

*“Laßt sie nur ruhig ihre Paraden, ihre Astronautenkost und ihre lächerlichen
Raumflüge feiern. Während sich Von Braun noch mit seinen veralteten
Trägerraketen brüstet, bin ich fast mit den Plänen für meine interplanetarische
Flotte fertig.*

*Schon bald können wir die amerikanische Flagge auf jedem gottverdammten
Felsbrocken dieses Sonnensystems hissen. Lange bevor die NASA auf dem
Mond landet, werde ich mir den Sonnenaufgang vom Mars aus ansehen.”*

- Dr. Wilhelm Arkins Antwort, als man ihm
einen Posten bei der NASA anbot.

Die Verwendung dieser Software unterliegt den Bedingungen der beiliegenden Software-Lizenzvereinbarung. Mit Kauf dieses Produktes stimmen Sie den Bedingungen der Software-Lizenzvereinbarung zu. Der zu diesem Produkt gehörende Editor zur Bearbeitung von Spielelementen ist ausschließlich für den privaten Gebrauch bestimmt. Die Verwendung dieses Editors unterliegt zusätzlichen Lizenzbedingungen, die dem Produkt beigelegt sind. Der Editor darf nicht zu kommerziellen Zwecken genutzt werden.

Während des Spielverlaufs von *Battlezone* wird auf die Regierung der Vereinigten Staaten, das Büro des Präsidenten der Vereinigten Staaten, die National Security Agency (NSA), die Central Intelligence Agency (CIA) sowie die National Aeronautics and Space Administration (NASA) verwiesen. Keine dieser Institutionen hat bei der Entstehung von *Battlezone* in irgendeiner Weise mitgewirkt. Es handelt sich auch nicht um ein autorisiertes Produkt einer dieser Institutionen.

Obwohl sich *Battlezone* an tatsächlichen Ereignissen orientiert, sind die Handlung und Charaktere dieses Spiels frei erfunden. Einzige Ausnahme hiervon sind Präsident Dwight D. Eisenhower, der ehemalige CIA-Direktor Allen Dulles und verschiedene Mitglieder des US Astronaut Corps. Alle Ähnlichkeiten der Handlung oder Personen dieses Spiels mit realen Ereignissen oder Personen wären rein zufällig und nicht gewollt.

Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. © 1998 Activision, Inc.
Battlezone ist ein eingetragenes Warenzeichen der Atari/JTS Corporation.

© 1980, 1998 Atari/JTS Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert von Activision.
Alle anderen Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

| | | | |
|-----------|------|----------------------------------|----|
| Kapitel | 1. | Einleitung | 1 |
| Abschnitt | I. | Memo des Präsidenten | 7 |
| | II. | Memo von General George Collins | 10 |
| | III. | Memo von Andrew Goldman, NSDF | 11 |
| Kapitel | 2. | Planetenbeschreibungen | 14 |
| Abschnitt | I. | Luna (Mond der Erde) | 14 |
| | II. | Mars | 16 |
| | III. | Venus | 18 |
| | IV. | Europa | 20 |
| | V. | Io | 22 |
| | VI. | Titan | 24 |
| Kapitel | 3. | Memo von Dr. Wilhelm Arkin | 26 |
| Abschnitt | I. | Amerikanische Einheiten | 29 |
| Kapitel | 4. | Memo von Case Officer Chico | 45 |
| Abschnitt | I. | Sowjetische Einheiten | 47 |
| | II. | Waffen | 49 |
| | a. | Kanonen | 49 |
| | b. | Mörser | 50 |
| | c. | Raketen | 51 |
| | d. | Spezialwaffen & Gegenmaßnahmen | 53 |
| | III. | Gebäude | 55 |
| Kapitel | 5. | Memo von Commander William Stahl | 59 |
| Kapitel | 6. | Das Spiel | 71 |
| Abschnitt | I. | Hauptmenü | 71 |
| Kapitel | 7. | Optionen | 72 |
| Abschnitt | I. | Spieloptionen | 72 |
| | II. | Grafikoptionen | 73 |
| | III. | Audio-Optionen | 75 |
| | IV. | Steuerungskonfiguration | 75 |

| | | | |
|-----------|------|---|-----|
| Kapitel | 8. | Tastensteuerung | 76 |
| Kapitel | 9. | Spiele speichern und laden | 78 |
| Kapitel | 10. | Mehrspieler-Modus | 78 |
| Abschnitt | I. | Anmelden | 78 |
| | II. | Einstellungen und Spielstart | 79 |
| | III. | Mehrspieler-Features | 81 |
| Kapitel | 11. | Grundlegendes zum Kampf | 84 |
| Abschnitt | I. | Aktionen | 84 |
| | II. | Strategie | 86 |
| | a. | Der clevere Cursor | 86 |
| | b. | Die Kommandoschnittstelle | 87 |
| Kapitel | 12. | Gebäude errichten und mit Energie versorgen | 91 |
| Abschnitt | I. | Einfaches Errichten | 91 |
| | II. | Komplexes Errichten | 91 |
| | III. | Alternative Energiequellen | 92 |
| Kapitel | 13. | Minimum-Systemanforderungen | 93 |
| Kapitel | 14. | Installation von Battlezone | 94 |
| Abschnitt | I. | Installation des Spiels | 94 |
| | II. | Funktion der Buttons im Titelschirm | 95 |
| Kapitel | 15. | Problemlösungen | 96 |
| Abschnitt | I. | Online-Hilfe | 96 |
| | II. | AutoPlay | 96 |
| | III. | DirectX 5.0 | 97 |
| Kapitel | 16. | Probleme und Lösungen | 98 |
| Kapitel | 17. | Kundendienst | 100 |
| Kapitel | 18. | Credits | 102 |
| Kapitel | 19. | Software-Lizenzvereinbarung | 106 |



MEMO



From the President of
The United States of America

Von: Präsident Dwight D. Eisenhower

An: General George Collins

Betr.: Gründung der National Space Defense Force (NSDF)

Sicherheitsstufe: Streng geheim

Datum: 3. Juni 1958

Nach all dem, was wir bereits zusammen durchlebt haben, sehe ich in Dir einen der wenigen Freunde, dem ich noch blind vertrauen kann. Ich kann es nicht deutlich genug zum Ausdruck bringen, wie wichtig es für uns alle ist, daß die in diesem Memo enthaltenen Informationen der höchsten Sicherheitsstufe unterliegen. Denn vieles hat sich seit den Tagen verändert, die wir noch gemeinsam verbrachten. Als Kommandeure in der Armee war es selbstverständlich, Geheimnisse zu bewahren, von denen nie jemand auch nur im geringsten erfahren durfte. Doch mein jetziges Leben als Präsident unterscheidet sich leider sehr davon. Viele Menschen wissen deutlich mehr, als sie eigentlich sollten, und diesmal bringt es die Zukunft unserer Nation in ernste Gefahr.

Die neuesten Informationen über meine Gesundheitsprobleme sind gemeinhin bekannt, und ich weiß selber nicht, was aus mir werden wird. Mein Verstand sagt mir, daß die Zeit gekommen ist, langfristig für die Zukunft zu planen. Dabei möchte ich mich vollkommen darauf verlassen, daß Du die Sicherheit unserer Nation weiter wahren wirst. Vielleicht denkst Du selber, eigentlich schon zu alt für eine solche Aufgabe zu sein. Aber für diesen Auftrag benötige ich jemanden, dem ich absolut vertrauen kann. Und ich bin der festen Überzeugung, daß Du genau der Richtige dafür bist. Ich kann Dir jedoch nur soviel sagen, daß Du Dinge sehen wirst, die Du noch nie zuvor gesehen hast. Glaube mir, ich wünsche mir von ganzem Herzen, ich könne selbst noch die Leitung dieser Operation übernehmen.

Vielleicht kannst Du Dich noch grob an diverse Berichte von einem Meteoritenschauer über der Beringstraße erinnern. Es war vor circa sechs Jahren. Dieses scheinbar unbedeutende Phänomen wurde seinerzeit von den Ereignissen auf der koreanischen Halbinsel überschattet. Mittlerweile wissen wir, daß die damals vom Himmel

gefallenen Trümmer einen viel größeren Einfluß auf die Zukunft unserer Nation hatten als der Ausgang des Koreakonflikts.

Sowjetische und amerikanische Wissenschaftler haben gleichzeitig ein eigenartiges Metall zwischen den Trümmern entdeckt, die auf die Erde gerieselte waren. Es verfügt über unbekannte biologische Eigenarten. Beide Nationen setzten alles daran, so viel wie möglich von diesem Material zu horten. Bis heute wurden bereits sämtliche Vorkommen vollständig ausgebeutet.

Wir errichteten eine Forschungsstätte in Nevada, um dieses "Bio-Metall" näher zu analysieren. Die Ergebnisse unserer Forschungen waren erstaunlich. Das Material selber bleibt zwar ein vollständiges Geheimnis für uns, aber es ist uns gelungen, diverse vielversprechende Rüstungsgüter damit zu fabrizieren. Es sieht so aus, als wäre die biologische Komponente dieses Materials dafür verantwortlich, daß es über eine Art Gedächtnis verfügt, sich immer wieder in seine vorherige Form zurückzuverwandeln. Weiter unten in diesem Bericht findest Du einige technische Daten zu unseren Erkenntnissen, was man mit diesem Material anstellen kann. Doch eines ist klar: Wer auch immer die Kontrolle darüber besitzt, wird den Kalten Krieg für sich entscheiden können.

Nächsten Monat werde ich offiziell die National Aeronautics and Space Administration (NASA) ins Leben rufen. Deine Zustimmung vorausgesetzt, werde ich zeitgleich im Geheimen die National Space Defense Force (NSDF) begründen. Niemand wird von der NSDF erfahren ... sie alle werden nur die NASA kennen. Laß mich kurz erklären, wieso mir so viel daran liegt.

Wie Du sicherlich weißt, haben die Sowjets einen deutlichen Vorteil. Die Natur ihres Systems gestattet es ihnen leicht, Geheimnisse zu bewahren. Ich selber kann nicht einmal niesen, ohne daß die ganze Welt etwas davon mitbekommt. Jede auch noch so neue Entwicklung unseres Waffenprogramms ist den Sowjets bereits bekannt. Im Gegenzug haben sie uns mit ihrem Sputnik überrascht. Auch unsere Informationen bezüglich ihrer Programme Luna und Zond sind nur begrenzt. Wir können also nur vermuten, daß auch sie versuchen werden, an weitere Vorkommen des Bio-Metalls zu gelangen.

Als oberster General der NSDF wirst Du verantwortlich dafür sein, eine Eliteeinheit zu rekrutieren, die nur aus den besten Technikern und Kämpfern bestehen soll. Sie werden geheim ins All geschleust und sollen neues Bio-Metall sammeln. Deine Organisation wird von

der NSA mitfinanziert werden. Du wirst niemandem Bericht erstatten, nicht einmal mir. Ich erwarte, daß die NSDF auch nach meiner Zeit als Präsident weiter tätig sein wird. Meine Nachfolger dürfen nichts von der NSDF erfahren.

Du wirst Deine Leute unter der Schirmherrschaft der NASA rekrutieren können. Wähle sie sehr sorgfältig aus, und achte stets darauf, nicht mehr als 1000 Leute zu involvieren. Du solltest schnellstmöglich einen Stützpunkt auf der erdabgewandten Seite des Mondes errichten. Sobald wir im All Fuß gefaßt haben, mußt Du anfangen, eine größere Streitmacht zu rekrutieren.

Bitte lege dieses Memo mit zu Deinen Akten, doch zeige es den anderen erst auf dem Mond. Ich möchte, daß alle Männer unter Deinem Kommando erfahren, daß ich ihnen persönlich für ihre Dienste danken möchte. Sie riskieren schließlich ihr Leben für unsere Nation. Möge Gott mit Dir sein, und mögest Du die Vorherrschaft unserer Nation ausbauen.

Gott schütze uns,

Ike



Von: General George Collins
An: Präsident Dwight Eisenhower
Betr.: Memo vom 3. Juni 1958
Sicherheitsstufe: Streng geheim
Datum: 7. Juli 1958

Es tat wirklich gut, wieder von Dir zu hören. Was ich in der letzten Zeit über Deinen Gesundheitszustand hören mußte, geht mir sehr nahe. Joann und ich vermissen beide die schöne Zeit, die wir mit Dir und Mamie verbracht haben.

Ich fühle mich sehr geehrt, sowohl wegen der Anerkennung meiner Fähigkeiten, diesen Auftrag ausführen zu können, wie auch wegen des Vertrauens, das Du mir gegenüber empfindest. Mit größter Freude und voller Erwartung möchte ich Dein Angebot annehmen, die NSDF ins Leben zu rufen.

Ich werde alles exakt so realisieren, wie Du es von mir verlangst. Und ich kann Dir versichern, daß ich weder Dich noch unsere Nation enttäuschen werde.

Ich hoffe, wir werden uns schon bald wieder persönlich begegnen.
Mit den besten Grüßen,



George

Von: Andrew Goldman, NSDF
An: Präsident Dwight Eisenhower
Datum: 4. September 1958
Betr.: Astronomischer Forschungsbericht 3750

Auf Ihre Anfrage hin haben wir eine Analyse der Trümmer vorgenommen, die nach dem Meteoritenschauer über der Beringstraße 1952 gefunden wurden. Die gefundenen Bruchstücke sind höchstwahrscheinlich das Produkt einer Forschung, die nicht von dieser Welt stammen dürfte. Wir gehen davon aus, daß das bißchen, was hier auf die Erde gefallen ist, nur ein Teil dessen ist, was in den letzten Jahren durch unser Sonnensystem geflogen ist. Als Ursache dieser Trümmer vermuten wir eine Katastrophe im All - die Zerstörung eines außerirdischen Gebildes. Es muß in etwa die Größe der Erde gehabt haben. Basierend auf der Geschwindigkeit des Meteoritenschauers beim Eintreten in die Erdatmosphäre sowie der errechneten Dauer bis zum Erreichen der Erde, nehmen wir an, daß das Objekt in einer Entfernung von ungefähr 100 Billionen Kilometern zerstört wurde. Bei einer derart großen Entfernung ist davon auszugehen, daß Teile des Bio-Metalls durch die Anziehungskräfte anderer Planeten unseres Sonnensystems auch auf diesem gelandet sind.

Wir haben die eingehende Beobachtung der sonnennächsten Himmelskörper veranlaßt und sie als Kandidaten für weiterführende NSDF-Untersuchungen in einer Liste zusammengefaßt. Unsere primäre Absicht ist das Auffinden von möglichen Bio-Metall-Vorkommen in Erdnähe, die sich leicht abbauen lassen.

Aus naheliegenden Gründen führt unser Mond die Liste möglicher Kandidaten an. Dank des technischen Fortschritts, den wir mit dem Bio-Metall erzielen konnten, könnten wir leicht auf die Mondoberfläche gelangen.

Von den innersten vier Planeten haben wir nur den Merkur aus der Liste der potentiellen Bio-Metall-Vorkommen gestrichen. Seine Gravitationskräfte sind selbst nicht stark genug, und unsere Astronomen gehen davon aus, daß die Sonne jeden Meteor angezogen hätte, der sich in dieser Richtung befand. Die besten Voraussetzungen bieten also der Mars und die etwas schroffere Venus.

[REDACTED]

Die äußeren Planeten Jupiter, Saturn, Uranus und Neptun wurden zunächst alle ausgeschlossen, da es sich nur um einfache Gasbälle handelt. Der neunte Planet, Pluto, ist viel zu klein und weit entfernt gelegen, als daß er einer näheren Untersuchung würdig wäre. Es verbleiben uns also nur ein paar Kandidaten unter den jovianischen Monden. Die Satelliten des Uranus und Neptun geben nur wenig her und liegen darüber hinaus zu weit entfernt, aber ein paar andere Möglichkeiten zwischen Jupiter und Saturn dürften eine Untersuchung wert sein.

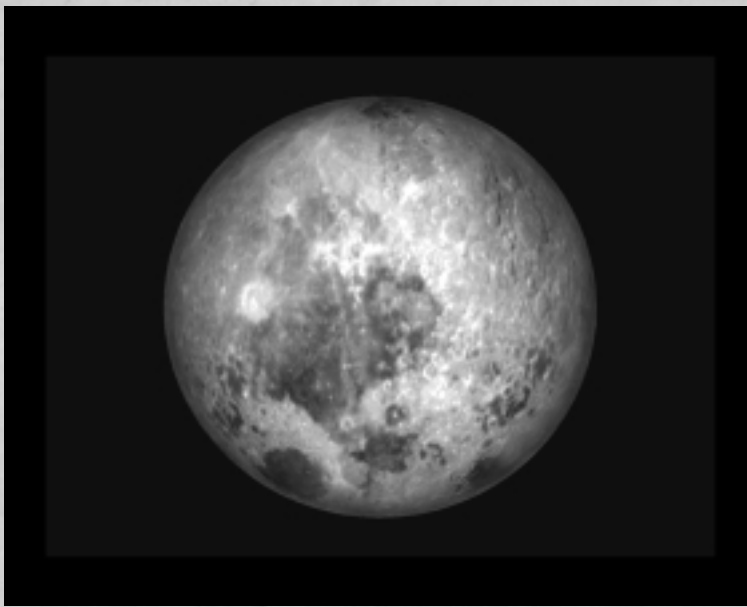
Es gibt vier Kandidaten unter den 16 Monden des Jupiter. Ganymed und Callisto haben zwar einen großen Durchmesser, sind aber unter ständigem Einfluß der Asteroiden, die sich den äußeren Orbit des Jupiter teilen. Sie stellen daher ein zu großes Risiko dar. Io und Europa sind beide deutlich näher im Zentrum gelegen und gleichzeitig immer noch groß genug, eine entsprechende Anziehungskraft für unsere Zwecke zu besitzen.

Zuletzt gibt es da noch Titan, der sich von seinen 17 Geschwistern derart abhebt, daß er mit seiner mehr als 100mal so großen Masse der nächstgrößere Mond des Saturn ist. Obwohl er sehr kalt und entfernt gelegen ist, besitzt er die der Erde ähnlichste Atmosphäre im gesamten Sonnensystem.

Weiterführende Berichte über die hier genannten sechs potentiellen Ziele finden Sie im Anhang. Zusätzlich alle relevanten statistischen Daten und die besten vorhandenen Bilder unserer Teleskope und Sonden.

Viel Glück,


Andrew Goldman



LUNA (MOND DER ERDE)

Position: Satellit der Erde, dritter Planet von der Sonne aus

Entfernung von der Sonne: 1 astronomische Einheit

Entfernung von der Erde: 384.400 Kilometer

Schwerkraft an der Oberfläche (Erde = 1): 0,166

Oberflächenbeschaffenheit: Basaltgestein

Atmosphärischer Druck (Erde = 1): 0

Mittlere Oberflächentemperatur: (Tagseite) 107° Celsius
(Nachtseite) -153° Celsius

Achsenrotation: Statisch

Umlaufzeit um die Sonne: 365,26 Tage

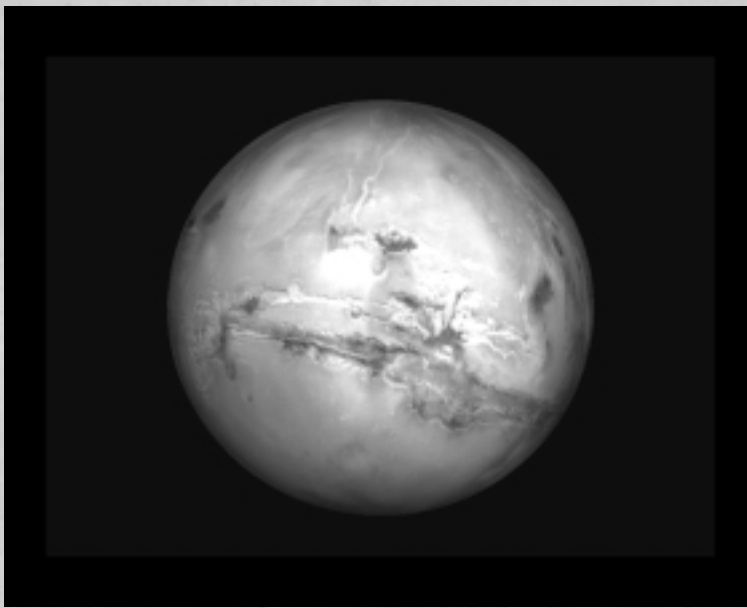
Umlaufzeit um die Erde: 27,32 Tage

Durchmesser: 3476 Kilometer

Die Nähe des Mondes zur Erde macht ihn zum ersten Kandidaten für die Erforschung durch die NSDF. Die meisten der Trümmerstücke, die auf die Erde gefallen sind, sind bereits in der Atmosphäre verglüht. Da der Mond aber über keine Atmosphäre verfügt, gehen wir sehr stark davon aus, daß auf ihm viel größere Vorkommen zu finden sind. Leider befand sich der Mond genau vor der Erde, als wir vom Meteoritenschauer getroffen wurden, so daß die Trümmer auf der dunklen, also erdabgewandten Seite gelandet sind. Wir können daher nur vermuten, was dort gelandet ist.

Um die Rohstoffe des Mondes ausbeuten zu können, benötigen wir drei Stützpunkte auf dem Mond. Eine Mineneinrichtung auf der abgelegenen Seite, einen Transportstützpunkt auf der erdnahen Seite und eine Energiestation am nördlichen Pol des Mondes. Der Polstützpunkt würde kontinuierlich der Sonne ausgesetzt sein und uns so dauerhaft mit Solarenergie versorgen können. Das Gestein des Mondes besteht zu circa 40% aus Sauerstoff. Dieser könnte für unsere Lebenserhaltungssysteme verwertet werden.

Auch besteht die Möglichkeit, daß ein kleiner Bereich des im Schatten liegenden südlichen Pols ein Reservoir an Wassereis beherbergt. Sofern sich dies bewahrheiten sollte, wäre dies eine vierte Einrichtung wert.



MARS

Position: Vierter Planet von der Sonne aus

Entfernung von der Sonne: 1,5 astronomische Einheiten

Kürzeste Entfernung von der Erde: 56 Millionen Kilometer

Schwerkraft an der Oberfläche (Erde = 1): 0,377

Oberflächenbeschaffenheit: Basaltgestein und festes Kohlendioxid (Trockeneis)

Atmosphärischer Druck (Erde = 1): 0,007 Bar

Mittlere Oberflächentemperatur: -23° Celsius

Achsenrotation: 1,03 Tage

Umlaufzeit um die Sonne: 686,98 Tage

Durchmesser: 6794 Kilometer

Die Atmosphäre des Mars charakterisieren ausgedehnte Dunstschleier und Nebel. Sie wird oft durch Staubstürme verdunkelt. Wie auf der Erde, so gibt es auch auf dem Mars verschiedene Jahreszeiten, die durch seine schräge Rotationsachse bedingt sind. Die Atmosphäre besteht in erster Linie aus Kohlendioxid. Hinzu kommen geringe Mengen Stickstoff, Argon und Wasserdampf. Wir haben kein Magnetfeld auf dem Mars entdeckt, was uns zu der Überzeugung bringt, daß es keinen metallischen Kern gibt.

