

Ich bin jedenfalls froh, daß ich bei dieser Ausgabe noch dabeisein konnte, sonst hätte ich M.A.X. vielleicht nie kennengelernt. Jetzt aber dürfen alle bekennenden Pazifisten unter Euch aufatmen: dies wird mein letztes Editorial sein. Warum? Weil es ganz bestimmt schwierig ist, bis zur Rente Spieleredakteur zu bleiben. Oder würdet Ihr Euch eine saftige Ballerei von einem ergrauten mehrfachen Großvater mit Hornbrille und ersten Altzheimeranzeichen verkaufen lassen? Na also. Deshalb packe ich Weihnachten meine Bleistifte ein und versuche mein Geld mit etwas anderem zu verdienen. Bestimmt wird's anderswo nicht so spaßig wie hier, wo ich für's Spielen bezahlt werde, aber auch Spieleredakteure müssen nunmal irgendwann erwachsen werden. Gehabt Euch also wohl, macht's gut, zockt Euch nicht die Finger wund und bleibt mir den BESTSELLER GAMES treu!

Karsten Hohage

INHALT

Installation

Installation, Programmstart, Problemlösungen 5
Multiplayer 7

Schneller Spielstart

Tastaturbelegung 9

M.A.X. von Anfang an

Das Hauptmenü 10
Ein neues Spiel starten 11
- Liste der Missionen 11
- Optionen 12
- Trainings-Missionen, Einzel-Missionen und Feldzug 13

Zusätzliche Einstellungen beim Individuellen Spiel 13
- Auswahl des Planeten 13
- Individuelles-Spiel-Menü 13
- Clan-Auswahl 14
- Anfangsausstattung 14

Das Spiel beginnt 15
- Hilfe während des Spiels 15
- Der Hauptbildschirm 16

Einheiten-Eigenschaften und Berichte 35
Das Hauptkartenfenster 36
- Das Befehlsmenü 36
- Cursor-Formen 37
- Funktionstasten 37
- Grundlegende Spielelemente 37

Upgrades 38
- Kauf von den Xenti 38
- Forschung 38

Gebäude und Einheiten

Große Gebäude 39
- Fabriken 39
- Bergwerke und Raffinerien 40
- Werkstätten 40
- Kolonistengebäude und Energiestation 41

Kleine Gebäude 42
- Lager, Energiegeneratoren, Koppelungen 42
- Radar und Geschütze 43
- Straßen und Co. 43

Einheiten 43
- Fußvolk 43
- Bau- und Servicefahrzeuge 44
- Aufklärungsfahrzeuge 44
- Kampffahrzeuge 44
- Flugzeuge und Schiffe 45

Eine harte Nuß

- Spieltips 46

Verschiedenes

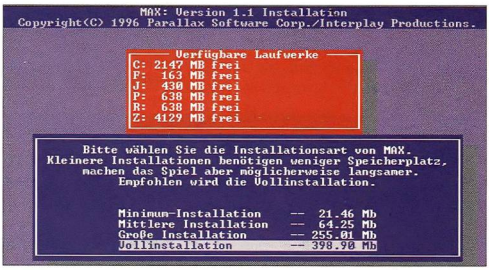
Editorial 3
Inhalt / Impressum 4
Vorschau auf kommende Ausgaben 51
Desktop-Theme 46
CD-ROM-Cover 48
Bestellschein 49
Lizenzurkunde 50

M.A.X. Mechanized Assault & Exploration: © 1996 Interplay Productions. Alle Rechte vorbehalten. M.A.X. Mechanized Assault & Exploration, Interplay, das Interplay-Logo und „By Gamers. For Gamers." sind Warenzeichen von Interplay Productions. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Warenzeichen sind im Besitz ihrer jeweiligen Eigentümer.

Redaktion: Peter Strobel (verantwortlich für den Inhalt), Karsten Hohage, Ingrid Holl
Redaktionsanschrift: 79426 Buggingen, PEARL-Str. 1, Tel. (07631) 360-550
Internet: http://www.trendverlag.de
E-Mail: bgred@trendverlag.de
Abo-Betreuung: abo@trendverlag.de, Tel. (0 76 31) 360 - 525, Fax: (0 76 31) 360 - 444
Layout, Satz und Belichtung: STYLE OF THE ARTS, Grafische Medien-Produktionsgesellschaft mbH, V. Mastroberti, D. Trompeter
Titel: Michael H. Sichler
Verlag: TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen Tel. (0 76 31) 360 - 270, Fax: (0 76 31) 360 - 444
Für Service und Reklamation: Hotline: 0 76 31 - 360 - 300
Vertrieb: TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen, Tel. (0 76 31) 360 - 500, Fax: (0 76 31) 360 - 599
Vertriebsleitung: Reinhard Jansohn
Heftproduktion: Stephan Striegel, Tel. (0763 1) 360 - 502, Vernon Warren, Tel. (0763 1) 360 - 512
Druck: *Innenteil und Umschlag:* Quebecor Imprimerie Alsacienne, Strasbourg
CD-ROM Konfektion: Bencha, F-Illzach-Modenheim
Druckauflage: 80.000
Erscheinungsweise: bis zu 8 Ausgaben im Jahr
Verkaufspreis: (incl. 16% Mwst.) DM 14,99
Abo-Preis: DM 76,90 (6 Ausgaben incl. Versandkosten)
Bankverbindung: Spar- und Kreditbank Bad Krozingen, BLZ 680 632 54, Kto-Nr.: 159492
Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nimmt der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen in der BESTSELLER GAMES GOLD erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Die jeweils gültige Anzeigenpreisliste ist zu erfragen.

INSTALLATION UND PROGRAMMSTART





M.A.X. läuft unter MS-DOS ab V. 5.0 und Windows 95. Besonderheiten sind mit dem Windows-95-Logo gekennzeichnet. Vom Start unter Windows 3.1 wird abgeraten, andere Betriebssysteme oder Emulationen wurden nicht getestet. Vergewissern Sie sich, daß Ihr System alle sonstigen Voraussetzungen erfüllt (Heftrückseite).

Installation

Wenn die Autorun-Funktion von Windows 95 nicht abgeschaltet wurde, startet die Installation (und später auch das Spiel) nach Einlegen der Heft-CD automatisch. Andernfalls folgen Sie der Anleitung für den DOS-Betrieb, dadurch entgeht Ihnen lediglich der schöne Eingangsbildschirm.

① Wechseln Sie ins Hauptverzeichnis der Heft-CD. Geben Sie dort **INSTALL** ein, oder klicken Sie auf **INSTALL.EXE** doppelt. Nach kurzer Zeit werden Sie aufgefordert, eine Sprache auszuwählen. Tun Sie das,



und bestätigen Sie mit **ENTER**. Unter Windows 95 erscheint ein weiteres Menü. Falls der Menüpunkt *Liesmich* nicht funktioniert, können Sie den entsprechenden Text auch nach der Installation lesen, indem Sie im Spielverzeichnis **README** eingeben bzw. auf **README.BAT** doppelklicken. *CD ERKUNDEN* öffnet ein Explorerfenster mit dem Inhalt der Heft-CD. Klicken Sie jetzt auf *Installieren*, und es erscheint der Hauptbildschirm des Installationsprogramms.

② Wählen Sie die Installationsmethode abhängig vom Festplattenplatz, den Sie für M.A.X. opfern möchten. Je mehr Daten sich auf der Festplatte befinden, desto flüssiger wird das Spiel ablaufen.



④ Entscheiden Sie sich für das Laufwerk, auf das installiert werden soll. Die Auswahl zeigt den freien Speicherplatz auf allen verfügbaren Laufwerken sowie den Platz, den M.A.X. benötigt. Geben Sie den Buchstaben der gewünschten Festplatte ein, und drücken Sie **ENTER**.

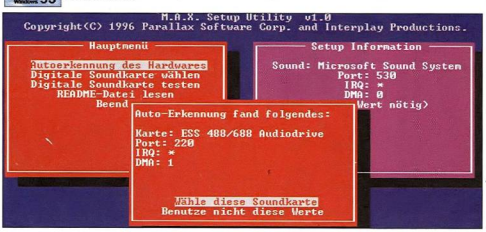


⑤ Geben Sie an, in welches Verzeichnis das Spiel installiert werden soll, oder übernehmen Sie die Vorgabe. Nach einem Druck auf **ENTER** beginnt der Kopiervorgang, an dessen Abschluß die erfolgreiche Installation bestätigt wird. Drücken Sie eine Taste.

Soundsetup

Das Soundsetup erscheint nach der Installation automatisch. Später können Sie es aufrufen, indem Sie im Spielverzeichnis auf der Festplatte **SETUP** eingeben.

Unter Windows sollten Sie alle geöffneten Programme schließen.



① Wenn Sie aus dem Menü die *Autoerkennung* wählen, versucht das Programm, Ihre Hardware selbständig zu erkennen. Das Ergebnis wird in einem Fenster angezeigt: Stimmt es mit Ihrer Hardware überein, können Sie direkt zu Punkt 4 übergehen. Wenn Sie sicher sind, daß sich das Programm irrt, oder wenn es beim Erkennungsversuch abstürzt, müssen Sie Ihre Soundkarte selbst eingeben:

② Bewegen Sie im Hauptmenü den Markierungsbalken auf *Digitale Soundkarte wählen*, und drücken Sie **ENTER**. Danach erscheint eine Liste, aus der Sie Ihre oder eine kompatible Karte auswählen.

③ Abhängig vom Typ der Soundkarte werden weitere Angaben abgefragt, meist die Portadresse, der IRQ und der DMA-Kanal. Beantworten Sie alle Abfragen, oder übernehmen Sie die Vorgaben mit **RETURN**.

④ Nun können Sie Ihre Karte testen, indem Sie den entsprechenden Menüpunkt anwählen. Es werden nacheinander drei Soundsamples abgespielt, danach erscheint ein Dialogfenster. Hier können Sie entweder den linken und rechten Kanal tauschen, falls die Klänge aus der falschen Box zu hören waren, den Test wiederholen, oder mit dem ersten Menüpunkt zum Hauptmenü zurückkehren.

⑤ War der Soundtest nicht zufriedenstellend, können Sie Ihre Eingaben nochmals überprüfen.



Andernfalls *Beenden* Sie das Setup, worauf nach einer letzten Abfrage alle Angaben gespeichert werden.

Spielstart



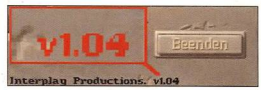
Wenn das Spiel mit der Autostart-Funktion, d.h. aus dem grafischen Eröffnungsmenü heraus, installiert wurde, finden Sie Verknüpfungen auf dem Desktop und im Startmenü vor. Damit können Sie M.A.X. auf die windows-übliche Art und Weise aufrufen. Die DOS-Installation legt keine Verknüpfungen an. In diesem Fall (und wenn Sie unter DOS spielen) wechseln Sie in das Verzeichnis auf der Festplatte, in das Sie M.A.X. installiert haben. Geben Sie **MAX** ein, oder klicken Sie auf **MAX.BAT** doppelt. Nach einem animierten Vorspann, den Sie mit ESC abbrechen können, erscheint das Startmenü. Wie es danach weitergeht, erfahren Sie in der Spielanleitung ab Seite 8.

Das Update

Auf der Heft-CD finden Sie im Verzeichnis \UPDATE das offizielle Update von Interplay auf Version 1.04. Wir empfehlen die Installation jedem, auf jeden Fall aber allen Besitzern von Matrox Grafikkarten. Und so geht's:

① Kopieren Sie den gesamten Inhalt des Verzeichnisses UPDATE von der Heft-CD in das Spielverzeichnis auf der Festplatte.
② Wechseln Sie ins Spielverzeichnis. Geben Sie *PATCH* ein, oder klicken Sie auf *PATCH.BAT* doppelt.

Ob das Update erfolgreich war, erkennen Sie beim nächsten Spielstart: Ganz unten im Hauptmenü wird die Programmversion ausgegeben.



Problemlösungen

Speicherkonfiguration

Speicherkonfiguration und -verbrauch werden in den Konfigurationsdateien **CONFIG.SYS** und **AUTOEXEC.BAT** festgelegt, die im Hauptverzeichnis der ersten Festplatte C: zu finden sind. Ist dem nicht so, arbeiten Sie vermutlich mit Windows 95 und brauchen sich um die Speicherverwaltung nicht weiter zu kümmern. Öffnen und bearbeiten Sie die Konfigurationsdateien nur mit einem ASCII-Editor, etwa EDIT von MS-DOS!
Folgende Konfiguration hat sich bewährt:

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH
BUFFERS=50
FILES=50
```

Diese Zeilen sollten am Anfang Ihrer **CONFIG.SYS** stehen. Finden Sie dort außerdem eine Zeile, die einen Speichermanager lädt, so schreiben Sie davor ein **REM**, gefolgt von einem Leerzeichen. Das Betriebssystem wird diese Zeile beim nächsten Start ignorieren. Um den alten Zustand wiederherzustellen, brauchen Sie REM nur wieder zu entfernen.
Der bekannteste Speichermanager ist **EMM386.EXE** aus dem Lieferumfang von MS DOS und Windows, weitere verbreitete Produkte sind z. B. 386MAX und QUEMM.
Eine typische Zeile könnte so aussehen:

```
REM DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM 1024
```

Bootdiskette mit BOOTME

Im Verzeichnis BOOTDISK auf der Heft-CD finden Sie ein kleines Programm namens BOOTME, das automatisch eine Bootdiskette anfertigt. Halten Sie eine leere HD-Diskette bereit, und starten Sie das Programm, indem Sie **BOOTME** eingeben oder auf **BOOTME.EXE** doppelklicken. BOOTME erstellt nicht nur einfach eine startfähige Diskette, sondern ein Menü, aus dem Sie die benötigte Speicherkonfiguration auswählen können – die richtige Wahl für M.A.X. ist der vierte Menüpunkt, DOS4GW. Außerdem berücksichtigt es Treiber, die für eine Windows95-Konfiguration in die **DOS-START.BAT** ausgelagert wurden. Eine solche Bootdisk ist fast schon ein Universalwerkzeug für problematische Spiele. Probieren Sie BOOTME unbesorgt aus, Schlimmeres als eine unbrauchbare Diskette kann nicht dabei herauskommen.

> In den Konfigurationsdateien wird auch die Cache-Software SMARTDRIVE geladen. Sollten Sie auf eine entsprechende Zeile stoßen, deaktivieren Sie auch diese mit einem REM.

> TIP Erstellen Sie vor jeder Änderung der Startdateien Sicherungskopien, am besten auf eine bootfähige Diskette, um durch erneutes Booten und Rückkopieren der Originale auf die Festplatte den ursprünglichen Zustand wiederherstellen zu können! Eine sichere Lösung ist die Erstellung einer Bootdiskette, die nur bei Bedarf eine bestimmte Konfiguration lädt.

Maustreiber

Obwohl M.A.X. mit den meisten Maustreibern zusammenarbeitet, garantiert der Hersteller die Funktion nur für den Originaltreiber von Microsoft, den wir mitliefern. Die meisten Mäuse sind zu diesem Standard kompatibel.
Installation: Wechseln Sie auf das CD-Laufwerk und ins Verzeichnis **MSMOUSE**. Geben Sie dort **MOUSE** ein.

> TIP Sie sehen im Spielverzeichnis mehrere Dateien namens MAX? Öffnen sie im Explorerfenster das Menü *Ansicht*, und wählen *Optionen*. Deaktivieren Sie das Kästchen neben *Keine MS-DOS-Erweiterungen für registrierte Dateien*.

> Nach dem ersten Setup wird automatisch eine kleine Werbeeinblendung für ein weiteres Interplay-Spiel gestartet. Dieser Trailer kann auf einigen Systemen abstürzen, Sie sehen dann nur einen schwarzen Bildschirm. Unter Windows 95 können Sie mit ALT+ENTER in den Fenstermodus wechseln und das Programm durch den *Schließen*-Button gewaltsam beenden. Unter DOS hilft nur ein Neustart.

Tips und Problemlösungen zum Soundsetup

- Bringen Sie alle nötigen Angaben vor der Installation in Erfahrung! Vielen Soundkarten liegen Konfigurations- oder Diagnoseprogramme bei, die Sie dazu benutzen können. Die meisten Soundblaster-kompatiblen Karten legen die Parameter in einer Systemvariablen namens BLASTER ab. Geben Sie am DOS-Prompt SET ein und halten Sie Ausschau nach folgender Zeile:BLASTER=A220 I5 D1 T4
Die Werte können bei jedem System anders ausfallen, aber auf jeden Fall folgt die Portadresse auf A, der Interrupt auf I und der DMA-Kanal auf D. In diesem Beispiel wäre also Port 220, IRQ 5 und DMA 1 anzugeben.
Windows 95 verwaltet diese Werte im Gerätemanager der Systemsteuerung. Markieren Sie die Soundkarte, klicken Sie auf Eigenschaften und wählen das Register Ressourcen.
- Ist Ihre Soundkarte nicht in der Liste aufgeführt, kommen Sie fast immer mit der Einstellung Soundblaster (Pro) zum Ziel. Die meisten Karten können diesen Standard emulieren, einige müssen allerdings erst entsprechend initialisiert werden. Informieren Sie sich im Handbuch der Soundkarte.



Der Treiber bestätigt seinen erfolgreichen Aufruf mit einer Meldung. Der Treiber läßt sich nur installieren, wenn zuvor kein anderer geladen wurde; unter Umständen müssen Sie den entsprechenden Eintrag in einer der Startdateien deaktivieren und den Rechner neu starten.

Bekannte Probleme

CD-Laufwerk hat sich seit der Installation geändert: Öffnen Sie die Datei `MAXRUN.BAT` mit einem Editor. Ändern Sie `mD:\MAX` so, daß D dem Buchstaben des gewünschten Laufwerks entspricht. Speichern Sie die Datei, und starten Sie M.A.X. neu.

Meldung „Unable to open res file" beim Laden: Suchen Sie in der Datei `CONFIG.SYS` nach der FILES-Variablen. Stellen Sie sicher, daß sie auf 25 oder höher gesetzt ist. Wenn sie nicht existiert, fügen Sie die Zeile

```
FILES=25
```

in die `CONFIG.SYS` ein.

Maus steht zeitweise still bei Minimal- oder Medium-Installation: Das Spiel greift auf die CD zu, um die Musik abzuspielen. Schalten Sie die Musik in den Optionen ab.

Meldung „Nicht genügend Umgebungsspeicher": Fügen Sie die Zeile

