



# ***Liberation Day***

**Handbuch**



## Copyright-Vermerk

Copyright © 1998 Interactive Magic, Inc., alle Rechte vorbehalten.

## Zum Urheberrecht:

Dieses Manual und die Computer-Programme auf der beiliegenden CD-ROM unterliegen dem Urheberrecht und enthalten gesetzlich geschützte Informationen. Es ist nicht erlaubt, Kopien dieses Manuals, der begleitenden CD oder irgendwelcher anderer Werke von Interactive Magic, Inc., an Personen oder Institutionen weiterzugeben oder zu verkaufen, es sei denn, es besteht eine schriftliche Vereinbarung mit dem Besitzer des Urheberrechts. Auseinandernehmen, umgekehrte Kompilation und jede andere Form der umgekehrten Manipulation der Programme auf der CD sind nicht autorisiert. Ohne vorherige Zustimmung des Urheberrechtinhabers ist es nicht erlaubt, das ganze oder irgendeinen Teil dieses Manuals zu kopieren, zu fotokopieren, zu reproduzieren oder in eine maschinenlesbare Form zu bringen. Jede Person, die irgendeinen Teil dieses Programms aus welchen Gründen auch immer in irgendeinem Medium reproduziert, macht sich der Urheberrechtsverletzung schuldig und wird strafrechtlich verfolgt. Der Urheberrechtinhaber behält sich in diesem Falle vor, auch zivilrechtliche Schritte einzuleiten.

## Begrenzte Garantie

Über die gesetzlichen Gewährleistungspflichten des jeweiligen Landes hinaus übernimmt Interactive Magic keine weiteren Garantien - weder implizit noch explizit - für die CD, das Softwareprogramm auf der CD oder das Spiel, das in diesem Manual beschrieben wird. Weiterhin nicht für ihre Qualität, Leistung, Verkäuflichkeit oder Eignung für irgendeinen speziellen Zweck. Programm und Spiel werden „wie besehen“ verkauft. Das gesamte Risiko in Bezug auf Qualität und Leistung trägt der Käufer. In keinem Fall kann Interactive Magic für direkte, indirekte, zufällige oder in der Folge auftretende Schäden verantwortlich gemacht werden, die auf einen Fehler in der CD, dem Programm oder dem Spiel zurückzuführen sind. Selbst dann nicht, wenn Interactive Magic auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen worden ist.

(In manchen Ländern können Bestimmungen zur Beschränkung oder zum Ausschluß stillschweigender Garantien oder der Haftung für verbundene Schäden und Folgeschäden unwirksam sein. Deswegen kann es sein, daß die obigen Beschränkungen und Ausschlüsse für Ihr Land nicht gelten.)

## Kunden-Service

---

### Fragen und Probleme?

Falls Sie Fragen haben oder zusätzliche Hilfestellung zu diesem oder einem anderen Interactive-Magic-Produkt benötigen, können Sie gerne unsere Hotline anrufen unter:

**01805 - 221126 (0,48 DM pro Minute)**  
**in der Zeit von Montag bis Freitag 17 - 20 Uhr**  
**samstags und sonntags von 14 - 17 Uhr**

Zu anderen Zeiten ist unter dieser Nummer ein Faxgerät angeschlossen.

Im Internet finden Sie unsere Webpages unter der Adresse:

**[www.imagicgames.de](http://www.imagicgames.de)**

### Was ist zu tun, wenn die CD defekt ist?

Falls Ihre Liberation-Day-CD defekt sein sollte, senden Sie bitte **nur** die CD (keine Verpackung, keine Anleitung!) an unseren Support. Fügen Sie bitte eine genaue Fehlerbeschreibung sowie Angaben über Ihren Computer und das benutzte Betriebssystem und dessen Konfiguration bei.

Vergessen Sie bitte nicht, Ihren Namen und Ihre vollständige Anschrift anzugeben.

Die Support-Anschrift ist:

**Interactive Magic GmbH**  
**Stichwort „Liberation Day“**  
**Postfach 5161**  
**33279 Gütersloh**

Interactive Magic und das Interactive Magic Logo sind Handelsmarken der Interactive Magic, Inc. Alle anderen Firmen und Produkte, die in diesem Manual erwähnt werden, sind im Besitz ihrer jeweiligen Eigentümer und möglicherweise auch Handelsmarken dieser Eigentümer.

„Windows 95“ und „Explorer“ sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation.

„Pentium“ ist ein eingetragenes Warenzeichen der Intel Corporation.

„Adobe“ und „Acrobat“ sind Warenzeichen von Adobe Systems, Inc.

## **Einleitung . . . . . 1**

Teil 1: Nach New Haven . . . . . 2

Teil 2: Der Shadamar-Faktor . . . . . 5

Teil 3: Der Verlust der Flotte . . . . . 6

## **Spielvorbereitungen . . . . . 8**

Systemanforderungen . . . . . 8

Installation . . . . . 8

Modem-Einrichtung . . . . . 9

Schnellstart . . . . . 10

Einheiten stationieren . . . . . 12

Bewegung und Feuern . . . . . 13

Verstärkungen . . . . . 13

Der Bau von Gebäuden und Verteidigungsanlagen . . . . . 14

Geld verdienen . . . . . 15

## **Ein Spiel beginnen . . . . . 17**

Einen Feldzug starten . . . . . 17

Laden eines gespeicherten Feldzug-Spiels . . . . . 17

Spielen eines Szenarios . . . . . 18

Mehrspielermodus . . . . . 18

Ansehen des Introfilms . . . . . 19

Ändern der Bildschirmauflösung . . . . . 19

Das Spiel beenden . . . . . 19

## **Die Benutzeroberfläche . . . . . 21**

Bildschirm: Übersichtskarte . . . . . 21

Bildschirm: Stationierung . . . . . 22

Der Taktikbildschirm . . . . . 24

Panel der automatisierten Einheiten . . . . . 26

Der Kontinentalbildschirm	27
Der Provinz-Bildschirm	28
Der Szenarioziele-Bildschirm	30
Der Armee-Bildschirm	30
Status-Leiste	32
Options-Menü	32
Enzyklopädie	33
Punkte- und Credit-Icons	35

## **Auf ins Gefecht** . . . . . **36**

<b>Bewegung und Kampf mit Einheiten</b>	<b>36</b>
Einheiten stationieren	37
Eine Einheit aus der Stationierung wieder entfernen	37
Stationierungspunkte	38
Verteidigungswert	38
Aktionspunkte	38
Einheiten bewegen	39
Bewegen von mehreren Einheiten	39
Terrain-Effekte	40
Waffen-Einsatz	40
Feuern mit einer Gruppe von Einheiten	41
Sichtlinien	41
Reichweite	42
Waffen auf Nicht-Ziel-Objekte abfeuern	42
Luftabwehr-Feuer	42
Überwachungs-Feuer	42
Automatisches Feuer aktivieren	43
Minensuchen	43
Automatisierte Einheiten anfordern	44
<b>Gebäude und Verteidigungsanlagen</b>	<b>46</b>
Errichten eines Bauwerkes	46
Eine Straße erbauen	47
Ein Bauwerk recyceln	47
Ein Bauwerk bewegen	47
Wie kommt man an Industrie-Credits?	48
Benutzung einer Satelliten-Verbindung	48
<b>Technologie</b>	<b>48</b>
Die Technologie der Einheiten verbessern	49



Siegbedingungen ..... 49

    Szenarios ..... 49

    Auf Leben und Tod ..... 50

    Die Kontinente im Spiel ..... 50

    Schwierigkeitsgrade ..... 50

Ratschläge für das Spiel ..... 51

    Strategische Tips ..... 51

    Taktische Tips ..... 51

**Tabellen ..... 52**

---

Einheiten und Defensivtürme der Menschen ..... 53

Einheiten und Defensivtürme der Aliens ..... 55

Auto-Einheiten der Menschen ..... 57

Auto-Einheiten der Aliens ..... 57

Bauwerke der Menschen ..... 58

Bauwerke der Aliens ..... 59

Verteidigung ..... 61

Tastatur-Belegung ..... 62

**Mitwirkende ..... 63**

---

# Einleitung

*„Meine Soldaten kämpften wie nie zuvor. Diese feindlichen Aliens waren listig, unbarmherzig und kannten keine Angst. Sogar als wir sie zu Tausenden niedergemetzelt hatten, haben sie nie aufgegeben. Ich bewundere sie und möchte sie so schnell nicht wieder auf dem Schlachtfeld treffen.“*

*General Thenon Dut'chan Tek Ba - kommandierender Offizier im ersten Krieg  
„Schwarm von Taura“ (nach der Rückkehr vom Sieg bei New Haven)*

Entschlüsselung Mil-Comm:

Abel-Delta /5435 von MLS Watergate Kommandostation Wachflotte

An: Yashito Carr. Berater der Kolonial-Verteidigung des Präsidenten

Von: Aamon Gold, Militär-Attache, MLC Elite-Division

Datum: 12. Jan. 2305 (Erdzeit ESD)

Betreff: Erneute Bedrohung

Sir - wie Sie wissen, haben die Einheiten der Tauranier, die sich im Bereich der Haven-Halbinsel befinden, in den letzten 15 Monaten keinen weiteren Versuch unternommen, weiter vorzurücken. Die Strategische Aufklärung glaubt nun fest daran, daß das unbefriedigende Resultat und die schweren Verluste, die beide Seiten während des Konflikts um den Planeten New Haven erlitten haben, zu einem militärischen Patt führten. Wenn man trotzdem die Fähigkeiten und Veranlagungen der Aliens berücksichtigt, können wir nur zu dem Schluß kommen, daß sie sich auf eine Invasion der ganzen Kolonie vorbereiten und ihre gesamten Anstrengungen der Wiederaufrüstung ihrer Armee widmen. Diese Situation ist sehr gefährlich. Die Aufklärung vermutet, daß dieser kalte Krieg dann beendet ist, wenn eine Seite glaubt, einen entscheidenden militärischen Vorteil erreichen zu können. Der Ausgangspunkt der zukünftigen Invasion der Tauranier wird der Planet New Haven sein. Die Moral der Flotte ist sehr hoch. Ich befürchte aber das Schlimmste.

Ihr ergebenster Diener

Aamon Gold

Matusony Laanson Corporation

„Ein Universum der Möglichkeiten“

Ende der Nachricht

## Teil 1: Nach New Haven

---

20 Millionen Menschen waren tot, eine Welt zerstört, und eine Alien-Spezies machte sich daran, die menschliche Zivilisation zu überrennen. Die Menschheit wurde sehr unsanft aus dem Traum geweckt, daß sie allein im Universum wäre.

Die Schlacht um New Haven dauerte 3 Monate Erd-Standardzeit, und die Verluste auf beiden Seiten waren erschreckend hoch. Der Widerstand, der sich den Tauranischen Eliteeinheiten bei ihrem ersten Angriff auf New Haven entgegenstellte, schockierte die Befehlsführung der *Tauranier*, die zuvor andere, technologisch weit höherstehende Rassen vergleichsweise leicht besiegt hatten. Die anfängliche Zuversicht schwand schnell, und mit Schrecken mußten sie feststellen, daß sich ihre Invasionstruppen beim Versuch, ein Loch in das Herz des menschlichen Imperiums zu brennen, festfuhren und in eine bittere, verlustreiche Schlacht verwickelt wurden. In dieser Zeit, als sie erbitterten Widerstand auf New Haven verspürten, wurden die Invasionstruppen so stark dezimiert, daß die verbleibende Anzahl gerade dazu reichte, die einzelne Welt zu halten. Das weitere Geschehen folgte dem strategischen Handbuch des Tauranischen Militärs.

Die Vorfahren der *Tauranier*, die in den Sümpfen ihrer Heimatwelt lebten, waren rein von ihren Instinkten gesteuert. Obgleich sie nun technologisch fortgeschritten sind, wird ihre militärische Theorie von diesen Grundgedanken beeinflusst: Um einen Feind zu besiegen, mußst du seine Heimat einnehmen. Wenn dieses Ziel erreicht ist, darf es niemals wieder aufgegeben werden. Die Tauranischen Truppen gruben sich ein und warteten.

Es wurden jedoch nicht alle Einwohner von New Haven getötet. Wenige Tage bevor ihr letzter Zufluchtsort erobert wurde, sahen die Verteidiger, daß ihre einzige Überlebenschance in der Flucht aus ihrer zerstörten Welt bestand. Jedes einigermaßen raumtüchtige Gefährt wurde mit Flüchtlingen besetzt und startete. Mehrere große Konvois von zivilen und militärischen Raumfahrzeugen versuchten den Schiffen der *Tauranier* zu entkommen und setzten unverzüglich Kurs auf die vermeintliche Sicherheit der inneren Kolonien - dies jedoch führte sie direkt in die Arme der wartenden Einheiten der Matsusony Laanson Corp. (MLC), die aggressive und für die planetarische Entwicklung der Kolonie New Haven verantwortliche Gesellschaft.



Sämtliche Flüchtlinge jedoch, die sich aus der vom Krieg zerrissenen Kolonie hatten retten konnten, wurden von den wartenden Einheiten der MLC abgefangen - und wurden niemals wieder gesehen. (Die schreckliche Wahrheit stellte sich kurz nach dem Krieg heraus, als eine Gruppe erzürnter Überlebender des New-Haven-Konflikts einen erbeuteten, schweren Tauranier-Panzer der Avalanche-Klasse aus dem Erdorbit auf das Mat-Laan-Hauptquartier abwarf.)

MLC hatte damals unabsichtlich den Krieg mit den *Tauraniern* begonnen. Dieses dunkle Kapitel in der Vergangenheit lähmte den Konzern in den ersten Stunden des Angriffs der Aliens.

Die fortgeschrittenen, künstlichen Intelligenzen der MLC sondierten die Situation mit Bedacht und präsentierten eine rasche Prognose über den voraussichtlichen Ausgang: Wenn der fremde Angreifer Vergeltung an New Haven geübt hätte, würde er wahrscheinlich die Menschheit und, was viel wichtiger wäre, den Konzern in Frieden lassen. In der selben Stunde noch brach MLC alle Kontakte mit der Kolonie ab und verhängte eine Nachrichtensperre.

Die Regierung der Kolonialwelten, nervös geworden durch die Gefahr einer Invasion der Aliens, erklärte den Notstand und erzwang den Zusammenschluß aller Gesellschaften, die bisher unter dem Banner von MLC gestanden hatten. Sie stellte diese unter das Kommando der Kolonialregierung. Der neue Befehlshaber der Matsusony-Laanson, nunmehr die mächtigste Kraft der bekannten Welten, erhielt die Aufgabe, die Erde und ihre Kolonien für die befürchtete Invasion vorzubereiten. Es folgte eine Zeit von fieberhafter Aktivität. Sämtliche zivilen wie auch militärischen Ressourcen wurden ausnahmslos herangezogen, um Vorbereitungen für den Krieg zu treffen, und die besten Strategen der MLC bemühten sich, einen wirksamen Verteidigungsplan zu erstellen.