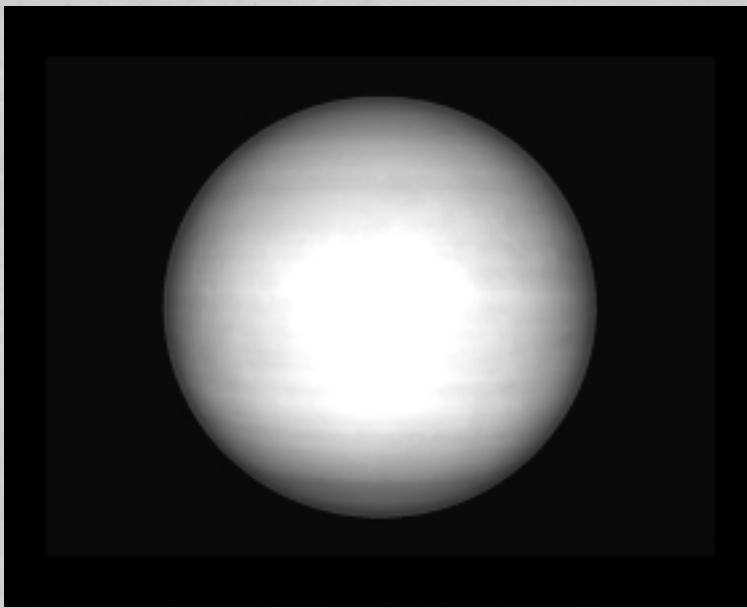
Satellitenbilder und Vermessungsteams belegen, daß auf dem Mars (ähnlich wie auf dem Mond der Erde) ausgedehnte Krater existieren. Zusätzlich existieren rissige Lavabetten mit steilen Klippen, die in tiefe Täler herabfallen. Diese Krater lassen uns glauben, daß auf diesem Planeten weitere Reserven an Bio-Metall vorhanden sein könnten.

Ein gewaltiger Vulkan, der Olympus Mons, ist mit einem Durchmesser von 550 Kilometern und einer Höhe von 27 Kilometern der größte Vulkan im gesamten Sonnensystem. Es kann nicht bestätigt werden, ob der Vulkan noch aktiv ist. Die Piloten sind gewarnt, daß es zu vulkanischen Aktivitäten und den damit verbundenen Risiken kommen könnte.

Eine Kolonisation des Mars könnte durch Wind- und Sonnenenergie ausreichend versorgt werden. Mäßige Wasservorkommen könnten wir zwischen dem gefrorenen Kohlendioxid der Polarkappen finden.

Die irrgartenähnliche Marsoberfläche erfordert Spezialinstrumente für die Navigation. Diverse Flußbetten und Klippen stellen eine große Gefahr auf der Oberfläche dar.

Insgesamt glauben wir, daß der Mars ein guter Kandidat für weitere NSDF-Untersuchungen ist. Seine verhältnismäßig geringe Entfernung zur Erde, die vorteilhafte Umgebung und seine Krater machen ihn zu unserer zweiten Wahl für eine Kolonisation.



VENUS

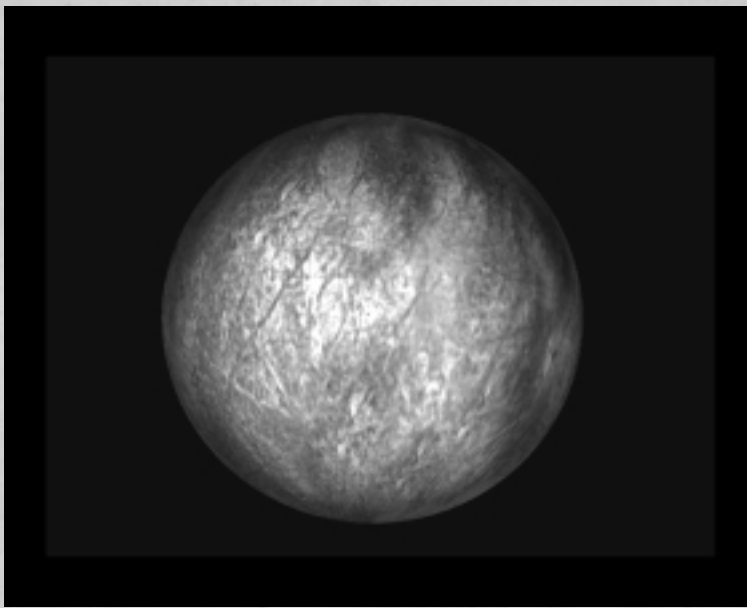
- Position:** Zweiter Planet von der Sonne aus
- Entfernung von der Sonne:** (Erde = 1): 0,7 astronomische Einheiten
- Kürzeste Entfernung von der Erde:** 42 Millionen Kilometer
- Schwerkraft an der Oberfläche** (Erde = 1): 0,907
- Oberflächenbeschaffenheit:** Basaltgestein und geschmolzene Lava
- Atmosphärischer Druck** (Erde = 1): 92 Bar
- Mittlere Oberflächentemperatur:** 460° Celsius
- Achsenrotation:** 243 Tage
- Umlaufzeit um die Sonne:** 224,7 Tage
- Durchmesser:** 12.103,6 Kilometer

Wegen ihres leuchtenden Glühens am Erdenhimmel nach der römischen Göttin der Liebe benannt, hat die Venus keine physikalische Ähnlichkeit zu ihrer Namensgeberin. Auf dem Planet herrscht eine der rauhesten Umweltbedingungen aller unseren Kandidaten. Obwohl die Venus nahezu den gleichen Umfang und die gleiche Masse wie die Erde hat und zusätzlich der nahegelegenste Planet ist, macht es ihre unverteilhafte Atmosphäre schwer, jegliche Bio-Metall-Vorkommen auszubeuten. Nichtsdestotrotz bringen sie ihre Nähe zur Erde und die hohe Wahrscheinlichkeit für Bio-Metall-Vorkommen in die obere Hälfte der Liste.

Die Atmosphäre der Venus aus Kohlendioxid und die dicke Wolkendecke aus stark konzentrierter Schwefelsäure verursachen einen starken Treibhauseffekt. Obwohl das wenige Licht, das durch die dichte Atmosphäre dringt, nur als Infrarotlicht ankommt, erzeugt gerade dieses die enorme Hitze auf der Planetenoberfläche. Die Hitze übersteigt die Temperatur jedes anderen Planeten oder Mondes im Sonnensystem.

Zusätzlich ist die Atmosphäre extrem dicht und entspricht ungefähr dem Druck von einem Kilometer unter der Meeresoberfläche auf der Erde. Der hohe Druck erfordert besondere Techniken, um das Zerquetschen von Konstruktionen zu vermeiden. Während die obere Atmosphäre der Venus durch starke Winde charakterisiert wird, ist ihre untere Atmosphäre verhältnismäßig ruhig. Trotzdem sollten wir in der Lage sein, genügend Blitzenergie zu erzeugen, wenn wir die starken elektrischen Aktivitäten auf der Venus ausnutzen.

Geringe Mengen von Wasserdunst sind in der Umgebung gefunden worden und könnten genutzt werden, um Leben auf der Oberfläche der Venus zu ermöglichen. Trotzdem wird es in der Regel nötig sein, für den Aufbau einer Förderstelle alle lebenserhaltenden Ressourcen importieren zu müssen.



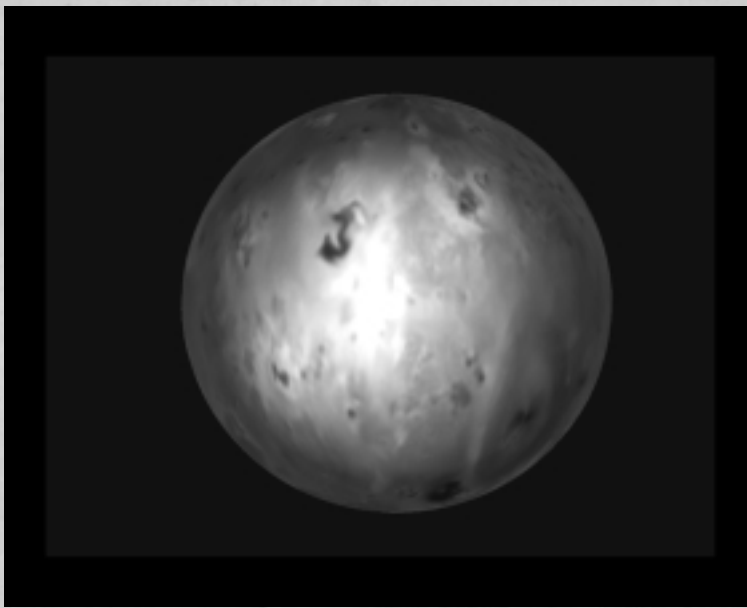
EUROPA

Position: Satellit des Jupiter, fünfter Planet von der Sonne aus
Entfernung von der Sonne: (Erde = 1): 5,2 astronomische Einheiten
Kürzeste Entfernung von der Erde: ~ 630 Millionen Kilometer
Schwerkraft an der Oberfläche (Erde = 1): 0,135
Oberflächenbeschaffenheit: Wassereis
Atmosphärischer Druck (Erde = 1): 0
Mittlere Oberflächentemperatur: -153° Celsius
Achsenrotation: Statisch
Umlaufzeit um die Sonne: 4332,71 Tage
Umlaufzeit um den Jupiter: 3,55 Tage
Durchmesser: 3138 Kilometer

Mit dem unauffälligen blauen Äußeren wirkt Europa eher ruhig und friedlich, verglichen mit den scharfen Gegensätzen der rauhen und mit Kratern bedeckten Oberflächen der anderen Himmelskörper unseres Sonnensystems. Der Grund dafür ist, daß Europa fast komplett aus Eis besteht und sich selbst damit zu einem idealen Ziel für uns macht. Die Eiswelt stellt unbegrenzte Mengen lebenswichtiger Ressourcen und ideale Voraussetzungen für das Aufspüren von Bio-Metall zur Verfügung.

Noch interessanter ist die Beobachtung, daß auf Europa seit jeher aktive Vulkane existieren, die wärmere Eisflüsse unter der Oberfläche erzeugen [selbige konnten wir vor zwei Wochen durch den Galileo-Satelliten entdecken]. Der Beweis der Existenz eines heißen Kerns führt zu der Überlegung, daß das Eis ab einer bestimmten Tiefe geschmolzen ist und frei im Inneren des Mondes treiben könnte. Dies würde Europa zum einzigen anderen Himmelskörper im gesamten Sonnensystem mit flüssigem Wasser machen. Er ist somit gleichzeitig einer der führenden Kandidaten für die Geburt von Leben, auch wenn er weit entfernt gelegen ist.

Obwohl Europa gegenüber unserem Mond, dem Mars und Titan keine Vorteile besitzt und nicht an deren Forschungskapazitäten heranreicht, ist dieser Mond ein ziemlich sicherer Kandidat für Bio-Metall-Vorkommen, die sich relativ leicht erforschen ließen.



IO

Position: Satellit des Jupiter, fünfter Planet von der Sonne aus
Entfernung von der Sonne: (Erde = 1): 5,2 astronomische Einheiten
Kürzeste Entfernung von der Erde: ~ 630 Millionen Kilometer
Schwerkraft an der Oberfläche (Erde = 1): 0,183
Oberflächenbeschaffenheit: Schwefel
Atmosphärischer Druck (Erde = 1): 0
Mittlere Oberflächentemperatur: -143° Celsius
Achsenrotation: Statisch
Umlaufzeit um die Sonne: 4332,71 Tage
Umlaufzeit um den Jupiter: 1,77 Tage
Durchmesser: 3630 Kilometer

Sah Io für uns anfänglich aufgrund der bunten und kraterlosen Oberfläche sehr vielversprechend aus, haben Nachforschungen jetzt ergeben, daß Ios augenscheinliche Ruhe in Wirklichkeit der Beweis für die ungastliche und potentiell unerträgliche Natur dieses Mondes ist. Überall auf der gefrorenen Oberfläche speien Dutzende aktiver Vulkane flüssigen Schwefel aus dem Kern und schleudern diesen Hunderte von Kilometern in den Himmel. Ist der Schwefel abgekühlt, rieselt er wie Schnee zurück auf die Oberfläche.

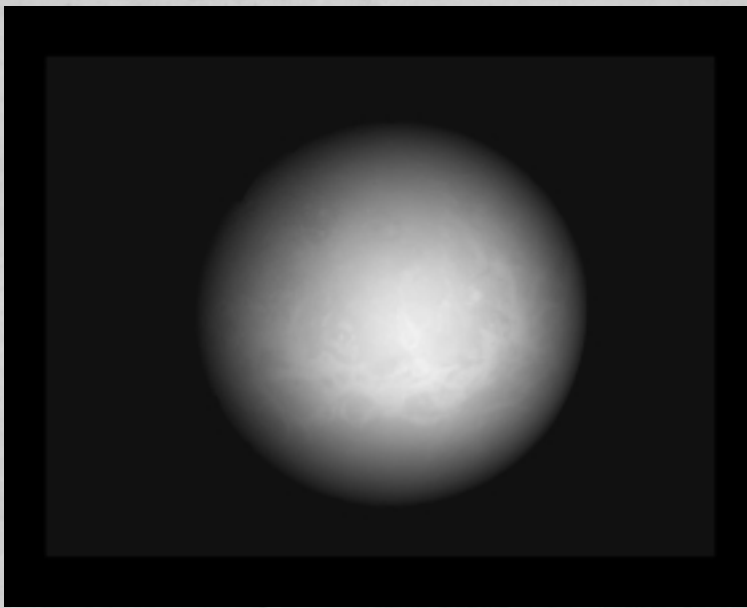
Die Kolonisierung könnte somit ein kostspieliges und zeitaufwendiges Unterfangen werden. Umfangreiche Maßnahmen müßten ergriffen werden, um zu verhindern, daß unsere Einrichtungen begraben würden.

Glücklicherweise haben unsere Ingenieure einige andere Möglichkeiten vorgeschlagen. Da Schwefel wesentlich träger ist als Wasser, behaupten sie, daß ein einfaches Entwässerungssystem bei minimalen Kosten ausreichend sei. Orientiert an unseren klassischen Abflußrohren, könnten diese Leitungen künstlich in Bewegung versetzt werden, um den Schwefel vom Rest zu trennen.

Unsere Chemiker haben noch eine zweite Lösung gefunden. Sie glauben, den Schwefel ohne Rückstände völlig auflösen zu können, wenn sie eine Säure mit ihm reagieren lassen. Beide Verfahren sind bis jetzt unbewiesen, aber wir werden dies schnellstmöglich nachholen.

Von diesen Komplikationen einmal abgesehen, sind die einzigen hinderlichen Faktoren die enorme Entfernung zwischen Io und der Erde, die bitterkalten Temperaturen und der Mangel an lebenserhaltenden Ressourcen. Die beiden erstgenannten Probleme teilt Io mit dem Geschwistermond Europa, schneidet jedoch besser ab als Titan.

Und noch ein letztes Problem: Stützpunkte müßten weit vom Äquator Ios entfernt errichtet werden. Da Io dem Einfluß der drei Gravitationskräfte von Europa, Ganymed und Jupiter ausgesetzt ist, können sich an der Oberfläche bis zu 100 Meter hohe Wellen bilden.



TITAN

Position: Satellit des Saturn, sechster Planet von der Sonne aus
Entfernung von der Sonne: (Erde = 1): 9,6 astronomische Einheiten
Kürzeste Entfernung von der Erde: ~ 1290 Millionen Kilometer
Schwerkraft an der Oberfläche (Erde = 1): 0,38
Oberflächenbeschaffenheit: Wassereis und Gestein
Atmosphärischer Druck (Erde = 1): 1,5 Bar
Mittlere Oberflächentemperatur (Erde=1): -180° Celsius
Achsenrotation: Statisch
Umlaufzeit um die Sonne: 10.759,5 Tage
Umlaufzeit um den Saturn: 15,95 Tage
Durchmesser: 5150 Kilometer

Wir müßten all unsere technologischen Möglichkeiten ausschöpfen, denn eine Reise zu Titan verlangt eine höchst effektive Lagerung und Vorbereitung, die weit über dem Vorstellbaren liegt. Gelänge es uns dennoch, wäre das Ergebnis die am besten zu kontrollierende und sich selbst erhaltende nicht-terrestrische Umgebung unseres Sonnensystems.

Beobachtungen von Titans stickstoffhaltiger Atmosphäre legen nahe, daß der Mond ein naher Verwandter der Erde war, bevor die ersten Organismen anfangen, Sauerstoff zu erzeugen. In der Tat sind seine kohlenwasserstoffhaltigen Elemente die Bausteine für Aminosäuren, die für die Entstehung von Leben verantwortlich sind.

Obwohl es eigentlich viel zu kalt sein müßte, um mit der Chemie der Atmosphäre zu sublimieren, existiert auf Titan Sauerstoff in Form von gefrorenem Wasser, das seine Oberfläche bedeckt. Wir könnten das Wasser schmelzen, was uns zum einen genügend Flüssigkeit liefern würde, zum anderen aber auch die fehlenden Zutaten, um die Atmosphäre für uns Menschen nutzbar zu machen. Obwohl derartige Monde eigentlich nicht in der Agenda der NSDF aufgeführt sind, sind die Möglichkeiten viel zu verlockend, um weitere Untersuchungen abzulehnen.

Die primären Energiequellen auf diesem Mond sind zwar Blitze und Winde, aber dennoch könnten wir die Wolken aus Methan in der oberen Atmosphäre leicht in Erdgas verwandeln. Mit einigen Modifikationen unserer Ausrüstung könnte dies den Grundstein unserer Energieversorgung legen.

Bei diesen Methanwolken handelt es sich leider um große Versionen dessen, was hier auf der Erde als Smog bekannt ist. Da sie den Mond völlig abdecken, verhindern sie jegliche weitere Analysen der Zusammensetzung von Titan.

Arkin Industries

Für die Zukunft unserer Nation



Von: Dr. Wilhelm Arkin
An: Präsident Dwight Eisenhower
Betr.: Technische Möglichkeiten
basierend auf der Trümmer-Analyse
des Meteoritenschauers von 1952
Sicherheitsstufe: Streng geheim
Datum: 3. Januar 1956

Sehr geehrter Herr Präsident,

ich kann meine Dankbarkeit nicht in Worte fassen, daß man mir die Möglichkeit gegeben hat, ein Forschungsteam zu leiten, das die Trümmer des Meteoritenschauers über der Beringstraße von 1952 untersucht. Das Projekt trägt bei uns den Namen "Bio-Metall 11". Die Forschungen haben mein Leben so sehr verändert, wie ich es mir nicht in meinen kühnsten Träumen vorgestellt hätte.

Die technischen Möglichkeiten durch das Bio-Metall sind wirklich erstaunlich. Es ist uns hier bei Arkin Industries gelungen, neue Waffensysteme mit Hilfe dieses Materials zu konzipieren. Dank seiner Merkfähigkeit war es uns möglich, das Material zu rekonstruieren und in eine neue Generation von Fahrzeugen und futuristischen Waffen zu verarbeiten, wie wir sie hier auf der Erde noch nie gesehen haben.

Es ist äußerst bedauerlich, daß uns nicht genügend Material zur Verfügung steht, um mit diesen neuartigen Produkten in die Serienfertigung zu gehen. Wenn wir nur genug davon hätten, könnten wir unsere Armee ohne Zwischenfälle bis nach Moskau marschieren lassen. Bedenken Sie nur bitte, daß auch die Sowjets den Kalten Krieg für sich entscheiden könnten, wenn sie in den Besitz des Bio-Metalls gelangen.



Ich schlage vor, daß wir unsere momentanen Vorräte ausschöpfen und für die Produktion einer interplanetaren Flotte verwenden. Wir könnten dann auf den benachbarten Planeten nach weiteren Vorkommen Ausschau halten. Dort oben sollten wir schnellstmöglich Einheiten produzieren, die weiteres Bio-Metall aufsammeln und abtransportieren können, um es letztlich wieder auf die Erde zu schaffen und in unser Waffenprogramm einfließen zu lassen.

Das Ende des Kalten Krieges liegt in unseren Händen. Während unserer künftigen Erforschung und Analyse des Bio-Metalls wäre es mir eine Ehre, Ihnen noch weiter behilflich sein zu können.

Hochachtungsvoll,

Dr. Wilhelm Arkin
Vorstandsvorsitzender
Arkin Industries

NSDF M580A2 Aufklärer

Codename: Razor

Fahrzeugtyp: Gepanzertes Aufklärungsfahrzeug

Gebaut von: Recycler

Technische Daten:

Vorwärts = 25 m/s

Rückwärts = 25 m/s

Seitwärts = 20 m/s

Drehgeschwindigkeit = 150° pro Sekunde

Panzerung: 25 mm GVS

Munition: 1000 Schuß

Standardbewaffnung:

Minigeschütz (2)



Die wichtigste der amerikanischen Angriffseinheiten, der Razor, ist mit seiner Geschwindigkeit und Wendigkeit bei nur schwacher Panzerung eine große Hilfe im Kampf. Er wurde als Aufklärungsfahrzeug entworfen. Es ist jedoch nicht empfehlenswert, sich in einem Gefecht ausschließlich auf diese Einheit zu verlassen.

Obwohl die Konstruktion fast identisch ist, wäre es eine massive Untertreibung, den Razor als Variante des P-47 "Thunderbolt" zu bezeichnen. Er ist mit einer Zwillingsprungdüse und einem einzigartigen Stabilisationssystem nachgerüstet worden, das Geschwindigkeiten bis zu 60 Meter pro Sekunde gestattet. Die jüngsten Modifikationen der Düsen machen es möglich, den Schub in jede Richtung zu lenken, wodurch der A2 Razor die Fähigkeit besitzt, blitzschnell zu wenden und begrenzt vertikal zu springen und landen (VSUL).

NSDF M60A7 MBT Panzer

Codename: Grizzly

Fahrzeugtyp: Schwerer Kampfpanzer

Gebaut von: Einheitenfabrik

Technische Daten:

Vorwärts = 20 m/s

Rückwärts = 15 m/s

Seitwärts = 20 m/s

Drehgeschwindigkeit = 90° pro Sekunde

Panzerung: 30 mm GVS

Munition: 1200 Schuß

Standardbewaffnung:

PA-Stecher

Minigeschütz

Fernsteuerermörser

Donnerschlag



Basierend auf der erfolgreichen M60-Serie von Bodenpanzern, ist der A7 ein außergewöhnlich vielseitiger Kämpfer und das Rückgrat der extra-terrestrischen Kräfte. Seine vielfältige Bewaffnung macht ihn zu einem durchschlagkräftigen Faktor in jedem Gefecht. Seine sechs verbundenen Sprungdüsen erzeugen 1471 KW (2000 PS) und eine Geschwindigkeit von 20 Metern pro Sekunde.