```
SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM
```

In die `CONFIG.SYS` ein. Unter Windows 95 lautet der Standardpfad `C:\WINDOWS\COMMAND\COMMAND.COM`. Passen Sie den Eintrag an Ihr System an.

Rundenuhr läuft ab bis 0:00, Spiel hängt: Das Update behebt diesen Fehler, siehe oben.

„Out of Sync"-Meldung im Netzwerkspiel: Das Update behebt diesen Fehler, siehe oben.

Im Multiplayer-Spiel geht ab und zu die Verbindung verloren: Das Update behebt diesen Fehler, siehe oben.

Meldung „Screen Init Failed.": Möglicherweise ist die Grafikkarte nicht VESA-kompatibel. Versuchen Sie, einen VESA-Treiber zu laden. Der ist oft im Lieferumfang der Karte enthalten. Möglicherweise ist beim Hersteller oder beim Händler eine neuere Version erhältlich, andernfalls können Sie einen Universaltreiber von SciTech probieren. Er ist als Shareware zu beziehen unter http://www.scitechsoft.com

MULTIPLAYER-SPIELE

M.A.X. kann man auf erfreulich viele Arten zu mehreren spielen, und jede davon ist empfehlenswert.

Netzwerk

Die mit Abstand schnellste Möglichkeit, Computer miteinander zu verbinden, und schon deshalb erste Wahl. Im Gegensatz zu den seriellen Verbindungen können sich außerdem bis zu vier Spieler beteiligen.

Ein Netzwerkspiel setzt ein funktionierendes IPX-Netz voraus, was früher gleichbedeutend war mit Novell Netware. Das hat sich geändert, auch Windows 95, NT und OS/2 unterstützen das IPX-Protokoll.

Modemverbindung

Die preiswerteste Lösung, wenn beide Spielpartner schon ein Modem besitzen. Meist auch die einzige, wenn sich die Spieler weit voneinander entfernt aufhalten. Achtung, bei Fern- oder gar Auslandsgesprächen kann eine Schlacht ganz schön ins Geld gehen!

Direktverbindung

Diese Variante ist zweifellos die billigste, ein sogenanntes *Nullmodemkabel* ist für wenige Mark im PC-Fachhandel erhältlich. Achten Sie beim Kauf darauf, daß

> **TIP** Wer sich privat ein Spiele-Netzwerk aufbauen will, dem sei Windows 95/98 als Betriebssystem empfohlen. Es hat zwar gegenüber den professionellen Lösungen wie NT oder Netware klare Nachteile bei Leistung und Sicherheit, ist aber relativ leicht zu konfigurieren, die Netzwerkfähigkeit ist bereits eingebaut, und kein Treiber belastet den knappen konventionellen Arbeitsspeicher. Das IPX-Protokoll wird anstandslos unterstützt, und der typische Windows-Rechner (Pentium, Pentium II) bietet genügend Leistungsreserven. An zusätzlichen Kosten fallen somit nur eine Netzwerkkarte pro Rechner und ein paar Meter Verbindungskabel an.
> Reine Windows-Netze arbeiten möglicherweise ausschließlich mit dem eigenen NetBEUI-Protokoll. Sollte das der Fall sein, fügen Sie das IPX-Protokoll einfach hinzu, es gehört zum Lieferumfang von Windows 95. Alle nötigen Angaben und Menüs finden Sie im Start-Menü unter *Einstellungen/Systemsteuerung/Netzwerk.*

☞ es sich wirklich um ein Nullmodemkabel handelt, serielle Verlängerungen für Maus oder Modem nützen nichts;

☞ das Kabel lang genug ist und den Abstand zwischen den beiden zu verbindenden Rechnern überbrückt;

☞ die richtigen Anschlüsse vorhanden sind. Serielle Anschlüsse am PC können 9- oder 25-polig ausgeführt sein, das gleiche gilt für die Stecker. Häufig ist COM1 ein 9-poliger Anschluß und mit der Maus belegt, und COM2 ist 25-polig. An ihm kann z. B. ein Modem angeschlossen sein. Sollten Stecker und Anschluß nicht zusammenpassen, hilft ein Adapter weiter. Haben Sie das Kabel besorgt, ist die schwerste Hürde bereits genommen, denn der Anschluß ist kinderleicht. Achten Sie darauf, daß beide Rechner abgeschaltet sind, wenn das Kabel ein- oder ausgestöpselt wird!

Spielstart für Multiplayer

Klicken Sie im Hauptmenü auf *Multi-Player Spiel*, und wählen Sie im folgenden Menü die Art der Verbindung. Diese Verbindung muß schon bestehen (Netzwerk) oder hergetellt werden (Modem), folgen Sie den Anweisungen in den entsprechenden Menüs. Ein Spieler ist immer der *Host*, der ein Spiel startet und alle grundlegenden Bedingungen setzt, alle weiteren Spieler können sich nur am Spiel des Hosts beteiligen (Anschl. Netz-Spiel). Je nach Spiel müssen eventuell Planeten und Clans gewählt werden, danach können Sie der Anleitung für *Individuelles Spiel* folgen (S. 13).

Hot Seat

Hier spielen zwei bis vier Spieler an einem PC, wobei der Computer das Quartett vervollständigen kann, solange mindestens zwei menschliche Spieler vorhanden sind.

Hot-Seat-Spiele sind naturgemäß rundenbasiert, die Spieler machen ihre Züge nacheinander. Zur Wahl stehen dabei neben den Einzelspielen **Szenarien**, bei denen gewinnt, wer ein vorgegebenes Ziel am schnellsten erreicht. Nach der Auswahl eines Hot-Seat-Spiels aus dem Multiplayer-Menü müssen die Karte, die Spieler und die Clanzugehörigkeit bestimmt werden. Danach wird jeder Spieler aufgefordert, seine Züge zu machen.

> **TIP** Multiplayer sollten auf jeden Fall das Update installieren!

SCHNELLER SPIELSTART



In M.A.X. übernehmen Sie die Rolle eines Mech-Kommandanten, einer Roboter-Einheit mit menschlichem Gehirn. Direkt an den Computer angeschlossen, kommandieren Sie eine große Vielfalt von Kampffahrzeugen, Konstruktionsmaschinen, Fabriken und anderen Bauten, die Sie benötigen, um eine neue Welt zu kolonisieren. M.A.X. kann im normalen Runden-Modus oder im Simultan-Modus gespielt werden, in dem die Spieler gleichzeitig ziehen, fast wie in einem Echtzeitspiel.

Die Uhr

Die Spieluhr funktioniert ungefähr wie eine Schachuhr. Zwei Werte sind von Bedeutung: die Runden-Uhr und die Rundenende-Uhr. Sobald eine neue Runde beginnt, stellt sich die Runden-Uhr auf 180 Sekunden bzw. drei Minuten. Diese Zeitspanne steht als Voreinstellung für jede Runde zur Verfügung. Wenn die Uhr Null erreicht, endet die Runde, und die nächste beginnt. 20 Sekunden vor Rundenende wird die Uhr rot, und der Spieler wird gewarnt: „Wir haben nicht mehr genügend Zeit." Sie können jederzeit auf den *Ende*-Button klicken, nachdem Sie alle gewünschten Züge in einer Runde beendet haben, um eine neue Runde zu beginnen. Nachdem Sie *Ende* angeklickt haben, beginnt die Zeit der Rundenende-Uhr abzulaufen. Diese Zeitspanne ermöglicht Ihren Gegnern, die Runde zu beenden. Die Voreinstellung für diese Toleranzzeit beträgt 45 Sekunden. Spieler, die Runden-Ende angeklickt haben, können sich weiterhin bewegen und alle Spielfunktionen ausführen, bis alle teilnehmenden Spieler fertig sind bzw. die Rundenende-Uhr abgelaufen ist.

Die Steuerung

M.A.X. kann vollständig mit der Maus gesteuert werden. Zwar gibt es einige Hotkeys (siehe nächste Seite), aber sie sind für die Bedienung des Spiels nicht zwingend erforderlich. Mit dem Mauscursor wählen Sie Einheiten aus, fassen durch Rahmenziehen Gruppen zusammen und klicken dann auf ein Zielfeld für Bewegung oder Angriff (Fadenkreuz). Ein Doppelklick auf eine Einheit öffnet ein Menü für besondere Handlungen wie *Laden, Unschädlich machen* oder *Reparieren*. Haben Sie eine solche Handlung gewählt, verändert sich der Cursor.
Wenn Sie in M.A.X. einer Einheit einen Befehl erteilt haben, der nicht in einer Runde ausgeführt werden kann, weil z. B. eine Entfernung zu groß ist, merkt sich die Einheit den Befehl und setzt ihn in späteren Runden fort, bis er ausgeführt ist, oder Sie etwas anderes kommandieren. Wollen Sie einen gemerkten Befehl löschen, ohne einen anderen zu geben, doppelklicken Sie auf die Einheit und befehlen *Stop*.

Clans

Im Modus *Individuelles Spiel* wählt jeder Spieler einen Clan aus, für den er kämpft. Jeder Clan liefert dem Spieler Upgrades für einige bestimmte Einheitentypen. Wählen Sie ihren Clan sorgfältig aus, um die Effektivität Ihrer Strategie zu maximieren.

Die Trainings-Missionen

M.A.X. ist ein spannendes, aber auch ein komplexes und nicht ganz leichtes Spiel. Das Originalhandbuch hingegen ist ziemlich knapp und nur für Strategieprofis geeignet. Wir haben das Handbuch zwar bedeutend ergänzt, aber für einen einfachen Einstieg ins Spiel bleibt die beste Empfehlung: Spielen Sie die Trainings-Missionen!



Sie können M.A.X. in vier Sprachen installieren. Das wirkt sich auf alle Menüs und die Sprachausgabe aus. Diese Anleitung behandelt nur die deutsche Variante. Wenn Sie z. B. auf italienisch spielen wollen, ist das – mit Verlaub – Ihr Problem.





Hilfe

Es gibt zwei Arten von Hilfe in M.A.X.: die „Rechtsklick-Hilfe“ und die „Fragezeichen-Hilfe“. Die Rechtsklick-Hilfe liefert Informationen zu Einheiten oder Bauten auf dem Hauptbildschirm. Bewegen Sie Ihren Mauscursor über eine Einheit oder ein Gebäude, und klicken Sie mit der rechten Maustaste, um einen Bildschirm mit Einheiten-Informationen zu öffnen. Auf den meisten Menübildschirmen werden Sie einen Button mit einem Fragezeichen finden. Klicken Sie darauf, um die Hilfe zu aktivieren – der Mauscursor wird zu einem Fragezeichen. Mit diesem Hilfecursor klicken Sie auf ein Item auf dem Bildschirm, und ein Hilfetext wird eingeblendet, der Ihnen die Basisfunktionen des Items erklärt.

Zu Lande, zu Wasser und in der Luft

In der Welt (bzw. den Welten) von M.A.X. treffen Sie auf Landmassen mit zugänglichen und unzugänglichen Gebieten und auf Seen und Meere. Auf den Landgebieten können Sie Gebäude und andere Strukturen errichten und sich mit Landeinheiten vorwärts bewegen. Mit Pionierfahrzeugen können Sie außerdem Brücken für Ihre Einheiten bauen und Wasserplattformen anlegen, die dann als Landgebiete behandelt werden, auf denen Sie also Gebäude errichten können.

Wasserflächen können mit Booten und Schiffen befahren werden, diese können nicht an Land. Es gibt aber unter den Wasser- und den Landeinheiten jeweils einige Amphibienfahrzeuge. So können sich z. B. der Späher und der Gutachter auch auf Wasser bewegen – wenn auch langsamer als an Land.

Flugzeuge können jede Art von Untergrund und auch andere Einheiten oder Gebäude überfliegen. Bekämpft werden sie nur von bestimmten Land- und Wassereinheiten und sind somit von großer strategischer Wichtigkeit. Unter den Flugzeugen gibt es keine Versorgungseinheit; sie können nur in Hangaren oder auf Landeflächen von Landeinheiten beladen und repariert werden.

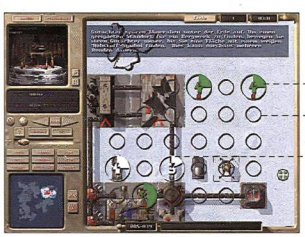


Sehen Sie sich vor! Die hochintelligenten Computergegner in M.A.X. finden Ihre Schwachstellen sofort. Dieses Bergwerk hat keine Flugabwehr...

Rohstoffe

Alle Rohstoffe – Material, Treibstoff und Gold – werden in einem einzigen Typ von Bergwerk gewonnen. Nur vorkommen müssen sie da, wo das Bergwerk steht. Sobald ein Gutachter ausgewählt wird, erscheint auf jedem Spielfeld ein farbiges Symbol, das die Menge des pro Runde förderbaren Bodenschatzes angibt. Ein Bergwerk kann aus maximal vier Feldern fördern.

hellgrau	Materialquelle
leerer Kreis	keine Rohstoffe
grün	Treibstoffquelle
gelb	Goldvorkommen (nicht im Bild)



Tastaturbelegung

- E – Spielrunde beenden
- F – Angewählte Einheit finden
- \- / + – im Ziffernblock Spielbildschirm verkleinern / vergrößern
- G – Spielfeldraster einblenden (Grid)
- Bild↓ – Bildschirm auf gewählte Einheit zentrieren
- ← ↑ ↓ → – Bildschirm scrollen
- ALT + L – Das Menü *Spiel Laden* aufrufen
- ALT + S – Das Menü *Spiel Speichern* aufrufen
- ALT + X – Das Spiel zum Hauptmenü beenden
- ALT + F5 – ALT + F8 – Position des Bildschirmfensters speichern
- F5 – F8 – Gespeicherte Bildschirmposition aufrufen
- / + ? – Hilfe-Cursor aktivieren
- ALT + C – Einen Spielbildschirm im PCX-Format speichern
- ESC – Automatische Demosequenz abbrechen
- ⇧ – Bei gedrückter Umschalttaste können Sie eine weitere Einheit zu einer gewählten Gruppe hinzufügen.

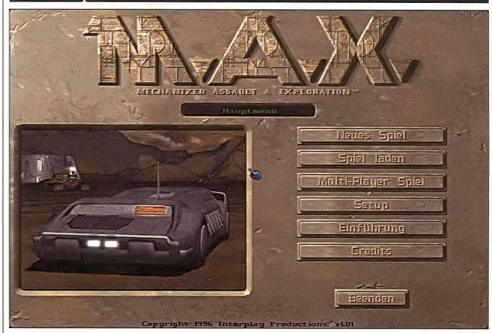
M.A.X. VON ANFANG AN

Als erfahrener Spieler reicht Ihnen möglicherweise der Abschnitt *Schneller Spielstart* in Kombination mit den Trainings-Missionen. Sollten Sie jedoch Schwierigkeiten bekommen, finden Sie ab hier ausführliche Erklärungen zu allen Bereichen des Spiels. Es werden als erstes die zahlreichen Menüs und alle notwendigen Elemente des Spiels für ein Einzelspieler-Spiel gegen den Computer beschrieben. Eine Anleitung für Multiplayer-Spiele finden Sie auf Seite 7, die Einheitenbeschreibungen ab Seite 39.



TIP Das Intro-Video können Sie mit Esc oder einem Mausklick abbrechen. Warten Sie jedoch bei dem nächsten Bild, bis das Hauptmenü erschienen ist – vor allem, wenn Sie M.A.X. unter Windows 95 gestartet haben. Mausklicks oder Betätigung von Tasten während das Hauptmenü geladen wird (ein oder zwei Sekunden) können zu Abstürzen des Spiels führen.

Das Hauptmenü



Neues Spiel: Startet ein neues Einzelspieler-Spiel gegen den Computer. Diesen Punkt müssen Sie auch anklicken, wenn Sie gerade eine Mission des Feldzugs geschafft haben und die nächste starten wollen (siehe unten).
Spiel Laden: Öffnet das Menü zum Laden eines gespeicherten Einzelspieler-Spiels (siehe nächste Seite).
Multi-Player Spiel: Öffnet das Multiplayer-Menü, mit den Optionen für Netzwerk, Modem, Seriellen Anschluß und „Hot-Seat"-Spiele (siehe Seite 7).
Setup: Öffnet das Setup Menü und erlaubt Ihnen, verschiedene allgemeine Optionen zu ändern (siehe nächste Seite).
Einführung: Wiederholt das Intro-Video, das sich wiederum mit *Esc* abbrechen läßt.
Credits: Zeigt die Namen all der Leute an, die M.A.X. so spannend gemacht haben.
Beenden: Beendet M.A.X. zu DOS bzw. Windows 95.

Neues Spiel

Die Auswahl *Neues Spiel* im Hauptmenü öffnet ein Menü mit verschiedenen Optionen:



Trainings-Missionen: Der Abschluß aller Trainingsmissionen wird allen beginnenden Mech-Kommandanten empfohlen. Sie werden hier Schritt für Schritt mit den Funktionen der Einheiten und Strukturen vertraut gemacht. Sie müssen diese Missionen nicht absolvieren, es ist aber sehr zu empfehlen.

Einzel-Missionen: In diesem Menü können Sie in beliebiger Reihenfolge Missionen für verschiedene Clans auswählen, ohne die langfristige Verpflichtung eines Feldzugs eingehen zu müssen. Es ist hier nicht notwendig, eine Mission zu erfüllen, um die nächste ausführen zu können.

Individuelles Spiel: Das individuelle Spiel erlaubt Ihnen, ein Einzelspiel gegen einen oder mehrere Computergegner anzutreten. Der Spieler kann hier viele Einstellungen, wie die Planetenoberfläche, die Anzahl der Gegner und seine eigene Startposition, selbst bestimmen (siehe Seite 13).