Von den Feinden wußte man wenig, jedoch wenn man den wenigen Überlebenden von New Haven glaubte, die Zeuge des Angriffs waren, so lag die militärische Stärke der *Tauranier* in den Bodentruppen. In unmittelbarer Nähe von New Haven befanden sich andere ungeschützte Kolonien, und deshalb war es wahrscheinlich, daß diese angegriffen würden. Die Sternenflotte der *Tauranier* schien nur leicht bewaffnet zu sein; wenig mehr als große Truppentransporter. Wenn man sie im Weltraum angreifen könnte, so war die Chance groß, diese zu zerstören.

New Haven selbst war strategisch sehr wichtig. Die Entfernung zum Rand des Tauranierreiches war gewaltig, und die eroberte Kolonie war ein idealer Ausgangspunkt für spätere Tauranische Invasionen. So war es wahrscheinlich, daß die *Tauranier* alles versuchen würden, um New Haven zurückzuerobern.

Eine Armee auszurüsten und auszubilden würde einige Zeit benötigen, und auch, wenn man eine genügend große Zahl von bewaffneten Raumschiffen herstellen wollte. Um der unmittelbaren Bedrohung entgegenzutreten, versammelte sich eine Flotte bewaffneter Sternenschiffe am Rande des Sonnensystems. Diese Armada war die größte, die je von Menschenhand erschaffen worden war.

Ohne Aufsehen wurde sie unverzüglich zum Schutz der verängstigten Völker in die äußeren Kolonien geschickt - quer durch die Galaxie nach New Haven, zum Aufbau einer Blockade. Zur freudigen Überraschung des Flottenkomandos wurden sie nicht von einer feindlichen, angriffsbereiten Armee erwartet. Vielleicht waren die *Tauranier* nach Befriedigung ihrer Rache friedlich zu ihrem Heimatsystem zurückgekehrt?

Unverzüglich wurden fünf der schnellsten Kundschafterschiffe nach New Haven geschickt, um dort die Lage zu erkunden. Nachdem aber keines zurückkam, schwand die Hoffnung. Es wurde entschieden, keine Besatzung mehr zu opfern. Offensichtlich beherrschten die *Tauranier* das New Haven System, und so hatten die Menschen eine Atempause, in der sie sich auf das Schlimmste vorbereiten konnten.

Zum Glück für die Menschen waren die *Tauranier* zwar harte Gegner, aber sie waren nicht selbstmörderisch. Die *Tauranier* indes machten die schmerzvolle Entdeckung, daß sich die Menschen sehr wirkungsvoll zu verteidigen verstanden; darüber hinaus waren die *Tauranier* bereits über mehrere Sonnensysteme hinweg in einen Eroberungskrieg mit der düsteren Rasse der Shubblar verwickelt.

Dieser Krieg würde Kriegsgefangene hervorbringen, die wieder gegen Menschen eingesetzt werden konnten. Jedoch garantierte auch die bestehende militärische Besatzung auf New Haven nicht die komplette Zerschlagung des menschlichen Reiches. Momentan richteten die *Tauranier* ihre Anstrengungen auf die Beherrschung von New Haven. Sie waren sehr geduldig und gleichzeitig optimistisch. Andere Ereignisse würden ihnen vielleicht, eher als sie erwarteten, einen strategischen Vorteil bringen. Und ein solcher Vorteil kam dann aus einer gänzlich unerwarteten Richtung ...

## Teil 2: Der Shadamar-Faktor

---

Die geheime Waffe, die auf New Haven eingesetzt wurde, entdeckte man auf einem kleinen Planeten in den riesigen Randbereichen des sich schnell ausbreitenden Reiches der *Tauranier*. Kundschafterschiffe der *Tauranier* stellten fest, daß sich diese Welt seltsamerweise nicht um die eigene Achse drehte. Aus diesem Grunde war ein nur kleiner, bewohnbarer Landstrich entstanden, etwa 300 Meilen breit, der sich von Pol zu Pol um den Planeten spannte. Eingefaßt von der Wüste der sonnenversengten Tagseite und den Gletschern der zugefrorenen Nachtseite existierte in dieser Dämmerungszone die mysteriöse Rasse der Shadamar.

Das heikle Gleichgewicht zwischen den Extremen dieses ungewöhnlichen Lebensgürtels widersetzte sich jeder wissenschaftlichen Erklärung. Man glaubte, das die Shadamar selbst die Architekten dessen waren. Obwohl diese friedvolle Rasse keine besonderen Technologien besaß, war es ihnen offenbar bewußt, daß sie Gegenstände und Energien beeinflussen konnten. Dabei erschien es unmöglich, daß sich eine solch einzigartige Spezies in einer derart lebensfeindlichen Umgebung hatte entwickeln können.

Man glaubte, daß sie von einer großen, der Raumfahrt mächtigen Zivilisation abstammte. Diese war aber ebenso rätselhaft wie die Shadamar selbst. Ihre Legenden berichteten von Urahnen, die mit der Zeit zu allmächtigen Gottheiten jenseits der materiellen Existenz geworden waren. An irgendeinem Punkt der Geschichte entwickelten sie sich, aus Neugier oder einfach als reiner Langeweile, zu einer „normalen“ Lebensform zurück, um eine herausfordernde Welt wie diese besiedeln zu können.

Zu einem späteren Zeitpunkt mußte eine geologische Katastrophe über den Planeten hereingebrochen sein, und die Folge war offenbar, daß sich dieser nicht mehr um seine eigene Achse drehte. Er wurde zum großen Teil verwüstet. Die Shadamar fühlten sich vom Schicksal benachteiligt und vermuteten in dieser Katastrophe eine Bestrafung, die ihnen von den anderen Mitgliedern ihrer Rasse wegen ihrer Superbegabung auferlegt wurde. Ja - es war möglich, daß die Antworten auf alle Fragen in einem Seherstein lagen, einem sehr alten, mystischen Edelstein, den die Shadamar verehrten und in dem sie die Quelle ihrer Macht vermuteten.

Ob diese Legenden der Wahrheit entsprachen oder nicht, war den *Tauraniern* reichlich egal. Sie waren Zeuge der Macht der Shadamar geworden und erkannten, daß diese rätselhafte Rasse ein mächtiger Verbündeter sein konnte.

Sie wußten: Wer den heiligen Seherstein besaß, kontrollierte die Shadamar.

Und schon wenige Wochen nach dem ersten Kontakt, hatten die *Tauranier* mit geschickten Nachforschungen und Diplomatie soviel Wissen gesammelt, daß sie den Schrein des Sehers lokalisieren konnten. In einem schnellen und blutigen Überraschungsangriff wurde der Stein gestohlen. Wo sich der Seherstein auch immer befand - die Shadamar folgten ihm. Von nun an kontrollierten die *Tauranier* die Kraft dieses rätselhaften Volkes.

Um sich ihrer Ergebenheit zu versichern, wurde der Stein an einem Atomsprengkopf befestigt und unter den größten Sicherheitsanstrengungen nach Tau-Drann, der neuen Hauptstadt des besetzten New Haven gebracht. Um ihren Stein zu schützen, richteten die einst friedvollen Shadamar ihre Kraft gegen den neu proklamierten Feind: die menschliche Rasse. Auf der Heimatwelt der Shadamar jedoch wuchs die ewige Wüste langsam weiter. Die dunklen Gletscher breiteten sich immer mehr aus, und der kleine Lebensraum zwischen Feuer und Eis begann immer weiter zu schwinden ...

### **Teil 3: Der Verlust der Flotte**

---

In den menschlichen Kolonien wurden sämtliche Konstruktionsanlagen und Industrien den Militäranstrengungen der MLC untergeordnet. Man versuchte, mit voller Kraft eine Kampftruppe aufzubauen, die den Versuch unternehmen sollte, New Haven zurückzuerobern.

Ausgebildete Männer und Frauen aus allen Ecken der zivilisierten Welten verabschiedeten sich für immer von ihren Familien, denn sie wußten, daß die Überlebens-Chancen sehr gering waren. Sie trafen sich in Raumhäfen und bestiegen riesige Truppentransporter. Die „Goliaths“ - kaum mehr als riesige, zusammengepreßte Behälter - wurden mit Material und Personal vollgestopft und erreichten schwerfällig den Orbit. Dort warteten sie auf die konventionellen Sternenschiffe, die sie in den Krieg führen sollten.

Die menschliche Blockade und Abfangflotte hielt am Rande des New-Haven-Systems Wacht. Die Kreuzer und Zerstörer drängten sich beschützend um das große Kommandoschiff „Harbinger“, während die Jäger und die kleinen Schiffe zwischen ihnen umherflitzten.

Die lange Wartezeit lag schwer auf den Besatzungen, bis endlich die Nachricht kam, daß Bodentruppen fertig und bereit waren, sich mit ihnen zu treffen. Aufgeregt begann man die Flotte für den Begleitschutz vorzubereiten, damit man die Truppentransporter sicher in den Orbit um New Haven bringen konnte.

Dann, um Mitternacht des Tages, bevor die Befreiungsarmee sich mit der Flotte treffen sollte, wurde der Großadmiral geweckt und darüber informiert, daß ein entferntes Wachtschiff, der Jäger „Vidar“, die Ankunft eines kleinen, unbewaffneten Alienschiffes, beflaggt mit einer Verhandlungsfahne, gemeldet hatte. Das Schiff der *Tauranier* erklärte, daß es Diplomaten an Bord hätte, die den Wunsch hätten, mit dem Flottenkommandeur in Friedensverhandlungen zu treten.

Natürlich waren die Menschen mißtrauisch, aber auch hoffnungsvoll, daß alles vorbei sei und der Krieg beendet sein könnte. Deshalb wurden entsprechende Befehle erteilt, die den Repräsentanten erlaubte, zur Unterredung an Bord des Kommandoschiffes zu kommen. Es wurden sämtliche Vorkehrungen getroffen; die Fremden wurden an Bord der „Vidar“ genommen, und ihr kleines Schiff wurde kampfunfähig gemacht.

Bevor man sich auf den Weg zur Flotte machte, wurden die Fremden mit einem Molekularscanner durchleuchtet, aber es wurden keine Waffen gefunden. Als letzte Vorsichtsmaßnahme wurden alle Begleitschiffe nahe an die „Harbinger“ befohlen, um einen überraschenden Überfall zurückschlagen zu können, wenn dieser einsetzen sollte. Alles ging gut, bis sich die „Vidar“ der „Harbinger“ auf 1.000 Kilometer genähert hatte. Plötzlich verlor man den Kontakt zur ihrer Besatzung.

Trotz aller Warnungen näherte sich das stumme Schiff weiterhin, und die Flotte nahm augenblicklich eine defensive Stellung um das Kommandoschiff ein. Aber es war zu spät. Zum Entsetzen der Beobachter begann sich die glänzende Hülle der „Vidar“ zusammenzufalten, als würde das Schiff unter einem unvorstellbaren Druck zerdrückt werden.

Das gebeutelte Schiff flog auseinander, kehrte buchstäblich das Innere nach außen, fiel in sich zusammen und verschwand. Die Raumschiffkommandanten der Flotte gerieten in Panik und trieben ihre Schiffe kopflos zu der Stelle, wo die „Vidar“ verschwunden war. Nur ein paar der Wissenschaftler erkannten das Phänomen - bevor es ihre Schiffe packte und alles aus war. Viele starben mit dem Ausdruck von völliger Überraschung in den Gesichtern. Sie hätten sich niemals träumen lassen, daß sie eine Reise in ein schwarzes Loch antreten würden.

Die Shadamischen Freiwilligen, die diesen einzigartigen Prozeß herbeigeführt hatten, wurden dabei getötet. Aber sie erreichten ihr Ziel. Die mächtige Flotte der Menschen war zerstört worden, und der Weg zur Erde war frei.

Als die Truppentransporter einige Stunden später ankamen, fanden sie nur noch ein paar kleine Kundschafterschiffe, die sich während des Angriffs auf einem weit entfernten Patrouillenflug befunden hatten. Der Kommandeur der Befreiungsarmee traf schnell die einzige übriggebliebene Entscheidung: Seine Transporter setzten Kurs auf New Haven, und er hoffte auf ein günstiges Schicksal ...

# Spielvorbereitungen

---

## Systemanforderungen

---

Damit Sie Liberation Day spielen können, brauchen Sie einen Computer mit mindestens folgender Systemkonfiguration:

- Pentium Prozessor (Pentium 133 oder besser wird empfohlen)
- 16 Megabytes Arbeitsspeicher (32 MB, wenn Sie im Multiplayer-Modus spielen)
- 177 Megabytes freier Festplattenspeicherplatz
- Windows95 und ein 100% DirectX-kompatibles System
- Eine SVGA-Grafikkarte (oder besser) - kompatibel zu DirectDraw
- 4fach CD-ROM-Laufwerk
- Maus (mit Maustreiber)
- Soundkarte

## Installation

---

Es ist erforderlich, *Liberation Day* auf der Festplatte zu installieren. Ein Betrieb nur von der CD ist nicht möglich.

Liberation Day wurde für Windows95 gestaltet und unterstützt ein AutoPlay-konfiguriertes CD-Laufwerk. AutoPlay vereinfacht die Installation von Multimedia- und Spieletiteln unter Windows95, indem es sofortigen Zugriff auf die gebräuchlichsten Installations-Optionen ermöglicht. Wenn die CD eingelegt wurde, erscheint nach kurzer Zeit ein Menü auf dem Bildschirm, das Sie durch den Installationsprozeß leitet. Sie können Liberation Day jedoch auch manuell installieren. Klicken Sie dazu auf dem Windows-Bildschirm unten rechts auf das „**Start**“-Icon, dann auf „**Einstellungen**“ und anschließend auf „**Systemsteuerung**“. Aktivieren Sie danach das Icon „**Software**“.

Klicken Sie im erscheinenden Fenster auf „**Installieren**“. Legen Sie nun die Spiel-CD in Ihr CD-Laufwerk. Klicken Sie auf „**Fertig**“. Nun müssen Sie nur noch den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.



**HINWEIS:** Um *Liberation Day* zu spielen, muß sich die CD im Laufwerk befinden.

## Modem-Einrichtung

Wenn Sie Multiplayer-Spiele über Modem spielen wollen, vergewissern Sie sich, daß Ihr Modem korrekt installiert ist. Anschließend sollten Sie einige Einstellungen vornehmen, um die Modem-Leistung optimal zu gestalten. Falls nötig, konfigurieren Sie das Modem so, wie es der Hersteller beschreibt, oder benutzen Sie die Windows95-Dokumentation.

Ist Ihr Modem schließlich konfiguriert, sollten Sie die *Datenkompression ausschalten*, um einen sauberen Spielfluß zu gewährleisten.

Sie können diese Einstellungen mit Hilfe der Systemsteuerung vornehmen.