Obwohl der Grizzly einer der beweglichsten Angreifer in der NSDF ist, hat er aufgrund seiner speziellen Bio-Metall-Panzerung ein enormes Gewicht. Diese Panzerung ist in der Lage, Schäden gleichmäßig über das ganze Fahrzeug zu verteilen (GVS - Gleichmäßig Verteilte Schäden). Diese Eigenschaft schützt davor, die Panzerung durch wiederholten Beschuß einer einzigen Stelle zu durchbrechen.

NSDF M60A8 Raketenpanzer

Codename: Wolverine

Fahrzeugtyp: Schwerer Mittelstrecken-Kampfpanzer

Gebaut von: Einheitenfabrik

Technische Daten:

Vorwärts = 20 m/s

Rückwärts = 15 m/s

Seitwärts = 20 m/s

Drehgeschwindigkeit = 90° pro Sekunde

Panzerung: 25 mm GVS

Munition: 1000 Schuß

Standardbewaffnung:

Rakete “Hornisse”

Rakete “Abenddämmerung”

Kontaktmine



Die Variante des M60A7, der Wolverine, unterscheidet sich vom Grizzly hauptsächlich in der Bewaffnung. Er ist mit Raketen vom Typ “Hornisse” für die Bekämpfung großer Ziele und mit verbesserten Raketen vom Typ “Abenddämmerung” gegen schnell bewegliche Ziele gerüstet. Dies macht ihn zu einem starken Angreifer auf mittlerer Entfernung, jedoch auch gleichzeitig zu einem schlechten Nahkämpfer.

Das zusätzliche Gewicht des Dual-Raketensystems des Wolverine wird durch die leichte Verringerung der GVS-Panzerungsdicke ausgeglichen.

NSDF M173 Kanone

Codename: Badger

Fahrzeugtyp: Abwehrkanone

Gebaut von: Recycler

Technische Daten:

Vorwärts = 15 m/s

Rückwärts = 15 m/s

Seitwärts = 15 m/s

Drehgeschwindigkeit = 60° pro Sekunde

Panzerung: 20 mm GVS

Munition: 2000 Schuß

Standardbewaffnung:

Minigeschütz



Die M173 Badger ist eine lebenswichtige Defensiveinheit und bestens geeignet für den Einsatz entlang der Stützpunktgrenzen. Am Ziel eingetroffen, hält sie an und aktiviert das BSB-Modul (Boden-Stabilisations-Basis), mit dem sich die Kanone positioniert.

Die leichtgewichtige Kanone muß im Untergrund verankert werden, bevor sie aktiviert werden kann, um so den Rückstoß abzufangen und eine hohe Zielgenauigkeit zu garantieren. Die Kanone kann jederzeit neu positioniert werden, aber solange das BSB-Modul deaktiviert ist, kann sie nicht feuern.

Aufgrund ihrer langsamen Drehgeschwindigkeit ist die Kanone am besten dazu geeignet, Gebirgskämme oder Canyonschluchten zu verteidigen, in denen Fahrzeuge nicht ausweichen können. Wenn die Badger so zum Einsatz kommt, ist sie in der Lage, mehrere Ziele gleichzeitig zu bekämpfen.

NSDF M47A9 Leichter Panzer

Codename: Bobcat

Fahrzeugtyp: Kampfpanzer

Gebaut von: Einheitenfabrik

Technische Daten:

Vorwärts = 20 m/s

Rückwärts = 15 m/s

Seitwärts = 20 m/s

Drehgeschwindigkeit = 120° pro Sekunde

Panzerung: 25 mm GVS

Munition: 1200 Schuß

Standardbewaffnung:

PA-Stecher

Rakete “Hornisse”

Sonnenfeuer



Ein nicht ganz so kampfstarker und auch nicht so vielseitiger Vetter des Grizzly. Der Bobcat wurde als Hauptkampfpanzer der NSDF entworfen und in großer Anzahl während der ersten Mond-Kolonisation eingesetzt. Doch auf Dr. Arkins Verlangen nach einem effektiveren Fahrzeug wurde er nicht mehr eingesetzt. Der Bobcat ist dennoch eine preiswerte und zuverlässige Offensiveinheit.

NSDF B74CT Bomber

Codename: Thunderbolt

Fahrzeugtyp: Schwerer Angriffskreuzer

Gebaut von: Einheitenfabrik

Technische Daten:

Vorwärts = 25 m/s

Rückwärts = 15 m/s

Seitwärts = 10 m/s

Drehgeschwindigkeit = 60° pro Sekunde

Panzerung: 20 mm GVS

Munition: 1900 Schuß

Standardbewaffnung:

Raketenbomben (2)



Der Thunderbolt ist eines der mächtigsten Fahrzeuge im Dienste der NSDF. Chico Aerospace entwickelte den Bomber als schnellen Angriffskreuzer, der in der Lage sein sollte, Primärziele auszuschalten, bevor die feindlichen Verteidigungseinheiten eingreifen können. In der Standardkonfiguration ist er mit zwei der mächtigen BFE9-”Schuß & Schluß”-Raketenbomben für einzelne Salvenangriffe gegen schwer gepanzerte Ziele wie Baracken, Recycler und Versorgungseinrichtungen ausgerüstet.

Der Thunderbolt eignet sich aufgrund seiner Panzerung nicht für ausgedehnte “Handgemenge”. Er sollte daher eine beträchtliche Anzahl Hilfseinheiten erhalten, wenn davon auszugehen ist, daß es bei einem Angriff zu einer Begegnung mit feindlichen Jägern kommt.

NSDF AAV6A4 GPT Transporter

Codename: Tracker

Fahrzeugtyp: Gepanzerter Personentransporter

Gebaut von: Einheitenfabrik

Technische Daten:

Vorwärts = 8 m/s

Rückwärts = 8 m/s

Seitwärts = 8 m/s

Drehgeschwindigkeit = 90° pro Sekunde

Panzerung: 50 mm GVS

Standardbewaffnung:

Unbewaffnet



Der GPT Tracker ist zwar gut gepanzert, aber dennoch wegen der fehlenden Bewaffnung verwundbar. Die Einsatzgebiete des Trackers sind ausschließlich der Transport von Infanterie und die Bergung von Piloten. Er sollte nicht ohne ausreichende Eskorte entsandt werden, insbesondere dann, wenn er Personal befördert.

Der Tracker kann bis zu fünf Personen transportieren, die dann einfache feindliche Ziele ausheben können. Erteilen Sie einem Tracker den Befehl, ein Ziel anzugreifen, und die eingeladenen Einheiten werden automatisch aussteigen und angreifen.

NSDF M183A1 Haubitze

Codename: Longbow

Fahrzeugtyp: Langstrecken Artillerie-Kanone

Gebaut von: Einheitenfabrik

Technische Daten:

Vorwärts = 15 m/s

Rückwärts = 10 m/s

Seitwärts = 15 m/s

Drehgeschwindigkeit = 90° pro Sekunde

Panzerung: 30 mm GVS

Munition: 2000 Schuß

Standardbewaffnung:

Haubitze



Der M183 Longbow ist (wie schon die M173 Badger) für seine Waffenreichweite und sein Zerstörungspotential bekannt. Ist das BSB-Modul aktiviert, kann der Longbow viele Schüsse zielgenau auf eine Entfernung von bis zu 750 Metern verschießen, wobei die Position des Feindes bei jedem Schuß genauestens (auf seiner Geschwindigkeit und Fahrtrichtung basierend) errechnet wird. Diese Einheit eignet sich gut als Begleitung von Kommandeuren. Kommandeure können im Kampf Artillerieangriffe anfordern, indem sie Kontakt zum Longbow herstellen und die gewünschten Koordinaten übermitteln.

So genau er auch bei der Bekämpfung von Zielen in großer Entfernung treffen kann, ist der Longbow auf kurze Distanz so gut wie nutzlos, wenn sich die Feindpositionen äußerst schnell verändern. Der Longbow wird oft mit einer Badger zusammen eingesetzt, um dieses Manko auszugleichen.

NSDF AT9 Walker

Codename: Sasquatch

Fahrzeugtyp: Mobile Einsatzkanone

Gebaut von: Einheitenfabrik

Technische Daten:

Vorwärts = 5,5 m/s

Rückwärts = 5,5 m/s

Seitwärts = 2 m/s

Drehgeschwindigkeit = 90° pro Sekunde

Panzerung: 40 mm GVS

Munition: 2000 Schuß

Standardbewaffnung:

Minigeschütz

Schläger



Der Sasquatch ist das rätselhafte Produkt einer seit langem ausgestorbenen Rasse und zugleich der größte Gewinn der NSDF. Er hat mit Abstand die größte Feuerkraft aller Fahrzeuge und kann mit mehreren Raketen, Kanonen, Mörsern und Spezialwaffen ausgestattet werden.

Das Hauptantriebsaggregat für seine Fortbewegung ist eine mit Titan verstärkte Hydraulikmaschine. Diese treibt die Beine des Walkers an und reicht für eine Geschwindigkeit von acht Metern pro Sekunde aus. Ein Grund für dieses recht langsame Tempo ist das Gewicht der dicken GVS-Panzerung, welches den Sasquatch aber gleichzeitig zu einem nahezu unaufhaltbaren Gegner macht.

NSDF LMA6 Minenleger

Codename: Unabomber

Fahrzeugtyp: Minenleger und -entschärfer

Gebaut von: Einheitenfabrik

Technische Daten:

Vorwärts = 15 m/s

Rückwärts = 10 m/s

Seitwärts = 15 m/s

Drehgeschwindigkeit = 90° pro Sekunde

Panzerung: 30 mm GVS

Munition: 2000 Schuß

Standardbewaffnung:

Kontaktminen



Der Unabomber ist eine Defensiveinheit mit einer wertvollen Funktion: Er ist in der Lage, intelligente Minen von seinem fischartigen Schiffskörper fallen zu lassen. Diese explodieren nicht, wenn sie in Kontakt mit eigenen Fahrzeugen geraten. Sie sind somit bestens zum Schutz des eigenen Stützpunktes geeignet.

Um den Minenleger einzusetzen, kommandieren Sie ihn in die Gegend, die Sie sichern möchten. Ist der Minenleger in Position gegangen, öffnen Sie einen Funkkanal zu ihm und geben ihm den Befehl **Minen legen**. Er wird dann automatisch Minen im Gelände auslegen.

NSDF VS3E Wiedergewinnungseinheit

Codename: Scavenger

Fahrzeugtyp: Fernsteuersammler

Gebaut von: Recycler

Technische Daten:

Vorwärts = 15 m/s

Rückwärts = 10 m/s

Seitwärts = 15 m/s

Drehgeschwindigkeit = 90° pro Sekunde

Panzerung: 30 mm GVS

Standardbewaffnung:

Unbewaffnet



Der Scavenger durchkämmt selbständig das Schlachtfeld und sammelt Schrott von zerstörten Fahrzeugen und Bio-Metall-Vorkommen auf. Er arbeitet dabei wie ein mobiler Staubsauger. Der Scavenger muß sich an einen Recycler oder an einen Schrottsilo andocken können, wenn er den gesammelten Schrott entladen will.

NSDF Lastenschlepper

Codename: Schlepper

Fahrzeugtyp: Transporter

Gebaut von: Einheitenfabrik

Technische Daten:

Vorwärts = 8 m/s

Rückwärts = 8 m/s

Seitwärts = 15 m/s

Drehgeschwindigkeit = 90° pro Sekunde

Panzerung: 50 mm GVS

Standardbewaffnung:

Unbewaffnet



Der Schlepper ist eine Transporteinheit, die immer dann eingesetzt wird, wenn große Objekte eine Positionsänderung erfordern. Er kann auch bestens dazu eingesetzt werden, außerirdische Artefakte zu sammeln und transportieren.

NSDF TU11 Mobiler Bio-Metall-Erzeuger

Codename: Recycler

Fahrzeugtyp: Mobile Einheitenfabrik

Technische Daten:

Vorwärts = 15 m/s

Rückwärts = 15 m/s

Seitwärts = 15 m/s

Panzerung: 100mm

Standardbewaffnung:

Unbewaffnet



Der Recycler ist die wichtigste Produktionseinheit der NSDF und zwingend erforderlich, um sich auf Neuland niederzulassen. Er ist wegen seiner schweren Panzerung unbewaffnet, jedoch in der Lage, längeren Angriffen standzuhalten.

In der mobilen Form kann er über das Schlachtfeld bewegt werden. In der positionierten Form läßt sich der Recycler über einem Geysir nieder, um hier Energie zu beziehen, und wird so zu einer riesigen Produktionsstätte.

Der Recycler produziert lebenswichtige Stützpunktresearchourcen und Einheitenversorgungen, genauso wie einfache Offensiv- und Defensiveinheiten. Die Konstruktionen werden durch die Projektion von ultraleichten Endoskelettstrahlen innerhalb der Konstruktionshalle erzeugt, während extreme Temperaturen das Bio-Metall zum Schmelzen bringen. Die Strahlen werden dann mit flüssigem Bio-Metall verkleidet und die Motoren samt des restlichen Innenlebens eingefügt, während das Bio-Metall abkühlt. Der ganze Prozeß dauert nur wenige Sekunden.

NSDF TU8 Versorgungseinrichtung

Codename: Waffenkammer

Fahrzeugtyp: Waffenkammer

Technische Daten:

Vorwärts = 15 m/s

Rückwärts = 15 m/s

Seitwärts = 15 m/s

Panzerung: 100mm

Standardbewaffnung:

Unbewaffnet



Die Waffenkammer erfüllt mehrere Aufgaben. Hierzu zählen die Herstellung von Spezialwaffen, Versorgung von Fahrzeugen mit Munition und Reparaturen und der Aufbau von Kommunikationsverbindungen zu orbitalen Überwachungssatelliten.

Die Waffenkammer ist mit einer katapultartigen Funktion ausgerüstet, die es ihr erlaubt, die hergestellten Gegenstände zur gewünschten Position zu “schießen”. Diese Technik stellt die Versorgung von weit entfernten Schlachtfeldern sicher. Wie der Recycler, benötigt auch die Waffenkammer eine Geysir-Energiequelle.

NSDF TU12 Verbesserter Bio-Metall-Verarbeiter

Codename: MEF (Mobile Einheitenfabrik)

Fahrzeugtyp: Verbesserte Mobile Einheitenfabrik

Technische Daten:

Vorwärts = 15 m/s

Rückwärts = 15 m/s

Seitwärts = 15 m/s

Panzerung: 100mm

Standardbewaffnung:

Unbewaffnet



Die MEF wird vom Recycler gebaut. Ihre Aufgabe ist die Herstellung fortschrittlicher Einheiten. Wie auch der Recycler, positioniert sie sich über Geysiren und benutzt das gleiche Schmelzverfahren von Bio-Metall. Doch dank ihrer dynamischen Schmelzapparaturen kann sie auch Einheiten mit komplizierterem Design und beweglichen Teilen bauen. Die meisten Defensiv- und Offensiveinheiten der NSDF werden von der Mobilen Einheitenfabrik produziert.

NSDF TU15 Konstruktionseinheit

Codename: Konstruktor

Fahrzeugtyp: Montageeinheit

Gebaut von: Recycler

Technische Daten:

Vorwärts = 8 m/s

Rückwärts = 8 m/s

Seitwärts = 8 m/s

Drehgeschwindigkeit = 90° pro Sekunde

Panzerung: 20mm

Standardbewaffnung:

Unbewaffnet



Der Konstruktor, auch Heaval genannt, ist eine unglaublich wertvolle, hochtechnisierte Einheit, die jeden Techniker vor Neid erblassen läßt. Mit angemessenen Ressourcen kann sie in wenigen Minuten einen funktionsfähigen Militärstützpunkt errichten, der mit wirklich allem (von Energieeinrichtungen über Kommunikationstürme bis hin zu Kasernen) ausgestattet ist.

Von: Case Officer Chico
An: CIA Director Allen Dulles
Betr.: B.S. Fall 1752 – Bericht Operation Codename "Red 4"
Sicherheitsstufe: Streng geheim
Datum: 3. April 1956

In der Anlage finden Sie unsere neuesten Informationen bezüglich Red 4. Diese Nachricht wurde von Rosas am 17. März bei Sigma aufgenommen. Ich werde Sie über weitere Neuigkeiten in Kenntnis setzen.

Ich konnte die sowjetischen Einrichtungen bei U2 Photo 1752 infiltrieren. Wie schon befürchtet, arbeitet auch der Rote Bär mit diesem Material. Sehen Sie sich die beiliegenden Aufzeichnungen an und vergleichen die frappierenden Ähnlichkeiten mit unseren Erfindungen.

Ich kann auch bestätigen, daß sie über interplanetare Schiffe verfügen. Der Rote Bär hat mit der Rekrutierung von Eliteeinheiten für eine Gruppe namens CCA (höchstwahrscheinlich für Cosmo Colonist Army) begonnen. Es sieht so aus als hätten sie dasselbe Ziel.

Kontaktieren Sie Gamma für weitere Anweisungen. Das Rennen geht weiter.

Obwohl zuverlässige Daten über das Equipment der CCA nur begrenzt vorhanden sind, konnten wir einige Informationen sammeln, die wir der Satellitenüberwachung der Produktionsstätte in Kinostan, Sibirien, zu verdanken haben. Die Namen der CCA-Fahrzeuge sind nicht bekannt und werden daher mit den westlichen Codenamen bezeichnet.

Flanker

Der Flanker kann an seinen flügelähnlichen Anhängseln erkannt werden. Er ähnelt grob dem NSDF Razor, ist aber wahrscheinlich besser gepanzert.



Czar

Der Panzer Czar dominiert wahrscheinlich das Weltall. Er gleicht dem Grizzly, ist aber besser gepanzert und trägt mehr Munition.



Tusker

Der Raketenpanzer Tusker führt mehr Munition als der NSDF Wolverine mit sich. Er ist aber auf dem Schlachtfeld deutlich leichter verwundbar.



Stoli

Der leichte Panzer Stoli gleicht dem NSDF Bobcat. Er ist kleiner und generell dafür ausgelegt, mehr Spezialwaffen zu tragen als sein NSDF-Pendant.



Grendel

Der Grendel ist ein schnelles Angriffsfahrzeug. Er ist langsamer als der NSDF Thunderbolt, dafür aber auch ein wenig wendiger.



Golem

Der Golem ist die CCA-Einheit, die am meisten von der Außerirdischen-Technologie beeinflusst wurde. Im Gegensatz zum Sasquatch trägt der Golem seine Waffen auf dem Kopf und den Schultern. Er dürfte somit über die beste Waffenausstattung aller Einheiten verfügen.



CCA-Unterstützungseinheiten

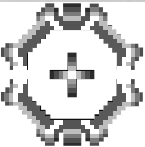
Der Geheimdienst berichtet, daß die CCA zusätzlich zu den oben aufgelisteten Fahrzeugen Transporter, Verteidigungseinheiten und mobile Konstruktionseinheiten entwickelt haben, die denen der NSDF entsprechen.

WAFFEN

KANONEN

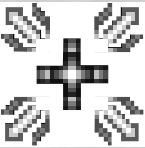
187 SMG (Standard-Minigeschütz)

Das Minigeschütz ist ein schnellfeuerndes Maschinengewehr. Das SMG wirkt besonders verheerend gegen Infanterie und unbewegliche Ziele.



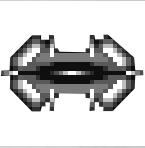
PA-Stecher

Der PA-Stecher, kurz für Panzerabwehrkanone “Stecher”, verschießt Geschosse mit geringer Durchschlagskraft.



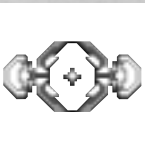
Blasterkanone

Die Blasterkanone feuert relativ kurz einen kraftvollen Laser ab, der verheerenden Schaden bei feindlichen Fahrzeugen anrichten kann. Für die Energieerzeugung eines solchen Laserstrahls wird viel Munition benötigt, so daß die Blasterkanone am besten bei Geschütztürmen zum Einsatz kommt.



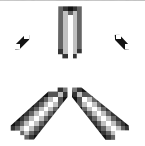
MBG (Magnetbeschleuniger-Geschütz)

Ein Magnetbeschleuniger-Geschütz, das hoch verdichtete Bälle aus magnetischer Energie verschießt. Diese Waffe hat eine maximale Reichweite von 250 Metern.



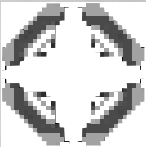
Blitzkanone

Die Blitzkanone, oft auch “Heißsporn” genannt, verschießt einen konzentrierten Strahl aus Mikrowellenenergie. Die Mikrowellenenergie verursacht eine Überhitzung des Sprungdüsen-Antriebs des Ziels.



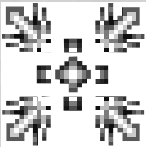
Zielsuchgeschütz (ZS-Kanone)

Das Zielsuchgeschütz (oder auch ZS-Kanone genannt) feuert in zwei Phasen. Phase eins verschießt ein Ortungssignal, das sich am feindlichen Fahrzeug befestigt. Sollte Phase eins erfolgreich gewesen sein, verschießt Phase zwei eine Raketensalve, die sich am Ortungssignal orientieren kann.



PA “Superstecher”

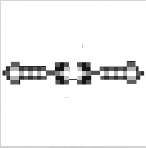
Der Superstecher ist ein verbesserter “Stecker”. Beim Einschlag beschädigt das Geschöß das Ziel und alles andere, was sich in einem Umkreis von fünf Metern befindet.



MÖRSER

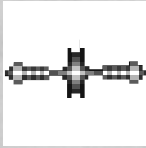
Standard-Mörser

Der Mörser schießt seine Geschosse in einer bogenförmigen Flugbahn. Der Mörser explodiert bei Kontakt mit anderen Objekten und richtet in einem Umkreis von fünf Metern großen Schaden an.



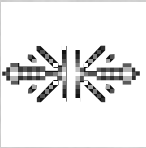
Fernsteuermörser (FSM)

Der FSM schießt wie der Standard-Mörser, detoniert aber nicht beim Aufprall auf den Boden. Der FSM wird erst dann detonieren, wenn er ein feindliches Fahrzeug trifft oder der Pilot zum zweiten Mal den Feuerknopf drückt. Er kann somit die Waffe viel zielgenauer positionieren, bevor sie explodieren wird. Halten Sie die Taste Strg beim Feuern gedrückt, werden zeitgleich mehrere FSM gezündet.



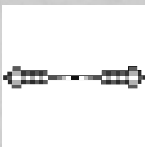
Splitterer (Rad des Todes)

Der Splitterer detoniert in dem Augenblick, in dem er mit einem feindlichen Fahrzeug in Kontakt gerät und erzielt normalen Mörserschaden. Sollte der Splitterer sein Ziel verpassen, ist jedoch noch nicht aller Tage Abend. Er wird sich automatisch aktivieren, in die Höhe steigen und 0,72 mm PA-Projektile abfeuern.



