

Echtzeit-Strategie

PC Gold



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



Mehr Infos zum
Inhalt auf der
Hefetrückseite

EARTH 2140

in deutschsprachiger
PC-Vollversion

PC PLAYER

★★★★★

**5 VON 5
STERNEN!**

WEITERE PRESSESTIMMEN AUF DER RÜCKSEITE

„Sehr gut“
„Gerade fort-
geschrittene
Strategien dürfte
Earth für lange
Zeit an den PC
fesseln.“

Gedruckte Anleitung

Spieltips und Cheats

**100 Einzelspieler-
und 45 Netzwerk-
Missionen**

Vollversion auf CD-ROM

BESTSELLER GAMES GOLD EDITION



Ausgabe 22
DM 14,99
SFr 14,90
öS 118,-
Lfr 298,-
HfL 17,-



**Ihr Bonus:
Inklusive
Mission Pack 1**

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

ENDZEIT IN ECHTZEIT

Wir kommen voran: Nach einem reinen Rundenstrategiespiel (Fallen Haven), einem Actionspiel mit strategischem Anspruch (Terra Nova) und einer Zweitform mit Echtzeitelementen (M.A.X.) sind wir nun bei unserem ersten lupenreinen Exemplar der Trendgattung Echtzeitstrategie angelangt. Einsteigern sei ein kleiner kulturgeschichtlicher Exkurs gegönnt: *Rundenbasiert* sind alle traditionellen Strategiespiele, die ihr Prinzip vom Schach ableiten. Erst zieht der eine Spieler, dann hat der andere Zeit zu überlegen, bevor er seinen Zug plazierte. Ein klassisches Beispiel dafür ist die *Battle-Isle*-Trilogie. Die Spieler agieren abwechselnd, dazwischen tut sich nichts auf dem Spielfeld. Ganz anders bei den Echtzeitkollegen: Hier herrscht permanente Action, jeder Spieler kann jederzeit seine Züge planen und ausführen. Dadurch verlagern sich die Ansprüche, strategisches Genie alleine reicht nicht mehr aus, gefragt sind außerdem fixe Reaktion und die Fähigkeit, sich schnell

an veränderte Gegebenheiten anzupassen. Begründet wurde das Genre von Klassikern wie *Dune* und *Warcraft*, der bekannteste und bislang erfolgreichste Vertreter war *Command&Conquer*. Fast alles, was danach kam, darf mit Fug und Recht als mehr oder minder abgewandelter C&C-Klon bezeichnet werden. Da macht auch *Earth 2140* keine Ausnahme, allerdings zeichnet es sich durch einige Spezialitäten aus. So war es der erste Versuch eines deutschen Publishers, im Echtzeit-Genre mitzumischen, es war die erste große Veröffentlichung eines polnischen Entwicklerteams, und es setzte Maßstäbe bei der künstlichen Intelligenz des Computergegners. Der Versuch darf als gelungen bezeichnet werden, wie sich jeder selbst überzeugen kann; *Earth* braucht sich hinter der Konkurrenz keineswegs zu verstecken. Die KI ist sogar zu gut gelungen, das Spiel war in der Originalversion derart schwer, daß selbst erfahrene Zocker daran verzweifelt sind.

Aber für solche Fälle gibt's ja die Bestseller Games und unsere gute Angewohnheit, Problemlösungen gleich mitzuliefern. Daher findet sich auf unserer Heft-CD nicht nur die komplette Vollversion, sondern auch der erste Original-Mission-Pack, der dem Spiel zwei weitere, leichtere Schwierigkeitsgrade hinzufügt.

Und was die Endzeit angeht: Ausnahmsweise wird mal nicht die Erde gerettet, sondern in einem gnadenlosen Duell ausgefochten, welche der beiden grundunsympathischen verbliebenen Supermächte die endgültige Herrschaft an sich reißt. Möge der Fiesere gewinnen!

Peter Strobel

Peter Strobel

MDK - Macht dich kreativ

In der letzten Ausgabe hatten wir nach möglichen Bedeutungen der Abkürzung MDK gefragt und wie immer eine kleine Belohnung für die erste eingehende Antwort ausgelobt. Martin Fischer aus Baiersbrunn war nicht nur der schnellste, sondern auch der kreativste Einsender. Er darf sich über eine Soundkarte freuen, wir erfreuen uns an seinen „Top-5-MDK-Interpretationen“:

- 5 MDK: Merke Dir Kleinigkeiten!
(Antwort Sherlock Holmes' auf die Frage nach dem Geheimnis seines Erfolgers.)
- 4 MDK: Mein Dolch klemmt!
(Letzter bekannter Ausspruch Zorros vor dessen Tod.)

- 3 MDK: Microsoft's DOS Komplett!
(Compilation für MS-DOS-Freaks mit den Vollversionen von DOS bis einschließlich Version 6.22.)
- 2 MDK: Mensch, Derrick, komm'!
(Wütender Ausruf Harry Kleins nach zwanzigminütigem und vergeblichem Warten vor dem Haus seines Chefs.)
- 1 MDK: Mach' Dich klug!
(Neuer Werbeslogan des Kultusministeriums auf VIVA zur Erhöhung des schulischen Engagements der Zielgruppe.)

Damit wäre der Beweis ja wohl erbracht – MDK macht dich wirklich kreativ. Unsere Ausgabe 21 mit MDK auf der Heft-CD ist übrigens nach wie vor erhältlich!



Installation

Multiplayer

Im Jahr 2140...

...tobt der letzte Weltkrieg

Das Hauptmenü

Der Spielbeginn

Die Spielsteuerung

Gebäudesteuerung

Einheitensteuerung

Strategiesteuerung

Spieloptionen

Steuerung auf dem Hauptbildschirm

Tastaturbelegung

Erfindungen

Bauübersicht



Einheiten- und Gebäudelexikon

Fahrzeuge beider Seiten

Gebäude beider Seiten

Einheiten der United Civilized States (UCS)

Gebäude der United Civilized States (UCS)

Einheiten der Eurasischen Dynastie (ED)

Gebäude der Eurasischen Dynastie (ED)

Cheat Codes

Wenn's mal nicht mehr weitergeht...

Tips

Herrscher der Welt

Verschiedenes

Editorial

Inhalt

Impressum

CD-ROM-Cover

Lizenzurkunde

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. (07631) 360-525, Fax: (07631) 360-444

Hotline: 07631-360-300

Layout, Satz und Belichtung:
STYLE OF THE ARTS., Grafische
Medien-Produktionsgesellschaft mbH,
Christian Lampe

Titel: Michael H. Sichler

Verlag: TREND Redaktions- und
Verlagsgesellschaft mbH
PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen
Tel. (07631) 360-270,
Fax: (07631) 360-444

IMPRESSUM

Vertrieb: TREND Redaktions- und
Verlagsgesellschaft mbH
PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen, Tel.
(07631) 360 500, Fax: (07631) 360-599

Vertriebsleitung: Reinhard Jansohn

Heftproduktion:

Stephan Striegel, Tel. (07631) 360-502,
Vernon Warren, Tel. (07631) 360-512

Druck: Innenteil: OIRO, Friedrichsdorf,
Umschlag: Heckel, Nürnberg

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 Kredit-
bank Bad Krozingen,

BLZ 680 632 54, Kto-Nr.: 159492

Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nimmt der Verlag und alle
Buchhandlungen im In- und Ausland ent-
gegen. Für unverlangt eingesandte Manus-
kripte und Datenträger sowie Fotos über-
nimmt der Verlag keine Haftung. Ebenfalls
ausgeschlossen ist die Haftung für die Rich-
tigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils
sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion.
Das Urheberrecht für veröffentlichte Manus-
kripte liegt ausschließlich beim Verlag.
Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige
Verwertung von Beiträgen nur mit schriftli-
cher Genehmigung des Verlags. Namentlich
gekennzeichnete Artikel geben nicht in
jedem Fall die Meinung der Redaktion wie-
der. Sämtliche Veröffentlichungen in der
BESTSELLER GAMES GOLD erfolgen ohne
Berücksichtigung eines eventuellen Patent-
schutzes, auch werden Warennamen ohne
Gewährleistung einer freien Verwendung
benutzt. Die jeweils gültige Anzeigenprei-
ste ist zu erfragen.

INSTALLATION UND PROGRAMMSTART

EARTH 2140 läuft unter MS-DOS ab V. 6.x und Windows 95. 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 (Hefrückseite). Wenn Sie vorhaben, unter Windows 95 zu spielen, sollten Sie das Spiel auch unter diesem Betriebssystem installieren, unter DOS kann es notwithstanding betrieben werden.

HINWEIS

Falls Ihr PC über mehrere CD-Laufwerke verfügt, benutzen Sie sowohl bei der Installation als auch zum Spielen immer das erste Laufwerk.

Installation unter Windows 95

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 klicken Sie im Hauptverzeichnis der Heft-CD doppelt auf die Datei WINST.EXE, und der Eröffnungsbildschirm erscheint:



Markieren Sie den Punkt „Installiere EARTH 2140 und Mission Pack 1“, und klicken Sie auf OK. Darauf öffnet sich ein DOS-Fenster, in dem die weitere Installation abläuft wie im nächsten Abschnitt beschrieben.

Installation unter DOS

1. Wechseln Sie ins Hauptverzeichnis der Heft-CD. Geben Sie dort **INSTALL** ein, und bestätigen Sie mit ENTER. Es erscheint das Installationsfenster. Drücken Sie erneut ENTER.
2. Im Hauptfenster des Soundsetup können Sie Ihre Hardware per **Autoerkennung** ermitteln lassen. Sollte das nicht funktionieren

oder zu falschen Werten führen, wählen Sie aus der Liste Ihre oder eine kompatible Soundkarte aus. Oft müssen weitere Angaben gemacht werden, etwa zum verwendeten DMA-Kanal, der Portadresse oder dem Interrupt. Klicken Sie dazu auf das entsprechende Feld, darauf öffnet sich eine Auswahlliste.

3. Wenn Sie alle Werte eingegeben haben, können Sie Ihre Karte **testen**. Nach einem Klick auf das entsprechende Feld sollten Sie zunächst ein Musiksample hören. OK führt zurück zum Soundmenü. Wenn Sie das Sample hören konnten, klicken Sie auch dort auf OK, und es wird geprüft, ob die CD-Audio-Wiedergabe funktioniert. Wenn Sie hier auf „Nein“ klicken, kann im späteren Verlauf der Installation keine Musikwiedergabe von CD mehr gewählt werden.

4. Im nächsten Fenster wird eine Videoanimation abgespielt, um die Leistungsfähigkeit der Grafikkarte zu testen. Sollte Ihr Rechner die Systemanforderungen nur knapp erfüllen, kann die Schwarzweißwiedergabe („Mono“) die Geschwindigkeit beträchtlich erhöhen. Wohlgeachtet: Es geht hier lediglich um die Videoanimationen, das Spiel selbst bleibt davon unberührt. Schließen Sie die Wahl mit OK ab.

5. Nun kann im oberen Eingabefenster bestimmt werden, wohin EARTH installiert werden soll; die Vorgabe lautet c:\GAMES\EARTH. Darunter können Sie sich für die Musikwiedergabe von CD oder von Festplatte entscheiden und die Installationsmethode festlegen, abhängig vom Festplattenplatz, den Sie für EARTH 2140 offen möchten. Nach einem abschließenden Klick auf OK startet der Kopiervorgang, dessen erfolgreicher Abschluß gemeldet wird. Drücken Sie daraufhin ENTER, und die Installation ist beendet.

TIP!

Wenn möglich, sollten Sie unbedingt die Musikwiedergabe von der CD wählen. Sie ist qualitativ hochwertiger, belastet den Prozessor sehr viel weniger und belegt keinen Speicherplatz auf der Festplatte.

Tips und Problemlösungen zum Soundsetup

1. 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.

2. Windows 95 verwaltet diese Werte im Gerätemanager der Systemsteuerung. Markieren Sie die Soundkarte, klicken Sie auf **Eigenschaften** und wählen das Register **Ressourcen**.
3. 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.



Spielstart

Windows 95: Im Startmenü finden Sie in der Gruppe EARTH 2140 drei Symbole. Ein Doppelklick darauf startet das Spiel in einer der beiden Bildschirmauflösungen bzw. wiederholt das Setup, falls dort etwas geändert werden muß. Wenn die Autorun-Funktion von Windows 95 aktiviert ist, erscheint nach Einlegen der CD ein Startmenü mit den gleichen Optionen.



DOS: Wechseln Sie in das Spielverzeichnis, das bei der Installation angegeben wurde, z.B. durch `cd \GAMES\EARTH`. Dort starten Sie das Spiel je nach gewünschter Bildschirmauflösung durch `EARTH640 (640*480)` oder `EARTH800 (800*600)`.

Problemstellungen**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`

HINWEIS

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.

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 EARTH 2140 ist der vierte Menüpunkt, `DOS4GW`. Außerdem berücksichtigt es Treiber, die für eine Windows-95 Konfiguration in der `DOSSTART.BAT` ausgelagert wurden. Eine solche Bootdisk ist fast schon ein Universalwerkzeug für problematische Spiele. Probieren Sie `BOOTME` unbeforsagt aus, Schlimmeres als eine unbrauchbare Diskette kann nicht dabei herauskommen.

Maustreiber

Obwohl EARTH 2140 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. 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.

Mögliche Probleme

Windows 95: Grundsätzlich ist EARTH 2140 zu Windows 95 kompatibel. Dennoch wurde es für DOS entwickelt. Bei Problemen empfiehlt es sich daher, einen Start im MS-DOS-Modus zu versuchen.

Sound funktioniert nicht: Verzichteten Sie auf die Auto-Erkennung. Oft ist es notwendig, daß DOS-Treiber der Soundkarte installiert werden, damit die Treiber und die SET-Einstellungen geladen werden.

Keine Musik beim CD-AUDIO Test: Vergewissern Sie sich, daß tatsächlich die Original-EARTH 2140 CD-ROM im Laufwerk liegt. Die Musikwiedergabe als CD-AUDIO kann nur dann erfolgen, wenn Ihr CD-ROM-Laufwerk und Ihre Soundkarte mit einem Audio-Kabel verbunden sind. Prüfen Sie das nach, viele No-Name-PCs wurden ohne solche Verbindungen ausgeliefert.

Fehlermeldung „Ihre Grafikkarte ist nicht VESA-kompatibel“: Für hochauflösende Modi mit großer Farbtiefe gibt es die sogenannten VESA-Modi. Leider nehmen einige Grafikkartenhersteller diesen Standard nicht ganz ernst, die Karten sind nicht oder nicht vollständig VESA-kompatibel. Möglicherweise muß auch ein VESA-Treiber installiert werden, der Ihrer Karte beiliegt; versuchen Sie, beim Händler oder Hersteller die neuesten Treiber zu bekommen. Wenn nicht, greifen Sie auf einen VESA-Treiber eines Drittanbieters zurück. Der wohl bekannteste ist UniVBE von SciTech Software bzw. SciTech Display Doctor, erhältlich im Internet unter <http://www.scitechsoft.com>.

Fehlermeldung „Fehler bei der Initialisierung der Soundkarte!": Ihre Soundkarte läßt sich nicht ansprechen. Führen Sie bitte das Setup aus und überprüfen Sie die Einstellungen Ihrer Soundkarte.

Spiel stürzt beim Laden ab oder bricht den Ladevorgang ab: Vergewissern Sie sich, daß Sie noch 5 bis 10 MB auf der Festplatte frei haben.

Videosequenzen werden langsam wiedergegeben: Bei langsameren Rechnern raten wir, das Spiel unter DOS zu starten.



MULTIPLAYER-SPIELE

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

TIP! 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*.

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

- 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.

Spielstart für Multiplayer

Bewegen Sie im Hauptmenü die Maus an den linken Bildschirmrand. Der Bildausschnitt wird sich nach links bewegen, und Sie finden zwei Schaltflächen für serielle bzw.

Netzverbindungen. Klicken Sie auf die gewünschte Verbindung. Wenn eine serielle Verbindung aufgebaut werden soll, sind noch einige Angaben nötig: An welcher seriellen Schnittstelle ist das Kabel oder das Modem angeschlossen, soll der eigene Computer anrufen oder angerufen werden? Machen Sie alle Angaben, und klicken Sie auf *Verbinden*.

Das Netzwerk-Spiel funktioniert bei EARTH 2140 nach einem einfachen Prinzip. Einer der Spieler ist der Game Master. Er bereitet das Netzwerkspiel vor und wählt alle Einstellungen. Sein Rechner dient als Game Server und übernimmt alle strategischen Berechnungen. Aus diesem Grund sollte der Game Server der schnellste Rechner sein. Um an einem Netzwerkspiel teilzunehmen, klicken Sie im Hauptmenü den Menüpunkt „Netzwerk“ an. Auf dem Bildschirm erscheinen alle derzeit verfügbaren Spiele. Bitte geben Sie Ihren Spielernamen ein, wählen eines der verfügbaren Spiele aus und klicken auf „Spiel starten“.

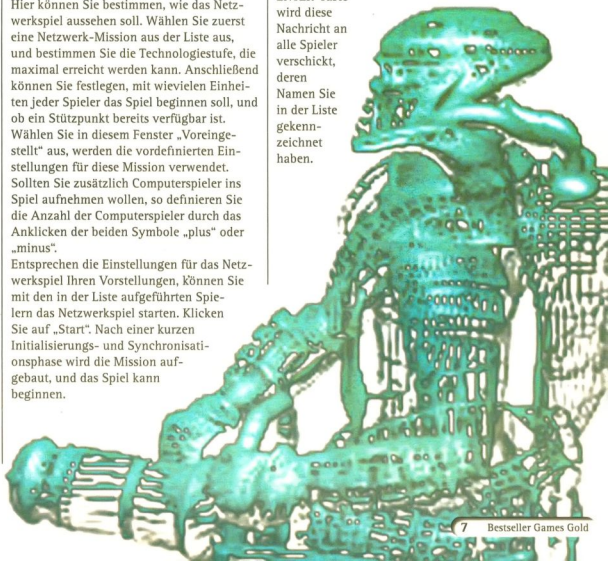
Sie können auch zum Game Master werden und Ihr eigenes Netzwerkspiel erstellen. Klicken Sie dazu auf „Neues Spiel“, und ein weiterer Bildschirm wird eingeblendet. Hier können Sie bestimmen, wie das Netzwerkspiel aussehen soll. Wählen Sie zuerst eine Netzwerk-Mission aus der Liste aus, und bestimmen Sie die Technologiestufe, die maximal erreicht werden kann. Anschließend können Sie festlegen, mit wievielen Einheiten jeder Spieler das Spiel beginnen soll, und ob ein Stützpunkt bereits verfügbar ist. Wählen Sie in diesem Fenster „Voreinstellt“ aus, werden die vordefinierten Einstellungen für diese Mission verwendet. Sollten Sie zusätzlich Computerspieler ins Spiel aufnehmen wollen, so definieren Sie die Anzahl der Computerspieler durch das Anklicken der beiden Symbole „plus“ oder „minus“.