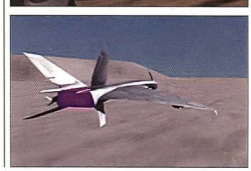
Individuelle Szenarios: In den individuellen Szenarios können Sie Anzahl und Fähigkeiten der Gegner einstellen. Sie haben aber – anders als im *Individuellen Spiel* – keine Kontrolle über Ihre Startposition oder Ihre Ausstattung am Anfang des Spiels.

Feldzug-Spiel: Öffnet das Feldzug-Menü, um ein neues oder gesichertes Feldzugspiel zu starten (siehe Seite 13).

Tips: Dieser Button öffnet im linken Fenster des Menüs einen Text, in dem Sie eine Anzahl von Tips zum Spielen von M.A.X. erhalten.

Abbruch: Schließt das Menü *Neues Spiel* und kehrt zum M.A.X.-Hauptmenü zurück.







Spiel laden



Nutzen Sie die vielen Speicherplätze! Der Gegner hat viele Überraschungen parat...

Dieser Punkt des Hauptmenüs öffnet die Liste der gespeicherten Spielstände, aus der Sie jedes gesicherte Einzelspieler-Spiel auswählen können. Es gibt verschiedene Arten, in M.A.X. gesicherte Spiele zu laden, abhängig vom gewünschten Spieltyp. Gesicherte Multiplayer-Spiele haben ihre eigenen Sichern- und Laden-Menüs, die über den Button *Multi-Player Spiel* im Hauptmenü zugänglich sind. Dort wählen Sie dann den Typ des Multiplayer-Spiels – entweder Netzwerk, Modem oder serielles Spiel – zum Laden. Auch „Hot-Seat"-Spiele haben ihr eigenes Menü, das vom Multiplayer-Menü aus zugänglich ist. Mehr zu Multiplayer-Spielen auf Seite 7.

Im Menü *Spiel laden* sehen Sie die numerierten Spielstände mit dem automatisch eingetragenen Dateinamen, der Spielart und dem von Ihnen eingegebenen Text. Die beiden Pfeile unten links dienen zum Scrollen der Liste.

> Auf Speicherplatz Nr. 10 speichert M.A.X. automatisch den Stand am Anfang jeder neuen Runde von Einzelspieler-Spielen. Dieser wird in der nächsten Runde ohne Abfrage überschrieben. Es wird so die Möglichkeit gegeben, eine Runde neu zu beginnen, wenn Sie einen Fehler gemacht haben, nicht aber eine Spielsituation dauerhaft gespeichert.

Doppelklicken Sie auf einen Speicherslot, um den Spielstand zu laden, oder klicken Sie einen Namen und dann den Button *Laden* an. Mit dem Button *Abbruch* gelangen Sie zurück zum Hauptmenü.

Multi-Player Spiel

Dieser Button öffnet ein eigenes Mehrspielermenü mit den Optionen für Netzwerk, Modem, seriellen Anschluß und „Hot-Seat"-Spiele. Dieses und die ihm folgenden Menüs bieten so umfangreiche Möglichkeiten, daß Sie gesondert auf Seite 7 beschrieben werden.

Setup



Ein Klick auf diesen Button öffnet ein Fenster, in dem Sie verschiedene Grundeinstellungen vornehmen können. Sie finden hier drei Schieberegler für die Lautstärke von Musik, Soundeffekten und Sprachausgabe. Die darunter befindliche Option *Auto-Speichern* ist als Vorgabe aktiviert. Deaktivieren Sie sie nur, wenn Sie nicht möchten, daß der Rundenanfang automatisch auf Speicherplatz 10 gespeichert wird.

Rechts ist die *Bessere Grafik* ebenfalls automatisch aktiviert, wenn Ihr System dem Spiel 16 MB RAM oder mehr bietet. Außerdem können Sie hier die drei Sound-Arten, Musik, Effekte und Stimme einzeln abschalten. Die Anzeige des *IPX Sockels* ist nur für Netzwerkspiele von Bedeutung. Sie können daran die automatische Erkennung überprüfen.

Klicken Sie auf *Fertig*, um vorgenommene Änderungen zu speichern oder auf *Abbruch*, um das Setup-Fenster ohne Änderungen wieder zu verlassen.





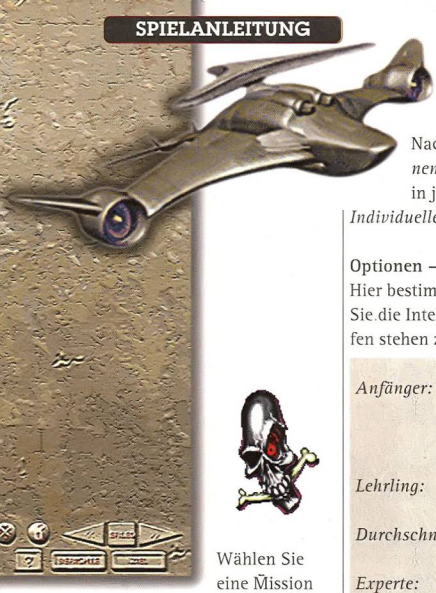
Ein neues Spiel starten

Mit einem Klick auf *Neues Spiel* entscheiden Sie sich für ein Einzelspieler-Spiel gegen den Computer. Es stehen im folgenden Menü fünf verschiedene Spielarten, Trainings-Missionen mitgerechnet, zur Wahl. Alle fünf beginnen nicht sofort mit dem Klick auf den jeweiligen Button, sondern geben Ihnen zunächst die Möglichkeit, verschiedene Einstellungen zu machen.
Beschäftigen wir uns als erstes mit den Optionen, die bei allen fünf Spielarten vorhanden sind – die *Liste der Missionen* und die *Optionen*.

Liste der Missionen

Nach der Wahl einer Spielart wird die Liste aller verfügbaren Missionen angezeigt. Einzige Ausnahme ist das *Individuelle Spiel*, da Sie hier alle Parameter, einschließlich der Landkarte, selbst bestimmen.





Wählen Sie eine Mission aus der Liste aus, indem Sie sie anklicken. Im rechten Fenster wird jetzt eine Beschreibung mit den Siegbedingungen und der maximalen Rundenzahl angezeigt. Doppelklicken Sie auf die Mission, oder klicken Sie auf *Start*, um zu beginnen bzw. zu den Optionen zu gelangen. Der Button *Abbruch* bringt Sie zurück zum Menü *Neues Spiel*. Die Trainingsmissionen sollten, die des Feldzuges müssen Sie der Reihe nach spielen. Am Anfang eines Feldzuges ist nur die erste Mission wählbar, später alle Missionen, die Sie bereits gewonnen haben und die, in der Sie sich gerade befinden.

Optionen

Nach der Liste der Missionen gelangen Sie ins *Optionenmenü*. Es hat sechs Felder, wovon die drei oberen in jeder Spielart aktiv sind, die drei unteren nur im *Individuellen Spiel*.

Optionen – Computergegner

Hier bestimmen Sie den Schwierigkeitsgrad des Spiels, indem Sie die Intelligenz des Computergegners festlegen. Sechs Stufen stehen zur Wahl:

Anfänger:	Ein sehr schwacher Gegner ohne fortgeschrittene Strategien und 25% Strafe beim Bau (Bergbau und Bauvorhaben benötigen 25% mehr Zeit als bei Ihnen).
Lehrling:	Ein normaler Gegner mit einigen fortgeschrittenen Taktiken und ohne Nachteile beim Bau.
Durchschnitt:	Ein recht schlauer Gegner mit einigen fortgeschritteneren Strategien und fieseren Taktiken.
Experte:	Der schlaueste Gegner – das Beste, was die KI zu bieten hat.
Meister:	Der schlaueste Gegner, mit 25% Geschwindigkeitsvorteil bei Produktion und Rohstoffabbau.
Gott:	Der schlaueste Gegner, mit 50% schnelleren Produktions- und Bergbauverfahren.

Optionen – Rundenuhren

Hier stellen Sie ein, wie hoch das Zeitlimit für eine Runde sein soll oder ob die Runden *unbegrenzt* sein sollen. Außerdem legen Sie fest, ob es eine *Runden-End-Uhr* geben soll und wie lange diese läuft. Die *Runden-End-Uhr* bestimmt, wie lange allen Spielern noch für ihre Züge bleibt, wenn einer von ihnen *Ende* angeklickt hat.

Optionen – Spielmodus

M.A.X. kann als normales *Runden-Spiel* oder mit *Simultanen Bewegungen* gespielt werden. Wenn in klassischen Runden gespielt wird, macht jeder Spieler unabhängig von den anderen seinen Zug und muß warten, bis seine Gegner gezogen haben. Im Simultanmodus ziehen alle Spieler gleichzeitig, fast wie in Echtzeitspielen. Die Spieler müssen sich aber immer noch nach den erlaubten Handlungen und Bewegungen richten, die einer



Einheit pro Runde erlaubt sind. Ansonsten funktioniert das Spiel im Simultanmodus ähnlich wie ein Echtzeitspiel.

Optionen – Startpunkte

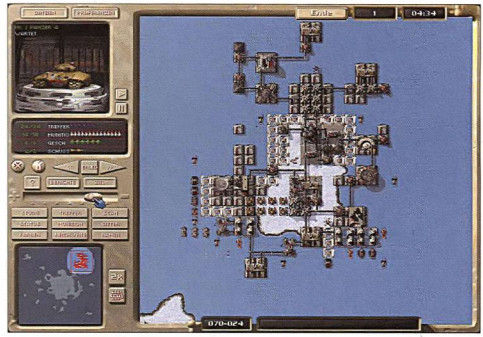
Dieser Menüpunkt erlaubt Ihnen, den Betrag an Punkten (Gold) zum Kauf von Einheiten und Upgrades vor der Landung auf dem Planeten festzulegen. Dieser Betrag, der dann direkt am Anfang einer Mission auf Ihrem Konto ist, gilt für alle Spieler.

Optionen – Ressourcen-Niveaus

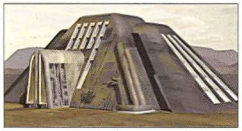
Hier können Sie Betrag und Verteilung der verschiedenen Ressourcen (Material, Treibstoff und Gold) festlegen, die während des Spiels verfügbar sind. Die Optionen sind *arm*, *mittel* und *reich* für jede Ressource. Die Einstellung arm begrenzt den Gesamtbetrag dieser Ressource auf dem ganzen Planeten, und die Quellen liegen weit auseinander. Die Einstellung mittel erhöht den Gesamtbetrag dieser Ressource, und die Quellen liegen dichter zusammen. Die Einstellung reich bringt den größten Betrag an Ressourcen in sehr nah beieinander gelegenen Quellen.



Im Optionenmenü bestimmen Sie wichtige Einstellungen des Spiels.



Im Schwierigkeitsgrad „Gott" dürften Sie auch an der schönsten Basis nicht lange Freude haben.



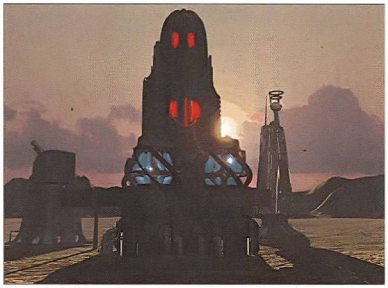
Optionen – Siegbedingung
Zwei Siegbedingungen sind für *Individuelle Spiele* wählbar. Wenn nach Punkten gespielt wird, gewinnt der erste Spieler, der diese Punktzahl erreicht. Wenn nach Runden gespielt wird, gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl am Ende der festgelegten letzten Runde. Punkte werden in jeder Runde durch jede arbeitende Ökosphäre gesammelt (siehe Seite 41). Einzelmissionen und Feldzugspiele können andere Siegbedingungen haben, die im Briefing jeder Mission erklärt werden.

Optionen – Fertig oder Abbrechen
Fertig: Speichert alle Änderungen und schließt das Optionenmenü.
Abbrechen: Löscht alle Änderungen wieder und schließt das Optionenmenü.

Trainings-Missionen, Einzel-Missionen und Feldzug
In diesen drei Spielarten sind Sie nach dem Optionenmenü fertig mit allen Voreinstellungen. Nach dem Klick auf *Fertig* beginnt das Spiel.



Wenn Sie über die Menüpunkte *Neues Spiel* und *Individuelles Spiel* in diesem Menü gelandet sind, können Sie hier nur einen menschlichen Spieler bestimmen. Um mit mehreren menschlichen Mitspielern zu spielen, müssen Sie schon im Hauptmenü von M.A.X. *Multi-Player Spiel* wählen.



Zusätzliche Einstellungen beim Individuellen Spiel

Ein *Individuelles Spiel* wird von einem Spieler gegen ein bis drei Computergegner gespielt. Vor individuellen Spielen können zusätzliche Optionen angegeben werden. Die Auswahl des *Individuellen Spiels* öffnet als erstes das Optionenmenü (vorherige Seite), die Missionsliste entfällt, da Sie Planetenoberfläche und sonstige Bedingungen selbst einstellen. Vom Optionenmenü gelangen Sie nun nicht direkt zum Spiel, sondern machen in drei weiteren Menüs Ihre individuellen Einstellungen.

Individuelle Auswahl des Planeten

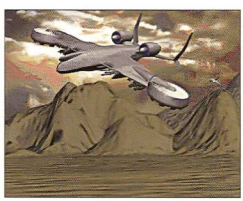
Nach den Optionen wählen Sie im *Planeten-Auswahl-Menü* eine Karte aus. Es gibt vier Grundtypen von Planeten: wasserreiche grüne Welten, eisige Schneewelten, karge Wüsten- und felsige Kraterwelten. Von jedem Typ stehen sechs Karten zur Auswahl.
In der linken oberen Ecke des Bildschirms wird der Planetentyp angezeigt. Durch Klicken auf die beiden Pfeile darunter bewegen Sie sich durch die Liste. Die sechs Karten rechts auf dem Bildschirm stellen die verschiedenen Planeten einer Art dar. Um eine Karte auszuwählen, klicken Sie sie an; ein roter Rahmen um die Karte markiert Ihre Wahl. Klicken Sie auf *Fertig*, um zum nächsten Menü zu gelangen.

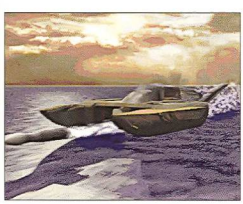
Individuelles-Spiel-Menü

Das Menü besteht aus einer Tabelle mit vier Spalten und vier Zeilen, die ganz links farbig numeriert sind, um die möglichen Teams zu bestimmen. In den drei linken Spalten, werden die aktiven Spieler bestimmt. Die erste Spalte stellt einen menschlichen Spieler ein und zeigt, wenn sie ausgewählt wurde, ein Gehirn. Die nächste Spalte bestimmt einen vom Computer generierten Spieler und zeigt im aktivierten Zustand eine Rechnerplatine. Markieren Sie die dritte Spalte, nimmt kein Team mit dieser Nummer am Spiel teil. Ganz rechts befindet sich ein Button, der den gewählten Clan des menschlichen Spielers anzeigt. Klicken Sie ihn an, um sich einem anderen Clan anzuschließen. Denken Sie daran: Ihre Clanzugehörigkeit hat Einfluß auf den Upgrade-Zustand Ihrer Anfangsausrüstung.



Wählen Sie die Welt, die Sie erobern wollen.







In jedem Fall gelangen Sie zunächst zurück zum *Individuellen-Spiel-Menü*, wo Sie auf *Fertig* klicken, um zum *Kaufmenü* zu gelangen.



Hier kaufen Sie Einheiten und Upgrades für Ihre Landungstruppen.

Individuelle Clan-Auswahl

Um Ihren Clan zu ändern, klicken Sie auf den Clan-Button rechts im *Individuellen-Spiel-Menü*. Das *Clan-Auswahl-Menü* öffnet sich und zeigt acht Clan-Icons an. Klicken Sie auf die Buttons, um im unteren Textfeld nähere Informationen zu den Clans zu erhalten. Jeder Clan bedeutet bestimmte Vorzüge und Upgrades, und deren Auswahl kann sehr wichtig für eine erfolgreiche Strategie sein. Die Auswahl des Clans wird vor anderen Spielern geheimgehalten, und Sie können die der anderen nicht sehen. Später erkennen Sie an den Clan-Wappen auf den Bergwerken, mit wem Sie es zu tun haben.
Klicken Sie auf *Fertig*, um Ihre Wahl zu bestätigen, auf *Abbruch*, um die Änderungen zu verwerfen, oder auf Zufall, um die Clanzugehörigkeit vom Spiel bestimmen zu lassen.

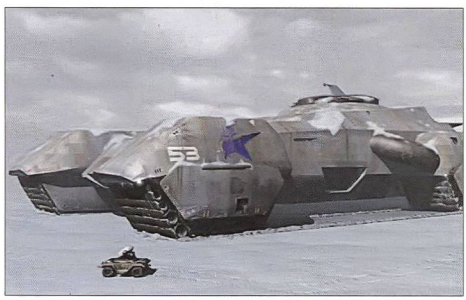
Individuelle Anfangsausstattung

Das *Kaufmenü* öffnet sich, bevor Ihre Truppen auf einem Planeten landen. Hier können Sie Fahrzeuge für die Landungseinheiten kaufen und/oder Upgrades erwerben. Das große Fenster oben links zeigt ein Bild der gerade ausgewählten Einheit. Eine kurze Beschreibung wird ebenfalls geliefert, sie kann mit dem Button *Beschreibung* rechts unter dem Bild ein- und ausgeschaltet werden.

Direkt unter dem Bild der Einheit wird eine Tabelle ihrer Eigenschaften gezeigt. Rechts davon befinden sich Pfeiltasten, um diese Eigenschaften zu verbessern oder die Werte zu verkleinern. Eine Spalte *Preis* sehen Sie direkt neben den Pfeiltasten; sie zeigt den Betrag an Gold an, den es kostet, eine Eigenschaft um eine Stufe zu verbessern. Um ein Upgrade zu kaufen, klicken Sie auf einen der Pfeile nach rechts. Ihr Goldkonto, angezeigt in der Säule *Kredit* schrumpft nun etwas, und unter *Preis* werden jetzt die Kosten der nächsten Upgrade-Stufe angezeigt. Ein Upgrade wirkt sich nicht nur auf die eine spezielle Einheit aus, sondern auch auf die während des Spiels gebauten Einheiten gleichen Typs.
Die Säule *Ladung* zeigt an, wieviele Einheiten Material noch zur Verfügung stehen, um Ihre ladefähigen Einheiten (Konstrukteur, Pionier usw.) zu beladen. Klicken Sie auf die Pfeile darunter, um die Ladung der markierten Einheit zu verringern oder zu erhöhen. Material wird zum Bau von Gebäuden und Einheiten, zur Aufmunitionierung und für Sonderfunktionen wie das Minenlegen benötigt.

Die Eigenschaften einer Einheit am Beispiel des Konstrukteurs:
60 Ladung: Der Konstrukteur kann 60 Materialeinheiten laden, aus denen er Gebäude baut. Pro Runde, die er baut, verbraucht er zwei Einheiten Material.
6 Panzer: Der Panzerwert ist dem Trefferwert hinzuzurechnen.
24 Treffer: Ein Konstrukteur hat 24 Trefferpunkte, plus sechs Panzerpunkte ergibt das 30. Er kann also durch einen Schuß einer Einheit mit dem Wert *Angriff 30* zerstört werden. Einen Angriffs- und einen Reichweitewert hat der unbewaffnete Konstrukteur nicht.