Um die Einstellungen der Datenkompression anzupassen, müssen Sie folgendermaßen vorgehen:

1. Öffnen Sie die „**Systemsteuerung**“

Klicken Sie dazu auf den Win95-Start-Button, wählen Sie „Einstellungen“ und danach die „Systemsteuerung“.

2. Doppelklicken Sie auf „**Modems**“, um das Fenster „Eigenschaften für Modems“ aufzurufen.

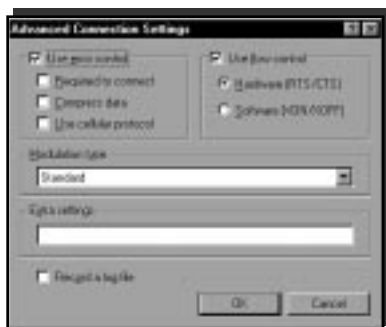
3. Wählen Sie das Modem, dessen Eigenschaften Sie zu ändern wünschen.

4. Klicken Sie auf den Button „**Eigenschaften**“, um das „Eigenschaften-Fenster“ für das gewählte Modem aufzurufen.

5. Wählen Sie die Seite „**Einstellungen**“.



6. Klicken Sie auf den Button „**Erweitert**“.
7. Vergewissern Sie sich, daß die Datenkompression nicht eingeschaltet ist.
8. Wählen Sie bei der Flußkontrolle die Einstellung „**Hardware**“. Normalerweise ist dies die Voreinstellung.
9. Klicken Sie „**OK**“, um zum Fenster der Eigenschaften zurückzukehren, und übernehmen Sie die neuen Einstellungen.
10. Sollte die Verbindungs-Qualität schlecht sein, könnte ihr Modem außerstande sein, eine stabile Verbindung aufrechtzuerhalten. Falls dies eintritt, reaktivieren Sie die „**Fehlerkontrolle**“, aber vergewissern Sie sich dabei, daß die Datenkompression nicht eingeschaltet ist.



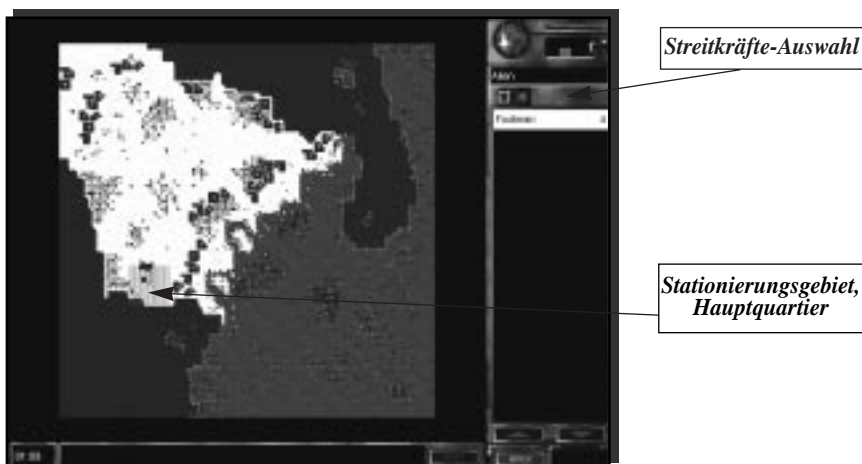
## Schnellstart

Starten Sie *Liberation Day*, indem Sie auf „**Start**“ klicken, danach auf „**Programme**“, „**iMagic Games**“ und zuletzt auf „**Liberation day**“. Sie können sich in das Intro-Video ansehen oder **ESC** drücken, um direkt zum Spiel zu gelangen.

Wählen Sie im Hauptmenü „**Neuer Feldzug**“. Das Menü „*Neues Spiel*“ erscheint. Belassen Sie die Vorgabe-Einstellungen, wie sie sind, und klicken Sie auf „**Weiter**“.

Das Spiel beginnt mit einer Übersichtskarte, welche die Übersicht einer Provinz zeigt. Die rot eingefärbten Gebiete, die eine blaue Flagge umringen, zeigen Ihnen, wo Sie Ihre Einheiten stationieren können. Gebäude und Einheiten sind durch farbige Punkte markiert. Klicken Sie auf den roten Button unterhalb Ihres Namens, um sich die Streitkräfte der Aliens anzusehen.

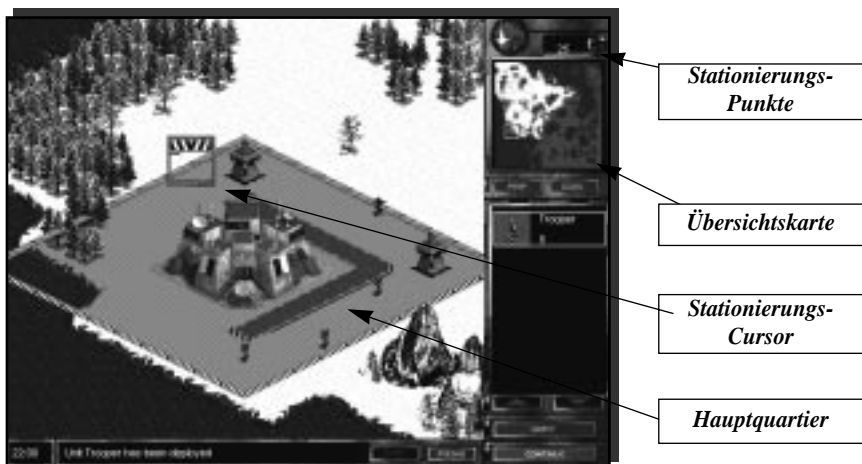




Klicken Sie auf „Weiter“, um den Bildschirm „Stationierung“ aufzurufen.

Der Stationierungs-Bildschirm enthält die Hauptkarte. Sie können die Karte ganz einfach scrollen, indem Sie den Mauszeiger in die entsprechende Richtung bewegen. Das Quadrat in der Übersichtskarte zeigt den Teil, der in der Hauptkarte angezeigt wird.

Wenn Sie auf das blaue Quadrat unten links in der Übersichtskarte klicken, zentriert sich die Hauptkarte auf ihrem Hauptquartier. Das Hauptquartier ist von einer blau schattierten Stationierungszone umgeben. Scrollen Sie in der unmittelbaren Umgebung Ihres Hauptquartiers, um die gegnerischen (Alien-)Truppen zu finden. Sie sollten zu diesem Zeitpunkt vier davon sehen können. Rechtsklicken Sie über



einem Alien und halten Sie die Maustaste gedrückt, um sich in der Übersichts-Box dessen Einheiten-Details anzusehen. Die gegnerischen Truppen sind Infanteristen (Fußsoldaten) mit einem Verteidigungswert von 10 VPs (Verteidigungspunkte) und derzeit null Aktionspunkten (APs). Die Symbole sagen aus, daß diese Einheit die Fähigkeit zum Minensuchen besitzen und daß sie sich durch Wald und Dschungel bewegen können. (Sehen Sie für weitere Details darüber bei den Info-Icons auf Seite 34 nach.)

## Einheiten stationieren

Um die Drohung gegen Ihr Hauptquartier abzuwenden, müssen Sie Ihre eigenen Truppen zur Verteidigung stationieren. Sehen Sie sich das Panel unterhalb der Übersichtskarte an. Die einzige Einheit, die Sie derzeit stationieren können, sind Trooper - mit Stationierungskosten von je fünf.



Bewegen Sie den Mauszeiger in die blau schattierte Stationierungs-Zone und klicken Sie. In der Box unten am Bildschirm erscheint eine Mitteilung, und der Trooper erscheint in der Stationierungs-Zone. In der rechten oberen Ecke des Bildschirms vermindert sich die Zahl der verfügbaren Stationierungs-Punkte um fünf.

Stationieren Sie so viele Trooper wie möglich und klicken Sie dann auf „Weiter“, um zum taktischen Bildschirm zu gelangen, in dem Kampf und Bewegung stattfindet.



## Bewegung und Feuern

Die Alien-Truppen bewegen sich nun und feuern. Beachten Sie, wie Ihre Wachtürme das Feuer erwidern, wenn die Aliens in ihre Reichweite gelangen.

Schalten Sie „**Überwachung**“ (siehe Seite 42) und **Auto-Feuer** (siehe Seite 43) ein (falls sie rot sind), in dem Sie auf die entsprechenden Buttons klicken. Sind Buttons grün, bedeutet das, daß die Funktionen aktiv sind. Bewegen Sie Ihre Trooper, in dem Sie einen davon anwählen, und dann dort doppelklicken, wo er sich hinbewegen soll.

Wählen Sie nun einen Ihrer Trooper und bewegen Sie den Mauszeiger über eine Alien-Einheit. Ihre derzeit gewählte Einheit wird durch ein blaues Dreieck gekennzeichnet.



Dieser Cursor zeigt nun, daß Sie Ihre Einheit entweder in die Reichweite oder in eine Sichtlinie zu dem Alien bringen müssen. Klicken Sie einmal, um zu sehen, wohin sich Ihr Trooper bewegen müßte. Ein rotes Dreieck, welches die Ziel-Einheit des Gegners anzeigt, erscheint. Klicken Sie noch einmal, um dem Trooper den Bewegungs- und den Feuerbefehl zu erteilen.



Der Cursor zeigt nun, daß sich das Alien in der Reichweite des Troopers befindet und daß letzterer feuern kann. Doppelklicken Sie, um zu feuern.

Befindet sich das Alien außerhalb der Feuerreichweite Ihres Troopers, müssen Sie ihn näher an sein Ziel heranbringen.



**HINWEIS: Einen Trooper näher an den Gegner heranzubringen, könnte gegnerisches Überwachungs-Feuer auslösen.**

## Verstärkung

Mit jedem Zug erhalten Sie zusätzliche Stationierungs-Punkte, die in der oberen rechten Ecke des Bildschirms angezeigt werden. Um diese Punkte einzusetzen, klicken Sie auf „**Verstärkung**“. Sie gelangen dann auf den Stationierungs-Bildschirm.

Stationieren Sie so viele Troopers, wie Sie können, und klicken Sie dann auf „**Weiter**“, um wieder zurück zum taktischen Bildschirm zu gelangen. Einheiten, die gerade erst stationiert wurden, haben noch keine Aktions-Punkte (AP) und können in diesem Zug noch keine Bewegungs- oder Feuerbefehle erhalten. Das beginnt erst mit dem nächsten Spielzug.

Wenn Sie alle Ihre Bewegungen und Angriffe durchgeführt haben, klicken Sie auf „**Spielzug beenden**“. Spielen Sie weiter, bis Sie sämtliche gegnerischen Einheiten zerstört haben. Falls jedoch Ihr Hauptquartier zerstört wird, ist alles verloren, und Sie müssen den Feldzug neu starten.

Wenn die Schlacht-Übersicht erscheint, klicken Sie auf „**Weiter**“. Der Kontinental-Bildschirm erscheint und zeigt in Dunkelblau das Gebiet, das Sie befreit haben. Klicken Sie auf „**Weiter**“ und gleich darauf noch einmal auf „**Weiter**“.

## Der Bau von Gebäuden und Verteidigungsanlagen

Sie müssen Straßen erbauen, um Ihr Hauptquartier mit anderen Gebäuden zu verbinden. Wählen Sie entweder „**Befestigte Straßen**“ oder „**Schotterpisten**“, indem Sie auf das entsprechende Icon im seitlichen Panel klicken. Plazieren Sie den Mauszeiger in der Nähe der Straße, die zu Ihrem Hauptquartier führt. Klicken Sie dann auf einen Punkt auf einem der grauen Bänder, um eine Straße bis zu diesem Punkt zu bauen.



Um einen Straßenteil zu recyceln, platzieren Sie den Mauszeiger über der Straße und klicken Sie, wenn der „**Recycle**“-Pfeil erscheint. Wenn Sie dies noch im gleichen Spielzug tun, in dem ein Bauwerk (eine Straße, ein Gebäude) errichtet wurde, erhalten Sie den vollen Geldbetrag zurück.

Um ein Bauwerk zu errichten, benötigen Sie genügend Industrie-Credits. In der rechten oberen Ecke des Bildschirms wird die Anzahl der derzeit verfügbaren Industrie-Credits angezeigt. Klicken Sie auf den Button neben den „**Gebäuden**“ im



*Industrie-Credits*

seitlichen Panel, um angezeigt zu bekommen, welche Bauwerke Sie errichten können. Das einzige Bauwerk ist zur Zeit ein „Stat-Center Mk I“, welches Kosten in Höhe von 200 Industrie-Credits verschlingt. Um dieses „Stat-Center Mk I“ zu errichten, bewegen Sie bitte den Mauszeiger über das Gebiet, wo Sie es errichten möchten. Wenn der Mauszeiger grün wird, klicken Sie einfach. Sämtliche Gebäude müssen an einer Straße erbaut werden, dabei muß ein Abstand von mindestens einem Feld zum nächsten Gebäude eingehalten werden.

Bauen Sie anschließend eine Kaserne und dann ein „Spec Ops“. Vermutlich werden Sie weitere Straßen bauen müssen, um die Gebäude miteinander verbinden zu können.

Nun aber werden Sie zu wenige Credits übrig haben, um weitere Gebäude errichten zu können. Es wird also Zeit, etwas hinzu zu verdienen.

## Geld verdienen

Klicken Sie auf „Feldzug“, um auf den Kontinental-Bildschirm zu gelangen. Klicken Sie danach auf eine der Provinzen, um mehr über sie zu erfahren. Wenn Sie die Provinz „Snake River“ gefunden haben, lesen Sie ihre Beschreibung durch und klicken Sie dann auf „Angriff“.

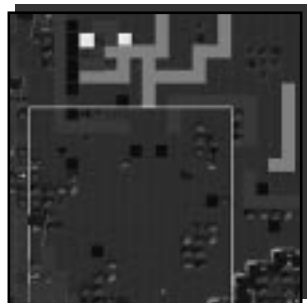


Die Übersichtskarte erscheint. Die Stationierungs-Gebiete werden als orange schattierte Gebiete mit blauen Flaggen angezeigt. Klicken Sie auf „**Weiter**“, um auf den Stationierungs-Bildschirm zu gelangen.

Ihre Einzelkämpfer, Troopers, Grenadiere und Elite Troopers besitzen Minensuch-Fähigkeiten. Um dieses Szenario zu gewinnen, müssen Sie das Gebiet von allen gelegten Minen säubern (siehe auch „*Minen suchen*“ auf Seite 43) Viel Glück!

Wenn Sie das Szenario absolviert haben und die Schlacht-Übersicht erscheint, klicken Sie auf „**Weiter**“ und danach noch einmal auf „**Weiter**“. Sie haben nun 350 Industrie-Credits verdient, womit Sie weitere Bauwerke errichten können. Zu diesem Zeitpunkt dürfte ein Forschungszentrum interessant werden, da es Ihnen den Einsatz von Technologien ermöglicht, die vom Feind während des Milos-Szenarios erbeutet wurden (siehe Seite 48).