Entsprechen die Einstellungen für das Netzwerkspiel Ihren Vorstellungen, können Sie mit den in der Liste aufgeführten Spielern das Netzwerkspiel starten. Klicken Sie auf „Start“. Nach einer kurzen Initialisierungs- und Synchronisationsphase wird die Mission aufgebaut, und das Spiel kann beginnen.

Netzsteuerung

Im Netzwerkspiel steht Ihnen anstatt der virtuellen Generäle ein neues Steuerelement für das Netzwerkspiel zur Verfügung. In diesem Steuerelement haben Sie die Möglichkeit, eine Allianz mit einem oder mehreren der unter Allianzen aufgeführten Spielern zu schließen. Eine Allianz ist jedoch erst dann geschlossen, wenn auch der andere Spieler Ihren Namen in dieser Liste angeklickt hat.

Unter „Nachricht an“ legen Sie alle Spieler fest, die Ihre Nachrichten erhalten sollen. Die Nachrichten werden direkt vom Spiel aus verschickt, in dem Sie die ENTER-Taste drücken und in die Statusleiste (siehe Seite 9) die Nachricht eingeben. Durch ein erneutes Betätigen der ENTER-Taste wird diese Nachricht an alle Spieler verschickt, deren Namen Sie in der Liste gekennzeichnet haben.



IM JAHR 2140...

Nach zahlreichen Kriegen und Umweltkatastrophen existieren nur noch zwei

Mächte: die United Civilized States (UCS), die den amerikanischen Kontinent, Westeuropa und Nordafrika umfassen, und die Eurasische Dynastie (ED), zu der die restliche zusammenhängende Landmasse von Osteuropa und Asien gehört. Aufgrund der irreparablen Umweltschäden

beschlossen die Regierungen der UCS und der ED, die Bevölkerung in unterirdisch gebaute Städte zu evakuieren. Australien und weite Teile Afrikas sind den in den vergangenen Jahrzehnten geführten Kriegen zum Opfer gefallen. Dort wurden neue entwickelte hochtoxische biologische und chemische Kampfstoffe getestet und oft auch erstmalig eingesetzt. Diese Gebiete sind jetzt derart verseucht, daß die Bevölkerung dieser Kontinente vollständig evakuiert werden mußte und auch heute der Einsatz von Robotern und Maschinen dort noch nicht möglich ist. Die

Regierungen der beiden verbleibenden Machtblöcke ließen die verseuchten Landmassen von allen Landkarten entfernen, und ein Großteil der Bevölkerung hat

ihre Existenz längst vergessen.

Die Staatsform der UCS ist die Stochastokratie (Herrschaft des Zufalls). Die Bewohner führen ein faules und dekadentes Leben. Sie geben sich nur ihrem Vergnügen hin und lassen die notwendigen Arbeiten durch „BlackTech“-Roboter verrichten. Entsprechend dem politischen Desinteresse der Bevölkerung werden die Mitglieder ihrer Regierung durch ein Zufallsverfahren per Computer gewählt.

Die Regierung der Eurasier ist eine diktatorische Dynastie der Khans. Derzeit regiert Tiao Zhan Zhe Khan (Herausforderer des Krieges). Aufgrund der kriegsbedingten Umweltprobleme und der Verseuchung weiter Landesteile befahl der 34. Khan, Yong Shi Khan (Tapferer Kämpfer), eine Technologie zu entwickeln, um organische Körperteile durch mechanische Komponenten zu ersetzen. Jetzt, während der Amtszeit des 37. Khans, ist es soweit. Die Bevölkerung wurde zu asketischen und extrem leistungsfähigen Androiden transformiert. Deren Körper bestehen, neben einem rudimentären Restorganismus, der nur noch der Versorgung des Gehirns dient, aus mechanischen Komponenten, die optimal an die speziellen kriegerischen Aufgaben der Androiden angepaßt sind. Das Bevölkerungswachstum in der ED wird kontrolliert, indem neue Androiden durch Zerebraltransfer erzeugt werden, d.h. aus den Gehirnzellen eines Androiden wird ein neues Gehirn samt rudimentärem Restorganismus geklont. In den letzten Jahren wurden die lebenswichtigen

Ressourcen zunehmend knapper. Die restlichen auf der Erde verfügbaren Vorkommen müssen von der Erdoberfläche aus gefördert werden. Nach vereinzelten oberirdischen Gefechten zwischen Einheiten der UCS und der ED ist ein erbitterter Kampf entbrannt – der finale Weltkrieg. Es kann nur einen Sieger geben, denn wer die Verfügungsgewalt über die letzten Ressourcen hat, der überlebt und hat die Macht über die gesamte Erde – jedenfalls über das, was von ihr übrig bleibt.



...TOBT DER LETZTE WELTKRIEG

Das Hauptmenü

Starten Sie EARTH 2140 zum ersten Mal, wird zunächst das Intro abgespielt. Anschließend erscheint das Hauptmenü. Durch Bewegen der Maus an den linken oder rechten Bildschirmrand können Sie sich im Hauptmenü bewegen. Es stehen Ihnen hier folgende Auswahlmöglichkeiten zur Verfügung:



Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein neues Spiel auf der Seite der Eurasischen Dynastie zu starten.



Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein neues Spiel auf der Seite der United Civilized States zu starten.

Laden: Klicken Sie auf *Laden*, um einen gespeicherten Spielstand zu laden. Es erscheint ein Fenster mit allen bisher gespeicherten Spielständen. Wählen Sie den gewünschten Spielstand aus, und klicken Sie ihn an.

Netzwerk (links): Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um sich an einem Netzwerkspiel zu beteiligen oder ein neues Netzwerkspiel zu starten. Weitere Informationen zum Thema „Netzwerkspiel“ finden Sie auf Seite 7.



Das Hauptmenü

Serial/Modem (links): Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein Spiel über Modem oder eine direkte serielle Verbindung (Nullmodem-Kabel) zu starten.

Datenbank (links): Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um in die EARTH 2140 Datenbank zu gelangen. Hier

finden Sie eine Auflistung aller im Spiel vorkommenden Kampfeinheiten, Fahrzeuge und Gebäude mit den dazugehörigen Informationen.

Mission Pack (halb links): Klicken Sie hier, um zu den Missionen des *Mission Pack 1* zu gelangen. Es startet quasi ein neues Spiel mit eigenem Intro und Hauptmenü. Das Hauptmenü des Mission Packs bedienen Sie genauso, wie das hier beschriebene. Ihnen stehen dort zwei neue Kampagnen und einige Einzelmissionen zur Auswahl.

Intro (rechts): Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um sich das Intro des Spieles erneut anzuschauen.

Credits (rechts): Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um zu erfahren, welche Chaoten, Schnarchnasen und Workaholics am Projekt EARTH 2140 beteiligt waren.

Ende (rechts): Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um EARTH 2140 zu verlassen.

Der Spielbeginn

Nachdem Sie eine der beiden Seiten ausgewählt haben, erscheint eine Weltkarte, auf der Sie ein Einsatzgebiet auswählen können. Nach der Auswahl des Einsatzgebietes wird die erste Mission geladen, und Sie bekommen eine Einweisung in die Missionsziele per Bildschirmtext. Sobald Sie eine der Maustasten drücken, wird die Mission gestartet. Der Spielbildschirm besteht aus den folgenden Hauptelementen:

Hauptfenster: Im Hauptfenster des Spielbildschirms sehen Sie zu Anfang der Mission Ihre Basis. Hier markieren Sie Einheiten per Mausklick oder durch das Ziehen eines Markierungsrahmens mit der Maus und geben ihnen mit weiteren

Mausklicks

Befehle.

Statusleiste: Am

unteren Bildschirmrand befindet sich die Statusleiste, in der alle Befehle und anderen Meldungen angezeigt werden. Wenn Sie beispielsweise ein Objekt (Kampfeinheit, Fahrzeug oder Gebäude) auswählen, wird dessen Bezeichnung in der Statusleiste



Der Spielbildschirm

angezeigt. Bewegen Sie den Mauszeiger auf eines der Steuerelemente (siehe unten), so wird zu jedem Symbol, über dem sich der Cursor gerade befindet, eine Erläuterung eingeblendet. Des Weiteren wird die gesamte Kommunikation des Spiels (Meldungen, Hinweise, usw.) über das Display in der Statusleiste abgewickelt.

Spielsteuerung: Die Spielsteuerung am linken Rand des Bildschirms ist das wichtigste Element des Spieles. Über sie werden die meisten Funktionen und Einstellungen bedient. Die Spielsteuerung setzt sich aus verschiedenen Teilen zusammen, die auf den folgenden Seiten erläutert werden.

Die Spielsteuerung

Die Spielsteuerung ist zu Spielbeginn auf der linken Bildschirmseite platziert. Durch Betätigen der TAB-Taste können Sie die Leiste auch an die rechte Seite des Bildschirms setzen.

1 Die Hide-Leiste: Sie können, um mehr vom Spielfeld zu sehen, auf die Hide-Leiste (1) klicken, um die Spielsteuerung soweit verschwinden zu lassen, daß nur noch die Hide-Leiste zu sehen ist. Um die Spielsteuerung wieder sichtbar zu machen, klicken Sie die Hide-Leiste erneut an.

TIP! Ohne Steuerleiste mag das Spiel netter aussehen, aber in den Missionen von EARTH 2140 entwickelt sich schon bald eine solche Hektik, daß es nicht ratsam ist, die Leiste zu verstecken.

2 Die Übersichtskarte: Auf dieser Karte (2) wird eine verkleinerte Übersicht der gesamten Spielfläche abgebildet. Geländeeigenschaften, Rohstoffvorkommen (grün) sowie Gebäude und Fahrzeuge als kleine Punkte und Gebäude als mittelgroße Quadrate dargestellt werden, jeweils in der Farbe ihrer Spielart. Haben Sie gerade Fahrzeuge markiert, so werden diese als weiße Punkte dargestellt. Findet in einem Gebäude eine Aktion statt (Produktion abgeschlossen, Gebäude wird angegriffen, etc.), blinkt es weiß auf der Karte.

Ein nuklear verseuchtes Gebiet (z.B. durch Zerstörung eines Kraftwerkes) wird als schwarz-weiß gepunktete Fläche dargestellt. Die Darstellung der Karte kann mit Hilfe des Schalters an ihrer linken unteren Ecke in den RAW-Modus umgeschaltet werden, so daß nur die Einheiten, Gebäude und Ressourcen angezeigt werden. Zusätzlich werden die Wegpunkte der Fahrzeuge angezeigt, für die ein Wegemakro (siehe Seite 12) definiert wurde.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Übersichtskarte, um das Hauptfenster an diese Stelle zu bewegen.



Die Spielsteuerung

12), Strategiesteuerung (Seite 13) und Spieloptionen (Seite 13).

7 Display: Je nach Auswahl des Steuerelementes mit den Schaltern 3-6 erscheinen hier verschiedene Informationen. In der Gebäudesteuerung wird die Gesamtmenge von Geld und Energie angezeigt, in der Einheitensteuerung alle markierten Einheiten, in der Strategiesteuerung können Generale aktiviert werden usw.

8 Steuerelemente: Die Anzeige in diesem Bereich ändert sich mit der Auswahl 3-6. Im Bild ist die Gebäudesteuerung zu sehen.

Gebäudesteuerung

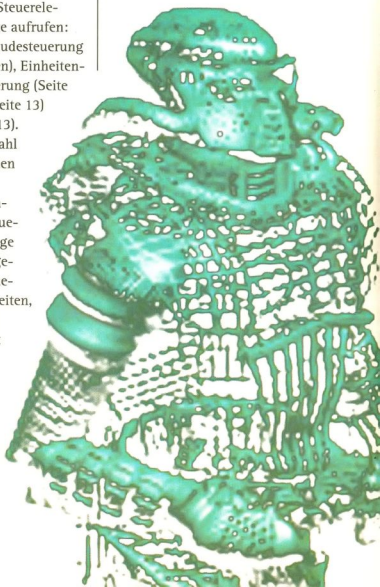


Das Hauptmenü der Gebäudesteuerung

Im Display (a) der Gebäudesteuerung wird der aktuelle Stand Ihres Kontos sowie der Energieüberschuß Ihrer Basis angezeigt. Mit den beiden Pfeilen (b,c) können Sie die Gebäudeliste (d), in der alle von Ihnen gebauten Gebäude aufgeführt sind, auf und ab scrollen. Ein Gebäude wird immer

mit zwei Symbolen abgebildet: Links das Zustandssymbol, rechts das Gebäudesymbol.

Das Zustandssymbol zeigt entweder einen gelben Blitz für eingeschalteten Strom wie abgebildet (e) oder einen silbernen Blitz für ausgeschalteten Strom. Ist der Strom nicht eingeschaltet, kann keine Produktion in diesem Gebäude stattfinden. Wird in einem Gebäude etwas hergestellt, erscheint anstelle des Zustandssymbols eine kleine Abbildung des Objektes, das sich in der Produktion befindet.



Während in einem Gebäude etwas hergestellt wird, zeigt ein senkrechter Balken den Fortschritt der Produktion an. Das Symbol des zuletzt gebauten Objektes bleibt auch nach Abschluß der Produktion neben der Abbildung des Gebäudes stehen. Durch Anklicken des Objektsymbols mit der linken Maustaste können Sie ein weiteres Objekt erstellen. Sie können auch durch Anklicken des Objektsymbols mit der linken Maustaste die Anzahl der herzustellenden Objekte festlegen. Bei jedem Klick erhöht sich die Zahl um einen Bauauftrag, bis der Wert fünf erreicht ist. Beim sechsten Klick erscheint anstelle der Zahl ein Punkt, der eine Endlosproduktion des Objektes anzeigt, die so lange läuft, bis Sie sie abbrechen. Durch erneutes Anklicken wird der Zähler wieder auf eins gesetzt. In der Abbildung auf der vorigen Seite hat die Roboterfabrik also gerade den Auftrag, noch zwei *Silver R* zu bauen, das Heavy Tech Zentrum befindet sich beim Bau eines Luftkissentransporters. Beide Vorgänge stehen jedoch still, da das Display *Geld: 0* anzeigt.

2 Dient zum Lokalisieren des Gebäudes, d.h. durch das Anklicken dieses Symbols wird der Bildschirm automatisch so verschoben, daß sich das Gebäude in der Mitte des Hauptfensters befindet.

3 Dient zum Ausschalten bzw. Wiedereinschalten der Stromversorgung für das Gebäude.

4 Erscheint nur, wenn das Gebäude beschädigt ist und dient zum Reparieren des Gebäudes, was natürlich Geld kostet. Über das gleiche Symbol, nur mit einem roten Kreuz versehen, kann die Reparatur wieder abgebrochen werden.

TIP! Reparaturen haben Vorrang vor der Fertigstellung einer laufenden Einheitenproduktion. Überlegen Sie sich also in kritischen Momenten gut (und schnell!), was gerade wichtiger ist, bevor Sie den Schraubenschlüssel anklicken. Die Reparatur hilft Ihnen nicht viel, wenn die feindlichen Einheiten Ihre Basis ungestört weiter unter Beschuß nehmen können, weil wegen Geldknappheit keine Verteidiger produziert werden.



TIP! Entfernen Sie Einheiten, vor allem Infanterie, von zu zerstörenden Gebäuden. Die finale Explosion beschädigt sie sonst. Für Infanterie-Roboter ist das fast immer das Ende.

5 Produktionsleiste: In der untersten Reihe befinden sich die Objekte, die in dem gewählten Gebäude zur Zeit gebaut werden können. Die Produktion wird durch das Anklicken des entsprechenden Symbols gestartet, wobei sich das Menü automatisch schließt. Die Liste der Objekte kann mit den Pfeilen links und rechts gescrollt werden.



Das Menü eines Hauptgebäudes der UCS

Durch Klicken mit der linken Maustaste auf ein Gebäudesymbol öffnen Sie das Gebäude-Menü, in dem die verfügbaren Funktionen des gewählten Bauwerks aufgeführt sind. Im Hauptfenster können Sie dieses Menü auch öffnen, indem Sie das Gebäude erst mit einem Linksklick markieren und dann mit der rechten Maustaste darauf klicken. Das Gebäude-Menü besteht aus:

1 Info-Display: Hier finden Sie den Namen des Gebäudes, seinen Status und den Beschädigungszustand in „Hit-points“ (HP).

2-7 Funktionsleiste: Unter dem Info-Display befindet sich die Symbolleiste mit den Funktionen des jeweiligen Gebäudes.

6 Wird verwendet, um alle im Gebäude befindlichen Einheiten (Infanterie oder Zivilisten) anzuweisen, das Gebäude zu verlassen.

7 Während in einem Gebäude eine Produktion stattfindet oder während des Umrüstens eines Gebäudes (z.B. beim Ausbau des Kernkraftwerks), kann dieser Vorgang mit diesem Button abgebrochen werden.

8 Zur Aktivierung und Deaktivierung der Selbstzerstörung verwenden Sie diesen Schalter. Der Selbstzerstörungsvorgang dauert einige Sekunden, Sie können es sich zur Not also nochmal

überlegen.



Erscheint die Produktionsleiste eines Gebäudes nicht, so ist es beschäftigt oder hat keinen Strom.

Einheitensteuerung

Dieses Steuerelement enthält die Funktionen und Information der einzelnen Kampfeinheiten bzw. ganzer Gruppen. Das abgebildete Steuerelement ist eine Zusammenstellung der verfügbaren Funktionen für Einheiten. Die tatsächlich verfügbaren Funktionen sind abhängig von den gewählten Einheiten.