3 Scan: Der Konstrukteur sieht nur drei Felder weit.
6 Geschw: Unter optimalen Bedingungen kann ein Konstrukteur in einer Runde sechs Felder weit fahren.
24 Kosten: Im Kaufmenü kostet ein Konstrukteur 24 Einheiten Gold.

> Sie können Ihr Gold für Upgrades ausgeben, oder es zu einem Kurs von 1:5 in Material eintauschen. Auf jeden Fall sollten Sie alles ausgeben, denn Gold aus dem Ausrüstungsbildschirm wird nicht ins Spiel übernommen.







Die drei Fahrzeuge Ihrer Grundausstattung (Pionier, Konstrukteur, Gutachter) können Sie nicht wieder verkaufen.



Das Fenster oben in der Mitte ist das Bestandsfenster, das alle Einheiten anzeigt, die zu Missionsbeginn zur Verfügung stehen werden. Immer vorhanden sind: ein Konstrukteur, ein Pionierfahrzeug und ein Gutachter. Die Pfeiltasten unter dem Fenster erlauben Ihnen, diese Liste zu scrollen. Der Button *Entf* entfernt eine markierte Einheit aus Ihrem Landungstrupp und erstattet deren Kaufpreis vollständig zurück auf die Säule *Kredit*.

Das rechte Fenster mit der Bezeichnung *Verfügbar* zeigt alle Einheitentypen an, die zu Beginn des Spiels gekauft werden können. Mit den Pfeiltasten darunter können Sie durch die Liste scrollen. Markieren Sie eine Einheit, und klicken Sie auf *Kauf* oder doppelklicken Sie auf eine Einheit, um Sie dem Fenster *Erworben* hinzuzufügen.
In der rechten unteren Ecke des Bildes befinden sich die Knöpfe *Kauf/Upgrades*. Diese Knöpfe bestimmen, welche Fahrzeuge in der Liste *Verfügbar* angezeigt werden. Wenn der Knopf *Kaufen* aktiviert ist, sind nur die zur Zeit käuflichen Einheiten zu sehen. Ist *Upgrades* aktiviert, werden alle Einheiten angezeigt, die Sie möglicherweise im Spiel bauen könnten, für die Sie aber jetzt schon Upgrades kaufen können.
Jetzt sind auch die fünf Filter-Buttons aktiv. Diese Buttons unter der Liste zeigen bestimmte Arten von Einheiten an und können ein- und ausgeschaltet werden, um die Lokalisierung bestimmter Einheiten in der Liste zu erleichtern. Die Filter beschränken die Liste auf Landfahrzeuge, Flugzeuge, Schiffe oder Gebäude. Der fünfte Filter, TNT, zeigt alle Einheiten an, die Waffen abfeuern können. Zu Beginn sind alle Filter aktiv, so daß alle Einheiten auf der Liste erscheinen.

Das Spiel beginnt

Endlich haben Sie sich erfolgreich durch die vielen Menüs und ein letztes Mal auf *Fertig* geklickt, und die Planetenoberfläche wird generiert – das Spiel beginnt. Von nun an ist die Bedienung aller Spiele gleich – Training, individuell oder Feldzug, Einzelspieler oder Multiplayer.

Hilfe während des Spiels

Es gibt zwei Hilfesysteme in M.A.X.: Die Hilfe-Buttons mit dem Fragezeichen und die Rechtsklick-Hilfe. Eine kurze Beschreibung von beiden finden Sie auf Seite 9. An dieser Stelle soll nur die Rechtsklick-Hilfe noch etwas näher beschrieben werden.

Diese spezielle Hilfe wird durch einen Rechtsklick direkt auf die Einheiten und Gebäude im Spiel benutzt. Sowohl, um zu Beginn mehr über Ihre Einheiten zu erfahren, als auch als hilfreiche Information über die Technologie Ihres Feindes und die Eigenschaften eines Upgrades.
Um die Rechtsklick-Hilfe zu benutzen, bewegen Sie den Mauszeiger einfach auf die gewünschte Einheit oder das Gebäude und klicken mit der rechten Maustaste. Ein Informationsbildschirm wird geöffnet, der ein Bild der Einheit, eine kurze Beschreibung und deren derzeitiges Technologieniveau in verschiedenen Eigenschaften anzeigt.

Immer wenn eine Eigenschaft durch ein Upgrade verbessert wurde, erscheint ein kleiner blauer Balken in der Statistik dieser Einheit, der den ursprünglichen Zustand von dem des Upgrades trennt (siehe auch Seite 38, *Upgrades*).



Mit einem Bergwerk und diesen drei Einheiten werden Sie auf jeden Fall ausgestattet.



Die Rechtsklick-Hilfe ist vor allem für M.A.X.-Neueinsteiger äußerst nützlich.



Präferenzen

Dieser Button öffnet ein Menü mit verschiedenen Spieloptionen. Der obere Teil entspricht den Setup-Optionen, die auf Seite 12 besprochen wurden. Zusätzlich können Sie hier Einstellungen zur Spielbedienung machen:

Der *Spielername* ist in M.A.X. jederzeit änderbar.

Animation schaltet Spiel-Animationen ein oder aus. Auf langsameren Systemen kann die Geschwindigkeit gesteigert werden, wenn die Animationen ausgeschaltet sind (empfohlen je nach Rechner).

Schnell Bewegen führt dazu, daß die Einheiten sich schneller, aber unrealistischer über die Karte bewegen (empfohlen).

Bewegung stoppen, wenn Feind entdeckt sollten Sie eingeschaltet lassen. Ihre Einheiten unterbrechen dann bei jedem neu in den Radarbereich geratenden Feind ihre Bewegung (empfohlen).

Schnell-Scroll regelt die Geschwindigkeit, mit der sich die Karte bewegt. Versuchen Sie verschiedene Einstellungen des Schiebereglers, und wählen Sie die für Sie angenehmste (empfohlen).

Scroll-Klick bedeutet, daß die Karte sich erst verschiebt, wenn Sie am Bildschirmrand klicken. Ist die Option aus, bewegt sich der Kartenausschnitt immer, wenn der Cursor den Bildrand berührt (Geschmacksache).

Einheit Folgen heißt, daß die Karte automatisch den Bewegungen der ausgewählten Einheit folgt (nicht empfohlen).

Auto-Wahl Einheit bedeutet, daß automatisch zur nächsten Einheit gewechselt wird, sobald die markierte ihre Handlungspunkte für die Runde verbraucht hat (nicht empfohlen).

In den Feldern *Runden-Zeit* und *Runden-Ende* können Sie während des Spiels diese Fristen ändern.

Meldungen

In diesem Feld werden aktuelle Meldungen eingeblendet, die Sie bei eingeschalteter Sprachausgabe (*Stimme*) auch hören können. Sie werden hier unter anderem erfahren, wenn Ihr Zug beginnt, wenn Ihre Einheiten angegriffen werden, wenn Sie einen Gegner angegriffen oder zerstört haben oder wenn der Computer für Sie z. B. einen Energiegenerator ein- bzw. ein anderes Gebäude ausschaltet, um einen neuen Auftrag ausführen zu können.

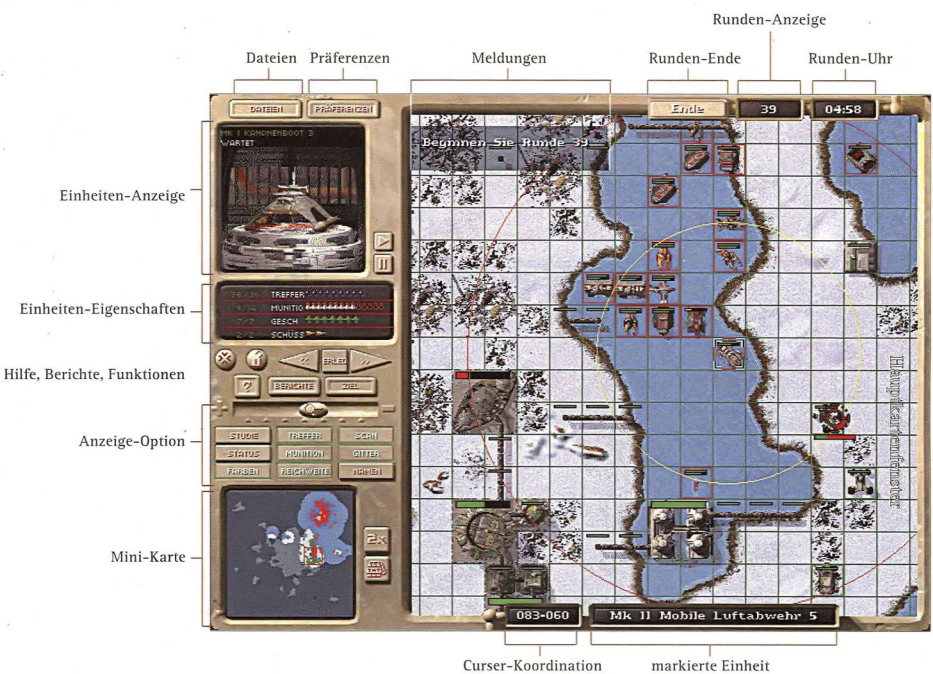
> Während der Züge des Gegners können Sie mit der Taste *F1* an den Ort des gemeldeten Geschehens springen. Dies funktioniert allerdings aus ungeklärten Gründen nicht immer.

Der Hauptbildschirm

Der Hauptbildschirm des Spiels besteht aus dem Hauptkartenfenster rechts und einer Anzahl von Buttons und Anzeigen, die hauptsächlich in der Leiste links zu finden sind, zum Teil aber auch ins Spielfenster eingeblendet werden.

Dateien

Ein Klick auf den Button *Dateien* öffnet das Menü zum Laden, Speichern und Beenden des Spiels.





Runden-Ende

Dieser Button beendet die Runde, wenn Sie alle Kommandos erteilt haben. Abhängig vom Spielmodus, den Uhr-Einstellungen und dem Typ des Gegners, bewirkt ein Klick auf *Ende* verschiedene Dinge. Wenn Sie im Modus *Runden-Spiel* spielen, gibt „Runden-Ende" an den nächsten Spieler weiter. Sie müssen dann warten, bis Ihre Gegner ihre Züge beendet haben. Wenn Sie im Modus *Simultane Bewegung* spielen, machen alle Spieler Ihre Züge gleichzeitig. Die Rundenuhr beginnt den Countdown der im *Optionenmenü* eingestellten *Runden-End-Zeit*, sobald ein Spieler den *Ende*-Button drückt. Andere Spieler müssen dann ihre Züge in der verbleibenden Zeit beenden. Bei mehr als zwei Spielern startet die Runden-Ende-Uhr erst, wenn nur noch ein Spieler übrig ist, der noch nicht auf *Ende* geklickt hat.

Runden-Anzeige

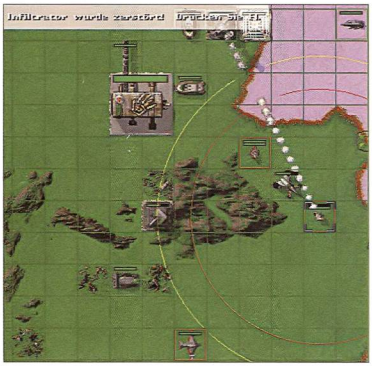
Hier wird angezeigt, in welcher Runde Sie sich gerade befinden.

Runden-Uhr

Die Runden-Uhr zeigt an, wieviel Zeit Sie haben, um Ihren Zug zu beenden, nachdem Ihr Gegner mit seinem Zug fertig ist. Wenn z. B. eine Runde auf drei Minuten begrenzt ist und die Runden-Ende-Uhr eine Minute läuft, haben Sie drei Minuten für Ihren Zug. Wenn bei simultaner Bewegung jedoch jemand seinen Zug eher beendet, springt die Uhr auf eine Minute.

Hauptkartenfenster

In diesem Fenster findet die eigentliche Aktion statt. Hier geben Sie Ihren Einheiten Befehle und beobachten ihre Bewegungen (siehe unten).



Im Hauptkartenfenster spielt sich die eigentliche Aktion ab.

Markierte Einheit

Hier wird der Name der gerade markierten Einheit angezeigt. Der Name setzt sich wie folgt zusammen:

❶ Entwicklungsstufe: Mk I, Mk II, Mk III usw. – „Mk" steht für *Mark* und die Zahl steigt mit jedem Upgrade.
❷ Einheitentyp
❸ Nummer der Einheit. Diese zählt alle Einheiten dieses Typs, die Sie in einer Mission je besessen haben. Falls also z. B. „Späher 6" angezeigt wird, kann es trotzdem Ihr einziger sein, wenn Späher 1-5 schon zerstört wurden.

Cursor-Koordinaten

An der unteren Seite des Kartenfensters zeigt ein kleines Display die Karten-Koordinaten des Cursors an. Die Angaben entsprechen einem normalen X-Y Gitter, mit der Koordinate 0-0 links oben in der Karte. Die X-Achse läuft von links nach rechts , und die Y-Achse von oben nach unten. Das Koordinatensystem ist zu sehen, wenn der Button *Gitter* gedrückt wird (siehe *Anzeige-Optionen*).

Mini Karte



Die Mini-Karte zeigt das gesamte Spielfeld einer Mission an oder einen Teil in doppelter Vergrößerung. Bewegungsbefehle können auf der Mini-Karte gegeben werden, indem Sie zuerst die zu bewegende Einheit auswählen und dann das Ziel der Bewegung auf der Mini-Karte mit der rechten Maustaste anklicken.

2x-Button: Zeigt die Mini Karte in zweifacher Vergrößerung.

TNT-Button: Wenn dieser Button aktiviert ist, werden nur bewaffnete Einheiten auf der Mini Karte gezeigt. Bau-, Transport- und Versorgungsfahrzeuge sowie Gebäude sind nicht mehr zu sehen.



Anzeige-Optionen



Mit dieser Leiste können Sie das Hauptkartenfenster stufenlos zoomen, wenn Sie die Anzeige mit der Maus packen und ziehen. Klicken auf „+" oder „-" schaltet in kleinen Schritten durch die Zoomstufen.



Mit diesen Buttons schalten Sie verschiedene hilfreiche Zusatzanzeigen im Kartenfenster an und aus:
Studie zeigt alle bekannten Bodenschatz-Informationen an. Diese Anzeige ist wichtig, wenn Sie den Bau eines neuen Bergwerks beginnen wollen.



Manchmal wird beim Bewegungsbefehl ein X angezeigt, was bedeutet, daß die Einheit zwar den Befehl zur Bewegung, aber nicht mehr genügend Bewegungspunkte hat. Einheiten ohne aktuelle Befehle zeigen keinen Status an, sie erwarten Befehle."

Farben bedeutet, daß eine farbige Box um die Einheiten angezeigt wird, um sie besser von den feindlichen Einheiten unterscheiden zu können. Die Farben entsprechen der Teamfarbe der Spieler.

Treffer aktiviert die Anzeige eines kleinen Balkens über jeder Einheit, der den Zustand der Einheit darstellt. Der Balken ist grün, wenn die Einheit keine bedeutenden Treffer abbekommen hat. Ist die Einheit beschädigt, wird er gelb und rot, wenn die Einheit den nächsten Treffer wohl nicht überleben wird.

Munition blendet unter dem Treffer-Balken einen zusätzlichen ein, der anzeigt, wieviel Munition einer Einheit noch zur Verfügung steht.

Reichweite zieht einen roten Kreis, der die Reichweite der Waffe anzeigt, um jede Einheit, die feuern kann.

Scan zeigt die Sichtweite der Einheit an, ist diese gleich der *Reichweite*, ist trotzdem nur ein Kreis zu sehen.

Gitter blendet das Raster des in Quadrate unterteilten Spielfeldes auf der Karte ein.

Namen zeigt die Namen der Einheiten im Hauptkartenfenster an.

Der Hauptbildschirm – Fortsetzung



Status soll laut Originalhandbuch den Befehlsstatus jeder Einheit anzeigen, indem er einen entsprechenden, den Befehl repräsentierenden Buchstaben im unteren Bereich der Einheit zeigt. Im Test wurden aber nur zwei Pfeile eingeblendet, die, wie abgebildet, von links nach rechts wohl heißen: „Kann sich diese Runde noch bewegen" und „Kann in dieser Runde noch schießen". Originaltext: „Einheiten mit einem Befehl zur Bewegung zeigen ein B an, Einheiten auf Wachposten ein kleines W.

Hilfe, Berichte, Funktionen

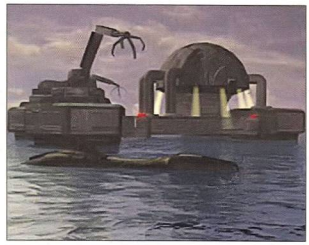


Anklicken des *Zentrieren-Buttons* zentriert das Hauptkartenfenster auf die gewählte Einheit



Fragezeichen-Hilfe-Button: Klicken Sie auf diesen Button, verwandelt der Maus Cursor sich in ein Fragezeichen. Jetzt klicken Sie auf ein Kontrollelement oder eine Anzeige, und ein Hilfetext erklärt die Funktion des Gegenstandes.

Vor-, Zurück-, Erled-Button: Diese Buttons benutzen Sie, um durch Ihre Einheiten zu springen. Der Pfeil nach rechts wählt die nächste Einheit, der nach links springt wieder zurück zur vorherigen. Anklicken des Buttons *Erled* (= erledigt) bedeutet, daß keine Befehle mehr erteilt werden. Die Einheit fährt mit eventuell noch ausstehenden Aufträgen fort.



Berichte öffnet ein Menü für die verschiedenen Berichtfunktionen von M.A.X. (vollständige Informationen über Berichte, siehe Seite 35).

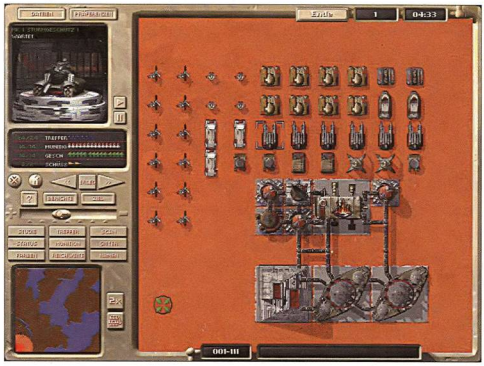


Dialog (nur Multiplayer): Während eines Multiplayer-Spiels können Sie hiermit eine Nachricht an alle Gegner senden. Klicken Sie den Button an, und geben Sie Ihre Nachricht ein.

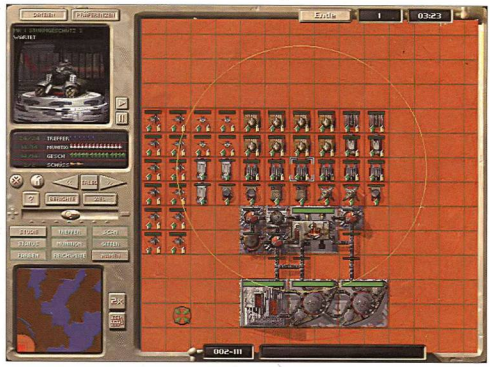
Einheiten-Anzeige und -Eigenschaften

In der Einheitenanzeige sehen Sie ein Bild der markierten Einheit. Die Buttons daneben dienen zum Starten und Anhalten der animierten Darstellung. Name und Befehlsstatus der Einheit werden ebenfalls angezeigt; wenn Sie den Namen anklicken, können Sie ihn ändern.

Die im Fenster unter der Einheiten-Anzeige angezeigten Eigenschaften werden unter *Berichte und Einheiten-Eigenschaften* auf Seite 35 erklärt.



Der Bildschirm am Anfang einer Mission...



...und mit allen Anzeigen außer *Studie* und *Name*.



Einheiten-Eigenschaften und Berichte

Den umfassendsten allgemeinen Bericht über Einheiten eines bestimmten Typs bekommen Sie durch einen Rechtsklick auf eine dieser Einheiten (Rechtsklick-Hilfe, siehe Seite 15). Die *Berichte* listen alle Einheiten auf und geben auch deren Ort und aktuellen Zustand an, enthalten aber nicht alle Statistikwerte der Einheiten. Die *Einheiten-Eigenschaften* geben die wichtigsten Werte für die gerade markierte Einheit an. Alle drei Funktionen sind jedoch auf die gleiche Art zu lesen.

Einheiten-Eigenschaften



Die Einheiten-Eigenschaften geben Ihnen neben Name und Befehlsstatus der markierten Einheit (oben) die folgenden Informationen:

Kampfeinheiten