Schläger

Einmal abgeschossen, steigt der Schläger auf eine Höhe von 200 Metern. Er erfaßt dann den erstbesten Feind und schnell auf ihn herab.



Götterdämmerung (Abgefeuert von der Waffenkammer)

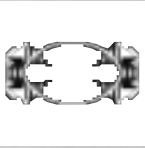
Die Götterdämmerung ist die mächtigste verfügbare Artilleriewaffe. Sie hat eine Reichweite von 1500 Metern und explodiert, wenn sie nur noch 20 Meter vom Boden entfernt ist. Sie erzeugt eine gigantische Erschütterung mit 50 Metern Durchmesser.

RAKETEN

Die Piloten können den Lenkmechanismus der einzelnen Raketen aktivieren, indem sie den Feuerknopf gedrückt halten. Er muß ausreichend lange in Zielreichweite bleiben, damit die Rakete das Ziel aufschalten kann, und dann den Feuerknopf loslassen. Wird der Feuerknopf losgelassen, bevor die Rakete aufgeschaltet hat, wird die Rakete nicht abgefeuert.

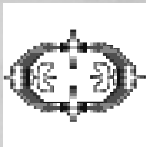
Wärmesuchhornisse

Die Sensoren der Wärmesuchhornisse reagieren auf die Wärmesignaturen feindlicher Schiffe auf. Sie verfügt über einen Zündkopf, der beim Aufprall explodiert und Schrapnells auf das Fahrzeug verschießt. Jedes Fahrzeug, das sich in einem Umkreis von 1,5 Metern befindet, wird ebenfalls Schaden nehmen. Sie ist besonders gut gegen schnell bewegliche Einheiten mit warmgelaufenen Maschinen geeignet.



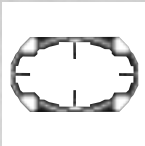
Raketenbombe

Bei dieser Bombe wurden die elektronischen Spielereien der Wärmesuchhornisse durch noch stärkeren Sprengstoff ersetzt. Das Ergebnis: eine langsame und äußerst schwere Rakete, die aber extrem stark zulangen kann.



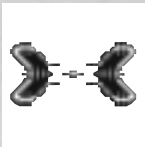
Optische Zielerfassungsrakete “Abenddämmerung”

Die OZE-Rakete schaltet auf das Abbild des Ziels auf. Sie kann am besten bei langsamen Zielen eingesetzt werden und ergänzt die Wärmesuchhornisse perfekt.



Marschflugkörper “Komet”

Der Marschflugkörper “Komet” ist eine radargelenkte Rakete, die auf jedes Ziel aufschalten kann, solange es sich in Radarreichweite befindet.



Sandsack-Rakete

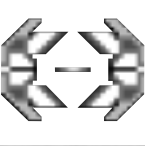
Die Sandsack-Rakete ist keine Lenkrakete. Trifft sie ihr Ziel, erzeugt sie eine Art magnetischen “Schleppanker”, der das Ziel verlangsamt. Dank dieser Rakete können es auch langsame Einheiten mit den schnellsten Feinden aufnehmen, indem sie sie erst blockieren.



SPEZIALWAFFEN & GEGENMASSNAHMEN

**RED-Feld-Generator
(Radarecho-Dämpferfeld-Generator)**

Der RED-Feld-Generator unterdrückt, solange er aktiviert ist, das Radarecho des Schiffs für 30 Sekunden vollständig. Alle Waffen, die ein Radarsignal benötigen, um auf ein Schiff aufzuschalten, sind somit nicht in der Lage, das Ziel aufzufassen oder zu treffen, wenn der RED-Feld-Generator aktiviert ist.



M-Schirm-Mine (Magnetschirm-Mine)

Der M-Schirm ist eine spezialisierte Mine, die entwickelt wurde, um ein extremes Magnetfeld zu erzeugen. Wurde die Mine gestartet, bettet sie sich selbst in die Umgebung ein. Eine Sekunde später beginnt die Mine, ein Magnetfeld in Form einer großen Blase mit 20 Metern Durchmesser und drei Metern Höhe zu erzeugen. Kein Geschöß kann in diese Magnetblase eindringen. Fahrzeuge, die sich innerhalb der Blase befinden, können jedoch hinausschießen.



Sonnenfeuer

Das Sonnenfeuer ist eine modifizierte Mine, die ein Feld aus Feuer erzeugt, das für eine kurze Zeit mit extrem hoher Temperatur brennt. Die dabei erzeugte Wärmesignatur wird jedes wärmesuchende Projektil in einem Umkreis von 200 Metern anziehen.



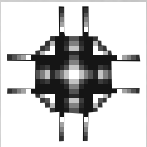
IMF (Invertierte Magnetschirmfalle)

Die IMF, auch “Fanghandschuh” genannt, ist eine modifizierte M-Schirm-Mine. Anstatt mit Magnetkräften nach außen zu wirken, funktioniert die IMF genau entgegengesetzt - alles wird mit unbeschreiblicher Kraft zur Mitte der Falle gezogen. Die IMF zieht auch alle Projektile in einem Umkreis von 200 Metern an.



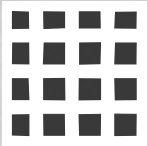
Kontaktmine

Eine Standard-Mine, die explodiert, wenn ein feindliches Fahrzeug in den Erfassungsbereich gerät. Die Mine wird zwei Sekunden nach ihrer Plazierung scharf. Sobald die Mine scharf ist, löst jedes feindliche Fahrzeug, das in den Umkreis von sieben Metern gerät, die Mine aus.



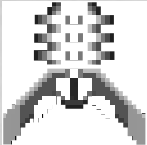
Gelände-Röntgen-Kamera (GR-Kamera)

Die GR-Kamera ist ein Röntgengerät, das es einem Piloten ermöglicht, durch Gelände hindurch zu sehen. Sie hat eine Reichweite von 100 Metern. Jedes Gelände außerhalb des Wirkungsbereichs wird nicht durchsichtig.



Donnerschlag

Niemand weiß genau, wie der Donnerschlag funktioniert. Man nimmt an, daß er Munition in Rohenergie umwandelt und direkt in den Boden schießt. Das Ergebnis ist eine Art kleines Erdbeben, das sich wellenartig ausdehnt.



GEBÄUDE

Die Konstruktionseinheit kann Gebäude errichten. Gebäude müssen separat auf dem Boden plaziert werden. Einige Gebäudetypen benötigen Energie und müssen daher auf ein Kraftwerk im Umkreis von 100 Metern zurückgreifen können. Wird das Kraftwerk zerstört, das ein Gebäude versorgt, verliert das Gebäude vorübergehend seine Funktionalität.

KRAFTWERKE

Kraftwerke versorgen andere Gebäude in einem Umkreis von 100 Metern, sofern diese Energie benötigen. Die verfügbaren Kraftwerkstypen variieren von Planet zu Planet in Abhängigkeit von den Umweltbedingungen des Planeten.

Solkraftwerk

Solkraft wird auf dem Mond, dem Mars und auf Io genutzt.

Kosten: 4

Trefferpunkte: 1500



Blitzkraftwerk

Blitzenergie wird auf der Venus und auf Titan genutzt.

Kosten: 7

Trefferpunkte: 4000



Windkraftwerk

Windkraft wird auf Titan genutzt.

Kosten: 6

Trefferpunkte: 2000



Schrottsilo

Ein einfaches Lagergebäude, in dem Bio-Metall-Schrott gelagert wird. Anstelle sich beim Recycler zu entladen, kann ein Scavenger hier Schrott abladen. Wen er ansteuert, hängt davon ab, welches Gebäude sich näher befindet.

Kosten: 4

Trefferpunkte: 3000



GEBÄUDE

Geschützturm (benötigt Energie)

Der Geschützturm ist eine extrem mächtige Abwehrwaffe, sofern Energie vorhanden ist. Seine Reichweite beträgt mehr als 200 Meter.

Kosten: 6

Trefferpunkte: 5000



Versorgungsdepot

Hier wird Nachschub gelagert. Das Fahrzeug, das sich am nächsten innerhalb eines Radius' von 50 Metern befindet, wird mit 100 Einheiten Munition pro Minute versorgt.

Kosten: 5

Trefferpunkte: 2000



Kommunikationsturm (benötigt Energie)

Der Kommunikationsturm ermöglicht den Piloten eine Satellitennavigation, die ihm strategische Vorteile einbringen kann. Warnung: Fahrzeuge, die auf die Satellitenverbindung zurückgreifen, entsenden ein Radarsignal, das auch von feindlichen Einheiten erfaßt werden kann.

Kosten: 5

Trefferpunkte: 2000



Hangar

Dies ist die Reparatereinrichtung. Das Fahrzeug, das sich am nächsten innerhalb eines Radius' von 50 Metern befindet, wird automatisch repariert. Stellen Sie Fahrzeuge in der Nähe des Hangars ab, um sie reparieren zu lassen.

Kosten: 7

Trefferpunkte: 4000



Kaserne

Erhöht die Anzahl der verfügbaren Piloten um fünf.

Kosten: 4

Trefferpunkte: 1500



Von: Commander William Stahl

An: General George Collins

Betr.: Kommandohandbuch

Datum: 3. Juli 1959

General, unsere Analyse der Pläne von Wilhelm Arkins Laboratorien ist abgeschlossen. Wir haben das nachfolgende Kommandohandbuch erstellt, das auf Arkins Fahrzeugmodelle, Umweltgesichtspunkte und mögliche Konfrontationen eingeht. Genug der Vorrede, hier sind unsere Erkenntnisse.

FAHRZEUGÜBERSICHT:

Wir sind sehr von der grundlegenden Konzeption seiner Fahrzeugmodelle angetan. Es war ein äußerst cleverer Schachzug, diese neuartigen Modelle auf bereits existierende Fahrzeugtypen aufzusetzen. Für die Piloten dürfte es so ein Leichtes sein, trotz der zugrunde liegenden außerirdischen Technologie schnell die strategischen Möglichkeiten der Fahrzeuge auszunutzen.

Von großer Bedeutung war Arkins Maßgabe, äußerst manövrierfähige Fahrzeuge zu entwickeln. Obwohl wir davon ausgehen müssen, daß die Piloten zunächst eine schwierige

Eingewöhnungsphase durchleben müssen, bis sie sich mit Arkins Antriebskonzept auseinandergesetzt haben, rechnen wir damit, im Endeffekt eine äußerst überlegene Kampfplattform geschaffen zu haben. Der Antrieb ermöglicht es den Kommandeuren, jederzeit in Bewegung zu bleiben und sich so dem Gegner immer als bewegliches Ziel zu präsentieren. Diese Fahrzeuge erweisen sich im Kampf als deutlich dynamischer als alle bisher dagewesenen Panzer, und auch ihre Geschwindigkeit und Behendigkeit lassen leicht alle existierenden Fahrzeuge blaß aussehen.

Arkins Entwicklung eines pulsierenden Radarsystems stellt ebenfalls ein großartiges Konzept dar. Die Kommandeure profitieren davon, feindliche Einheiten auf dem Radar verfolgen zu können, ohne dauerhaft die eigene Position preisgeben zu müssen. Die Piloten sollten jedoch nicht vergessen, daß wir mit diesem System sehr wahrscheinlich keine stillstehenden Ziele sowie sich nur langsam bewegende Einheiten erfassen können.

Seine Idee von nur einer einzigen Munitionsart, die man in jeder beliebigen Waffe modifiziert einsetzen kann, garantiert den Piloten auf jeden Fall, daß sie die mitgeführte Munition optimal einsetzen können. Sie müssen sich jedoch mit der Kontrolle der unterschiedlichen Waffensysteme und ihrem Munitionsverbrauch vertraut machen. Doch Arkin scheint auch daran gedacht zu haben und hat eine numerische Anzeige entwickelt, die jederzeit die aktuell noch verbleibende Munition für das gerade aktive Waffensystem anzeigt.

Das System der Waffenaufhängungen für jedes Fahrzeug erscheint äußerst durchdacht, da wir nur noch modulare Waffen konstruieren müssen, die wir dann leicht in die vorgefertigten Aufhängungen montieren können. Außerdem können die verschiedenen Waffen zusammen abgefeuert werden, um eine deutlich höhere Durchschlagkraft zu erreichen. Im Gegenzug müssen die Piloten darauf achten, daß der Munitionsvorrat nicht zu schnell abnimmt.

Auch das von Arkin entwickelte Kommandosystem zeugt von großer Genialität. Es gibt den Kommandeuren einen bisher noch nie dagewesenen Überblick über die Kampfsituation sowie Kontrolle über andere Einheiten. Zusätzlich verfügt das Kommandomodul über ein Sicherheitssystem, so daß es für feindliche Einheiten absolut unmöglich ist, Kommandos abzufangen oder codierte Nachrichten zu entschlüsseln.

DAS SYSTEM DER MOBILEN PRODUKTIONSSTÄTTEN:

Auch dieses System wurde bis ins kleinste Detail ausgearbeitet. Es wäre noch viel ausgereifter, wenn nicht Geysire als Energiequelle benötigt würden. Da die Produktionsstätten aber nur der Anfang einer großen Produktionspyramide sind, ist es durchaus vertretbar und verständlich, daß sie eine natürliche Energiequelle benötigen, um volle Funktionsfähigkeit zu erreichen.

Die zentrale Einheit des mobilen Produktionssystems ist der Recycler. Wir sind auf ihn bei so gut wie jeder Verarbeitung der neuen Technologie angewiesen und müssen ihn um alles in der Welt schützen.

Verlieren wir eines dieser Fahrzeuge, ist dies zweifellos der Anfang des Endes einer Brigade, die auf ihn angewiesen ist.

Wir finden großen Gefallen an der Konzeption, mit dem Recycler einfache Reparaturen vornehmen zu können sowie Munition, Abwehr- und Angriffseinheiten zu produzieren, so daß sich diese Einheit selbst instand halten kann. So können ergänzend die anderen Produktionsstätten dazu genutzt werden, andere Einheiten etc. zu produzieren.

Die mobile Einheitenfabrik (MEF) und die Waffenkammer sind wie der Recycler ebenfalls auf natürliche Energieversorgung angewiesen. Diese Produktionsstätten sind in der Lage, spezialisierte Fahrzeuge und bessere Waffen herzustellen. Besonders ausgereift ist die katapultartige Technik der Waffenkammer, dank der sie die Kommandeure im Kampf an verschiedenen Stellen mit Nachschub versorgen kann. (Eine nähere Beurteilung der mobilen Produktionsstätten folgt weiter unterhalb im Abschnitt "Errichten eines dauerhaften Stützpunktes".)

Uns gefällt die Konzeption, alle Fabriken mobil zu gestalten. Sollten einmal sämtliche Ressourcen eines Gebietes erschöpft sein, dieses nicht mehr sicher erscheinen oder ein Feind unseren Stützpunkt entdecken, können wir mit Leichtigkeit alles zusammenpacken und zu einem anderen Ort weiterziehen.

DAS SAMMELN VON BIO-METALL:

Basierend auf der Art und Weise der Produktion von Bio-Metall-Fahrzeugen, ist es von entscheidender Bedeutung, daß die Kommandeure mit ihren Ressourcen haushalten können. Bestimmte Voraussetzungen müssen bedacht werden, wenn wir mit Bio-Metall-Fahrzeugen in den Kampf eingreifen. Die Kampfschauplätze dieses Szenarios können auf zwei Quellen von Bio-Metall zurückgreifen: Schrott von zerstörten Fahrzeugen und Überreste vom letzten Meteoritenschauer. Folgendes gilt es zu beachten:

1. Die Kontrolle der Schrottfelder, die durch Meteoritenschauer entstanden sind, ist von entscheidender strategischer Bedeutung. Halten Sie sich bitte auch vor Augen, daß jedes Stück Schrott, das wir nicht selber finden, von unseren Gegner gegen uns eingesetzt werden kann.
2. Errichten wir Stützpunkte in der Nähe von Schrottfeldern, können wir die Ressourcen schneller aufsammeln.
3. Wir müssen entschlossen und schnell agieren, da zerstörte Fahrzeuge auch von unseren Gegnern schnell recycelt werden.
4. Arkins Schrottsilos sollten immer dann eingesetzt werden, wenn sich Schrottfelder in großer Entfernung zum eigentlichen Stützpunkt befinden. Dies erhöht deutlich die Geschwindigkeit, mit der wir Ressourcen sammeln können.

SCAVENGER BESCHÜTZEN:

Um die Speicherkapazitäten der Fahrzeuge möglichst groß zu halten, verfügen Arkins Scavenger über keine Vorrichtungen, um sie mit Waffen zu bestücken. Für eine funktionierende Kampfstrategie sind diese Einheiten von großer Bedeutung und sollten daher von den Kommandeuren angemessen geschützt werden. Wir legen den Kommandeuren daher nahe, Scavenger immer eskortieren zu lassen, wenn feindliche Aktivitäten beobachtet wurden.

Nur als kleiner Hinweis: Wenn unsere Feinde ebenfalls auf großen Frachtraum Wert gelegt haben und auf eine Bewaffnung verzichten mußten, erweisen sich ihre Scavenger als optimale Ziele. Gelingt es uns, ihre Schrottsammler zu zerstören, ist es ihnen nicht mehr möglich, neue Einheiten und Fahrzeuge zu produzieren.

ERRICHTEN UND BESCHÜTZEN EINES STÜTZPUNKTES:

Bestimmte Punkte machen das Errichten in einer gesicherten und strategisch günstigen Lage notwendig. Die enorm hohe Geschwindigkeit und Feuerkraft von Fahrzeugen der Bio-Metall-Klasse läßt beinahe jeden nicht gesicherten Stützpunkt offen wie ein Scheunentor dastehen.

Zunächst einmal sollten die Kommandeure Stützpunkte nur in Gegenden errichten, die über möglichst viele Ressourcen verfügen. Sie müssen auf ausreichende geothermische Aktivitäten (als Energiequelle für Fabriken) und Vorkommen von Bio-Metall Rücksicht

nehmen. Wegen der hohen Geschwindigkeit aller Fahrzeuge dürfte es ein besonders schwieriges Unterfangen sein, freies Gelände zu sichern. Die Kommandeure sollten von vorne herein darauf achten, sich nur in einer Gegend niederzulassen, die von den natürlichen Gegebenheiten her leicht zu verteidigen ist und für mögliche Angreifer ein Hindernis darstellt.

Bei der Verteidigung von Stützpunkten können wir dank Arkins Entwicklungen auf ein großes Repertoire verschiedener Waffen zurückgreifen. Die M173 "Badger" ist eine ausgezeichnete Abwehrkanone. Sie läßt sich sehr leicht produzieren und kann schnell eine neue Position beziehen. Die Kommandeure sollten sich ausreichend Zeit nehmen, um sich mit der Reichweite einer M173-Kanone vertraut zu machen, so daß sie trotz guter Deckung optimal feuern können. Die M173 bleibt aber leider im mobilen Zustand extrem anfällig. Die Kommandeure sollten nicht versuchen, die M173 eine neue Position beziehen zu lassen, wenn sich Feinde in der Nähe befinden. Mobile M173er würden noch schneller zerstört, als sie wieder Position beziehen und ihre Waffen einsetzen könnten.

Wir können Minenleger zusammen mit der M173 Kanone zusammen einsetzen. Bedenkt man nämlich, daß die Minen angreifende Einheiten verlangsamen, da sie zunächst die Minen entschärfen müßten, geben sie mit der M173 zusammen ein gutes Team ab. Während die feindlichen Einheiten noch damit beschäftigt wären, Minen zu entschärfen, könnte eine positionierte M173 die meisten Angreifer ausschalten.

Arkins Geschütztürme, die mit einer mobilen Einheitenfabrik

produziert werden können (siehe auch weiter unten), erfüllen in etwa den gleichen Zweck wie die M173er, verfügen aber über eine größere Feuerkraft und Reichweite auf Kosten einer geringeren Mobilität. Es erscheint sinnvoll, die Energieversorgung von der eigentlichen Einheit abzukoppeln, so daß sich mehrere Einheiten eine Energiequelle teilen können. Die Kommandeure müssen stets darauf achten, daß sie ihre Energieversorgungen in zentraler wie aber auch gleichzeitig gut geschützter Lage errichten, damit sie von vielen Einrichtungen genutzt werden können. Da schon durch den Verlust von nur einer einzigen Energiequelle viele Einheiten hilflos operieren würden, sollten die Kommandeure vielleicht zusätzliche Stromversorgungen errichten.

ERRICHTEN EINES DAUERHAFTEN STÜTZPUNKTES:

Die von Arkin konzipierte mobile Produktionseinrichtung ist eine ideale Einheit, um auch in bisher nicht erschlossenen Regionen schnell einen Stützpunkt errichten zu können. Auf der anderen Seite ist es aber leider sehr nachteilig, daß diese Einrichtungen über keine Dekonstruktionsoption verfügt. Wir werden diesen Verbesserungsvorschlag parallel auch an Arkin weiterleiten.

Momentan ist es nicht möglich, die einmal produzierten Gebäude und Einheiten wieder zu recyceln und die Ressourcen anderweitig zu nutzen.

Sobald die Kommandeure der Meinung sind, daß sie den Stützpunkt gut gesichert haben, sollten sie auf das große Arsenal der mobilen Produktionsmöglichkeiten zurückgreifen. Das

Versorgungsdepot ist die logische Wahl, wenn es Fahrzeuge effizient und schnell nachzuladen gilt, während der Hangar immer dann zum Einsatz kommt, wenn beschädigte Fahrzeuge repariert werden sollen.

Doch mit weitem Abstand ist der Kommunikationsturm die beeindruckendste aller Einheiten, die Arkin erdacht hat. Sobald er errichtet wurde, kann er Verbindung zu unserem orbitalen Satelliten "Skyeye" aufnehmen. Sobald diese Verbindung aufgebaut wurde, können die Kommandanten eine Satellitenansicht des Kampfgebietes erhalten. Sowohl die eigenen wie auch die feindlichen Einheiten werden auf dieser Karte dargestellt, sofern sie sich in Radarreichweite aufhalten. Hierdurch wird es den Kommandeuren ermöglicht, die Einheiten wesentlich überlegter zu befehligen.

Die Verbindung zu Skyeye ist leider noch nicht ausgereift. Den Kommandeuren sollte bewußt sein, daß die Verbindung leicht von Feinden entdeckt werden kann. Eine offene Verbindung zu Skyeye wäre in etwa einem Nachtangriff gleichzusetzen, bei dem wir die Scheinwerfer anließen ... jeder würde uns bemerken.

ANGREIFEN UNBEWEGLICHER ZIELE:

Arkin scheint ein ausgewogenes Arsenal von Fahrzeugen erschaffen zu haben, die dem Kommandeur viele Auswahlmöglichkeiten geben, wenn er unbewegliche Ziele angreifen möchte. Die GPT mit ihrem GVS-System und ihrer guten Geschwindigkeit sind bestens geeignet, Einheiten nahe an feste Ziele zu befördern. Wenn auch die Verluste einer derartigen Strategie zu

einem Pyrrhussieg führen könnten, so sind in manchen Situationen selbst hohe Verluste zu rechtfertigen.

