



HANDBUCH

INHALT

EPILEPSIE-WARNUNG

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie sich bestimmten Lichtfrequenzen und flackernden Lichtquellen aussetzen. Bestimmte Lichtfrequenzen in Fernsehbildschirm-Hintergründen oder bei Computerspielen können bei diesen Personen einen epileptischen Anfall hervorrufen. Bestimmte Umstände können bisher unerkannte epileptische Symptome bei Personen, die bisher keine epileptische Vorgeschichte hatten, hervorrufen. Befragen Sie ihren Arzt vor dem Spielen, wenn Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder unter Epilepsie leiden. Brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie vor erneutem Spielbeginn einen Arzt auf, wenn Sie eines der folgenden Symptome während des Spielens bei sich feststellen: Benommenheit, Schärfstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewusstseinstörungen, Orientierungsverlust, unfreiwillige Bewegungen oder Krämpfe.

INHALT

HINTERGRUNDGESCHICHTE	3	DIE SEA REAPER	34
MENÜS	5	WAFFEN UND ZAUBERSPRÜCHE	
SPIELER-ID	5	DER SEA REAPER	34
HAUPTMENÜ	5	DELPHIS WAFFEN	34
OPTIONEN	6	DELPHIS ZAUBERSPRÜCHE	35
SPIELER-ID ÄNDERN	7	BASIS DER SEA REAPER	38
SPIEL VERLASSEN	7	KABUTO	42
DIE UNTERSCHIEDLICHEN CHARAKTERE	8	KABUTO-ANGRIFFE	42
MECCARYNER	8	KABOTOS BABY	44
SEA REAPER	9	KABOTOS SCHWACHSTELLE	44
KABUTO	9	BAU EINER BASIS	45
ANDERE CHARAKTERE	10	DAS BAUMENÜ	47
GEBÄUDE	14	BAU EINER MECC-BASIS - ANLEITUNG	49
SPIELSTEUERUNG	17	MEHRSPIELER	52
MECC-STEUERUNG	17	ARTEN VON MEHRSPIELER-SPIELEN	55
DELPHI-STEUERUNG	18	TIPPS & TRICKS	56
KABUTO-STEUERUNG	20	ANHANG	57
STEUERUNG	22	DIE GESCHICHTE VON	
BEWEGUNG	22	PLANET MOON	57
ANGREIFEN	23	CREDITS	58
ANSICHTEN	24	PRODUKT-SERVICE	61
DIE MECCARYNER	26	AUSTAUSCH DEFEKTER CDS/GDS	62
WAFFEN, PACKS UND		INTERPLAYS WEBSITE	63
GEGENSTÄNDE DER MECCS	26		
GEGENSTÄNDE DER MECCARYNER	29		
BASIS DER MECCARYNER	30		

Bevor die Menschen von den Bäumen herunterstiegen, um in Supermärkten einzukaufen und Cappuccino zu trinken, bevor die Erde sich zu einem kalten blauen Ball zusammenpresste, sogar bevor PLANET MOON gegründet wurde, gab es eine Insel. Die Insel, ein massives Fragment eines lange zerstörten Planeten, trieb richtungslos durch den Weltraum. Die Beschreibung schreit nach dem Begriff "Asteroid", aber die Insel war kein totes Stück verbrannter Felsen. Sogar Lichtjahre entfernt waren die leuchtenden Farben der Insel als Anomalie in der Leere des Kosmos auszumachen. Die richtigen Asteroiden, zerfallende und zersplitterte Felsstücke, die wie Wachgeister um die Insel schweben, strahlen den Neid aus ihren Poren aus: Sie sind eifersüchtig auf die Schönheit, die sie niemals erreichen werden.

Die Oberfläche der Insel besteht hauptsächlich aus Wasser ... wenn dies Wasser genannt werden kann. So reich und hell, so unermesslich. Im großen Ozean der Insel können verschiedene Landformationen gefunden werden - kleine Kontinente aus Stein oder Eis. Diese Landmassen haben seltsame Formen, manche sind leicht gewölbt, andere gezackt. Aus der Luft gesehen erinnern die verstreuten Inseln an ein Alphabet einer verlorenen Gottheit, die vielleicht ihren Namen auf die Oberfläche einer Welt geschrieben hat. Oder vielleicht eine Einkaufsliste auf den Materialien, die sie gerade zur Hand hatte. Oder ihre Steuererklärung.

Egal, diese Insel ... gleich ob diese kleinen Kontinente aus Fels oder Eisen bestehen, auf ihnen sind kuriose Lebensformen zu finden. Pflanzen in einer Größe von einigen Zentimetern bis hin zu Tausenden von Metern. Kleine menschliche Kreaturen in seltsamen Steinhütten. Viele verschiedene Monstrositäten, die aus den natürlichen Kräften der Insel entstanden sind ... alle außer einer.

Auf der Oberfläche dieses Paradieses spaziert ein Gigant, Kabuto. Er weiß, dass dies seine Heimat ist, er fühlt es jedoch nicht. Er weiß nicht, woher er gekommen ist, nur die Seriennummer 001 auf seinem Bauch weist auf irgend etwas hin. Als einziger seiner Art ist Kabuto allein und wünscht sich Gesellschaft. Jede Kreatur, auf die er getroffen ist, war ... anders. Ob sie aus dem Himmel oder aus dem Meer kamen, sie versuchten ihn zu zerstören. Nun traut Kabuto niemandem mehr und schützt das einzige, was er liebt - die Insel, seine Heimat.

Kabuto weiß nicht, dass die Insel zuvor die Heimat anderer Rassen war. Im Ozean lebt eine weibliche Rasse, die Sea Reaper. Diese Frauen beherrschten die Insel einst mit ihren vielen Untertanen durch ihren starken Willen und ihre harten Gesetze. In ihrem Stolz erschafften sie Kabuto zum Schutz vor Eindringlingen. Kabuto erlangte jedoch Bewusstsein seiner selbst, seiner Einsamkeit und seiner Schmerzen - und er drehte durch. Die Schöpfung der Sea Reaper wendete sich gegen sie, dezimierte sie und vertrieb sie ins Meer. Dann gab es eine neue Anführerin: Sappho, die Königin der Sea Reaper. Sappho will die Reaper wieder in ihre rechte Position als dominante Spezies der Insel zurückführen, mit welchen Mitteln auch immer. Ihre Tochter Delphi ist nicht so sehr von den übeln Praktiken ihrer Mutter überzeugt. Sie ist bei weitem die jüngste und unschuldigste der Reaper und lernt gerade die mystischen Kräfte, die die anderen bereits beherrschen. Wenn sie nur eine Alternative zum Übel kennen würde ... wenn sie nur mit jemandem vom Universum außerhalb der Insel sprechen könnte ...

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Vielleicht sind fünf Cockney-Weltraumwesen nicht gerade diejenigen, an die Delphi dachte, aber hatte sie überhaupt die Wahl? Baz, Tel, Reg, Gordon und Bennett - auch bekannt als Meccaryner (kurz: Meccs). Nachdem sie ihren Heimatplaneten für ihren jährlichen Urlaub auf dem Planeten Majorca verließen, wurde ihr Schiff angegriffen und von dem notorischen Fischriesen "Gibbon" verschlungen. Sie wurden im Bauch eines großen Schifffes durch den Weltraum geschleudert und konnten sich zu diesem Zeitpunkt nur betrinken und warten. Nach zwei Monaten wurde das Schiff der Meccs schändlich aus den Eingeweiden des großen Biests geblasen. Sie wurden schnell wieder nüchtern und steuerten ihr demoliertes Schiff auf den nächsten Felsen zu, um es dort zu reparieren. Falls Sie noch nicht darauf gekommen sind: Sie landeten auf der Insel.

Mit einer weiteren ungeplanten Verzögerung bei der Reparatur ihres Schifffes konfrontiert, entscheiden sich die Meccs, das Beste aus ihrer vorläufigen Heimat zu machen. Sie sind an harte Lebensbedingungen gewöhnt, daher erkunden sie die Insel mit Anzügen und Waffen neuerer Technologie und suchen nach Lebenszeichen auf der Insel. Ihr Glück ist - die Eingeborenen sind bereits in ihren eigenen kleinen Kampf verstrickt und die Meccs sind als Besucher extrem unwillkommen!

Meccaryner ... Sea Reaper ... Kabuto ... Eine Insel ist zu klein für diese drei.

SPIELER-ID

Beim Starten von GIANTS müssen Sie eine neue Spieler-ID erstellen (oder eine zuvor erstellte wählen). Die Spieler-ID speichert alle Tastenkonfigurationen, Statistiken und Leveldaten. Erstellen Sie so viele Spieler-IDs wie Sie möchten - wenn es Ihnen gefällt eine für jede der Stimmen in Ihrem Kopf.

HAUPTMENÜ

Nachdem Sie eine Spieler-ID erstellt (oder gewählt) haben, gelangen Sie in das Hauptmenü, wo Sie weitere Optionen erhalten: Einzelspieler, Spiel laden, Mehrspieler, Steuerung, Sound-/Grafikoptionen, Spieler-ID ändern und Spiel verlassen. Benutzen Sie die Maus oder Pfeiltasten, um die Wahl zu verändern/den hervorgehobenen Cursor zu bewegen - benutzen Sie die Eingabetaste oder die linke Maustaste, um eine Option zu wählen.

Einzelspieler

Durch diese Option starten Sie ein neues Einzelspieler-Spiel. Dieses Spiel findet auf einer Anzahl herrlicher Inseln statt, auf denen mehrere Missionen erfüllt werden müssen. Sie steuern jede der drei Rassen - Meccs, Sea Reaper und Kabuto - in unterschiedlichen Teilen des Einzelspieler-Spiels. Ihr Fortschritt auf den Inseln wird automatisch gespeichert, wenn Sie eine Mission abschließen. Wenn Sie in einer Mission sterben, haben Sie die Möglichkeit, die Mission noch einmal zu spielen. Sie können alle abgeschlossenen Missionen über das Menü "Spiel laden" aufrufen.

Wir empfehlen Ihnen, zunächst im Einzelspieler-Modus zu spielen, bevor Sie sich an den Mehrspielermodus heranwagen. In den Missionen im Einzelspieler-Modus erhalten Sie ein ausgezeichnetes Training in den Fähigkeiten und Strategien aller drei Rassen - was ziemlich hilfreich in einer ausgedehnten Mehrspieler-Session sein kann.

Spiel laden

In diesem Menü werden alle Missionen aufgeführt, die Sie mit der gewählten Spieler-ID abgeschlossen haben, dazu gibt es eine Punktbewertung. Sie können von diesem Menü aus die letzte Mission starten, die Sie gespielt haben, oder in eine vorherige Mission zurückgelangen und dort Ihre Punktzahl verbessern.

Mehrspieler-Spiel

Über die Mehrspieler-Option können Sie als Host eine neue Mehrspieler-Session erstellen, sich einer Mehrspieler-Session anschließen und Ihre Netzwerkoptionen einstellen. Für mehr Informationen über das Erstellen und Spielen von GIANTS im Mehrspieler-Modus schauen Sie die Kapitel ab Seite 52 an.

MENÜS

OPTIONEN

Steuerung

Über diesen Menüpunkt gelangen Sie in das Menü der Steuerungsoptionen. Sie können die Tastenkonfiguration für Meccs, Delphi und Kabuto separat ändern (Sie finden die Standard-Tastenbelegung für die drei Rassen ab Seite 17). Zudem können Sie weitere Optionen verändern, darunter Mouseempfindlichkeit, Achsenumkehrung und Joystickkalibrierung. Es gibt drei separate Menüs, in denen die Steuerung konfiguriert werden kann - eins für die Meccs, eins für Delphi und eins für Kabuto. In diesen Menüs können Sie die Tastenbelegung verändern, indem Sie den Cursor auf die Funktion stellen, die Sie neu belegen möchten und dann die entsprechende Taste drücken, durch die diese Funktion im Spiel ausgeführt werden soll.

Grafikoptionen

Grafikoptionen wirken sich oft auf die Geschwindigkeit des Spiels aus. Wenn Sie spezielle Optionen deaktivieren, das Modelldetail und die Sichtweite verringern, können Sie hierdurch eine bessere Geschwindigkeit erzielen - auf Kosten einiger schöner Merkmale des Spiels. Wenn die Leistung des Spiels nicht zufrieden stellend ist, sollten Sie versuchen, ein optimales Verhältnis von Geschwindigkeit und optischer Qualität zu erreichen, indem Sie die folgenden Grafikeinstellungen verändern.

Modelldetail (hoch/mittel/gering)

Das Detail aller Spielmodelle wird in drei Stufen eingestellt.

Lichter (an/aus)

Durch diese Option werden die Lichter an- oder ausgestellt - wenn sie ausgestellt sind, wird das Spiel nicht dunkel sondern bleibt gleichmäßig hell.

Objekt-Bumpmapping (an/aus)

Mit dieser Option können Sie die Erhebungen von Objekten im Spiel an- oder ausstellen - durch Bumpmapping erhält die Karte Tiefe.

Landschafts-Bumpmapping (an/aus)

Mit dieser Option können Sie festlegen, ob Sie Landschaftserhebungen auf der Karte darstellen lassen möchten oder nicht.

Spielwelt-Mapping (an/aus)

Durch diese Option wird das Spielwelt-Mapping an- oder ausgestellt - Spielweltflächen werden benutzt, um leuchtende oder reflektierende Oberflächen zu erstellen.

Verstärkte Wassereffekte (an/aus)

Mit dieser Option können Sie wählen, ob Sie besondere Wassereffekte an- oder ausstellen möchten.

Spielschatten (an/aus)

Durch diese Option wird der Schatten des Charakters an- oder ausgestellt.

Alle Schatten (an/aus)

Durch diese Option können Sie alle Schatten im Spiel an- oder ausstellen.

Linseneffekt (an/aus)

Durch diese Option wird der Linseneffekt der Sonne an- oder ausgestellt.

Sichtweite (Schieberegler)

Über den Schieberegler können Sie die Sichtweite im Spiel erhöhen oder verringern. Eine bestimmte Menge "Nebel" verdeckt immer entfernte Objekte im Spiel - über den Schieberegler der Sichtweite können Sie den "Nebel" näher heranholen oder weiter zurückziehen.

Soundoptionen

Lautstärke Soundeffekte (Schieberegler)

Hier können Sie die Lautstärke einstellen, mit der Soundeffekte im Spiel wiedergegeben werden.

Musiklautstärke (Schieberegler)

Hier können Sie die Lautstärke der Musik im Spiel einstellen.

Echo (an/aus)

Fügt dem Spielsound Echoeffekte hinzu oder entfernt diese.

Okklusion (an/aus)

Wenn die Okklusion angestellt wurde, beeinflussen Objekte und Terrains, wie der Sound im Spiel hallt.

SPIELER-ID ÄNDERN

Durch diese Option können Sie Ihre Spieler-ID verändern. Unterschiedliche Spieler-IDs gelangen separat durch das Einzelspieler-Spiel und unterschiedliche Grafik- und Soundeinstellungen werden individuell gespeichert.

SPIEL VERLASSEN

Über diese Option können Sie das Spiel verlassen. Hauen Sie nur ab, Sie Drückeberger.

DIE UNTERSCHIEDLICHEN CHARAKTERE

MECCARYNER

Fünf Cockney-Außerirdische: Baz, Tel, Reg, Gordon und Bennett - auch bekannt als Meccaryner (kurz: Meccs). Auf Ihrem Weg in den Urlaub auf dem berüchtigten Planeten Majorca werden die Meccs von einem riesigen Weltraumfisch verschluckt und auf dem biologisch natürlichem Weg der Verdauung in der Nähe der Insel ausgeschieden. Sie müssen ihr ruiniertes Schiff reparieren und einen massiven Kater kurieren. Hierbei entdecken die Meccs eine seltsame und wundervolle Welt, in der sie ein ziemlich gewalttägliches Willkommenskomitee empfangt. Sie müssen jedoch für die Dauer der Reparatur auf der Insel bleiben und haben hierbei den Vorteil des Teamworks und der besseren Technologie im Umgang mit den unfreundlichen Charakteren. Ihr Ziel: Ihr Schiff wieder auf Höchstgeschwindigkeit flott zu machen und den wohlverdienten Urlaub auf Majorca anzutreten. Selbst wenn sie dafür alles auf der Insel kurz und klein schlagen müssen: Dann mal ran ...



Baz

Baz (kurz für "Basil") ist der Anführer der Gruppe, der Intelligenteste unter ihnen, der daher auch ständig von der Unfähigkeit seiner Kameraden frustriert ist. Er liebt sie dennoch wie seine Brüder und wird alles tun, um sie zu beschützen. Wie der Rest der Gruppe trinkt auch Baz gerne einen. Im Gegensatz zu den anderen macht er seine Arbeit jedoch erst zu Ende und denkt nicht ständig an den Spaß, den er gerade verpasst.

Reg

Reg ist der technische Maestro der Gruppe. Er ist höflich, kann schon fast als ängstlich betrachtet werden. Wenn er jedoch sauer ist, merkt man das auch. Reg ist auch der Frauenheld unter ihnen - das Wichtigste für ihn ist, so schnell wie möglich zum Planeten Majorca zu kommen und dort ein paar Schäferstündchen mit den schönen majorkischen Mädels zu halten.

Tel

In seiner kratzigen Cockneystimme beklagt sich Tel oft, dass er ungerechterweise als der Nörgelfritze der Gruppe angesehen wird. Die Ironie dieser Situation entgeht ihm jedoch.

Gordon und Bennett

Gordon und Bennett lieben Bier, Frauen und ihr Urlaubsziel. Selten denken sie jedoch über diese drei Dinge hinaus. Diese beiden Kollegen sind ein wenig beschränkt, jedoch auf eine liebenswürdige Art und Weise (sogar wenn sie sich auf pseudo-intellektuelle Konversationen einlassen und Nächte hindurch diskutieren). Gordon und Bennett scheinen immer zusammenzuhängen - und immer in Schwierigkeiten zu stecken.

SEA REAPER

Exotische weibliche Kreaturen mit roten Augen und einem leicht blau gefärbten Teint. Die Sea Reaper waren für eine lange Zeit die dominante Lebensform der Insel. Sie herrschten mit einer absoluten Macht, die an Tyrannei grenzte, über die anderen Wesen der Insel. In der Absicht, unerwünschte Besucher von ihrer bukolischen Heimat fernzuhalten, erschufen die Sea Reaper Kabuto, einen massiven rohen Giganten. Leider war Kabuto den Reapern zu gut gelungen. Er verteidigte die Insel nicht nur gegen Eindringlinge, sondern er vertrieb auch die Sea Reaper in die Ozeane. In ihrer neuen Heimat entwickelten die Sea Reaper mystische Kräfte - von blitzschnellen Attacken mit Schwert und Bogen bis hin zu heftigen Elementar-Zaubersprüchen.



Delphi

Delphi, die Tochter von Königin Sappho, ist die jüngste und unschuldigste der Sea Reaper. Delphi ist mit den grausamen Methoden der anderen Reaper nicht einverstanden, aber sie kennt auch keine Alternative. Sie weiß jedoch genau, dass sie der übeln Herrschaft ihrer Mutter ein Ende setzen muss. Zu Beginn des Einzelspieler-Spiels steckt Delphi noch in ihrer Entwicklung, sie hofft, ihre Fähigkeiten mit der Hilfe ihres bekannten Tutors Yan, dem Samurai-Smartie, erheblich zu verbessern!

KABUTO

"Du weißt nicht, wie du auf diese wunderschöne Insel gekommen bist und kennst auch keine anderen Kreaturen deiner Art. Du stapsfst in deiner existentiellen Frustration herum und weißt nur zwei Dinge ziemlich sicher: du bist sehr groß und sehr sauer."

Kabuto wurde von den Sea Reapern ins Leben gerufen, um die Insel zu verteidigen. Er drehte jedoch ein bisschen durch und trieb die Reaper in die Meere. Er ist zehnmal so groß wie eine Person normaler Körpergröße und ist ein wirklich massives Vieh, das Gegner am Stück verschlucken oder gesamte Dörfer mit seinem wahrlich riesigen Hinterteil vernichten kann. Wie Yan, der Samurai-Smartie schon sagt: "Wenn der Hintern des großen Kabuto aus dem Himmel fällt, renn als ob dir die Eier brennen."