Die Einheitensteuerung

1 Info-Display: Hier werden alle markierten Einheiten aufgelistet. Im Beispiel-Display sehen Sie einen Mannschaftstransporter **ATM 500**, der unbeschädigt ist (**Hp: 200/200**) und einen Infanterie-Roboter des Typs **Silver R** an Bord hat.

2 Bewachen: Wird dieser Befehl erteilt, so bewacht die Einheit die nähere Umgebung. Sobald eine feindliche Einheit in ihrem Sichtfeld erscheint, greift sie diese aktiv an, ohne sie jedoch über den zu bewachenden Sektor hinaus zu verfolgen.

3 Bewegen: Bei der Erteilung dieses Befehls bewegt sich die Einheit an das angegebene Ziel. Diesen Button werden Sie kaum brauchen, da der Cursor automatisch auf **Bewegen** steht, wenn eine Einheit markiert ist und der Cursor sich über einem zugänglichen Feld befindet.

4 Angriff: Die Einheit bewegt sich, wenn notwendig, zum angegebenen Ziel und greift es an. Wird der Cursor über einer gegnerischen Einheit platziert, ändert er sich automatisch in „Angriff“, so daß der Aufruf der Funktion über das Menü selten notwendig ist. Sie brauchen den Befehl nur, wenn Sie z.B. ein paar Bäume oder eine liegengebliebene eigene Einheit aus dem Weg räumen möchten.

5 Verlassen: Dieser Befehl an ein Transportfahrzeug oder Gebäude bewirkt, daß alle Einheiten den markierten Land- oder Luftkissentransporter bzw. ein Gebäude verlassen.

6 Mine/Mauer: Ein besonderer Befehl für den MINER bzw. MINER BT (siehe Seiten 38 und 48). Er dient zum Umschalten zwischen dem Legen von Treminen und dem Bauen von Mauern.

7 Eskorte: Nach Erteilen dieses Befehls muß eine Zieleinheit ausgewählt werden, die von der markierten Einheit eskortiert werden soll. Sobald sich die Zieleinheit bewegt bzw. bewegt wird, folgt ihr die Eskorte.

8 bis 10 Wege-Makro: Die drei letzten Befehle dienen der Definition von Wege-Makros. Auf diese Weise können Sie für die markierte Einheit oder Gruppe einen Weg mit maximal acht Kontrollpunkten bzw. Aktionen definieren. Klicken Sie auf Button 8, um die Aufnahme des Makros zu starten. Der Aufnahmebutton wird dadurch zum **Stop-Button**. Klicken Sie nun auf die erste Stelle der Spielfläche oder der Karte, zu der sich die Einheit bewegen soll. Im Info-Display (1) erscheint der Befehl **Move** und die Koordinaten für die Stelle.

Sie können jetzt sieben weitere Punkte oder Befehle definieren. Werden alle 8 Speicherplätze ausgenutzt, wird die



Aufnahme des Makros automatisch beendet, andernfalls müssen Sie den **Stop-Button** (8) anklicken. Um die Einheit in Bewegung zu setzen, muß das Makro mit dem **Play-Button** (9) gestartet werden. Bei der Definition der Wegpunkte kann die Karte in den RAW-Modus umgeschaltet werden, damit die Wege auf der Karte angezeigt werden.

Die Einheitensteuerung während der Makroaufnahme mit **Stop-Button** und **Repeat-Button** auf 8 und 9.

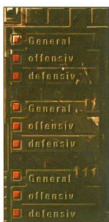
Um eine Einheit, die ein Makro ausführt, zu stoppen, klicken Sie auf **Button 10**. Außerdem erscheint während der Aufzeichnung als zusätzliches Symbol der **Repeat-Button** (9), der im Makro dafür sorgt, daß alle vorherigen Schritte wiederholt werden. Sie können so z.B. Einheiten auf Patrouille schicken.

TIP! Sie müssen nicht unbedingt nur Wege im Makro vorgeben. Es ist z.B. auch möglich, eine Einheit nacheinander mehrere Ziele angreifen zu lassen oder einen Transporter einen Invasionstrupp absetzen und dann sofort wieder zurückkehren zu lassen.



Strategiesteuerung

EARTH 2140 verfügt über eine besondere Strategieeigenschaft: Virtuelle Generäle. Dabei handelt es sich um drei unabhängige Befehlsrechner, denen Sie die Kontrolle über eine Einheit oder eine Gruppe erteilen können. Wählen Sie auf dem Spielbildschirm die gewünschten Einheiten aus, und aktivieren Sie einen General durch Anklicken eines der drei Buttons neben dem Wort *General*. Jetzt können Sie bestimmen, ob der General offensiv oder defensiv handeln soll. Das heißt, ob er die Gruppe in Bewegung setzen und feindliche Truppen aufspüren soll, oder ob er ausschließlich die Umgebung innerhalb seines Sichtfeldes bewachen soll, ohne Angreifen zu folgen.



Hier übergeben Sie markierte Truppen an einen General.

Um wieder selbst die Kontrolle über die zugeteilte Einheit oder Gruppe zu erlangen, brauchen Sie nur den General durch erneutes Anklicken des Buttons neben dem Wort *General* zu deaktivieren.

Spieloptionen

Im Register *Spieloptionen* können Sie verschiedene Einstellungen machen, den Spielstand speichern oder ein gespeichertes Spiel laden.



In den Spieloptionen stehen mehrere Untermenüs zur Wahl.

Laden ruft die Liste aller gespeicherten Spielstände auf. Wählen Sie durch Anklicken den Spielstand aus, der geladen werden soll. Speichern ruft das gleiche Menü auf wie *Laden*. Wählen Sie eine Zeile aus, geben eine kurze Beschreibung des zu speichernden Spiel-

gespeicherte Spielstände überschrieben werden.

TIP! Die Spielstände stehen im Unterverzeichnis \SAVE des Spielverzeichnis. Sie können sie bei Bedarf problemlos in andere Verzeichnisse schieben oder auf Diskette zu einem anderen PC mitnehmen.

Mission können Sie anklicken, wenn Sie sich nicht mehr sicher sind, wie das Ziel der aktuellen Mission lautet. Eine kurze Beschreibung ohne Hintergrundinformationen, wie sie in der Ein-satzbesprechung geliefert werden, wird angezeigt.

Steuerung ruft ein Menü mit verschiedenen Einstellungsmöglichkeiten für das Spiel auf:



Verschiedene Einstellungen der Spielbedienung.

Statusleiste schaltet die Leiste am unteren Bildschirmrand an oder aus. *Statusleiste* schaltet die Leiste am unteren Bildschirmrand an oder aus.

Spieltempo beeinflusst die Spielgeschwindigkeit mit einem Schieberegler. Dazu gehören z.B. die Fortbewegungsgeschwindigkeit der Fahrzeuge und alle Berechnungen, die vom Spiel durchgeführt werden. *Scrolling* bestimmt, wie schnell sich die Spielfläche bewegen (scrollen) soll, wenn Sie den Cursor am

Nebel schaltet den „Nebel des Krieges“ an und aus. Im Spiel werden Kartenbereiche, die noch nicht erkundet wurden, schwarz dargestellt, auch wenn *Nebel* ausgeschaltet ist. Zusätzlich sehen Sie bei eingeschaltetem *Nebel* nur die Feinde, die sich im Sichtfeld Ihrer Einheiten

Bildschirmrand plazieren oder die Pfeiltasten verwenden.

Sound-FX bestimmt die Lautstärke der Geräuschkulis - Fahrzeug- und Gebäudegeräusche, Explosionen usw. *Sprache* ändert die Lautstärke der gesprochenen Meldungen. *Stereo umkehren* dient zum Umkehren der Stereokanäle.

Soundtracks blendet die Liste aller verfügbaren Musikstücke ein. Klicken Sie das gewünschte Musikstück an, um es abzuspielen. Durch Anklicken der Schaltfläche *Zurück* kehren Sie zur Spielsteuerung zurück.

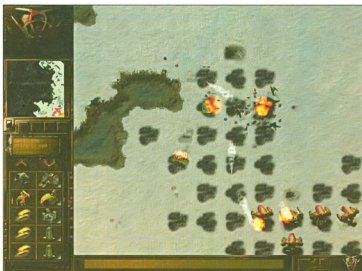


Maustasten vertauschen - z.B. für Linkshänder.

Interface gibt Ihnen die Möglichkeit, die linke und rechte Maustaste zu vertauschen.

Spielende klicken

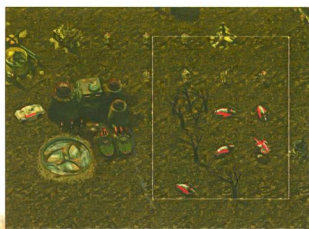
Sie an, falls Sie die Mission neu starten oder ganz abbrechen und zum Hauptmenü zurückkehren möchten.



Steuerung auf dem Hauptbildschirm

EARTH 2140 wird hauptsächlich mit der Maus bedient. Die Auswahl der Befehle erfolgt entweder automatisch und kontextbezogen oder über die Steuerelemente. Einheiten oder Gebäude werden mit der linken Maustaste oder durch das Ziehen eines Rahmens bei gedrückter Maustaste markiert. Mit der rechten Maustaste rufen Sie das Menü eines zuvor markierten Gebäudes auf bzw. machen die letzte Markierung rückgängig, wenn Sie mit rechts auf ein leeres Feld klicken. Einer markierten Gruppe von Einheiten können Sie durch Gedrückthalten der Taste **STRG** weitere Einheiten hinzufügen.

Befehle gelten nur für markierte Einheiten. Das Spiel schlägt Ihnen durch automatische Änderungen der Cursorform einen Befehl vor, der von der Art der markierten Einheiten abhängt und vom Inhalt des Feldes, über dem sich der Cursor befindet (z.B. Kampfeinheit + Feind = Angriff).



Durch das Ziehen eines Rahmens können Sie schnell viele Einheiten markieren.

Möchten Sie einen anderen als den vorgeschlagenen Befehl ausführen, können Sie ihn im Einheitenmenü wählen (siehe Seite 12).

Zusätzlich gibt es Tastaturkürzel für viele Befehle und einige weitere Befehle, die ausschließlich über die Tastatur zugänglich sind. Eine genaue Auflistung der Tastaturbelegung befindet sich auf Seite 16.

Cursor-Formen



Der Mauszeiger in Form eines Pfeiles wird in erster Linie für die Menüs und Steuerungselemente verwendet. Auf der Spielfläche erscheint er nur dann, wenn kein Objekt ausgewählt worden ist und kein auswählbares unter dem Cursor ist.



Sobald sich der Mauszeiger über einem wählbaren, eigenen Objekt befindet, ändert er sich in den Auswahlzeiger. Durch Anklicken kann das Objekt markiert werden. Sie können statt dessen aber auch bei gedrückter linker Maustaste durch Ziehen der Maus einen Bereich definieren, in dem alle Objekte markiert werden.



Sobald ein Objekt markiert worden ist, erscheint der Zielzeiger, falls der Cursor sich über einem zugänglichen Feld befindet. Mit ihm können Sie der markierten Einheit oder Gruppe durch

Klicken mit der linken Maustaste auf dem Hauptbildschirm oder der Mini-Karte eine Stelle angeben, zu der sie sich bewegen soll.

TIP!

Sie können den Zielzeiger über die markierte Einheit plazieren und die rechte Maustaste drücken, um eine kurze Information zu dieser Einheit zu erhalten.



Sollte eine Stelle nicht zugänglich sein, verwandelt sich der Cursor in den abgebildeten Zeiger. Dieser wird grundsätzlich verwendet, wenn bestimmte Aktionen nicht durchgeführt werden können.



Das Visier erscheint immer dann, wenn eine bewaffnete Einheit

ausgewählt ist, und der Mauszeiger sich über einem gegnerischen Objekt befindet (Ausnahme: eigene Infanterie und feindliches Gebäude). Sie brauchen dann nur einmal die linke Maustaste zu drücken, um den Angriff zu befehlen. Sollte sich das Ziel außerhalb der Reichweite der eigenen Einheit befinden, so bewegt sie sich so weit wie nötig an das Ziel heran und greift dann an.

TIP!

Möchten Sie Bäume aus dem Weg haben oder eine bewegungsunfähige eigene Einheit beseitigen? Dann erzwingen Sie sich den Angriffscursor über die Einheitensteuerung oder durch Drücken der Taste [A].



Dieser Zeiger erscheint immer dann, wenn sich der Mauszeiger über einem Gebäude oder einem Transporter befindet und eine kleine oder mittelgroße Kampfeinheit ausgewählt wurde. Dieser Einheit kann jetzt der Befehl erteilt werden, in das Gebäude oder den Transporter zu gehen.



Befinden sich im markiertem Gebäude oder Transporter Einheiten, so erscheint dieser Mauszeiger. Ein Linksklick auf einen Transporter veranlaßt alle Einheiten, das Fahrzeug zu verlassen, bei Gebäuden tritt jeweils nur eine Einheit ins Freie.



Ist ein beschädigtes Gebäude markiert und der Mauszeiger befindet sich über dem Gebäude, ändert sich der Mauszeiger in einen Schraubenschlüssel. Klicken Sie einmal mit der linken Maustaste auf das Gebäude, um es reparieren zu lassen. Die Dauer und die Kosten der Reparatur sind von der Schwere der Schäden abhängig. Um Einheiten aus einem stark beschädigten Gebäude evakuieren zu können, ist





teilweise eine Reparatur nötig. Reparaturen können auf Wunsch im Menü des Gebäudes unterbrochen werden (durchgestrichener Schraubenschlüssel). Handelt es sich beim gerade markierten Fahrzeug um einen HCU-M (Reparaturreinheit), so erscheint der Schraubenschlüssel immer dann, wenn sich die Maus über einer beschädigten Einheit befindet. Klicken Sie mit der linken Maustaste, um die Einheit reparieren zu lassen.



 Nach der Auswahl des Befehls **Esorte** in der Einheitensteuerung (siehe Seite 12) klicken Sie mit diesem Mauszeiger auf das zu eskortierende Fahrzeug.

 Handelt es sich beim ausgewählten Fahrzeug um einen BANTHA oder HEAVY LIFTER, so erscheint der Aufladen-Mauszeiger immer dann, wenn sich der Cursor über einem Ressourcen-Container befindet. Klicken Sie einmal mit der linken Maustaste, um den Container aufzunehmen.

 Hat ein Schwertransporter einen Ressourcen-Container geladen, markieren Sie ihn und bewegen den Cursor dann über das Fließband einer Raffinerie. Sobald der abgebildete

Mauszeiger erscheint, klicken Sie mit der linken Maustaste und lassen so den Transporter den Container zur Raffinerie befördern und automatisch auf das Förderband legen.

TIP!

Haben Sie einem

Transporter einmal die Mine und die Raffinerie gezeigt, pendelt er fortan automatisch zwischen den beiden Gebäuden, solange Sie diese Beschreibung nicht durch andere Befehle unterbrechen.

 Die beiden MINER-Fahrzeuge nutzen für ihre Befehle drei verschiedene Mauszeiger. Verwenden Sie den ersten Mauszeiger, um an der ausgewählten Stelle auf der Spielfläche eine Mauer zu errichten. In der Einheitensteuerung können Sie den MINER vom Bauen von Mauern auf das Legen bzw. Entschärfen von Minen umschalten.

 Verwenden Sie den ersten Minenzeiger, um eine Mine zu legen und den zweiten Minenzeiger, um eine Mine zu entschärfen.

 Ähnlich wie die beiden MINER kann auch das Boot TTRE 400 der UCS Wasserminen legen und Wasserminen entschärfen. Zum Abwerfen einer Wassermine wird der Mauszeiger verwendet, der sofort nach dem Aufruf des Befehls in der Einheitensteuerung des TTRE 400 erscheint. Platzieren Sie den Mauszeiger über einer gelegten Wassermine, so ändert sich der Mauszeiger wie abgebildet, und die Wassermine kann entschärft werden.

 Dieses blaue Visier erscheint immer dann, wenn das ausgewählte PlasmaBlast (UCS) feuerbereit ist. Platzieren Sie das Visier über dem Ziel und drücken Sie auf die linke Maustaste, um das PlasmaBlast abzufeuern.

 Das goldgelbe Visier erscheint, wenn eine Abschußrampe für

atomare

Raketen (ED) ausgewählt wurde, und die Atomrakete abgeschossen werden kann. Klicken Sie das Ziel mit der linken Maustaste an, um den Nuklearschlag zu starten.

 Sobald ein MCU-Baufahrzeug eine Stelle gefunden hat, an der das Gebäude gebaut werden kann, das es enthält, erscheint dieser Mauszeiger über der MCU. Beim Drücken der linken Maustaste beginnt die MCU mit dem Bau des Gebäudes.

TIP! Alle größeren Gebäude benötigen 3 x 3 freie Felder. Mit weniger Platz können Sie Türme, Bunker und Abschußvorrichtungen erbauen.

 Unabhängig von der Form des Mauszeigers kann durch das Bewegen des Mauszeigers an den Bildschirmrand die Spielfläche in die jeweilige Richtung gescrollt werden. Die Form des Mauszeigers ändert sich dabei entsprechend der Scrollrichtung wie abgebildet. Sobald der Mauszeiger vom Bildschirmrand entfernt wird, nimmt er seine vorherige Form wieder an.