Als Alternative für solche Kommandeure, die die zwangsläufig mit einem GPT-Einsatz verbundenen Verluste nicht in Kauf nehmen möchten, ist der Sasquatch das ideale Fahrzeug. Da Arkin den Sasquatch mit möglichst vielen Waffen und Munition ausstatten wollte, litt leider die Leistungsfähigkeit des Fahrzeugs darunter. Es sieht so aus, als sei es ihm nicht mehr gelungen, den Sasquatch schweben zu lassen, nachdem er ihn mit großer Feuerkraft ausgestattet hatte. Die Kommandeure müssen sich darüber bewußt sein, daß dieses Gefährt schwerfällig und ungelenk im Kampf agiert. Daher sollte es stets von anderen flinkeren Einheiten begleitet werden.

Arkins Artillerie-Einheiten scheinen sehr solide zu sein. Diese Einheiten sind äußerst effektiv, wenn sie Feinde in großer Entfernung ausschalten sollen. Im Gegenzug sind sie aber leider auch für feindlichen Einheiten ein ebenso leichtes Ziel. Wir legen den Kommandeuren daher nahe, die nötigen Vorsichtsmaßnahmen zu ergreifen, um ihre Artillerie-Einheiten mit mobilen Einheiten, Kanonen oder Minenfeldern zu schützen.

SCHLUSSBEMERKUNG:

Alles in allem finden wir die von Arkin entwickelten Technologien wirklich verblüffend. Der Fortschritt, den diese Waffen gegenüber den konventionellen Modellen haben, ist fast schon beängstigend. Die Kontrolle über die Rohstoffe, aus denen wir diese neuartigen Waffen produzieren können, sollte das Ziel unserer globalen politischen Aktivitäten werden.

Ich bin der festen Überzeugung, daß wir als Sieger aus diesem Konflikt hervorgehen - wie es bisher eigentlich immer der Fall war.



Gn. William Stahl

HAUPTMENÜ

Einzelspieler

Wählen Sie **Einzelspieler**, um *Battlezone* zu beginnen.

Mehrspieler

Wählen Sie diesen Menüpunkt, um ein Mehrspieler-Spiel über ein Modem, das Internet oder ein lokales Netzwerk (LAN) zu starten. Lesen Sie bitte auch das Kapitel Mehrspieler-Modus auf Seite 78.



Credits

Wollten Sie nicht immer schon wissen, welchen Menschen (und Tieren) Sie dieses wunderbare Spiel zu verdanken haben?

Intro abspielen

Die einleitende Filmsequenz wird noch einmal abgespielt.

Optionen

Über dieses Menü gelangen Sie zu den Spieloptionen, in denen Sie die Grafik, den Sound und die Eingabegeräte konfigurieren können.

Verlassen

Klicken Sie auf **Verlassen**, wenn Sie das Spiel verlassen möchten.

EINZELSPIELER

Stars and Stripes

Wählen Sie **Stars and Stripes**, um die amerikanische Kampagne zu starten. Sie sollten zunächst diese Kampagne starten, da sie auch Neulinge von Action-Strategiespielen in das Spiel einführt.

Die Rote Brigade

Wählen Sie **Rote Brigade**, um die sowjetische Kampagne zu starten. Bei dieser sind Sie Kommandeur der sowjetischen Einheiten auf dem Mond und kämpfen gegen die amerikanische Brigade Black Dogs. Es handelt sich um schwierigere Einsätze für erfahrene Spieler.

Grundausbildung

Wählen Sie **Grundausbildung**, um die Trainingseinsätze zu starten. Gerade dann, wenn Sie das Spiel zum ersten Mal spielen, sollten Sie zunächst diese Einsätze absolvieren, da sie Sie mit den nötigen Kontrollmöglichkeiten des Battlezone-Universums vertraut machen (Steuern des Fahrzeugs, Abfeuern von Waffen, Einheiten produzieren und kommandieren). Bestehen Sie die vier Trainingseinsätze der Grundausbildung, und Sie sind für den ersten richtigen Einsatz vorbereitet.

Spiel laden

Laden Sie über dieses Menü ein zuvor gespeichertes Spiel wieder ein.

OPTIONEN

Über das Optionsmenü können Sie die Spiel-, Grafik- und Soundoptionen sowie Eingabegeräte konfigurieren.

Wenn Sie Probleme mit der Spielgeschwindigkeit auf Ihrem System haben, sollten Sie die Detailstufe herabsetzen. Sämtliche Optionen, die die Grafik- und Soundausgabe des Spiels verbessern würden, verlangsamen gleichzeitig auch die Spielgeschwindigkeit. Wenn das Spiel zu langsam läuft, sollten Sie hier bei diesen Optionen verschiedene Einstellungen vornehmen, bis Sie eine gute Spielgeschwindigkeit erzielen.

SPIELOPTIONEN

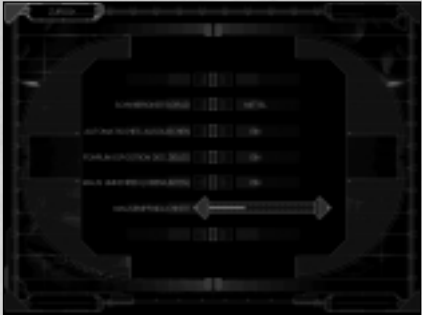
Schwierigkeitsgrad

Ändern Sie hier den vorgegebenen Schwierigkeitsgrad **Mittel** auf **Leicht** oder **Schwierig**.



Automatisches Ausgleichen

Diese Option korrigiert automatisch die Lage Ihres Fahrzeugs im Spiel. Schalten Sie sie **Aus**, haben Sie zwar deutlich mehr Kontrolle über das Fahrzeug, die Steuerung erweist sich aber auch als komplizierter.



Vorhalt des Ziels anzeigen

Ist diese Option eingeschaltet, zeigt Ihnen während des Spiels eine kleine Anzeige, wohin Sie feuern müssen, um bewegliche Ziele zu treffen. Wenn Sie mit Ihrem Cursor direkt auf das eigentliche Ziel feuern würden, würde das Ziel seine Position bereits verlassen haben, bis die Munition dort angekommen ist. Sie würde ins Leere laufen. Dank dieser Anzeige wissen Sie, wohin Sie feuern müssen, um das Ziel auch unter Berücksichtigung seiner Geschwindigkeit zu treffen.

Maus umkehren (oben/unten)

Sie können hier die Maussteuerung konfigurieren. Bewegen Sie die Maus nach hinten, bewegt sich das Fahrzeug nach unten und umgekehrt.

GRAFIKOPTIONEN

3D-Karte

Schalten Sie diese Option **Ein**, wenn Sie eine 3D-Beschleunigerkarte besitzen und diese mit Battlezone verwenden möchten. Beachten Sie bitte, daß Battlezone wieder neu gestartet werden muß, wenn Sie diese Einstellung verändern. Wenn Sie Probleme mit der Verwendung von 3D-Karten haben, lesen Sie bitte die technische Hilfedatei.



Bildschirmauflösung

Sollten Sie Probleme mit der Anzeigegeschwindigkeit haben, sollten Sie die Auflösung herabsetzen, um das Spiel zu beschleunigen.

Bildschirm-Helligkeit

Ändern Sie den Schieberegler, um die Helligkeit des Bildschirms anzupassen.

Halbzeilenmodus

Schalten Sie diese Option **Ein**, wird das Programm nur jede zweite Zeile der Grafik anzeigen. Die Grafiken sehen dann zwar nicht mehr so schön aus, das Spiel läuft aber deutlich schneller. Eventuell müssen Sie gleichzeitig die Helligkeit korrigieren, um die Anzeigequalität zu verbessern.

Himmeldetail

Sie sollten den Wert unter Himmeldetail (**Flächig** bis **Voll**) von der Geschwindigkeit Ihres Computers abhängig machen. Sie sollten die maximale Einstellung nur dann wählen, wenn Sie einen sehr schnellen PC oder eine 3D-Beschleunigerkarte besitzen.

Geländedetail

Sie können hier Einstellungen von **Flächig** bis **Hi-Res** vornehmen. Je niedriger Sie diesen Wert einstellen, desto höher wird die Spielgeschwindigkeit auf Kosten einer optimalen Grafikanzeige. Die Werte haben folgenden Einfluß auf das Spiel: Bei **Flächig** wird das Gelände im Spiel sehr vereinfacht dargestellt, bei **Weich** vereinfacht, bei **Low-Res** mit einfachen Texturen und in der Stufe **Hi-Res** mit komplexen Texturen versehen. Sie sollten die maximale Einstellung nur dann wählen, wenn Sie einen sehr schnellen PC oder eine 3D-Beschleunigerkarte besitzen.

Objektdetail

Verringern Sie die Detailstufe der Objekte, um den Spielverlauf zu beschleunigen. Bei der Einstellung **Flächig** werden die Objekte im Spiel ohne eigene Texturen dargestellt. Bei **Nah** erscheinen nur die Objekte texturiert, die sich in Ihrer Nähe befinden, und bei **Texturiert** werden alle Objekte mit Texturen versehen. Entscheiden Sie sich für **Hi-Res**, werden zusätzlich dynamische Lichteffekte dargestellt. Sie sollten die maximale Einstellung nur dann wählen, wenn Sie einen sehr schnellen PC oder eine 3D-Beschleunigerkarte besitzen.

Cockpitdetail

Konfigurieren Sie die Cockpitanzeige ganz nach Ihrem Geschmack. Die Detailstufe **Aus** schaltet das Cockpit der Fahrzeuge aus, die mittlere zeigt eine einfache Darstellung und **Texturiert** ein texturiertes Cockpit an.

Schattendetail

Sie können die Schatten im Spiel an- oder ausschalten. Sind sie an, sieht die Grafikdarstellung deutlich realistischer aus, bei **Aus** läuft das Spiel schneller ab.

AUDIO-OPTIONEN

Lautstärke Musik

Mit dem Schieberegler können Sie die Lautstärke der Musik anpassen.

Lautstärke Effekte

Mit dem Schieberegler können Sie die Lautstärke der Soundeffekte anpassen.

Lautstärke Stimmen

Mit dem Schieberegler können Sie die Lautstärke des Funkverkehrs im Cockpit anpassen.

Soundkanäle

Ändern Sie nach Ihren eigenen Wünschen die Anzahl der Soundkanäle. Je höher Sie diesen Wert einstellen, desto mehr verschiedene Sounds können gleichzeitig abgespielt werden. Natürlich hat dies auch Auswirkungen auf die Spielgeschwindigkeit.

Stereo

Hier können Sie den Stereosound an- oder ausschalten, benötigen dafür aber selbstverständlich auch Stereolautsprecher. Ist die Option angeschaltet, läuft das Spiel langsamer.

STEUERUNGSKONFIGURATION

Schauen Sie sich die Seite Tastensteuerung oder die Referenzkarte an, um die standardmäßig vorgegebene Tastensteuerung zu sehen. Um diese Standardkonfiguration zu ändern, wählen Sie **Steuerungskonfiguration**. Hier können Sie dann die Tastenbelegung oder die Joysticksteuerung konfigurieren.



TASTENSTEUERUNG

KOMMANDO

| | |
|------------------|-----------------------|
| Q | Langsam vorwärts |
| W | Vorwärts |
| A | Seitlich links |
| S | Stoppen und rückwärts |
| D | Seitlich rechts |
| F | Nach oben sehen |
| C | Nach unten sehen |
| Maus nach links | Links lenken |
| Maus nach rechts | Rechts lenken |
| E | Springen |

WAFFEN

| | |
|-------------------|--------------------------------|
| Linke Maustaste | Feuern |
| Rechte Maustaste | Waffe wechseln |
| F8 bis F12 | Waffenaufhängung wählen |
| Strg & F8 bis F12 | Waffenaufhängungen kombinieren |

ANSICHTEN

| | |
|------------------|--------------------------------|
| Umschalttaste-F1 | Cockpitansicht |
| Umschalttaste-F2 | Statusanzeige |
| Umschalttaste-F3 | Ansicht oberhalb des Fahrzeugs |
| Umschalttaste-F4 | Externe Kamera |
| Umschalttaste-F5 | Gesamtansicht |

KOMMANDOSCHNITTSTELLE

| | |
|---------------|---|
| Esc | Menü Optionen |
| 1-9 und 0 | Einheitentyp wählen |
| Leertaste | Kommando mit cleverem Cursor gewählter Einheit erteilen |
| Alt | Gehe zu/attackiere gewähltes Ziel |
| Tab | Zurück zum Einheitentyp-Menü |
| Umschalttaste | Maussteuerung des Menüs |

EINHEITEN GRUPPIEREN

| | |
|-----------------------|--|
| Strg & Einheit wählen | Mehrere Einheiten wählen |
| Strg & F1 bis F7 | Gewählte Einheit einem Tastenkürzel zuordnen |
| F1 bis F7 | Gruppierte Einheiten wählen |

SONSTIGE

| | |
|--------|--|
| T | Ziel erfassen ein oder aus/Navigationsboje ausschalten |
| N | Nächste Navigationsboje wählen |
| P | Navigationsboje aussetzen |
| I | Information über Objekt unter Cursor |
| H | Aussteigen |
| Strg-B | Schleudersitz aktivieren |
| K | Fahrzeuge positionieren/bereitmachen |
| Strg-C | Mehrspieler-Chat |
| Pause | Spiel pausieren |
| M | Mehrspieler-Information |
| O | Missionsziele anzeigen |
| Alt-X | Einsatz beenden |

SPIELE SPEICHERN UND LADEN

Sie sollten das Spiel nach jedem Einsatz speichern, um es an dieser Stelle fortsetzen zu können. Zum Speichern des aktuellen Spielstands gehen Sie bitte wie folgt vor:

Drücken Sie zunächst die Taste **Esc**, um zum Menü **Spieloptionen** zu gelangen, und wählen **Spiel speichern**. Wählen Sie einen der Speicherplätze und geben einen Namen für den Spielstand ein. Bestätigen Sie abschließend Ihre Eingabe.

Sie können im Einzelspieler-Modus einen Spielstand wieder einladen, indem Sie zunächst **Einzelspieler** und dann **Spiel laden** wählen und sich dann den gewünschten Spielstand aussuchen.

MEHRSPIELER-MODUS

ANMELDEN

Wählen Sie **Mehrspieler** im Hauptmenü, um ein Mehrspieler-Spiel zu starten.

Hinweis: Jeder Teilnehmer an einem Mehrspieler-Spiel benötigt eine Battlezone-CD in seinem CD-ROM-Laufwerk.

Wählen Sie **Neu**, um einen neuen Spieler zu erzeugen. Um Ihren Spielcharakter zu personifizieren, geben Sie unter **Name** Ihren Namen ein. Im Fahrzeugfenster sollten Sie das Fahrzeug auswählen, das Sie bevorzugt steuern möchten. Unter **Beschreibung** können Sie ein paar kurze, erklärende Worte zu Ihrem Charakter eintragen.

Wählen Sie im Feld **Charakter** den Namen des Spielers aus und wählen dann die gewünschte Verbindungsart.



Internet

Starten Sie ein Mehrspieler-Spiel über Activisions ActivLink-Server.

IPX

Starten Sie ein Mehrspieler-Spiel über ein lokales Netzwerk (LAN).

Modem

Starten Sie ein Mehrspieler-Spiel, indem Sie ein anderes Modem direkt anwählen.

Entscheiden Sie sich für **Modem**, können Sie in den dann erscheinenden Fenstern Einstellungen an Ihrem Modem vornehmen. Hierzu zählen die Übertragungsgeschwindigkeit (Baudrate) und der Com-Port sowie ein gegebenenfalls nötiger Init-String. Sie sollten auf jeden Fall die schnellste Baudrate wählen, die von Ihrem System unterstützt wird.

Wählen Sie **Neu**, um einen neuen Gegner für ein Modemspiel zu erstellen. Geben Sie den Namen und die Telefonnummer des Mitspielers in den entsprechenden Feldern ein.

Wählen Sie **Wählen** oder **Antworten**, um ein Modemspiel zu starten.



Nullmodem

Starten Sie hier ein Nullmodemspiel über ein serielles Nullmodemkabel.

Wählen Sie **Nullmodem**, können Sie in den dann erscheinenden Fenstern die Übertragungsgeschwindigkeit (Baudrate) und den Com-Port einstellen. Wählen Sie bitte die höchste Baudrate, die von Ihrem Computer unterstützt wird.

Wählen Sie **Weiter**, um das Nullmodemspiel zu beginnen.

EINSTELLUNGEN UND SPIELSTART

Wenn Sie sich für ein Spiel über das Internet entscheiden, müssen Sie zunächst einen Server auswählen (bitte nehmen Sie den mit der niedrigsten Latenz). Wählen Sie **Weiter** im Mehrspieler-Setup-Bildschirm, um an einem Netzwerkspiel über ein LAN teilzunehmen. Battlezone wird automatisch eine Verbindung zu Activisions ActivLink-Server aufbauen.

Wenn Sie im Mehrspieler-Menü entweder **Internet** oder **IPX** wählen, können Sie im nächsten Bildschirm auswählen, ob Sie ein Spiel erstellen oder an einem Spiel teilnehmen möchten. Hier werden Ihnen dann alle verfügbaren Server, Räume, Spieler in den Räumen, Spiele und Spieler in den jeweiligen Spielen angezeigt.

Um einen Raum zu betreten, wählen Sie einfach einen der vorhandenen Räume. Um eine Nachricht an einen anderen Spieler zu senden, tippen Sie die Nachricht im unteren Nachrichtenfenster ein und drücken die Eingabetaste, um die Nachricht an alle Spieler im gewählten Raum zu senden. Wählen Sie Flüstern, um eine Nachricht an nur einen Spieler zu senden.

Wenn Sie einen anderen Spieler wählen, können Sie sich für **Rausschmeißen** entscheiden, um den Spieler wieder aus dem aktuellen Raum hinauszuerwerfen. Wählen Sie **Stumm**, um keine Nachrichten von diesem Spieler zu erhalten, oder wieder **Nicht mehr stumm**, um seine Nachrichten doch zu erhalten.

Wählen Sie **Raum erstellen**, um einen neuen Raum zu erstellen, in dem dann Spieler auf den Start einer Partie warten und sich unterhalten können.

Um an einem Spiel teilzunehmen, wählen Sie bitte eines der Spiele aus und klicken dann auf **Mitspielen**.

Um ein neues Spiel zu erstellen, wählen Sie bitte **Spiel erstellen**. Geben Sie Ihren Namen sowie ein Passwort ein, wenn Sie nur bestimmten Spielern den Zutritt gewähren möchten. Vergeben Sie ein Passwort, können nur die Spieler am Spiel teilnehmen, die das Passwort eingeben.

Mit Hilfe der Option **Synchronisieren** müssen die Spieler zunächst auf Ihre Mitspieler warten, bis sich diese einem Spiel angeschlossen haben, bevor das eigentliche Spiel beginnt. Es werden dann alle Spieler gleichzeitig ein neues Spiel beginnen.

An einem dynamischen Spiel können Spieler jederzeit teilnehmen.

Wählen Sie **OK**, um zum nächsten Bildschirm zu gelangen.

Sie können sich dann einen Einsatz für das nächste Spiel aussuchen, ein Fahrzeug und schließlich die Teamnummer wählen, auf dessen Seite Sie spielen möchten. Bei manchen Einsätzen handelt es sich um Deathmatch-Einsätze, bei den anderen um Strategie-Einsätze.

Klicken Sie auf einen der Einsätze, wird Ihnen eine kurze Beschreibung des Einsatzgebietes angezeigt.

In derselben Anzeige sehen Sie auch den Status der anderen Spieler und können sich mit diesen unterhalten, solange Sie noch auf weitere Spieler warten.

Bei einem Deathmatch-Einsatz wird ein Spiel erstellt, das sich ganz einfach zusammenfassen läßt: Der Spieler mit den meisten Abschüssen gewinnt! Bei einem Deathmatch können Sie keine Einheiten etc. produzieren. In der Spiellandschaft werden Sie verschiedene Boni finden, die Ihren Munitionsvorrat auffrischen, Ihr Fahrzeug reparieren oder Ihnen andere Waffen ermöglichen.



Starten Sie ein Spiel im Deathmatch-Modus, können Sie auf andere Fahrzeuge zurückgreifen, als Sie sie vom Einzelspieler-Modus von Battlezone her kennen.

Andere Spieler können jederzeit an einer Deathmatch-Partie teilnehmen. Drücken Sie **M**, um nähere Informationen zu den beteiligten Spielern zu erhalten. Es erscheint eine Informationsleiste, der Sie den Namen, die Treffer und Niederlagen sowie die Latenz eines Spielers entnehmen können. Letzteres ist die Geschwindigkeit, mit der die Bewegungen und Aktionen eines Spielers an einen anderen Computer weitergegeben werden. Ein Spieler mit einer hohen Latenz wird bei Ihnen vielleicht mehr oder minder sprunghaft angezeigt, so daß Sie Ihre Angriffsstrategie nötigenfalls anpassen müßten.

Wählen Sie eine der **Strategie**-Karten, um einen Einsatz zu starten, in dem die Piloten einen Stützpunkt errichten und diesen dann verteidigen müssen. Sie können auf einen Recycler zurückgreifen. Der Erfolg hängt von Ihrem strategischen Vorgehen ab, wie Sie entscheidende Angriffe gegen die Gegner planen. Nichtsdestotrotz ist das Hauptziel immer noch das Überleben.

Wählen Sie Starten, um ein neues Spiel zu starten. Warten Sie zunächst noch auf Ihre Mitspieler - und dann kann es losgehen.



MEHRSPIELER-FEATURES

Während eines Mehrspieler-Spiels erscheinen auf dem Bildschirm diverse Informationen zum aktuellen Status. Wenn sich ein neuer Spieler einem Spiel anschließen sollte, werden die anderen Piloten hierüber informiert.

Sollte im Mehrspieler-Modus von Battlezone ein Fahrzeug zerstört werden, wird der Spieler auf jeden Fall zuvor noch aus dem Fahrzeug geschleudert und auf dem Boden landen. Der Pilot muß dann die Kontrolle über ein anderes Fahrzeug erlangt haben, bevor er von einem Mitspieler getroffen wurde. Im Mehrspieler-Modus können Sie einem Gegner nur dann Schaden zufügen, wenn er nicht in einem Fahrzeug sitzt.

Benutzen Sie **Aussteigen und Fahrzeug zerstören (Strg-B)**, um das Fahrzeug zu verlassen und es zu zerstören, oder **springen** Sie einfach nur aus diesem (**H**) und lassen das Gefährt intakt.

Wenn sich ein Pilot zu Fuß über die Landschaft bewegt, kann er mit seinen Waffen auf Feinde schießen. Gelingt es ihm, einen Gegner mit seinem Scharfschützengewehr auszuschalten, kann er das Fahrzeug des Gegners übernehmen.