Das Spielen einer Monstrosität von 900 Tonnen aus Knochen und Muskeln ist zwar ein bombastisches Spielgefühl, es gibt jedoch ein Problem. Als die Sea Reaper Kabuto erschufen, versahen sie ihn mit einer einzigen Schwachstelle - kommt mir das nicht bekannt vor?!? - direkt in der Mitte seiner Eingeweide.

DIE UNTERSCHIEDLICHEN CHARAKTERE

Babys

Das Baby Kabutos ist eine wesentlich kleinere Versionen des großen Vaters. Wenn Kabuto ausreichend Smarties frisst, kann er ein Ei legen, aus dem eins seiner Babys schlüpft. Kabuto kann seinen Babys dann einfache Befehle erteilen, wie beispielsweise Angreifen/Fressen, Holen und Zurückkommen. Babys sind am Anfang ziemlich klein, sie werden jedoch fast halb so groß wie Kabuto, wenn sie genug Vimpfleisch bekommen.

ANDERE CHARAKTERE

Smarties

Smarties sind die kleinen robusten Eingeborenen der Insel. Sie sind zwar meistens ziemlich ängstlich, können jedoch auch sehr hilfreich sein, wenn Sie sich Ihnen anschließen. Im Einzelspielermodus führen Smarties Sie durch die Details des Spiels, Sie geben Ihnen Ihre Missionsziele und helfen Ihnen beim Bau einer Basis (wenn diese benötigt wird). Im Mehrspielermodus werden Smarties vorwiegend zum Bau einer Basis eingesetzt.



Smarties gehören zu den Primärressourcen von Sea Reapern und Meccs zum Bau von Basen. Sie bauen nicht nur Gebäude, sondern entwickeln auch neue Waffen für Reaper und Meccs (erhältlich im Geschenkladen). Damit Ihre Smarties produktiv sein können, müssen Sie ihre Zufriedenheit sicherstellen. Beschützen Sie sie, füttern Sie sie und stellen Sie ihnen eine Bar zur Verfügung, wo sie sich einen trinken können.

Kabuto setzt die Smarties auf eine etwas andere Art ein. Er denkt gar nicht daran, diese hinterhältigen Spitzbuben zu nähren und zu pflegen, sondern frisst sie einfach. Wenn Kabuto ein paar Smarties frisst, werden diese Kreaturen in seinem Bauch zu einem lebensfähigen Mutantenei. Zu diesem Zeitpunkt zeigt Kabuto für einen Moment seine feminine Seite, wenn er das Ei gebärt. Kurz danach schlüpft das Ei aus und es erscheint ein Mini-Kabuto (für weitere Infos über Kabutos Babys siehe Seite 44).

Jeder der drei Hauptcharaktere kann Smarties ergreifen und tragen. Wenn ein Mecc einen Smartie findet, klettert dieser auf seinen Rücken. Wenn eine Sea Reaper einen Smartie findet, umgibt eine Blase den Smartie, die dann der Reaper folgt. Kabuto (wie er halt so ist) hat nicht gerade eine einladende Wirkung auf Freiwillige. Er kann jedoch Smarties aufnehmen (die normalerweise fliehen, wenn er in ihre Nähe kommt) und auf seine Hörner aufspießen - dies tötet den Smartie nicht, aber es tut weh, wenn der Smartie lacht.

Es gibt in den Einzelspieler- oder Multiplayer-Leveln eine begrenzte Anzahl an Smarties. Smarties werden einzeln in ihren Untergrundquartieren generiert. Wenn ein Smartie getötet wird, erscheint ein anderer in den verfügbaren Quartieren. Smartie-Brutstätten sind gleichmäßig auf der Welt verteilt - obwohl sie in manchen Fällen nur schwer erreichbar sind.

Vimps

Vimps sind sehr gefügig und nicht sehr helle und stellen somit das Vieh auf der Insel dar. Vimps findet man in Herden, wie sie über die idyllischen Ebenen trotzen und grasdend ihr grausiges Schicksal erwarten. Gekochte Vimps gehören zu den Grundnahrungsmitteln der Smarties, Kabuto zieht es vor, sie roh zu verschlingen. Auf jeden Fall ersetzt das Fleisch der Vimps verlorene Energie - so wie ein Energy-Drink ... nur mit Knochen.



Kabuto frisst Vimps wie fleischige Nachos, um seine Lebensenergie aufzustocken - oder er spießt sie auf seine Hörner und bewahrt sie für später auf. Meccs verzehren keine Vimps (vielleicht sind sie ein bisschen überempfindlich, obwohl ihr Fleisch den Berichten der Smarties zufolge wie Hühnchen schmeckt). Sie benötigen jedoch Vimpfleisch, um die Smarties bei ihrer Basis zufrieden zu stellen. Wenn die Vimps getötet werden, verwandeln sie sich in kleine Haufen wackelnder Steaks, die die Meccs einsammeln und in die Basis bringen. Denken Sie dran: ein paar Happen Vimp-Fleisch bedeuten produktivere Smarties. Die Sea Reaper benötigen ebenfalls Vimps, sie sammeln jedoch nicht ihr Fleisch, um Smarties zu füttern, Delphi muss sie vielmehr töten und ihre Seelen sammeln. Sie benutzt diese Seelen, um die mystischen Mechanismen ihrer Basis aufrechtzuerhalten.

Durch ein Nebenprodukt der natürlichen Energie der Insel wird die Vimp-Population ständig erneuert. Wenn Sie eine gesamte Vimp-Herde auslöschen, entstehen innerhalb von Minuten mehr junge Vimps in der Nähe. Diese Kreaturen wachsen mit der Zeit: je größer sie sind, desto mehr Fleisch geben sie ab, wenn sie zerschmettert, erschossen oder in die Luft gejagt werden. Wenn Sie daher auf eine Herde junger Vimps treffen, sollten Sie daher überlegen, ob Sie warten, bis diese Kreaturen gewachsen sind, oder Ihnen dann ein Gegner zuvorkommt und das Fleisch wegnimmt.

Reaper-Wachen

Die Wachen stellen die Hauptmacht der Reaper-Angriffstruppen dar. Sie sind die Leibwächter, die Soldaten, die Miesepeter. Die Reaper-Wachen haben keinerlei magische Fähigkeiten, sie verfügen jedoch über die notwendige Menge Glieder und Koordinationsfähigkeiten, um eine Waffe abzufeuern. Darüber hinaus sind sie nicht die Hellsten. Sie werden oft auf Gruppen von Reaper-Wachen treffen, die in den Tälern der Insel patrouillieren oder bei einer Reaper-Siedlung Wache halten und schwere Waffen in ihren schuppigen Fäusten halten. Wahrscheinlich tauchen Reaper-Wachen ebenfalls auf, wenn Sie gerade eine Basis bauen, wodurch es für Sie und Ihre Smarties schwierig wird. Es gibt viele unterschiedliche Reaper-Wachen, die unterschiedliche Waffen tragen und sich unterschiedlich bewegen ... man muss einfach aufpassen und auf alles eingestellt sein, wenn man auf diese Typen trifft - besonders beim Kamikaze-Reaper, der seltene aber auch ziemlich überraschende Besuche abstattet!



DIE UNTERSCHIEDLICHEN CHARAKTERE

Sonak

Dieses große schwerfällige Biest ist das Lieblings-Transportmittel der Reaper-Wachen. Obwohl sie langsam und gar nicht clever sind, kann der Sonak durch seine dicke Haut nur schwer getötet werden. Abgesehen von den Geschützen, die die Reaper-Wachen oft auf dem Rücken eines Sonak anbringen, haben diese Kreaturen ihre eigenen natürlichen Verteidigungsmechanismen. Sonaks können den Grund erbeben lassen, indem sie einfach mit ihren großen Hufen stampfen. Ein Sonak kann ebenfalls die Gegner mit seinem zerstörerischen Schrei schwächen. Er lässt aus seinem riesigen Maul Schockwellen regnen. Wenn Sie von diesen Wellen getroffen werden, verlieren Sie für eine kurze Zeit Ihre Jetpack-/Turbo-Fähigkeit.



Charger

Der Charger ist eine unglaublich wilde Kreatur. Sobald er sich auf einem Punkt niederlässt, verlässt er diesen selten, auch nicht, wenn aus der Entfernung auf ihn geschossen wird. Nicht, dass ein Charger irgend etwas durch seine harte Haut fühlen würde, es sei denn, ein Planet fiele auf ihn. Ein Charger greift jede Kreatur an, die sich seinem Nest nähert, er stürmt brüllend auf den ahnungslosen Eindringling zu. Wenn



Sie zufällig das unglückselige Individuum sind, das sich im Visier dieses Monsters befindet, können Sie zwei Dinge tun. Das Erste - Sie können weglaufen wie ein ängstliches Kind (es ist keine Schande, vor einem Charger wegzulaufen). Das Zweite - Sie können versuchen, der Kreatur in ihrem Mund zu schießen, während sie auf Sie zustürmt, was auch gleich die einzige Möglichkeit ist, Schaden bei ihr anzurichten, geschweige denn, sie zu töten. Sobald Sie zielen, müssen Sie daran denken, dass sich Ihrer vergleichsweise zarten Gestalt mehrere Tonnen Muskel und Horn in einer sehr hohen Geschwindigkeit auf Kollisionskurs nähern. Beim Zusammentreffen werden Sie entweder wie ein Luftballon zerplatzen oder sich genau dies wünschen, während Sie durch die Luft fliegen und Ihren kostbaren Lebenssaft in alle Himmelsrichtungen verspritzen. Und wenn es Ihnen sogar gelingen sollte, einen Schuss in das Maul des Biests zu schießen, sollten Sie sehr schnell aus seinem Weg gehen, oder es macht Sie platt.

Ripper

Da neunzig Prozent Ihrer Körpermasse aus Krallen und Zähnen bestehen, sollten diese insektenähnlichen Biester ernst genommen werden. Ripper sind oft in Gruppen anzutreffen, kaum sichtbar, da sich der Großteil ihrer Körper unter der Erde befindet. Wie viele andere Geschöpfe der Insel dienen die Ripper den Sea Reapern: Durch ihre hohe Anzahl garantieren sie schon, dass kein unerwünschter Besucher Fuß auf die Insel setzen kann, ohne auf Widerstand zu treffen. Ripper gibt es in drei Größen:



Klein

Kleine Ripper schlüpfen aus Hülsen über der Erde. Sie bewegen sich langsam und bleiben immer auf dem Boden. Sie greifen an, indem sie feste zubeissen. Die Hüllen, die kleine Ripper generieren, können zerstört werden, wodurch die unbeschränkte Generierung dieser unreifen Feinde eingeschränkt werden kann.

Mittel

Mittelgroße Ripper halten viel mehr aus als ihre kleineren Gegenstücke. Zu diesem Zeitpunkt können sich Ripper mit mittlerer Geschwindigkeit über oder unter dem Boden bewegen. Zusätzlich können mittlere Ripper brennende Projektilen auf Sie spucken, wenn sie sich über der Erde befinden. Wenn ein mittelgroßer Ripper getötet wird, hinterlässt er eine glühende Masse, die eine gewisse Menge an Lebensenergie wiederherstellt, sofern sie aufgenommen wird.

Groß

Dies sind Ripper, vor denen Sie sich in Acht nehmen müssen. Große Ripper sind massig, können sich jedoch auch schnell über und unter dem Boden bewegen. Sie können massive blaue Feuerbälle über eine große Entfernung spucken, die mit der zerstörerischen Wucht einer Granate auftreffen. Wenn ein großer Ripper getötet wird, hinterlässt er eine glühende Masse, die eine große Menge Lebensenergie wiederherstellt, wenn sie aufgenommen wird.

Raiks

Diese boshaften Untertanen der Königin Sappho haben den Torso einer blauhäutigen Frau und den Unterleib einer Wespe. Raiks haben viele der magischen Fähigkeiten wie Delphi - Turbo, Teleport und Tarnung, um nur einige zu nennen (für weitere Informationen über die Mächte der Sea Reaper siehe den Abschnitt ab Seite 35). Wie Delphi gehen auch Raiks ausgezeichnet mit Bogen und Schwert um. Raiks befehligen oft einen Trupp Reaper-Wachen, mit ihnen ist daher nicht zu spaßen. Sie haben einen etwas spröden Sinn für Humor.



Königin Sappho

Als Kabuto sich gegen die Sea Reaper wandte, wurden viele zerstört; die einzelnen Überlebenden, die in die See flüchteten, waren demoralisiert. Während die Reaper ihre mystischen Kräfte während ihres Aufenthalts in der See verbesserten, verbitterten sie gleichzeitig. Sappho war die machtvollste und grausamste Reaper, die Kabuto überlebte - es war nur recht, dass sie die Königin der Reaper sein sollte. Ihr erstes Ziel ist, die Sea Reaper zurück in ihre Herrschaft über die Insel einzusetzen. Sie hatte immer geplant, dass ihre Tochter Delphi ihr dabei eines Tages helfen würde. Delphi stellte sich jedoch als eigensinnig und rebellisch heraus - Handlungen, die Sappho als notwendig für die Sea Reaper ansieht, erscheinen Delphi grausam und tyrannisch. Mit diesen verdammten "Meccarynern", die jetzt auch noch ins Spiel gekommen sind, sieht Sappho sich gezwungen, ihnen allen zu zeigen, wie gewalttätig und tyrannisch sie sein kann. Und das kann sie gut.



DIE UNTERSCHIEDLICHEN CHARAKTERE

Reiniger

Diese Parasiten sind schwach, aber unglaublich gefräßig. Sie hausen in einer großen Anzahl knapp unter dem Boden. Sobald ein Geschöpf stirbt und hinfällt, erscheinen Dutzende, bis zu Hunderte von Reinigern, um den Körper zu verschlingen. Fleisch, Kleidung, Knochen ... nichts bleibt von den Körpern über, wenn die Reiniger ihre Arbeit beendet haben und auf ihre Warteplätze unter die Erde zurückkehren.



Piranha

Diese Wasserwesen sind eine simple Mischung aus Zähnen und Flossen ... mehr Zähne als Flossen. Piranhas greifen Sea Reaper oder Kabuto nicht an, Smarties und Meccs sind jedoch ein willkommenes Mahl, sobald sie in das Wasser kommen.



Verme

Verme sind schlecht gelaunte fliegende Kreaturen, die das Feuer auf alle Wesen in Sichtweite eröffnen - dieses leicht asoziale Verhalten führt dazu, dass der Verm ein vereinsamtes und verbittertes Leben führt. Seine einzige Abwechslung besteht im gelegentlichen Eierlegen (aus den Eiern schlüpfen zusätzliche Verme).



Dactyl, Lobird und Flaks

Diese harmlosen Vögel ziehen faul ihre Kreise über der Insel. Machen Sie sich keine Mühe, sie herunterzuholen, es sei denn, Sie haben überflüssige Munition.



GEBAUDE

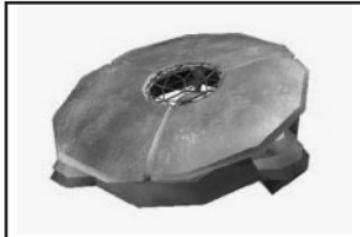
Kasernen

Die Kasernen sind die Unterkünfte der Reaper-Wachen, es gibt sie in unterschiedlichen Größen. Kasernen werden oft von mehreren Wachen beschützt. Wenn in der Nähe einer Kaserne ein Kampf stattfindet, stürmen weitere Reaper-Wachen aus den Türen heraus. Sie sind bewaffnet und bereit, mit jeglicher Kreatur den Kampf aufzunehmen. Kasernen können nur eine gewisse Anzahl an Wachen herstellen, Sie können diesen Prozess jedoch ganz umgehen, indem Sie dieses Gebäude einfach zerstören.



Bunker

Ein Bunker ist ein hohles, schalenähnliches Gebäude mit Portalen auf allen Seiten. Der Rand der Schale befindet sich teilweise auf dem Boden, teilweise ist er etwas erhöht - hierdurch können die Reaper-Wachen den Bunker betreten und verlassen. Im Bunker sind die Wachen ziemlich gut durch die Hülle beschützt und sie können durch die Portale noch auf den Feind feuern.



Wachturm

Wachtürme befinden sich oft auf Anhöhen kleinerer Dörfer, um zu überwachen, wer sich dem Dorf nähert, oder hoch oben auf Hügeln, damit man sie besteigen und eine gute Übersicht über das umliegende Gebiet haben kann. Auf diesen Türmen befinden sich oft Reaper-Wachen, die auf alles feuern, was sich bewegt. Natürlich können Sie den Turm für ihre eigenen Zwecke nutzen, wenn Sie diese Wachen ausschalten.



Geschütztürme

Größere Reaper-Siedlungen werden oft durch Geschütztürme beschützt, die jeden Feind in Sensorenreichweite mit ihrem Maschinengewehrfeuer begrüßen.



SAM-Geschütze

SAM-(Boden-Luft-Raketen-)Geschütze wurden entwickelt, um Feinde in der Luft zu treffen. Sie stellen für Eindringlinge am Boden keinerlei Gefahr dar. Diese Einrichtungen überwachen den Himmel mit Scannern mittlerer Reichweite. Jeder Feind, der sich einem SAM-Geschützturm nähert, erhält eine Warnung, sobald er erfasst wird - dann wird es richtig hässlich. Raketen, die von diesem Geschützturm abgefeuert werden, verfolgen Sie ziemlich genau und schnell. Wenn sie auf Sie trifft, reißt die Explosion dieser Raketen Sie in Stücke, es sei denn, Sie haben einige sehr exotische Flugmanöver auf Lager.



DIE UNTERSCHIEDLICHEN CHARAKTERE

Hüllen

Ähnlich wie die Kasernen sind die Hüllen oder auch Hülsen organische Kapseln, die Ripper ausbrüten und beherbergen. Wenn sich eine Horde feindlicher Ripper auf Sie stürzt, sind die Hüllen die eigentlichen Wurzeln des Problems. Sie können wahrscheinlich Ihre gesamte Munition gegen die Ripper ohne nennenswertes Resultat aufbieten ... bis Ihnen die schlaue Idee kommt, die Hüllen wegzupusten, aus denen die Ripper kommen. Hüllen gibt es in zwei Größen, nämlich klein (hier werden nur kleine Ripper ausgebrütet) und groß (hier werden mittlere und große Ripper ausgebrütet).

Hütten und andere Gebäude

Bei der Erkundung der Insel werden Sie auf viele verschiedene Gebäude treffen - viele wurden von den Smarties entwickelt und auch bewohnt, einige gehören den Sea Reapern. Die meisten dieser Gebäude können zu Schutt reduziert werden, wenn Sie die Wände einige Zeit beschließen. Natürlich möchten Sie bestimmt nicht jedes Gebäude, auf das Sie treffen, über den Haufen schießen. Manchmal ist die Deckung hinter ihnen wirklich nützlich, besonders wenn ihre Gegner in der Überzahl sind.

Viele der Steuerungselemente in GIANTS bei den unterschiedlichen Rassen sind gleich, einige Teile der Steuerung unterscheiden sich jedoch auch je nach Charakter.

MECC-STEUERUNG

Spieltext

Alle Nachrichten des Spiels an Sie (wie beispielsweise "Ich weiß, wo Sie wohnen!") werden im oberen Teil des Bildschirms angezeigt.



Treibstoffanzeige Jetpack

Die Treibstoffanzeige des Jetpack befindet sich in der unteren linken Ecke des Bildschirms. Sie zeigt den Energielevel Ihres Jetpacks an. Sie beginnen die meisten Missionen mit einem vollen Jetpack. Wenn Sie den Jetpack aktivieren, werden Sie in Richtung

Himmel hochgeschleudert, Ihr Treibstoff wird jedoch auch schnell verbraucht. Aber keine Sorge, Ihr Treibstoff regeneriert sich nach einer kurzen Pause - Sie sollten jedoch keine Meile tief abstürzen, bevor dies geschieht. Bei der Treibstoffanzeige des Jetpack zeigt ein kleines Licht an, wenn Ihr Nitro-Boost aktiviert werden kann. Durch den Nitro-Boost bekommen der Jetpack zusätzlichen Antrieb - wenn er benutzt wird, geht das Licht aus, sobald Sie mit einer höheren Geschwindigkeit loslegen. Der Nitro-Boost regeneriert sich sofort, wenn Sie auf dem Boden ankommen (dies wird dann dadurch angezeigt, dass das kleine Licht des Nitro-Boost wieder leuchtet).