TREFFER: Hier lesen Sie den aktuellen Zustand der Einheit ab, und wie widerstandsfähig sie gegen feindliche Treffer im Optimalfall ist. Im Beispiel zeigt die Anzeige *2/42*, die Einheit ist also fast zerstört und die Anzeige zur Warnung rot.

MUNITIO: Diese Zeile zeigt die Menge der Munition einer Einheit an. Im Beispiel bedeutet *23/26*, daß erst drei Schuß verbraucht wurden. Es haben jedoch nicht alle Einheiten eine so hohe Ladekapazität für Munition. Wenn einer Einheit die Munition ausgeht, muß sie in einem Depot, Hangar oder einer Werft wieder aufgeladen werden.

GESCH: Diese Abkürzung steht für „Geschwindigkeit". *3/13* heißt, die Einheit kann sich unter optimalen Bedingungen noch drei Felder weit bewegen und hat in dieser Runde schon zehn zurückgelegt. Die Entfernungen werden in rechten Winkeln gerechnet, bei diagonaler Bewegung werden bei einigen Einheiten zwei, bei anderen zwischen ein und zwei Punkte abgezogen. Außerdem reduziert sich die Beweglichkeit drastisch, wenn z.B. Amphibienfahrzeuge wie der Späher sich im Wasser bewegen.

SCHÜSS: Hier werden die maximalen Schüsse angezeigt, die eine Einheit pro Runde abgeben kann. *0/1* zeigt, daß diese einschüssige Einheit Ihren Schuß in dieser Runde schon getan hat oder wegen der absolvierten Bewegung nicht mehr schießen kann. Manche Einheiten können in einer Runde nur entweder schießen oder sich bewegen, die meisten verlieren mit der Bewegung nach und nach ihre Feuerberechtigung. Einige Einheiten, wie Späher, Jäger und Bomber können aber auch noch schießen, wenn sie schon alle Bewegungspunkte verbraucht haben.

Versorgungseinheiten und Gebäude

Bei den unbewaffneten Bau- und Transporteinheiten fallen Munition und Schüsse weg, dafür wird die *LADUNG* angezeigt. Bei Gebäuden wird nur der *TREFFER*-Zustand angezeigt und, wo es relevant ist, die *LADUNG* und die *GESAMT*-Ladung aller Gebäude dieser Art.

ENERGIE: Die Anzeige für die Energiegeneratoren und -stationen entspricht der Ladungsanzeige anderer Gebäude. Sie zeigt die Menge der produzierten Energie des ausgewählten Generators an und die Gesamtproduktion in der Basis. Die Anzeige *1/5* bedeutet also, daß der gewählte Generator eine Energieeinheit pro Runde produziert, und in der Basis insgesamt fünf Einheiten zur Verfügung stehen.



Berichte

Einheiten

Wenn Sie den Schalter *Berichte* anklicken und in diesem Menü den Button *Einh.* wählen, wird eine Liste all Ihrer Einheiten uf dem Spielfeld angezeigt. Sie können den Namen, die Einheiten-Informationen, die Spielfeldkoordinaten und den Befehlsstatus ablesen.



In den Berichten können Sie sich einen umfassenden Überblick über Ihre Lage verschaffen.

Mit den Buttons unten rechts können Sie auf zwei Arten die Liste begrenzen bzw. filtern. Sie können in vier Kategorien bestimmen, welche Einheiten in die Liste *Einbezogen* sein sollen - anfangs sind alle markiert, oder Sie können die Liste auf bestimmte Einheiten *begrenzen*, sich z.B. nur beschädigte Einheiten anzeigen lassen.



wichtig ist diese Grafik in Missionen, deren Ziel lautet, am Ende das beste Öko-Sphären-Ergebnis zu haben.

Nachrichten

Klicken Sie auf den Button *Nachrichten*, um sämtliche Mitteilungen Ihrer Einheiten noch mal lesen zu können. In der chronologischen Liste können Sie erkennen, welche Meldung von welcher Einheit von welchen Koordinaten aus gesendet wurde. Auch diese Liste läßt sich mit den Filter-Buttons begrenzen.

Das Hauptkartenfenster

Im Hauptkartenfenster findet das eigentliche Spiel statt. Die Karte kann in allen Zoomstufen, außer der Vollansicht, mit dem Mauszeiger oder den Pfeiltasten gescrollt werden (siehe *Der Hauptbildschirm*).

Einheiten auswählen und bewegen

Um eine Einheit auszuwählen, klicken Sie einfach mit der linken Maustaste darauf. Eine Markierungsbox erscheint, die anzeigt, daß die Einheit nun aktiviert ist. Durch Bewegen des Cursors auf ein leeres Feld verändert sich dieser nun in einen grünen *Gehe*-Cursor. Ein Linksklick bewirkt, daß sich die Einheit in Richtung der gewählten Position bewegt. Sie können auch mit der rechten Maustaste auf die Mini-Karte klicken, um der Einheit einen Bewegungsbefehl zu erteilen. Kann die Bewegung nicht in einer Runde ausgeführt werden, erscheinen Pfeile auf der Karte, die anzeigen, welchen Weg die Einheit in den folgenden Runden automatisch nehmen wird, um den Auftrag auszuführen. Gespeicherte Aufträge werden immer dann fortgesetzt, wenn Sie auf *Ende* klicken - natürlich bevor der Gegner seine Runde beginnt.

> Viele Funktionen der einzelnen Gebäude und Einheiten werden ab Seite 39 im Kapitel Gebäude und Einheiten erklärt.

Das Befehlsmenü

Wenn eine Einheit ausgewählt ist, öffnet ein erneuter Klick das Befehlsmenü der Einheit (bei Gebäuden schon der erste Klick). Je nach Einheit erscheinen verschiedene Kommandotasten:

Befehle für Einheiten, teilweise auch Gebäude

Die gängigsten Befehle für Kampfeinheiten sind:

Angriff: Mit diesem Befehl können Ihre Einheiten und Geschütze neben Feinden auch leere Felder (Infiltratoren!) oder eigene Einheiten angreifen.
Hinein: Gibt der Einheit den Befehl, in eine Werkstatt (Depot, Hangar, Dock) oder eine Transporteinheit zu fahren.
Stop: Löscht gespeicherte Aufträge; die Pfeile auf der Karte verschwinden.
Fertig: Schließt das Befehlsmenü.

Bei einigen Einheiten tauchen besondere Befehle im Menü auf:
Bauen: Taucht natürlich bei Fabriken, aber auch bei Konstrukteur und Pionier auf. Ein Klick öffnet das Baumenü.
Transfer: Bei Lagern, Bergwerken und Fahrzeugen mit Materialladung. Aktiviert den Transfer-Cursor und bei Auswahl der Zieleinheit das Transferfenster (Siehe *Kleine Gebäude* auf S. 42)
Aufladen: Gibt Versorgungs-Lkw oder Frachtschiff den Befehl, eine Einheit mit Munition zu versorgen.
Laden: Schickt ein Transportflugzeug zum Einladen einer Einheit.
Reparieren: Gibt der Reparieeinheit den Befehl zum Reparieren.
Plazieren: Wirft aus Land- und Seeminenlegern eine Mine ab.
Aktivieren: Zeigt den Inhalt von Transporteinheiten und Werkstätten an (siehe S. 41), und gibt Ihnen die Möglichkeit, Einheiten wieder auszuladen.
Unsch. machen: Befiehlt dem Infiltrator, eine Einheit oder ein Gebäude vorübergehend außer Gefecht zu setzen.
Stahl: Eine ziemlich schlechte Übersetzung des englischen „steal" (=stehlen). Veranlaßt den Infiltrator zum Versuch, eine feindliche Einheit zu übernehmen. Merke: zum Versuch!

Schäden

Klicken Sie im Berichtsmenü den Button *Schäden* an, um zu erfahren, welche Spielpartei wieviele Fahrzeuge oder Bauten welcher Art verloren hat. Es werden alle Einheitentypen aufgelistet, von denen mindestens eine der Spielparteien schon mindestens eine Einheit verloren hat. Auch diese Liste läßt sich mittels der Filter-Buttons begrenzen.

Spielstand

In M.A.X. werden Punkte für Öko-Sphären verteilt, schließlich kämpfen Sie, um zu siedeln. Klicken Sie den *Spielstand*-Button an, wenn Sie erfahren möchten, wie weit die Besiedlung auf welcher Seite gediehen ist. Besonders



In vielen Missionen gilt es, in dieser Statistik als Bester abzuschneiden.





Befehle für Gebäude



Das Befehlsmenü von Gebäuden und stationären Geschützen enthält einige Befehle, die auch bei Einheiten auftauchen (siehe dort) und kann folgende zusätzliche bieten:

Bauen: Öffnet das Baumenü von Fabriken.

Start: Startet den Betrieb neuer Gebäude oder solcher, die wegen Energiemangels abgeschaltet waren.

Stop: Stoppt den Betrieb von Gebäuden, um bei Energieknappheit andere einschalten zu können.

Upgrade (1): Öffnet im Menü der Raffinerie das Menü zum Kauf von Upgrades (siehe *Upgrades*, S. 38).

Upgrade (2): Erscheint dieser Eintrag bei Gebäuden außer der Raffinerie, dann ist für das Gebäude oder Geschütz ein Upgrade verfügbar. Klicken Sie den Button an, um das Upgrade anzuwenden. Dazu muß das Gebäude Verbindung zu Ihrem Komplex haben.

Alle Verb.: Soll „Alle Verbessern" heißen und bewirkt, daß auf alle Gebäude des gewählten Typs, die an die Basis angeschlossen sind, alle verfügbaren Upgrades angewandt werden.

Forschung: Öffnet das Forschungsmenü des Forschungszentrums (siehe S. 38).

Entf.: Gibt nach einer Sicherheitsabfrage den roten Knopf zur Selbstzerstörung frei.

> **TIP** Wenn Sie etwas über eine feindliche Einheit erfahren möchten (Reichweite, übrige Schüsse in der Runde), klicken Sie sie mit rechts an. Mit einem Linksklick könnten Sie ungewollt Ihrer markierten Einheit einen Angriffsbefehl geben, statt sich über den Feind zu informieren.

Cursor-Formen

Während Sie M.A.X. spielen, ändert der Cursor von Zeit zu Zeit sein Aussehen, um die Funktion anzuzeigen, die ein Linksklick auslösen wird. Es gibt fünf mögliche Cursor-Formen, die automatisch, ohne gesonderten Befehl, vorkommen können:


Der Auswahlcursor ist aktiv, wenn Sie gerade keine Einheit markiert haben.


Der grüne *Gehe*-Cursor zeigt an, daß die ausgewählte Einheit sich an diese Stelle bewegt, wenn die linke Maustaste gedrückt wird.


Der rote *Ziel*-Cursor erscheint, wenn Sie eine bewaffnete Einheit ausgewählt haben und den Cursor auf eine feindliche Einheit bewegen, die in Ihrer momentanen Feuerreichweite liegt.


Der gelbe *Ziel*-Cursor erscheint, wenn der Feind außerhalb der Feuerreichweite Ihrer Einheit liegt. Er zeigt an, daß die Einheit sich zuerst bewegen muß, ehe Sie feuern können.


Der *Gesperrt*-Cursor zeigt an, daß die gewählte Einheit sich nicht an diese Stelle bewegen kann.

Andere: Andere Cursor-Formen (Aufladen, Reparieren etc.) erhalten Sie nach der Erteilung entsprechender Befehle an Einheiten.

Funktionstasten

Wie Sie Kartenpositionen speichern und sie schnell wieder finden oder die Karte auf eine Einheit zentrieren, entnehmen Sie bitte der Tabelle auf Seite 9.

Grundlegende Spielelemente

Bodenschätze: In M.A.X. erreichen Sie ohne ausreichend Rohmaterialien, mit denen Gebäude errichtet und Fahrzeuge gebaut werden, gar nichts. Jeder Spieler sollte daher sofort Gutachter zum Aufspüren der Rohstoff-, Treibstoff- und Goldvorkommen benutzen. Der Gutachter muß nur bewegt werden, er benötigt keinen gesonderten Suchbefehl.

> **TIP** Wenn Sie etwas über eine feindliche Einheit erfahren möchten (Reichweite, übrige Schüsse in der Runde), klicken Sie sie mit rechts an. Mit einem Linksklick könnten Sie ungewollt Ihrer markierten Einheit einen Angriffsbefehl geben, statt sich über den Feind zu informieren.

Bergbau: Wenn der Gutachter ein rohstoffreiches Gebiet entdeckt hat, bewegen Sie den Konstrukteur dorthin, um ein Bergwerk zu errichten. Bergwerke fördern Ressourcen zutage und raffinieren Sie zum Gebrauch. Rohstoffe werden zum Bau neuer Einheiten und Gebäude, für Upgrades, Reparaturen und Aufmunitionierung gebraucht. Treibstoff betreibt die Kraftwerke und liefert so Energie. Gold wird benötigt, um Upgrades zu kaufen. Bergwerke und Lagereinheiten, können Materialien in andere Einheiten, wie Konstrukteure, Pionierfahrzeuge und Lkws transferieren. Jedes Bergwerk kann die Ressourcen aller vier Spielfelder, auf denen es steht, abbauen.

Späher: Späher sind schnell, können lange Strecken zurücklegen und haben eine große Scan-Reichweite. Sie sind sehr nützlich, um feindliche Einheiten und Anlagen zu entdecken. Obwohl nur leicht gepanzert, macht sie ihre Fähigkeit schnell aufzutauchen, zu feuern und wieder abzuhauen sogar zu bedingt nützlichen Angriffseinheiten. Vor allem wenn Sie die Scan-Reichweite und Feuerkraft der Späher etwas aufrüsten, werden sie zu einem effektiven Frühwarnsystem und können zu Beginn auch Feinde ausschalten.



der Missionsziele machen. Denken Sie aber auch dann an Schutz vor Luftangriffen, U-Booten und Infiltratoren.

Ach ja, es gibt natürlich auch Missionen, in denen es auf ganz andere Dinge ankommt...

Upgrades

Prinzipiell ist eine unendliche Anzahl von Upgrades für einen Einheitentyp möglich. Spieler können Upgrades entweder durch Forschung oder durch den Kauf von den Aliens, „Xenti", erhalten.

Kauf von den Xenti

Voraussetzungen: Upgrades können vor der Landung auf dem Planeten (z.B. im Individuellen Spiel) oder nach dem Bau einer Gold-Raffinerie gekauft werden. Voraussetzungen für den Kauf von Upgrades im Spiel sind ein goldproduzierendes Bergwerk, ein Goldtresor und eine arbeitende Raffinerie. Upgrades können angewandt werden, wenn Sie eine entsprechende Werkstatt (Kaserne, Depot, Hangar, Dock) besitzen bzw. wenn Gebäude und Geschütze Anschluß an ein Lager oder Bergwerk haben.

Einkauf: Im Upgrade-Menü werden links unten die verschiedenen Eigenschaften des Einheitentyps angezeigt, den Sie im Fenster ganz rechts markiert haben. Das erste Upgrade ist relativ billig; die Kosten erhöhen sich jedoch exponentiell, wenn eine Eigenschaft weiter ausgebaut wird. Rechts neben den Eigenschaften sehen Sie die Kosten für die nächste Upgrade-Stufe und zwei Pfeile. Mit dem Pfeil nach rechts kaufen Sie ein Upgrade, mit dem nach links können Sie den Kauf rückgängig machen, wenn Sie zwischendurch nicht das Menü verlassen. Neben den Pfeilen und Preisen wird Ihr Guthaben als Goldsäule angezeigt.

Clan-Upgrades: Zusätzlich erhalten Sie, abhängig von Ihrer Clanzugehörigkeit, Bonus-Upgrades für verschiedene Eigenschaften mancher Einheiten. Diese sind zweifach nützlich. Erstens beginnen Sie mit einer besseren Einheit ohne zusätzliche Kosten, zweitens macht der Bonus auch die zusätzlichen Upgrades der Einheit billiger, da der Upgrade-Preis sich direkt auf deren Starteigenschaften bezieht.

> **TIP** In manchen Missionen müssen Ihre Späher den Feind lange genug ablenken, bis Sie eine Fabrik für schlagkräftigere Einheiten gebaut haben.

Strategie: Sorgen Sie zu Anfang eines Spiels für den Schutz Ihrer Basis durch Gefechtstürme und Luftabwehr. In den höheren Missionen des Feldzugs sollten auch Ihre Einheiten den Einzugsbereich der Defensivanlagen nicht verlassen. Erst wenn Sie eine nennenswerte Streitmacht aufgebaut haben, können Sie sich an die Erfüllung

> Gekaufte Upgrades sowie Forschungsergebnisse sind erst effektiv, wenn Sie in einer Werkstatt bzw. im Befehlsmenü von Gebäuden angewandt wurden. Einheiten die nach einem Einkauf/einer Forschung fertiggestellt werden, sind automatisch auf dem jüngsten Stand.

Forschung