BEI EINEM MEHRSPIELER-SPIEL STEHEN IHNEN DIE FOLGENDEN

OPTIONEN ZUR AUSWAHL:

Synchronisieren

Ein synchronisiertes Spiel wird gleichzeitig für alle Spieler gestartet. Sobald es begonnen wurde, können keine neuen Spieler mehr am Spiel teilnehmen. Sie können ein synchronisiertes Spiel sowohl für Strategie-Einsätze als auch für Deathmatch-Einsätze starten (wir empfehlen **Synchronisieren** für alle Strategie-Einsätze).

Team

Über die Option **Team** können Sie sich für das Team entscheiden, in dem Sie spielen möchten. Bei einem Strategie-Einsatz muß jeder Spieler in einem eigenen Team spielen, bei einem Deathmatch-Einsatz können die Spieler auch dieselbe Teamnummer wählen. Natürlich gelten für alle Spieler in einem Team dieselben Bedingungen.

Kommunikationssatellit Ein/Aus

Schalten Sie diese Option **Ein**, ist es den Spielern gestattet, Kommunikationstürme zu konstruieren. Diese Option hat nur eine Auswirkung auf Strategie-Einsätze, da die Spieler dann die Satellitenkarte aktivieren können.

Kasernen Ein/Aus

Ist diese Option auf **Ein** gestellt, können die Spieler Kasernen produzieren. Dank der Kasernen können die Spieler auf mehr Piloten zurückgreifen und somit mehr Einheiten kommandieren. Diese Option hat nur eine Auswirkung auf Strategie-Einsätze und ist für das Spielen über das Internet konzipiert worden. Sie können so die Zahl der gleichzeitig aktiven Einheiten limitieren.

Leben

Sie können hier für Strategie-Einsätze einstellen, wie oft ein Spieler in einem Mehrspieler-Spiel ausgeschaltet werden darf, bis er endgültig aus dem Spiel ausscheidet.

Spielerlimit

Sie können hier festlegen, wie viele Spieler an einem Spiel teilnehmen dürfen. Das Spielerlimit gilt sowohl für Strategie- als auch für Deathmatch-Einsätze.

Zeitlimit

Hier stellen Sie ein, ab wann ein Spiel automatisch beendet werden soll. Das Zeitlimit hat nur eine Auswirkung auf Deathmatch-Einsätze.

Scharfschützen

Mit dieser Option können Sie einstellen, ob die Spieler (in Strategie- oder Deathmatch-Einsätzen) mit Scharfschützengewehren ausgerüstet sind oder nicht.

Abschußlimit

Diese Anzahl legt fest, wie oft ein Spieler abgeschossen werden darf, bis das Spiel automatisch beendet wird. Dieser Wert ist nur für Deathmatch-Einsätze relevant.

Flaggenlimit

Es handelt sich um die Zahl der Flaggen, die Sie erobern müssen, bis der Einsatz automatisch beendet wird. Diese Einstellung ist nur bei Flaggenraub-Deathmatch-Einsätzen relevant.

TIPS FÜR MEHRSPIELER-STRATEGIE-EINSÄTZE

- Bleiben Sie einfach am Leben! Ganz egal, wie stark Ihre Einheiten auch sein sollten, wenn Sie selber öfter abgeschossen werden, als es der Wert Abschußlimit erlaubt, ist das Spiel für Sie beendet. Mischen Sie sich nicht überall ein und lassen auch den Computer für Sie kämpfen.
- Errichten Sie eine gute Verteidigungslinie. Menschliche Gegner werden mit Sicherheit überlegter als ein Computer angreifen. Lassen Sie sich nicht auf dem falschen Fuß erwischen.
- Setzen Sie Ihre Einheiten effektiv ein. Für jede Einheit gibt es eine ideale Angriffs- oder Verteidigungsstrategie. Lernen Sie die Stärken und Schwächen Ihrer Einheiten kennen und setzen sie dementsprechend ein.
- Auf die Masse kommt es an! Eine Schlacht wird meistens von der größeren Partei gewonnen. Sie sollten Ihre Einheiten zusammenhalten oder für einen entscheidenden Schlag zusammenführen.
- Achten Sie auf Ihren Schrottvorrat und errichten Silos in der Nähe der Vorkommen.
- Halten Sie die Karte im Auge. Setzen Sie die Kartenanzeige effektiv ein (über die Feststelltaste schalten Sie sie ein, über Umschalten wieder aus), um Gegenden auszumachen, die Sie kontrollieren möchten.

AKTIONEN

Steuerung

Steuern Sie Ihr Fahrzeug mit der Tastatur und der Maus. Lesen Sie auch das Kapitel Tastensteuerung auf den Seiten 76 - 77 und werfen einen Blick auf die Referenzkarte, um eine Übersicht über alle belegten Tasten zu bekommen.

Prinzipiell steuern Sie Ihr Fahrzeug mit den Tasten **W** oder **8** vorwärts. Halten Sie die Taste **W** gedrückt, bewegt sich Ihr Fahrzeug kontinuierlich vorwärts. Sie können es dabei mit der **Maus nach links oder rechts** lenken.

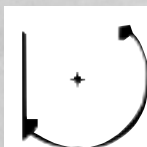
Drücken Sie die Taste **A**, um sich seitlich nach links zu bewegen, oder die Taste **D**, um sich seitlich nach rechts zu bewegen.

Bei Ihrer Fahrt über die Oberflächen der diversen Monde und Planeten werden Sie häufig auf Hindernisse wie z. B. Krater oder Hügel treffen, die Ihr Gefährt nicht ohne weiteres überqueren kann. Drücken Sie die Taste **E**, um die Sprungdüsen Ihres Fahrzeugs zu zünden. Dieser Sprungeffekt wird noch verstärkt, wenn Sie sich gleichzeitig in einer Vorwärtsbewegung befinden. Je höher die Vorwärtsbewegung Ihres Fahrzeuges ist, desto höher wird es hierdurch vom Boden abheben.

Die Grundausbildung von Battlezone ist speziell für die Spieler konzipiert, die neu in dieser Art von Spielen sind. In der Grundausbildung werden Sie mit der Steuerung Ihres Fahrzeugs, dem Kommunizieren mit anderen Einheiten und dem Erfassen gegnerischer Ziele vertraut gemacht.

Waffenkontrolle

Benutzen Sie die **linke Maustaste** oder die **Eingabetaste**, um Ihre Waffe abzufeuern. Zuvor können Sie eine der Waffen mit der **rechten Maustaste** auswählen. Klicken Sie die **rechte Maustaste** mehrfach, um zwischen den Waffen umzuschalten. Mit den Tasten **F8** bis **F12** können Sie direkt die jeweilige Waffe aktivieren. Taste **F8** feuert die erste der Waffen, **F9** die zweite und so weiter. Drücken Sie **Strg-F8** bis **Strg-F12**, um typgleiche Waffen miteinander zu kombinieren.



Zielen

Um einen Feind zu erfassen, drücken Sie die Taste **T**, während sich das Ziel in sichtbarer Entfernung befindet. Der Bordcomputer wird automatisch das Ziel aufschalten und es dank seiner Wärmeabstrahlung auch verfolgen. Der Zielfcursor wird Ihnen angezeigt, dem Sie die Reichweite bis zu Ihrem Ziel entnehmen können, sowie den momentanen Schadenszustand. Außerdem wird die Zielkamera aktiviert, die kontinuierlich die momentane Position und

Aktionen des anvisierten Zieles anzeigt. Wenn ein Feind zuvor noch nicht als Ziel erfaßt war, dann aber von einem Piloten getroffen wird, wird er fortan automatisch als Ziel aufgeschaltet und dieselben Informationen angezeigt.

Zu Fuß

Drücken Sie **H**, um aus Ihrem Fahrzeug zu steigen. Drücken Sie statt dessen die Tastenkombination **Strg-B**, verlassen Sie Ihr Fahrzeug mit dem Schleudersitz, lösen aber gleichzeitig die Selbstzerstörung aus.

Auf dem Boden können Sie Ihre Figur genauso steuern, wie es für Fahrzeuge oberhalb beschrieben wurde. Sofern Sie zu Fuß unterwegs sind, können Sie sich von einer befreundeten Einheit aufnehmen lassen oder eine feindliche Einheit ausschalten und übernehmen.

Natürlich sind Sie als Pilot deutlich anfälliger und verletzlicher, wenn Sie zu Fuß auf dem Schlachtfeld unterwegs sind. Achten Sie dann besonders auf die Angriffe Ihrer Gegner. Selbstverständlich sind Sie zu Fuß nicht ganz wehrlos. Jeder Pilot ist mit einer Plasmawaffe und einem Gewehr ausgestattet. Er kann sich damit gegen seine Gegner wehren, ganz egal, ob dies Fahrzeuge oder ebenfalls nur Piloten sind.



Fahrzeuge wechseln

Ein Pilot kann andere Fahrzeuge zu Hilfe holen und von diesen aufgenommen werden, solange es befreundete Fahrzeuge sind. Geben Sie einer eigenen Einheit den Befehl **Hol' mich ab**, und der andere Pilot wird aus seinem Gefährt aussteigen, damit der Spieler fortan das Fahrzeug übernehmen kann. Der Pilot wird dann entweder in ein unbemanntes Fahrzeug einsteigen oder zu Fuß zum Stützpunkt zurückkehren.

Fahrzeuge übernehmen

Sind Sie zu Fuß unterwegs, können Sie mit Ihrer Standardwaffe im Scharfschützenmodus auf feindliche Fahrzeuge feuern, den Piloten ausschalten und so das Fahrzeug übernehmen.

Wechseln Sie auf das Scharfschützengewehr, kriecht Ihre Spielerfigur über das Gelände und blickt durch das Zielfernrohr der Waffe.

Ihr Scharfschützengewehr zeigt feindliche Piloten als hellen weißen Punkt an, sofern sie sich in Sichtweite befinden. Schalten Sie den feindlichen Piloten aus und konfiszieren sein Fahrzeug.

Die folgenden Fahrzeuge können übernommen werden:

| | | |
|------------|---------------|----------------|
| GPT | Artillerie | Schwerer Razor |
| Minenleger | Raketenpanzer | Razor |
| Scavenger | Panzer | Kanone |
| | Walker | |

STRATEGIE

Der clevere Cursor

Mit dem cleveren Cursor können Piloten anderen Einheiten sehr einfach Befehle erteilen. Zielen Sie mit Ihrem Cursor auf eine Einheit und drücken die **Leertaste**, um eine Auflistung aller möglichen Kommandos zu erhalten. Diese Kommandos können Sie ausführen lassen, in dem Sie eine der Tasten **1** bis **0** drücken. Mit der Taste **Tab** gelangen Sie wieder zum ersten Kommandomenü zurück. Den Technikern der NSDF ist es gelungen, die Kommandoerteilung so einfach wie möglich zu gestalten und auf nur eine einzige Taste zu reduzieren. Selbst in schwierigsten Situationen konnten so die Fehler durch die Kommandoschnittstelle minimiert werden. Das NSDF-Kommando vertraut der Entscheidungsfindung seiner Piloten. Da sich die Soldaten häufig in lebensbedrohlichen Situationen befinden, ist man sich über die Möglichkeit versehentlicher Fehler bewußt.

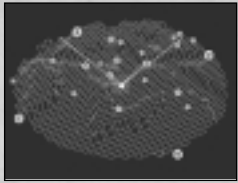


Einheiten kommandieren

Mit Ihrem cleveren Cursor können Sie auch befreundete Einheiten kommandieren. Dieser Zielcursor fungiert ebenfalls als Kommunikationsschnittstelle zu Ihrem Recycler, den Gebäuden und mobilen Einheiten. Zielen Sie mit dem Cursor auf das gewünschte Objekt und kommunizieren mit ihm über die **Leertaste**. Alle möglichen Kommandos werden oben links in der Konsole angezeigt. Wählen Sie das gewünschte Kommando, indem Sie es mit der entsprechenden Taste auswählen. Sofern dieser Befehl ausführbar ist, wird das Objekt ihn sofort erledigen und sich wieder bei Ihnen melden, wenn es diesen ausgeführt hat.

Die Karte

Eine topographische Karte der Gegend finden Sie in der unteren linken Ecke Ihrer Fahrzeugkonsole. Sie ist das Ergebnis vieler Stunden Kartographie und neuester Satellitendaten. Diese Karte dient dazu, Piloten über Hindernisse im Gelände zu informieren. Erfahrenen Piloten soll sie außerdem helfen, die Vorteile des Geländes zu nutzen. An derselben Stelle finden Sie auch einen Kompaß, der es den Piloten ermöglicht, Orte im Gelände zu finden und sich gemäß den erteilten Befehlen im Kampf bewegen zu können.



Zusätzlich finden Sie auf dieser Karte Radardaten. Feindliche Einheiten und deren Feldlager werden in Rot angezeigt, befreundete in Weiß.

Die Kommandoschnittstelle

Die Kommandoschnittstelle zeigt Ihnen die momentane Position einer Einheit auf der Karte an, sofern eine befreundete Einheit gerade gewählt ist. Über die Kommandoschnittstelle kann ein Pilot weiterhin Einheiten produzieren und diesen Befehle erteilen. Die oberste Ebene im Kommandointerface ist unterteilt nach Fahrzeugtypen: offensive, defensive etc.



1 Offensive Fahrzeuge

Dieses Menü erlaubt es Ihnen, offensive Fahrzeuge auszuwählen und zu kontrollieren. Wählen Sie diese Kategorie, erhalten Sie eine Liste der verfügbaren offensiven Fahrzeuge. Wählen Sie ein Fahrzeug, erscheint eine Liste der möglichen Befehle, die Sie dem Fahrzeug erteilen können. Drücken Sie die entsprechende Ziffer, um den Befehl zu erteilen. Zu den offensiven Einheiten zählen Panzer, Aufklärer, GPT und Walker.

2 Defensive Fahrzeuge

Dieses Menü erlaubt es Ihnen, defensive Fahrzeuge auszuwählen und zu kontrollieren. Wählen Sie diese Kategorie, erhalten Sie eine Liste aller aktuell verfügbaren Defensiveinheiten. Wählen Sie ein Fahrzeug, um eine Liste der Befehle zu erhalten. Drücken Sie die entsprechende Ziffer, um den Befehl zu erteilen. Zu den defensiven Einheiten zählen Haubitzen, Kanonen und Minenleger. Kanonen und Haubitzen können nur im positionierten Zustand feuern. Um eine dieser Einheiten Position beziehen zu lassen, sofern Sie sie gerade steuern, drücken Sie die Taste **K**.

3 Einsatzfahrzeuge

Dieses Menü erlaubt es Ihnen, Einsatzfahrzeuge auszuwählen und zu kontrollieren. Wählen Sie ein Einsatzfahrzeug, um eine Liste der möglichen Befehle zu erhalten. Drücken Sie die entsprechende Ziffer, um den entsprechenden Befehl zu erteilen. Zu den Einsatzfahrzeugen zählen Scavenger und Schlepper.

4 Navigationsbojen

Dieses Menü zeigt eine Liste aller aktiven Navigationsbojen an. Drücken Sie die entsprechende Ziffer, um die Boje auszuwählen und ihre Kamera zu aktivieren. Ist eine Boje ausgewählt, kann befreundeten Fahrzeugen der Befehl erteilt werden, die Umgebung der Boje auszukundschaften. Das NSDF-Kommando hat diese Bojen an verschiedenen Stellen ausgesetzt. Sie können eine neue Boje an jede beliebige Stelle senden, wenn Sie über eine Waffenkammer verfügen.

Hinweis: Die von Ihnen gewählte Boje wird sich immer in dieselbe Richtung drehen wie Ihr Fahrzeug, damit Sie so in alle Richtungen blicken können.

5 Recycler

Wählen Sie dieses Menü, erhalten Sie eine Liste aller Einheiten, die Sie im Moment bauen können. Einheiten, für deren Bau Sie mehr Schrott benötigen, als Sie im Moment besitzen, können Sie nicht bauen. Neben jeder Einheit zeigt eine Zahl an, wieviel Schrott Sie jeweils benötigen. Ein P wird angezeigt, wenn Sie einen Piloten für die Einheit benötigen. Wenn Sie über keinen Piloten verfügen, können Sie diese Einheit auch nicht produzieren.

Wenn ein Recycler auf einem Geysir positioniert ist und Sie ihn an eine andere Stelle senden möchten, muß er sich zunächst Bereitmachen. Öffnen Sie hierzu einen Funkkanal zum Recycler durch Drücken der Taste **5** und drücken dann die Taste **0**, damit er sich bereitmacht. Sobald dies geschehen ist, kann er andere Befehle entgegennehmen.

6 Mobile Einheitenfabrik

Die Mobile Einheitenfabrik ähnelt sehr dem Recycler, wobei Sie deutlich verbesserte Fahrzeuge produzieren kann. Wählen Sie dieses Menü, erhalten Sie eine Liste aller Einheiten, die Sie im Moment bauen können. Einheiten, für deren Bau Sie mehr Schrott benötigen, als Sie im Moment besitzen, können Sie nicht bauen. Neben jeder Einheit zeigt eine Zahl an, wieviel Schrott Sie jeweils benötigen. Ein P wird angezeigt, wenn Sie einen Piloten für die Einheit benötigen. Haben Sie keinen Piloten mehr, können Sie die Einheit nicht bauen.

Ist die MEF über einem Geysir positioniert und Sie möchten, daß Sie eine neue Position aufsucht, müssen Sie ihr erst den Befehl Bereitmachen erteilen. Hierzu öffnen Sie einen Kommunikationskanal, indem Sie die Taste **6** drücken, und drücken dann die Taste **0**. Hat sie sich bereitgemacht, wird die Mobile Einheitenfabrik auch andere Befehle akzeptieren.

7 Waffenkammer

Die Waffenkammer kann Versorgungsgüter im Kampfgebiet herstellen und verteilen. Wählen Sie die Waffenkammer, erhalten Sie eine Liste aller verfügbaren Versorgungsgüter und Waffen. Wählen Sie die gewünschte Waffe, Munition oder auch das Reparaturteil, das Sie bauen wollen. Zielen Sie mit Ihrem Cursor dann auf die Stelle, wohin Sie die Güter entsenden möchten.

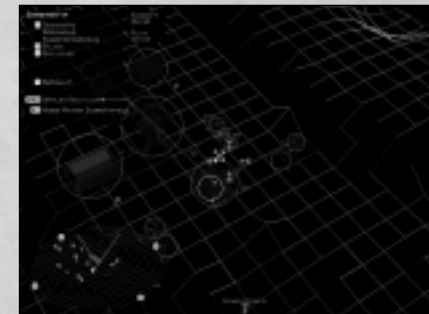
Wenn eine Waffenkammer auf einem Geysir positioniert ist und Sie sie an eine andere Stelle senden möchten, muß sie sich zunächst Bereitmachen. Öffnen Sie hierzu einen Funkkanal zur Waffenkammer durch Drücken der Taste **7** und drücken dann die Taste **0**, damit sie sich bereitmacht. Sobald dies geschehen ist, kann sie andere Befehle entgegennehmen.

8 Konstruktionseinheit

Wählen Sie dieses Menü, erhalten Sie eine Liste aller Einheiten, die Sie im Moment bauen können. Gebäude, für deren Bau Sie mehr Schrott benötigen, als Sie im Moment besitzen, können Sie nicht bauen. Neben jeder Einheit zeigt eine Zahl an, wieviel Schrott Sie jeweils benötigen. Wählen Sie ein Gebäude und benutzen dann den cleveren Cursor, um anzugeben, wo es genau gebaut werden soll. Manche Gebäude benötigen eine Energiequelle. In diesen Fällen wird der Cursor in Gelb angezeigt.

9 Satellit

Sobald ein Satellit in Position gegangen ist, drücken Sie die Taste **9**, um in die Satellitenansicht zu wechseln. Diese kann zusätzlich zu den Informationen der Radarkarte benutzt werden, um kompliziertere Befehle zu erteilen oder Informationen über feindliche Einrichtungen zu erhalten.



Piloten- und Schrottanzeige

Direkt neben der Kommandoschnittstelle finden Sie zwei wichtige Anzeigen: Piloten und Schrott.

Die Anzeige Piloten verdeutlicht Ihnen, wie viele Piloten Sie unter Ihrem Kommando haben. Die meisten der von Ihnen produzierten Fahrzeuge benötigen einen Piloten. Wenn Sie über keine Piloten mehr verfügen, können Sie derartige Einheiten nicht mehr produzieren. Jeder Einsatz beginnt mit einer fest vorgegebenen Anzahl von Piloten. Wenn Sie mehr Piloten benötigen, sollten Sie Kasernen bauen, durch die Sie fünf weitere Piloten erhalten. Sollte ein Fahrzeug zerstört werden, kann es sein, daß der Pilot rechtzeitig aus dem Fahrzeug aussteigen kann und wieder zum Stützpunkt zurückkehrt. Ist er dort eingetroffen, können Sie ihn wieder für eine andere Einheit einsetzen.

Die Anzeige Schrott zeigt Ihnen an, wie viel Bio-Metall Sie mit Ihren Scavengern gesammelt haben. Egal, was Sie produzieren - es wird auf jeden Fall Schrott benötigt. Wenn Sie nicht über ausreichende Vorräte verfügen, können Sie die entsprechende Einheit nicht mehr produzieren lassen. Möchten Sie dem abhelfen, können Sie auch einer Einheit den Befehl geben, sich wieder zu recyceln und somit zu Schrott zu werden. Wählen Sie hierzu die Einheit über die Kommandoschnittstelle und befahlen ihr, sich zu recyceln. Die Einheit wird zum Recycler zurückkehren und sich in Schrott umwandeln.



GEBÄUDE ERRICHTEN UND MIT ENERGIE VERSORGEN

EINFACHES ERRICHTEN

Kommandeure im Feld haben Zugriff auf eine große Anzahl von Konstruktionen und können neue Offensiv- und Defensivgebäude entsprechend den Anforderungen der Kämpfe errichten lassen. Zuerst sollte eine Kommunikationsverbindung zum Recycler hergestellt werden. Diese strategische Einheit kann Kanonen, Scavenger, Aufklärer und verschiedene andere offensive und defensive Einheiten herstellen.

Zuerst muß der Recycler allerdings zu einem Geysir geschickt werden, um geothermische Energie zu erhalten. Ist der Recycler hinreichend mit Energie versorgt, kann er die Produktion aufnehmen. Befehlen Sie der Einheit, sich zum nächsten Geysir zu begeben, indem Sie den cleveren Cursor auf den Recycler bewegen und dann die **Leertaste** drücken. Dann bewegen Sie entweder den cleveren Cursor auf einen nahegelegenen Geysir und betätigen erneut die **Leertaste**, oder wählen Sie den dritten Befehl **Zum Geysir gehen**.