Tastaturbelegung

Scrollen und Bildschirmansicht

Pfeiltasten	Scrollen der Spielfläche
Pfeiltasten links/rechts	Scrollen im Menü eines Gebäudes
STRG + Pfeiltasten	Spielfläche zum jeweiligen Bildschirmrand verschieben
SHIFT + Pfeiltasten	Schnelles Scrollen um einen Bildschirm in die jeweilige Richtung
STRG + F4 bis F12	Aktuelle Stelle der Spielfläche als Sprungziel markieren
F4 bis F12	Zur definierten Stelle auf der Spielfläche springen
TAB	Steuerleiste zwischen links und rechts wechseln
BACKSPACE oder ~	Steuerelement verstecken

Einheiten- und Gebäudesteuerung

STRG + 0 bis 9	Zusammenfassung aller markierten Einheiten zu einer Gruppe mit der angegebenen Nummer
0 bis 9	Auswählen der Gruppe mit dieser Nummer
STRG + Mausklick	Eine Einheit zur aktuellen Gruppe hinzufügen
ALT + Mausklick	Eine Einheit aus der aktuellen Gruppe entfernen
A	Angriff
S	Stehenbleiben (Ziele in Waffenreichweite werden bekämpft)
E	Eskorte
X	Einheiten zerstreuen
G	Bewachen (Guard Area)
R	Unterstützung anfordern (Reinforcements)
M	MINER zwischen Mauer bauen und Minen verlegen/entschärfen umschalten

0	Ein- und Ausschalten der Beschreibung der Einheiten
Leertaste	Ein- und Ausschalten der Markierungen der Einheiten
ALT + 1	Gebäudesteuerung
ALT + 2	Einheitensteuerung
ALT + 3	Strategiesteuerung
ALT + 4	Spielsteuerung
Pos1	An den Anfang der Liste der Gebäudesteuerung springen
Ende	An das Ende der Liste in der Gebäudesteuerung springen
Bild hoch	Liste in der Gebäudesteuerung nach oben scrollen.
Bild runter	Liste in der Gebäudesteuerung nach unten scrollen.
ESC	Menü eines Gebäudes verlassen

Funktionstasten

P	Pause
F1	Screenshot erstellen (in das Unterverzeichnis SHOTS)
F2	Spielstand speichern
F3	Spielstand laden
< oder ,	Vorheriges Musikstück (Soundtrack) spielen
> oder .	Nächstes Musikstück (Soundtrack) spielen

Netzwerkspiel

C	Allianz schließen (Cooperate Mode)
R	Netzwerkspiel verlassen
ENTER	Nachricht eingeben und durch erneutes Betätigen der ENTER-Taste die Nachricht abschicken.

Erfindungen



Sobald Sie ein Forschungszentrum gebaut haben, beginnen Ihre Wissenschaftler, bessere

Waffensysteme zu erfinden. Welche Erfindungen gemacht werden, können Sie zwar nicht beeinflussen, aber wenn Sie das Forschungszentrum markieren und dann mit rechts anklicken werden Sie informiert, woran gerade gearbeitet wird und wie lange noch. Sie werden in Ihren Baumenüs für Einheiten und Gebäude neue Möglichkeiten entdecken, sobald eine Erfindung abgeschlossen ist. Wenn im Menü des Forschungszentrums kein Forschungs-countdown mehr läuft, sondern nur noch Status: OK angegeben wird,

dürfen Sie nicht mehr auf weitere Erfindungen hoffen. Eine Übersicht, die erläutert, welche Erfindung für welche Einheiten/Gebäude benötigt wird, finden Sie auf Seite 18.

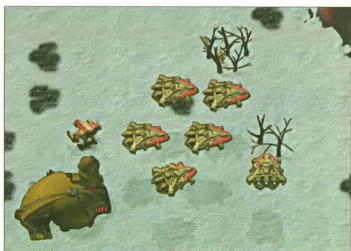
TIP!

In vielen Missionen empfiehlt es sich, als erstes Gebäude das Forschungszentrum zu errichten. Nur mit MGs überleben Ihre Einheiten nicht lange.

Liste der Erfindungen in ungefähre Reihenfolge Ihres Auftretens in der Kampagne



Nuklearer Reaktor: Ohne nukleare Reaktoren können keine größeren Gebäude gebaut werden, die eine eigene Stromversorgung haben.



Diese Bomberstaffel weist daraufhin, daß die UCS sowohl das Fliegen als auch Plasmabomben erforscht hat.



Hochleistungsantrieb: Dieser Antrieb ist auf Grund seiner Leistung und der dennoch kompakten Größe die einzige Möglichkeit, größere Roboter und andere Kampfeinheiten zu bauen.



Nuklearantrieb: Erst diese Technologie ermöglicht den Bau einiger schwerer Einheiten sowie Gebäude. Lediglich die MCU-Baufahrzeuge basieren noch auf einem herkömmlichen Antrieb, was sich in ihrer geringen Fortbewegungsgeschwindigkeit zeigt.



Kleiner Raketenantrieb: Dieser Antrieb ist die Grundvoraussetzung, um kleine Raketen zu bauen.



Laser Detector (ED): Die Laser-Detector-Technologie wird benötigt, um nach Laserwaffen forschen zu können. Zudem basieren alle Navigationsinstrumente auf dieser Technologie.



Laserkanone (ED): Diese Lasertechnologie erlaubt es, mittelschwere Laserwaffen zu bauen, die aufgrund ihres Gewichtes und der Größe der Generatoren nur auf mittelschweren und schweren Kettenfahrzeugen zum Einsatz kommen können.



Plasma-Waffen (UCS): Die Technologie der Plasma-Waffen ist die Grundtechnologie zur Entwicklung aller schweren Plasmageschütze.



Plasmakanone (UCS): Diese Umsetzung der Plasmawaffen-Technologie

erlaubt es, kleine aber dennoch leistungsfähige Plasmakanonen zu bauen.



Großer Raketenantrieb: Wird vorausgesetzt, um schwere Raketen mit einer großen Reichweite zu bauen. Aufgrund der Größe der Abschußvorrichtungen können diese nur auf schweren Kettenfahrzeugen und Gefechtsstürmen zum Einsatz kommen.



Fliegen (ED)/Antigravitation (UCS): Diese beiden Technologien sind die



Voraussetzung, um Flieger bzw. Antigravitationsflieger zu bauen.



Schnellreparatur: Die Schnellreparatur ist eine Technologie der mobilen Instandsetzung. Erst diese ermöglicht es, die mobilen Instandsetzungsfahrzeuge HCU-M zu bauen.



Regeneration (ED): Die Regeneration ist notwendig, um BIO-Regenerationsfahrzeuge zu bauen.



KI Mine: Die KI Mine ist notwendig, um Minen zu legen, die auf Funksignale der Einheiten reagieren. Auf diese Weise werden die Minen nicht gezündet, wenn eigene Einheiten auf diese Minen treten.



Plasmabombe (UCS): Die Technologie der Plasmabomben wird benötigt, um HellWind-Bomber zu bauen. Zusätzlich ist eine der erforderlichen Erfindungen, um das PlasmaBlast zu bauen.



Nano-Technologie (ED) & Teleportation (UCS): Die Teleportation ist der erste Schritt in der Entwicklung der Dematerialisierung. Die Nano-Technologie wird wiederum benötigt, um Fahrzeuge wie SHADOW oder SCREAMER zu bauen.



Große Laserkanone (ED): Diese Technologie erlaubt es, schwere Laserkanonen mit enormer Durchschlagskraft zu bauen.

Die für diese Laserwaffen notwendigen Generatoren sind allerdings zu schwer, um sie auf mobile Einheiten zu montieren und können daher nur auf Verteidigungstürmen eingesetzt werden.



Atombombe (ED): Mit der neuartigen Atombombe besitzt die Eurasische Dynastie eine Waffe mit gezielter und extremer Zerstörungskraft.



Plasma Fusion: Diese Technologie erlaubt es, die Leistungsfähigkeit einiger Plasmawaffen zu steigern.



Große Plasmakanone/Plasma-Leitstrahl (UCS): Die neueste Entwicklung im Bereich der Plasmawaffen ist die große Plasmakanone, deren moderne Bauweise den Bau leistungsstärker mobiler Plasmakanonen ermöglicht.



Ionenkanone (ED): Diese Technologie stellt eine weitere Errungenschaft der Eurasischen Dynastie dar. Die Ionenwaffen zerstören mobile Ziele nicht, sondern setzen sie nur außer Betrieb, so daß sie instand gesetzt, umprogrammiert und für eigene Zwecke eingesetzt werden können.



Bauübersicht
UCS-Einheiten

Fahrzeug	Notwendiges Gebäude	Benötigte Erfindungen
MCU	UCS Fertigungsstätte	-
BANTHA	UCS Fertigungsstätte	-
HCU-M	UCS Fertigungsstätte	-
HEAVY LIFTER	UCS Fertigungsstätte	Schnellreparatur
SILVER ONE	UCS Roboter Fabrik	Fliegen/Antigravitation
SILVER R	UCS Roboter Fabrik	-
SILVER MAX	UCS Roboter Fabrik	Kleiner Raketenantrieb
SILVER T	UCS Roboter Fabrik	Plasmakanone
T 100	UCS HeavyTech	KI Mine
RAPTOR ES	UCS HeavyTech	-
RAPTOR AD	UCS HeavyTech	Hochleistungsantrieb
TIGER Assault	UCS HeavyTech	Kleiner Raketenantrieb
TIGER HellMaker	UCS HeavyTech	Kleiner Raketenantrieb
SPIDER	UCS HeavyTech	Hochleistungsantrieb
SPIDER II	UCS HeavyTech	Plasmakanone
HellBike	UCS HeavyTech	Großer Raketenantrieb
ATM500	UCS HeavyTech	-
MINER BT	UCS HeavyTech	-
SHADOW	UCS HeavyTech	KI Mine
WTP 100	UCS HeavyTech	Teleportation
RUSS III	Hafen & Werft	Nuklearantrieb
TIRE 400	Hafen & Werft	Hochleistungsantrieb
GARGOIL	Flugsteuerzentrum	KI Mine
HELLWIND	Flugsteuerzentrum	Fliegen/Antigravitation
		Plasmabombe

UCS-Gebäude

Fahrzeug	Notwendiges Gebäude	Benötigte Erfindungen
UCS Fertigungsstätte*	-	Nuklear Antrieb
UCS Roboter Fabrik	Kraftwerk	-
UCS HeavyTech	Kraftwerk	-
Kraftwerk	UCS Fertigungsstätte	-
Mine	Kraftwerk	-
Raffinerie	Kraftwerk	-
Forschungszentrum	Kraftwerk	-
Flugsteuerzentrum	Forschungszentrum	Fliegen/Antigravitation
Hafen & Werft	UCS HeavyTech	Nuklearer Reaktor
Teleport	-	Teleportation
Plasma Steuerzentrale	Forschungszentrum	Plasmawaffen
PlasmaBlast	Plasma Steuerzentrale	Plasmawaffen
Kleiner Verteidigungsturm	UCS Roboterfabrik	für Aufrüstung: Kleiner Raketenantrieb
Großer Verteidigungsturm	UCS HeavyTech	Großer Raketenantrieb, für Aufrüstung: Plasmakanone

* Die UCS Fertigungsstätte wird für den Bau aller anderen Gebäude benötigt.

ED-Einheiten

Fahrzeug	Notwendiges Gebäude	Benötigte Erfindungen
MCU	Hauptgebäude	-
BANTHA	Hauptgebäude	-
HCU-M	Hauptgebäude	-
HEAVY LIFTER	Hauptgebäude	Schnellreparatur
A01 Android	Bionische Fertigungsstätte	Fliegen/Antigravitation
A02 Android	Bionische Fertigungsstätte	-
A03 Android	Bionische Fertigungsstätte	Kleiner Raketenantrieb
A04 Android	Bionische Fertigungsstätte	Ionenkanone
ST01B Leichter Panzer	Fahrzeugfabrik	KI Mine
ST02 Leichter Panzer	Fahrzeugfabrik	Hochleistungsantrieb
MT 200 Mittelschwerer Panzer	Fahrzeugfabrik	Hochleistungsantrieb
MT 201L Mittelschwerer Panzer	Fahrzeugfabrik	Nuklear Antrieb
HT 30 LR „Crusher“	Fahrzeugfabrik	Laserkanone
HT 30R Schwerer Panzer	Fahrzeugfabrik	Laserkanone
HT 34J Schwerer Panzer	Fahrzeugfabrik	Großer Raketenantrieb
TUR-Transporter	Fahrzeugfabrik	Ionenkanone
BIO-Regenerationsfahrzeug	Fahrzeugfabrik	-
BTI-Aufklärungsfahrzeug	Fahrzeugfabrik	Regeneration
MINER-Mineleger	Fahrzeugfabrik	-
SCREAMER	Fahrzeugfabrik	KI Mine
SHARK Schnellboot	Hafen & Werft	Nano-Technologie
WTRN Hochsee-Transporter	Hafen & Werft	Hochleistungsantrieb
KT 30 Kampfboot	Hafen & Werft	Hochleistungsantrieb
STORM-Aufklärungshubschrauber	Flugsteuerzentrum	Großer Raketenantrieb
THUNDER-Kampfshubschrauber	Flugsteuerzentrum	Fliegen/Antigravitation
HAT-Transporter	Flugsteuerzentrum	Fliegen/Antigravitation

ED-Gebäude

Gebäude	Notwendiges Gebäude	Benötigte Erfindungen
ED Hauptgebäude*	Nuklear Antrieb	-
Bionische Fertigungsstätte	Kraftwerk	-
Fahrzeugfabrik	Kraftwerk	Nuklearer Reaktor
Kraftwerk	Hauptgebäude	-
Mine	Kraftwerk	-
Raffinerie	Kraftwerk	-
Forschungszentrum	Kraftwerk	-
Flugsteuerzentrum	Forschungszentrum	Fliegen/Antigravitation
Hafen & Werft	Fahrzeugfabrik	Nuklearer Reaktor
Schutzbunker	Hauptgebäude	Nuklearer Reaktor
Ballistisches Kontrollzentrum	Forschungszentrum	Atombombe
Abschußrampe für Atomraketen	Ballistisches Kontrollzentrum	Atombombe
Verteidigungsturm	Bionische Fertigungsstätte	Aufrüstung: Große Laserkanone
Großer Verteidigungsturm	Fahrzeugfabrik	Großer Raketenantrieb, für Aufrüstung: Ionenkanone

*Das Hauptgebäude wird für den Bau aller anderen Gebäude benötigt.

EINHEITEN- UND GEBÄUDELEXIKON

Fahrzeuge beider Seiten

MCU (Meta Construction Unit)



Die MCU ist ein schweres, unbewaffnetes Fahrzeug zum Bauen von Gebäuden jeglicher Art. Sie kann

jedoch nur die Gebäude bauen, für die sie vorher programmiert worden ist. Die MCU ist ein langsames, großes, nicht besonders wendiges Fahrzeug. Die starke Panzerung erlaubt es ihm jedoch, diesen Mangel bei einem kleineren Angriff weitgehend wettzumachen. Trotzdem sollten Sie immer berücksichtigen, daß die MCU meistens sehr teuer war.

Panzerung: Schwer

Bewaffnung: Keine

Preis: Abhängig vom jeweiligen Gebäude

BANTHA – Transportfahrzeug



Der BANTHA ist ein schweres Fahrzeug, das zum Transport von Ressourcen-Containern verwendet wird. Er kann jeweils nur einen Container aufnehmen und von einer Mine zu einer Raffinerie transportieren. Dem BANTHA muß die Mine, in der er Container abholen soll, gezeigt werden. Sobald der BANTHA den ersten Container geladen hat, muß ihm auch die Zielfabrik angegeben werden. Alle weiteren Container werden dann selbständig transportiert. Der BANTHA ist ein Fahrzeug mit mittlerer Geschwindigkeit, mittelschwerer Panzerung und ohne Bewaffnung. Sein hohes Gewicht erlaubt es ihm jedoch, Fußtruppen des Gegners zu überfahren.

Panzerung: Mittel

Bewaffnung: Keine

Preis: 400 Geldeinheiten



HCU-M – Mobile Instandsetzungseinheit



Die HCU-M wird zum Reparieren von beschädigten Fahrzeugen und Kampfeinheiten im Feld eingesetzt. Sowohl Bodentruppen als auch Flugzeuge können repariert werden. Letztere müssen dabei allerdings landen.

Die Truppen der Eurasischen Dynastie benutzen eine modifizierte Version der HCU-M, die im Stande ist, durch Ionenwaffen stillgelegte und beschädigte Fahrzeuge des Gegners wieder instand zu setzen und für eigene Zwecke umzuprogrammieren.

Panzerung: Mittel

Bewaffnung: Keine

Preis: 800 Geldeinheiten

Heavy Lifter – Schwere Lufttransporteinheit



Der Heavy Lifter ist ein fliegender Transporter. Er wird, wie auch der BANTHA, benötigt, um Ressourcen-Container von Minen zu Raffinerien zu transportieren. Die Mine und die Raffinerie müssen ihm, genau wie dem BANTHA, gezeigt werden. Aufgrund seiner Flugfähigkeit ist er besonders geeignet, um Gelände mit Höhenunterschieden oder weite Entfernungen zu überwinden. Außerdem ist er beim Be- und Entladen durch seine höhere Manövrierfähigkeit schneller. Er wird daher trotz des höheren Preises immer dann eingesetzt, wenn ein BANTHA wegen der Geländegegebenheiten nicht oder nur langsam zum Einsatz kommen kann. Der Heavy Lifter ist auch die bessere Wahl, wenn es darum geht, dem Gegner Ressourcen aus seiner Mine zu stehlen, da der Heavy Lifter der Verteidigung ein wesentlich schlechteres Ziel

bietet als ein BANTHA.

Panzerung: Mittel

Bewaffnung: Keine

Preis: 800 Geldeinheiten

HINWEIS

Die beiden Ressourcen-Transporter und der HCU-M werden, wie die MCUs auch, von Ihrem Hauptgebäude gebaut, nicht von der Fahrzeugfabrik.

Gebäude beider Seiten

Kraftwerk



Das Kernkraftwerk ist so aufgebaut, daß es jederzeit um zwei Module ausgebaut werden kann, von denen jedes 500 zusätzliche Energieeinheiten liefert. Das Kraftwerk selbst liefert 2000 Energieeinheiten. Das Kernkraftwerk wird benötigt, um alle Gebäude, die nicht über eine eigene Energieversorgung verfügen, mit Energie zu versorgen. Ohne Energie sind diese Gebäude nicht aktiv, es kann nichts gebaut werden, und Verteidigungsanlagen liegen brach. Die Zerstörung eines Kernkraftwerks hat in den meisten Fällen für die nahe Umgebung eine atomare Verseuchung zur Folge, so daß diverse Einheiten bei einem längeren Aufenthalt in diesem Gelände zerstört werden (vor allem Infanterie).