Rucksack-Anzeige

Bei der Jetpack-Treibstoffanzeige befindet sich ein Symbol des momentanen Rucksacks, den Sie tragen. Viele Rucksäcke wie die Busch-Tarnung oder der Schild kosten Sie zusätzlichen Jetpack-Treibstoff, wenn Sie diese benutzen. Andere Rucksäcke wie das Mobile Geschütz und die Pop-up-Bombe, werden nur einmal benutzt. Wenn Sie einen Smartie auf Ihrem Rücken tragen, wird hier dessen Symbol angezeigt.

Waffensymbole

Sie sehen unten in der Mitte Ihres Bildschirms die momentanen Waffen Ihres Inventars. Grüne Klammern um eine Waffe zeigen an, dass sie momentan benutzt wird, wobei die Zahlen neben dem Symbol die Munition der Waffen anzeigen, die Sie besitzen. Die Waffen der Meccs sind meistens Gewehre - alle außer der Pistole haben eine begrenzte Anzahl Munition.

Lebensenergieanzeige

Das Herz in der unteren rechten Ecke des Bildschirms zeigt Ihnen Ihre Lebensenergie an. Das Herz ist als eine Art "Lebensbehälter" anzusehen. Wenn sich die Menge der roten Flüssigkeit verringert, nimmt die Lebensenergie ab. Wenn sich im Herz keine rote Flüssigkeit mehr befindet, sind Sie tot. Genauso wie im richtigen Leben.

SPIELSTEUERUNG

Vimp- und Smartie-Anzeige

Die obere linke Ecke des Bildschirms zeigt zwei Zahlen an - eine zeigt die Vims an, die andere die Smarties. Die Vimp-Anzahl bezieht sich auf die Menge an Vimp-Steaks, die Sie momentan besitzen. Sie benötigen Vimpfleisch, um die Smarties zu füttern, die zuhause in Ihrer Basis arbeiten - Sie können jedoch nur eine begrenzte Menge Vimpfleisch tragen. Die Smartie-Zahl zeigt die Anzahl der Smarties an, die für Sie in Ihrer Basis arbeiten, im Verhältnis zu der Zahl der Smarties auf der momentanen Insel insgesamt (in Mehrspieler-Spielen wird eine dritte Zahl angezeigt - die Anzahl der Smarties, über die der Feind verfügt). Beachten Sie, dass sich die Zahl der Smarties auf der Insel nicht verändert. Wenn ein Smartie getötet wird, entsteht an einer anderen Stelle ein anderer. Die einzige Zahl, die Sie beeinflussen können, ist die Zahl der Smarties, die für Sie arbeiten - je mehr, desto besser, beginnen Sie daher mit dem tollen Businessmodell und Sozialplan so schnell wie möglich.

Zielcursor

In der Mecc-Steuerung befindet sich in der Mitte des Bildschirms ein einfacher Zielcursor. An den meisten Stellen des Spiels wird dieser als kleines weißes Zielkreuz dargestellt. Der Cursor verändert sich unter bestimmten Voraussetzungen. Der Zielcursor hat zwei unterschiedlichen Modi, je nachdem, worauf er zeigt. Der neutrale Modus wird durch das normale Zielkreuz dargestellt - dies bedeutet, dass es direkt vor Ihnen nichts gibt, worauf Sie schießen könnten. Wenn sich ein Feind oder ein Gebäude in Ihrem Zielkreuz befindet, erscheint ein roter leuchtender Zielcursor.

Wenn Sie eine zielsuchende Rakete benutzen, können Sie Ihren Cursor auf das gewünschte Ziel halten, damit die Rakete es erfasst - es erscheint eine leuchtende Klammer, an der Sie sehen können, dass das Ziel erfasst wurde. Sobald Sie das getan haben, feuern Sie die Rakete einfach ab.

DELPHI-STEUERUNG

Spieltext

Wie auch bei den Meccs werden alle Nachrichten im Einzelspielermodus oder im Mehrspielermodus im oberen Teil des Bildschirms angezeigt.

Zauberspruch-Anzeige

In der unteren linken Ecke des Bildschirms befindet sich ein Schema mit fünf runden Plätzen - diese stellen die fünf Zaubersprüche dar, über die Delphi momentan verfügt. Sie können zwischen den verfügbaren Zaubersprüchen umschalten und sie aktivieren, je nachdem welcher Zauberspruch benötigt wird. Zaubersprüche können ganz normal im Spiel gelernt werden oder in einem Magieladen gekauft werden. Neben jedem Zauberspruch befinden sich drei "Lichter", die anzeigen, wie oft ein Zauberspruch ausgesprochen werden kann. Wenn ein Zauberspruch erworben wird, gehen alle drei Lichter an. Wenn dieser Zauberspruch ausgesprochen wird, geht eins der Lichter aus. Wenn Sie den Zauberspruch dreimal ausgesprochen haben, können Sie zurück in den Magieladen gehen, um die Energie für diesen Zauberspruch aufzufüllen.



Delphi kann ebenfalls gesammelte Vimp-Seelen benutzen, um ihre Zauberspruch-Energie wieder herzustellen. Diese gesammelte Energie wird durch die vertikale Leiste in der Mitte der Zauberspruchanzeige dargestellt. Durch das Töten von Vimps und das Sammeln ihrer blauen, geistähnlichen Seelen erhöht Delphi ihre magische Energie. Sie können diese Energie benutzen, um einen beliebigen Zauberspruch neu aufzuladen - drücken Sie einfach Umschalten und klicken Sie mit dem Cursor auf einen der fünf Plätze. Hierdurch reduziert sich die Energie, die Sie durch die gesammelten Seelen der Vimp erlangt haben und eins der drei Lichter erleuchtet wieder, so dass Sie einen weiteren Zauberspruch dieser Art aussprechen können. Die Seelenenergie der Vimp kann ebenfalls benutzt werden, um die mystischen Kräfte zu ersetzen, die Ihre Basis mit Energie versorgen.

Smartie-Blasen-Anzeige

Wenn Sie einen Smartie bekommen, wird er von einer Blase magischer Energie umgeben, die Ihnen solange folgt, bis Sie den Smartie in Ihre Basis bringen. Wenn Ihnen eine Smartie-Blase folgt, wird dies durch ein Symbol bei den Zaubersprüchen angezeigt.

Waffensymbole

Wie in der Mecc-Steuerung werden Ihre Waffen unten in der Mitte des Bildschirms angezeigt. Grüne Klammern zeigen die Waffe an, die Sie momentan benutzen, während die Zahl neben jedem Symbol für die Munition der Waffe steht. Delphi verfügt immer über ein Schwert und einen Bogen, kann jedoch andere, bessere Bögen in ihrem Magieladen erwerben.

Anzeige Lebensenergie

Wie bei der Steuerung der Mecc zeigt das Herz in der unteren rechten Ecke des Bildschirms Ihre Lebensenergie an. Die Menge an roter Flüssigkeit in Ihrem Herz stellt Ihre Lebensenergie dar. Wenn das Herz ganz rot ist, verfügen Sie über volle Lebensenergie. Wenn das Herz so überhaupt gar nicht mehr rot ist, haben Sie keine Lebensenergie mehr. Ein keiner Tipp: Keine Lebensenergie mehr zu haben ist nicht erstrebenswert.

Smartie-Anzeige

In der oberen linken Ecke des Bildschirms wird die Anzahl der Smarties angezeigt. Diese Anzeige funktioniert genauso wie bei der Mecc-Steuerung: Sie gibt die Zahl der Smarties an, die in Ihrer Basis arbeiten im Verhältnis zu der Zahl der Smarties auf der momentanen Insel insgesamt (auch hier wird im Mehrspielermodus die Anzahl der Smarties, die vom Feind gehalten werden, angezeigt).

Zielcursor

Wenn Sie Delphi steuern, hat der Zielcursor die gleiche Funktion wie bei den Meccs. Das heißt, wenn Sie den Cursor auf eine lebende Kreatur oder Gebäude richten, wird er rot. Wenn Sie einen bestimmten Zauberspruch gewählt haben und den Cursor auf etwas richten, auf das dieser Zauberspruch angewendet werden kann, erscheint ein neues Zielkreuz.

SPIELSTEUERUNG

Bei Delphis Steuerung wird der Zielcursor von einem anderen Cursor umgeben, der die Turbo-Fähigkeit anzeigt. Wenn Sie den Cursor auf eine erreichbare Gegend richten, wird der Turbo-Kreis grün dargestellt. Richten Sie das Zielkreuz auf die See, Himmel oder Land, welche sich außerhalb der Reichweite des Turbos befindet, ist der Turbo-Kreis grau, also neutral. Wenn Sie Ihre Turbo-Fähigkeit aktivieren, verringert sich der Turbo-Kreis während des Turbos - die Distanz, die Sie zurücklegen, bestimmt den Verbrauch der Turbo-Energie. Wenn die Energie verbraucht wurde, lädt sie sich innerhalb einiger Sekunden neu auf. Sie können den Turbo nicht aktivieren, bis der Turbo-Kreis sich wieder geschlossen hat. Wenn Sie einmal den Turbo aktiviert haben, können Sie jedoch Richtung und Turbo ändern, wenn sich das neue Ziel in Reichweite befindet. Sie können Ihren Turbo jederzeit aktivieren, wenn Sie genug Energie für den Sprung haben.

Wenn Sie einen Powerbogen oder Blitzbogen benutzen, können Sie Ihr(e) Ziel(e) erfassen, indem Sie die Feuertaste gedrückt halten. Sobald Sie es erfasst haben, wird das Ziel durch eine Aura hervorgehoben, Ihre Geschosse fliegen dann auf das entsprechende Ziel zu, sobald Sie die Feuertaste loslassen.

KABUTO-STEUERUNG

Spieltext

Wie bereits zuvor beschrieben - Text im Spiel wird im oberen Teil des Bildschirms angezeigt. Nicht, dass Kabuto viel für Reden übrig hätte.

Adrenalin-Anzeige

In der unteren linken Ecke wird Kabutos Adrenalin dargestellt, als Indikator seiner generellen Energie. Kabuto kann spezielle Angriffe ausführen, die sein Adrenalin um verschiedene Raten verringern. Kabutos Adrenalin regeneriert sich, jedoch proportional zu seiner Lebensenergie. In anderen Worten, wenn Kabuto wenig Lebensenergie hat, regeneriert sich sein Adrenalin langsam. Bei voller Lebensenergie regeneriert es sich hingegen schnell.

Wenn Sie die Adrenalin-Taste gedrückt halten, um Kabutos Attacken zu laden, erscheint eine zweite Leiste über der Adrenalin-Anzeige, die anzeigt, wie viel Adrenalin in der folgenden Attacke verbraucht wird. Während Sie die Adrenalin-Taste gedrückt halten, wächst die zweite Leiste, um mehr und mehr Adrenalin anzuzeigen. Es gibt drei Level von Adrenalin-Angriffen, die Kabuto durchführen kann, entweder mit Händen oder Füßen. Beachten Sie bitte: Wenn Sie die Adrenalin-Taste loslassen, bevor Sie angreifen, verbraucht Kabuto kein Adrenalin. Für weitere Informationen über Kabutos Adrenalinangriffe siehe Seite 42.

Bei der Adrenalin-Anzeige befindet sich ein kleines Licht ähnlich dem Nitro-Licht der Meccs. Wenn dieses Licht leuchtet, kann Kabuto eine kurze Strecke rennen. Nach einem leichten Sprint geht das Licht aus. Kabuto benötigt eine gewisse Zeit, um wieder zu Atem zu kommen und noch einmal rennen zu können.

Größen-/Ei-Anzeige

Sowohl in den Einzelspieler- als auch Mehrspieler-Leveln startet Kabuto mit durchschnittlicher Größe (was ungefähr zweimal die Größe eines guten, alten Reaper-Wächters ausmacht). Dieses Stadium ist nicht von Dauer und kann leicht durch das Fressen von Smarties verändert werden. Kabuto hat vier Wachstumsphasen und benötigt eine bestimmte Anzahl von Smarties, um in die jeweils nächste Phase zu gelangen. Eine weiße Linie unten auf dem Bildschirm zeigt Ihnen, wie nahe Sie schon an der nächsten Wachstumsphase sind. Wenn Sie mehr Smarties fressen, füllt sich die Linie - wenn sie voll ist, wird Kabuto größer, seine Angriffe werden stärker und überhaupt wird alles gut.

Wenn Sie die höchste Entwicklungsstufe erreicht haben, wird die Größenanzeige durch zwei Ei-Anzeigen - oder "Geburtenplaner", wie Kabuto sie gerne nennt, ersetzt. Sobald Kabuto voll ausgewachsen ist, kann er einen Smartie fressen und so ein Ei legen. Aus diesem Ei wird ein Baby - eine Kreatur wie Kabuto, nur kleiner - schlüpfen. Wenn das Ei schlüpft, wird die Ei-Anzeige zur Größen-Anzeige für das Baby. Genau wie Kabuto fressen seine Babys andere Geschöpfe, um zu wachsen. Jedes Mal, wenn das Baby frisst, füllt sich seine Größen-Anzeige ein bisschen. Wenn sie voll ist, hat das Baby die nächste Wachstumsphase erreicht. Babies können nur halb so groß wie Kabuto werden, und Kabuto kann immer nur zwei Babies haben. Wenn ein Baby stirbt, erscheint der Smartie wieder, der gefressen wurde, um es zu erzeugen.

Anzeige Lebensenergie

Wie bei den anderen Charakteren wird auch Kabutos Lebensenergie unten rechts im Bildschirm angezeigt. Die rot gefärbte Masse im Herz stellt Kabutos Lebensenergie dar. Kabutos Lebensenergie stellt die Rate dar, mit der sich seine Stärke regeneriert, daher ist es wichtig, in Form zu bleiben. Kabuto kann seine verlorene Energie wiederherstellen, indem er Kreaturen frisst.

Zielcursor

Wenn Sie Kabuto steuern, verändert sich der Cursor, wenn Sie ihn auf bestimmte Objekte stellen. Dies zeigt Ihnen, was Sie mit diesem Objekt anstellen können.

STEUERUNG

Giants verfügt über Standardeinstellungen für jeden der drei Hauptcharaktere, aber Sie können diese Einstellungen im Hauptmenü ändern. Sie sind auf einer Karte aufgelistet, die Sie in der Verpackung finden und so während des Spiels darauf zurückgreifen können.

BEWEGUNG

Die Neigung des Terrains beeinflusst, wie Sie sich darauf bewegen können. Wenn Sie einen Hügel hinaufgehen, werden Sie bemerken, dass sich Ihr Charakter je nach Steigung langsamer bewegt. Das Gleiche gilt für Gefälle, nur anders herum (Sie bewegen sich also schneller, wenn Sie ein starkes Gefälle hinabgehen, manchmal rutschen Sie sogar schneller als Sie möchten). Diese Bewegungsmerkmale beziehen sich auf alle drei Rassen, jede hat jedoch unterschiedliche Modi, wie sie sich jeweils fortbewegen.

Mecc-Fortbewegung

Meccs benutzen Jetpacks, mit denen sie sich durch die Luft propellern. Die Energiezelle eines Jetpacks hält nur für eine gewisse Zeit, sobald die Energie jedoch verbraucht ist, lädt sie sich schnell wieder ein. Ein zusätzlicher Nitro-Boost kann aktiviert werden, um dem Jetpack mehr Energie zu liefern. Wenn er einmal benutzt wurde, bekommt der Nitro-Boost neue Energie, sobald Sie den Boden berühren.

Wenn sich in Ihrer Mecc-Basis ein Party-Haus befindet, können Ihre Smarties einen Gyrocopter entwickeln. Dies ist ein ziemlich simples Flugvehikel mit einem eigenen Maschinengewehr (unbegrenzte Munition) und unbegrenztem Treibstoff - es kann jedoch zerstört werden. Wenn Sie in einem Mehrspieler-Spiel einen Gyrocopter steuern, können sich Ihre Mecc-Kollegen an Ihrem Gyrocopter fest halten und mitfliegen.

Meccs können das Wasser nicht betreten - niemals. Wenn sie dies tun, tauchen eine Menge Piranhas auf, die sich durch den Panzer der Meccs bis hin zu den Weichteilen darin durchfressen.

Sea-Reaper-Fortbewegung

Delphi kann ihre Turbo-Fähigkeit nutzen, um von einem Punkt zum nächsten zu springen. Wenn sich Ihr Zielcursor auf einem Gebiet in einer bestimmten Reichweite befindet, können Sie ihren Turbo aktivieren, um zum gewählten Punkt zu schnellen. Wenn sich ein solcher Punkt in Reichweite befindet, ist der Cursor grün, wenn er sich außerhalb der Reichweite befindet, ist er grau. Beachten Sie bitte, dass sich der Cursor verbraucht, wenn Sie Delphis Turbo für Distanzsprünge aktivieren. Diese Energieanzeige vervollständigt sich wieder nach einer kurzen Zeit. Bis dies geschehen ist, können Sie Delphis Turbo-Fähigkeit nicht wieder nutzen. Delphi kann sich während eines Turbo-Sprungs in der Luft umschauen und ihren Bogen abschießen. Der Turbo eignet sich auch gut dazu, zu einem Gegner zu gelangen, draufzuhauen und wieder zu verschwinden.

Delphi kann ebenfalls den Teleport erlernen. Dies ist ein Zauberspruch wie andere auch, mit einer begrenzten Zahl an Anwendungen (für weitere Informationen über die Zaubersprüche der Sea Reaper siehe Seite 35). Delphi kann sich leicht im normalen oder schnellen Schwimmmodus durch das Wasser bewegen. Wenn ihre Basis ausreichend entwickelt wurde, kann Delphi auch einen Jet-Ski für eine Person bekommen. Dieses Gefährt hat eine sehr einfache Steuerung, es gleitet magisch über das Land, wie es auch über das Wasser schießen kann. Mit dem Jet-Ski finden Sie Objekte wie Raketen und Turbo-Boosts, die Sie während des Fahrens aktivieren können.

Kabuto-Fortbewegung

Kabuto ist die einzige Kreatur, die langsam gehen oder wesentlich schneller laufen kann. Im Lauf kann Kabuto vernichtende Attacken durchführen. Er kann kurze Distanzen im Lauf zurücklegen, bevor er müde wird - er benötigt einen kurzen Moment, um genug Energie für einen weiteren Sprint zu bekommen. Er hätte sich fit halten sollen, aber Sie wissen schon, wie das ist ... zu viele Vimps zu fressen und Gebäude zu zerstören.

Kabuto kann ebenfalls große Sprünge von einer Stelle zur nächsten machen. Wie bei Delphis Turbo kann Kabuto auch von einer Stelle zur nächsten springen, indem der Cursor auf einen nahen Punkt gerichtet wird und Kabutos Sprungfähigkeit aktiviert wird. Da er wenige Distanzangriffe beherrscht, begibt sich Kabuto automatisch zu entfernten Zielen, die er entweder "angreifen" oder "ergreifen" soll. Wasser mag Kabuto nicht. Er geht nicht in tiefes Wasser, wenn er es vermeiden kann. Wenn er im tiefen Wasser landet (beispielsweise durch einen übereifigen Sprung), wird er unglücklich wassertreten, bis Sie ihm befehlen herauszuspringen.

ANGREIFEN

Mecc-Angriffe

Die Angriffe der Mecc sind ziemlich einfach - so einfach wie das Abdrücken eines virtuellen Abzuges. Einige Waffen der Mecc sind indirekt und benötigen eine andere Angriffsstrategie. Die Mine ist beispielsweise ein Objekt, das auf den Boden gelegt wird. Sobald sie gelegt wurde, haben Sie keine weitere Kontrolle - wenn ein Feind in ihre Nähe kommt, erledigt die Mine den Rest. Für weitere Informationen über die Waffen und Gegenstände der Meccs lesen Sie auch Seite 26.