Ist der Recycler hinreichend mit Energie versorgt, drücken Sie erneut die Leertaste, um einen Kommunikationskanal zu öffnen. Die Einheit wird Ihnen antworten, und ein Menü mit den momentan verfügbaren Einheiten erscheint in der oberen linken Ecke des Bildschirms. Drücken Sie die entsprechende Taste, um die gewünschte Einheit bauen zu lassen, und der Recycler wird unverzüglich mit seiner Arbeit beginnen. Nach Fertigstellung jeder Einheit ist der Recycler bereit, weitere Einheiten zu produzieren.

KOMPLEXES ERRICHTEN

Einige Einheiten sind im Feld nicht verfügbar, bis nicht bestimmte Bataillonsvoraussetzungen erfüllt sind. Solange diese Voraussetzungen nicht erfüllt sind, müssen die Kommandeure mit den einfachen Offensiv- und DefensivEinheiten auskommen. Diese Voraussetzungen verändern sich von Kampf zu Kampf aufgrund der unterschiedlichen Energie- und Materialversorgung. Ein völlig informierter Pilot wird sich dieser Beschränkungen, die in der anfänglichen Einsatzbesprechungen bekanntgegeben werden, bewußt sein.

Wenn die Einsatzrichtlinien komplexe Gebäude verlangen, befahlen Sie dem Recycler, eine Mobile Einheitenfabrik zu bauen. Dieses Gebäude hat die Fähigkeit, fortschrittliche Einheiten zu produzieren.

Sofern es notwendig sein sollte, können Kommandeure dem Recycler befahlen, eine Waffenkammer zu bauen. Dieses Gebäude ermöglicht den Einheiten im Feld, einfache Reparaturen und Munitionsnachschub genau so wie eine fortschrittliche Bewaffnung zu erhalten. Die Waffenkammer liefert ihren Nachschub, indem sie diesen zu den Einheiten katapultiert.

Eine Konstruktionseinheit ist eine weitere Einheit, die für Nachschub zuständig ist. Ihre primäre Aufgabe ist es, Gebäude wie defensive Kanonen, Kommunikationseinheiten und Energiequellen herzustellen.

ALTERNATIVE ENERGIEQUELLEN

Es gibt zwei Arten von Energiequellen: Energie aus Geysiren und elektrische Energie, die durch Winde, Blitze oder die Sonne erzeugt werden kann.

Geysire erzeugen geothermische Energie und stellen die übliche Energiequelle in diesem Konflikt dar. Die unterschiedlichen Geländetypen der Planeten und Monde, die erforscht wurden, bieten allerdings mehrere alternative Energiequellen, um Einheiten mit Energie zu versorgen.

Geysire werden benutzt, um Recycler, die Mobile Einheitenfabrik und die Waffenkammer mit Energie zu versorgen. Um den sonstigen Gebäuden Energie liefern zu können, müssen andere Energiequellen genutzt werden.

Eine Konstruktionseinheit kann beauftragt werden, Kraftwerke zu bauen, die Energie aus Blitzen, Sonne oder Wind erzeugen. Die Kommandeure sollten sich mit den technischen Voraussetzungen für die unterschiedlichen Kraftwerkstypen auf den verschiedenen Planeten vertraut machen. Diese Informationen sind lebenswichtig für alle Piloten, wenn sie entscheiden müssen, welches Gebäude wo gebaut werden soll.

MINIMUM-SYSTEMANFORDERUNGEN

- 100% Microsoft Windows®95-kompatibles Computersystem (mit 32Bit-Treibern für Ihr CD-ROM-Laufwerk, die Grafik- und Soundkarte sowie Eingabegeräte)
- Prozessor: Pentium® 120 MHz. (Pentium® 166 MHz für eine 640x480-Auflösung bei eingeschalteten Texturen)
- 16 MB RAM
- Microsoft-Windows95-Betriebssystem
- Benötigt DirectX 5 (enthalten) oder höher
- 160 MB unkomprimierter Festplattenspeicher für die Installation und 50 MB für die Windows-Auslagerungsdatei
- 2x CD-ROM-Laufwerk (Übertragungsrate 300K/Sekunde)
- 16Bit-High-Color-Grafikkarte mit mindestens 1 MB RAM
- 100% Windows95-kompatible Soundkarte mit entsprechenden Treibern
- 100% Windows95-kompatible Maus mit entsprechenden Treibern
- Beim Spielen über Modem wird mindestens ein 100% Windows95-kompatibles 28.800 bps Modem benötigt.
- Internet (TCP/IP) und LAN (IPX) werden unterstützt.
- Joystick oder Gamepad (optional)

Optionale Unterstützung von 3D-Karten - Dieses Spiel unterstützt die Microsoft-Direct-3D-Hardwarebeschleunigung. Wir haben diese auf den meisten vorhandenen 3D-Karten getestet (siehe Aufstellung weiter unten). Einige Hersteller von 3D-Beschleunigerkarten verwenden zwar die auf der Verpackung genannten Chipsätze, sind aber dennoch nicht vollkommen mit der 3D-Komponente dieses Spiels kompatibel. Eine komplette Aufstellung aller Karten, auf denen wir Battlezone getestet haben, finden Sie unter www.activision.com.

Getestete Chipsätze: 3Dfx, Rendition, ATI Rage Pro, Nvidia Riva 128, PowerVR, PCX2 und Permedia 2.

Wichtiger Hinweis: Sie benötigen auf jeden Fall die neuesten Windows®95- und DirectX 5-kompatiblen Treiber für Ihr CD-ROM-Laufwerk, Ihre Grafik- und Soundkarte, Ihr Modem sowie die Eingabegeräte

INSTALLATION VON BATTLEZONE

Achten Sie darauf, daß Ihr Computer 100% Windows95-kompatibel ist. *Battlezone* ist nicht mit Windows 3.1 oder anderen Betriebssystem kompatibel.

Hinweis: Damit *Battlezone* optimal läuft, ist es notwendig, daß Sie die neuesten Treiber für CD-ROM, Soundkarte, Grafikkarte und alle anderen Peripheriegeräte, die Sie benutzen möchten (z. B. Joystick), installiert haben. Haben Sie Probleme mit der Lauffähigkeit von *Battlezone*, sind in der Regel veraltete Sound- oder Grafikkartentreiber die Ursache.

Möchten Sie wissen, wie Sie die neuesten Sound- und Grafiktreiber bekommen, lesen Sie bitte die technische Hilfedatei. Klicken Sie dazu bitte im Titelfeldschirm von *Battlezone* auf den Button **Mehr**. Der Titelfeldschirm erscheint kurz nach Einlegen der CD in das CD-ROM-Laufwerk. Klicken Sie anschließend auf den Button **Hilfe**. Um Ihnen bei den meisten Ihrer Probleme helfen zu können, ist in der Hilfedatei eine Liste der führenden Hardwarehersteller mit deren Telefonnummern enthalten. Sie finden diese Liste unter dem Punkt Herstellerliste. Die Hilfedatei enthält viele hilfreiche Informationen über die Installation und Einrichtung sowie zu spielspezifischen Problemen.

INSTALLATION DES SPIELS

1. Vor der Installation beenden Sie bitte alle anderen Anwendungen. Achten Sie darauf, daß der virtuelle Speicher aktiviert ist. (Sie finden die Einstellungen dazu in der Systemsteuerung.) Achten Sie darauf, mindestens 180 MB freien Speicher auf der Festplatte zu haben.
2. Legen Sie die *Battlezone*-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein und warten einen kurzen Moment, bis der *Battlezone*-Titelfeldschirm erscheint. (Sollte der Titelfeldschirm nicht eingeblendet werden, lesen Sie bitte den Abschnitt über AutoPlay im Kapitel Problemlösungen.)
3. Es gibt drei Buttons im Titelfeldschirm. Klicken Sie auf den Button **Installieren**, um mit der Installation zu beginnen, und folgen dann den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Ist die Installation von *Battlezone* abgeschlossen, wird automatisch die Installation von Microsoft DirectX 5.0 gestartet, falls dieses bisher noch nicht auf Ihrem System installiert ist. Nach Abschluß der DirectX-5.0-Installation müssen Sie Ihren Computer neu starten, damit die neuen Treiber verwendet werden. Für weitere Informationen über DirectX 5.0 lesen Sie bitte die Informationen auf Seite 97. Als Teil der Installation werden auch die Treiber für Intel Indeo installiert.

Jetzt können Sie *Battlezone* starten, indem Sie **Programme\Battlezone\Battlezone** im Startmenü wählen oder auf den Button **Spielen** im Titelfeldschirm der CD klicken.

Um Ihre Version von *Battlezone* zu registrieren, senden Sie uns bitte die dem Produkt beiliegende Registrierkarte ein.

FUNKTION DER BUTTONS IM TITELBILDSCHIRM

Installieren - Installation des Spiels. Sobald das Spiel installiert wurde, wechselt dieser Button zu Spielen.

Spielen - Wurde das Spiel bereits installiert, klicken Sie auf diesen Button, um *Battlezone* zu spielen.

Mehr - Klicken Sie auf diesen Button, um zu den Optionen Hilfe, Kundendienst und *Battlezone* deinstallieren zu gelangen.

Vorschau - Klicken Sie auf diesen Button, um eine Vorschau zu kommenden Highlights von Activision zu sehen.

Verlassen - Klicken Sie auf diesen Button, um den Titelfeldschirm zu schließen und *Battlezone* zu verlassen.

Hilfe - Klicken Sie auf diesen Button, um die neuesten technischen Informationen zu erhalten, die nicht in der Installationsanleitung enthalten sind.

Kundendienst - Klicken Sie auf diesen Button, um herauszufinden, wie Sie die Activision-Hotline erreichen können.

Deinstallieren - Klicken Sie auf diesen Button, um alle *Battlezone*-Dateien von Ihrem Rechner zu entfernen.

www.activision.com - Wenn Sie über einen Internetzugang verfügen, klicken Sie auf diesen Button, um zu Activisions Website zu gelangen.

ONLINE-HILFE

Wir haben dem Spiel eine technische Hilfe beigelegt, die Ihnen Lösungsvorschläge bei eventuellen Problemen bietet. Es gibt drei Möglichkeiten, auf diese Datei zuzugreifen:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Battlezone-CD-Icon und wählen **Technische Hilfe**.
2. Klicken Sie im Titelschirm auf den Button **Mehr** und dann auf **Hilfe**.
3. Nach der Installation wählen Sie im Startmenü **Programme\Battlezone\Battlezone Hilfe**.

AUTOPLAY

Erscheint der Battlezone-Titelschirm nicht automatisch, versuchen Sie bitte, die folgenden Schritte durchzuführen:

1. Klicken Sie doppelt auf das Icon **Arbeitsplatz** (oder mit der rechten Maustaste und wählen dann die Option **Öffnen**).
2. Wählen Sie die Option **Aktualisieren**, die Sie im Menü **Ansicht** finden.
3. Klicken Sie im Fenster doppelt auf das **Battlezone-CD-Icon** (oder mit der rechten Maustaste und wählen dann die Option **AutoPlay**).
4. Erscheint der Battlezone-Titelschirm, klicken Sie auf den Button **Spielen/Installieren**.

Wenn die AutoPlay-Funktion nicht starten sollte, gehen Sie wie folgt vor:

1. Überprüfen Sie, ob die CD-Oberfläche frei von Staub und Kratzern ist und die CD korrekt in das CD-ROM-Laufwerk eingelegt wurde.
2. Achten Sie darauf, daß Ihr CD-ROM-Treiber für den Gebrauch mit Windows95 optimiert ist. Hierzu ...
 - a. Öffnen Sie die Windows95-**Systemsteuerung** und klicken doppelt auf das **System**-Icon.
 - b. Wählen Sie die Registerkarte **Leistungsmerkmale**. Sollten Ihre Hardware-Treiber nicht für den Einsatz mit Windows95 optimiert sein, werden sie hier mit einer kurzen Problembeschreibung aufgeführt. Sie können der Auflistung ebenfalls Hinweise zur Fehlerbehebung entnehmen.

DIRECTX 5.0

Nach Abschluß der Battlezone-Installation wird das Installationsprogramm feststellen, ob Microsoft DirectX 5.0 installiert werden muß oder nicht. Ist dies der Fall, werden die entsprechenden Dateien automatisch installiert.

F. Was ist DirectX 5.0, und wozu benötige ich es?

A. Microsoft DirectX 5.0 ist ein Set von Funktionen, die die Windows95-Leistungsfähigkeit für Spiele und andere Applikationen verbessert. Indem wir auf diese Funktionen zurückgreifen, können wir deutlich verbesserte Leistungen bei Netzwerken, Grafiken, Sounds und den Eingabegeräten erzielen. Battlezone nutzt vier der DirectX-5.0-Funktionen: Direct3D, DirectDraw, DirectSound und DirectInput.

F. Wenn ich kein DirectX 5.0 habe, wird dieses von Battlezone installiert?

A. Ja. Falls InstallShield auf Ihrem System DirectX 5.0 nicht entdeckt, wird DirectX 5.0 installiert, sofern Sie dies wünschen. Nachdem die ganze Installation abgeschlossen ist, müssen Sie Ihren Computer neu starten, damit DirectX 5.0 aktiviert wird.

F. Ich habe bereits andere Windows95-Spiele installiert. Wird der Microsoft-DirectX-Installer meine DirectX-Datei verändern?

A. Haben Sie bereits andere Windows95-Spiele installiert, kann es sein, daß ältere Versionen von DirectX installiert sind. In diesem Fall wird der Microsoft-Installer diese älteren Versionen mit DirectX 5.0 überschreiben. Sie müssen nach der Installation Ihren Computer neu starten, damit DirectX 5.0 aktiviert wird.

Haben Sie bereits DirectX 5.0 auf Ihrem Rechner installiert, erkennt dies der Microsoft-DirectX-5.0-Installer und ersetzt keine DirectX5.0-Dateien. Sie müssen dann auch nicht den Rechner neu starten, um nach der Installation *Battlezone* starten zu können.

**VIDEOS WERDEN
NICHT KORREKT
DARGESTELLT.**

- Achten Sie darauf, daß Ihr System und insbesondere Ihr CD-ROM-Laufwerk die Mindestanforderungen für das Programm erfüllt. Das Programm benötigt ein CD-ROM-Laufwerk mit einer Transferrate von mindestens 300K/s (2x CD-ROM).
- Sie haben eventuell nicht genügend Hauptspeicher, um die Videos abspielen zu können. Überprüfen Sie den vorhandenen Hauptspeicher, um sicherzustellen, daß Sie genügend Speicher für dieses Produkt besitzen. Sie benötigen 16 MB.
- Es laufen zu viele andere Applikationen. Schließen Sie andere Applikationen (besonders DOS-Fenster und Modem-Programme) und versuchen es erneut. Wir empfehlen Ihnen dringend, daß Sie keine anderen Applikationen gestartet haben, wenn Sie *Battlezone* starten.
- Achten Sie darauf, daß Sie die korrekte Version der Intel-Indeo-Treiber installiert haben. *Battlezone* benötigt Indeo 5.0.

**DAS SPIEL BLEIBT
EINFACH STEHEN.**

- Überprüfen Sie, ob Ihr Computer mindestens 16 MB Arbeitsspeicher hat.
- Achten Sie darauf, daß Ihr Windows 95 die neuesten 32Bit-Treiber für alle Peripheriegeräte verwendet.
- Benutzen Sie eine 3D-Karte, achten Sie darauf, daß Sie die neuesten Treiber für Ihre Karte installiert haben.

**KEIN SOUND, NUR
UNVOLLSTÄNDIGER
SOUND ODER KEINE
SPRACHAUSGABE/
SOUNDEFFEKTE.**

- Überprüfen Sie, ob Sie eine 100% Windows95-kompatible Soundkarte in Ihrem Computer installiert haben.
- Überprüfen Sie, ob Ihre Lautsprecher korrekt angeschlossen sind und die Lautstärke nicht zu leise eingestellt ist.
- Achten Sie darauf, daß Sie die neuesten 32Bit-Treiber für Ihre Soundkarte benutzen.
- Achten Sie darauf, daß Ihre Soundkarte korrekt installiert ist und auch die richtigen Treiber eingerichtet wurden. Überprüfen Sie bitte die Installation der Soundkarte und der entsprechenden Treiber in Windows 95. Für weitere Informationen zu diesem Thema lesen Sie bitte das Handbuch Ihrer Soundkarte oder das von Windows 95.
- Sie sollten Ihre Einstellungen in Ihrer Systemsteuerung überprüfen.

**DAS SPIEL IST ZU
LANGSAM.**

- Achten Sie darauf, *Battlezone* nur auf Rechnern mit mindestens einem Pentium 120 MHz-Prozessor zu verwenden. Auf P100 oder langsameren Systemen wird *Battlezone* nicht richtig funktionieren.
- Versuchen Sie, einige der Optionen im Menü Grafikoptionen auszustellen. Lesen Sie hierzu auch Seite 73.
- Achten Sie darauf, daß keine anderen Applikationen im Hintergrund aktiv sind.
- Achten Sie darauf, daß die Grafikauflösung des Spiels so niedrig wie möglich eingestellt ist (im Menü Grafikoptionen).
- Das Spiel wird zu langsam ablaufen, wenn nicht genügend RAM zur Verfügung steht. Einzelne Spieldateien werden in diesem Fall von der Festplatte geladen, was deutlich langsamer ist, als wenn sich die Dateien im Hauptspeicher befinden. Es ist wahrscheinlich, daß Sie dieses Problem haben werden, wenn Sie nur 16 MB Hauptspeicher besitzen. Erhöhen Sie Ihren Speicher auf 24 oder 32 MB, damit das Spiel flüssiger läuft.

KUNDENDIENST

Bevor Sie sich mit dem Kundendienst in Verbindung setzen, sollten Sie die technische Hilfedatei zu Rate ziehen. Diese enthält Antworten auf häufig gestellte Fragen und bietet Ihnen möglicherweise eine schnelle und einfache Lösung Ihres Problems. Wenn Sie auch nach dem Lesen der Hilfedatei noch technische Probleme haben, können Sie sich jederzeit an einen unserer unten aufgeführten Online-Dienste wenden.

Aufgrund der Komplexität von Netzwerkspielen bitten wir Sie, die folgenden Informationen bereitzuhalten, wenn Sie sich an den technischen Kundendienst wenden:

1. Vollständiger Produkttitel
2. Die genaue Fehlermeldung (falls vorhanden) sowie eine kurze Beschreibung des Problems
3. Art des verwendeten Betriebssystems (z. B. Windows 95 oder DOS)
4. Prozessortyp des Computers (z. B. Intel Pentium® 90)
5. Art der verwendeten Grafik- und Soundkarten (z. B. Diamond Stealth 64 Video, SoundBlaster) sowie Versionsnummern der installierten Treiber
6. Marke und Modell des verwendeten Joysticks (falls vorhanden) sowie der verwendete Spielanschluß (Gameport - z. B. Soundkarte, fester Spielanschluß)
7. Menge des freien Festplattenspeichers
8. Menge des verfügbaren RAM

Sollten Sie Schwierigkeiten mit dem Mehrspieler-Modus oder beim Online-Spiel haben, halten Sie bitte auch folgende Informationen bereit:

Wenn Sie ein Modem verwenden:

1. Art des Modems an jedem Ende (Marke, Modell, Geschwindigkeit, intern oder extern)
2. Anzahl der Modems
3. Anschluß (Port), auf dem jedes Modem konfiguriert ist
4. Kann Hyperterminal (oder ein beliebiges Terminal-Programm) mit Ihrem Modem verwendet werden? So können Sie auf einfache Weise überprüfen, ob Ihr Modem richtig konfiguriert ist.

5. Verbindungsgeschwindigkeit

6. Haben Sie überprüft, ob die Datenkomprimierung, Fehlererkennung und Flußsteuerung deaktiviert sind? Informationen hierzu finden Sie im Handbuch zu Ihrem Modem.

Wenn Sie ein externes Modem verwenden:

1. Typ der verwendeten seriellen Karte
2. Verfügen Sie über ein 7adriges seriellles Kabel?

Wenn Sie in einem LAN spielen:

1. Können Sie die anderen Computer im Netzwerk sehen?
2. Art der Netzwerkkonfiguration
3. Marke der Netzwerkkarte
4. Typ der von Ihnen verwendeten Software sowie die Versionsnummer

Kundendienst in Deutschland

Es stehen Ihnen täglich von 16.00 bis 18.00 Uhr außer an gesetzlichen Feiertagen folgende deutsche Hotline-Nummern zur Verfügung:

| | |
|---------------------|---|
| Hintline: | 01 90/51 00 55 (kostenpflichtige Tips & Tricks zum Spielablauf - 1,20 DM/min) |
| Technische Hotline: | 0 18 05/22 51 55 (ausschließlich bei technischen Problemen) |
| E-Mail: | Support@activision.de |

Falls Sie einen weiteren Ansprechpartner für den Kundendienst benötigen, wenden Sie sich bitte an Ihren Fachhändler oder direkt an Activision über einen der Online-Dienste. (Hinweis: Der unten aufgeführte Online-Kundendienst steht nur in englischer Sprache zur Verfügung.)