Bewaffnung: Keine

Panzerung: Keine

Widerstand: Mittel

Preis: 2000 Geldeinheiten, Module je 500 Geldeinheiten
Energieabgabe: 2000 + 500 je weiteres Modul

Raffinerie



Die Raffinerie verarbeitet die in der Mine geförderten Ressourcen. Diese werden verkauft und dadurch das Budget erhöht. Jeder Container enthält Ressourcen im Wert von 200 Geldeinheiten. Die Container werden mit Hilfe von Banthas oder Heavy Liftern angeliefert und auf dem Transportband abgeladen, das die Container ins Innere der Raffinerie befördert.

Bewaffnung: Keine
Panzerung: Unempfindlich gegenüber herkömmlichen Schusswaffen.
Widerstand: Mittel
Preis: 1000 Geldeinheiten
Energiebedarf: 300 Energieeinheiten

Mine



Die Mine dient zur Förderung unterirdischer Ressourcen. Die geförderten Erze (Ressourcen) werden in Container verpackt, die mit Banthas oder Heavy Liftern in die Raffinerie befördert werden. Die Mine kann nur dort gebaut werden, wo sich tatsächlich Ressourcen befinden (grüne Felder auf der Karte). Das Bauen der Mine an einer anderen Stelle ist nicht möglich. Bei großen Erzvorkommen ist es oft notwendig, eine neue Mine zu bauen, wenn die erste die Förderung eingestellt hat.

Eine Mine kann nur in einem bestimmten Bereich die Rohstoffe fördern. Ist dieser Bereich des Vorkommens erschöpft, stellt die Mine ihre Arbeit ein.

Bewaffnung: Keine
Panzerung: Unempfindlich gegenüber herkömmlichen Schusswaffen.
Widerstand: Mittel
Preis: 800 Geldeinheiten
Energiebedarf: 200 Energieeinheiten

TIP!

Mine, Raffinerie und Kraftwerk sind – wie auch einige andere Gebäude – vollständig automatisiert und benötigen kein Personal. Trotzdem empfiehlt es sich, jedes Gebäude mit so vielen Infanteristen wie möglich zu besetzen, da diese dann Eindringversuche feindlicher Infanterie abwehren. Nach jedem solchen Zwischenfall, den das Spiel übrigens nicht meldet, ist die Gebäudebesatzung geschrumpft, und Sie sollten sie wieder auffüllen.

Forschungszentrum



Das Forschungszentrum spielt eine ganz besondere Rolle. Hier finden alle Forschungen statt, deren Ergebnisse neue Technologien sind, die es während des Spiels erlauben, leistungsfähigere Waffen, Fahrzeuge oder Gebäude zu bauen. Die Forschung ist nicht von außen beeinflussbar und muß nicht bei jedem Versuch zum Erfolg führen. Das heißt, Sie können nichts tun, außer gelegentlich zu überprüfen, ob Sie irgend etwas Neues bauen können.

Bewaffnung: Keine
Panzerung: Keine
Widerstand: Mittel
Preis: 1500 Geldeinheiten
Energiebedarf: 200 Energieeinheiten

Flugsteuerzentrum



Das Flugsteuerzentrum wird benötigt, um Flugobjekte bauen zu können. Dieses Gebäude übernimmt in erster Linie die Steuerung dieser Objekte und sorgt zusätzlich für die Treibstoff- und Munitionsversorgung, die über die beiden Landeflächen abgewickelt werden. Da alle Flugobjekte in ständigem Kontakt mit der Air Base sind, erfolgt diese Tätigkeit automatisch und muß nicht manuell ausgeführt zu werden.

Bewaffnung: Keine
Panzerung: Keine
Widerstand: Mittel
Preis: 1300 Geldeinheiten
Energiebedarf: 200 Energieeinheiten

Schutzbunker



Der Schutzbunker ist ein sehr widerstandsfähiges Gebäude, dessen größter Teil sich unter der Erde befindet. Zu sehen ist lediglich die Einfahrt mit einer stark gepanzerten Schleuse. Der Schutzbunker kann 6 leichte Fahrzeuge oder kleine Einheiten aufnehmen und diesen bei Angriffen Schutz bieten. Sollte der Feind tatsächlich über genügend Feuerkraft verfügen um den Bunker zu zerstören, werden vor seiner Zerstörung alle in ihm enthaltenen Einheiten evakuiert.

Bewaffnung: Keine
Panzerung: Gut, gegen nahezu alle Waffen
Widerstand: Groß
Preis: 800 Geldeinheiten
Energiebedarf: Keiner, ausgestattet mit eigenen Stromgeneratoren.

Hafen & Werft



Die „Water Base“ ermöglicht das Bauen von Schiffen und Booten. Sie besteht aus zwei Teilen: Dem Hafen, der das Steuerzentrum und die Werft enthält, sowie einer sich im Wasser befindenden Schleuse, aus der die gebauten Schiffe zu Wasser gelassen werden.

Hafen und Werft können nur direkt am Wasser gebaut werden, und das nur an Stellen, die breit genug sind, um auch die Schleuse zu bauen.

Bewaffnung: Keine
Panzerung: Mittel
Widerstand: Groß
Preis: 1200 Geldeinheiten
Energiebedarf: 200 Energieeinheiten

Einheiten der United Civilized States (UCS) Silver ONE



Die Kampfeinheiten der SILVER-Serie sind dem menschlichen Skelett nachgebildet. Ihr 2 Meter großes Chassis besteht aus Titan und

verfügt über einen hydraulischen Antrieb. SILVER-Kampfeinheiten werden von einem winzigen Kernreaktor der Baureihe 7 angetrieben. Der Kernreaktor ist zusätzlich mit einer Selbstzerstörungsvorrichtung gekoppelt. Die Steuerung dieser vielseitig einsetzbaren Kampfeinheit erfolgt durch die neue XPARC 2000B Prozessorfamilie, die den SILVER-Einheiten hervorragende taktische und strategische Fähigkeiten verleiht. Die Kampfeinheiten der SILVER-Baureihe bilden meist Gruppen von sieben Einheiten und eignen sich hervorragend zur Übernahme feindlicher Gebäude. Der SILVER ONE ist mit einem schweren Maschinengewehr ausgerüstet und eignet sich zur Bekämpfung von Androiden und leicht gepanzerten Fahrzeugen. Panzerung: Leicht
Bewaffnung: Schweres Maschinengewehr
Preis: 50 Geldeinheiten

Silver R



Der SILVER R entspricht in seinen Eigenschaften dem SILVER ONE, ist jedoch mit einem Raketenwerfer

ausgestattet. Dadurch eignet er sich sehr gut zum Zerstören statischer Ziele sowie leichter und mittelschwerer Fahrzeuge. Dank seiner Abschußvorrichtung für leichte Raketen kann der SILVER R außerdem zur Luftabwehr eingesetzt werden und ist durch seine geringe Größe und schnelle Bewegungen hervorragend für den Kampf gegen Hubschrauber der ED geeignet. Als Ergänzung zu schwer gepanzerten Einheiten eignet sich der SILVER R auch zum Einsatz gegen schwere Kampffahrzeuge, da er kostengünstig die Feuerkraft Ihrer Armee erhöht.

Panzerung: Leicht
Bewaffnung: Raketenwerfer
Preis: 75 Geldeinheiten

Silver MAX



Der SILVER MAX entspricht in seinen Eigenschaften dem SILVER ONE, ist jedoch mit einer Plasmakanone ausgestattet. Dadurch eignet er sich sehr gut zum Zerstören von mobilen Einheiten und wird selbst für

schwere Fahrzeuge zu einer echten Bedrohung. Auch er sollte jedoch nur in Kombination mit schweren Fahrzeugen eingesetzt werden, da seine Reichweite niedrig ist und er wie alle Infanterieeinheiten von schweren Fahrzeugen mühelos überrollt werden kann.
Panzerung: Leicht
Bewaffnung: Plasma-Gun
Preis: 100 Geldeinheiten

Silver T



Der SILVER T entspricht in seinen Eigenschaften dem SILVER ONE, ist jedoch mit einem Self-Destructor-

Sprengsatz ausgestattet, der beim Zünden den SILVER T mitzerstört. Der SILVER T ist für Kamikaze-Einsätze entwickelt worden. Seine Panzerung wurde immens verstärkt, um auch durch ein Gefechtsgebiet zum Ziel gelangen und dieses in die Luft sprengen zu können. Bei dem Ziel kann es sich sowohl um ein Gebäude als auch um ein Fahrzeug oder eine Gruppe kleiner Kampfeinheiten handeln.

Panzerung: Mittel
Bewaffnung: Self-Destructor
Preis: 70 Geldeinheiten

T 100 – Leichtes Kettenfahrzeug



Das T 100 wird hauptsächlich zur Zerstörung von Androiden der A-Baureihe eingesetzt. Dafür ist das

T 100 mit zwei frei beweglichen 22mm Maschinengewehren ausgerüstet. Durch seine kleinen Ausmaße und die sehr geringe Bauhöhe wird es zu einem schwer zu treffenden Ziel für größere Kampffahrzeuge. Daher ist es optimal zum Einsatz gegen die kleinen Kampfeinheiten geeignet, die in der Regel große, schwerfällige Einheiten mit geringer Feuerfrequenz eskortieren.

Panzerung: Leicht
Bewaffnung: Zwei 22mm Maschinengewehre
Preis: 130 Geldeinheiten

Raptor ES



Der wendige und schnelle RAPTOR ES Kampfbroboter eignet sich hervorragend für den Nahkampf sowie

als Begleitung für die schwer bewaffneten Zerstörungsmaschinen der TIGER-Baureihe. Beim Nahkampf mit leichten Fahrzeugen und kleinen Kampfeinheiten werden seine beiden 22mm Maschinengewehre mit den uranbeschichteten Geschossen und der neuesten Generation seiner Mehrkomponenten-Schutzlegierung zu einem schwer zu überwindenden Vorteil.

Panzerung: Mittel
Bewaffnung: Zwei 22mm Maschinengewehre
Preis: 250 Geldeinheiten

Raptor AD



Der RAPTOR AD ist eine modifizierte Variante des schnellen und wendigen RAPTOR ES. Ausgerüstet

ist er mit zwei Raketenwerfern für leichte Raketen mit mittlerer Ladezeit. Der RAPTOR AD eignet sich hervorragend zum Kampf gegen Ziele in der Luft, kann aber auch zur Zerstörung leichter bis mittlerer Kampffahrzeuge sowie gegen Gebäude eingesetzt werden.
Panzerung: Mittel
Bewaffnung: Abschußvorrichtungen für leichte Raketen
Preis: 300 Geldeinheiten

Tiger HellMaker



Die Kampfbroboter der TIGER-Serie sind mittelschwere, stark gepanzerte Kampfmaschinen, die hauptsächlich offensiven Zwecken dienen. Sie sind für Maschinen ihrer Größe und trotz ihrer schweren, feuerfesten



Panzerung recht schnell. Der TIGER HELLMAKER verfügt über zwei Werfer für napalmähnliche Brandbomben, die selbst eine ganze Armee von kleinen Kampfeinheiten in Sekundenschnelle verbrennen. Bei einem direkten Kampf mit leichten und mittelschweren Panzern hat der HELLMAKER aufgrund des DXC-Zusatzes im Napalm den Vorteil, daß die Chemikalie die Panzerungen der Eurasischen Dynastie zerfrißt, jedoch den Nachteil, daß die recht langsam fliegenden Bomben nur eine kleine Reichweite haben und sich nach dem Abwurf nicht mehr steuern lassen.

Panzerung: Schwer – feuerfest
Bewaffnung: Zwei Abwurfvorrichtungen für Napalmbomben
Preis: 500 Geldeinheiten

Tiger Assault



Der ASSAULT ist der zweite Kampfroboter der TIGER-Serie. Er sieht dem HELLMAKER zum Verwechseln ähnlich, was gelegentlich ein Nachteil ist – meistens jedoch für den Feind. Denn der ASSAULT ist mit zwei Abschußvorrichtungen für ferngelenkte, leichte Raketen ausgestattet, die eine viel höhere Reichweite als die Napalmbomben des HELLMAKER besitzen und selten ein Bodenziel verfehlen. Die TIGER-Roboter, und vor allem der TIGER ASSAULT, sind wahre Allround-Zerstörer.

Panzerung: Schwer, feuerfest
Bewaffnung: Zwei Abschußvorrichtungen für leichte Raketen
Preis: 700 Geldeinheiten

TIP!

Der ASSAULT ist, sobald Sie ihn bauen können, dem HELLMAKER in fast jeder Lage vorzuziehen. Wenn Sie den ASSAULT durch Silver-R-Einheiten ergänzen und außerdem schon in der Lage sind, den SPIDER zu bauen, wird der HELLMAKER weitestgehend überflüssig.

Spider



Der SPIDER ist eine schwere Kampfmaschine, mit einer Panzerung, die eine zusätzliche Speziallegierung enthält, um ihn widerstandsfähiger gegen Einschläge leichter Raketen zu machen. Ausgerüstet ist der SPIDER mit zwei schnellfeuernden Plasma-Guns, die ihm eine ungeheure Kampfstärke verleihen, was den Nachteil einer geringeren Fortbewegungsgeschwindigkeit und Waffenreichweite gegenüber dem TIGER ASSAULT wieder aufhebt. Der SPIDER eignet sich hervorragend zur Unterstützung und Rückendeckung der Kampfroboter aus der TIGER-Serie.

Panzerung: Schwer
Bewaffnung: Zwei Plasma-Guns
Preis: 1500 Geldeinheiten

Spider II



Der Name des SPIDER II deutet auf eine Weiterentwicklung des SPIDER-Modells hin. In Wirklichkeit jedoch schlug die Entwicklung bereits in der Anfangsphase eine ganz neue Richtung ein: Eine wendige und schnell reagierende „Festung“ sollte geschaffen werden. Das Ergebnis: Schwere Panzerung, eigener Reaktions-CPU und vier Abschußvorrichtungen für schwere Raketen, von denen immer zwei in kurzen Abständen nacheinander abgefeuert werden, während die anderen beiden nachladen, um die Kampfpause während der langen Ladezeiten der schweren Raketen zu überbrücken. Der SPIDER II nimmt in den Streitkräften der UCS die Spitze in Puncto Zerstörungskraft und Reichweite ein.

Panzerung: Schwer
Bewaffnung: Vier Abschußvorrichtungen für schwere Raketen
Preis: 1700 Geldeinheiten

HellBike



Das HELLBIKE ist ein schnelles Erkundungsfahrzeug, das mit einem Werfer für Napalmgranaten ausgestattet ist. Aufgrund dieser Bewaffnung eignet es sich auch für Blitzangriffe auf kleinere Kampfeinheiten des Gegners. Für zeitlich ausgedehnte Kampffaktionen ist das HELLBIKE jedoch wegen seiner leichten Panzerung ungeeignet, da es selbst Maschinengewehrfeuer nur kurze Zeit standhalten kann.

Panzerung: Leicht aber feuerfest
Bewaffnung: Napalmgranatenwerfer
Preis: 200 Geldeinheiten

ATM 500 – Gepanzerter Transporter



Der ATM 500 ist ein gepanzertes Fahrzeug zur Beförderung kleiner Kampfeinheiten der SILVER-Serie. Er kann 6 Einheiten aufnehmen und befördert diese schnell an ihren Einsatzort – selbst durch versectes Gebiet. Bewaffnet ist der ATM 500 mit einem Maschinengewehr, das ihn zusammen mit seiner Panzerung sehr effektiv gegen Angriffe von kleinen Kampfeinheiten und einfachen Wachtürmen schützt. Seine auf Geschwindigkeit optimierte Konstruktion erlaubt es ihm jedoch nicht, kleine Kampfeinheiten zu überfahren. Der ATM 500 wird hauptsächlich zum Transport von Invasionstrupps eingesetzt.

Panzerung: Mittel
Bewaffnung: Schweres Maschinengewehr
Preis: 400 Geldeinheiten

Miner BT



Der MINER BT basiert auf dem MINER der ED. Nachdem die UCS die Konstruktionspläne gestohlen hatte, wurde das Fahrzeug mit einer besseren Bauvorrichtung ausgestattet, und die Panzerung wurde erheblich verstärkt, um in Kampfgebieten operieren zu können. Der MINER BT ist ein Multifunktionsfahrzeug, das in erster Linie zum Legen und Entschärfen von Minen verwendet wird. Kein Fahrzeug außer dem MINER BT kann feindliche Minen



aufspüren. Zusätzlich kann der MINER dazu verwendet werden, Mauern zu bauen.
 Panzerung: Schwer
 Bewaffnung: Schweres Maschinengewehr
 Preis: 700 Geldeinheiten

Shadow – „Die Tarnkappe“



Der SHADOW ist ein Fahrzeug mit einer einzigartigen Ausrüstung: einer Tarnvorrichtung. Bereits

seit Jahrzehnten forscht die UCS an dieser Entwicklung, um die eigenen Einheiten für den Gegner unsichtbar zu machen. Die Tarnvorrichtung des neuen SHADOW hat keine zeitliche Einschränkung mehr und eine große Reichweite, so daß es mit einem SHADOW möglich ist, eine mittlere Armee zu tarnen. Da das Fahrzeug selbst permanent getarnt ist, verfügt es über keine eigene Bewaffnung. Für den Fall, daß die Tarnvorrichtung durch einen SCREAMER der Eurasischen Dynastie gestört wird, ist ein SHADOW auf den Schutz anderer Kampfeinheiten angewiesen.

Panzerung: Mittel
 Bewaffnung: keine
 Preis: 2100 Geldeinheiten

TIP!

Der SHADOW ist in manchen Missionen die einzige

Lösung Ihrer Probleme, denn gegenüber einer getarnten Armee versagt die KI des Computergegners. Sogar auf stillstehende, feuernde getarnte Einheiten wird nicht ein einziger Schuß abgegeben. Aber Vorsicht in Multiplayer-Spielen – hier fliegt Ihre Tarnung bei jedem Schuß mit sichtbaren Projektilen auf.

WTP 100 – Luftkissentransporter



Beim WTP 100 handelt es sich um einen Luftkissentransporter, dessen zwei Antriebe es ihm erlauben,

sowohl auf dem Wasser als auch über Land eine mittlere Geschwindigkeit zu erreichen. Der WTP 100 eignet sich hervorragend zur Beförderung kleiner Kampfeinheiten und leichter bis mittelschwerer Fahrzeuge. Er kann 6 kleine Kampfeinheiten oder ein Fahrzeug und 5 kleine Kampfeinheiten aufnehmen,

wobei die leichten Kampfeinheiten zuerst an Bord müssen.