Forschung kann ebenfalls Upgrades schaffen, aber auf andere Weise als der Kauf. Im Gegensatz zu gekauften Upgrades sind Forschungsergebnisse auf alle Einheiten- und Gebäudetypen anwendbar.

Voraussetzungen: Nach dem Bau einer Forschungsstation und einer Behausung für die Arbeiter können Sie verschiedene Forschungsthemen auswählen.

Forschungsauftrag: Jeder Forschungsbereich zeigt die benötigte Rundenzahl an, um die Forschung durchzuführen. Diese wird mit der Anzahl der Beauftragten Labore, die Sie mit den Schiebereglern einstellen, immer kleiner. Jedesmal, wenn ein Forschungergebnis erzielt wurde, erhöht sich die benötigte Rundenzahl für die nächste Verbesseruung in dieser Kategorie. Wenn die Forschung auf einem Gebiet abgeschlossen ist, melden Ihre Forscher das, und Sie können einen neuen Auftrag erteilen.



In diesem Menü kaufen Sie Upgrades ein.



Hier arbeiten drei Labore elf Runden lang an einer Erhöhung der Waffenreichweite.

GEBÄUDE UND EINHEITEN



Große Gebäude

Große Gebäude werden vom Konstrukteur errichtet und nehmen auf der Karte vier Felder ein. Fabriken, Bergwerke und Raffinerien, Werkstätten, Kolonistengebäude und die Energiestation sind große Gebäude.

Fabriken

Unter Fabriken fallen alle Gebäude, in denen Einheiten hergestellt werden können, gleichgültig ob es sich um Land-, Luft oder See-Einheiten handelt. Fabriken unterscheiden sich in der Art der Einheiten, die sie herstellen. Hinsichtlich ihrer grundsätzlichen Bedienung sind aber alle Fabriken gleich:

Alle Fabriken verbrauchen eine Einheit Energie und drei Rohmaterialien in jeder Runde, die sie tätig sind. Sie müssen daher Anschluß an ein Bergwerk oder Lager haben, sei er auch noch so indirekt (über Kopplungen, andere Gebäude).

Alle Fabriken haben eine Warteschleife, so daß Sie mehrere Fahrzeuge in Auftrag geben können, die nacheinander gebaut werden.

Fabriken bauen immer Einheiten auf dem jüngsten Stand der Forschung bzw. des Upgrade-Einkaufs, auch wenn Sie ein Upgrade erst kurz vor Vollendung einer Einheit einkaufen.

Sobald Sie eine Fabrik anklicken, öffnet sich das Menü, dessen erster Punkt *Bauen* ist. Ein Klick darauf öffnet das Baumenü.

Das Baumenü funktioniert ähnlich wie das Ausstattungsmenü des Individuellen Spiels. Rechts sehen Sie die Liste der Einheiten, die diese Fabrik bauen kann und die Bauzeit in Runden, links befindet sich ein Bild und die Eigenschaften der markierten Einheit. Doppelklicken Sie auf eine Einheit, oder markieren Sie sie und klicken auf *Bauen*, um sie in die Liste der Aufträge in der Mitte zu übernehmen. Mit einem Klick auf einen Auftrag oder den Button *Entf* löschen Sie die Order wieder. Beide Listen lassen sich mit den Pfeilbuttons darunter scrollen. Die Buttons *Bauen x 1* bis *Bauen x 4* dienen der Beschleunigung des Baus, aber achten Sie dabei auf den horrenden Preisanstieg!



Das Menü einer Schwerfahrzeugfabrik mit einer Einheit im Bau und einem weiteren Auftrag in Wartestellung.



Schließen Sie die Baumenüs immer mit *Fertig – Abbrechen* schaltet die Fabrik ab.

Leichtfahrzeugfabrik



Leichtfahrzeugfabriken werden oft als erstes nach der Landung auf einem Planeten errichtet. Sie bauen: Späher, Gutachter, Pionierfahrzeuge, Reparier-Einheiten, Versorgungs-Lkws, Treibstoff-Lkws, Gold-Lkws, Mobile Luftabwehr, Minenleger, Bulldozer und Gepanzerte Personentransporter.

Panzer: 8 Treffer: 56 Scan: 3

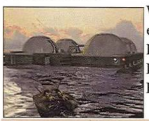
Schwerfahrzeugfabrik



Schwerfahrzeugfabriken stellen Konstrukteure, Scanner, Panzer, Sturmgeschütze, Raketenwerfer und mobile Missilenwerfer her.

Panzer: 8 Treffer: 56 Scan: 3

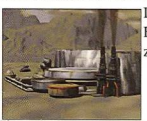
Schiffswerft



Werften müssen vollständig auf dem Wasser erbaut werden. Sie stellen See-Einheiten her: Eskorten, Korvetten, U-Boote, See-Transporter, Kanonenboote, Missilenschiffe, Minenleger und Frachter.

Panzerung: 8 Treffer: 56 Scan: 3

Lufteinheitenfabrik



Lufteinheiten-Fabriken stellen alle fliegenden Einheiten her: Jäger, Bomber, Transportflugzeuge und AWACs.

Panzerung: 8 Treffer: 56 Scan: 3



Bergwerke und Raffinerien

Bergwerke können nur dort aufgestellt werden, wo Ressourcen vorhanden sind. Ressourcenvorkommen werden vom Gutachter ausfindig gemacht, der das Gebiet abtastet und Markierungen platziert, die Art und Menge der Ressourcen von 0 bis 16 pro Runde förderbaren Einheiten anzeigen (siehe *Gutachter* Seite 44). Gebäude müssen mit einem Bergwerk verbunden sein, um dessen Produkte zu nutzen. Deshalb ist es oft besser, ein bißchen länger nach einer guten Stelle für die Basis zu suchen. In längeren Spielen benötigen Sie mehrere Bergwerke, um genügend Rohmaterialien bereitzustellen.
Jedes Bergwerk verfügt über eine Lagereinheit, die bis zu 25 Rohstoffe lagern kann. Treibstoff, Gold oder mehr als 25 Einheiten Rohstoff können nur gelagert werden, wenn eine Verbindung zu einem Treibstofftank, Goldtresor oder Materiallager besteht. Alle Ressourcen ohne Lagermöglichkeit gehen verloren. Wenn Sie ein Bergwerk anklicken, ist neben *Start* oder *Stop* die wichtigste Option der Punkt Verteilung.

Verteilung:
Ein Bergwerk kann maximal 16 Einheiten pro Runde fördern. Wenn das Bergwerk an einer Stelle plaziert wird, deren Gesamtressourcen weniger als 16 betragen, ist das Bergwerk in seiner Produktion begrenzt. Wenn ein neues Bergwerk die Arbeit aufnimmt, stellt es sich automatisch auf die vorhandenen Ressourcen und Ihren Bedarf ein. Wenn später z. B. eine neue Fabrik gebaut wird, erhöht das Bergwerk automatisch die Treibstoffproduktion. So wird der Verwaltungsaufwand Ihres Komplexes auf ein Minimum beschränkt. Wenn Sie das wünschen, kann aber das automatische System ausgeschaltet werden, und ein eigenes Verhältnis angegeben werden. Klicken Sie dazu ein Bergwerk an und dann auf *Verteilung*.

Angezeigt wird im Verteilungsmenü die Gesamtproduktion aller Bergwerke Ihrer Kolonie (oberer Balken), der Verbrauch Ihrer Kolonie mit dem resultierenden Zuwachs (mittlerer Balken) und Ihr Lagerbestand. Mit den Pfeilen links und rechts des Produktionsbalkens können Sie nun Änderungen vornehmen, die jedoch durch oben beschriebene Gegebenheiten begrenzt sind. Ressourcen, deren Förderung erhöht werden kann, wenn Sie anderswo kürzer treten, zeigen das durch einen gestreiften Sperrbalken rechts in der Anzeige an.

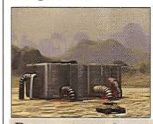
Werkstätten

Für Ihre drei Einheitengattungen, Land-, Luft- und Wasserfahrzeuge, benötigen Sie auch drei verschiedene Arten von Werkstätten: Depot, Hangar und Dock. In den Werkstätten werden Einheiten repariert, aufgeladen und mit den neuesten Upgrades und Forschungsergebnissen ausgerüstet (Bedienung: siehe *Hangar*). Da die Funktionen der Werkstätten Rohstoffe benötigen, müssen sie an Ihren Komplex oder ein Materiallager angeschlossen sein.



Hier verwalten Sie die Produktionsmengen all Ihrer Bergwerke.

Bergwerke



Bergwerke sind große Anlagen, die unterirdisch Rohmaterial, Treibstoff und Gold abbauen. Rohstoffe werden zum Bauen, als Munition und für Reparaturen gebraucht. Treibstoff wird von den Kraftwerken benötigt. Gold kann in Raffinerien zum Kauf von Upgrades verarbeitet werden.

Panzerung: 8 Treffer: 56 Scan: 3

Gold-Raffinerien



Raffinerien verarbeiten Gold mit einer Rate von fünf Goldeinheiten pro Runde. Erst von dem raffinierten Gold können Sie Upgrades für Ihre Einheiten kaufen. Um Upgrades zu kaufen oder Ihren Kontostand abzufragen, klicken Sie auf eine Raffinerie und dann auf Upgrade (den obersten Button). Alle Raffinerien müssen an ein Kraftwerk und ein Goldlager angeschlossen sein.

=> Zum Kauf von Upgrades siehe Seite 38.

Das Reparieren und Aufladen können Sie mit den entsprechenden Einheiten auch im Feld erledigen, aber spätestens für die Aufwertung benötigen Sie Werkstätten.

Klicken Sie einen Hangar oder eine andere Werkstatt an, und wählen Sie dann *Aktivieren* (oberer Button). In den vier Fenstern des Werkstattmenüs sehen Sie, welche Einheiten sich in der Werkstatt befinden.

Unter jedem Fenster stehen vier Buttons zur Verfügung, von denen aber nur der mit der Aufschrift *Aktiv.* immer aktiviert ist. Dieser dient dazu, die Einheit wieder aus dem Gebäude auf ein angrenzendes Feld zu befördern. Die anderen drei dienen zum *Reparieren*, *Aufladen* und *Upgrade* anwenden bzw. einbauen. Sie sind nur dann benutzbar, wenn eine Einheit beschädigt ist, Munition verbraucht hat bzw. ein Upgrade für sie vorhanden ist.
Rechts im Werkstattmenü befinden sich vier Buttons, die alle beschriebenen Funktionen auf alle Einheiten im Gebäude anwenden. Außerdem ist hier der Button *Fertig*, um das Menü zu schließen und eine Anzeige, an der Sie ablesen können, wieviel Material für die Arbeiten zur Verfügung steht.



Depot



In ein Depot können alle Landfahrzeuge fahren (Befehl: Hinein), und dort repariert, aufgeladen oder aufgerüstet werden. Jedes Depot hat eine Kapazität von sechs Fahrzeugen.

Panzerung: 12 Treffer: 56 Scan: 3

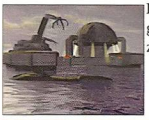
Hangar



In den Hangar können Flugzeuge geladen, und dort repariert, aufgeladen oder aufgerüstet werden (Befehl: Hinein). Im Hangar finden bis zu sechs Flugzeuge Platz.

Panzerung: 12 Treffer: 56 Scan: 3

Dock



In einem Dock können vier Schiffe vor Anker gehen, um repariert, geladen oder aufgewertet zu werden.

Panzerung: 12 Treffer: 56 Scan: 3

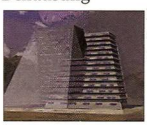


Alle Repar. mag ein praktischer Button sein, aber passen Sie mit *Alle Aktiv.* auf – der Computer weiß natürlich nicht, in welche Richtung die Einheiten das Gebäude verlassen sollen.

Kolonistengebäude und Energiestation

Kolonistengebäude sind alle Bauten, in denen Siedler wohnen, arbeiten, zu Mech-Infanteristen ausgebildet werden oder repariert bzw. geheilt werden. Darunter fallen: Behausungen, Öko-Sphären, Forschungszentren, Trainingshallen und Kasernen. Die Energiestation benötigt keine Arbeiter, wird aber vor allem dann notwendig, wenn Sie eine große Kolonie mit einigen Öko-Sphären betreiben.

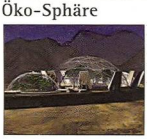
Behausung



Hier wohnen die Kolonisten, die in Forschungszentren, Trainingshallen und Ökosphären arbeiten.

Verbrauch: 1 Energieeinheit Produktion: 3 Arbeiter
Panzerung: 8 Treffer: 56 Scan: 3

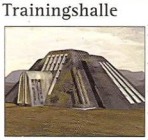
Öko-Sphäre



Diese Sphären sind Gebäude aus mehreren Glaskuppeln mit erdähnlicher Umgebung. Sie sollten Ihren Kolonisten so viele wie möglich davon zur Verfügung stellen.

Verbrauch: 1 Energieeinheit, 1 Arbeiter
Panzerung: 8 Treffer: 56 Scan: 3

Trainingshalle



Hier werden Infanteristen und Infiltratoren ausgebildet. Infanteristen sind schnell ausgebildet (zwei Runden) und wichtig beim Aufspüren von Infiltratoren. Infiltratoren benötigen ein wesentlich längeres Training, sind dafür aber in der Lage, sich unbemerkt ins Lager des Feindes zu schleichen, dort zu kundschaften, Einheiten vorübergehend lahmzulegen oder gar zu stehlen. Es sei denn, andere Infanteristen sind in der Nähe.

Verbrauch: 1 Energieeinheit, 1 Arbeiter, 1 Material
Panzerung: 8 Treffer: 56 Scan: 3



Forschungszentrum



Hier forschen die Kolonisten, um Ihre Einheiten zu verbessern. Im Unterschied zu gekauften Upgrades dauert Forschung zwar lange, die Ergebnisse sind aber auf alle Einheiten und Gebäude anwendbar (mehr zum Forschungszentrum unter Upgrades, S. 38).

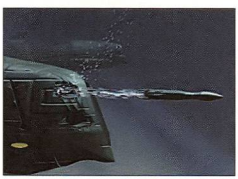
Verbrauch:1 Energieeinheit, 1 Arbeiter
Panzerung: 8 Treffer: 56 Scan: 3

Kaserne



In der Kaserne werden Infiltratoren und Infanteristen mit Upgrades versehen und Verletzte wieder aufgepäppelt. Sie kann für das empfindliche Fußvolk auch als Bunker dienen.

Panzerung: 12 Treffer: 56 Scan: 3





Kleine Gebäude

Alle kleinen Gebäude, die nur ein Feld einnehmen, und sonstige fest installierte Bauten wie Artillerie-Türme oder Brücken werden vom Pionier gebaut. Am Anfang einer Mission können Pioniere Ihre wichtigsten Fahrzeuge sein, da der Bau von Geschütz- und Luftabwehr-Türmen oft der schnellste Weg zum Aufbau einer wirksamen Verteidigung ist.

TIP Geschütze brauchen zwar keine Verbindung, um zu funktionieren, aber nur wenn Sie angeschlossen werden, sind Upgrades auf sie anwendbar

Lager, Energiegeneratoren, Koppelungen

In Lagern wird die Überschußproduktion Ihrer Bergwerke gespeichert, die sonst verloren geht. Bauen Sie früh genug Lager, am Ende von Missionen haben Sie die anfänglich produzierten Reserven oft bitter nötig.

Über Energiegeneratoren haben Sie das Wichtigste schon unter *Energiestation* gelernt: sie verbrauchen verhältnismäßig viel Sprit, sind aber auch schnell gebaut. Koppelungen verbinden Ihre Gebäude und sorgen für die automatische Verteilung der Rohstoffe.



Materiallager-Einheit



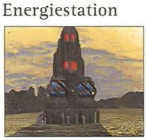
Ein großer Betonbunker, der bis zu 50 Einheiten Rohmaterial lagern kann. Die Materialien werden automatisch wie benötigt eingesetzt. Sie können auch in Fahrzeuge transferiert werden, z. B. Konstrukteure, Pionierfahrzeuge und Versorgungslaster, indem Sie auf die Lagereinheit und dann auf den „Transfer" Button klicken.

Ladung: 50 Panzerung: 8 Treffer: 14 Scan: 3

TIP Einheiten müssen nicht neben dem Lager stehen, um einen Transfer von Material zu empfangen. Es reicht, wenn Sie sich bei irgendeinem Gebäude befinden, das mit dem Lager verbunden ist. Trotzdem müssen Sie zur Einleitung des Vorgangs auf das Lager oder Bergwerk klicken.



Energiestation



Energiestationen arbeiten effizienter als die kleinen Generatoren, die der Pionier baut, benötigen aber auch länger zum Bau. Diese großen Kraftwerke versorgen sechs Bergwerke oder Fabriken mit Energie und benötigen dafür nur acht Einheiten Treibstoff pro Runde. Sechs kleine Generatoren würden insgesamt zwölf Einheiten für die gleiche Arbeit benötigen (siehe unten).

Leistung: 6 Energieeinheiten
Verbrauch: 8 Treibstoffeinheiten
Panzerung: 8 Treffer: 56 Scan: 3

Koppelung



Koppelungen ermöglichen den Transport von Materialien, Treibstoff, Gold und Energie zwischen den verschiedenen Gebäuden eines Komplexes. Die meisten Gebäude in M.A.X. benötigen eine Verbindung zu einer Energie- und/oder Materialquelle und arbeiten nicht ohne diese. Gebäude, die direkt nebeneinander liegen, werden automatisch verbunden, alle anderen müssen mit Koppelungen aneinander angeschlossen werden.