Sehen Sie für weitere Tips bei „*Ratschläge fürs Spiel*“ auf Seite 51 nach.



## Ein Spiel beginnen

---

Um Liberation Day zu spielen, müssen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen.

Liberation Day ist ein Strategiespiel, in dem Sie die Kontrolle über die Haupt-Provinz des Feindes erlangen müssen. Beim Beginn des Spieles erscheint das Hauptmenü.



## Einen Feldzug starten

---

1. Klicken Sie im Hauptmenü auf „**Feldzug**“. Es erscheint das Menü „**Neues Spiel**“.
2. In dem dafür vorgesehenen Platz tragen Sie Ihren Namen ein.
3. Wählen Sie nun einen Schwierigkeitsgrad und klicken auf „**Weiter**“. Eine Übersichtskarte wird angezeigt (siehe Seite 21). Sie können nun mit dem Spiel beginnen.



**Hinweis:** Wir empfehlen „*Liberation Day*“-Einsteigern, sich mit dem Spiel vertraut machen, indem sie die Schnellstart-Tutorials (siehe Seite 10) durchspielen.

## Laden eines gespeicherten Feldzug-Spiels

---

1. Wenn Sie im Hauptmenü auf „**Feldzug laden**“ klicken, erscheint das Menü „**Spiel laden**“.
2. Jetzt müssen Sie nur das gewünschte Spiel anwählen und auf „**Laden**“ klicken. Das Spiel wird geladen, und Sie können in diesem weiterspielen.

## Spielein Szenarios

1. Klicken Sie im Hauptmenü auf „**Szenario**“. Das Szenario-Menü erscheint.
2. Mit Hilfe der Cursortasten können Sie jetzt ein Szenario auswählen. Es wird jeweils eine Beschreibung dazu angezeigt.
3. Wenn Sie jetzt auf „**Weiter**“ klicken, wird der Bildschirm „**Armee**“ aufgerufen. Wählen Sie „**Tech-Update**“ und klicken dann auf „**Weiter**“.

Eine Übersichtskarte erscheint (siehe Seite 21), und Sie können mit dem Spiel beginnen.

## Mehrspielermodus

1. Klicken Sie im Hauptmenü auf „**Multiplayer**“. Es erscheint das Menü „**Kommunikations-Einstellungen**“.
2. Hier wählen Sie die Art der Verbindung, mit der Sie spielen wollen. Mit einem Klick auf „**Weiter**“ startet das Menü „**Session**“.
3. Wählen Sie aus folgenden Möglichkeiten:

● Wenn Sie das Spiel als „**Host**“ erstellen wollen, so klicken Sie auf „**Host**“, und es erscheint das Menü „**Spieltyp**“.

● Sie können auch einem Spiel beitreten; dann klicken Sie auf „**Beitreten**“, und das Menü „**Spieler-Info**“ wird aufgerufen (weiter mit Schritt 5).

4. Im Menü „**Spieltyp**“ wählen Sie den Typ des Spieles aus.

● **Um einen neuen Feldzug zu starten**, wählen Sie „**Neuer Feldzug**“, und das Menü „**Feldzug-Setup**“ wird aufgerufen. Jetzt müssen Sie einen Schwierigkeitsgrad und ein Zeit-Limit für jeden Zug auswählen. Nach einem Klick auf „**Weiter**“ wird das Menü „**Spieler-Info**“ angezeigt (weiter mit Schritt 5).





- **Laden eines gespeicherten Spiels:** Um die gespeicherten Spiele aufzulisten, wählen Sie „**Feldzug laden**“. Nach Auswahl des gewünschten Spiels klicken Sie auf „**Laden**“ (weiter mit Schritt 5).
- **Starten eines Szenarios:** Das Menü der „**Szenarios**“ erscheint, wenn Sie auf diesen Menüpunkt klicken. Hier müssen Sie ein Szenario und das Zeit-Limit für jeden Zug auswählen. Beim Klick auf „**Weiter**“ wird das Menü „**Spieler Info**“ angezeigt.
- **Ein „Auf-Leben-und-Tod“-Spiel:** Wählen Sie diese Option, um das entsprechende Menü anzuzeigen. Hier können Sie das gewünschte Szenario und das Zeit-Limit für jeden Zug auswählen. Das Menü „**Spieler-Info**“ wird geladen, wenn Sie auf „**Weiter**“ klicken (weiter mit Schritt 5).

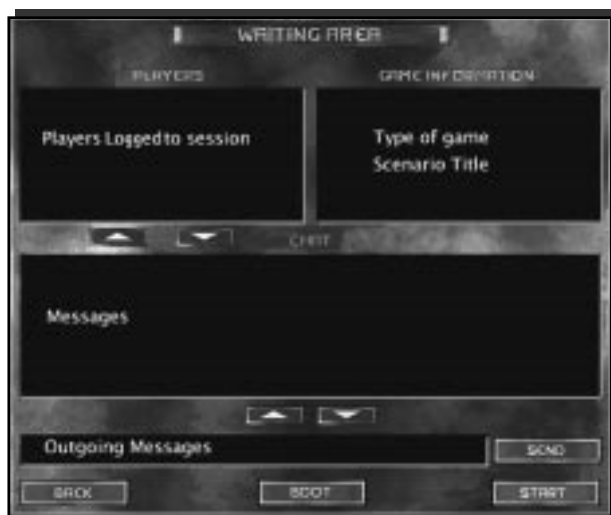


5. Wählen Sie nun einen Namen und ein Paßwort Ihrer Wahl. Suchen Sie sich eine Farbe aus und klicken auf „**Weiter**“. Es erscheint die Meldung „**Warten**“.



**Hinweis:** Geben Sie beim Laden eines gespeicherten Spiels das Paßwort ein, das Sie beim ersten Start dieses Spiels benutzt haben.

6. Der HOST kann einen Spieler aus dem Spiel entfernen, in dem er den Namen des Spielers markiert und dann auf den Button „**BOOT**“ klickt. Die Spieler können Nachrichten versenden, in dem sie diese in die Nachrichten-Box eintippen und auf „**Senden**“ klicken.
7. Das Spiel wird gestartet, wenn der HOST auf „**Start**“ klickt.



## Ansehen des Introfilms

---

Sie können sich die einleitende Filmsequenz noch einmal ansehen, indem Sie auf „**Intro**“ klicken. Um das Intro bei der Wiedergabe abubrechen, müssen Sie einfach nur „**ESC**“ oder „**Enter**“ drücken bzw. mit der Maus klicken.

## Ändern der Bildschirmauflösung

---

1. Wählen Sie den Eintrag „**Auflösung**“ aus dem Hauptmenü.
2. Markieren Sie entweder „**Hoch**“ oder „**Niedrig**“.
3. Nachdem Sie die Auflösung gewählt haben, klicken Sie auf „**Weiter**“, um wieder zurück zum Hauptmenü zu gelangen. (Bei einem Klick auf „**Zurück**“ wird die Auflösung nicht geändert.)

## Das Spiel beenden

---

Um zu Windows 95 zurückzukehren, klicken Sie auf „**Beenden**“.



Die Forschungszentren sind mit kleinen Glühbirnchen dargestellt. Mit einem Klick auf die Karte wechseln Sie entweder zum Bildschirm „**Stationierung**“ oder zur „**Provinz**“, je nach dem, was gerade verfügbar ist; die Karte wird dann auf diesen Punkt zentriert.

**Enzyklopädie:** In der Enzyklopädie sind Informationen über Einheiten und Bauwerke von Menschen und Aliens angezeigt. Wenn Sie eine Einheit oder ein Bauwerk anwählen, erhalten Sie Erläuterungen über diesen Gegenstand.

**Stationierungspunkte:** In dieser Box werden Ihnen die verfügbaren Stationierungspunkte angezeigt (siehe „Einheiten stationieren“ auf Seite 37).

**Armee auswählen:** Klicken Sie auf den entsprechenden Button, um alle Einheiten der entsprechenden Armee anzusehen.

**Armee-Liste:** Wenn Sie auf einen Einheiten-Typ klicken, werden die Truppen dieses Typs auf der Karte dargestellt.

**Cursor-Tasten (Auf/Ab):** Diese Tasten benutzen Sie, um durch die selektierten Armee-Typen zu scrollen.

**Zurück:** Mit einem Klick auf diesen Button wechseln Sie, je nach Anwendung, entweder in den Bildschirm „**Stationierung**“ oder „**Provinz**“.

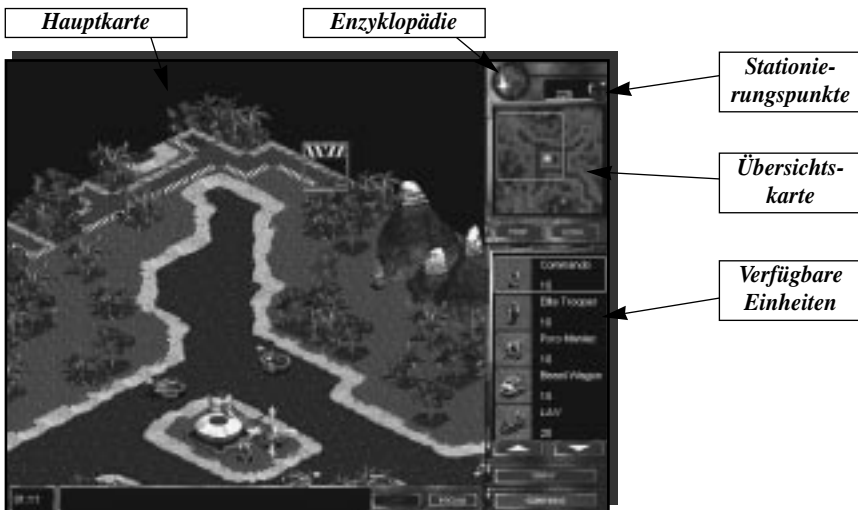
## Bildschirm: Stationierung

In diesem Bildschirm können Sie Ihre Truppen mit Hilfe der Ihnen verfügbaren Stationierungspunkte stationieren. Die neu stationierte Einheit hat in diesem Zug keine Aktionspunkte zur Verfügung. Deshalb kann diese erst im nächsten Zug den Befehl erhalten, sich zu bewegen oder zu feuern.

**Hauptkarte:** In der Stationierungskarte werden Gebäude, Truppen und Geländeformationen angezeigt. Die blau schattierte Fläche stellt die Stationierungszone dar. Der Stationierungscursor erscheint, wenn sich der Mauszeiger über der Stationierungszone befindet (siehe auch „Einheiten Stationieren“ auf der Seite 37). Sie können in der Karte scrollen, in dem Sie den Cursor an den Rand des Bildschirms bewegen.

**Enzyklopädie:** In der Enzyklopädie sind Informationen über die Einheiten und Bauwerke von Menschen und Aliens angezeigt. Wenn Sie eine Einheit oder ein Bauwerk anwählen, erhalten Sie Erläuterungen über dieses Objekt.

**Stationierungspunkte:** In der Box werden Ihnen die verfügbaren Stationierungspunkte angezeigt (siehe „Einheiten stationieren“ auf Seite 37).



**Übersichtskarte:** Die Übersichtskarte stellt einen kleinen Ausschnitt der gesamten Provinz dar; die Einheiten und Bauwerke werden als farbige Punkte dargestellt. Wenn Sie irgendwo auf die Übersichtskarte klicken, wird die Hauptkarte auf diesen Punkt zentriert.

**Karte:** Hier müssen Sie klicken, um zum Bildschirm „**Übersichtskarte**“ zu gelangen (siehe Seite 21).

**Ziel:** Wenn Sie auf diesen Button klicken, wird der Bildschirm „**Ziele**“ angezeigt (siehe Seite 30).

**Verfügbare Einheiten:** Dieser Abschnitt des Bildschirms listet alle verfügbaren Einheiten auf, die Sie stationieren können. Angezeigt werden Einheiten-Icon, Name und Kosten der Stationierung. Sie können eine Einheit auswählen, indem Sie darauf klicken.

**Cursortasten (auf/ab):** Mit diesen Tasten scrollen Sie durch die verfügbaren Einheiten.

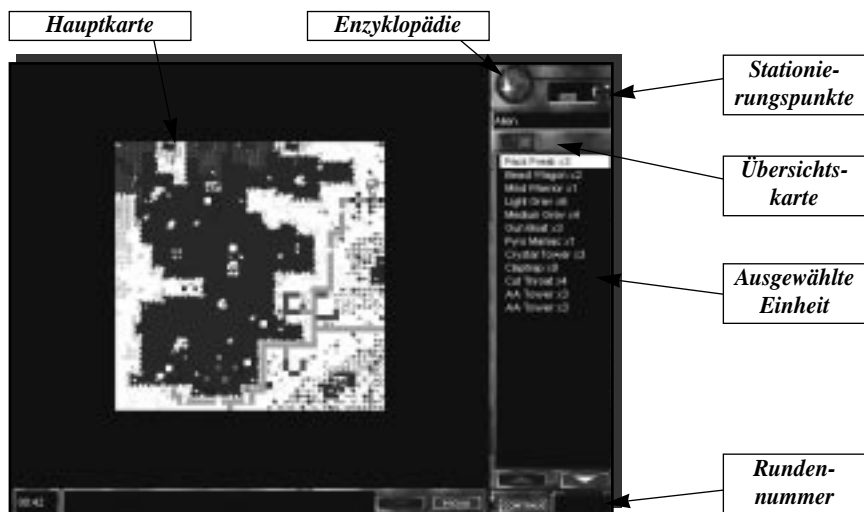
**Armee:** Hier gelangen Sie zum **Armee**-Bildschirm (siehe Seite 30).

**Weiter:** Mit einem Klick auf diesen Button gelangen Sie zum **Taktik**-Bildschirm (siehe Seite 24).

## Der Taktikbildschirm

Im Taktikbildschirm können Sie Ihre Einheiten bewegen, an Kämpfen teilnehmen lassen und ihnen befehlen, sich automatisch zu bewegen. Jede stationierte Einheit hat einen entsprechenden Trefferpunktwert. Dieser Wert weist auf Zähigkeit oder Stärke hin. Wenn eine Einheit getroffen wird oder Schaden erleidet, verringert sich die Anzahl der Trefferpunkte. Außerdem hat jede Einheit eine entsprechende Menge an Aktionspunkten zur Verfügung.

Diese Aktionspunkte kann eine Einheit für Bewegung und Kampf benutzen. Sobald sich eine Einheit in Bewegung setzt und auf einen Feind feuert, werden Aktionspunkte abgezogen. In der Runde, in der eine Einheit stationiert wird, hat sie keine Aktionspunkte mehr, deshalb kann ihr in dieser Runde kein Bewegungs- oder Feuerbefehl gegeben werden.



**Hauptkarte:** In der Taktik-Karte können Sie Einheiten bewegen, Waffen abfeuern und Sie erhalten visuelle Rückmeldungen über Bewegung und Schaden (siehe „Bewegung einer Einheit und Kampf“ auf der Seite 36). Wenn Sie den Cursor an den Rand des Bildschirmes bewegen, scrollt die Karte automatisch in die entsprechende Richtung. Der orangefarbene Schatten und/oder das Ziel-Symbol geben Auskunft über das Ziel dieses Szenarios.