Die Meccs arbeiten ausgezeichnet im Team. Wenn Sie als Mecc im Einzelspieler-Modus spielen, haben Sie oft einen oder zwei Ihrer Kollegen zur Seite, auch "Brüder" genannt. Diese Kollegen können ziemlich gut allein manövrieren und kämpfen, Sie können ihnen jedoch auch Befehle erteilen, sie an eine bestimmte Stelle schicken, ein Ziel angreifen zu lassen oder einfach zu Ihrer Position kommen lassen.

Sea-Reaper-Angriffe

Sea Reaper haben zwei primäre Angriffsarten - durch das Schwert oder den Bogen. Das Schwert funktioniert genauso, wie Sie es sich denken; drücken Sie die Angriffstaste, um es zu schwingen und Feinde in der Nähe zu erwischen. Sea Reaper können viele verschiedene Bögen benutzen, die im Geschenkladen verfügbar sind. Wie die Mecc-Gewehre funktioniert auch jeder Bogen anders, wodurch sie strategisch unterschiedlich eingesetzt werden können. Für weitere Informationen über die Bögen der Sea Reaper siehe Seite 34.

Sea Reaper können mit ihren Zaubersprüchen auch stärkere Angriffe durchführen. Die Zaubersprüche der Sea Reaper sind nicht alle auf den Kampf ausgerichtet. Die Kampfsprüche, über die sie jedoch verfügen, sind vernichtend. Für weitere Informationen über die Zaubersprüche der Sea Reaper siehe Seite 35.

STEUERUNG

Kabuto-Angriffe

Der Tradition klassischer Monsterfilme entsprechend fallen Kabutos Angriffe in zwei Grundkategorien: Greifen und Vernichten. Beide Aktionen werden im Nahkampf durchgeführt, wenn Sie jedoch die Angriffstaste gedrückt halten, während Sie auf ein lebendes Opfer zielen, bewegt sich Kabuto auf dieses Ziel zu und tut, was Sie ihm befehlen. Beachten Sie, dass Kabuto sowohl Ziele in der Luft als auch auf dem Boden erreichen kann. Er kann ebenfalls einen Griff oder Tritt im Laufen durchführen - beide bringen ihn wesentlich schneller zum Ziel.

Sobald Kabuto jemanden oder etwas ergreift, kann er damit verschiedene Dinge anstellen. Leblose Objekte kann er werfen. Wenn er Felsformationen aufricht, stehen Kabuto damit eine Menge praktischer Wurfgeschosse zur Verfügung - der Begriff "Projektilwaffe" bekommt eine ganz neue Bedeutung, wenn Sie als gigantisches Biest mit Ihren Gegnern kegeln. Wenn Kabuto eine Kreatur ergreift, kann er diese werfen oder fressen (Vimps geben Kabuto Lebensenergie, durch Smarties bekommt Kabuto ein Ei für ein Baby, andere Kreaturen schmecken einfach nur gut), oder sie auf seinen Hörnern "lagern", indem er die Kreatur auf das spitze Ende aufspießt. Das Aufspießen von Kreaturen kann im Spiel sehr nützlich sein. Ihr Kabuto kann beispielsweise seine volle Lebensenergie haben, wenn Sie auf eine Herde ausgewachsener Vimps treffen - machen Sie einfach ein Vimp-Kebab auf seinen Hörnern und Sie verfügen über gute Heilungsmöglichkeiten, wenn Sie später in den Kampf ziehen.

Wenn Sie Kabuto befehlen, ein Ziel zu zerstören, ist das Resultat ziemlich vorhersehbar. Sie können ebenfalls Ihre Attacken laden, indem Sie Kabutos Adrenalin nutzen - je mehr Sie die Angriffe laden, desto kraftvoller sind sie. Ob er den Bauchfletscher, den Elbow-Drop oder den fliegenden Hinterplumpser durchführt, Kabuto ist einfach eine unwiderstehliche Macht auf dem Schlachtfeld. Beachten Sie, dass Kabutos nicht nur sehr effektiv beim Vernichten von Kreaturen sind, er ist auch sehr erfolgreich beim Niederreißen von Gebäuden.

Sobald Kabuto seine volle Größe erreicht und ein Baby bekommen hat, kann er dieses losschicken, um Gegenstände zu holen oder ein Ziel anzugreifen. Dadurch bleibt der Große nicht nur aus der Schusslinie, der Kleine bekommt auch die Gelegenheit, mal ein bisschen Erwachsener zu spielen.

ANSICHTEN

Zoom

Durch die Zoom-Funktion können Sie weit entfernte Objekte in der Landschaft besser entdecken. Alle Rassen können die Zoom-Funktion benutzen, sie ist jedoch besonders nützlich für die Meccs und Sea Reaper, da sie hierdurch besser Projektilwaffen auf weit entfernte Ziele abfeuern können. Sie können die Vergrößerung durch den Zoom selber bestimmen und so unterschiedliche Level des Herein- und Herauszoomens erlangen. Sie können sich im Zoom-Modus frei bewegen - passen Sie nur auf, dass Sie nicht von irgendeinem Kliff fallen.

Kamerasicht ändern

Sie können jederzeit im Spiel von der Ansicht in der 3. Person (Standard) auf die Ansicht in der 1. Person wechseln. Wenn Sie viele First-Person-Shooter gespielt haben, sind Sie vielleicht mit dem Kameramodus der 1. Person vertraut. Außerdem können Sie auf eine Kopfkamera wechseln, um sich Ihre Aktionen anzuschauen. Diese Kameraansicht ist im Spiel nicht sehr praktisch - wenn Sie vorwärts gehen, sehen Sie beispielsweise nicht wohin. Sie bekommen jedoch durch diese Kamera eine ausgezeichnete Sicht auf Ihre Aktionen (es ist besonders lustig, sich aus dieser Perspektive anzuschauen, wie Kabuto seine Gegner vernichtet, zerstampft und herunterschluckt).

Wenn Sie als Kabuto spielen, können Sie außerdem auf eine Kamera am Fuß (Bodenperspektive neben ihm) oder eine Kamera am Mund (Ansicht aller Geschehnisse aus seinem Mund mit den vielen Zähnen) wechseln. Wenn Sie Kabuto im Modus der Mundkamera spielen, können Sie einfach auf Objekte zielen und sie wirklich ziemlich schweinisch verschlingen. Wenn Sie sich jemals gefragt haben, wie es aussieht, wenn man sich durch eine kleine Kamera im Mund anguckt, wie Gummibärchen gekaut werden ... haben Sie eine seltsame Fantasie. In diesem Modus ergreift Kabuto keine Kreaturen und steckt sie dann in den Mund, sondern springt direkt mit dem Maul auf sie zu. Beachten Sie bitte, dass Sie in diesem Mundkamera-Modus keine anderen Aktionen als Bewegung und Fressen (über die linke Maustaste) durchführen können.

Kartenmodus

Wenn Sie den Kartenmodus aktivieren, bekommen Sie eine Übersicht über die Insel, Ihre Position befindet sich in der Mitte des Bildschirms, unten befindet sich ein Textfenster mit Ihrer Missionsbeschreibung (nur Einzelspielermodus). Ein süßes kleines Gesicht steht für Ihren Charakter, ein Pfeil zeigt die Richtung an, in die Sie schauen. Sie können Ihren Charakter über die Maus und Bewegungstasten im Kartenmodus steuern - seien Sie jedoch vorsichtig! Wenn Sie auf Gegner treffen, werden diese nicht zögern, Ihren Charakter niederzumachen, während Sie wonnevoll das Terrain aus der Vogelperspektive betrachten.

Sie können Ihre Ansicht der Landschaft über die Steuerung verändern. Halten Sie die rechte Maustaste zum Herauszoomen gedrückt. Hierdurch bekommen Sie eine wesentlich bessere Übersicht über die Insel und Ihre Position darauf. Halten Sie Strg gedrückt, dann können Sie im Ansichtsfenster mit der Maus über die Insel scrollen.

Vielleicht ist das wichtigste Merkmal des Kartenmodus das Symbol, das Ihnen den Ort Ihres Missionsziels angibt. Im Kartenmodus sollten Sie nach dem kleinen runden Symbol Ausschau halten (beachten Sie, dass Sie gegebenenfalls herauszoomen oder in der Kartenansicht herumscrollen müssen, um das Symbol zu sehen, falls es sehr weit von Ihrem momentanen Standpunkt entfernt ist). Dieses Symbol kennzeichnet den Punkt, an den Sie sich begeben sollten. Dies ist sehr praktisch, wenn Sie sich nicht sicher sind, ob Sie in die richtige Richtung gehen oder durch einen harten Kampf den Kopf verdreht bekamen.

DIE MECCARYNER

WAFFEN, PACKS UND GEGENSTÄNDE DER MECCS

Da sie technischer orientiert sind als die anderen Rassen, verlassen sich die Meccs in erster Linie auf Schusswaffen, Bomben und raffinierte kleine Geräte, um lästiges Ungeziefer loszuwerden. Sie transportieren viele dieser tödlichen Spielzeuge an Bord ihres Urlaubsschiffes. Man fragt sich wirklich, was sie wohl genau unter 'Urlaub' verstehen. Ein Mecc kann stets drei Waffen (zusätzlich zur Pistole), drei Gegenstände und einen Rucksack mit sich herumtragen.



Meccarynische Waffen

Pistole (Standard)

Die meccarynische Standardpistole, die sie liebevoll als "Pusterohr" bezeichnen, hat eine ganz anständige Feuerrate, aber nur wenig Schusskraft. Der einzige wahre Vorteil dieser Waffe ist die unbegrenzte Munition. Kurz gesagt eignet sich die Pistole hervorragend zur Vimp-Jagd und ist besser als gar nichts.



RAG

Diese Waffe feuert eine Raketenantriebsgranate sehr schnell in einer geraden Bahn nach vorne. Sonst noch Fragen?



Maschinengewehr

Die Hauptattraktion des Maschinengewehrs liegt in seiner extrem hohen Schnellfeuerrate. Allerdings schränkt diese unglaubliche Feuerrate die Treffgenauigkeit der Projektilen auf große Entfernung ein. In Anbetracht der Anfangsgeschwindigkeit im Lauf ... Na ja, man muss also einfach nur so nah wie möglich an den Feind ran, abdrücken und genießen!



Kontaktrakete

Diese Waffe basiert auf der RAG und verwendet einen ähnlichen Feuermechanismus, um ein Projektil ähnlich der RAG-Rakete auszustoßen. Im Unterschied zur RAG explodiert die Kontaktrakete, wenn Sie bis auf 50 Fuß an ihr Ziel herankommt. Mit der Kontaktrakete kann man also gut schwer fassbare Feinde erwischen - besonders, wenn sich diese Feinde in der Luft aufhalten.



Sniper-Gewehr

Das Sniper-Gewehr ist sehr beliebt, um auf große Entferungen eine schnelle Kugel auf das Ziel abzufeuern. Selbst bei großen Entfernungen schlägt diese Kugel fast sofort ein und verursacht erheblichen Schaden. Ein Mecc mit einer ruhigen Hand kann mit einem Sniper-Gewehr und ausreichendem Munitionsvorrat alle möglichen Arten von Gegnern ausschalten. Aber Vorsicht! Es kann ganz schön lange dauern, die Waffe nachzuladen - und das kriegen die Gegner irgendwann auch raus.



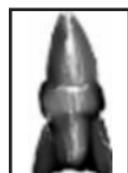
Raketenwerfer

Ähnlich der RAG feuert auch diese Waffe ein explosives Projektil geradewegs auf das Ziel ab. Allerdings richtet diese Rakete Schaden in einem größeren Radius an als das RAG-Projektil.



Ziel suchende Rakete

Eine weitere Modifizierung der RAG. Die von dieser Waffe abgefeuerte Rakete ändert im Flug den Kurs, um das Ziel zu verfolgen. Zu Feuern ist die Zielflurakete folgendermaßen: Zeigen Sie mit dem Fadenkreuz drei Sekunden lang auf Ihr Ziel und halten dabei die Feuertaste gedrückt. Lassen Sie dann die Taste wieder los und überlassen den Rest der Technik.



Millennium-Mörser

Wenn Sie etwas ... weniger feinfühlig und präzise sind, ist der Millennium-Mörser genau das Richtige für Sie. Er ist die Wumme überhaupt. Feuern Sie den Millennium-Mörser, indem Sie damit auf den Boden, ein Gebäude oder ein lebendiges Ziel zeigen - zeigt das Fadenkreuz in den Himmel, kann der Mörser nicht abgefeuert werden. Drücken Sie ab. Die Waffe schleudert nun ein großes Projektil auf den angepeilten Punkt ab, das beim Aufprall auf Gebäude oder Wesen explodiert. Landet das Projektil auf dem Boden, bleibt es dort kurz liegen, nach ein paar Sekunden folgt die Explosion - und was für eine! Mitten im Chaos des Gefechts können Sie dann einen sehr zufriedenen Moment genießen und das mächtige Feuerwerk betrachten. Passen Sie nur auf, dass Sie nicht zu nahe dran stehen.



Meccarynische Packs

Beachten Sie, dass die verschiedenen Dinge, die Sie so mit sich herumschleppen können, auch unterschiedlich schwer sind. Wenn Sie mehr schleppen, muss Ihr Jetpack auch härter arbeiten, um Sie vom Boden abzuheben. Dies bedeutet, dass Sie auch nicht so hoch fliegen können wie sonst. Die meisten Rucksäcke sind recht leicht - das Jetpack-Upgrade verursacht kein zusätzliches Gewicht. Die Mobilen Geschütze sind allerdings ziemlich schwer - das werden Sie schon merken - und die Pop-Up-Bombe ist gewaltig. Natürlich trägt auch das Herumschleppen eines Smartie in Huckepack-Manier zu dem Gewicht bei, das Ihr Jetpack zu bewältigen hat.

DIE MECCARYNER

Jetpack (Standard)

Von einer einzigen Einzelspieler-Mission einmal abgesehen, haben Ihre Meccs immer einen Jetpack dabei. Mit diesem nützlichen Gerät kann man sich viel eleganter und schneller über das unwegsame Gelände der Insel fortbewegen als zu Fuß. Der Jetpack enthält ein kleines Antriebssystem, das Sie mit jedem Schub ein Stückchen weiter gen Himmel hebt. Die Energie des Jetpacks ist zwar nicht unendlich, er lädt sich jedoch wieder von allein auf. Sie können also genau so lange mit einem Jetpack in der Luft bleiben, wie er noch Energie hat. Wenn ihm diese ausgeht, beginnen Sie zu fallen, während der Jetpack mit dem Wiederaufladen seiner Energie beginnt. Die meisten Jetpacks verfügen über einen Nitro-Boost, den man zuschalten kann. Wenn Sie diesen aktivieren, bekommt Ihr Jetpack zusätzlichen Schub und Sie werden weiter hoch und nach vorn getragen. Der Nitro-Boost wird regeneriert, wenn Sie wieder auf dem Boden landen.



Jetpack-Upgrade

Diese Aufrüstung des Jetpacks ist genau, was Sie erwarten würden - nämlich eine verbesserte Version des Originals. Sie ist besser, schneller, stärker ... Bestellen Sie jetzt und Sie erhalten zusätzlich ein Vibrations-Spezialset, das ermüdete Muskeln im Flug massiert. Es sieht aus wie ... ähm, vergessen Sie's.

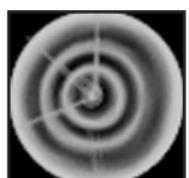
Reparaturpack

Dieser Pack verwendet die Energie Ihres Jetpack, um Gebäude, Ihre Teamkameraden oder Sie selbst wieder in Schuss zu bringen. Ein recht nützlicher Pack also.



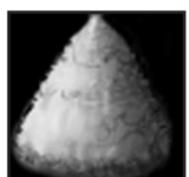
Schildpack

Dieser Pack verwendet die Energie Ihres Jetpack, um Sie mit einem unsichtbaren Schild zu umgeben. Wenn Ihnen die Jetpack-Energie ausgeht, verschwindet der Schild wieder.



Buschpack

Dieser Pack verwendet die Energie Ihres Jetpack, um Sie zur Tarnung mit einem Busch zu umgeben. Mit diesem Busch können Sie zwar gehen (wenn auch langsamer als sonst), Sie können aber nicht fliegen oder angreifen. Als stillstehender Busch kann Sie der Feind nicht finden - wenn Sie sich allerdings bewegen, erhöht sich das Risiko, entdeckt zu werden. Hinweis: Feindlich gesinnte Meccs, die sich als Busch getarnt haben, können Sie leicht durch das grüne Zielfenster Ihres Sniper-Gewehrs erkennen.



Mobiles Geschütz

Wenn Sie diesen Pack aktivieren, wird an Ihrem momentanen Standort ein Maschinengewehrgeschütz errichtet, das auf jeden Feind in der Nähe feuert. Es kann aber auch zerstört werden.



Pop-Up-Bombe

Die Pop-Up-Bombe ist die mächtigste Bombe im meccarynischen Waffenarsenal. Sie ist größer als eine Granate, kleiner als eine Atomwaffe und kann mehreren Gebäuden oder Lebewesen erheblichen Schaden zufügen. Mit diesem Sprengkörper auf dem Rücken wird das Fliegen ganz schön hart - das Biest ist verdammt schwer.



GEGENSTÄNDE DER MECCARYNER

Mine

Wenn Sie diese Mine absetzen, vergräbt sie sich im Boden und nur ihre Spitze ist noch zu sehen. Kommt ein Feind in ihre Nähe, so verfolgt die Mine ihn und explodiert beim Aufprall oder fünf Sekunden nach der Aktivierung (je nachdem, was zuerst eintritt).



Spritze

Mit einer Spritze können Sie jederzeit Ihren Gesundheitszustand verbessern. Jede Spritze heilt Sie um etwa 30% Ihrer gesamten Lebensenergie.



Granate

Beim Aktivieren einer Granate wird das Geschoss sofort dorthin geschleudert, wohin Sie mit Ihrem Fadenkreuz zielen (innerhalb einer bestimmten Reichweite). Die Granate explodiert nach einigen Sekunden. Juchuu! Granaten können wunderbar im Flug eingesetzt werden - lassen Sie sie auf Ihre Feinde herabregnern und lachen Sie sich dabei ins Fäustchen.



Leuchtfeuer

Falls Sie bemerken, dass eine Zielfligrakete an Ihren Fersen hängt, können Sie ein Leuchtfeuer absetzen, das die Rakete ablenkt, während Sie sich aus dem Staub machen.



DIE MECCARYNER

Meccarynische Brüderschaft

Meccarynische Freunde verreisen zusammen, trinken zusammen, reißen zusammen Frauen auf - da ist es doch nur natürlich, dass sie auch zusammen kämpfen. Im Einzelspieler-Modus werden Sie feststellen, dass Ihre meccarynischen Freunde - die auch 'Brüder' genannt werden - allzeit bereit sind, Ihren Befehlen in Abenteuern und Schlachten Folge zu leisten. Ihre Brüder benutzen ihre Jetpacks und tragen Waffen, genau wie Sie, und sie lieben es, anderen eins auszuwischen. Ihre Brüder werden Ihre Angriffsbefehle befolgen, an die von Ihnen bestimmten Ziele gehen oder zu Ihnen zurückkehren.

Meccarynischer Gyrocopter

Zerren Sie einen Smartie aus dem Haus und lassen Sie ihn ein Gyrocopter-Pad bauen, um einen Gyrocopter benutzen zu können. Ein Mecc kann dann den Gyrocopter steuern, während sich seine Teamkameraden (im Mehrspieler-Modus) an den Seiten fest halten und mitnehmen lassen. Mit einem Gyrocopter können Sie nicht nur länger in der Luft bleiben als mit einem Jetpack (da Gyrocopter einen unendlichen Treibstoffvorrat haben), sondern Sie erhalten sozusagen als zusätzlichen Bonus ein am Bug befestigtes Maschinengewehr und drei Millennium-Bomben. Millennium-Bomben ähneln in ihrer Wirkung dem Millennium-Mörser (Beschreibung auf Seite 27). Zielen Sie mit diesen Bomben innerhalb einer bestimmten Entfernung auf den Boden. Bei der Landung auf dem Gyrocopter-Pad erhalten Sie einen neuen Vorrat an Millennium-Bomben. Die Symbole für die Millennium-Bomben finden Sie unten in der Spielsteuerung.