Das auf dem WTP 100 transportierte Fahrzeug wird nicht deaktiviert, so daß seine Bewaffnung voll einsatzbereit bleibt, und das Fehlen einer eigenen Bewaffnung des WTP 100 auf diese Weise aufgehoben wird.

Panzerung: Mittel
 Bewaffnung: Keine
 Preis: 1000 Geldeinheiten

RUSS III – U-Boot



Die kleinen und wendigen U-Boote der RUSS-Serie wurden bereits seit Jahrzehnten für eine Vielzahl

von Aufgaben eingesetzt. Das RUSS III ist mit einem neuen leistungsfähigen, aber sehr leisen Antrieb ausgerüstet. Das Besondere an diesem neuen RUSS ist jedoch seine Stealth-Vorrichtung, die es selbst bei geringer Tauchtiefe für Flugzeuge und Hubschrauber unsichtbar macht. Seine Bewaffnung besteht aus einer Abschußvorrichtung für konventionelle Torpedos. Das RUSS III ist für den Gegner nur dann sichtbar, wenn es seine Torpedos abfeuert, oder wenn bestimmte Einheiten des Feindes in der Nähe sind.

Panzerung: Mittel
 Bewaffnung: Torpedos
 Preis: 500 Geldeinheiten

TTRE 400 – Minenlegerboot



Der TTRE 400 ist ein schnelles Minenlegerboot, das mit Wasserminen bestimmte Bereiche sehr

effektiv gegen feindliche Schiffe und U-Boote absichern kann. Der TTRE 400 besitzt keine andere Bewaffnung als seine Minen, was ihn zu einem leichten Ziel für Angreifer macht. Die einzige Möglichkeit des Schutzes ist eine Flucht, während der Minen ins Wasser gelassen werden.

Panzerung: Mittel
 Bewaffnung: Wasserminen
 Preis: 700 Geldeinheiten



Gargoil – Anti-gravitationsflieger



Der GARGOIL ist ein Beweis für die überlegene Antigravitationstechnologie der UCS.

Er ist schneller und vor allem wendiger als ein Hubschrauber. Die zwei dopPELLÄufigen 22mm Maschinengewehre sind bestens zum Angriff auf kleine Kampfeinheiten und leichte Fahrzeuge geeignet. Aufgrund seiner überlegenen Eigenschaften wird der GARGOIL häufig für Aufklärungszwecke eingesetzt.

Panzerung: Mittel
 Bewaffnung: Zwei dopPELLÄufige 22mm Maschinengewehre
 Preis: 600 Geldeinheiten

HellWind – Antigravitationsbomber



Der HELLWIND ist ein Antigravitationsbomber der neuesten Generation. Er ist schwer gepanzert, recht

schnell und führt große Vorräte an Plasmabomben mit sich. Diese sind aufgrund ihrer großen Zerstörungskraft sehr effektiv gegen alle Ziele – von kleinen Kampfeinheiten über große Panzer bis hin zu Gebäuden. Der HELLWIND wirft in einem Zielanflug immer eine Serie von fünf Bomben ab. Sein größter Nachteil ist, daß er den Anflug entweder neu beginnen muß oder nur wenige seiner Bomben treffen, wenn sich ein Ziel nach dem Angriffsauftrag bewegt.

Panzerung: Schwer
 Bewaffnung: Plasmabomben
 Preis: 1000 Geldeinheiten



Gebäude der United Civilized States (UCS)

UCS Produktionszentrum (Production Center)



Das Production Center kann als das Hauptgebäude eines UCS-Stützpunktes bezeichnet werden. Dort findet der Bau von MCU-Baufahrzeugen statt, aus denen alle anderen Gebäude entstehen. Im Production Center werden auch der BANTHA-Schwertransporter, der Antigravitationstransporter HEAVY LIFTER und die HCU-M, mit der beschädigte Einheiten repariert werden können, gebaut.

Bewaffnung: Keine
Panzerung: Gegen herkömmliche Schußwaffen
Widerstand: Hoch
Preis: 2500 Geldeinheiten
Energiebedarf: Keiner, verfügt über eigene Stromgeneratoren

UCS Roboter Fabrik (Light Robot Factory)



In diesem Gebäude findet die Fertigung der kleinen Kampfeinheiten der SILVER-Serie statt. Der gesamte Produktionsprozeß läuft unter Tage ab, und die fertigen Einheiten werden dann nach oben zum Ausstieg befördert. Diese Konstruktion gewährleistet die Light Robot Factory eine höhere Widerstandsfähigkeit als die eines oberirdischen Gebäudes.

Bewaffnung: Keine
Panzerung: Gegen herkömmliche Schußwaffen

Widerstand: Mittel

Preis: 1000 Geldeinheiten

Energiebedarf: 200 Energieeinheiten

UCS Produktionszentrum für schwere Kampfeinheiten (HeavyTech)



In diesem zum Großteil unterirdischen Komplex werden Fahrzeuge und schwere Kampfeinheiten gefertigt. Wie auch bei allen anderen Fabriken können Sie sich nach einem Bauauftrag anderen Aufgaben widmen. Die Produktion läuft vollautomatisch und ihr Abschluß wird Ihnen optisch und akustisch gemeldet.

Bewaffnung: Keine
Panzerung: Gegen herkömmliche Schußwaffen
Widerstand: Mittel
Preis: 1450 Geldeinheiten
Energiebedarf: 400 Energieeinheiten

Plasma Steuerzentrale



Dieses Steuerzentrum übernimmt die gesamte Kontrolle über das PlasmaBlast, eine neue Erfindung der UCS. Während die Truppen der Eurasischen Dynastie weiterhin auf atomare Langstreckenraketen setzen, hat die UCS diese neue, weitaus leistungsfähigere Technologie. Dabei handelt es sich um eine Plasma-Kanone mit einem extrem gebündelten Plasmastrahl. Auf diese Weise ist es möglich, weit entfernte Ziele zu zerstören. Erst der Bau dieser Zentrale ermöglicht es, stationäre PlasmaBlasts zu bauen.

Bewaffnung: Keine
Panzerung: Gegen herkömmliche Schußwaffen
Widerstand: Mittel
Preis: 2000 Geldeinheiten
Energiebedarf: 200 Energieeinheiten

PlasmaBlast



Das PlasmaBlast ist die neueste Entwicklung der UCS und derzeit das stärkste Massenvernichtungsmittel der Welt. Ein extrem gebündelter Plasmastrahl wird abgeschossen, der nicht direkt der Zerstörung gilt, sondern als Transportmedium für eine große

Anzahl Plasmabomben dient. Das PlasmaBlast kann beliebig oft abgefeuert werden, die Ladezeit der Generatoren ist jedoch sehr lang.

Bewaffnung: Keine

Panzerung: Gegen herkömmliche Schußwaffen

Widerstand: Mittel

Preis: 1500 Geldeinheiten

Energiebedarf: 500 Energieeinheiten

Teleport



Der TELEPORT erlaubt es, Lieferungen direkt aus dem unterirdischen Hauptstützpunkt der UCS zu beziehen. Dabei werden die zu befördernden Gegenstände dematerialisiert und im TELEPORT wieder materialisiert. Dieses Verfahren bedarf nicht nur hoher Energie, sondern ist auch sehr kostspielig, wodurch die Preise der zu beziehenden Fahrzeuge höher sind als der Bau vor Ort. In vielen Situationen ist es jedoch vorteilhaft, den höheren Preis zu bezahlen, da die Fahrzeuge ohne Produktionszeit sofort verfügbar sind. Außerdem können per Teleport oft schon frühzeitig hochentwickelte Einheiten wie der SHADOW bezogen werden, zu dessen Bau die Ingenieure vor Ort noch lange nicht in der Lage sind.

Bewaffnung: Keine
Panzerung: Keine
Widerstand: Mittel
Preis: 2150 Geldeinheiten
Energiebedarf: 700 Energieeinheiten

Little Eye – Kleiner Verteidigungsturm



Dieser Turm ist die Grundlage für den Aufbau einer effektiven Verteidigungslinie. Der Turm wird mit einem schweren Maschinengewehr gebaut und eignet sich sofort zur Verteidigung gegen kleine Kampfeinheiten und leichte Fahrzeuge. Um auch vor mittelschweren und schweren Fahrzeugen geschützt zu sein, muß entweder die Umrüstung dieses Turmes auf eine Raketenabschüßvorrichtung erfolgen, oder man greift auf den großen Turm (BIG EYE) zurück.

Bewaffnung: Schweres Maschinengewehr oder Abschüßvorrichtung für leichte Raketen.

Panzerung: Gegen herkömmliche Schusswaffen
Widerstand: Mittel
Preis: 400 Geldeinheiten, Upgrade 200 Geldeinheiten
Energiebedarf: 50 Energieeinheiten

Big Eye – Großer Verteidigungsturm



Beim BIG EYE handelt es sich um einen knapp 6 Meter hohen Verteidigungsturm, der mit einer

Abschussvorrichtung für drei schwere Raketen gebaut wird. Um seine Verteidigungskraft zu steigern, kann die Umrüstung auf eine große, schnell feuernende Plasmakanone erfolgen. Dadurch verliert der Turm jedoch an Reichweite und kann keine Luftangriffe mehr abwehren. Der BIG EYE Verteidigungsturm ist sehr widerstandsfähig, und aufgrund seiner Höhe können feindliche Einheiten früh erkannt werden.

Bewaffnung: Abschussvorrichtung für schwere Raketen oder Plasmagun
Panzerung: Gegen herkömmliche Schusswaffen, leichte Raketen und Feuer
Widerstand: Hoch
Preis: 600 Geldeinheiten, Upgrade 200 Geldeinheiten
Energiebedarf: 100 Energieeinheiten

Einheiten der Eurasischen Dynastie (ED)

A01 Android



Die Androiden der ED enthalten modifizierte menschliche DNA. Bei ihrer Entwicklung stand

eine Verbesserung der humanen Leistungsfähigkeit, Ausdauer und Kraft im Vordergrund. Ein weiterer Unterschied zu menschlicher Infanterie ist, daß die A-Serie bei einem Luftsauerstoffgehalt von 7% einsatzbereit ist. Die Androiden sind 1,85 m groß, und 112 kg schwer. Die Androiden der A-Serie bilden in der Regel Gruppen von sieben, um die Verteidigungs- und die Angriffsfähigkeit zu optimieren. Der A01 eignet sich am besten zur Übernahme von feindlichen Gebäuden und die Verteidigung der eigenen. Für Angriffe auf feindliche Stellungen und Einheiten sollte jedoch ein weiterentwickeltes Modell gewählt werden. Ausgerüstet ist der A01 mit

einem Maschinengewehr mittleren Kalibers und Handgranaten, die ausschließlich gegen Fahrzeuge verwendet werden können.

Panzerung: Keine
Bewaffnung: Mittelschweres Maschinengewehr und Granaten
Preis: 50 Geldeinheiten

A02 Android



Der A02 ist eine Weiterentwicklung des Modells A01. Er ist jedoch mit einem Raketenwerfer aus

gestattet und eignet sich somit zum Zerstören von schweren gegnerischen Fahrzeugen und zur Luftabwehr.

Panzerung: Keine
Bewaffnung: Raketenwerfer
Preis: 75 Geldeinheiten

A03 Android



Auch der A03 ist eine Weiterentwicklung des Modells A01. Er ist mit einer Ionenkanone ausgestattet und eignet sich somit zum Deaktivieren von gegnerischen Fahrzeugen. Diese können dann durch die HCU-M repariert und umprogrammiert werden.

Panzerung: Keine
Bewaffnung: Ionenkanone
Preis: 100 Geldeinheiten

A04 Android



Der A04 Android ist mit Minen und Sprengstoffen ausgerüstet. Er kann sowohl Minen legen wie auch gegnerische Minen entschärfen. Die Gefahr liegt jedoch im Sprengstoff, den er mit sich führt. Wird er getroffen, oder nähert er sich einem gegnerischen Fahrzeug oder Gebäude, können diese Ladungen gezündet werden. Auf diese Weise entsteht dem Gegner ein Schaden, der den Verlust des A04 überwiegt.

Panzerung: Keine
Bewaffnung: Minen und Self-Destructor
Preis: 100 Geldeinheiten



ST 01B – Leichter Panzer



Der ST 01B ist ein leichter Panzer und hervorragend geeignet, um unbewaffnete oder leicht bewaffnete Fahrzeuge des Gegners zu zerstören. Aufgrund der langwierigen Justierung der Visiereinheit ist er nicht für den Kampf mit schnellen, kleinen Zielen wie den Einheiten der SILVER-Baureihe ausgelegt und sollte bei solchen Einsätzen von Androiden der A-Baureihe eskortiert werden. Eine weitere Schwäche des ST 01B wird bei einem direkten Kampf mit den Kampfmaschinen der HELL-Reihe spürbar, deren DXC-Zusatz im Napalm ihnen ermöglicht, diesen leichten Panzer regelrecht zu verbrennen. Um das zu vermeiden, gehört es zu den höchsten Prioritäten der Bordelektronik, sich aus brennenden Bereichen zurückzuziehen.

Panzerung: Leicht
Bewaffnung: Leichte Kanone
Preis: 300 Geldeinheiten

ST 02 – Leichter Panzer



Der ST 02 ist ein leichter Panzer, der auf der Basis des ST 01B gebaut wurde, jedoch anstelle einer leichten Kanone mit leichten Raketen ausgerüstet ist. Dieser Panzer eignet sich zur Abwehr fliegende Ziele und zum Angriff auf Gebäude. Aufgrund der großen Reichweite seiner Bewaffnung und der geringen Panzerung ist auch der ST 02 ein leichtes Ziel für die Kampf-einheiten der SILVER-Baureihe. Daher



sollte er von einigen Androiden der A-Baureihe eskortiert werden. Wie der ST 01B ist auch der ST02 für den direkten Kampf mit der HELL-Reihe der UCS denkbar ungeeignet.

Panzerung: Leicht

Bewaffnung: Leichte Raketen

Preis: 350 Geldeinheiten

MT 200 – Mittelschwerer Panzer



Der MT 200 ist ein mittelschwerer Panzer und eine hervorragende Waffe.

Seine schwere Kanone

eignet sich sowohl zum Zerstören von Fahrzeugen als auch von Gebäuden. Durch seine gute Panzerung und eine für einen Panzer dieser Klasse ansehnliche Geschwindigkeit ist der MT 200 recht unempfindlich gegenüber den Angriffen der gegnerischen Kriegsmaschinerie. Aufgrund der langwierigen Justierung der Visiereinheit ist er in seiner Kampfkraft mit schnellen, kleinen Zielen, wie den Einheiten der SILVER-Baureihe, stark eingeschränkt. Seine Bauart erlaubt es ihm jedoch, diese Gegner durch Überfahren zu zerstören, so daß sie für ihn keine direkte Gefahr darstellen.

Panzerung: Mittel

Bewaffnung: Schwere Kanone

Preis: 500 Geldeinheiten

MT 201L – Mittelschwerer Panzer



Auch der MT 201L ist ein mittelschwerer Panzer und basiert auf dem MT 200.

Er ist im Gegensatz zu

diesem mit einer Laserkanone ausgestattet, die leichte Fahrzeuge des Gegners blitzartig zerstört. Seine Panzerung wurde gegenüber dem Basismodell verbessert, so daß er relativ unempfindlich gegenüber gegnerischen Angriffen ist, und er die lange Ladezeit des Lasers, die ihn für diese Zeit wehrlos macht, gut überbrücken kann. Es empfiehlt sich jedoch, den MT 201L durch andere Einheiten zu beschützen. Sein Gewicht und die schwere Panzerung erlauben ihm, die Kampfeinheiten der SILVER-Reihe durch Überfahren zu zerstören.

Panzerung: Schwer

Bewaffnung: Laserkanone

Preis: 800 Geldeinheiten

HT 30 LR – „Crusher“



Die Panzer der HT-Baureihe sind die schwersten Kampfeinheiten der ED.

Diese gigantischen Panzer

haben eine extrem widerstandsfähige Panzerung, und auch die Bewaffnung des HT 30 LR läßt kaum Wünsche offen. Seine zwei Laserkanonen zerstören sowohl bewegliche Ziele als auch Gebäude präzise, schnell und effektiv. Die lange Ladezeit des Generators, während der die Laserkanonen nicht abgefeuert werden können, überbrückt der HT 30 LR mit dem Abschluß leichter Raketen, die auch gegen Luftziele eingesetzt werden können. Der HT 30 LR gilt derzeit als der beste Panzer der ED und wird deshalb auch als „CRUSHER“ bezeichnet. Er hat nur einen Nachteil: Durch seine schwere Bewaffnung und die vorbildliche Panzerung ist er ziemlich träge.

Panzerung: Schwer

Bewaffnung: Zwei Laserkanonen, leichter Raketenwerfer

Preis: 1500 Geldeinheiten

HT 33 R – Schwerer Panzer



Der HT 33 R entspricht dem Basismodell HT 30, ist aber mit drei

Abschlußvorrichtungen für

große, selbstlenkende Raketen mit großer Reichweite ausgerüstet. Dadurch wird der HT 33 R zu einer der effektivsten und zerstörerischsten Waffen gegen schwere Fahrzeuge, Gebäude und Luftziele. Wie bei allen Modellen der HT-Baureihe schützt ihn seine hervorragende Panzerung für lange Zeit gegen feindliche Angriffe. Nachteilig wirkt sich dieser Schutz jedoch auf seine Geschwindigkeit aus.

Panzerung: Schwer

Bewaffnung: Abschlußvorrichtung für große Raketen.

Preis: 1200 Geldeinheiten

HT 34 J – Schwerer Panzer



Auch der HT 34 J ist ein auf dem HT 30 basierender Panzer, der mit einer

Ionkanone ausgerüstet

ist. Die Ionentechnologie ist die neueste Errungenschaft der ED. Die Ionkanone legt die Elektronik der gegnerischen Fahrzeuge lahm und setzt sie außer Betrieb. Die stillgelegten Fahrzeuge können dann durch eine HCU-M instandgesetzt und umprogrammiert werden. Aus diesem Grund empfiehlt es sich, daß den HT 34 J eine HCU-M begleitet. Wie alle anderen HT-Einheiten ist auch der 34 J nicht der Schnellste.