**Enzyklopädie:** In der Enzyklopädie sind Informationen über Einheiten und Bauwerke von Menschen und Aliens enthalten. Wenn eine Einheit oder ein Bauwerk markiert ist, zeigt die Enzyklopädie Informationen über dieses Element.

**Stationierungspunkte:** Dieses Feld enthält die Anzahl der verfügbaren Stationierungspunkte (siehe Seite 38).

**Übersichtskarte:** Die Übersichtskarte enthält einen kleinen Ausschnitt der gesamten Provinz. Die Einheiten und Bauwerke sind als farbige Punkte dargestellt. Wenn Sie irgendwo auf der Übersichtskarte klicken, zentriert sich die Hauptkarte auf diesen Punkt.

**Karte:** Hier müssen Sie klicken, wenn Sie zum **Übersichtskarten**-Bildschirm gelangen wollen (siehe Seite 21).

**Ziel:** Wenn Sie hier klicken, kommen Sie zum Bildschirm „Ziel“ (siehe Seite xx38).

**Ausgewählte Einheit:** Dieser Teil des Bildschirms zeigt das Icon, die Menge und die Anzahl der Aktionspunkte (AP) der ausgewählten Einheit sowie die Verteidigungspunkte (RP). Aktionspunkte werden abgezogen, wenn eine Einheit feuert oder sich bewegt. Wenn auf eine Einheit gefeuert wird und sie Schaden erleidet, werden Verteidigungspunkte abgezogen.

**Gruppe:** Sie können mit einem Klick auf diesen Button bis zu fünf Einheiten auf einmal zusammenfassen (siehe Seite 39).

**Zentrieren:** Hier können Sie die Hauptkarte auf die markierte Einheit zentrieren (wenn mehr als eine markiert ist, wird auf die zuletzt selektierte zentriert).

**Alle bewegen:** Alle Einheiten, die einen bereits vorgegebenen Bewegungspfad besitzen, werden bewegt.

**Überwachung:** Wenn dieser Button grün ist, so besitzen die Einheiten genügend Aktionspunkte (AP) um nach einer Bewegung noch auf den Feind feuern zu können (siehe Seite x38). Mit einem Klick auf diesen Button können Sie diese Funktion aus- und einschalten.

**Feuern:** Wenn diese Option eingeschaltet ist, kann man auch auf Dinge schießen, die normalerweise kein Ziel (wie zum Beispiel Bäume) darstellen.

**Autofeuer:** Wenn dieser Button grün erleuchtet ist, feuert eine Einheit so lange auf das Ziel, bis dieses entweder zerstört ist oder die Einheit keine Aktionspunkte (AP) mehr besitzt.

**Wache** (und Pfeiltasten): Klicken Sie auf die Pfeile, um die nächste oder vorhergehende Einheit auszuwählen. Wenn Sie auf „Wache“ klicken, verhindern Sie, daß diese Einheit später noch einmal ausgewählt werden kann.

**Verstärkung:** Mit einem Klick auf diesen Button gelangen Sie in den **Stationierungsbildschirm** (siehe Seite 22).

**Auto-Einheiten:** Klicken Sie auf diesen Button, um Zugriff auf die Einstellungen der Auto-Einheiten (siehe Seite 26) zu haben.

**Ende der Runde:** Hier beenden Sie die Runde.

**Rundennummer:** Jedes Szenario hat eine begrenzte Rundenanzahl. Diese verbleibende Anzahl ist in der weißen Box in der rechten unteren Ecke neben der Rundennummer dargestellt. Wenn nach einer bestimmten Rundenzahl ein Ziel erreicht werden muß, so wird diese Zahl rot dargestellt.

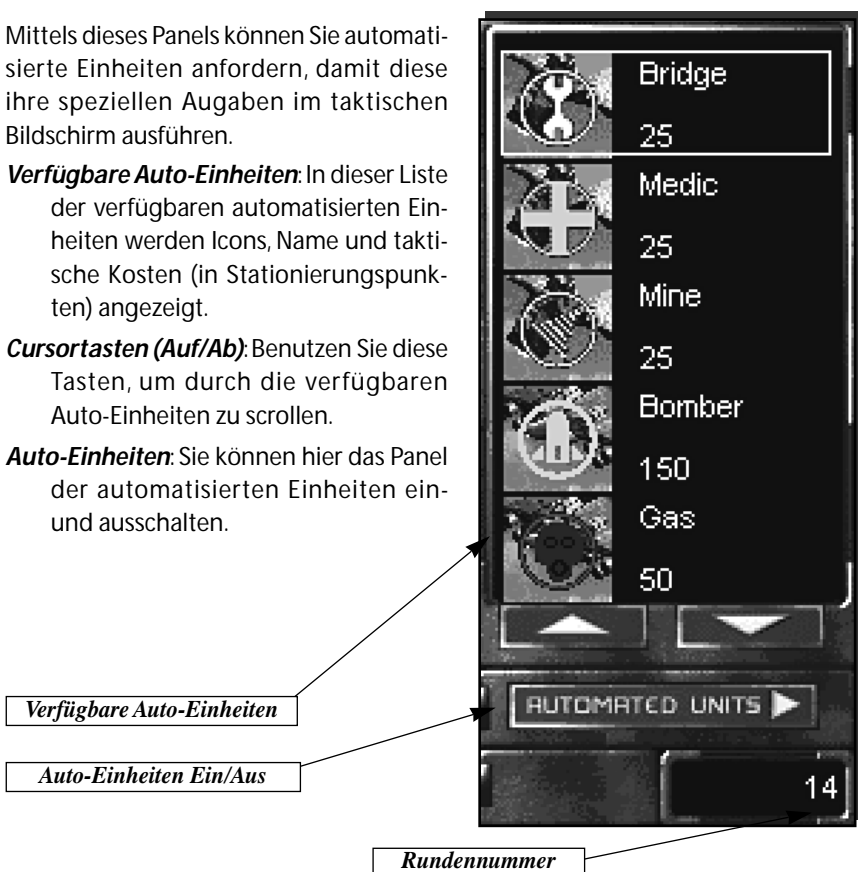
## Panel der automatisierten Einheiten

Mittels dieses Panels können Sie automatisierte Einheiten anfordern, damit diese ihre speziellen Aufgaben im taktischen Bildschirm ausführen.

**Verfügbare Auto-Einheiten:** In dieser Liste der verfügbaren automatisierten Einheiten werden Icons, Name und taktische Kosten (in Stationierungspunkten) angezeigt.

**Cursortasten (Auf/Ab):** Benutzen Sie diese Tasten, um durch die verfügbaren Auto-Einheiten zu scrollen.

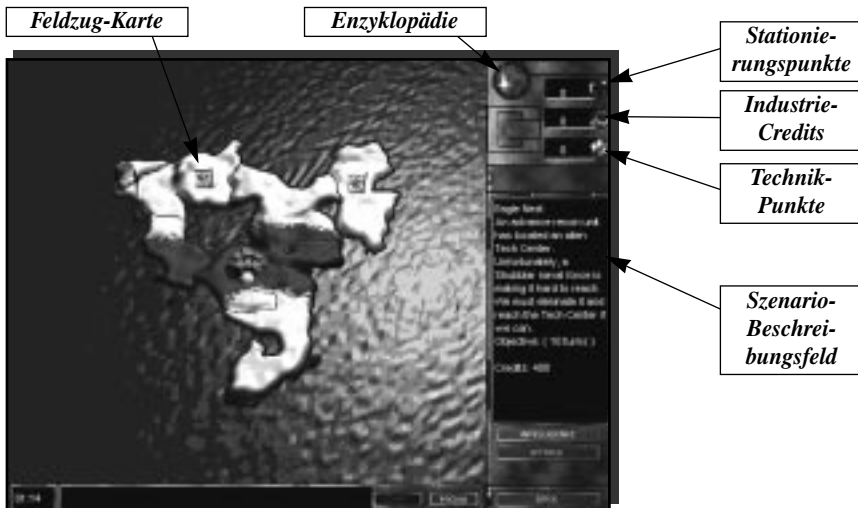
**Auto-Einheiten:** Sie können hier das Panel der automatisierten Einheiten ein- und ausschalten.





## Der Kontinental-Bildschirm

Im Kontinental-Bildschirm werden die umliegenden Provinzen beschrieben. Diese Zusammenfassung bietet wertvolle Informationen über die Ziele in den verschiedenen Provinzen und stellt einige Hilfen zur Verfügung, wie man die Kontrolle über sie erlangen kann.



**Feldzug-Karte:** In dieser Karte werden die Provinzen, die Besatzungsmacht jeder Provinz und die Lage der Hauptquartiere von Menschen und Aliens angezeigt. Wenn Sie auf eine Provinz klicken, wird eine Erklärung im Beschreibungsfeld angezeigt.

**Enzyklopädie:** In der Enzyklopädie werden Informationen über die Einheiten und Bauwerke von Aliens und Menschen bereitgestellt. Wenn eine Einheit oder ein Bauwerk markiert ist, erhalten Sie Informationen über diese.

**Stationierungspunkte:** In diesem Feld wird die Anzahl der Stationierungspunkte, die Sie zur Verfügung haben, angezeigt (siehe Seite 38).

**Industrie-Credits:** Hier wird die Anzahl der Industrie-Credits angezeigt, die Sie erhalten, wenn das ausgewählte Szenario abgeschlossen ist (d.h. wenn Sie gewonnen haben).

**Technik-Punkte:** Die verfügbaren Technik-Punkte werden hier angezeigt.

**Szenario-Beschreibungsfeld:** Dieses Feld beinhaltet Erläuterungen über die Hintergründe und Ziele der ausgewählten Provinz.

**Aufklärung:** Wenn Sie hier klicken, erhalten Sie Informationen über die Provinz und die Ziele der Mission. Wenn Sie eine Satelliten-Verbindung besitzen, so wurde diese Provinz gescannt, um Details über die dort stationierten feindliche Einheiten, Bauwerke und Gebäude zu gewinnen. Diese Informationen sind zur Karte hinzugefügt.

**Angriff:** Mit einem Klick auf diesen Button starten Sie das ausgewählte Szenario und gelangen zum **Stationierungs**-Bildschirm (siehe Seite 22).

**Weiter:** Hier kommen Sie zum **Provinz**-Bildschirm (siehe Seite 28).

**Tasten:**



*Hauptstadt der Menschen*



*Hauptstadt der Shadamar*



*Hauptstadt der Shubblar*



*Hauptstadt der Tauranier*



*Von den Shadamar kontrollierte Provinz*



*Von den Shubblar kontrollierte Provinz*



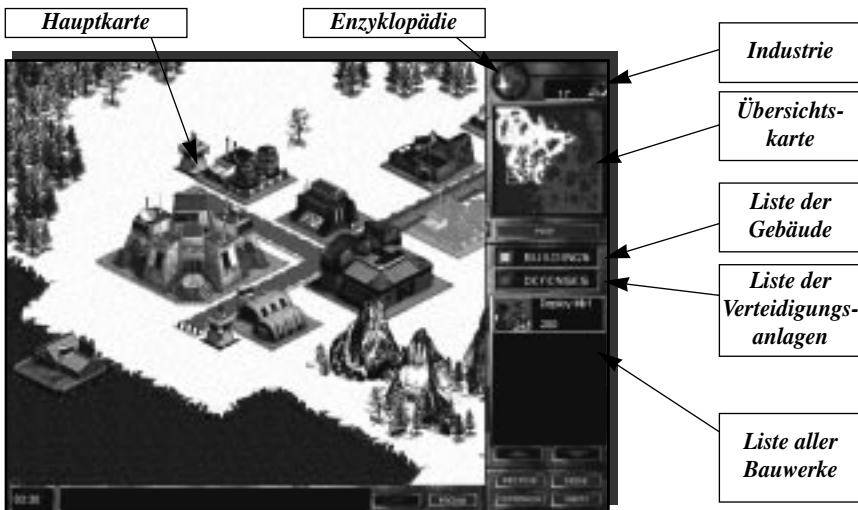
*Von den Tauraniern kontrollierte Provinz*

## Der Provinz-Bildschirm

Im Provinz-Bildschirm können Sie Gebäude und Verteidigungsanlagen errichten, was wiederum bedeutet, daß Sie aus diesen verschiedene Truppentypen rekrutieren und dann stationieren können.

**Hauptkarte:** In der Provinzkarte sind das Terrain, die Gebäude und die Verteidigungsanlagen dargestellt. Wenn Sie ein Gebäude oder eine Verteidigungsanlage markieren und den Cursor in der Karte bewegen, sieht der Cursor wie das gewählte Gebäude oder die Verteidigungsanlage aus. Er wird grün, wenn der Ort, über dem Sie sich befinden, geeignet ist, um dieses Bauwerk dorthin zu verschieben (siehe „Ein Gebäude errichten“ auf Seite 46). Sie können in der gesamten Karte scrollen, wenn Sie den Cursor an die Ränder des Bildschirms bewegen.

**Enzyklopädie:** In der Enzyklopädie sind Informationen über die Einheiten und Bauwerke von Menschen und Aliens enthalten. Immer wenn eine Einheit oder ein Bauwerk markiert ist, zeigt die Enzyklopädie Informationen über dieses Element.



**Übersichtskarte:** Die Übersichtskarte enthält einen kleinen Ausschnitt der gesamten Provinz. Einheiten und Bauwerke sind als farbige Punkte dargestellt. Wenn Sie irgendwo auf der Übersichtskarte klicken, zentriert sich die Hauptkarte auf diesen Punkt.

**Karte:** Hier müssen Sie klicken, wenn Sie zum **Übersichtskarten**-Bildschirm gelangen wollen (siehe Seite 21).

**Gebäude:** Sie erhalten eine Liste aller verfügbarer Gebäude.

**Verteidigungsanlagen:** Klicken Sie hier, um eine Liste aller verfügbaren Verteidigungsanlagen zu erhalten.

**Liste der Bauwerke:** In dieser Liste sind alle Gebäude und Verteidigungsanlagen, mit den jeweiligen Icons, Namen und Errichtungskosten, aufgeführt.

**Cursortasten (Auf/Ab):** Benutzen Sie diese Tasten, um durch die verschiedenen Bauwerke zu scrollen.

**Recycle:** Diese Option erlaubt Ihnen, das nächste selektierte Bauwerk abzureißen.

**Bewegen:** Hiermit können Sie das selektierte Bauwerk auf der Karte an einen anderen Ort bewegen.

**Feldzug:** Mit diesem Button gelangen Sie zum **Kontinental**-Bildschirm (siehe Seite 27).

**Armee:** Mit einem Klick auf diesen Button gelangen Sie zum **Armee**-Bildschirm (siehe Seite 30).

## Der Szenarioziele-Bildschirm

Der Szenarioziele-Bildschirm zeigt Ihnen eine Zusammenfassung Ihrer Ziele im aktuellen Szenario.