Trotz ihrer Feuerkraft sind Gyrocopter leider recht leicht gebaut. Die herzförmige Anzeige der Lebensenergie in der Steuerung bezieht sich nicht auf Ihre Lebensenergie, sondern auf den Zustand des Gyrocopters. Wenn der Gyrocopter beschädigt wird, können Sie zum Gyrocopter-Pad zurückfliegen und ihn reparieren lassen. Warten Sie damit nicht zu lange - es ist nicht allzu schwierig, einen Gyrocopter hochzujagen und so den Piloten und seine Kameraden, die das Pech hatten, von ihm mitgenommen zu werden, zu eliminieren.

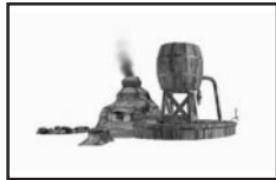
BASIS DER MECCARYNER

Wenn Sie mit dem Bau einer meccarynischen Basis beginnen, brauchen Sie eine "Grube" (mit einer "Vimp-Absetzstelle") und eine "Smartie-Absetzstelle". Zur Grube müssen Sie das erbeutete Vimpfleisch bringen, damit die Smarties, die für Sie arbeiten, nach getaner Arbeit dorthin gehen und sich den Bauch mit Vimp-Burgern voll schlagen können. Zur Smartie-Absetzstelle bringen Sie die Smarties, die Sie unterwegs aufgabeln. Sie können immer nur einen Smartie auf dem Rücken tragen und müssen ihn dann hier absetzen. Wenn Sie einen Smartie in die Basis bringen, passiert Folgendes:



Bar

Das Erste, was ein Smartie baut, wenn Sie ihn absetzen, ist eine Bar - man muss eben Prioritäten setzen! Diese Bar baut er über der Grube. Ihre Smarties treffen sich dort, um zwischen Ihren Arbeiten zu essen und zu trinken. Wenn Sie Ihre Smarties gut versorgen, bleiben sie in der Bar sitzen und warten auf mehr Arbeit.



Basisbau-Plattform

Wenn er die Bar fertig gestellt hat, baut Ihr erster Smartie eine Basisbau-Plattform. Stellen Sie sich auf diese Plattform, so zoomt die Kamera heraus und Sie sehen Ihre gesamte Basis - in der so genannten Basisbau-Perspektive. Für eine vollständige Auflistung der Optionen in diesem Menü lesen Sie bitte Seite 47. Sie können sich jederzeit auf diese Plattform stellen, um sich dieses Menü anzuschauen.



Wenn Sie nun immer mehr Smarties sammeln und sie mit genügend Vimpfleisch versorgen, können Sie im Basisbau-Menü die folgenden Einrichtungen zum Bau auswählen:

Werkstatt/Generator

Die Werkstatt ist das Erste, was Sie bauen können, wenn Sie einige Smarties an Ihrer Basis versammelt haben. Mit der Werkstatt können Ihre Smarties die Materialien entwickeln, die zum Bau von Befestigungsmauern, coolen Geräten und weiteren Gebäuden benötigt werden. Wenn Sie die Werkstatt fertig gestellt haben, können Sie mauern und sogar einen Geschenkladen bauen.



Der Generator ist die bessere Version der Werkstatt. Wenn Sie einen Generator haben, erhalten alle Ihre Gebäude einen zusätzlichen Schild (in der grauen Leiste neben dem Gebäude in der Basisbau-Perspektive). Sie müssen einen Generator besitzen, um durch eine weitere Verbesserung aus Ihrer Bar ein Party-Haus zu machen.

Holzmauer/Steinmauer

Sobald Sie eine Werkstatt besitzen, können Sie mit dem Bau von Mauern beginnen. Wenn Sie das tun, aktivieren Sie das Basisbau-Menü, um an allen vier Seiten Ihrer Basis Mauern zur Verteidigung zu errichten. Die erste Mauerart ist eine Holzmauer, die erst durch eine Verbesserung zu einer Steinmauer wird, um so Ihre Verteidigung zu stärken. Alle vier Mauern müssen aus Stein sein, damit Sie aus Ihrer Bar ein Party-Haus machen können.



DIE MECCARYNER

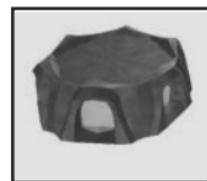
Geschenkladen 1/Geschenkladen 2

Wenn Sie eine Werkstatt haben, können Sie Ihren Smarties auftragen, einen Geschenkladen 1 zu bauen. In diesem Laden können Sie raffinierte Waffen, Packs und andere Gegenstände erwerben. Bei einem Besuch im Geschenkladen wird außerdem Ihre Gesundheit wiederhergestellt und der Munitionsvorrat sämtlicher Waffen, die Sie bei sich tragen, aufgestockt. Die Vorräte des Geschenkladens 1 sind beschränkt, doch über das Basisbau-Menü können Sie ihn mit einer Verbesserung zum Geschenkladen 2 aufpolieren - dort fallen die wirklich coolen Massenzerstörer in die falschen Hände ... Ihre Hände. Sie müssen einen Geschenkladen 2 haben, um Ihre Bar zu einem Party-Haus machen zu können.



Kommandozentrum

Zum Bau des Kommandoziels werden mehr Smarties benötigt als für andere Projekte. Sie können es bauen, wenn Sie eine Werkstatt haben. Das Kommandozentrum wird so gebaut, dass es wie eine Wand für die Basisbau-Plattform wirkt. Der Schutz, den es bietet, kann besonders im Mehrspieler-Modus sehr nützlich sein, wenn sich darin nämlich nicht nur Ihre Basisbau-Plattform, sondern auch der Flaggenhalter-Smartie befindet. Das Kommandozentrum ist auch eine der vielen Voraussetzungen für den Bau des Party-Hauses.



Party-Haus

Wenn Sie einen Generator, ein Kommandozentrum und einen Geschenkladen der Stufe 2 gebaut und eine Steinmauer um Ihre gesamte Basis herum errichtet haben, können Sie durch eine Verbesserung (ein Upgrade) aus Ihrer Bar ein Party-Haus machen. Die Smarties werden das Party-Haus lieben - die kleinen Kerle werden dadurch so glücklich, dass sie richtig inspiriert weiterarbeiten können. Ihre Inspiration bedeutet für Sie weitere Vorteile. Betreten Sie das Party-Haus und beauftragen Sie einen Smartie mit der Arbeit an einem besonderen Projekt, indem Sie im oberen Bildschirmbereich auf ein Symbol klicken und es auf einen untauglichen Smartie ziehen. Sie gelangen so wieder nach draußen, der Smartie hockt auf Ihrem Rücken. Sie müssen nun nur noch zum gewünschten Bauort gehen und Ihrem kleinen Freund befehlen, mit dem Bau zu beginnen (indem Sie die Taste X drücken). Wenn Ihr Smartie den Bau abgeschlossen hat, bringen Sie ihn am besten zum Party-Haus zurück. Falls Sie getötet werden, wandert der Smartie ziellos umher und kann vom anderen Team übernommen werden.

Diese Projekte können im meccarynischen Party-Haus gewählt werden:

Turm

Dieser einfache Turm ist ein hoher Anfangspunkt, der Ihre Sichtweite und Ihre defensiven Fähigkeiten verbessert. Sie können sogar Türme platzieren, wenn Sie sich in der Luft befinden. Der Turm wird dann in der Luft errichtet. Sie können bis zu drei Türme bauen.



Miniladen

Der Miniladen ähnelt dem normalen Geschenkladen in der Basis, kann aber auch außerhalb der Basis gebaut werden. Leider ist die Auswahl an Waffen und Gegenständen, die der Miniladen verkauft, sowie die erhältliche Lebensenergie beschränkt. Sie können jedoch zahlreiche Miniläden bauen.



Gyrocopter-Pad

Der schwebende Gyrocopter-Pad verfügt über im Dach eingelassene Türen und einen runden gelben "Knopf". Wenn Sie sich darauf stellen, öffnen sich die Türen und es erscheint ein funkelnagelneuer Gyrocopter. Es kann nur ein Gyrocopter-Pad gebaut werden. Weitere Informationen über den Gyrocopter finden Sie auf Seite 30.



Minenschacht

Platzieren Sie den Minenschacht an einer beliebigen Stelle auf dem Feld. Ihr Smartie baut dann eine kleine baumartige Hütte. Wenn Sie einen weiteren Minenschacht platzieren, entsteht ein Tunnel, der die beiden Schächte verbindet. Wenn Sie eine dieser Hütten betreten, werden Sie automatisch zur nächsten transportiert - so können Sie schnell von Ihrer Basis zur Action gelangen. Wenn Sie einen Minenschacht der gegnerischen Mannschaft finden, können Sie ihn nicht benutzen, aber Sie können ihn zerstören.



Bulldog-Geschütz

Dieses Geschütz ähnelt dem Mobilen Geschütz, es ist nur größer und kräftiger. Das Bulldog-Geschütz feuert mit einem schwerkalibrigen Maschinengewehr auf Feinde am Boden, sobald sie nahe genug herankommen. Sie können beliebig viele Bulldog-Geschütze bauen.



SAM-Geschütz

Das SAM-Geschütz ist das beliebteste Heimverteidigungssystem. Es scannt die Luft in einem begrenzten Bereich nach Feinden ab und feuert mit Lenkraketen auf sie, die sie verfolgen und wegpussten. Wie beim Bulldog-Geschütz können Sie auch hier von so viele Exemplare bauen, wie Ihre Ressourcen zulassen.



DIE SEA REAPER

WAFFEN UND ZAUBERSPRÜCHE DER SEA REAPER

Während sich die Meccs auf Wissenschaft und Technologie zur Verbesserung ihrer Feuerkraft verlassen, liegt die Stärke der Sea Reaper in ihrer mystischen Energie. Wenn Sie Delphi als Spielcharakter gewählt haben, können Sie diese Energie für Ihre Waffen nutzen, verheerende Elementarzaubersprüche sprechen und eine gut befestigte Basis bauen. Delphi kann zusätzlich zu ihrem Schwert und Bogen drei spezielle Bögen mit sich herumtragen. Sie hat außerdem bis zu fünf Zaubersprüche mit jeweils drei Anwendungen.



DELPHIS WAFFEN

Schwert (Standard)

Die zugleich anmutige und tödliche Delphi kann mit ihrem Schwert einfach und doch kräftig angreifen. Wenn sie einen einzelnen Gegner mehrfach angreift, kombiniert Delphi ihre Attacken auf tödliche Weise. Viele Gegner verfügen über starke Feuerwaffen, das heißt es ist für Delphi sehr gefährlich, sich nahe genug heranzuwagen, um mit ihrem Schwert zuschlagen zu können. Wenn sie aber ihr Schwert mit ihrer Turbo-Fähigkeit kombiniert, kann Delphi rasend schnell neben den Gegner gelangen, ihn von der Leiste bis zum Hals aufschlitzen und wieder verschwinden, bevor der arme Schlucker überhaupt merkt, dass er tot ist.



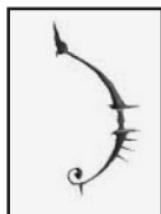
Bogen (Standard)

Der Bogen ist Delphis Äquivalent zur Pistole der Meccs. Sie schießt mit diesem Bogen zwar sehr schnell, aber nicht sehr kräftig. Zum Glück verfügt der mystische Bogen über unbegrenzte Munition.



Blitzbogen

Der Blitzbogen ist stärker als der reguläre Bogen und kann schneller schießen. Eine ideale Sniper-Waffe.



Höllenbogen

Dieser Bogen schießt mit Explosivpfeilen - eine brenzlige Angelegenheit.



Screamer-Bogen

Der Screamer-Bogen schießt einen schreienden Schädel, der ein erfasstes Ziel verfolgt. Halten Sie einfach die Feuertaste gedrückt, bis die Zielerfassung erfolgt. Wenn Sie die Taste nun loslassen, sucht der Schädel sein Ziel und explodiert beim Aufprall. Eine nützliche Waffe gegen sehr schnelle oder fliegende Gegner.



Powerbogen

Dies ist die ideale Waffe im Umgang mit mehreren Feinden. Halten Sie beim Einsatz des Powerbogens im Kampf die Feuertaste gedrückt, ähnlich wie beim Blitzbogen. Während Sie die Taste gedrückt halten, leuchten Nimbussen in einem ständig wachsenden Bereich um Ihre Ziele herum. Wenn Sie die Taste loslassen, feuert der Powerbogen gleich auf jedes Ziel ein Projektil ab. Ach ja, und als ob das nicht genug wäre, explodieren diese Projektile beim Aufprall.



DELPHIS ZAUBERSPRÜCHE

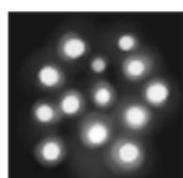
Smartie-Fänger

Mit diesem Zauber können Sie sich einen Smartie aus einiger Entfernung schnappen. Wenden Sie ihn auf einen Smartie (innerhalb einer begrenzten Reichweite) an, so bildet sich um das Wesen herum eine Blase, die es zu Ihnen bringt. Dieser Zauberspruch ist im Mehrspieler-Modus besonders vorteilhaft, da Sie dort Smarties vom Rücken Ihrer Gegner oder von den Hörnern des Kabuto stibitzen können.



Cluster

Wenn Delphi diesen Zauber anwendet, wird ein faustgroßer Gegenstand auf das Ziel geschleudert. Beim Aufprall explodiert er und verstreut kleine Sprengkörper kreisförmig nach außen, wobei alles, was sich in seinem Radius befindet, beschädigt wird.



DIE SEA REAPER

Tarnnebel

Mit diesem Zauberspruch verwandelt sich Delphi in eine grüne Nebelstruktur, die sich für kurze Zeit schnell über das Gelände fortbewegt und alles vergiftet, was sich ihr in den Weg stellt. Als grüner Giftnebel ist Delphi unverwundbar.



Teleport

Dieser Zauberspruch teleportiert Delphi an einen zufälligen Ort in einer bestimmten Entfernung. Gleichzeitig wird Delphi gekloned. Ihre unbeweglichen Abbilder dienen der Verwirrung des Feindes und verschwinden entweder nach einer bestimmten Zeit oder wenn sie getroffen werden.



Feuerwand

Wenn dieser Zauber angewendet wird, entsteht beim Ziel eine Feuerwand, die sofort eine kurze Strecke nach vorne strömt und alles in Brand steckt, was sich ihr im Weg steht. Sollten Sie einmal selbst in Brand geraten, springen Sie schnell ins Wasser.



Hagel

Wenn Sie diesen Zauber anwenden, erhalten Sie eine Ansicht des Zielgebiets in der Vogelperspektive. Sie können nun innerhalb einer bestimmten Zeit mit der rechten Maustaste Stellen am Boden als Ziele festlegen. Bei Fortsetzung des Spiels fallen riesige Hagelkörner auf die festgelegten Ziele und fügen allen Wesen dort erheblichen Schaden zu.



Zeitlupe

Wendet Delphi diesen Zauber an, bildet sich eine Kuppel, deren Mittelpunkt an der Stelle des Ziel cursors liegt. Alle Wesen in dieser Kuppel können sich weiterhin bewegen und angreifen, doch ihre Bewegungen sind viel langsamer als sonst. Es ist also leicht, ihren Angriffen auszuweichen und einen nach dem anderen zu vernichten. Natürlich kann Delphi die Kuppel betreten, ohne durch ihre eigene Magie beeinflusst zu werden. Die Kuppel verschwindet nach einer bestimmten Zeit. Alle darin befindlichen Wesen bewegen sich nach ihrem Verschwinden wieder mit normaler Geschwindigkeit.



Schrumpfung

Dieser Zauber schrumpft das Zielwesen auf die Hälfte seiner natürlichen Körpergröße. Zielen Sie einfach auf ein Wesen und wenden Sie den Zauber an. Allein die psychologische Wirkung, die die Schrumpfung auf männliche Wesen hat, ist verheerend.



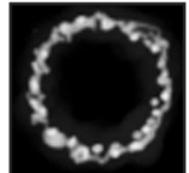
Falle

Durch diesen Zauberspruch steuern zwei Projekteile auf das Ziel zu, die es beim Aufprall in die Luft heben und dort halten. Ein drittes Projektil erscheint, steuert auf das zappelnde Ziel zu und explodiert beim Aufprall.



Feuerkreis

Dieser Zauber erzeugt etwa 100 Fuß vor Ihnen einen "Sicherheitspunkt". Wenn Sie ihn betreten, erscheint um Sie herum ein Feuerring, der das Land in der gesamten Umgebung verbrennt, während Sie für die Dauer des Zaubers unverwundbar sind. Gelingt es einem Gegner, auf den "Sicherheitspunkt" zu schießen und ihn zu treffen, schadet die resultierende Explosion Delphi.



Reparatur

Mit diesem Zauberspruch können Sie beschädigte Teile ihrer Basis reparieren. Zielen Sie einfach auf das beschädigte Gebäude und aktivieren sie diesen Zauber, um es zu reparieren.



Cluster-Mine

Dieser Zauber ähnelt dem obigen Cluster. Allerdings wird hierbei kein Projektil gestartet, sondern Delphi hinterlässt am Zielort einen mystischen Gegenstand. Wenn sich ein Feind diesem Gegenstand nähert, explodiert er und schleudert kleinere Sprengkörper durch die Gegend.



Tornado

Dieser kräftige und spaßige Zauber erzeugt einen monströsen Tornado. Wagt sich ein kleines Wesen (ausgenommen Sie selbst) in die Nähe dieses Tornados, wird es sofort in die Luft gerissen und hilflos durch den Tornado geschleudert. Größere Wesen bleiben am Boden, werden aber ständig Schaden nehmen, solange sie in der Nähe des Tornados sind. Winde mit Hochgeschwindigkeit sowie winzige Schuttpartikel und unzählige gewehrkugelähnliche Projekteile wirbeln durch die Luft. Die Unglücklichen, die abgehoben sind, werden bei zunehmender Höhe ebenfalls Schaden nehmen. Das ist aber noch nicht alles! Nach einer kurzen Zeit löst sich der Tornado wieder auf und lässt alle Wesen aus ihrer phänomenalen Höhe in unappetitlicher Weise wieder auf dem Boden aufkommen.

DIE SEA REAPER

Delphis Jet-Ski

In einigen Spielleveln verfügt Delphi über einen Jet-Ski für eine Person. Wenn sie gerade eine Basis baut, kann sie nach dem Bau eines Party-Hauses einen Jet-Ski bekommen. Der Jet-Ski der Sea Reaper ist eine gute Möglichkeit, sich über Wasser fortzubewegen. Da es sich um einen magischen Jet-Ski handelt, können Sie sich damit auch über Land fortbewegen, wenn auch langsamer als über Wasser.

Der Jet-Ski kann mit Turbo-Boosts und Raketen (die praktischerweise auf der Wasseroberfläche schwimmen) verbessert werden. Solche Power-Ups erscheinen unten in der Steuerung. Wie beim meccarynischen Gyrocopter bezieht sich auch hier die Anzeige der Lebensenergie auf den Zustand des Jet-Skis, nicht auf Delphis Lebensenergie.

BASIS DER SEA REAPER

Basen der Sea Reaper sind den Basen der Meccs sehr ähnlich. Der hauptsächliche Unterschied liegt eigentlich darin, dass bei den Sea Reapern viele Gebäude und Geräte auf Magie basieren, während die Meccs sich auf Technik konzentrieren. Wie bei den Meccs müssen Sie auch hier Smarties in Ihre Basis bringen, um mit dem Bau zu beginnen. Wenn Sie einem herrenlosen Smartie begegnen, fangen Sie ihn (oder sie) mit einer mystischen Blase ein, die hinter Ihnen herschwebt, bis Sie wieder in der Basis sind.