Panzerung: 8 Treffer: 14 Scan: 1

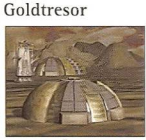
Treibstofflager-Einheit



Dieser Tank kann bis zu 50 Einheiten Treibstoff lagern und führt diesen automatisch den Kraftwerken zu. Obwohl Kraftwerke die einzigen Einheiten sind, die Treibstoff benötigen, kann ein Mangel den Aufbau Ihrer Streitmacht stark behindern.

Ladung: 50 Panzerung: 8 Treffer: 14 Scan: 3

Goldtresor

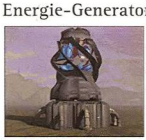


Hier lagern bis zu 50 Einheiten Gold. Rohgold wird automatisch addiert, wenn es gefördert wird, und pro Runde um fünf Einheiten reduziert, wenn Sie eine arbeitende Raffinerie besitzen.

Ohne Goldtresor nützt Ihre Goldförderung nichts, denn Gold wird nicht im Bergwerk zwischengespeichert.

Ladung: 50 Panzerung: 8 Treffer: 14 Scan: 3

Energie-Generatoren



Die kurze Bauzeit (4 Runden) von Generatoren macht sie zu einer guten Wahl am Anfang einer Mission. Jeder Generator versorgt ein Bergwerk oder eine Fabrik mit Energie und verbraucht dabei 2 Treibstoffeinheiten pro Runde.

Leistung: 1 Energieeinheit
Verbrauch: 2 Treibstoffeinheiten pro Runde
Panzerung: 8 Treffer: 14 Scan: 3



Radar und Geschütze

Luftabwehr



Stationäre Luftabwehr liefert weitreichenden Schutz gegen feindliche Flugzeuge. Luftabwehr-Geschütze sollten zunächst an strategischen Positionen plaziert werden, um wichtige Gebäude, wie Bergwerke oder Ökosphären, zu beschützen. In manchen Missionen sollten Sie als erstes ein deckendes Luftabwehrnetz bauen.

Angriff: 16	Schüsse: 2	Reichweite: 8	
Munition: 20	Panzerung: 8	Treffer: 24	Scan: 4

Gefechtsturm



Billig im Bau, schwer gepanzert und fähig zu zwei Schuß pro Runde, ist der Gefechtsturm die Verteidigungswaffe in frühen Stadien der Mission. Türme feuern automatisch, um Ihre Gebäude zu beschützen, aber ein Turm kann auf nichts feuern, was er nicht sieht. Deshalb benötigt er immer einen Späher, Scanner oder Radar in der Nähe.

Angriff: 16	Schüsse: 2	Reichweite: 6	
Munition: 14	Panzerung: 12	Treffer: 24	Scan: 4

Artillerieturm



Das Artilleriegeschütz ist eine Mittelstrecken-Kanone, ein Kompromiß zwischen dem billigen Gefechtsturm und dem teureren Missilenwerfer.

Angriff: 18	Schüsse: 2	Reichweite: 8	
Munition: 16	Panzerung: 9	Treffer: 24	Scan: 4

Radar



Ein deckendes Radarnetzwerk ist lebenswichtig. Das stationäre Radar wird normalerweise in Kombination mit mobilen Scannern benutzt. Da sie die größte Scan-Reichweite haben, sind stationäre Radartürme perfekt für weitreichende Verteidigung und Überwachung Ihrer Basis.

Panzerung: 8	Treffer: 24	
Scan: 18		

Missilenwerfer



Die stationären Missilenwerfer besitzen eine sehr hohe Reichweite und Feuerkraft, haben aber nur etwas mehr Panzerung als die mobile Version. Am besten schützen Sie sie mit Gefechtstürmen und Luftabwehr.

Angriff: 28	Schüsse: 1	Reichweite: 12	
Munition: 10	Panzerung: 6	Treffer: 24	Scan: 4

Straßen und Co.

Straße



Einheiten bewegen sich auf einer Straße doppelt so schnell wie im Gelände. Straßen sollten Sie trotzdem nur bauen, wenn Ihre Pioniere nichts wichtigeres zu tun haben.

Treffer: 2

Brücke

Die Pontonbrücke erlaubt es Landeinheiten, unpassierbare Gewässer zu überqueren.

Panzerung: 8	Treffer: 20	Scan: 1

Wasserplattform



Bildet eine Oberfläche auf dem Wasser, auf der andere Gebäude errichtet werden können, und dehnt so Ihr brauchbares Gelände aus.

Panzerung: 6	Treffer: 10	Scan: 1

Betonklotz

Genau, einfach ein Klotz. Er dient zum Verbarrikadieren und Aufhalten von Feindbewegungen.

Panzerung: 16	Treffer: 24	Scan: 1

Landefläche



Eine Landebahn für Flugzeuge. Sie können hier aber nur Flugzeuge reparieren, aufladen oder auftanken, wenn Sie einen Lastwagen bzw. eine Reparier-Einheit neben die Landefläche fahren.

Panzerung: 8	Treffer: 14	Scan: 3

Einheiten

Anmerkung zu Kampfeinheiten: Viele Kampfeinheiten können nur entweder feuern oder sich bewegen, aber nicht immer beides in einer Runde. Je weiter sich ein Fahrzeug bewegt, desto weniger Schüsse kann es in dieser Runde abgeben, und umgekehrt. Wenn Sie z. B. einen Panzer bewegen, kann er nur noch einmal oder gar nicht mehr feuern. Einzige Ausnahme sind die bewaffneten Lufteinheiten, Jäger und Bomber.

Fußvolk

Infanterie



Soldaten mit leichten Anti-Panzer Waffen. Die Infanterie hat vor allem die Aufgabe, feindliche Infiltratoren zu entdecken.

Angriff: 16	Schüsse: 1	Reichweite: 4
Munition: 12	Panzerung: 2	
Treffer: 8	Scan: 4	Geschwindigkeit: 5

Infiltrator



Einzelkämpfer, ausgebildet in der Kunst der Tarnung und elektronischen Kriegsführung, die in der Lage sind, feindliche Einheiten zu kapern (Befehl: STAHL) oder unschädlich zu machen (UNSCH.MACHEN). Infiltratoren sind für den Feind unsichtbar, bis sie einen Fehler machen, schießen oder von feindlichen Infanteristen oder Infiltratoren entdeckt werden.

Angriff: 6	Schüsse: 1	Reichweite: 4
Munition: 12	Panzerung: 2	
Treffer: 8	Scan: 4	Geschwindigkeit: 5

Bau- und Servicefahrzeuge

Konstrukteur



Großes Konstruktionsfahrzeug zum Bau großer Gebäude (s.o.).

Ladung: 60	Panzerung: 6
Treffer: 24	Scan: 3
Geschwindigkeit: 6	

Pionierfahrzeug



Kleines Konstruktionsfahrzeuge zum Bau kleiner Gebäude, stationärer Waffen und Verkehrseinrichtungen.

Ladung: 40	Panzerung: 4
Treffer: 14	Scan: 3
Geschwindigkeit: 6	

Gutachter

Ein Amphibienfahrzeug, das Bodenschätze und Minen entdecken kann. Bewegen Sie Ihren Gutachter, bis er einige Felder mit Symbolen für Bodenschätze kennzeichnet.

Panzerung: 4	Treffer: 16	Scan: 3	Geschwindigkeit: 7

Reparier-Einheit



Leichtes Fahrzeug, das im Feld Bodeneinheiten und Gebäude reparieren kann. Wählen Sie aus dem Befehlsmenü (Doppelklick) des Fahrzeugs Reparieren und klicken dann mit dem Schraubenschlüssel-Cursor auf die defekte Einheit.

Ladung: 30	Panzerung: 4	Treffer: 20
Scan: 3	Geschwindigkeit: 7	

Bulldozer



Fahrzeuge zum Planieren von Schuttflächen (zerstörte Gebäude oder Einheiten) und Einreißen von Gebäuden. Bulldozer gewinnen Material aus dem Schutt (Befehl: Entf.).

Ladung: 30	Panzerung: 4	Treffer: 14
Scan: 3	Geschwindigkeit: 7	

Versorgungs-Lkw



Dieser Lastwagen zum Transport von Rohmaterial ist nützlich zur Versorgung von Pionieren und Konstrukteuren (Befehl: Transfer), und um Kampfeinheiten mit Munition zu versorgen (Befehl: Aufladen).

Ladung: 50	Panzerung: 4	Treffer: 24
Scan: 3	Geschwindigkeit: 7	

Treibstoff-Lkw



Den Lastwagen zum Transport von Treibstoff brauchen Sie nur, wenn Sie einen Außenposten versorgen müssen, der nicht durch Koppelungen angeschlossen ist.

Ladung: 50	Panzerung: 4	Treffer: 20
Scan: 3	Geschwindigkeit: 7	

Gold-Lkw



Einen Goldtransporter benötigen Sie, wenn Ihr Bergwerk, der Goldtresor und die Raffinerie nicht miteinander verbunden sind.

Ladung: 50	Panzerung: 4	
Treffer: 24	Scan: 3	
Geschwindigkeit: 7		

Aufklärungsfahrzeuge

Hierunter fallen zwei Landfahrzeuge mit hoher Radarsichtweite.

Scanner



Dieses mobile Radar ist langsamer und teurer als ein Späher, hat aber eine größere Reichweite (schweres Fahrzeug).

Panzerung: 4	Treffer: 24
Scan: 14	Geschwindigkeit: 7

Späher



Der Späher kann ohne Brücken Wasser passieren, ist aber schneller an Land. Im Trockenen bewegt er sich sehr schnell und hat eine hohe Scan-Reichweite. Die Einheit ist bewaffnet, taugt aber höchstens zum Kampf gegen ihresgleichen oder Infanterie.

Angriff: 12	Schüsse: 1	Reichweite: 3
Munition: 10	Panzerung: 4	Treffer: 16
Scan: 9	Geschwindigkeit: 12	

Kampffahrzeuge

Panzer



Schwer gepanzertes Kampffahrzeug, das am besten an der Front einzusetzen ist, um leichter gepanzerte Langstreckenwaffen zu beschützen.

Angriff: 16	Schüsse: 2	Reichweite: 4
Munition: 14	Panzerung: 10	Treffer: 24
Scan: 4	Geschwindigkeit: 6	

Mobile Luftabwehr



Leicht gepanzertes Fahrzeug mit Schnellfeuergewehr, das feindliche Flugzeuge abwehrt, wenn es rechtzeitig in Stellung gebracht wurde.

Angriff: 22	Schüsse: 1	Reichweite: 7
Munition: 10	Panzerung: 4	Treffer: 24
Scan: 4	Geschwindigkeit: 7	

Die Bezeichnung „leichtes/schweres Fahrzeug" gibt Aufschluß über die Fabrik, in der Sie die jeweiligen Einheiten produzieren können.

Gepanzerter Personentransporter

Dieses schnelle leichte Fahrzeug zum Transport von Infanterie und Infiltratoren (Befehl an Infanterie: Hinein) kann abgetaucht und unsichtbar Wasser durchqueren, ist aber unbewaffnet.

Panzerung: 8	Treffer: 24
Scan: 4	Geschw.: 10

Minenleger



Langsames, unbewaffnetes, leicht gepanzertes Fahrzeug zum Legen von intelligenten Landminen (Befehl: Platz.). Minen sind für den Feind unsichtbar, außer für seine Infiltratoren, Gutachter und Minenleger. Ihre Einheiten können über Felder mit eigenen Minen unbeschadet hinweg fahren.

Ladung: 16	Panzerung: 4	Treffer: 24
Scan: 4	Geschwindigkeit: 7	



Mobiler Missilenwerfer



Dieser mobile Werfer ist nicht ganz so stabil wie die stationäre Version, aber seine Bewegungsfähigkeit macht ihn flexibler, und er richtet ebenfalls hohen Schaden an (schweres Fahrzeug).

Angriff: 24	Schüsse: 1	Reichweite: 11
Munition: 6	Panzerung: 4	Treffer: 24
Scan: 4	Geschwindigkeit: 6	

Raketenwerfer



Die Raketen dieses Werfers beschädigen alles im Umkreis von zwei Spielfeldern des Aufschlags. Der Raketenwerfer wirkt am besten gegen Ansammlungen von Minen oder Infanterie (schweres Fahrzeug).

Angriff: 17	Schüsse: 2	Reichweite: 8
Munition: 16	Panzerung: 4	Treffer: 24
Scan: 4	Geschwindigkeit: 6	

Sturmgeschütz



Eine sehr bewegliche Langstreckenkanone mit hochexplosiver Munition – schnell und effektiv beim Angriff, aber verwundbar (schweres Fahrzeug).

Angriff: 18	Schüsse: 2	
Reichweite: 6	Munition: 14	
Panzerung: 4	Treffer: 24	
Scan: 5	Geschwindigkeit: 12	

Flugzeuge

Jäger



Ein effizientes Mittel gegen andere Flugzeuge, kann aber keine Boden- oder Meeresziele angreifen. Vorsicht vor den überlegenen Alien-Flugzeugen!

Angriff: 16	Schüsse: 1	Reichweite: 5
Munition: 4	Panzerung: 4	Treffer: 12
Scan: 5	Geschwindigkeit: 24	

Bomber



Schnell und unbehelligt, außer von Jägern oder Luftabwehr, vernichtet der Bomber Bodenziele. Er kann aber nichts gegen andere Flugzeuge ausrichten.

Angriff: 18	Schüsse: 2	Reichweite: 4
Munition: 12	Panzerung: 4	Treffer: 18
Scan: 5	Geschwindigkeit: 18	

Transportflugzeug

Dieses unbewaffnete Flugzeug kann drei Bodeneinheiten befördern und diese direkt am Einsatzort absetzen (Befehl an Flugzeug: Laden). Das Transportflugzeug kann, wenn keine Luftabwehr im Weg ist, zur wahren Wunderwaffe werden.

Ladung: 3	Panzerung: 4	Treffer: 18	Scan: 5	Geschwindigkeit: 18

AWAC

Das Fliegende Radar ist Ihr Auge am Himmel.

Panzerung: 4	Treffer: 18
Scan: 12	Geschwindigkeit: 18

Schiffe

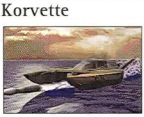
Eskorte



Die Schnellboote mit weitreichendem Radar und Luftabwehrkanone sind die Augen der Flotte und deren Schutz vor Flugzeugen. Wenn der Gegner eine schlagkräftige Luftwaffe besitzt, sollten Sie Schiffskonvois mehrere Eskorten zuteilen.

Angriff: 22	Schüsse: 1	Reichweite: 7
Munition: 24	Panzerung: 6	Treffer: 32
Scan: 9	Geschwindigkeit: 9	

Korvette



Diese Schnellboote mit Torpedos und Sonar können jede See-Einheit angreifen, aber ihre Stärke liegt im Entdecken und Angreifen von U-Booten.

Angriff: 14	Schüsse: 2	Reichweite: 5
Munition: 14	Panzerung: 6	Treffer: 32
Scan: 5	Geschwindigkeit: 9	

See-Transporter

Dieses Transportschiff kann mit bis zu sechs Bodeneinheiten beladen werden (Befehl an Bodeneinheit: Hinein).

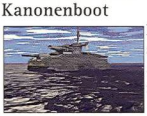
Panzerung: 12	Treffer: 32	Scan: 3	Geschwindigkeit: 7

Frachtschiff

Dieses Schiff transportiert Rohmaterial, um Kampfschiffe mit Munition (Befehl: Aufladen) o. Pioniere mit Material (Befehl: Transfer) zu versorgen.

Ladung: 50	Panzerung: 12	Treffer: 32	Scan: 3

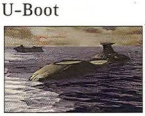
Kanonenboot



Dieses schwer gepanzerte Schiff mit Mittelstreckenkanone ist gut geeignet zum Zerstören anderer Schiffe und Bombardieren von Küstenzielen.

Angriff: 20	Schüsse: 2	Reichweite: 7
Munition: 14	Panzerung: 12	Treffer: 32
Scan: 4	Geschwindigkeit: 7	

U-Boot



Unterwasser lauernd, müssen U-Boote sich nah an den Feind heranschleichen, um ihre Torpedos abzufeuern. Nur andere U-Boote und Korvetten können U-Boote sehen, bevor diese angreifen.

Angriff: 24	Schüsse:	Reichweite: 4
Munition: 16	Panzerung: 2	Treffer: 24
Scan: 6	Geschwindigkeit: 7	

Missilenschiff

Der schiffsgestützte Missilenwerfer hat eine sehr große Reichweite, hohe Schlagkraft und mittlere Panzerung.

Angriff: 28	Schüsse: 1	Reichweite: 11	Munition: 10
Panzerung: 6	Treffer: 28	Scan: 4	Geschwindigkeit: 7

See-Minenleger

Dieses Boot legt Minen und entdeckt feindliche.

Ladung: 16	Panzerung: 8	Treffer: 28
Scan: 4	Geschwindigkeit: 9	

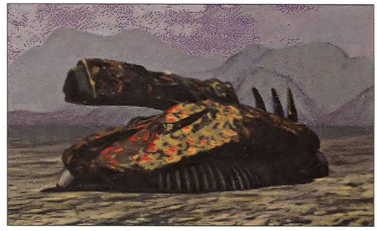


EINE HARTE NUSS

Wenn Sie nur probehalber ein anderes Spiel starten, z.B. um einen anderen Modus auszuprobieren, wird Ihr alter automatisch gespeicherter Spielstand überschrieben.

Drei Tugenden: Die drei Zauberwörter für Ihre Einheiten sind: Sichtweite (Scan), Reichweite, Angriffswert. Sie sehen den Gegner eher als er Sie? Sie feuern, bevor er nahe genug ist? Ein Schuß reicht? Sie haben gewonnen!

Ein Rätsel: Die sechs Zauberwörter für Ihre Produktion sind: „Das kommt auf die Mission an."



Aliens haben selbstheilende, schlagkräftige Einheiten.

Allgemeines

Missionsauswahl: Beginnen Sie mit den *Trainings-Missionen*, und gewöhnen Sie sich dann in einigen *Einzel-Missionen* daran, wie schwer M.A.X. sein kann, bevor Sie einen Feldzug beginnen.

Schwierigkeitsgrad: Geübte Strategen sind als *Experten* bestimmt nicht unterfordert, Neulingen seien niedrigere Schwierigkeitsgrade empfohlen. Wer als *Meister* oder *Gott* noch Spaß hat, kann eigentlich nur masochistisch veranlagt sein.

Speichern: Verlassen Sie sich nicht auf den automatisch gespeicherten Spielstand am Rundenanfang, sondern speichern Sie gelegentlich auf den festen Speicherplätzen.

Strategien

Fernkampf: Werten Sie früh Ihre Langstreckenwaffen (Sturmgeschütze, Mobile Missilenwerfer, Missilenschiff) auf. Es empfiehlt sich dabei, sich auf Reichweite und Angriffswert zu konzentrieren. Sie können danach hervorragend aus der Entfernung die feindliche Verteidigung lahmlegen, um erst dann Flugzeuge und Panzer vorzuschicken.