**Weiter:** Mit diesem Button gelangen Sie zum vorhergehenden Bildschirm.

**Ziele-Button:** Hier können Sie die Ziel-Markierung im Szenario ein- und ausschalten. Wenn dieser Button grün ist, so werden die Ziele des Szenarios in der Hauptkarte orange dargestellt. Ist er rot, so werden diese nicht dargestellt - und die Karte ist einfacher zu lesen.

## Der Armee-Bildschirm

Der Armee-Bildschirm zeigt alle Truppen und automatisierten Einheiten, die Sie zur Verfügung haben. Sie können diese mit Hilfe der Technologie-Punkte aufrüsten.

**Einheiten-Liste:** Die obere Hälfte des Armee-Bildschirmes enthält alle verfügbaren Einheiten. Jede Zeile der Liste enthält deren Name, Icon, die nächste Technik-Stufe und die Kosten für die Aufrüstung.

**Cursortasten (Auf/Ab/Links/Rechts):** Benutzen Sie diese Tasten, um durch die Einheiten zu scrollen.

**Liste der Auto-Einheiten:** Hier werden alle verfügbaren Auto-Einheiten mit Namen, Icon und der nächsten Technologie-Stufe aufgelistet.

**Einheiten-Information:** Hier wird die Statistik der selektierten Einheit angezeigt. Eine rote Zahl besagt, daß sich die Statistik beim Aufrüsten des Technik-Levels der Einheit geändert hat.



Liste der Auto-Einheiten

Einheiten-Information

Technologie-Punkte

Es können einige oder alle der folgenden Statistiken aufgelistet werden:

- **Verteidigung** - Verteidigungswert einer Einheit
- **Aktionspunkte** – Bewegung einer Einheit und Feuergeschwindigkeit
- **Durchschnittlicher Schaden** – Durchschnittswert des Schadens, den eine Einheit zufügen kann
- **Reichweite** – Maximalentfernung, die eine Einheit mit ihrer Waffe erreichen kann
- **ROF (Feuer-Rate)** – Maximale Anzahl der Feuerstöße, die eine Einheit in einem Zug abgeben kann
- **Areal** – Dieses Areal kann eine Einheit angreifen (diese Nummer bedeutet A # X # Areal; # steht für diese Zahl).

**Enzyklopädie:** Die Enzyklopädie enthält Informationen über die Einheiten und Bauwerke von Menschen und Aliens. Wenn eine Einheit oder ein Bauwerk markiert ist, stellt die Enzyklopädie Informationen darüber zur Verfügung.

**Technologie-Punkte:** Die Anzahl der verfügbaren Technologiepunkte, die benutzt werden können, um das Technologie-Level der gewählten Einheit zu verbessern.

**Weiter:** Zurück zum vorhergehenden Bildschirm.

## Status-Leiste

Die Status-Leiste erscheint im unteren Bereich aller Bildschirme des Spieles. In ihr ist der aktuelle Status des Spieles enthalten.



Die Status-Leiste ist in drei Bereiche unterteilt:

**Timer:** Im Multiplayer-Modus wird die verbleibende Zeit angezeigt, in der man seinen Zug beenden muß.

**Nachrichten-Feld:** Beim Spielen erscheinen hier verschiedene Nachrichten und Meldungen, die Ihnen Hilfestellung und Informationen zur Verfügung stellen.

**Chat:** Im Multiplayer-Modus können Sie mit den anderen Spielern kommunizieren.

**Menü:** Sie können in das Spieloptionsmenü wechseln (siehe folgender Abschnitt).

## Options-Menü

Benutzen Sie das Optionsmenü, um die Spieleinstellungen zu ändern.

**Sounds:** Der Spielsound kann ein- und ausgeschaltet werden.

**Bewegungsanimationen:** Die Animation von Einheiten kann ein- und ausgeschaltet werden.

**Animation ein/aus:** Auch die Animation von Einheiten während ihrer Bewegung, kann ein- und ausgeschaltet werden.

**Scroll-Geschwindigkeit:** Die Scrollgeschwindigkeit der Karte kann auf langsam, normal oder schnell eingestellt werden.

**CD-Player:** Der CD-Player unten am Bildschirm funktioniert wie ein ganz normaler CD-Spieler. Die Funktionen sind (von links nach rechts): Play, Stop, schnell vorwärts und zurück.



**Spiel speichern:** Diese Option speichert das aktuelle Spiel.

**Quit:** Das aktuelle Spiel wird beendet, und man gelangt zurück zum Hauptmenü.

**Zurück:** Zurück zum vorhergehenden Bildschirm.

## Lautstärke:

Die Lautstärke wird in Windows eingestellt. Doppelklicken Sie auf das Lautsprecher-Icon in der Windows-Werkzeugleiste. Jetzt können Sie mit dem CD-Audio-Regler die Musikk Lautstärke und mit dem Wave-Regler die Lautstärke der Sound-Effekte justieren.

## Enzyklopädie



Sie gelangen in die Spiel-Enzyklopädie, in dem Sie auf das Enzyklopädie-Icon klicken.

Hier werden Informationen aller Einheiten und Bauwerke, die Ihnen im Spiel begegnen können, bereitgestellt. Beachten Sie auch die Tabellen über Einheiten und Bauwerke, die auf der Seite 58 beginnen.

**Menschen:** Hier erhalten Sie Informationen über die menschliche Rasse.

**Alien:** Klicken Sie, um Informationen über die Rasse der Aliens zu erhalten.

**Cursortasten (links/rechts):** Sie können mit diesen Tasten durch die Einträge der Enzyklopädie blättern.



**Informations-Bildschirm:** Diese Information enthält Namen, Icon, Rasse und Statistiken über die gewählte Einheit. Dazu wird eine kurze Beschreibung mitgeliefert. Die gelben Felder in den Statistik-Informationen zeigt, wo ein Zuwachs erreicht werden kann, wenn eine Einheit aufgerüstet wird.

**Einheiten:** Klicken Sie hier, um die Einheiten-Information anzuzeigen.

**Gebäude:** Anzeige der Gebäude-Information.

**Auto-Einheiten:** Informationen über Auto-Einheiten werden eingeblendet.

**Verteidigung:** Hier werden Informationen über die Verteidigung angezeigt.

**Informations-Icons:** Diese Icons stellen weitere Informationen über eine Einheit zur Verfügung:



Die Einheit kann durch den Wald und den Dschungel laufen.



Die Einheit löst kein feindliches Überwachungsfeuer aus (siehe Seite 42).



Die Einheit kann über ein Hindernis feuern.



Die Einheit besitzt Luftabwehr-Fähigkeiten (siehe Seite 42).



Die Einheit kann Minen entdecken, die sich in unmittelbarer Nähe ihrer Position befinden (siehe Seite 43).



Die Chance, daß eine Einheit vom feindlichen Überwachungsfeuer getroffen wird, ist geringer (siehe Seite 42).



## Punkte- und Credit-Icons

---



Für die Stationierung von Truppen werden **Stationierungspunkte** benötigt. Die Stationierung jeder Einheit kostet eine entsprechende Anzahl von Stationierungspunkten. Diese werden von der verfügbaren Gesamtanzahl abgezogen, wenn Sie die Einheit stationieren. Die verfügbare Gesamtanzahl wird in einem Feld links vom Stationierungspunkte-Icon angezeigt.



Mit den **Technik-Punkten** können Sie Ihre Einheiten aufrüsten. Wenn ein Technik-Center besetzt wird, werden die zugehörigen Technik-Punkte erbeutet. Die Kosten für die Aufrüstung einer Einheit wird Ihnen von den verfügbaren Gesamtpunkten abgezogen. Ihre Gesamtpunkte erscheinen in einem Feld links vom Technik-Punkte-Icon.



Mit den **Industrie-Credits** können Sie Bauwerke errichten. Diese erhalten Sie, wenn Sie in Kämpfen siegreich sind. Für jedes Bauwerk, das Sie bauen, werden Ihnen von den gesamten Industrie-Credits die entsprechende Anzahl abgezogen. Nach der Errichtung eines Bauwerkes können Sie es wieder abreißen. Die Kosten für die Errichtung werden Ihnen nur dann wieder gutgeschrieben, wenn Sie es im gleichen Zug wieder recyceln. Tun Sie dies später, erhalten Sie nur einen Teil der Industrie-Credits wieder zurück. Ihre gesamten verfügbaren Industrie-Credits sehen Sie in einem Feld links vom Industrie-Credits-Icon.

# Auf ins Gefecht

---

## Bewegung und Kampf mit Einheiten

---

Sämtliche Kampfhandlungen im Spiel werden nur von den auf dem Schlachtfeld stationierten Einheiten durchgeführt. Automatisierte Einheiten stellen, wenn sie verfügbar sind, weitere Unterstützung bereit. Bewegung und Kampf von Einheiten finden im Taktik-Bildschirm statt (siehe Seite 24), nachdem sie mit Hilfe des Stationierungs-Bildschirms platziert wurden (siehe Seite 22).

Um die gegnerische Seite anzugreifen und zu besiegen, müssen Sie eine Invasion auf deren Territorium vornehmen. Um eine benachbarte Provinz anzugreifen, gehen Sie zum Kontinental-Bildschirm, wählen die Provinz, die Sie erobern möchten, und klicken auf „**Angriff**“.



**Hinweis:** Nur benachbarte Provinzen können angegriffen werden.

Menschen bzw. Aliens verfügen über unterschiedliche Einheiten. Während eines Feldzuges sind nur die Einheiten der Menschen verfügbar. In den Szenarien jedoch können Sie sowohl die Rolle der Menschen als auch die der Aliens übernehmen. Wenn Sie im Modus „**Auf Leben und Tod**“ spielen, können Sie unter sämtlichen Einheiten wählen.

## Einheiten stationieren

Um Ihre Einheiten zu stationieren, müssen Sie zum *Stationierungs-Bildschirm* wechseln (siehe Seite 22). Zu Beginn jedes Szenarios des Feldzuges erscheint der Stationierungs-Bildschirm immer dann, wenn Sie auf „**Weiter**“ oder direkt auf die Hauptkarte im Bildschirm der Übersichtskarte klicken (siehe Seite 21). Um vom Taktik-Bildschirm zum Stationierungs-Bildschirm zu gelangen, klicken Sie bitte auf „**Verstärkung**“.

Eine Einheit stationieren:

1. Klicken Sie links in der Liste des Seiten-Panels auf die Einheit, die Sie zu stationieren wünschen.
2. Klicken Sie in der Hauptkarte auf die Position, wo Sie die Einheit aufstellen möchten. Die hierfür zulässigen Gebiete werden blau schattiert und mit schwarz-gelbem Rand umgeben dargestellt. Der Stationierungs-Cursor erscheint, wenn sich Ihre Maus über dem zulässigen Gebiet befindet.



Einheiten können nicht in Gebieten stationiert werden, in denen Sie normalerweise nicht zur Bewegung fähig sind. Beispielsweise können Landeinheiten nicht im Wasser aufgestellt werden und umgekehrt; Einheiten, die nicht in der Lage sind, sich in Wald oder Dschungel zu bewegen (z.B. große Panzer), können nicht in Gebieten mit Baumbestand aufgestellt werden.

Jedesmal, wenn eine Einheit aufgestellt wird, vermindert sich die Anzahl der verfügbaren Stationierungs-Punkte um den Betrag ihrer Stationierungs-Kosten.

Jede Einheit besitzt eine bestimmte Zahl von Aktionspunkten, die aufgewendet werden müssen, wenn sich die Einheit bewegt oder feuert. Im Spielzug ihrer Aufstellung verbleiben einer Einheit keine weiteren Aktionspunkte; sie kann deswegen bis zum folgenden Zug nicht zur Bewegung oder zum Feuern beordert werden.

## Eine Einheit aus der Stationierung wieder entfernen

Um dies zu bewerkstelligen, müssen Sie mit dem Mauszeiger über die Einheit fahren. Sodann verwandelt er sich in den „**Rückruf-Cursor**“; Sie müssen jetzt nur noch auf die Einheit klicken, die Sie zurückrufen wollen. Die Einheit verschwindet dann, und sämtliche Stationierungs-Punkte werden wieder erstattet. Wenn Sie allerdings zwischenzeitlich zum Taktik-Bildschirm zurückgegangen sind, können Sie keine Einheiten mehr zurückrufen (siehe Seite 24).



## Stationierungspunkte

---

Die Zahl der Stationierungspunkte, die Sie zu Beginn eines Szenarios erhalten, hängt vom Schwierigkeitsgrad ab, den Sie bei Spielbeginn wählen. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto geringer die Zahl der Stationierungspunkte. Wenn Sie Ihre City-Provinz verteidigen, werden Ihre Stationierungspunkte von Ihrem Hauptquartier und von Ihrem Stationierungs-Centern generiert, die Sie im Provinz-Bildschirm (siehe Seite 28) bauen können. Sie können in Ihrer City bis zu 10 Stationierungs-Center errichten.

Mit Hilfe der Übersichtskarte (siehe Seite 21) können Sie sowohl Ihre eigene, als auch die gegnerische Truppenstärke ermessen. Klicken Sie auf die Buttons „**Armee-Auswahl**“, um zwischen einer Liste der Einheiten in Ihrer eigenen Armee, oder der gegnerischen Armee umzuschalten.

Zu Beginn eines Szenarios ist die Maximalzahl an Stationierungs-Punkten verfügbar. Nach jeder weiteren Runde des Kampfes erhalten Sie neue Punkte - wie viele das jedoch sind, hängt von der Zahl der Stationierungs-Center ab, die Sie im Provinz-Bildschirm errichtet haben (siehe Seite 28). Die Stationierung von Einheiten kostet pro Spielzug jeweils 20 Prozent mehr - verwenden Sie deshalb so viele Stationierungs-Punkte pro Zug wie möglich.

Die Ihnen anfänglich zur Verfügung stehenden Stationierungspunkte sollten bei Ihrer Erst-Stationierung allesamt vergeben werden - sämtliche übrigbleibenden Punkte gehen verloren. Alle späteren Stationierungs-Punkte jedoch, die Sie nicht in einem Spielzug verbrauchen, werden in den nächstfolgenden Spielzug mit übernommen.

Stationierungspunkte werden jedoch niemals von einem Szenario ins andere übernommen.

## Verteidigungswert

---

Jede Einheit und jedes Bauwerk besitzt einen bestimmten Verteidigungswert (VW). Sinkt der Verteidigungswert einer Einheit oder eines Bauwerks auf Null, wird sie/es zerstört. Den Technologie-Level einer Einheit zu erhöhen (siehe Seite 49) kann auch deren Verteidigungspunkte (VPs) erhöhen.