Auch bei den Sea Reapern beginnen Sie den Bau einer Basis mit einer "Grube", die in diesem Falle den Willen der Smarties Ihrem Willen beugt, so dass sie für Sie arbeiten. In der Nähe dieser Grube befinden sich das "Seelenlager" und die "Smartie-Absetzstelle". Bringen Sie die Seelen der geschlachteten Vimps zur Grube, um sie mit Energie zu versorgen. Sollte Ihnen die Energie ausgehen, so übt die Grube keine mystische Macht auf die Smarties aus und Ihre Smarties verweigern die Arbeit. Wenn Sie den ersten Smartie zur Basis bringen, erhalten Sie folgende Baumöglichkeiten:

Willenslenker

Das erste Gebäude, dass Sie bauen, ist der so genannte Willenslenker. Er wird direkt über der Grube gebaut, bündelt die magischen Energien und dient den Smarties als Sammelpunkt, an dem sie auf weitere Aufgaben warten. Hier wird die Vimp-Seelenenergie konzentriert, um die müden Smarties zu verjüngen und sie in Ihren Diensten zu halten.

Basisbau-Plattform

Auch Delphi erteilt ihre Bauaufträge von einer Basisbau-Plattform aus. Ihr erster Smartie baut diese Plattform, sobald er den Bau des Willenslenkers abgeschlossen hat. Wenn Sie sich auf diese Plattform stellen, so zoomt die Kamera heraus und Sie sehen Ihre gesamte Basis - im so genannten Basisbau-Menü. Eine vollständige Auflistung der Optionen, die Sie in diesem Bildschirm bekommen, lesen Sie bitte auf Seite 47. Sie können sich jederzeit auf diese Plattform stellen, um sich diesen Bildschirm anzuschauen.

Von nun an müssen Sie zum Bau aller weiteren Gebäude auf die Basisbau-Plattform steigen.

Zauberakademie/Schildgenerator

Sobald Sie einige Smarties haben, die Energie aus Ihrem Kommandozentrum bekommen, können Sie eine Zauberakademie bauen. Durch dieses Gebäude können Sie Ihre Erforschung magischer Energien verbessern, wodurch Sie mehr Macht erhalten und bessere Gebäude errichten können. Sobald die Zauberakademie gebaut worden ist, können Sie um Ihre Basis ein Kraftfeld entstehen lassen und einen Magieladen bauen.

Der Schildgenerator ist eine verbesserte Version der Zauberakademie. Durch ihn entsteht eine zusätzliche magische Verteidigungsschicht auf den Gebäuden der Basis (dargestellt durch die graue Leiste bei jedem Gebäude im Basisbau-Menü). Sie benötigen einen Schildgenerator, um Ihren Willenslenker zu einem Party-Haus zu verbessern.

Magieladen 1/Magieladen 2

Wenn Sie eine Zauberakademie gebaut haben, haben Sie alle Voraussetzungen erfüllt, um einen Magieladen zu errichten. Der Magieladen ist eine sehr nützliche Einrichtung, in dem Sie neue Zaubersprüche und bessere Bögen kaufen können. Wenn Sie den Magieladen betreten, wird Ihre Lebensenergie wiederhergestellt, Ihre Munitionsvorräte werden wieder aufgestockt und Ihre Zaubersprüche wieder komplettiert. Die erste Stufe des Magieladens hat einen begrenzten Lagerumfang - die verbesserte Version des Magieladens verfügt über alles, was Sie sich jemals vorstellen können. Sie müssen Ihren Magieladen verbessern, bevor Sie den Willenslenker zu einem Party-Haus aufrüsten.

Kraftfeld

Sobald Sie eine Zauberakademie besitzen, können Sie Ihre Basis mit einem Kraftfeld umgeben. Über das Basisbau-Menü müssen Sie auf allen vier Seiten Ihrer Basis ein separates Kraftfeld platzieren. Ein Kraftfeld ist sehr effektiv zur Verteidigung gegen Bodengegner, es kann jedoch auch beschädigt werden. Durch eine Verbesserung wird Ihr Kraftfeld stärker. Sie benötigen ein verbessertes Kraftfeld auf allen vier Seiten Ihrer Basis, bevor Sie Ihren Willenslenker zu einem Party-Haus aufrüsten können.

Kommandozentrum

Sobald Sie eine Zauberakademie und eine ausreichende Anzahl an Smarties haben, können Sie das Kommandozentrum bauen. Wie das Kommandozentrum der Meccs ist auch Delphis Kommandozentrum ein muschelförmiges Gebäude, das ihre Basisbau-Plattform und den Flaggenhalter-Smartie (im Mehrspieler-Modus) umgibt. Sie benötigen ein Kommandozentrum, um ein Party-Haus bauen zu können.

Sobald Sie über ein Party-Haus verfügen, können Sie die Geschütze steuern, die Sie mit dem Kommandozentrum platzieren. Betreten Sie das Kommandozentrum einfach und treten Sie auf das Pad mit dem Namen "Geschütz-Steuerung". Es erscheint eine Ansicht der Insel in der Vogelperspektive. Wenn Sie mit der linken Maustaste auf eines Ihrer Geschütze klicken, können Sie es steuern. Drücken Sie die Esc-Taste, um zur normalen Steuerung Ihres Mecc-Charakters zurückzukehren.

DIE SEA REAPER

Party-Haus

Sobald Sie einen Schildgenerator, einen Magieladen der Stufe 2 und ein Kommandozentrum gebaut und Ihre Basis auf allen vier Seiten mit verbesserten Kraftfeldern umgeben haben, können Sie Ihren Willenslenker zu einem Party-Haus aufrüsten. Das Party-Haus der Sea Reaper hat die gleiche Funktion wie das Party-Haus der Meccs - es ist ein Ort, an dem sich Smarties treffen und erholen, während sie auf neue Aufgaben warten. Sie können das Party-Haus betreten und einen Smartie zur Arbeit an speziellen Projekten einteilen, indem Sie auf ein Symbol im oberen Bildschirmteil klicken und auf einen untätigen Smartie ziehen. Hierdurch verlassen Sie das Party-Haus und der gewählten Smartie folgt Ihnen in einer magischen Blase. Begeben Sie sich an den Ort, an dem dieses spezielle Gebäude errichtet werden soll, und aktivieren Sie Ihren Smartie über die Taste X. Sobald Ihr Smartie mit dem Bau fertig ist, möchten Sie ihn wahrscheinlich zurück ins Party-Haus bringen. Wenn Sie getötet werden, wandert Ihr Smartie durch die Landschaft und kann von den anderen Teams übernommen werden.

Ihnen stehen in Delphis Party-Haus die folgenden Gebäude zur Verfügung:

Höllen-Geschützturm

Dies ist ein einfacher Turm zur Verteidigung der Basis, Delphi kann ihn jedoch überall positionieren, wo sie möchte. Der Höllen-Geschützturm feuert auf jegliche Bodentruppen, die in seine Sensorenreichweite kommen - nur die entschlossensten Eindringlinge lassen sich nicht von seinen explosiven Projektilen entmutigen.

Screamer-SAM

Dies ist ein fester Turm, der ähnlich wie Delphis Screamer-Bogen funktioniert - nur kraftvoller. Wenn ein Luftziel in die Reichweite des Screamer-SAM gelangt, aktiviert dieses magische zielsuchende Projekteile und feuert sie ab. Wenn dieses Projektil trifft ... dann heißt es "Aua".

Tarnturm

Wenn Sie den Befehl erteilen, einen dieser Türme zu bauen, kreiert Ihr Arbeitssmartie einen schwebenden Turm. Diese Türme sind nur für Delphi oder ihre Teammitglieder (im Mehrspieler-Modus) sichtbar. Feinde müssen erst in eine bestimmte Nähe zum Turm kommen, dass sie ihn sehen können. Die Unsichtbarkeit des Turms erstreckt sich auch auf alles, was sich darauf befindet - also auch Spieler und Geschütztürme auf dem Turm.



Pier

Wenn Ihr Smartie aus dem Party-Haus einen Pier baut, bekommen Sie einen Jet-Ski. Gehen Sie einfach zum Pier und besteigen den Jet-Ski, um ihn zu benutzen. Jet-Skis sind auf dem Wasser sehr manövrierfähig - auf dem Land nicht so sehr. Für weitere Informationen über den Jet-Ski siehe Seite 38.

Portal

Hierdurch entsteht ein magisches Portal, ähnlich dem Minenschacht der Meccs. Sie müssen zwei Portale erstellen, um diese benutzen zu können - wenn Sie das eine betreten, gelangen Sie sofort zum anderen. Wie beim Minenschacht der Meccs können Mitglieder anderer Teams Ihre Portale nicht betreten, sie können sie jedoch zerstören.

Mini-Magieladen

Dies ist die kleinere Version des Magieladens, den Sie in Ihrer Basis bauen können. Der hauptsächliche Unterschied ist, dass ein Mini-Magieladen überall auf der Karte platziert werden kann und nur ein begrenztes Inventar an Waffen und Zaubersprüchen hat.

Seemonster

Wenn Sie diese Macht aktivieren, rufen Sie ein gigantisches Seemonster aus den Gewässern um die Insel herbei - eine kurze Zwischensequenz zeigt dann, wie die Kreatur ihren Kopf über die Wellen erhebt. Sobald diese Zwischensequenz beendet ist, läuft eine Zeitanzeige rückwärts bis Null. Ihr Ziel ist es, die Stelle innerhalb der Zeit zu erreichen, gegen die sich das Seemonster wenden soll. Diese Stelle sollte sich in der Nähe Ihrer Feinde befinden. Wenn die Zeit abgelaufen ist, lässt das Seemonster einen riesigen Feuerball los, der durch die Lüfte genau an die Stelle fliegt, an der Sie sich befinden (überall auf der Insel - die Entfernung ist irrelevant). Sie sollten dann vielleicht versuchen, sich so schnell wie möglich von dieser Stelle aus dem Staub zu machen, da der anfliegende Feuerball alles in der Nähe des Einschlagpunktes vernichten wird. Sobald das Seemonster aufgebraucht wurde (ähhh?), kehrt es in die nassen Tiefen zurück. Vielleicht um sich eine zu rauchen und ein bisschen Containerjungs im Fernsehen zu gucken.

KABUTO

Ein ziemlich verbiesterter Riese mit einem riesigen Hintern. Der Hammer. Kabuto. Seine Waffen sind primitiv, jedoch effektiv. Er setzt seine Hände, Füße und sein gesamtes Körpergewicht ein. Durch seine Größe und Stärke ist Kabuto jeder anderen einzelnen Kreatur, auf die er treffen könnte, überlegen - wahrscheinlich auch jeder Gruppe oder Dutzenden von Kreaturen. Außerdem kann er noch ein kleines Baby ausbrüten, das ihm bei der ganzen Angelegenheit hilft. Seine sprachlichen Fähigkeiten sind nicht so besonders, aber wer traut sich, ihn darauf hinzuweisen?



KABUTO-ANGRIFFE

Kabutos Angriffe sind normalerweise ziemlich vernichtend. Wenn "vernichtend" jedoch nicht ausreicht, halten Sie die Adrenalin-Taste gedrückt, um Kabutos Angriff zu steigern. Je länger Sie sie gedrückt halten, desto stärker wird die Attacke sein und desto mehr Adrenalin wird sie verbrauchen. Wie stark Sie einen Angriff laden können, hängt natürlich von dem Adrenalin ab, das Kabuto zur Verfügung steht. Sobald Sie den Angriff nach Ihrem Belieben geladen haben, können Sie einen Angriff mit den Händen oder Füßen durchführen. Kabuto hat drei unterschiedliche Stufen der Adrenalinangriffe von jeweils Händen und Füßen. Stärkere Angriffe sind normalerweise langsamer - kleine, schnelle Gegner können sich manchmal aus dem Staub machen, während Sie für den Schlag des Jahrhunderts ausholen.

Adrenalin-Schlag

Dies ist die erste Stufe eines Adrenalin-Handangriffs. Wenn man die Tatsache bedenkt, dass Kabutos Faust größer als alle Dinge ist, auf die er treffen wird, ist der Begriff 'Schlag' ein wenig untertrieben. Das kleine Bisschen an Adrenalin macht den ganzen Unterschied, wenn Sie sich beispielsweise mit einem Haus anlegen.

Zweihändiger Slam

Dieser stellt die zweite Stufe eines Adrenalin-Handangriffs dar. Die beiden Hände von Kabuto stellen zusammen einen immensen Hammer aus Knochen und Wut dar. Wenn er seine Fäuste auf ein Ziel herabschwingt, fliegen die Fetzen - egal, auf welches Ziel.

Elbow-Drop

Die dritte Stufe eines Adrenalin-Handangriffes. Genau, der Klassiker vom Catchen. Er ist so zeitlos wie effektiv und kann Lebewesen wie auch Gebäude zu Mus verarbeiten.

Bauchfletscher

Und noch ein Adrenalin-Handangriff der Stufe drei. Kabuto springt hoch und streckt seine Arme in der Luft über dem Ziel triumphierend aus. Dann fällt der Koloss. Genau wie dein übergewichtiger Onkel Willi beim Familientreffen letztes Jahr; mit seinem Bauchfletscher in den Pool. Der Unterschied zwischen den beiden liegt darin, dass Kabuto nicht ins Wasser springt - und was auch immer sich zwischen ihm und dem Boden befindet, kann hinterher von selbigem abgewischt werden.

Fußstampfer

Dies ist die erste Stufe eines Adrenalin-Fußangriffes. Fuß hoch. Kleiner Mann schreit laut. Fuß runter. Kein Schreien mehr. Kabuto mag kein Schreien.

Sprungstampfer

Dies ist die zweite Stufe eines Adrenalin-Fußangriffes. Wie der Fußstampfer oben - nur doppelt.

Hinternplumpser

Dies ist die dritte Stufe eines Adrenalin-Fußangriffes. Wie der Bauchfletscher, jedoch nicht so elegant. Kabuto springt in die Luft und landet auf seinem Allerwertesten, als ob er seinen Gegnern die Botschaft "Leck mich an meinem haarigen Monsterhintern!" metaphorisch nahe bringen wollte.

Kanonenkugel

Dies ist ebenfalls ein Adrenalin-Fußangriff der dritten Stufe. Kabutos verspielte Seite tritt hier in den Vordergrund, wenn er sich zu einem großen Ball aus Muskeln zusammenfaltet und sich auf seine Gegner schleudert. Oh Kabuto, du bist einfach ein großes, missratenes Kind.

Lauftritt

Im Lauf drücken Sie die linke Maustaste und treten einmal kräftig zu. Oh, was für ein Tritt von Kabuto - wie bei der letzten Weltmeisterschaft!

Laufgriff

Im Lauf drücken Sie die rechte Maustaste für den Laufgriff. Kabuto gleitet mit einer heftigen Staubfahne über den Boden und vernichtet sein Ziel.

Wurfobjekte

Kabuto kann soziemlich alles, was er in seine schuppigen Pfoten kriegt, zu unangenehmen Geschossen umfunktionieren. Besonders Reaper-Wächter mögen es gar nicht, wenn Kabuto sich einen von ihnen schnappt und ihn auf seinen besten Kumpel schleudert - beide werden nämlich ernsthaft verletzt (das Geschoss für gewöhnlich noch etwas schwerer), wodurch ihre Freundschaft irreparablen Schaden nimmt. Natürlich kann Kabuto jedes Wesen, sofern er dies wünscht, gegen Klippen, Gebäude oder weit hinaus auf die See schleudern ... mit tödlichen Folgen.

Kabuto kann ebenfalls Felsblöcke werfen, die sich oft neben Klippen verstreu finden lassen und extrem tödlich sind. Wenn Kabuto einen dieser Zehn-Tonnen-Felsen wirft, gleichen die Ausmaße auch bei einer ganzen Gruppe von angegriffenen Feinden einer Explosion mit pulverisiertem Gestein und fliegenden Brocken. Kurz gesagt: Jaul. Es gibt Stellen mit vulkanischen Gesteins-Säulen in der Landschaft, die sich wieder aufbauen: Wenn Kabuto die Säulen zertrümmert hat, treibt die seismische Aktivität schon bald eine weitere aus der Erde.

KABUTO

Vergrößerungsglas

Wenn Kabuto einen bestimmten Edelstein aufnimmt, kann er diesen in die Luft halten und wie mit einer Lupe die kleinen Ameisen ankokeln. Wie mit einem Laserstrahl. Zu diesem Zeitpunkt kann Kabuto den Laser in der 1. Person steuern (benutzen Sie die Maus, um den Zielcursor zu bewegen, und die linke Maustaste zum Feuern). Alle Lebewesen, die das Pech haben, von diesem Strahl "erleuchtet" zu werden, verbrennen langsam, während ihnen der Rauch aus den Ohren steigt.

KABUTOS BABY

Wenn der ausgewachsene Kabuto ein paar Smarties frisst, kann er ein Ei legen, aus dem dann ein Baby schlüpft. Babys sind wesentlich kleinere Versionen von Kabuto, sie können jedoch wachsen, wenn sie mit viel Vimpfleisch gefüttert werden. Babys können benutzt werden, um Gebiete zu beschützen, Lebewesen für Kabuto zu holen oder einfach Feinde anzugreifen und aufzufressen.



KABUTOS SCHWACHSTELLE

Kabuto ist ein ziemlich harter Typ, er kann jedoch durch viele Treffer auch getötet werden. Bei der Größe und Kraft von Kabuto werden wahrscheinlich nicht viele Gegner die Möglichkeit oder Zeit haben, an ihm herumzusägen. Die Sea Reaper haben in ihrer ultimativen Waffe jedoch auch einen Ausschaltknopf eingebaut - im wahrsten Sinne des Wortes. In der Mitte von Kabutos Torso befindet sich ein kleiner Schild. Dieser Schild öffnet sich, wenn ein Gegner in eine bestimmte Reichweite zu ihm kommt. Kabutos Schwachstelle wird entblößt. Eine sehr kleine Schwachstelle. Wenn Sie sie treffen sollten, ist Kabuto erledigt. Dies ist dann sehr vorteilhaft für Kabutos Gegner (falls sie nahe genug kommen, um den Schild zu öffnen, ohne gleich von seiner Schinkenfaust verarbeitet zu werden), aber sehr ungünstig für Kabuto.

In bestimmten Leveln im Einzelspiel müssen Sie eine Basis bauen, um weiter zu kommen, während Sie in einem Mehrspieler-Spiel auswählen können, ob Sie im Baumodus spielen oder das Spiel mit einer voll operationsfähigen Basis beginnen. Wenn Sie durch andere Echtzeit-Strategiespiele daran gewöhnt sind, dass der Bau einer Basis eine sehr komplexe Angelegenheit ist, vergessen Sie das am besten alles. Der Bau einer Basis ist in GIANTS ganz einfach und handlungsorientiert.

Nur die Meccs und Sea Reaper können eine Basis bauen und unterhalten. Kabuto ist mehr oder weniger selbst ein wandelnder Stützpunkt, der alle Ressourcen verbraucht, denen er begegnet. Umfassendere Beschreibungen über die Gebäude der Meccs können Sie auf Seite 30 finden, während die Gebäude der Sea Reaper auf Seite 38 beschrieben werden. Im folgenden Abschnitt geht es mehr um grundlegende Strategien beim Bau der Basis, die sowohl für Meccs als auch Sea Reaper gelten.

Bau Ihrer Basis

Beim Bau einer Basis geht es wörtlich von Grund auf um Entwicklung. Sie beginnen bei Null und bauen mit Smarties und Vimps einfache Gebäude. Die Ressourcen, die Sie erlangen, können im Baubildschirm eingesetzt werden (siehe Seite 47), so dass Sie Ihre Basis verbessern und ausbauen können. Letztendlich wirkt sich die Qualität Ihrer Basis auf Ihre Gegenstände und Fähigkeiten aus.