Online-Dienste mit Activision-Foren, E-Mail- und Dateibibliotheksunterstützung

- Internet: support@activision.com oder www.activision.com
- America Online: Verwenden Sie "Activision" als Kennwort für das Activision-Forum.
- CompuServe: 76004,2122 oder [GO ACTIVISION]
- Activision BBS: +1 (310) 255-2146; bis zu 33.600 Baud; Einstellungen: 8 Bit, Keine Parität, 1 Stoppbit (8, N, 1)

CREDITS

PRODUCTION

Director

Andrew Goldman

Producer

Mike Arkin

Asset Coordinator

Matthew Paul

DESIGN

Lead Designer

George Collins

Designer

William Stahl

Designer

Jens Anderson

PROGRAMMING

Lead Programmer

Brad Pickering

Game Programmer

Ken Miller

Network Programmer

Jerry Waldorf

Shell Programmer

Linus Chen

Graphics Engine Programmer

George Suttty

Additional AI Programming

Ian Davis

ART

Art Director

Kino

Lead Artist

Carey Chico

2D Artist

Willie Rosas

2D Artist

Rick Sanchez

3D Artist

Robert DePalma

Additional 3D Art

Larry Paolicelli

Director of Production,

Strategy Group

Josh Resnick

AUDIO

Composer

Jeehun Hwang

Sound Design

Big Fat Kitty Productions

Voice Casting

Charles Devres

Voice Talent

Steven Jay Blum

Phil Proctor

Doug Stone

Wendy E. Cuther

Larry Moss

Steve Bulen

INTRO MOVIE

Director/Producer

Ron Gould

Story

Veronica Milito

Editor

Chris Hepburn

CGI

Creat Studios

Audio Mix

Michael Schwartz

Sound Design

Brian Bright

MARKETING

Product Manager

Peter Karpas

Associate Product Manager

Maria Zajac

Marketing Associate

Rachel Silverstein

Package Design

James Bridges

MANUAL

Writer/Layout

Belinda M. Van Sickle

Layout

Sylvia Orzel

Documentation Manager

Michael Rivera

INSTALLER & SPLASH SCREEN

Associate Producer

Adam Goldberg

Production Coordinator

Kevin Cohen

Production Coordinator, Technical

Help Files

Jason Feffer

Programmer

Mason Deming

Production Coordinator

Tanya Martino

ACTIVLINK

Producer

Mark Lamia

Associate Producer

Rick Baumgartner

Senior Programmer

Dan Kegel

Programmer

Anita Lee

LOCALISATION

Associate Producer

Brian Diggs

Localisation Project Coordinator

Nicky Kerth

UK Product Manager

Chris Lewis

German Localisation

Natascha Conrad

Effective Media

German Speech Recording

M & S Music

Creative Services

Alex Wylde

Lucy Morgan

Senior Vice President International

Bob Dewar

Marketing Director Europe

Janine Johnson

Sales Director Europe

John Burns

General Manager Latin America

Ernie Maldonado

Product Manager Latin America

Salvador Fernandez

QUALITY ASSURANCE

QA Project Lead

Curtis Shenton

Senior QA Project Lead

Eric Zala

QA Test Team

Chris Keim

Todd Jefferson

Emily Moher

Aaron Gray

Anthony Korotko

Michael Smith

Ian Stevens

Clay Retzer

Tim Harrison

Moh Wright

Jennifer Oneal

Eric Koch

Eric Baudoin

Director of QA

& Customer Support

Jim Summers

QA Manager

Dave Arnspiger

External Test Coordinator

Jonathan Moses

Internal Beta Testers

Huisok Pyon

Daiva Venckus

Neil Barizo

Karl Meissner

John Heinecke

John Roussey

James Szyszko

Ryan Higa

Chacko Sonny

Tim McMahon

James Farley

Dave Osper

Dustin Browder

Jeff Jorczak

Scott Lahman

William Westwater

Larry Galka

Alex Stein

Marilena Morini

David Georgeson

Sean Dunn

Philippe Erwin

Michael Douglas

External Beta Testers

Marc Baime

David Barron

Joseph Bott

Jonathan Brook

Myron Chen

Tony Chung

Anne Marie Clogston

John Corneau

Maxwell DeChant

Danny Elias

David Finan

Daniel Freed

Cody Galey

Darin Genereux

Khouri Girodano

Alex Goldberg

Richard Grochowski

Eugene Hamai

Philip Hansen

Clint Hastings

Toby Herman

Josh Horowitz

William & Lela Horton

Marc Hrossowyc

David Iannaci

Michael Patrick Johnson

Richard Kurnadi

Peter Lolley

Gary McCoy

Rich Meservy

Matthew Monaco

Bryan Nord

Reis Paluso

Lance Pickup

Tony Price

Raevyn Ralphs

Ken Rumsey

Eddie Sarphie

Joe Shackelford

Jeff Shaffer

Sean Skallerud

Dakota Smith

Zach Smolinski

Paul Spielbauer

Andrew Stein

Kevin Swisher

Chris Umali

Mark Valentine

Frank Walther

John Yan

Mike Zemina

Irene & Wayne Alora

Deidre Anderson

Nikita Bogolyubov

Andrew Bohne

Chris Chao

Adnan Chowdhury

James Dicken

Paul Dunlap

Michael Dwiel

Craig Edrington

Pany Haritatos

John Harris

Steve Holiday

Michael Johnson

Mark Kaelin

Ted Kao

Scott Kasai

Gregory Kinney

Eddie Klaynberg

Ron Kramer

Charles Little

Ryan Litton

John Mahlendorf

Dean O'Donnell

Joe Ruffolo

Brant Rusch

Jedd Snaid

Timothy Wilson

Dimitri Zelepuhin

Eric Zolnowski

SPECIAL THANKS

The Entire I'76 Team

(original technology)

The Entire Dark Reign Team

(strategic level AI)

Julio Juarez

(programming inspiration)

Alan Gershenfeld

(interim DP and more than we
have room to list)

Howard Marks (interim DP)

John Platten (writing)

Matt Harding

David Pass

Scott Lahman

Eric Samulski

SPECIAL SPECIAL THANKS

To the Original Battlezone Team
for providing all of us with a
lifetime of inspiration

WICHTIG - BITTE SORGFÄLTIG LESEN

Die Verwendung dieses Programms unterliegt den im folgenden aufgeführten Bedingungen dieser Software-Lizenzvereinbarung. Der Begriff "Programm" steht für die Software, die mit dieser Vereinbarung geliefert wird, die dazugehörigen Medien, jegliches gedrucktes Material, Online- und Elektronische Dokumentationen jeglicher Art sowie sämtliche Kopien und Ableitungen dieser Software und Materialien. Mit dem Öffnen der Verpackung und der Installation bzw. Verwendung des Programms erkennen Sie die Bedingungen dieser Vereinbarung mit Activision, Inc. ("Activision") an.

LIZENZ FÜR EINGESCHRÄNKTE VERWENDUNG

Activision gewährt Ihnen das nicht ausschließliche, nicht übertragbare, eingeschränkte Recht sowie die Lizenz, eine Kopie dieses Programms ausschließlich für den privaten Gebrauch zu installieren und zu verwenden. Alle Rechte, die in dieser Vereinbarung nicht ausdrücklich gewährt werden, liegen bei Activision. Dieses Programm wird unter Lizenz verwendet und ist nicht verkäuflich. Mit dieser Lizenz werden weder Eigentums- oder Besitzansprüche an dem Programm übertragen noch jegliche Art von Rechten an dem Programm erworben.

EDITOR

Dieses Programm enthält einen Editor zum Bearbeiten und Erstellen von Spielelementen für den privaten Gebrauch ("Neue Spielelemente"). Die Verwendung des Editors zur Erstellung von Spielelementen unterliegt zusätzlichen Lizenzbedingungen, die dem Produkt online beigefügt sind ("Vereinbarung neue Spielelemente"). Durch den Gebrauch des Editors stimmen Sie den zusätzlichen Lizenzbedingungen zu.

EIGENTUMSANSPRUCH

Alle Arten von Besitz- und Eigentumsansprüchen sowie Ansprüche auf das geistige Eigentum an oder im Zusammenhang mit diesem Programm sowie an Kopien desselben (einschließlich, aber nicht beschränkt auf alle Titel, Computercodes, Themen, Objekte, Charaktere, Namen von Charakteren, Handlungen, Dialoge, Schlagworte, Orte, Konzepte, künstlerische Darstellung, Animation, Klänge, Kompositionen, audiovisuelle Effekte, Handlungsweisen, moralische Ansprüche, mitgelieferte Dokumentationen und "Applets", die zu diesem Produkt gehören) liegen bei Activision oder seinen Lizenzgebern. Dieses Programm wird geschützt durch die Copyrightgesetze der Vereinigten Staaten von Amerika, internationale Copyrightvereinbarungen und –übereinkünfte sowie andere Gesetze. Dieses Programm umfaßt bestimmte lizenzierte Materialien, und Activisions Lizenzgeber können ihre Rechte im Falle einer Verletzung dieser Vereinbarung schützen.

ES IST UNTERSAGT

- dieses Programm oder Teile davon kommerziell zu nutzen. Dies betrifft, ist jedoch nicht beschränkt auf die Verwendung in Cyber-Cafés, Computerspielhallen oder ähnlichen Einrichtungen. Activision kann eine gesonderte Lizenz für solche Einrichtungen vergeben, die es Ihnen gestattet, das Produkt kommerziell zu verwenden (s. Kontaktadresse am Ende dieser Vereinbarung).
- das Programm auf mehr als einem Computer, Terminal oder einer Workstation gleichzeitig zu verwenden oder dies Dritten zu gestatten.
- Kopien dieses Programms bzw. von Teilen des Programms oder Begleitmaterials zu erstellen.
- das Programm auf eine Festplatte oder ein anderes Speichermedium zu kopieren, sondern es ist ausschließlich von der mitgelieferten CD-ROM auszuführen. (Möglicherweise wird jedoch beim Installationsvorgang ein Teil des Programms automatisch auf die Festplatte kopiert, um eine effiziente Arbeitsweise zu gewährleisten).
- das Programm in einem Netzwerk, einer Mehrplatzumgebung oder Umgebung mit Fernzugriff zu verwenden oder dies zu gestatten. Das gilt auch, ist jedoch nicht beschränkt auf jegliche Art der Online-Verwendung, sofern dies nicht speziell vom Programm vorgesehen wird.
- das Programm oder Kopien davon zu verkaufen, vermieten, leasen, lizenzieren, vertreiben oder auf andere Weise weiterzuleiten, ohne vorher die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Activision eingeholt zu haben.
- das Programm oder Teile des Programms zurückzuentwickeln, abzuleiten, zu verändern, dekompileieren, disassemblieren oder Quellcodes abzuleiten.
- jegliche Art der Eigentumskennzeichnung auf oder im Programm zu entfernen, deaktivieren oder umgehen.
- dieses Programm oder Kopien davon in Nichtübereinstimmung mit den entsprechenden Gesetzen und Abkommen zu exportieren oder reexportieren. Mit der Verwendung dieses Programms garantieren Sie, daß Sie keine "Foreign Person" laut gesetzlichen Bestimmungen der Vereinigten Staaten von Amerika sind oder im Auftrag einer solchen "Foreign Person" handeln.

GEWÄHRLEISTUNG. ACTIVISION UK LIMITED (ACTIVISION) gewährleistet, daß während eines Zeitraums von 6 Monaten nach dem Kauf der SOFTWARE der Datenträger, auf dem die SOFTWARE gespeichert ist, frei von Material und Verarbeitungsmängeln ist. Alle konkludenten Gewährleistungen für die SOFTWARE sind auf den Zeitraum von 6 Monaten beschränkt, sofern eine Begrenzung der Dauer der konkludenten Gewährleistung zulässig ist.

Bei inhaltlichen Mängeln der SOFTWARE ist ACTIVISION, sofern der Käufer die SOFTWARE unter Beifügung der Rechnung zurückgibt, zur Ersatzlieferung verpflichtet. Im Falle, daß die SOFTWARE nicht mehr erhältlich sein sollte, ist ACTIVISION mit Einverständnis des Käufers berechtigt, diesem ein ähnliches Softwareprodukt zu liefern.

Im Falle des Fehlschlagens der Ersatzlieferung innerhalb angemessener Frist kann der Käufer nach seiner Wahl Herabsetzung des Kaufpreises (Minderung) oder Rückgängigmachung des Kaufvertrages (Wandelung) verlangen. Ein Anspruch auf Beseitigung des Mangels besteht nicht. Im übrigen gelten die §§459 ff., 480 BGB.

Der Käufer hat ACTIVISION einen offensichtlichen Mangel innerhalb von zwei Wochen nach Erhalt der SOFTWARE schriftlich mitzuteilen. Bei Versäumnis dieser Frist sind Gewährleistungsansprüche gegenüber ACTIVISION wegen des betreffenden offensichtlichen Mangels ausgeschlossen.

Die Gewährleistung ist ferner ausgeschlossen, sofern die Fehlfunktion der SOFTWARE durch höhere Gewalt oder mißbräuchliche oder fehlerhafte Anwendung verursacht wird.

AUSSCHLUSS WEITERER GARANTIE. DIE SOFTWARE UND DIE DAZUGEHÖRIGEN HANDBÜCHER UND ANLEITUNGEN WERDEN WIE VORLIEGEND ÜBERGEBEN. ACTIVISION SCHLIESST AUSDRÜCKLICH JEDE GARANTIE BEZÜGLICH DER SOFTWARE UND ALLER BEGLEITENDEN SCHRIFTLICHEN UNTERLAGEN, EINSCHLIESSLICH STILLSCHWEIGENDER GARANTIEEN BEZÜGLICH HINREICHENDER ART UND GÜTE UND BEZÜGLICH DER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, AUS.

KEINE HAFTUNG FÜR FOLGESCHÄDEN. ACTIVISION, SEINE ZULIEFERER UND/ODER LIZENZGEBER ÜBERNEHMEN KEINE HAFTUNG FÜR SCHADEN, DIE SICH IN IRGEND EINER ART AUS DER ANWENDUNG ODER DER UNGEEIGNETHEIT ZUR ANWENDUNG DER OBEN GENANNTEN ERZEUGNISSE ERGEBEN. DIES GILT INSBESONDERE FÜR SCHADEN AUS GESCHÄFTSVERLUSTEN, AUS GESCHÄFTSUNTERBRECHUNGEN, AUS VERLUSTEN VON UNTERNEHMENSINFORMATIONEN ODER IRGEND EINEM ANDEREN VERMOGENSSCHADEN AUS DER BENUTZUNG DIESER PRODUKTE ODER DER TATSACHE, DASS DIE PRODUKTE NICHT BENUTZT WERDEN KONNTEN. DIES GILT NICHT, WENN DIESE SCHADEN AUF GROSSER FAHRLÄSSIGKEIT VON ACTIVISION ODER AUF EINER FAHRLÄSSIGEN VERLETZUNG DER VERTRAGLICHEN KARDINALPFLICHTEN DURCH ACTIVISION BERUHEN. IM LETZTEN FALL IST DIE HAFTUNG VON ACTIVISION JEDOCH AUF DEN TYPISCHEN VORHERSEHBAREN SCHADEN BEGRENZT.

URHEBERRECHT. Das Eigentum und das Urheberrecht an der SOFTWARE, dem gedruckten Begleitmaterial und sämtlichen Kopien der SOFTWARE liegen bei ACTIVISION Inc. und ACTIVISION UK Limited und sind durch rechtliche Bestimmungen zum geistigen Eigentum und entsprechende internationale Verträge geschützt.

ACTIVISION gewährt dem Käufer ein nicht ausschließliches, dauerhaftes Nutzungsrecht an der SOFTWARE.

Das Nutzungsrecht berechtigt den Käufer zur Verwendung des mit dem Softwareprodukt gelieferten Handbuchs sowie zur Einzelnutzung der SOFTWARE im Rahmen eines normalen Gebrauchs.

Der Normalgebrauch umfaßt als zulässige Nutzungshandlungen die Installation einer Kopie der SOFTWARE auf der Festplatte eines Computers einzig zum Zwecke des Betriebes des Programmes. Auf andere Nutzungsarten erstreckt sich das Nutzungsrecht nicht.

Außerhalb dieser Handlungen darf der Käufer aufgrund des bestehenden Urheberrechtsschutzes keinerlei Änderungen, Übersetzungen oder Vervielfältigungen der SOFTWARE vornehmen, auch nicht teilweise oder vorübergehend, gleich welcher Art und mit welchen Mitteln. Eine unzulässige Vervielfältigung stellt auch der Ausdruck des Programmcodes dar.

Der Käufer ist nicht berechtigt, die gedruckten Materialien, die der SOFTWARE beigefügt sind, zu vervielfältigen, zu verändern, zu übersetzen, in eine maschinenlesbare Form zu bringen oder auf einem elektronischen Medium wie beispielsweise Disketten und/oder CD-ROMs abzuspeichern.

Darüber hinaus ist es dem Käufer nicht gestattet, die SOFTWARE oder das dazugehörige Handbuch zu verleihen, im Rahmen eines Leasing-Vertrages zu veräußern, in die Bestandteile aufzutrennen, zu verändern oder eine Unterlizenz hierfür zu erteilen.

Der Käufer hat das Recht, zum alleinigen Zweck der Datensicherung oder der Aufbewahrung eine Kopie der SOFTWARE zu erstellen.

Der Käufer darf die SOFTWARE nur vollständig, so wie sie ihm übergeben wurde, d. h. die Originaldatenträger mit den begleitenden schriftlichen Unterlagen nur bei gleichzeitiger Mitübertragung des Nutzungsrechtes und unter der Voraussetzung, daß keine Kopie der SOFTWARE von ihm zurückbehalten wird und sich der Empfänger der SOFTWARE mit den Bedingungen dieses Lizenzvertrages einverstanden erklärt, weitergeben.

Eine Übertragung des Programms durch Überspielen in jeder Form ist unzulässig.

RÜCKGABE DES PRODUKTES. Im Falle der Rückgabe einer mangelbehafteten Diskette oder CD-ROM zum Zwecke der Ersatzlieferung wird der Käufer gebeten, die Diskette oder CD-ROM nur in einer schützenden Verpackung zu versenden. Beizufügen sind:

Eine Fotokopie der Rechnung und des Kassenzettels oder der Zahlungsquittung;

Name des Absenders und Adresse, an die die Ersatzlieferung gesandt werden soll (leserlich geschrieben);

Kurzbeschreibung des aufgetretenen Fehlers und der von dem Käufer benutzten Hardware;

Im Falle einer Rücksendung des mangelbehafteten Produktes nach Ablauf der 6monatigen Gewährleistungsfrist, aber innerhalb eines Jahres nach Kauf, erfolgt eine Ersatzlieferung nur gegen Zahlung eines Betrages von 10 Englischen Pfund; Scheck oder Zahlungsanweisung ist in diesem Fall beizulegen.

Die Versendung per Einschreiben wird empfohlen.

IN EUROPA IST DIE SENDUNG AN FOLGENDE ADRESSE ZU RICHTEN:

WARANTY REPLACEMENTS, ACTIVISION, Gemini House, 133 High Street, Yiewsley, West Drayton, Middlesex UB7 7QL, United Kingdom

RECHTSWAHLKLAUSEL

DIESER VERTRAG UNTERLIEGT DEM RECHT VON ENGLAND UND WALES. In keinem Fall kann Activision für spezielle, zufällige oder Folgeschäden verantwortlich gemacht werden, die sich aus dem Besitz, Gebrauch oder Fehlfunktionen dieses Produkts ergeben, Sachschäden und, in gesetzlich vorgesehenem Rahmen, Personenschäden eingeschlossen, selbst wenn Activision von der Möglichkeit solcher eventueller Schäden Kenntnis hatte. Activision ist maximal in Höhe des Betrags haftbar, der für die Lizenz zur Verwendung des Programms gezahlt wurde. In einigen Ländern sind Garantiebeschränkungen bzw. die Begrenzung von zufälligen oder Folgeschäden nicht zulässig, so daß die oben aufgeführten Beschränkungen bzw. eine Haftungsbegrenzung oder ein Haftungsausschluß keine Anwendung finden. Diese Garantie sichert Ihnen spezifische Rechte zu. Ihre eventuellen weiteren Rechte variieren je nach gültiger Gesetzgebung.

JAVA-BESCHRÄNKUNGEN. Alle Daten und Informationen der Java Runtime Environment Software und Dokumentation ("Java Software") sind vertrauliche, urheberrechtlich geschützte Informationen von Sun Microsystems, Inc. ("Sun"), und das alleinige Urheberrecht liegt bei Sun und/oder seinen Lizenzgebern. Es ist Ihnen nicht erlaubt, Java Software zu dekompileieren, zu disassemblieren, zu dechiffrieren, zu extrahieren oder anderweitig zurückzuentwickeln. Java Software darf weder ganz noch auszugsweise geleast, übertragen oder in Unterlizenz verwendet werden, es sei denn, dies wurde ausdrücklich von Sun genehmigt. Java Software wurde weder zur Online-Steuerung von Flugzeugen, Flugverkehr, Flugzeug-Navigation oder Flugzeug-Kommunikation entwickelt, noch zur Konstruktion, für den Betrieb oder die Wartung nuklearer Anlagen. Hiermit garantieren Sie, Java Software nicht für einen dieser Zwecke zu verwenden oder weiterzugeben.

ERLÖSCHEN DER VEREINBARUNG. Unbeschadet aller weiteren Rechte von Activision läuft diese Vereinbarung automatisch aus, wenn irgendeine der hier aufgeführten Bedingungen nicht erfüllt wird. In einem solchen Fall müssen alle Kopien des Programms sowie sämtlicher Bestandteile umgehend vernichtet werden.

BESCHRÄNKTE RECHTE DER REGIERUNG DER VEREINIGTEN STAATEN VON AMERIKA. Sowohl das Programm als auch die Dokumentation wurden ausschließlich mit privaten Mitteln hergestellt und werden als "Commercial Computer Software" (kommerzielle Computer-Software) oder "Restricted Computer Software" (beschränkt verwendbare Computer-Software) zur Verfügung gestellt. Die Verwendung, Vervielfältigung oder Offenbarung durch die Regierung der Vereinigten Staaten von Amerika oder ein mit dieser zusammenarbeitendes Organ unterliegt den in Paragraph (c)(1)(ii) der Rights in Technical Data and Computer Software (Rechte an technischen Daten und Computer Software) - DFARS 252.227-7013 - oder in Paragraph (c)(1) und (2) der Commercial Computer Software Restricted Rights (Beschränkte Rechte an kommerzieller Computer Software) - FAR 52.227-19 - ausgeführten Beschränkungen, soweit gültig. Vertragspartner bzw. Hersteller ist Activision, Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405.

GERICHTLICHE MASSNAHMEN. Activision würden irreparable Schäden entstehen, falls die Bedingungen dieser Vereinbarung nicht strikt eingehalten werden. Daher erklären Sie sich damit einverstanden, daß Activision berechtigt ist, bei Brüchen dieser Vereinbarung gerichtliche Schritte einzuleiten, abhängig von der jeweiligen Rechtsprechung, ohne Bürgschaften bzw. andere Sicherheiten zu erbringen oder der Beweispflicht nachzukommen.

FREISTELLUNG. Sie erklären sich einverstanden, an Activision, seine Partner, Tochtergesellschaften, Vertragspartner, Angestellte, Direktoren, Mitarbeiter und Handlungsbevollmächtigte keine Schadensersatzansprüche zu stellen und weder Verluste noch Kosten einzufordern, die direkt oder indirekt aus ihren Handlungen oder unterlassenen Handlungen bei der Verwendung des Produkts gemäß den Bedingungen dieser Vereinbarung resultieren.

DIVERSES, Diese Lizenzvereinbarung ist ein vollständiges Übereinkommen zwischen den Parteien und ersetzt alle vorherigen Vereinbarungen und Übereinkommen zwischen ihnen. Änderungen können in schriftlicher Form durch beide Parteien erfolgen. Sollte eine der Bedingungen dieser Vereinbarung aus irgendeinem Grund nicht durchsetzbar sein, so wird diese Bedingung nur in dem Ausmaß abgeändert, das erforderlich ist, um sie durchsetzbar zu machen. Alle weiteren Bedingungen dieser Vereinbarung werden dadurch nicht berührt. Diese Vereinbarung besteht nach Kalifornischem Recht, das bei Vereinbarungen zwischen den Einwohnern Kaliforniens gültig ist, wird in Kalifornien geschlossen und dort ausgeführt, sofern nicht die Bundesrechtsprechung Anwendung findet und Sie der ausschließlichen Rechtsprechung durch die staatlichen bzw. Bundesgerichte von Los Angeles, Kalifornien zustimmen.

Bei Fragen bezüglich dieser Lizenzvereinbarung wenden Sie sich bitte an:

Activision, Business and Legal Affairs, 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405, 001 310 255-20000