## Aktionspunkte

---

Jede Einheit besitzt eine Zahl an Aktionspunkten (APs), die im seitlichen Panel aufgeführt wird, wenn die Einheit gewählt ist. Wenn sich eine Einheit bewegt oder feuert, wendet sie dafür Aktionspunkte auf. Den Technologie-Level einer Einheit zu erhöhen (siehe Seite 49), kann auch deren gesamte Aktionspunkte (APs) erhöhen.

Fehlen einer Einheit Aktionspunkte, um ihre Aufgabe zu erfüllen, kann sie diese freilich nicht zu Ende bringen. Hat sie zum Beispiel nicht mehr genug APs, um zu schießen, wird sie nicht auf eine gegnerische Einheit feuern, die sich in ihre Reichweite bewegt. Eine Einheit, die gar keine Aktionspunkte mehr besitzt, wird auf der Hauptkarte grau dargestellt.

## Einheiten bewegen

---




Eine Einheit kann ihre Waffe jederzeit vor, während oder nach einer Bewegung benutzen - vorausgesetzt, es stehen dafür genügend Aktionspunkte zur Verfügung.

Wenn Sie eine Einheit bewegen wollen:

1. Wählen Sie die Einheit an.
2. Klicken Sie auf die Stelle auf der Karte, an die Sie Ihre Einheit bewegen möchten. Eine Reihe von Wegmarken zeigt die Route an.
3. Bestätigen Sie das Ziel, indem Sie auf die rote Wegmarke (die letzte) klicken.

Wegmarken mit roten Kreuzen zeigen an, daß die Einheit in diesem Spielzug diese Position nicht mehr erreichen kann. Sämtliche dieser „*übriggeblieben*“ Wegmarken werden als vordefinierte Routen in den nächsten Spielzug übernommen.

Eine Einheit stoppt ihre Bewegung, wenn:

-  sie keine weiteren Aktionspunkte (AP) hat
-  eine gegnerische Einheit auf sie feuert.
-  sie in einem benachbarten Feld Minen entdeckt (nur wenn sie sie entdeckt, nicht wenn dort welche sind!).

## Bewegen von mehreren Einheiten

---

Bis zu fünf Einheiten können miteinander gruppiert und zum gleichzeitigen Bewegen und Feuern beordert werden. Benutzen Sie dazu den Button „Gruppe“. Und das geht so:

1. Wählen Sie eine Einheit.
2. Klicken Sie auf „**Gruppe**“.
3. Wählen Sie bis zu vier weitere Einheiten aus. Oberhalb jeder gewählten Einheit erscheint das blaue Auswahl-Dreieck.
4. Wählen Sie ein Ziel.

Falls auf eine Einheit der Gruppe wegen gegnerischer Überwachung gefeuert wird, hört die gesamte Gruppe auf, sich weiterzubewegen.

## Terrain-Effekte

Nur bestimmte Einheiten können sich durch Wald- oder Dschungelgebiete bewegen. Um herauszufinden, welche Einheiten solche Fähigkeiten haben, können Sie sich die Attribute in den Einheiten-Tabellen (siehe Seite 52) oder in der Enzyklopädie des Spiels ansehen. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, im Taktik-Bildschirm auf die Einheit rechtszuklicken. Dann werden ihre Merkmale rechts oben in dem kleinen Quadrat der Übersichtskarte eingeblendet (sehen Sie auch bei den Info-Icons auf Seite 35 nach).

Wie Sie sich bestimmt schon gedacht haben, gibt es für Einheiten Boni, wenn sie sich auf Straßen bewegen. Befestigte Straßen sind dabei besser als Schotterpisten.

Für Einheiten gibt es folgende Bewegungs-Einschränkungen:

- Fliegende Einheiten können sich über Hindernisse hinwegbewegen, müssen jedoch auf festem Boden landen bzw. können nur von dort aus ins Spiel gebracht (stationiert) werden.
- Schweb-Einheiten können sich über Wasser oder festen Boden bewegen, jedoch nicht Canyons oder Berge überfliegen.
- Bodeneinheiten können sich nur über festen Erdboden bewegen.
- Maritime (schwimmende) Einheiten können sich nur auf dem Wasser bewegen.

## Waffeneinsatz

Befindet sich eine Einheit in Reichweite zu einem Ziel, kann sie folgendermaßen feuern:

1. Wählen Sie eine Einheit.
2. Bewegen Sie den Mauscursor über eine gegnerische Einheit. Der Mauscursor verwandelt sich dann in ein Ziel-Symbol.
3. Doppelklicken Sie auf das gegnerische Ziel.



**HINWEIS:** Die Möglichkeit, ein Ziel zu verfehlen, ist immer gegeben.

## Ziel-Symbole



Das Ziel ist in Reichweite. Doppelklicken Sie zum Feuern.



Die Einheit muß sich erst noch bewegen, um in Feuerreichweite zu gelangen.



Das Ziel wurde angewählt; für das Feuern notwendige Bewegung wird in Form von Wegmarken angezeigt. Bestätigen Sie das Ziel, indem Sie abermals darauf klicken.

Muß sich eine Einheit bewegen, um in Feuerreichweite zum Ziel zu gelangen, verwandelt sich der Cursor in eine kleine Zielscheibe mit einem Pfeil. Wenn Sie nun auf das Ziel klicken, werden die zugehörigen Wegmarken eingeblendet. Die letzte, rote Wegmarke symbolisiert den Punkt, von dem aus die Einheit feuern kann. Um zu bestätigen, daß sich diese Einheit dorthin bewegen und dann feuern soll, klicken Sie abermals auf das Ziel. Wollen Sie jedoch die Einheit vor dem Feuern gezielter (evtl. anderswo) platzieren, führen Sie die gewünschte Bewegung zuerst per Hand aus und feuern dann. Achten Sie stets genau darauf, daß die Einheit auch genügend Aktionspunkte übrigbehält, um überhaupt noch feuern zu können.



**HINWEIS:** Die Richtung, in die eine Einheit blickt, hat keine Bedeutung für das Feuern oder die Bewegung.

## Feuern mit einer Gruppe von Einheiten

Bis zu fünf Einheiten können gruppiert und zum gleichzeitigen Bewegen und Feuern befohlen werden. Benutzen Sie dazu den Button „Gruppe“:

1. Wählen Sie eine Einheit.
2. Klicken Sie auf „**Gruppe**“.
3. Wählen Sie bis zu vier weitere Einheiten aus. Oberhalb jeder gewählten Einheit erscheint das blaue Auswahl-Dreieck.
4. Wählen Sie ein Ziel.

Falls auf eine Einheit der Gruppe wegen gegnerischer Überwachung gefeuert wird, hört die gesamte Gruppe auf, sich weiterzubewegen.

## Sichtlinien

Eine Einheit kann nur auf gegnerische Ziele feuern, die sie auch sehen kann - es sei denn, sie besitzt die Fähigkeit, über Hindernisse hinwegzuschießen. Bäume, Berge, Gebäude und bestimmte Defensiv-Bauwerke können die Sichtlinie versperren.

## Reichweite

---

Eine Einheit muß sich in (eigener) Reichweite zum Ziel befinden, um darauf feuern zu können. Alle Waffen besitzen eine maximale Reichweite. Ist diese überschritten, ist ein Feuern derzeit nicht möglich.

Ebenso gibt es einige Einheiten, die eine Minimal-Entfernung zum Ziel benötigen. Nur unter Einhaltung dieser Minimal-Entfernung können sie noch auf ein Ziel feuern. Sehen Sie bei den Einheiten-Tabellen auf Seite 52 nach, um alles über die Minimal- und Maximal-Entfernungen der einzelnen Einheiten zu erfahren.

## Waffen auf Nicht-Ziel-Objekte abfeuern

---

Dies können Sie erreichen, indem Sie folgendes tun:

1. Wählen Sie die Einheit, die feuern soll.
2. Klicken Sie im Panel auf den Button „**Feuern**“ (siehe Seite 26).
3. Klicken Sie anschließend auf das anvisierte Objekt.

## Luftabwehr-Feuer

---

Nur Einheiten, die über Luftabwehrwaffen verfügen, können auf automatisierte Einheiten feuern. Sehen Sie bei den Einheiten-Tabellen ab Seite 52 nach, um Details über die Fähigkeiten der Einheiten zu erhalten.

## Überwachungs-Feuer

---

Hierbei handelt es sich um eine Feuereröffnung, die dadurch ausgelöst wird, daß sich eine gegnerische Einheit in die eigene Feuerreichweite hineinbewegt. Einheiten müssen über übrige Aktionspunkte verfügen, um Überwachungsfeuer eröffnen zu können. Überwachungsfeuer hat Vorrang vor allen anderen Feuer-Typen.

Wenn Sie den Button „**Überwachung**“ einschalten (grün), stellen Sie sicher, daß Ihre Einheiten, nachdem sie sich bewegt haben, noch genügend Aktionspunkte übrig behalten, um auf gegnerische Einheiten zu feuern. Ist dieser Button ausgeschaltet (rot), können Einheiten alle Aktionspunkte für die Bewegung benutzen.

Es gibt Einheiten, die kein Überwachungsfeuer auslösen. Einheiten, die mit einem Jammer (Störsender) ausgerüstet sind, werden mit geringerer Wahrscheinlichkeit von gegnerischem Überwachungsfeuer getroffen (siehe Einheiten-Tabellen ab Seite 52).



## Automatisches Feuer aktivieren

Wenn Sie auf ein gegnerisches Ziel klicken, feuert Ihre Einheit einen Feuerstoß. Danach müssen Sie wieder klicken, um noch einmal zu feuern, falls das notwendig ist. Wenn Sie jedoch das automatische Feuer einschalten, weisen Sie Ihre Einheit an, so lange weiterzufeuern, bis entweder das Ziel zerstört ist oder keine Aktionspunkte mehr übrig sind, um weiterzuschießen.

## Minensuchen

Es gibt zwei Typen von Minen: Standard- und Grav-Minen. Standard-Minen werden von Boden-Einheiten ausgelöst, die sich auf ein vermintes Feld bewegen. Grav-Minen werden auch dann ausgelöst, wenn sich eine Grav-Einheit (schwebefähig) über ein solches Feld begibt.

Es gibt zwei Möglichkeiten, Minen zu finden, ohne sie dabei auszulösen:

1. Bewegen Sie eine Einheit mit Minensuch-Fähigkeit in ein Feld, das neben einem weiteren Feld liegt, in dem sich Minen befinden könnten.
2. Fordern Sie den Minen-Detektor an (siehe „Automatisierte Einheiten anfordern“), um in einem bestimmten Gebiet nach Minen zu suchen.



**WICHTIGE ANMERKUNG:** *Aus gegebenem Anlaß möchte Interactive Magic darauf hinweisen, daß es der (beinahe) weltweiten Ächtung von Bodenminen, die 1997 in Ottawa (Kanada) beschlossen wurde, in jeglicher Hinsicht zustimmt. Ebenso wie „Liberation Day“ als ein Spiel strategischer Herausforderung verstanden werden sollte und nicht als ein Versuch der Verherrlichung von Gewalt, ist auch der Einsatz der Minen in diesem Spiel nur als ein dramaturgisches Mittel zu verstehen.*

Sehen Sie in den Tabellen (ab Seite 52), oder in der spielinternen Enzyklopädie nach, um sich zu vergewissern, welche Ihrer Einheiten Minen erkennen können. Wenn Sie nicht sicher sind, müssen Sie eine Ihrer nicht so wertvollen Einheiten als mögliches „Kanonenfutter“ vorausschicken, bevor Sie die wertvolleren Truppen nachschicken.

Eine Einheit, welche Minen entdeckt, stoppt sofort auf einem benachbarten Feld zum minenverseuchten Feld. Entdeckte Minen werden dabei sichtbar.

## Einsatz eines Minen-Detektors.

Für das Auffinden versteckter Minen können Sie einen Minen-Detektor einsetzen:

1. Klicken Sie auf den Button „**Automatisierte Einheiten**“ im seitlichen Panel (siehe „Taktik-Bildschirm“ auf Seite 24).
2. Wählen Sie Detektor.
3. Klicken Sie mit dem Cursor auf dem Hauptbildschirm über das Gebiet, wo Sie Minen suchen wollen. Ein grünes Symbol erscheint dort.
4. Der Minendetektor fliegt nun heran, und gegnerische Minen, die erkannt wurden, werden sichtbar.



**HINWEIS:** Ein Minendetektor kann nur auf flachem, baumlosem Terrain (Land oder Wasser) eingesetzt werden.

Um Minen zu räumen (zu vernichten), schießen Sie darauf.

## Automatisierte Einheiten anfordern

---

Automatisierte Einheiten sind erst verfügbar, wenn die Voraussetzungen für sie erfüllt wurden.

Sie können nur vom Taktik-Bildschirm aus angefordert werden.

Um automatisierte Einheiten anzufordern, müssen Sie dies tun:

1. Klicken Sie auf den Button „**Autom. Einheiten**“.
2. Klicken Sie auf das Icon der automatisierten Einheit, die Sie benötigen.
3. Bestimmen Sie die Aktionen der automatisierten Einheit entsprechend Ihren Wünschen.



**HINWEIS:** Sie müssen über ausreichend Stationierungs-Punkte verfügen, um eine automatisierte Einheit anfordern zu können.

Es gibt verschiedene Typen automatisierter Einheiten:

**Bomber:**

Der Bomber wirft eine Bombe auf einen bezeichneten Ort, was dort auf einer Größe von 5x5 Feldern einen bestimmten Schaden anrichtet.

**Brücke:**

Jede Anforderung weist die Einheit an, ein Brückensegment zu setzen. Ein Brückensegment kann nur da gesetzt werden, wo die Trägerkonstruktion der Brücke bereits platziert ist.

**Kampf (nur Aliens):**

Die Shadamar und die Tauranier verfügen über Kampf-Geschwader, die Flächenangriffe auf Bodeneinheiten lenken können.

**Gas Bomber (Aerosol):**

Ein Gebiet unter Aerosol zu setzen bedeutet, die dort durchkommenden Einheiten zu verlangsamen.

**GRX (Alien):**

Eine GRX-Bombe ist eine schwere Flächenbombe, die ein Gebiet von 10x10 Feldern überdeckt.

**Gleiter:**

Ein spezieller Gleiter, der eine bestimmte Einheit irgendwo auf der Karte absetzen kann.

**Medic:**

Einen Medic anzufordern bedeutet, daß Sie eine Einheit wieder instandsetzen können.

**Detektor:**

Rufen Sie einen Detektor, um sämtliche Minen um ein bezeichnetes Feld herum aufzuspüren.

**Burst:**

Eine Burst-Bombe ist eine schwere Flächenbombe, die ein Gebiet von 10x10 Feldern überdeckt.

**Transporter:**

Ein Transporter befördert eine Einheit oder setzt einen speziellen Einheiten-Typ ab.

**Zeppelin:**

Ein besonderer Zeppelin-Typ setzt einen speziellen Einheitentyp ab.

## Gebäude und Verteidigungsanlagen

Bauwerke sind nur während der Feldzüge verfügbar und werden im Provinzbildschirm errichtet. Dazu werden Industrie-Credits verwendet, die Sie in Missionen erlangen können.