Unbewaffnet, aber gefährlich: Transportflugzeuge sind Gold wert! Beladen Sie eines mit zwei oder drei Langstreckenwaffen oder zur Not auch Panzern, und fliegen Sie diese direkt zum Einsatzort. Ausladen verbraucht keine Bewegungspunkte der Bodeneinheit, und so kann selbst ein Missilenwerfer sofort feuern, den Sie danach sogleich wieder einladen. Wenn Sie sich dabei von Luftabwehr fernhalten, bzw. diese oder das feindliche Radar als erstes erledigen, können Sie die feindlichen Truppen langsam aber ohne eigene Verluste dezimieren.

Mein Freund schießt auf mich: Schicken Sie, wann immer Sie die Möglichkeit haben, Infiltratoren in die feindliche Basis. Diese sind in der Lage, sich dort fremder Einheiten zu bemächtigen, mit denen Sie dann den Feind überraschend angreifen können. Außerdem können Infiltratoren (mit einer wesentlich höheren Erfolgsquote!) Einheiten, z.B. Luftabwehr, lahmlegen, was freie Bahn für bestimmte Angriffsarten schafft, z.B. mit Bombern. Vorsicht! Infiltratoren sind nach mißglückten Aktionen oder dem Abfeuern eines Schusses eine Runde lang sichtbar.

Fiese Aliens: Beachten Sie, daß Alien-Einheiten öfter schießen können als menschliche, und daß die Flugzeuge sowohl Luft- als auch Bodenziele bekämpfen können. Letztere bekämpfen Sie am besten mit schnellen Jägern mit erhöhter Waffenreichweite. Übrigens bringt es nichts, Aliens nur anzukratzen – die außerirdischen Einheiten sind selbstheilend.



Lassen Sie Ihre Forschungszentren sofort an Reichweite und Angriff arbeiten.

M.A.X. Desktop-Theme

Mit Hilfe des Plus!-Pakets für Windows 95 kann man seine Arbeitsumgebung unter Windows 95 vom Hintergrundbild bis zur Geräuschkulisse ganz an einem bestimmten Thema orientieren. Ein solches Desktop-Theme gibt es auch zu M.A.X., Sie finden es auf der Heft-CD im Verzeichnis \MAXPLUS. Entpacken Sie die Datei MAXTHEME.ZIP in ein temporäres Verzeichnis der Festplatte oder gleich ins PLUS!-Verzeichnis. Achten sie darauf, beim Entpacken die Verzeichnisstruktur zu erhalten (Standard bei Winzip). Alles weitere entnehmen Sie bitte der README-Datei, die im Archiv enthalten ist.

Die Datei MAXEXTRA.ZIP enthält zusätzliche Bilder und Töne, mit denen Sie das Theme ergänzen können.

24 Stunden / 365 Tage Bestellannahme 0180/55582 Fax: 07631/360-444 http://www.pearl.de

ANZEIGE

Steel Panthers 1



Turmluke schließen und ran an den Feind! Steel Panthers läßt Sie **Einzelgefechte mit zahllosen Panzertypen** aus dem II. Weltkrieg nachspielen. **Superrealistische Effekte und knackiger Schwierigkeitsgrad** sorgen bei dieser rundenorientierten Taktiksimulation für fesselnde Spannung (D/CD)

Bestell-Nr. RK-215

statt DM 29,95 nur **14,80 DM**

Steel Panthers 2



Haben Sie alle **Duelle der Stahlkolosse** aus dem II. Weltkrieg gemeistert? Der Fortsetzung von SSIs meisterhafter Taktiksimulation führt Sie auf die modernen **Schlachtfelder vom Sinai bis nach Fernost.** Modernste Waffensysteme wie Lenkraketen sorgen für viele neue Herausforderungen. (D/CD)

Bestell-Nr. RK-216

statt DM 29,95 nur **14,80 DM**

Steel Panthers 3 – Brigadekommandeur



Taktische Gefechte vom Feinsten erwarten Sie; führen Sie kombinierte **Verbände bis Brigadestärke in allen Kriegen von 1939 bis zur Neuzeit.** Realistische Kampfbedingungen verzeihen keinen Fehler. Mit Editor (D/CD/Win95).

Bestell-Nr. RK-151

statt DM 89,95 nur **48,80 DM**

CD JUMBO-CASE 60



Transportcase aus schwarzem Kunstleder mit **einz. herausnehmbaren Einlagefächern** für bis zu **60 CDs**! Eingenähter Aufsteller zum bequemen Durchblättern wie in einer Hartbox.

(Lieferung ohne CDs!)

Bestell-Nr. PE-957, nur **28,80 DM**

PEARL DYNAMIC 60 WATT-AKTIV

- 60 Watt PMPO Spitzenleistung
- 2x 6 Watt RMS (Dauerleistung)
- **Bassreflex-Öffnung**
- Maße (BxHxT) ca. 108 x 175 x 110 mm



Bestell-Nr. PE-653
Paarpreis

38,80 DM

Hypersound PnP 32/1 Wave

Profi-Soundkarte mit **allen techn. Features wie Modell PEARL HyperSound 16 PnP (PE-641).**



Ideal geeignet für Spiele und Midi-Anwendungen. IDE Interface

Bestell-Nr. PE-640, nur **58,80 DM**

PEARL Hypersound 16 PnP



Plug-and-Play-Technik und **Fullduplex-Support, durch optionale Zusatzmodule** erweiterbar auf Wavetable-Sound!

Best.-Nr. PE-641, nur **38,80 DM**

Pacific Admiral



Erobern Sie als japanischer Admiral die Großasiatische Wohlstandssphäre oder üben Sie sich als Amerikaner im **Island Hopping** Richtung Tokyo. Neueste und umfangreichste Folge der genialen Five-Stars-Strategiereihe, erstmals **mit Marine-Modul und Editor,** der auch die Bearbeitung aller bisherigen Generale erlaubt (D/CD/Win95).

Bestell-Nr. RK-199

statt DM 79,95 nur **28,80 DM**

Panzer General 2



Übernehmen Sie in der Fortsetzung des legendären PG die Rolle des **Oberkommandierenden der Sowjets, der USA oder der Briten,** um im II. Weltkrieg den deutschen Vormarsch zu stoppen und schließlich den Krieg siegreich zu beenden. **Schnell zu spielen, monatelang fesselnd, ein Muß für jeden Strategen (DA/CD/Win95).**

Bestell-Nr. RK-149

statt DM 79,95 nur **18,80 DM**

PEARL ULTRA TOPFIGHTER

Der extraschwere, analoge Flightstick in ergonomischem Design bietet ultimaten Spielespaß mit allen Arten von Spielen.

- **4 Buttons im Griffteil. Selbstzentrierend.**
- **2 Spezialmodi: Throttle-Steuerrad oder 4-Richtungs-View-Finder** X/Y-Kalibrierungsregler.
- Circa 1200 Gramm schwer mit Metallplatte im Boden für besonders gute Manövrierbarkeit. Griffteil **speziell mit Fiberglas verstärkt. Flightstick Pro kompatibel.**



Bestell-Nr. PE-568

PREIS-HIT!

18,80 DM

10 CD-Leerboxen



Zur staubsicheren Aufbewahrung Ihrer CDs. **High-Quality-Leerboxen** aus durchsichtigem Hart-Kunststoff (wie bei Ihren Musik-CDs).

Packung mit 10 St

Bestell-Nr. PE-961, nur **9,80 DM**

CD-Archiv-Hüllen



Packung m. 40 Archivhüllen
Bestell-Nr. PE-962 nur **4,80 DM**

Die ideale **Archivierungslösung** für Ihre wertvollen CDs

o. Abb.: mit transp. Sichtfenster, Packung mit 20 Archivhüllen

Bestell-Nr. PE-963 nur **4,80 DM**

200 CD-Archiv-Drehturm



Die übersichtliche, platzsparende und preisgünstige Lösung: Jede der 50 Ebenen des drehbaren Turms kann mit je 4 CDs im Original-Jewelcase bestückt werden, die **Beschriftungen sind von außen mühlos ablesbar.** Zum Entnehmen der CD wird das CD-Case herausgedreht und **kann geöffnet werden, ohne es aus dem Drehturm herauszunehmen!** Stabile Konstruktion aus Kunststoff mit Metallachsen. Maße: Gesamthöhe: ca. 76 cm. Lieferung ohne CDs!

Bestell-Nr. PE-870, nur

PREIS-HIT!

88,80 DM



Hypersound 32 PnP PCI-Wavetable-Soundkarte

Die neueste Soundkarten-Generation mit PCI-Bus! Nutzen Sie ab jetzt die Vorteile der PCI-Bus-Technologie auch für Ihre Soundkarte: **Einfachste Installation** per Plug'n Play und **geniale Resourcen-Verwaltung** dank PCI und PnP (Interrupt Sharing!).

Technische Daten:

- **32 Bit voll Duplex DSP**, Soundblaster™ Pro und Adlib™ kompatibel
- **2 MB Wavetable ROM**, General MIDI und Roland MT-32 kompatibel sowie OPL-2 Wavetable-Synthese
- **Bis zu 32 Stimmen polyphon**
- **MPU-401 kompat. Midi-Interface** (Midi-In und Midi-Out / Through)
- Aufnahme und Wiedergabe bis zu **16 Bit Stereo, 48 kHz Samplingrate**
- Inkl. Treiber für Windows 3.1x, Windows 95 und Windows NT 4.0 sowie umfangreiche **Windows-Soundsoftware** (Audiorack, Recorder, Midi Playback sowie Mixer usw.)
- **Deutsches Handbuch, ein Jahr Garantie**

Systemvoraussetzungen: PC mit Pentium-Board, Windows 3.1x oder Windows 95 / NT 4.0, ein freier PCI-Steckplatz

Bestell-Nr. PE-6400

78,80 DM

Bestellschein

Ja, *ich möchte Ihr Angebot nutzen und bestelle hiermit:*

LIEFERN SIE MIR GEGEN (Versandkosten in Klammern)

- ☐ Bankeinzug (+ DM 6,90)
- ☐ Scheck liegt bei (+ DM 7,90)
- ☐ Nachnahme (+ DM 9,90)
- ☐ Rechnung (+ DM 11,90)

▲(Nur Großfirmen / öffentl. Institutionen mit offiz. Bestellung)

Bitte geben Sie hier Ihre Bankverbindung an!

BLZ Kto.

Name der Bank

Kunden-Nr. (falls vorhanden)

Anzahl	Produkt	Best.-Nr.	je DM

Absender

Vorname Nachname

Straße / Hausnummer

Land / neue PLZ Ort

Datum Unterschrift

PEARL

Agency Allgemeine Vermittlungsgesellschaft mbH

PEARL-Straße 1
D-79426 Buggingen

Bestellannahme: 0180-55582
Persönliche Bestellannahme: Rund um die Uhr ✱ An allen Tagen

Telefax: (0 76 31) 360-444 Internet: **www.pearl.de**

Auf Bestellungen unter einem Auftragswert von DM 30,– erheben wir einen Mindermengenzuschlag von DM 4,–. Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung. Geringfügige Änderungen des Lieferumfangs oder des Produkt-Designs behalten wir uns vor!

PEARL Schweiz GmbH
Freilagerstrasse 1
CH-4023 Basel
Tel: 061-333 11 40
Fax: 061-333 12 22

PEARL Österreich
Hauptstraße 6
A-3441 Baumgarten
Tel: +43-6 60-52 14
Fax: +43-2274-7 37 15

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games Gold 20“ und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm



als Lizenzinhaber und damit rechtmäßiger Anwender in vollem Umfang und zeitlich unbegrenzt zu nutzen.

M.A.X. ist ein kommerzielles Lizenzprodukt der Firma *Interplay Productions*, lizenziert an die TREND GmbH zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Es unterliegt damit – im Gegensatz zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

Als lizenzierter Anwender verpflichten Sie sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

1. **Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, und *Interplay Productions* ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an *Interplay Productions* zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
2. **Umfang der Benutzung:** Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installationen auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
3. **Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit dem Registrierungsschein sowie einem frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an die umseitige Adresse. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
4. **Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender von **M.A.X.** werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheins ein.
Abgesandt am: ☐☐.☐☐.19☐☐ _____ **Unterschrift**

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **M.A.X.** mit dem Kauf der Zeitschrift **„Bestseller Games Gold 20“** erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zu Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

Bitte ausfüllen

Computer:	❑ 486	❑ Pentium	❑ Pentium II od. höher
Speicher:	❑ 8 MB	❑ 16 MB	❑ 32 MB (oder mehr)
Betriebssystem:	❑ DOS	❑ Win 3.1	❑ Win 95 ❑ andere
Peripherie:	❑ Soundkarte	❑ Modem	❑ Joystick/Gamepad

Ich wünsche künftig unverbindlich über Updates und Produktneuheiten informiert zu werden: ☐ ja ☐ nein

Ich bin **bereits registrierter Anwender** einer anderen Vollversion aus dem TREND-Verlag: ☐ ja ☐ nein

Vor- und Zuname _____ Geburtsdatum _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum und Unterschrift _____

Ihre Adreßdaten werden entsprechend den Datenschutzbestimmungen in unserer Anwender-Datenbank gespeichert

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die umseitige Adresse:

PEARL

(Passend für Fensterbriefumschlag)

BESTSELLER GAMES GOLD EDITION 20

MDK

wurde sofort die Referenz unter den Actionspielen. Es war Spiel des Monats und hat wohl jede Auszeichnung bekommen, die zu vergeben war. Nun wird es auch von uns ausgezeichnet: Mit einem neuen Preis.



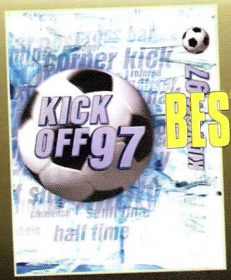
DEMO AUF DER HEFT-CD

BEST SELLER GAMES GOLD EDITION 21

IM JANUAR KOMMT KURT.

Mit allen Patches und Cheats. Fuer DM 14,99.

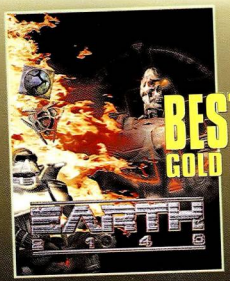
VORSCHAU



BEST SELLER GAMES 28

Januar '99

Fußball-Simulation



BEST SELLER GAMES GOLD EDITION 22

Februar '99

Echtzeit-Strategie + Mission Pack

M.A.X.

MECHANIZED ASSAULT & EXPLORATION™











Neue Welten auf weit entfernten Planeten warten auf ihre Kolonisierung. Bauen Sie Bergwerke, Fabriken, Kraftwerke, Forschungszentren, Behausungen und – **Waffen!** Acht Clans liegen im Wettstreit um den neuen Lebensraum, und dann sind da noch die **Aliens**, fiese Gegner mit hochentwickelten Kampfeinheiten. Sie sind der **Mech-Commander**, der die Eroberung lenkt. Schicken Sie Ihre Gutachter auf Rohstoffsuche, bauen Sie eine Basis, und rüsten Sie auf, so schnell Sie können. Auf Sie wartet **MAXImale strategische Kampf-Action**. Funktioniert die Rohstoffversorgung? Wie ist der Stand Ihrer Forschung? Ist das Luftabwehrnetz dicht genug? Wo ist die Schwachstelle des Feindes? Wo ist überhaupt der **Feind**? Ist die Reichweite Ihrer **Geschütze** groß genug? Für all das und mehr sind allein Sie verantwortlich, wenn Sie gegen die **brillante künstliche Intelligenz** von M.A.X antreten – oder gegen Horst von nebenan. In M.A.X. können sich bis zu **vier Spieler oder Computergegner** in den Kampf begeben - per Netzwerk, Modem, seriell oder an einem PC.

Systemanforderungen
MS-DOS 5.0 oder Windows 95, PC 486 DX/66, 8 MB RAM , 2x CD-ROM, 16-bit Soundblaster oder kompatible, SVGA Grafikkarte, Maus
Empfohlen: Pentium 90, 16 MB RAM, 4x CD-ROM

Auch für Windows

USK Geeignet ab 12 Jahren

Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.™



Bestseller Games Gold

Inhalt von Heft und CD

M.A.X.

Vollversion auf der Heft-CD

- Preisgekröntes Strategiespiel
- Wahlweise als Rundenspiel oder in Echtzeit
- Komplett deutsche Sprachausgabe
- Auch auf englisch, französisch, italienisch spielbar
- Vollständige gedruckte Anleitung
- 8 mögliche Kampfparteien (Clans), 6 Schwierigkeitsgrade
- Über 50 Gebäude, Land-, See- und Lufteinheiten
- Feldzug mit zehn umfangreichen Szenarien
- 14 Trainingsmissionen, 24 Einzelszenarien, 12 Mehrspielerkarten
- Zusätzliche benutzerdefinierte Missionen
- Dreidimensional gerenderte Kampfeinheiten
- Multiplayer via Netzwerk, Modem, seriell oder an einem PC

So urteilt die Fachpresse:

PC-Action: 94%, „Ein Muß für alle Strategiefans!“, PC Action Gold Award
PC-Games: 89%, PC-Games-Award
PC Player: 4 von 5 Sternen
PC-Power: 90%, Platin Award
Powerplay: 88%, Spielspaß-Prädikat