Ressourcen erlangen

Die grundlegenden Ressourcen, die für alle drei Charaktere erlangt werden müssen, sind Smarties (die kleinen Kerle in den orangefarbenen Kutten) und Vimps (die dummen rosafarbenen Herdentiere). Auf den Seiten 10 und 11 finden Sie eine vollständige Beschreibung der Vimps und Smarties. Jeder der drei Charaktere erlangt und verwendet diese Ressourcen auf unterschiedliche Art und Weise ...

Meccs und Ressourcen

Die Basis der Meccs ist eher konventionell. Sie sollten Arbeiter (Smarties) sammeln und Sie füttern, um bessere Gebäude und Waffen bauen zu lassen. Um sich einen Smartie zu schnappen, müssen Sie sich ihm lediglich nähern (wenn er noch nicht für einen anderen Spieler arbeitet) und schon klettert er auf Ihren Rücken. Wenn Sie den Smartie in Ihre Basis bringen, klettert er wieder hinunter und beginnt mit der Arbeit für Sie. Sie können immer nur einen Smartie tragen.

Wenn Sie als Mecc spielen, müssen Sie Vimps erlegen und die Smarties, die in Ihrer Basis arbeiten, mit dem Fleisch der Vimps füttern. Tote Vimps ergeben je nach Größe und Alter unterschiedlich dicke Fleischbrocken. Diese Fleischbrocken verschwinden nach ein paar Sekunden im Boden, so dass Sie sie schnell aufsammeln und das Fleisch in die Speisekammer der Basis bringen sollten.

BAU EINER BASIS

Sea Reaper und Ressourcen

Die Basis der Sea Reaper basiert auf mystischer Macht. Genau wie die Meccs benutzen Sea Reaper Smarties für den Bau ihrer Basis. Sea Reaper können Smarties fangen, indem sie einfach auf sie zulaufen, wodurch der Smartie in einer magischen Blase gefangen wird. Diese folgt der Reaper, bis sie zu ihrer Basis zurückkehrt. Der "Smartie-Schnapp-Zauber" hat die gleiche Funktion, Sie können hiermit jedoch auch weit entfernte Smarties in die gleiche magische Blase einschließen. Sie können immer nur einen Smartie tragen.

Sea Reaper müssen Vimps töten und ihre Seelen sammeln, wodurch Sie mehr Energie zum Bau ihrer Basis bekommen. Tote Vimps hinterlassen eine gespenstische Seele, die nach kurzer Zeit verschwindet. Sammeln Sie die Seelen und bringen Sie sie zurück in Ihre Basis, um die zusätzliche spirituelle Energie zu bekommen.

Kabuto und Ressourcen

Kabuto hat eigentlich keine stationäre Basis - man kann eher sagen, dass die gesamte Insel seine Basis ist. Ressourcen wie Smarties und Vimps werden direkt Lebensenergie und Fähigkeiten von Kabuto und seinem Nachwuchs angerechnet. Kabuto muss ein paar Smarties essen, um ein Ei legen zu können. Wenn er das tut, können Sie auch eine Miniatur-Version von ihm steuern, die andere Geschöpfe fängt und isst oder sie Kabuto zu Füßen legen kann.

Kabuto muss Vimps zu sich nehmen, um seine Energie zu erhöhen und verlorene Energie wieder zu erlangen. Er kann lebendige Vimps auf seine Hörner stecken und sich so einen Happen für später aufbewahren. Kabuto kann auch seinen Nachwuchs dazu bringen, Vimps zu essen (wodurch die Kleinen wachsen) oder Vimps für ihn holen. (Dabei schnappt sich der Nachwuchs den gewünschten Vimp und bringt ihn zu Kabuto.)

Beschützen der Basis

Im Einzelspielermenü kann der Bau von Mauern Ihre Gebäude vor den Wächtern der Reaper sowie vor direkten Angriffen von Kabuto, Reapern und Meccs schützen. Die Mauern nehmen zwar Schaden, aber so lange Ihre Smarties wohlgenährt sind, können sie die Mauer reparieren. Aufgerüstete Mauern sind offensichtlich stärker und können mehr vertragen. Da Reaper, Meccs und Kabuto aber so ziemlich überall durchkommen, werden Mauern allein diese Leutchen nicht von Ihrer Basis fernhalten. Die Geschütztürme der Meccs und Reaper stellen eine zusätzliche Erschwernis für lästige Besucher aus der Luft dar.

DAS BAUMENÜ

Wenn Sie über Ihren ersten Smartie verfügen, haben Sie Zugang zu einer Basisbau-Plattform in Ihrer Basis. Treten Sie auf diese Plattform, wodurch das Baumenü angezeigt wird.

Der Baubildschirm zeigt Ihre Basis von oben. Die Abbildung oben zeigt eine Basis der Meccs, die gleichen grundlegenden Mechanismen lassen sich jedoch auch auf die Sea Reaper anwenden (Kabuto benötigt kein Baumenü).

Sie können die Kamera-Ansicht ändern, indem Sie herein- und herauszoomen (Pfeiltaste aufwärts, Pfeiltaste abwärts) oder die Kamera nach links oder rechts schwenken (Pfeiltaste links, Pfeiltaste rechts). Sie können den Baubildschirm verlassen, indem Sie ESC drücken. Die Maus steuert einen Zeiger, den Sie im Baubildschirm bewegen und mit dem Sie die verschiedenen Optionen wählen können.

Jedes Gebäude, das auf dem Baubildschirm angezeigt wird, hat ein Maß für seine "Lebensenergie" - dabei handelt es sich um eine vertikale grüne Leiste neben dem Objekt. Beachten Sie, dass Sie beschädigte Gebäude mit dem Werkzeug reparieren können, das es im Geschenkladen gibt.

Über der Bar erscheint eine horizontale Leiste und eine Energie-Leiste; die horizontale Leiste gibt die Fleischmenge an, die der Bar zur Verfügung steht. Smarties essen nach der Arbeit Fleisch, so dass Sie immer einen Vorrat an Fleisch in der Bar haben sollten, wenn Sie Ihre Smarties glücklich machen wollen. Wenn ein Smartie genug Vimpfleisch gegessen hat, begibt er sich zu den Tischen hinter der Bar auf ein kühles Blondes (keine Blonde) und erwartet Ihre Befehle. Wenn Ihre Smarties nicht genug Fleisch bekommen, könnten sie Sie verlassen.

Neben den Smarties befindet sich eine kleine horizontale grüne Leiste, die ihre Energie darstellt. Verwundete Smarties können verlorene Energie wiedergewinnen, indem sie in der Bar Fleisch essen oder im Party-Haus feiern.

Die Steuerung auf der rechten Seite des Bildschirms enthält die Gebäude, die wichtig für den Bau der Basis sind. In dem Feld befinden sich zahlreiche offene Felder - einige Hauptfelder und vier kleinere. Die Hauptfelder sind für größere Gebäude und ihre Verbesserungen vorgesehen. Die kleineren Felder sind für Mauerabschnitte und deren Verbesserungen bestimmt. Wenn ein Gebäude errichtet wurde, erscheint in ihrem Feld ein Symbol für eine Verbesserung des Gebäudes. Wenn keine Verbesserung verfügbar ist, wird das Feld grau gefärbt und steht nicht mehr zur Verfügung.



BAU EINER BASIS

Das Fenster unten im Baubildschirm stellt das momentan gewählte Gebäude dar.

- Der Name des Gebäudes befindet sich mit dem Baustatus (Bereit zum Bau, Fertig, etc.) oben im Fenster.
- Unter dem Namen befindet sich die Anzahl der Smarties, die für den Bau benötigt werden.
- Eine grafische Darstellung des zu errichtenden Gebäudes wird in der Mitte des Fensters gezeigt.
- Unter dieser Darstellung sehen Sie eine Fortschrittsleiste des Baus.
- Unten im Fenster wird die Zahl der Smarties angezeigt, die momentan am gewählten Gebäude arbeiten.

In der unteren rechten Ecke des Baubildschirms sehen Sie große Plus-(+) und Minus(-)Buttons. Über diesen Buttons befindet sich eine Anzeige, wie viele Smarties der Gesamtbevölkerung Ihrer Basis momentan arbeiten (die anderen feiern wie die Verrückten in Ihrer Bar oder dem Party-Haus). Sie können die Plus- und Minus-Buttons dazu benutzen, Smarties zur Errichtung der momentan gewählten Gebäude einzuteilen oder sie zu entfernen. Wenn Sie einem Bau eine ausreichende Anzahl Smarties hinzugefügt haben, blinkt das grüne "Los!" und Sie können beobachten, wie sich Ihre Smarties an die Arbeit machen.

Damit Sie mit dem Bau einer Basis besser zureckkommen, geben wir Ihnen hier eine einfache Anleitung (die Basis der Sea Reaper ist sehr ähnlich). Sie können diese Anleitung einfach ausprobieren, indem Sie ein neues Mehrspieler-Spiel mit der Einstellung "Start ohne Basis" starten und die Meccs als Spielertyp wählen.

1. So legen Sie los

Beginnen Sie mit einer Speisekammer, einer Smartie-Absetzstelle und einer Vimp-Absetzstelle (vor der Speisekammer).

Suchen Sie sich einen Smartie. Sobald Sie neben ihm stehen, klettert er auf Ihre Schultern. Sie müssen sich keine Sorgen machen, Smarties sind in der Regel relativ sauber.

Bringen Sie den Smartie zurück zu Ihrer Basis und berühren Sie die Smartie-Absetzstelle oder fliegen Sie darüber. Der Smartie fällt dann von Ihrem Rücken. Seine erste Tat besteht darin, Ihre Speisekammer zu einer Bar aufzurüsten, dann baut er eine Basisbau-Plattform, mit der Sie arbeiten können.

Finden Sie nun einen anderen Smartie und bringen Sie ihn in Ihre Basis zurück.

Fliegen Sie zur Basisbau-Plattform und stellen Sie sich auf den Basisbau-Kreis, woraufhin die Kamera in den Baumodus zoomt.

2. Der Baubildschirm

Sie befinden sich nun im Baumenü (auf Seite 47 finden Sie eine vollständige Auflistung der Optionen im Baumentü). Wählen Sie das Symbol "Werkstatt" in der oberen rechten Ecke des Baubildschirms. Sobald die Werkstatt ausgewählt ist, wird sie in dem unteren Fenster der Steuerung und auf dem Feld Ihrer Basis abgebildet, wobei sie durchscheinend aufleuchtet. Beachten Sie, dass alle Gebäude auf bestimmten Positionen errichtet werden; Sie müssen also die Gebäude nicht selbst platzieren.

Klicken Sie auf das Pluszeichen in der unteren rechten Ecke des Steuerungsbereichs - tun Sie dies zweimal, um die erforderliche Anzahl von Smarties (2) zum Bau der Werkstatt einzuteilen. Wenn das Wort "Los!" aufblinkt, hat der Bau begonnen. Sehen Sie den kleinen Freaks ruhig bei der Arbeit zu: Der Bauprozess wird im Fenster unten im Bildschirm eingeblendet.

Wenn das Gebäude fertig gestellt wurde, erfahren Sie dies im Fenster im unteren Bereich des Bildschirms. Beachten Sie, dass sich Ihre erschöpften Smarties zur Bar aufmachen und Fleisch essen werden, was den Fleischvorrat der Bar ein bisschen verringern wird. Beachten Sie auch, dass nun rechts auf dem Bildschirm einige neue Symbole erscheinen. Wo sich zuvor das Symbol für die Werkstatt befand, befindet sich jetzt ein Generator-Symbol, die Verbesserung der Werkstatt. Das Feld darunter zeigt jetzt das Symbol "Geschenkladen 1".

BAU EINER MECC-BASIS - ANLEITUNG

3. Vimpfleisch sammeln

Bevor Sie Ihre Smarties ernsthaft an die Arbeit kriegen, sollten Sie Vimpfleisch besorgen, damit die Smarties zufrieden bleiben. Worauf warten Sie also noch? Ziehen Sie schon los und machen Sie hilflose Vimps kalt!

Wenn Sie einen Vimp erledigen, bricht er in große Fleischbrocken auseinander. Ältere Vimps sind größer und ergeben mehr Fleisch als jüngere. Heben Sie so viel Fleisch auf, wie Sie können - Sie können nur 20 Fleischscheiben auf einmal tragen. Vimpfleisch verschwindet, wenn es zu lange liegen gelassen wird. Ach ja, und machen Sie sich keine Gedanken darüber, dass Sie zu viele Vimps ermorden und sich die Tierschützer erregen könnten - durch den Naturkreisverlauf der Insel sind immer jede Menge Vimps vorhanden, die Sie abschlachten können. Es wurden bei diesem Spiel keine Vimps gequält.

Bringen Sie das Fleisch in die Speisekammer. Stellen Sie sich auf die Fleischablage-Plattform, damit Sie das Fleisch in die Speisekammer werfen können. Sie können nur so viel Fleisch lagern, wie die Kammer halten kann - das Übrige behalten Sie.

4. Schutz der Basis

Wählen Sie das Symbol "Generator" und setzen Sie zwei oder mehr Smarties zur Aufrüstung Ihrer Werkstatt ein. Wenn Sie in Ihrer Basis über weitere Smarties verfügen, können Sie diese auch für den Job einteilen, damit der Bau schneller fertig wird.

Wenn der Generator fertig gestellt ist, erscheinen neben Ihren Gebäuden außer der Energie-Anzeige graue vertikale Leisten. Diese Leisten stellen vom Generator erzeugte Schild-Energie dar. Der Bau von Schilden bedeutet zusätzliche Lebensenergie für jedes Gebäude, da es sich bei Beschädigungen langsam selbst regeneriert. Wenn der Schild eines Gebäudes völlig zerstört ist, wird das Gebäude beschädigt.

Setzen Sie Smarties im Baumenü zum Bau eines Kommandozientrums ein. Dadurch wird ein glockenartiges Gebäude um Ihre Basisbau-Plattform gezogen, das weiteren Schutz bietet. Und wie Sie ja schon in der Schule gelernt haben: Niemals ohne Schutz!

Beachten Sie, dass Ihre Basis von einer natürlichen Steinmauer mit vier großen Lücken umgeben ist. Die vier Lücken entsprechen den vier Feldern auf der rechten Seite des Basisbau-Menüs, die zum Mauerbau bestimmt sind. Beginnen Sie damit, Smarties zum Bau einer Mauer in jede dieser Lücken einzuteilen. Sie starten mit Holzmauern, die jedoch zu weitaus stärkeren Steinmauern verbessert werden können.

5. Coole Ausrüstung

Begeben Sie sich in den Geschenkkladen, wo Sie neue Waffen und Gegenstände erhalten können. Sie können jeweils nur einen Rucksack, drei Gegenstände und drei Waffen (außer Ihrer Pistole) tragen. Wenn Ihnen die Munition ausgeht, wird Ihr Vorrat automatisch wieder aufgestockt, sobald Sie den Geschenkkladen betreten.

Sie können Ihren Geschenkkladen jederzeit vom "Geschenkladen 1" zum "Geschenkladen 2" aufrüsten, so lange Sie über zwei Smarties verfügen, die gut genährt und zufrieden sind. Sie können Ihren Geschenkkladen im Baubildschirm aufrüsten.

Wenn Sie Ihren Geschenkkladen betreten, werden Sie eine Menge neues Zeug sehen.

6. Verbesserung Ihrer Basis

Wenn Sie über einen Generator, einen Geschenkladen Level 2 und Steinmauern verfügen, können Sie in den Baubildschirm gehen, um Ihre Bar zum Party-Haus aufzurüsten.

Wenn Sie das Party-Haus betreten, sehen Sie viele Smarties, die herumhängen und Bier trinken. In der oberen Bildschirmhälfte befinden sich 6 Symbole, die den verschiedenen Objekten entsprechen, die die Smarties für Sie herstellen können. Darunter befinden sich Geschütze, Türme und - am besten von allem - das Gyrocopter-Pad. Weitere Information zu diesen Geräten finden Sie auf Seite 33.

Jetzt liegt es an Ihnen, Ihre Basis optimal weiter zu entwickeln; Sie können sie mit Kanonengeschützen oder einem Gyrocopter-Pad versehen oder Türme im Inneren platzieren ... oder Sie können auch alle diese Dinge auf einmal tun. Der Rest des Basisbaus besteht aus Strategie - etwas, was Sie nur lernen können, wenn Sie gegen einen Gegner spielen. Es wird also Zeit, dass Sie sich in ein Mehrspieler-Scharnützel mit Ihren Freunden (oder völlig Fremden) begeben und mal richtig loslegen!

MEHRSPIELER

Im Mehrspieler-Modus können Sie über Modem oder Internet-Verbindung gegen Freunde (oder Feinde) spielen. Unterschiedliche Spielarten erfordern unterschiedliche Einstellungen, aber die zu Grunde liegende Idee ist, dass Sie jeden der drei Charaktere aus dem Einzelspielermenü spielen können - Mecc, Sea Reaper, Kabuto. Beachten Sie, dass die Charaktere im Vergleich nicht gerade ausgewogen sind, so dass das ideale Mehrspieler-Spiel eine Kombination von 5 Meccs gegen 3 Sea Reaper gegen 1 Kabuto wäre, was aber nicht so sein muss, so dass Sie nach Ihren eigenen Regeln spielen können.

Erstellen eines Mehrspieler-Spiels

Wenn Sie ein Mehrspieler-Spiel erstellen möchten, können Sie die Spieloptionen und Teams im folgenden Menü zusammenstellen.

Spielstatistik

Teams	Momentan im Spiel aktive Teams.
Anzahl	Anzahl der Spieler in jedem Team.
Punkte	Punktzahlen der Teams.
Tode	Zahl der Tode in jedem Team.

Gegenwärtige Spieler

Name	Spielername.
Status	Gegenwärtiger Spielstatus.
Ping	Gibt die Ping-Zeit (die Verbindungsgeschwindigkeit) jedes Spielers an.
Punkte	Gibt die Punktzahl jedes Spielers an.
Rasse/Teamfarbe	Die Rasse des Spielers oder die Teamfarbe (wenn Meccs gegen Meccs oder Reaper gegen Reaper spielen).

Chat-Fenster

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Chat-Fenster, um eine Nachricht an andere Spieler einzugeben. Zum Verschicken Ihrer Nachricht drücken Sie die Eingabetaste.

Spieleinstellungen

Spielname	Name des gewählten Spiels.
------------------	----------------------------

Spieltyp	Deathmatch, Deathmatch mit vollständiger Basis, Capture-the-Smartie, Capture-the-Smartie mit vollständiger Basis, Basisbau, Basisbau-Capture-the-Smartie (lesen Sie die folgenden Erklärungen).
-----------------	---

Teams	Meccs gegen Meccs, Meccs gegen Reaper, Reaper gegen Reaper oder Meccs gegen Reaper gegen Kabuto.
--------------	--

Welt	Ausgewählte Spielkarte (beachten Sie, dass es für alle Arten von Teams besondere Karten gibt - die gewählte Karte muss für alle ausgewählten Teams geeignet sein).
-------------	--

Spieloptionen

Max. Spieler

Wählen Sie die Spielerzahl im Spiel - bis zu 20 Spieler können ein einziges Spiel spielen, obwohl die maximale Spielerzahl letztendlich durch die Geschwindigkeit Ihres Rechners und Ihrer Internet-Verbindung bestimmt wird.

Jederzeit anschließen Hier können Sie eingeben, ob sich neue Spieler dem Spiel anschließen können, sobald es begonnen hat, oder ob neue Spieler von diesem Zeitpunkt an ausgeschlossen werden. Beachten Sie, dass sich neue Spieler nicht an Basisbau-Spiele anschließen können, nachdem diese begonnen haben. Wenn Sie die Option "Jederzeit anschließen" aktivieren, ist es nicht mehr möglich, Gebäude zu zerstören.

Teamwechsel

Mit dieser Option legen Sie fest, ob Spieler nach Beginn des Spiels das Team wechseln können.

Feuer auf eigenes

Team Hier entscheiden Sie, ob Teamkameraden sich gegenseitig Schaden zufügen oder nicht.

Punkte pro Abschuss Legen Sie die Punktzahl fest, die ein Spieler für einen Abschuss erhält (bis zu 20).