Panzerung: Schwer

Bewaffnung: Ionkanone

Preis: 1200 Geldeinheiten

TUR – Transporter



Der TUR ist ein unbewaffnetes, leichtes und schnelles Transportfahrzeug für kleine Kampfeinheiten der

A-Serie. Bis zu 6 dieser vergleichsweise langsamen Einheiten können schnell zu einem Einsatzgebiet transportiert werden, auch durch atomar verseuchtes Gelände. Der TUR verfügt nur über eine leichte Panzerung. Seine Bauweise erlaubt es ihm aber, kleine Kampfeinheiten durch Überfahren zu zerstören, ohne selbst nennenswerten



Schaden zu nehmen.

Panzerung: Leicht

Bewaffnung: Keine

Preis: 300 Geldeinheiten

BIO – Regenerationsfahrzeug



Der BIO ist ein leichtes und schnelles Fahrzeug, das aus dem zivilen Bereich adaptiert wurde.

An Bord wird eine vollständige Regenerationsvorrichtung für Androiden der A-Baureihe mitgeführt. Es können maximal 4 von ihnen aufgenommen und regeneriert werden. Der BIO verfügt nur über eine leichte Panzerung und sollte daher vorwiegend in Gebieten eingesetzt werden, in denen ein Feindkontakt unwahrscheinlich ist. Da jede zu regenerierende Kampfeinheit an die KraReg-Regenerationseinrichtung angeschlossen ist, können die Inassen im Falle der Zerstörung eines BIO-Fahrzeugs nicht evakuiert werden und werden mit zerstört.

Panzerung: Leicht

Bewaffnung: Keine

Preis: 1000 Geldeinheiten

BTI – Schnelles Erkundungsfahrzeug



Der BTI ist die Weiterentwicklung des Prototyps eines exklusiven italienischen Sportwagens. Durch

Liquiditätsprobleme des Herstellers konnten die Konstruktionspläne des Fahrzeugs günstig erworben und ein mit kleinen Modifikationen ausgestattetes Spezialfahrzeug für Sondereinsätze gebaut werden. Aufgrund seiner hohen Geschwindigkeit und der Fähigkeit, jederzeit von Satelliten geortet werden zu können, eignet sich dieses Fahrzeug besonders zur Erkundung feindlichen Geländes. Um möglichst wenig von den eigenen Eigenschaften des sportiven Hochleistungsfahrzeugs zu verlieren, wurde der BTI nur mit einer leichten Panzerung und Bewaffnung ausgestattet. Bei Feindkontakt kann er sein Heil nur in der Flucht suchen, wobei er aufgrund der hohen Geschwindigkeit jeden Verfolger abhängt.

Panzerung: Leicht

Bewaffnung: Zwei Maschinengewehre

Preis: 200 Geldeinheiten

Miner



Der MINER ist ein Multifunktionsfahrzeug, das in erster Linie dazu dient, dem Gegner bestimmte

Gebiete durch Verminen unzugänglich zu machen. Er kann auch dazu verwendet werden, gegnerische Minen zu entschärfen. Eine weitere Aufgabe ist es, Zäune und Absperungen zu bauen. Seine mittlere Panzerung und das schwere Maschinengewehr erlauben es ihm, auch in Gefechtsgebieten zu operieren.

Panzerung: Mittel

Bewaffnung: Schweres Maschinengewehr

Preis: 700 Geldeinheiten

Scramer



Dieses Kettenfahrzeug gehört zu den neuesten Entwicklungen der ED.

Nachdem es gelungen war, den Transmissionscode der UCS zu dechiffrieren, wurde ein Kommunikationsfahrzeug unter dem Namen SCREAMER entwickelt, das die Übertragungsfrequenzen der UCS stören kann. Diese Störungen führen dazu, daß die UCS-Einheiten nicht mehr vom Zentralrechner gesteuert werden können. Die UCS-Einheiten, die sich im Einflußbereich des SCREAMER aufhalten, müssen auf ihre eigene KI zurückgreifen und können keine Befehle empfangen. Eine weitere Funktion des SCREAMER ist die Enttarnung des SHADOW (UCS), wobei der Wirkungsbereich größer als der des SHADOW ist.

Panzerung: Mittel

Bewaffnung: Keine

Preis: 900 Geldeinheiten

Storm – Aufklärungshubschrauber



Der STORM ist ein mit einem Maschinengewehr ausgestatteter leichter

Hubschrauber. Aufgrund seiner vergleichsweise leichten Bewaffnung eignet sich der STORM-Hubschrauber hauptsächlich für Aufklärungsflüge oder für Gefechte gegen kleine Kampfeinheiten ohne Raketenwerfer.

Panzerung: Leicht

Bewaffnung: Leicht

Schweres Maschinengewehr

Preis: 500 Geldeinheiten

Thunder – Kampfhubschrauber



Der THUNDER ist statt des Maschinengewehrs mit leichten Raketen ausgestattet. Somit dehnt sich

sein Einsatzgebiet auf statische Ziele und große Fahrzeuge aus. Gegen kleine bewegliche Ziele wie Kampfeinheiten der SILVER-Serie ist der THUNDER aber denkbar ungeeignet, da er für den Abschluß der Raketen eine bestimmte Entfernung zum Ziel benötigt und die dafür notwendigen Manöver bei dieser Art der Ziele ineffektiv sind.

Panzerung: Leicht

Bewaffnung: Abschußvorrichtung für leichte Raketen

Preis: 700 Geldeinheiten

HAT – Transporthubschrauber

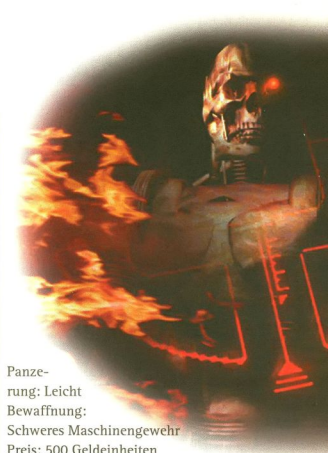


Der HAT ist ein Lufttransporter, der mit Hilfe seiner vier Turbinentriebwerke schnell große Höhen erreichen kann und zudem hervorragend zur Überwindung weiter Strecken geeignet ist. Der HAT kann bis zu 6 Einheiten der A- oder SILVER-Baureihe transportieren und eignet sich aufgrund seiner für ein Flugobjekt ungewöhnlich starken Panzerung ideal für Truppenbewegungen, da er auch einem Beschuß durch leichte Raketen längere Zeit standhalten kann.

Panzerung: Mittel

Bewaffnung: Keine

Preis: 1000 Geldeinheiten



Shark – Schnellboot



Wegen seiner hohen Geschwindigkeit wird der SHARK hauptsächlich für schnelle Zerstörungsangriffe auf Marineeinheiten verwendet. Seine Torpedos verleihen ihm die nötige Zerstörungskraft. Angriffen vom Land oder von der Luft aus ist er jedoch hilflos ausgeliefert.

Panzerung: Mittel

Bewaffnung: Torpedos

Preis: 300 Geldeinheiten

WTRN – Hochsee-Transporter



Der WTRN ist eine Marinetransporteinheit für kleine Kampfeinheiten und mittelschwere Fahrzeuge. Dabei kann ein WTRN ein Fahrzeug und fünf kleine Kampfeinheiten der A-Baureihe aufnehmen, wobei die Infanterie vor dem Fahrzeug an Bord sein muß. Sollen nur kleine Kampfeinheiten transportiert werden, nimmt der WTRN sechs Einheiten auf. Der WTRN ist nicht besonders schnell, kann aber durch seine Panzerung mittlerem Beschuß längere Zeit standhalten. Das auf dem WTRN transportierte Fahrzeug muß nicht deaktiviert werden, d.h. die Bewaffnung der Ladung bleibt einsatzbereit.

Panzerung: Mittel

Bewaffnung: Keine

Preis: 500 Geldeinheiten

KT 30 – Kampfboot



Das KT 30 ist ein stark gepanzertes, schwer bewaffnetes Kampfboot mittlerer Größe. Den

Nachteil der gegenüber dem SHARK niedrigen Geschwindigkeit hebt es mit seiner enormen Panzerung und den zwei Abschußvorrichtungen für selbstlenkende Raketen auf. Da das KT 30 sowohl mit herkömmlichen leichten, wie auch mit schweren Raketen ausgerüstet ist, kann es sowohl gegen schwimmende Gegner, Gebäude und Einheiten am Ufer und fliegende Einheiten eingesetzt werden. Aufgrund dieser Kampfeigenschaften wird das KT 30 auch als schwimmende Festung bezeichnet.

Panzerung: Schwer

Bewaffnung: Abschußvorrichtungen für kleine und schwere selbstlenkende Raketen.

Preis: 2000 Geldeinheiten

Gebäude der Eurasischen Dynastie

Hauptgebäude (Construction Center)



Das CONSTRUCTION CENTER kann als das Hauptgebäude bezeichnet werden. Dort findet der Bau

von MCU-Baufahrzeugen statt, die zum Bau aller anderen Gebäude dienen. Zusätzlich wird im CONSTRUCTION CENTER der BANTHA-Schwertransporter, die mobile Instandsetzungseinheit HCU-M und der HEAVY LIFTER gebaut.

Bewaffnung: Keine

Panzerung: Unempfindlich gegenüber herkömmlichen Schußwaffen.

Widerstand: Groß

Preis: 2500 Geldeinheiten

Energiebedarf: Keiner – ausgestattet mit eigenen Stromgeneratoren.

Bionische Fertigungsstätte (BioCenter)



Im BIOCENTER findet die Fertigung von Androiden der A-Reihe statt. Aufgrund der in ihm aufgestellten Apparaturen ist das BIOCENTER sehr anfällig für Angriffe des Gegners. Die gesamte Fertigung findet oberirdisch statt.

Bewaffnung: Keine

Panzerung: Keine

Widerstand: Mittel

Preis: 1000 Geldeinheiten

Energiebedarf: 200 Energieeinheiten

Fahrzeugfabrik (TechHouse)



Im TECHHOUSE werden alle Fahrzeuge bis auf die im CONSTRUCTION CENTER gefertigten gebaut.

Dies gilt sowohl für Fahrzeuge, Panzer, Flugobjekte sowie andere schwere Kampfmaschinerie. Die Fertigung spielt sich zu einem großen Teil unterirdisch ab.

Bewaffnung: Keine

Panzerung: Unempfindlich gegenüber herkömmlichen Schußwaffen.

Widerstand: Mittel

Preis: 1500 Geldeinheiten

Energiebedarf: 400 Energieeinheiten

Ballistisches Kontrollzentrum



Im Ballistischen Kontrollzentrum findet die gesamte Steuerung und Kontrolle der atomaren

Waffen statt. Erst mit dem Bau dieses Gebäudes ist es möglich, unterirdische Abschußrampen für Atomraketen zu bauen.

Bewaffnung: Keine

Panzerung: Kein

Widerstand: Mittel

Preis: 2000 Geldeinheiten

Energiebedarf: 200 Energieeinheiten

Abschußrampe für atomare Raketen



Das Atomraketenensilo ist eine Abschußrampe für atomare Raketen. Das gesamte Gebäude befindet

sich unter der Erde, oberirdisch ist nur die schwer gepanzerte Schleuse zu sehen, die kurz vor dem Abschluß der Rakete geöffnet und sobald die Rakete gelagert, so daß nach dem Abschluß der Rakete das Gebäude nicht mehr benötigt wird. Es kann jedoch aufgrund seiner schweren Panzerung als Teil der Verteidigungslinien dienen.

Bewaffnung: Keine

Panzerung: Stark

Widerstand: Hoch



Preis: 1000 Geldeinheiten
Energiebedarf: 100 Energieeinheiten

Bunker



Dieser schwer gepanzerte niedrige Bunker ist ein idealer Bestandteil jeder Verteidigungslinie.

Obwohl er nur mit einer doppelläufigen 22mm Kanone ausgestattet ist, profitiert er von seinem hohen Widerstand gegen die meisten herkömmlichen Waffen.

Erst große Raketen oder Plasmawaffen sind imstande, diesen Bunker in vergleichsweise kurzer Zeit zu zerstören.

Bewaffnung: Doppelläufige 22mm Kanone

Panzerung: Gegen herkömmliche Schußwaffen, leichte Raketen und Feuer

Widerstand: Hoch

Preis: 800 Geldeinheiten

Energiebedarf: 50 Energieeinheiten

Verteidigungsturm



Ein weiterer Pfeiler der Verteidigungslinie ist dieser knapp 3 Meter hohe Turm. Er wird grundsätz-

lich mit einem 22mm Maschinengewehr gebaut und kann auf eine schwere Laserkanone umgerüstet werden.

Bewaffnung: 22mm Maschinengewehr oder schwere Laserkanone.

Panzerung: Gegen herkömmliche Schußwaffen

Widerstand: Mittel

Preis: 400 Geldeinheiten, Upgrade 200 Geldeinheiten

Energiebedarf: 50 Energieeinheiten

Schwerer Verteidigungsturm



Beim schweren Verteidigungsturm handelt es sich um ein rund 5 Meter hohes und sehr stark gepanzertes

Gebäude. Der schwere Verteidigungsturm ist mit Abschußvorrichtungen für drei schwere selbstlenkende Raketen ausgerüstet. Optional kann dieser Turm beim Erreichen des entsprechenden technischen Standes auf eine schwere Ionenkanone umgerüstet werden.

Bewaffnung:

Drei Abschußvorrichtungen für schwere Raketen oder schwere Ionenkanone

Panzerung: Gegen herkömmliche

Schußwaffen, leichte Raketen und Feuer

Widerstand: Hoch

Preis: 600 Geldeinheiten, Upgrade 200 Geldeinheiten

Energiebedarf: 100 Energieeinheiten



CHEAT CODES

WENN'S MAL NICHT MEHR WEITERGEHT

... gibt's ja zum Glück noch diese Cheats:

Achtung Die Cheats funktionieren nur, wenn das Spiel mit dem richtigen Parameter gestartet wurde – das sind die zwei Buchstaben in der ersten Spalte der Tabelle. Unter DOS geht das, indem man den Parameter an den Startbefehl GAME anhängt, also z.B. das Spiel durch

GAME MD [ENTER]

startet. Danach können im Spiel die zu MD passenden Cheats in *Großbuchstaben* eingegeben werden.

Unter Windows sollte man die Startdateien EARTH640.BAT bzw.

EARTH800.BAT entsprechend abwandeln (das funktioniert natürlich auch unter DOS, dort ist es aber nicht unbe-

dingt nötig). Dazu muß man sie mit einem Texteditor, etwa NOTEPAD, öffnen, in der Zeile mit dem Startbefehl den gewünschten Parameter wiederum in Großbuchstaben hinzufügen und die Datei wieder speichern. Beispiel:

dos4gw game.exe MS x800

Parameter	Code	Effekt	Parameter	Code	Effekt
MD	RTHMN2	Containerinhalt wird verdoppelt	WW	RTHCSHLL	Die Geldmittel von menschlichen und Computerspielen erhöhen sich um \$5000
MD	RTHMN4	Containerinhalt wird vervierfacht	MS	RTHPVR	Panzerung und Feuerkraft von T100/ST01B werden auf Maximum gesetzt
MD	RTHRSRCHE	Aktuelle Erfindung wird sofort fertiggestellt	MS	RTHSHOWMP	Vollständige Karte
MD	RTHRSRCHLL	Alle Erfindungen verfügbar	KR	RTHKILL	zerstört angewählte Einheit
MW	RTHVCTR	Springt zum nächsten Level	KR	RTHHEALTH	repariert angewählte Einheit
MW	RTHFLL	Alle Levels auf dem Kartenscreen anwählbar			
MW	RTHGLX##	springt zu Levelnr. ##			
WW	RTHRNFRCMNT	Es kann ein zweites Mal Verstärkung angefordert werden			
WW	RTHCSHE	Die Geldmittel des Spielers erhöhen sich um \$5000			

HINWEIS

WICHTIG: Nur Großbuchstaben verwenden. Dabei die Shift-Taste drücken, *nicht* die Feststelltaste!

HERRSCHER DER WELT

Allgemein

- ▶ Spielen Sie möglichst in der Auflösung 800x600 Pixel.
- ▶ Schalten Sie in den Spieloptionen den Nebel aus. Die Missionen der Kampagne sind sonst zum Teil praktisch unlösbar.
- ▶ Selbst wenn der Gegner gelegentlich noch so übermächtig erscheint – es gibt einen Weg. Manchmal müssen Sie nur schnell sein, manchmal schon früh einen Gegenangriff starten, rechtzeitig Rakettentürme an die richtige Stelle setzen, einen SHADOW per Teleporter anfordern oder die wichtigsten Gebäude lange genug sichern.
- ▶ Lesen Sie die Missionsaufträge im Spiel nochmal in der Kurzform, und halten Sie sich daran! Sollten auf der Gegenseite Atom- oder Plasmawaffen erwähnt werden, heißt das meistens, es gibt ein Zeitlimit bis zum Einschlag solcher Waffen, das Sie aber nicht kennen.

Rohstoffe

- ▶ Alle Einheiten können Rohstoffvorkommen entdecken, Sie müssen keine langsame Minen-MCU auf die Suche schicken.
- ▶ Sobald in Ihrem Forschungszentrum das Fliegen bzw. die Antigravitation erfunden worden ist, sollten Sie zum Transport der Container von der Mine zur Raffinerie HEAVY LIFTER statt BANTHA-

Transportern einsetzen. Außerdem können Sie in Erwägung ziehen, mit den HEAVY LIFTERN Container aus feindlichen Minen zu klauen. Meistens holen Sie den Preis des HEAVY LIFTERS damit heraus, bevor er abgeschossen wird.

- ▶ Um möglichst schnell an Geld zu kommen, sollten Sie die Raffinerie in der Nähe der Mine aufbauen – vor allem, wenn Sie zum Transport die langsamen BANTHA-Transporter benutzen. Es sollten immer zwei Transporter zwischen der Mine und der Raffinerie fahren. Und zwar so, daß der eine gerade einen Container abholt, während der andere einen Container abläßt.

Verteidigung

- ▶ Füllen Sie Ihre Gebäude mit Infanterie, um Übernahmen zu vermeiden.
- ▶ Nutzen Sie anfangs die Feuerkraft von geschickt verteilten SILVER-R bzw. A02-Einheiten.



Drei Rakettentürme bewachen die Angriffsroute des Gegners.

- ▶ Einer gut positionierten Verteidigungslinie geben Sie am besten mit der Taste [S] den Befehl zum stehenbleiben. Ziele werden dann mit geballter Feuerkraft vernichtet, sobald Sie in Reichweite kommen.
- ▶ Bauen Sie so bald wie möglich Rakettentürme, denn diese sind ohne HCU-M reparierbar.

Angriff

- ▶ Sobald Sie den gegnerischen Stützpunkt geortet haben, sollten Sie diesen sowie den eigenen Stützpunkt mit STRG-Funktionstaste (F4 bis F12) als Sprungziel markieren, damit Sie schnell

dorthin schalten können, um Aktionen des Gegners zu beobachten.

- ▶ Gebäude zu übernehmen, anstatt sie zu zerstören, ist in den meisten Fällen die bessere Entscheidung, vor allem wenn Sie es mit mehr als nur einem Gegner zu tun haben. Aus diesem Grund sollten Sie, wenn Sie einen Angriff auf feindliche Gebäude starten, einen oder zwei Transporter mit kleinen Kampfeinheiten bereit halten. Am besten, Sie teilen diese gleich einer Gruppe mit ALT+Ziffer zu, um sie vom Kampfgebiet aus anfordern zu können. Passen Sie aber auf, wenn die Eroberung des Gebäudes ein Missionsziel ist. Erobern Sie es in diesem Fall erst, wenn Sie auch in der Lage sind, es zu halten.
- ▶ Sollten die Wassertruppen der Eurasischen Dynastie zu sehr überlegen sein, bauen Sie einige WTP 100 Luftkissen-transporter und besetzen Sie diese mit TIGER ASSAULT, SPIDER oder SPIDER II Einheiten.
- ▶ Eine Angriffstaktik, die sich hervorragend bewährt hat, ist die Übergabe einer Gruppe unter die Kontrolle eines offensiven Generals. Mit einer zweiten Truppe folgen Sie dieser und zerstören gezielt Ziele, während die Truppe des Generals die feindlichen Einheiten beschäftigt.
- ▶ Sobald Sie Hubschrauber oder GARGOILS bauen können, schicken Sie gelegentlich zwei oder drei zur gegnerischen Basis. Am besten definieren Sie per Makro eine Flugroute und einige Angriffsziele. Beim Versuch, eine fliegende Einheit zu treffen, fügen sich gegnerische Einheiten oft selbst viel Schaden zu. (Ihre im gleichen Fall übrigens auch.) Das verlangsamt den Aufbau eines schlagkräftigen Heeres.
- ▶ Die HELLWIND Bomber der UCS eignen sich vorzüglich, um gezielt Gebäude auszuschalten. Beginnen Sie am besten mit den Kraftwerken, das legt Rakettentürme weitgehend lahm. Und schicken Sie immer drei oder vier Bomber und dazu ein paar GARGOILS, das streut das Abwehrfeuer.

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden



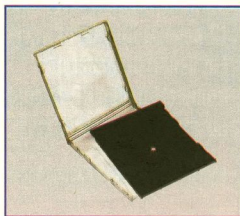
Vorderseite

Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.

Und so geht's:

- Schneiden Sie die Vorder- und Rückseite entlang der Ränder aus;
- Knicken Sie die Rückseite an den gestrichelten Linien;
- Öffnen Sie die CD-Box, indem Sie die Einlage vorsichtig heraushebeln;
- Vorder und Rückseite einlegen – fertig!



Rückseite

Sie können die passenden Boxen gleich mitbestellen –
Bestellschein auf Seite 49

**BESTSELLER
GAMES
GOLD EDITION**

22



REND

BESTSELLER GAMES GOLD 22 · EARTH 2140 ·

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie im zugehörigen Heft auf den Seiten 5–6.

Systemanforderungen

- ◆ DOS: MS-DOS 6.x, IBM-kompatibles System mit Pentium-Prozessor, 16 MB RAM, 30 MB Festplatte, VESA-2.0-Grafikkarte mit 1 MB RAM, 2x CD-ROM, Maus
- ◆ Windows 95: IBM-kompatibles System mit Pentium 90, 16 MB RAM, 30 MB Festplatte, VESA-2.0-Grafikkarte mit 1 MB RAM, 2x CD-ROM, Maus
- ◆ Empfohlen: Windows 95, IBM-kompatibles System mit Pentium 133, 24 MB RAM, 170 MByte Festplatte, VESA-2.0-Grafikkarte mit 2 MB RAM, 6x CD-ROM, Soundkarte



Der Programmstarter

- Sie gelangen in den Starer, indem Sie
- ① auf Ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z. B. durch Eingabe von „d:“, falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird.
 - ② an der Eingabeaufforderung **BGNSTAL** eingeben

CD-Inhalt

- Vollversionen:** EARTH 2140 und Mission Pack 1
- Freeware:** MS-Mausreiber, Adobe Acrobat Reader
- Shareware:** Packprogramme, Antiviren-Software von Thunderbyte

**BESTSELLER
GAMES
GOLD EDITION**

22

BESTSELLER GAMES GOLD 22 · EARTH 2140 ·

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games Gold 22“ und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm



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

EARTH 2140 ist ein kommerzielles Lizenzprodukt der Firma *TopWare*, 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 *TopWare* ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufzeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an *TopWare* 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 Registrierungsscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender von **EARTH 2140** werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheines ein.

Abgesandt am:

☐☐.☐☐.19☐☐

Unterschrift

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **EARTH 2140** mit dem Kauf der Zeitschrift „Bestseller Games Gold 22“ 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

Bitte senden Sie diesen
Registrierungs-
schein an die
umseitige Adresse:

PEARL

(Passend für
Fensterbriefumschlag)

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

**BESTSELLER
GAMES
GOLD EDITION 22**

PC-Softwaremagazine

jetzt einfach und kostengünstig nachbestellen!

Alle hier aufgeführten PC-Softwaremagazine mit CD-ROM erhalten Sie direkt bei PEARL im Versand. Ihr Vorteil: Auch bei Einzelheften oder Kleinmengen bezahlen Sie keinen Mindermengen-Zuschlag. Es fällt lediglich eine sehr geringe Versandkostenpauschale an.

Bestseller Games

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-1009	9: Leisure Suit Larry 5	9,99
UZ-1012	12: Leisure Suit Larry 6	12,99
UZ-1014	14: Sim City Enhanced	12,99
UZ-1016	16: Dungeon Master 2	12,99
UZ-1017	17: Warcraft 1	12,99
UZ-1018	18: Das schwarze Auge 1 & 2 (2 CDs)	12,99
UZ-1019	19: Albion	12,99
UZ-1020	20: Pirates! Gold	12,99
UZ-1021	21: Space Marines	12,99
UZ-1022	22: Frankenstein	12,99
UZ-1023	23: Earthworm Jim 1+2 (2 CDs)	12,99
UZ-1024	24: Normality	12,99

Bestseller Games Gold

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-1106	6: Die Siedler 1	14,99
UZ-1107	7: Cyberia 1	14,99
UZ-1108	8: Descent 1	14,99
UZ-1109	9: Pole Position – Formel 1 Teamchef	14,99
UZ-1110	10: Werewolf & Comanche 2.0	14,99
UZ-1111	11: Jagged Alliance 1	14,99
UZ-1112	12: Battle Isle 3: Schatten d. Imperators	14,99
UZ-1113	13: Grand Prix – Formula One	14,99
UZ-1114	14: Kingdom O'Magic (2 CDs)	14,99
UZ-1115	15: Stonekeep	14,99
UZ-1116	16: Rallye Racing 97	14,99
UZ-1117	17: G-Nome	14,99

BG Collection

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-1213	13: Shattered Steel: Liberat. of Lanios	19,80
UZ-1215	15: Buzz Aldrin's Race into Space	19,80
UZ-1216	16: Castles II – Siege & Conquest	19,80
UZ-1217	17: 817 – Flying Fortress	19,80
UZ-1218	18: Gunship 2000	19,80
UZ-1219	19: Dragonsphere	19,80
UZ-1220	20: Die Höhlenwelt Saga	19,80

BG Special

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-1307	7: Battle Chess 1/2 / Enhanced	19,80
UZ-1308	8: Maniac Mansion / Loom / Zak McKracken	19,80
UZ-1309	9: 3 Classic Flight Simulations	19,80
UZ-1310	10: Little Divil! Slipstream/Retribution	19,80
UZ-1311	11: Crusade / Wolfpack / Turrican 2	19,80

UZ-1312	12: Dark Universe/Whales Voyage 1&2	19,80
UZ-1313	13: Der Planer / Kaiser / Traders	19,80
UZ-1314	14: Anzoss / Antoss WorldCup-Editon	19,80
UZ-1315	15: Hanse / Patrizier / Winzer Deluxe	19,80

Spielhallen Hits

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-1401	1: Battle Race	19,80
UZ-1402	2: Primal Rage	19,80
UZ-1403	3: D.O.G. – Fight For Your Life	19,80
UZ-1404	4: Fatal Racing	19,80
UZ-1405	5: Battle Arena Toshinden	19,80

CD Top

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-1502	2: Time Almanac of the 20th Century	12,99
UZ-1503	3: Leonardo – The Inventor	12,99
UZ-1504	4: PhotoFinish 3.0	12,99
UZ-1505	5: Land Designer (Gartenplaner)	12,99
UZ-1506	6: Infopedia 2.0	12,99
UZ-1507	7: A.R.N.O.L.D. Mix H'tit f. Win95	12,99
UZ-1508	8: Print Artist 3.0 SE plus	12,99
UZ-1509	9: TopWare Gold II (43 Vollversionen)	12,99
UZ-1510	10: Micrografix Simply 3D	12,99
UZ-1511	11: Marco Polo Travel Center 2.2	12,99
UZ-1512	12: Battles of the World	12,99
UZ-1513	13: Länder-Magazin (2 CDs)	12,99
UZ-1514	14: Der farbige Brehm	12,99

Fast geschenkt

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-1603	3: Press International & DesignWorks	9,99
UZ-1608	8: Media Mania 1.2 Private Edition	9,99
UZ-1609	9: Borland Paradox 4.5 f. Win.	9,99
UZ-1610	10: Labels Unlimited	9,99
UZ-1611	11: Norton Commander 4.0 CL Edition	12,99
UZ-1612	12: Calendar Creator Plus 2.0	12,99
UZ-1616	16: Astro Star 5.0	12,99
UZ-1617	17: Übung macht d. Meister – Englisch	12,99
UZ-1618	18: Bodyworks 5.0	12,99
UZ-1619	19: WinDelete 2.0	12,99
UZ-1620	20: dBASE 5.0 für Windows	12,99
UZ-1621	21: 3D-Weltatlas	12,99
UZ-1622	22: TurboCAD Designer 2D/3D	12,99

Fast geschenkt Gold

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-1701	1: CA SuperCalc	19,80

UZ-1704	4: CA Clipper 5.2 & Clipper Tools 3	19,80
UZ-1705	5: PTS BootManager 2.6	19,80
UZ-1706	6: Realizer 2.0 / CA d8Fast 2.0	19,80
UZ-1707	7: Micrografix ABC FlowCharter	19,80
UZ-1708	8: Führerschein-Training	19,80
UZ-1709	9: RGH Profan 4.5 für Windows	19,80

Vollversion

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-3007	7: Lotus AmiPro 3.1	19,80
UZ-3008	8: ClarisWorks 3.0	19,80
UZ-3009	9: Reflections 4.0	19,80
UZ-3010	10: KHK PC Freiburger 2.04	19,80
UZ-3011	11: Lotus Approach 3.02	19,80
UZ-3012	12: IMSI FormTool Gold (Win 3.1)	19,80
UZ-3013	13: Micrografix PhotoMagic 1.0	19,80
UZ-3014	14: Instant 3D Photo	19,95

PC Schulung

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-3101	1: WinWord 7.0 Training	19,80
UZ-3102	2: CorelDRAW 6 Training	19,80
UZ-3103	3: Excel 97 Training	19,80
UZ-3104	4: Word 97 Training	19,80
UZ-3105	5: Access 97 Training	19,80
UZ-3106	6: PC Einsteigerkurs Windows 95	19,80
UZ-3107	7: Bildbearbeitung Lernkurs	19,80

PC Lösungen

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-3201	1: 222 Excel 5 Lösungen	19,80
UZ-3202	2: Access Top-Lösungen	19,80
UZ-3203	3: 333 CorelDRAW Lösungen (V3-6)	19,80
UZ-3205	5: 555 MS Office 7.0 Lösungen	19,80
UZ-3206	6: 200 Excel Lösungen & Makros	19,80
UZ-3207	7: Die besten Access Lösungen	19,80
UZ-3209	9: 933 CorelDRAW Lösungen (V 6/7)	19,80
UZ-3210	10: Finanzen im Griff mit Excel	19,80
UZ-3211	11: 111 Profi-Lösungen f. Access	19,80
UZ-3212	12: 333 CorelDRAW Drucksachen	19,80

Win Word Lösungen

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-3307	7: 444 Lösungen für Heim und Büro	19,80
UZ-3308	8: 222 Formulare und Etiketten	19,80
UZ-3309	9: Zeitschriften selbst gemacht	19,80
UZ-3310	10: 333 Vorlagen für Weihnachten	19,80
UZ-3311	11: 444 Vorlagen f. Fasching & Ostern	19,80

Bestell-Coupon für PC-Softwaremagazine

Hiermit bestelle ich folgende Vollversions-Magazine mit CD-ROM:

Menge	Bestell-Nr.	Kurztitel	Menge	Bestell-Nr.	Kurztitel
UZ-			UZ-		
UZ-			UZ-		
UZ-			UZ-		
UZ-			UZ-		

Liefere Sie bitte per ☐ Bankeinzug (+ DM 2,95) ☐ Nachnahme (+ DM 5,95)

☐ Vorkasse (+ DM 2,95), Scheck über DM _____ liegt bei!

☐ Bankeinzugsermächtigung liegt Ihnen vor

Kunden-Nr. (falls vorhanden) _____

Name u. Ort der Bank:

Vor- u. Zuname:

BLZ:

Konto-Nr.

Straße / Haus-Nr.

PLZ / Ort:

Datum: _____ Unterschrift: _____
(Bei Minderjährigen ist die Unterschrift eines Elternteils erforderlich!)

So bestellen Sie:

Senden Sie uns den Bestellcoupon per Brief oder Fax zu oder bestellen Sie rund um die Uhr telefonisch unter Telefon 0180-555 82 oder per Internet unter www.pearl.de. Innerhalb Deutschland bezahlen Sie für Ihre Zeitschriften-Lieferung lediglich eine geringe Versandkostenpauschale von DM 2,95 bei Bank-einzug oder Vorkasse per Scheck bzw. DM 5,95 bei Zahlung per Nachnahme. Diese vergünstigten Versandpauschalen gelten nur für die hier aufgeführten Softwaremagazine mit UZ-...-Bestellnummern!

Kunden in der Schweiz und Österreich bestellen bitte bei Ihrer Landesniederlassung (Anschrift und Versandbedingungen siehe PEARL-Katalog in der Hofmitte).

PEARL Agency GmbH
PEARL-Sträße 1
D-79426 Buggingen

Tel. 0180-555 82

Fax 07631/360-444

EARTH

2 1 4 0

DIE LETZTE ENTSCHEIDUNG

Wir schreiben das Jahr 2140. Nach zahlreichen Kriegen und Umweltkatastrophen sind weite Teile der Erdkugel unbewohnbar. Die Regierungen der beiden verbliebenen globalen Machtblöcke beschließen, ihre Bevölkerung in unterirdische Städte zu evakuieren. Lebenswichtige Ressourcen werden knapp, die letzten Vorkommen müssen auf der verseuchten Erdoberfläche gefördert werden. Ein erbitterter Kampf um die Rohstoffe entbrennt – der finale Weltkrieg ist die Folge. Nur die richtige Strategie und der uneingeschränkte Siegeswille führen zum Erfolg. Es kann nur einen Sieger geben! Die strategische und ökonomische Gegner-KI, die sich der Spielstärke individuell anpaßt, ist auch für erfahrene Strategen eine Herausforderung. Mit über 70 Fahrzeugen, Kriegerobotern, Flugobjekten und Schiffen wird die letzte Schlacht um die Erde geschlagen. Features wie freie Streckendefinition für Eskorten, Fahrzeuge und Truppenverbände setzen Akzente im Echtzeit-Genre.



Systemanforderungen:

DOS: MS-DOS 6.x, IBM-kompatibles System mit Pentium-Prozessor, 16 MB RAM, 30 MB Festplatte, VESA-2.0-Grafikkarte mit 1 MB RAM, 2x CD-ROM, Maus
Windows 95: IBM kompatibles System mit Pentium 90, 16 MB RAM, 30 MB Festplatte, VESA-2.0-Grafikkarte mit 1 MB RAM, 2x CD-ROM, Maus

Empfohlen:

Windows 95, IBM kompatibles System mit Pentium 133, 24 MB RAM, 170 MByte Festplatte, VESA-2.0-Grafikkarte mit 2 MB RAM, 6x CD-ROM, Soundkarte



Bestseller Games Gold

Inhalt von
Heft und CD

EARTH
2 1 4 0

Vollversion auf der Heft-CD

- Echtzeitstrategie-Knüller
- Deutsche Vollversion inklusive Mission-Pack 1
- Herausragende Gegner-Intelligenz
- Hochauflösende High-Color-Grafik: 640x480 oder 800x600 Pixel in 65.000 Farben
- Exzellenter Soundtrack
- 3 Schwierigkeitsstufen
- 100 Einzelspieler- und 45 Netzwerkmissionen
- Bis zu 6 Spieler im Netzwerk
- Vollständige, gedruckte Anleitung
- Tips und Cheats im Heft

So urteilt die Fachpresse:

PC-Player:

„Sehr gut“, „Gerade fortgeschrittene Strategen dürfte Earth für lange Zeit an den PC fesseln.“