Punkte pro Capture Legen Sie die Punktzahl fest, die ein Spieler für den Fang des flaggenschenkenden Smartie der gegnerischen Mannschaft erhält (bis zu 1000).

Sichere Flaggenzeit

Mit dieser Option können Sie ungehindert eine Basis bauen, da die flaggenschenkenden Smarties für eine bestimmte Zeit (bis zu 30 Minuten) nicht gefangen werden können.

Anzahl der Smarties

Mit dieser Option können Sie die Anzahl von Smarties bestimmen, die sich auf der Insel befinden.

Vimpfleisch/Seelen

Diese Einstellung (leicht/mittel/schwer) legt die Fleischmenge fest, die Sie zum Füllen Ihrer Speisekammer benötigen. Bei der Einstellung "leicht" zum Beispiel benötigen Sie weniger Fleisch und es ist einfacher, Ihre Smarties zu füttern. Bei der Einstellung "schwer" benötigen Sie mehr Fleisch, um Ihre Arbeiter zufrieden zu stellen. Der gleiche Mechanismus gilt für Vimp-Seelen, die von Sea Reapern gesammelt werden.

Siegbedingungen

Zeitlimit

Legen Sie ein Zeitlimit (bis zu 2 Stunden) für das Spiel fest.

Zeit verlängern

Mit dieser Option können Sie das Zeitlimit während des Spiels verändern.

Spieler-Punktlimit

Geben Sie ein Punktlimit für die einzelnen Spieler ein (bis 500).

MEHRSPIELER

Team-Punklimit Geben Sie ein Punklimit für die Teams ein (bis 500).

Erste Basis vollständig Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie möchten, dass das Spiel endet, wenn ein Team seine Basis vollständig erbaut hat.

Spielende Mit dieser Option können Sie ein momentan laufendes Spiel sofort beenden.

Karte laden/Spiel starten

Wenn Sie auf den Button "Karte laden" klicken, wird die Karte automatisch geladen. Sobald das geschehen ist, können Sie auf den Button "Spiel starten" klicken und das Spiel beginnen.

Standard wiederherstellen

Mit diesem Button können Sie alle Einstellungen im Mehrspieler-Menü auf die Standardeinstellung zurücksetzen.

Beenden

Wenn Sie auf diesen Button klicken, verlassen Sie das Menü und Spiel.

Anschließen an ein Mehrspieler-Spiel

Sie können sich an ein bereits existierendes Mehrspieler-Spiel anschließen, das von einem anderen Spieler erstellt wurde. Sie gelangen so in ein Menü, in dem Sie die IP-Adresse des gewünschten Spiels eingeben oder das Internet nach einem Spiel durchsuchen können. Wenn Sie bei einem Online-Dienst wie GameSpy angemeldet sind, werden Sie mit diesem System verbunden.

Sobald Sie mit einem Spiel verbunden sind, gelangen Sie in das gleiche Menü, das zuvor im Abschnitt über die Erstellung eines Mehrspieler-Spiels beschrieben wurde. Wenn Sie sich einem Mehrspieler-Spiel anschließen, haben Sie nur Zugriff auf bestimmte Funktionen. Sie können die Spieloptionen oder die Bedingungen, die zum Sieg erfüllt werden müssen, nicht ändern, aber Sie können Ihr Team wählen, mit anderen Spielern chatten (das Tratschen vor Spielbeginn wird besonders empfohlen) und sich die Optionen anschauen, die vom Host vor dem Spielstart festgelegt worden sind.

Deathmatch

Spieler können sich an jedes Team anschließen, das vom Host aufgestellt wurde und dann ... der Name "Deathmatch" erklärt sich eigentlich von selbst, oder? Deathmatch-Spiele können entweder ohne Basis oder mit einer voll operationsfähigen Basis begonnen werden.

Capture the Smartie

Ähnlich wie bei Capture-the-Flag-Spielen startet jedes Team mit einer fertigen Basis und einem Smartie, der glückselig in der Mitte der Basis eine Flagge schwenkt, als wollte er "Bitte fang mich!" sagen. Die Grundidee ist es, sich in die feindliche Basis zu begeben und genau das zu tun - stehlen Sie den gegnerischen Smartie und bringen Sie ihn in Ihre eigenen Basis. Natürlich versucht das gegnerische Team nicht nur Sie aufzuhalten, sondern auch Ihren Smartie aus Ihrer Basis zu stehlen, während Sie dasselbe tun. Wie beim Deathmatch können Sie bestimmen, ob Sie ohne Basis oder mit einer vollständig errichteten Basis starten möchten. Sie können auch die Spieltypen "Capture the Smartie" und "Basisbau" kombinieren, was die Hindernisse verdoppelt und die Spannung verzehnfacht.

Basisbau

Im Spiel "Basisbau" startet jedes Team ohne Basis, aber dafür mit einem Traum - nämlich eine mächtige strategische Position zu errichten, die allen anderen überlegen ist. Die Hauptschwierigkeit beim Basisbau (abgesehen vom Offensichtlichen - dem Kampf) ist das Erlangen von Ressourcen. Die Insel verfügt über eine bestimmte Anzahl an Smarties und Vimps, alle Teams benötigen diese für den Bau einer Basis.

TIPPS & TRICKS

Einzelspieler

GIANTS ist ein Action-Spiel, haben Sie also keine Angst, richtig loszulegen. Auch wenn das Ergebnis nicht immer besonders günstig aussieht, haben Sie jederzeit die Möglichkeit, die Mission neu zu starten.

Die Musik im Spiel weist auf Gefahren hin. Achten Sie also auf sie, denn so werden Sie frühzeitig gewarnt, bevor die Angelegenheit zu ungemütlich wird.

Wenn Sie in den Basisbau-Missionen Reaper-Armeen bekämpfen, sollten Sie Ihre Verteidigung frühzeitig aufbauen. Behalten Sie Ihre direkte Umgebung immer im Auge für den Fall, dass Ihre Basis von hinten angegriffen wird!

Meccs

Seien Sie vorsichtig, wenn Sie Ihr Jetpack für Langstreckenflüge benutzen. Es wäre schade, wenn Sie über eine Klippe hinweg schießen und im Wasser landen würden, was für einen Mecc tödlich ist. Es wäre auch nicht praktisch, ohne ausreichend Treibstoff hoch über dem Boden zu fliegen: Wenn Sie aus großer Höhe fallen, spüren Sie es schmerhaft ...

Sea Reaper

Wenn Sie erst einmal über den Turbo verfügen, können Sie ziemlich schnell und leicht durch die Landschaft zischen.

Kabuto

Vergessen Sie nicht: Kabuto vor links: Die größte Kreatur hat Vorfahrt!

Mehrspieler

Da sich jederzeit eine bestimmte Anzahl von Smarties auf der Insel aufhält, bleiben weniger Ressourcen (Smarties, Vimps) für Ihre Feinde übrig, je mehr Sie sammeln.

Wenn Sie die Smarties Ihrer Feinde töten, gehen sie diesen nicht nur als Ressourcen verloren, sondern es bleiben auch viele unorganisierte Smarties übrig, die Sie fangen und in Ihre eigene Basis bringen können.

Es kann sich auch als gute Strategie erweisen, Vimps zu töten, wenn Sie sie nicht benötigen, da die toten Vimps Ihren Gegnern nicht mehr als Nahrung dienen können.

DIE GESCHICHTE VON PLANET MOON

Es geschah im Jahre 1898, vor genau 102 Jahren also, dass der junge Erfinder Earlydoors Graham eine Erfindung machte, die das erste Videospiel der Welt werden sollte. Sein Werk kostete Blut, Schweiß und Tränen; die Geschichte, die ich hier erzählen möchte, ist tragisch, da der junge Earlydoors verzweifelt und verlassen im Gefängnis starb, bevor sein großer Traum eines Spiele-Imperiums wahr wurde.

In den ersten Jahren des 19. Jahrhunderts entdeckte Earlydoors eine Glasbirne, die Licht ausstrahlte und nach Belieben an- und ausgeschaltet werden konnte. Und da war es schon, das Spiel an sich: an und aus, an und aus, wer würde der Gewinner sein? AN!!! Jawohl, du gewinnst!!! Diese Offenbarung auf dem Gebiet des Spiels schenkte Earlydoors sechs Söhnen viele Stunden unbeschwerter Unterhaltung! Doch diese Tage paradiesischer Freude waren nur kurz, da die Erfindung schon bald gestohlen und von einem anderen Erfinder, Thomas Edison, genutzt wurde. Er führte die "Glühbirne" einem weitaus praktischeren Verwendungszweck, nämlich der Erleuchtung dunkler Räume, zu. Im Rückblick erscheint dies alles trivial, aber damals waren die Zeiten anders, und viele Leute meinten, dass Earlydoors seiner Zeit voraus wäre.

Kurz nach diesen Geschehnissen beschlossen die sechs Söhne, eine Firma namens Planet Moon zu gründen, um ihrem Vater, dem Vorfater des Videospiels, ein Denkmal zu setzen.

Der Untergang

Traurig und verstört durch die Glühbirnen-Katastrophe richtete Earlydoors seine Aufmerksamkeit auf eine neue Aufgabe: Der völligen Eliminierung der ermüdendsten Fragen der Welt. Leider war auch dieses Vorhaben zum Scheitern verurteilt. Die Wurzel des Problems lag in den ersten beiden Fragen, die er eliminieren wollte. Sie hatten beide mit einer erst vor kurzem erschaffenen Kostbarkeit zu tun, nämlich mit der heute berühmten Golden Gate Bridge von San Francisco. Die Frage ...

Warum heißt das Ding "Golden Gate Bridge", wenn sie doch eigentlich rot ist?

... sollte als Erstes beantwortet werden. Um den Kampf gegen diese oft gefragte Frage zu gewinnen, wollte er die gesamte Brücke golden streichen.

Eine Frage weniger!

Um die Frage ...

Ist dies die längste Brücke der Welt?

... abzuschaffen, wollte er sie in die Luft sprengen, um so die Frage selbst zusammen mit der Brücke zu eliminieren. So entstand auch sein Spitzname Earlydoors "Streich-sie-an-und-spreng-sie-in-die-Luft" Graham, als er die restliche Zeit seines Lebens im Gefängnis verbrachte.

CREDITS

GIANTS wurde entwickelt von den Planet Moon Studios

DIE PLANET MOON STUDIOS SIND:

Co-Art Director, Präsident

Nick Bruty

Co-Art Director, Vizepräsident

Bob Stevenson

Direktor Programmierung CFO

Andy Astor

Creative Director

Tim Williams

Der Animator

Shawn Nelson

Leitender Software-Entwickler

Scott Guest

Chef-Programmierer

Jim Mazrimas

Chef-Programmierer

Dave Aufderheide

Chef-Grafiker

Ken Capelli

Idee und Entwurf von:

Nick Bruty, Bob Stevenson und Tim Williams

Programmierung

Andy Astor

Scott Guest

Jim Mazrimas

Dave Aufderheide

Grafiken:

Bob Stevenson & Nick Bruty

Ken Capelli

Animationen:

Shawn Nelson

Script und Regie:

Tim Williams

INTERPLAY CREDITS

Divisionleiter/Ausführender Produzent:

Jim Molitor

Produzent:

Shawn Jacoby

Co-Produzent:

Jeremy Ray

Produktionsassistenz:

Brandon Lang

Handbuch:

Chris Pasetto

Zusätzliche Produktion:

Jim Molitor

Travis Williams

SFX und Musik-Supervisor:

Adam Levenson

SFX-Design:

Paul Menichini

Tim Gedemer (Audio Group)

Charles Deenen

Roland Thai

Rebecca Hanck

Harry Cohen (Soundelux)

Adam Levenson

Tim Walston (Soundstorm)

Musik:

Mark Morgan und Jeremy Soule

Musikbearbeitung:

Howard Drossin (Yo Eleven Prod.)

Ron Valdez

Mastering:

Craig Duman

Stimmen US-Version:

Rob Paulsens

Jeff Bennett

Correy Burton

Michael Bell

Susan Silo

Grey Delisle

Rodger Bumpass

Stimm-Casting/Supervisor:

Chris Borders

Aufnahmleitung:

Ginny McSwain

Postproduktion Sprachaufnahmen:

Stephen Miller

JP Walton

Jeremy Simpson

Audio-Manager:

Gloria Soto

In Dolby Surround abgemischt von

Interplay Entertainment



Videobearbeitung

Dan Williams

Dave Cravens

PR-Leitung

Lisa Bucek

Koordination Public Relations

Maclean Marshall

Marketing

Bob Picunko

Natalie Batiste

Lokalisierung

Internationaler Produktmanager

Tom Decker

Deutsche Bearbeitung

Olaf Becker

Französische Bearbeitung

Carole Huguet

Spanische Bearbeitung

Rafael Lopez

Direktor Quality Assurance

Michael Motoda

QA-Divisionsleitung

Monica Vallejo

QA-Manager:

Greg Baumeister

Projekt-Supervisor:

Erick Lujan

Kevin Osburn

Leitende Tester:

Bradley Dutton

Gary Tesdall

Tester:

Christopher Cruz

Jon Goudrault

Joseph Isip

Jeff Mitchell

Eric Pribish

Nicole Rund

Charles Salzman

Daniel Sato

Externe QA:

Beta Breakers - San Rafael, California

Für hervorragende Leistung

Stacy Herring Astor

Shawn Jacoby

Chris Pasetto

Besonderen Dank an:

Brian Fargo

Jeff Rose legal Jedi!

Ed Schofield für seine helfende Hand

Andy "Nvidia" Hess

Persönlichen Dank an:

All die geduldigen Ehefrauen von Planet Moon, Allyn Bruty, Natasha & Milo Stevenson, Stacy Herring Astor, Katie & Blake Nelson, Angelika & Lily Williams, Claire Guest, Andrea Aufderheide, Heather & Eva Capelli

Greg James, Keith Charley, Kellie McGee

Stanford Medical Center

Sushi Ran & Asahi beer

Hannah und ihre selbstgebackenen Plätzchen

Jeff Wagoner

Liam Byrne

CREDITS

INTERPLAY EUROPE

Head of Development

Matt Findley

Senior Produzent

Diarmid Clarke

Produzent

Scott Burfitt

Marketing Manager (Europa)

Harvey Lee

Produkt Manager

Chris East

Marketing Manager (Frankreich)

Philippe Cota

Produkt Manager (Frankreich)

Laurent Jorda

Marketing Manager (Spanien)

Javier Rodriguez

Produkt Manager (Spanien)

Eduardo Lopez

Produkt Manager (Deutschland)

Tahsin Avci

Produkt Manager (Italien)

Lorenzo Ferrari Ardicini

Internationaler Marketing Koordinator

Caroline Bruce-Brown

Leiterin der PR Abteilung

Allison Grant

PR Manager

Jon Brooke

PR Manager (Deutschland)

Mike Hesse

PR Verwaltung

Mark Cook

Design & Layout

A Creative Experience

Vielen Dank, dass Sie sich für dieses Produkt entschieden haben.

Virgin Interactive Entertainment Deutschland GmbH bietet Ihnen eine technische Hotline, die Sie unter der Rufnummer 040/ 89703300, Montag bis Freitag zwischen 15 und 20 Uhr anrufen können. Hier erhalten Sie ausschließlich technische Hilfe.

Außerdem stehen Ihnen Montag bis Freitag zwischen 15 und 20 Uhr unter der Rufnummer 01905/ 897033 (1,21 DM/Min) unsere freundlichen Mitarbeiter zur Verfügung. Hier erhalten Sie Lösungshilfen, Cheats und Wissenswertes rund um die Virgin-Spielwelt.

Sollten Sie über einen Internet-Zugang verfügen, können Sie unter der Internet-Adresse <http://www.vid.de> oder <http://www.setupcs.de> unsere Webseite erreichen. Hier finden Sie Ankündigungen neuer Produkte Infos, Screenshots, Software-Updates und natürlich Demo-Versionen aktueller und kommender Titel.

**Die neuesten Informationen und Patches etc.
finden Sie auf: www.interplay.com**

AUSTAUSCH DEFEKTER CDS/GDS

Sollten Sie beim Kauf unseres Produktes eine defekte CD erhalten haben, wenden Sie sich bitte vertraulich an Ihren Händler. Sollte Ihnen dieser wider erwarten nicht weiter helfen können, senden Sie uns bitte die defekte CD zusammen mit einer Kopie Ihres Kaufbeleges in einem einfachen und ausreichend frankierten Umschlag zu. Denken Sie bitte daran, eine kurze Notiz beizulegen, um was für ein Problem es sich bei Ihrem Datenträger handelt, und geben Sie auf jeden Fall Ihre Adresse sowie Ihre komplette System-Konfiguration an. Bitte haben Sie Verständnis dafür, wenn wir Datenträger, die durch unsachgemäße Behandlung beschädigt oder verändert wurden, nicht kostenlos umtauschen können. In diesem Fall erheben wir für die pauschalierte Abwicklung (Versand, Verpackung, Logistik) einen Betrag von DM 15,-, der als Verrechnungsscheck oder Bargeld dem Anschreiben beiliegen sollte.

Sollte die Garantie des von Ihnen erworbenen Spiels erloschen sein, haben Sie bitte Verständnis dafür, dass es uns eventuell nicht mehr möglich sein wird, Ihr Spiel zu tauschen oder zu ersetzen.

Senden Sie uns bitte nicht die komplette Spielverpackung zu. Sollten Sie an einem vollständigen Umtausch interessiert sein, wenden Sie sich damit bitte an Ihren Händler, über den Sie dieses Produkt ursprünglich bezogen haben.

Bitte vergessen Sie nicht, die von Ihnen ausgefüllte Registrierkarte beizufügen.

Ihre CD/CDs schicken Sie bitte an die folgende Adresse:

Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH
Produktservice
Borselstr. 16 C
22765 Hamburg

PRODUKT-SERVICE

HINWEIS

Interplay behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Veränderungen oder Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen.

KOPIEREN VERBOTEN

Dieses Softwareprodukt ist urheberrechtlich geschützt, und alle Rechte bleiben Interplay Productions vorbehalten. Dieses Produkt ist durch die allgemein für Computersoftware geltenden Urheberrechtsgesetze geschützt. Sie dürfen die Software nicht kopieren. Es ist Ihnen untersagt, die Software (oder jegliche Kopie) zu verleihen, zu verkaufen, zu vermieten, zu leasen, zu vergeben, unterzulizenziern oder anderweitig zu übertragen. Das Modifizieren, Adaptieren, Übersetzen, Erstellen derivativer Werke, Dekomplizieren, Auseinandernehmen oder anderweitige Manipulation bzw. Entnahme von Ausgangscode der Software in Teilen oder als Ganzes sowie jeglicher Inhalte oder die Anstiftung Dritter zu solchen Handlungen sind Ihnen ebenfalls untersagt.

Willkommen beim Interplay-Web! Als Firma, die sich innovativer, interaktiver Unterhaltungssoftware von höchster Qualität verschrieben hat, versuchen wir stets, an vorderster Front der neuesten technologischen Entwicklungen zu bleiben. Diese Website ist das aktuellste Beispiel für unsere Bemühungen, Ihnen Zugang zu einem reichhaltigen Informationsschatz und vielfältige Möglichkeiten zu bieten.

Wir sind selbst fanatische Gamer und völlig vernarrt in die Vorstellung, dass Gamer auf der ganzen Welt den Cyberspace nutzen können, um unsere neuesten Spiele anzuschauen, auszuprobiieren und zu erleben. Zu diesem Zweck wollen wir unsere Website immer aktuell gestalten und Ihnen die Möglichkeit geben, UNS mitzuteilen, was Ihnen an unseren Spielen gefällt ... und was nicht.

Viel Spaß mit unserer Website! Erkunden Sie all die verschiedenen Bereiche, die wir zu bieten haben, und schauen Sie bald wieder rein. Es gibt bei uns immer wieder neue, spannende Bereiche zu entdecken.

Also noch einmal, willkommen!

Brian Fargo

Geschäftsführer

WIE SIE UNS FINDEN

Starten Sie Ihre Internet-Software und geben Sie folgende Adresse in den Browser Ihrer Wahl ein:

www.interplay.com

MN-C95-749-G