Errichten Sie damit Bauwerke, die es Ihnen erlauben, bestimmte Einheiten herzustellen und wiederum andere, zusätzliche Gebäude zu errichten. Sie werden außerdem Verteidigungsanlagen benötigen, um Ihre Heimatbasis vor möglichen, gegnerischen Angriffen zu beschützen. **Straßen**, mit denen Ihre Gebäude verbunden werden müssen, sind ebenfalls unter den „*Verteidigungsanlagen*“ aufgeführt.

Informationen zu den Vorbedingungen und Eigenschaften von Bauwerken erhalten Sie in der spielinternen Enzyklopädie oder auf den Tabellen, die ab Seite 52 beginnen.

Um ein Bauwerk zu errichten, benötigen Sie genügend Industrie-Credits. Die Kosten für die Errichtung eines Gebäudes sind neben seinem Icon im seitlichen Panel vermerkt.



**HINWEIS: Einige Gebäude sind nur auf bestimmten Kontinenten während der Feldzugspiele verfügbar.**

### Errichten eines Bauwerkes

Um dies zu tun, verfahren Sie folgendermaßen:

1. Wählen Sie das Bauwerk, das Sie zu errichten wünschen, durch Anklicken des entsprechenden Icons im seitlichen Panel. Der Mauscursor verwandelt sich nun in ein Icon des gewählten Bauwerkes (wenn er sich über der Hauptkarte befindet).
2. Klicken Sie damit auf einen verfügbaren Bauplatz.

Der Mauscursor wird grün, wenn er sich über einem gültigen Bauplatz befindet.

Als gültiger Bauplatz gilt ein Ort, der von ausreichender Größe und Geländebeschaffenheit ist, der sich nachbarschaftlich zu einer Straße befindet und der mindestens ein Feld Abstand zum nächsten Bauwerk besitzt (siehe auch bei den Details über Bauwerke ab Seite 52).

Gebäude, welche nur in Tiefwasser-Zonen errichtet werden können, benötigen freilich keine Straßen-Verbindungen zu anderen Gebäuden. (Sollte es Ihnen gelingen, eine solche herzustellen, informieren Sie uns!)



**HINWEIS:** Wenn Sie im Multiplayermodus spielen, gibt es ein Zeitlimit für das Errichten von Bauwerken. Ihre dafür verbleibende Zeit wird in der linken unteren Ecke des Bildschirms angezeigt.

## Eine Straße erbauen

---

Es gibt zwei Typen von Straßen: Befestigte Straßen und Schotterpisten. Befestigte Straßen erbringen einen höheren Bewegungsbonus.

Um eine Straße zu bauen, müssen Sie folgendes tun:

1. Wählen Sie im seitlichen Panel den Typ der Straße, den Sie bauen wollen.
2. Klicken auf der Karte dorthin, wo die Straße beginnen soll. Dieser Punkt muß sich entweder angrenzend zu einem anderen Straßensegment oder aber zu einem Gebäude befinden. Die grauen Streifen, die den möglichen Verlauf der Straße anzeigen, erscheinen nun.
3. Klicken Sie auf einem Punkt auf den grauen Bändern, bis zu dem Sie die Straße errichten wollen.

## Ein Bauwerk recyceln

---

Es ist möglich, existierende Bauwerke zu recyceln. Wenn Sie dies im gleichen Spielzug tun, in dem ein Bauwerk errichtet wurde, erhalten Sie alle Investitionen (Industrie-Credits) wieder zurück. In einem späteren Spielzug bringt ein Recyceln eines Bauwerks jedoch nur einen Teil des eingesetzten Geldes wieder.

Um ein Bauwerk zu recyceln, müssen Sie folgendes tun:

1. Klicken Sie auf „**Recycle**“.
2. Plazieren Sie den Cursor über dem Bauwerk, das Sie recyceln wollen.
3. Nachdem der Recycling-Pfeil erschienen ist, klicken Sie.

## Ein Bauwerk bewegen

---

Sie können ein Bauwerk sogar verschieben, nachdem es in einer bestimmten Position errichtet wurde.

1. Klicken Sie auf „**Bewegen**“.
2. Plazieren Sie den Cursor über dem Bauwerk, das bewegt werden soll.

3. Klicken und halten Sie die linke Maustaste, und ziehen Sie das Bauwerk an seine neue Position.
4. Lassen Sie die Maustaste los.



**HINWEIS:** Die neue Position muß ein zulässiger Bauplatz sein. (siehe „Ein Bauwerk errichten“ auf Seite 46).

## Wie kommt man an Industrie-Credits?

---

Nach erfolgreichem Abschluß eines Feldzug-Szenarios erhalten Sie Industrie-Credits. Um schon vorher herauszufinden, wie viele Credits Ihnen die Eroberung einer Provinz einbringt, klicken Sie im Kontinental-Bildschirm auf eine Provinz.

## Benutzung einer Satelliten-Verbindung

---

Wenn Sie Zugriff auf eine Satelliten-Verbindung haben, ist es möglich, eine Provinz schon im Vorfeld zu scannen und dort Einheiten, Bauwerke und Gebäude zu lokalisieren. Diese Informationen können beim Planen einen Angriffs sehr wertvoll sein.

Wenn Sie eine Provinz scannen wollen, müssen Sie folgendes tun:

1. Gehen Sie zum Kontinental-Bildschirm.
2. Klicken Sie auf „**Aufklärung**“.
3. Auf der Karte erscheinen nun Einheiten, Bauwerke und Gebäude.

## Technologie

---

Sie können während eines Szenarios aus einem gegnerischen Tech-Center Technologien erbeuten.

Unter folgenden Voraussetzungen werden dann beim erfolgreichen Beenden eines Szenarios dem Spieler Tech-Punkte vergeben:

- Der Spieler hat eine Einheit direkt neben (mindestens) einem gegnerischen Tech-Center plazieren können. Seine Inbesitznahme wird durch ein „*Glühbirnchen*“ über dem Tech-Center angezeigt.
- Der Spieler muß natürlich der Sieger dieses Szenarios sein.



Je mehr Tech-Center Sie übernehmen, desto größer wird die Zahl der Tech-Punkte sein, die Sie erhalten. Im Szenario-Modus wird die Technologie zugewiesen, bevor ein Szenario beginnt. Vergeben Sie alle verfügbaren Tech-Punkte zu Beginn des Szenarios, da sie sonst verloren gehen. Im Modus „**Auf Leben und Tod**“ hängt die Technologie vom gewählten Szenario ab.

## Die Technologie der Einheiten verbessern

Um das Tech-Level einer Einheit zu erhöhen, müssen Sie folgendermaßen vorgehen:

1. Klicken Sie auf den **Armee-Button**, um den Armee-Bildschirm aufzurufen (siehe Seite 30).
2. Wählen Sie eine Einheit, deren Tech-Level verbessert werden soll.
3. Klicken Sie auf „**Upgrade**“.

Die roten Zahlen in der Einheiten-Information sind jene, die sich durch das Upgraden der Einheit verändern.

## Siegebedingungen

### Szenarios

Um aus einem Szenario siegreich hervorzugehen, müssen Sie innerhalb des Zeitlimits dessen Ziele erfüllen. Die Zahl der noch verbleibenden Spielzüge werden unten rechts auf dem Bildschirm angezeigt. Um die Ziele eines Feldzug-Szenarios, eines normalen Szenarios oder eines „**Auf Leben und Tod**“-Spiels gegen andere menschliche Spieler angezeigt zu bekommen, müssen Sie folgendes tun:

- Klicken Sie im Stationierungs- oder im Taktik-Bildschirm auf „**Ziele**“.
- Klicken Sie im Kontinental-Bildschirm auf eine einzelne Provinz. Weitere Details erhalten Sie, wenn Sie auf „**Aufklärung**“ klicken. Wenn Sie eine Satelliten-Verbindung errichtet haben, enthält diese sämtliche Informationen über Alien-Einheiten, -Bauwerke und -Gebäude.
- In der Übersichtskarte sind die Ziele eines Szenarios als orangefarbene Gebiete mit dicken, rosa Pfeilen markiert.
- In der Hauptkarte des Taktik-Bildschirms, werden die Ziele als schattierte Gebiete dargestellt und sind mit dem „**Szenarioziel-Symbol**“ gekennzeichnet (falls diese Option im Szenarioziel-Bildschirm eingeschaltet ist - s. Seite 30.)



Wenn zu den Siegbedingungen zählt, daß Sie eine Position (das Ziel) für eine bestimmte Zahl von Zügen unter Ihrer Kontrolle halten müssen, wird im Taktik-Bildschirm diese Zugzahl in Rot neben der normalen Spielzuganzeige eingeblendet (siehe Seite 24). Um ein Gebäude einzunehmen, müssen Sie eine Einheit direkt daneben platzieren.

Wenn Sie im Kontinental-Bildschirm die Kontrolle über eine Provinz übernehmen, wird sie grau. Die gegnerische Hauptstadt ist mit einem Hauptquartier-Symbol gekennzeichnet. Provinzen unter der Kontrolle des Tauranischen Imperiums sind mit Alien-Markierungen versehen (siehe Seite 27).

## Auf Leben und Tod

---

Die Spiel-Variante „**Auf Leben und Tod**“ ist ein Auge-in-Auge-Konflikt. Falls beide Spieler menschliche Armeen übernehmen, ist der Gewinner derjenige, dem es gelingt, das gegnerische Hauptquartier zu zerstören. Spielt ein Spieler die Menschen und der andere die Aliens, gelten folgende Siegbedingungen: Die Menschen gewinnen, wenn sämtliche Alien-Einheiten zerstört wurden. Die Aliens gewinnen, wenn sie das Hauptquartier der Menschen vernichtet haben.

## Die Kontinente im Spiel

---

Um die Herrschaft über einen Kontinent zu erlangen, müssen Sie die Kontrolle über die Hauptprovinz der Aliens erlangen. Um den gesamten Feldzug zu gewinnen, müssen Sie Tau Drann, die Hauptstadt von New Haven auf dem vierten Kontinent, übernehmen.

## Schwierigkeitsgrade

---

Das Level des Schwierigkeitsgrades bestimmt beim Spielbeginn, wie viele Stationierungs-Punkte Sie während eines Szenarios zur Verfügung haben. Je schwieriger die Einstellung, desto weniger Punkte haben Sie. Außerdem erhöht sich der Schaden, der Ihnen von gegnerischen Kräften zugefügt wird, mit steigendem Schwierigkeitsgrad.



## Ratschläge für das Spiel

---

### Strategische Tips

---

1. Lesen Sie die *Missionsbeschreibungen* genau durch, bevor Sie eine davon auswählen. Manchmal enthalten sie sehr wertvolle Tips, die Ihnen zum Erfolg verhelfen können.
2. Unterschätzen Sie nicht den *Wert erbeuteter Technologie*. Andernfalls könnten gegnerische Truppen Ihre Panzer schneller zerstören, als Sie neue zu stationieren in der Lage sind.
3. Die *Satelliten-Verbindung* ist eine äußerst wichtige Hilfe für die Planung Ihrer Angriffe auf den Gegner.
4. Es ist zwar nicht erforderlich, sämtlich Missionen des Feldzuges zu absolvieren, jedoch sind viele der etwas *abseits liegenden Missionen* reich an Technologie und Credits.
5. Planen Sie die Errichtung der Bauwerke in Ihrer *City*. Die meisten davon erlauben die Stationierung einer Einheit oder einer automatisierten Einheit auf dem Schlachtfeld.
6. Eine vernünftige *Stadtverteidigung* vermeidet teure Instandsetzungskosten nach Beschädigung Ihrer Gebäude in einer Schlacht.

### Taktische Tips

---

1. Unterschätzen Sie nicht die Power *kleiner Einheiten*. Sie können auch das Geld für teure Einheiten sparen, in dem Sie kleinere Einheiten durch Wälder marschieren lassen, um Minen aufzuspüren.
2. Das *Stationieren kleinerer Einheiten* kann den Feind leicht ablenken oder wichtigere Einheiten dadurch beschützen, daß sie die Schußlinien blockieren.
3. Feuer auf Bäume oder Bauwerke kann die *Sichtlinie* zu einem Missionsziel freimachen.
4. Versuchen Sie, wenn Sie Ihre Einheiten bewegen, stets einige Aktionspunkte (APs) übrigzubehalten, so daß Sie genügend APs besitzen, um Ihre Einheiten in den *Überwachungsmodus* zu schalten.
5. *Zerstören Sie gegnerische Bauwerke*, die automatisierte Einheiten herstellen, so daß der Gegner keinen Nachschub an solchen Einheiten mehr erhält.
6. Nicht alle Einheiten sind von der *Überwachung* betroffen. Nutzen Sie diese Einheiten, um die Gebiete um die Stationierungszonen herum zu säubern, bevor Sie damit fortfahren, die anderen Einheiten voranzubewegen.
7. Einige Einheiten müssen *Minimum-Entfernungen* beim Feuern einhalten. Achten Sie stets darauf, solche Einheiten nicht zu nahe an ein Ziel heranzubewegen.

## Tabellen

---



# Einheiten und Defensivtürme der Menschen

• Tabellen

Name	Typ	Voraus- setzung	Station- kost.	Level	Panze- rung	Aktions- Punkte	Bewaff- nung	Schaden	ROF	Max. Reichw.	Spezial- fähigk.	Min. Reichw.
AA Fahrzeug	B	AA Fabrik	30	1 - 11	15 - 30	220 - 300	GA-50 Kanone	10 bis 60	220 - 300	9	FA	
AA Turm	B	AA Fabrik	25	1	30	100	GA-50 Kanone	30	100	9	FA	
Raketenwerfer Mk. 2	B	Raketen-Center	90	1 - 11	50	120 - 160	Erw. Artillerie	70-100	1 - 2	13 - 16	OH	3
Artillerie	B	Ballistik	90	1 - 11	20 - 30	100 - 180	180mm Howitzer	20 - 25 bis 35 - 50	1 - 3	9 - 12	OH	3
Angriffsboot	W	Kleindock	20	1 - 11	10 - 30	300 - 400	M-44 Gatling Gewehr	5 - 8 bis 10 - 16	2 - 4	6		
Buggy	B	Buggy-Werkstatt	20	1 - 11	15	300 - 450	M-81 Kleingewehr	6 - 11 bis 10 - 16	1 - 3	6		
Hubschrauber	F	Munition-Depot	120	1 - 11	30 - 60	300 - 450	AG-150 Raketen	20 - 30 bis 30 - 50	2 - 3	8	OH:OW	1
Einzelkämpfer	B	SpecOps	10	1 - 6	5 - 10	120 - 150	Explosiv-Kugeln	15 - 25 bis 30 - 40	1 - 2	2 - 3	OW:WD:MD	
Elite-Trooper	B	SpecOps	10	1 - 11	5 - 10	140 - 170	M-44 Sturmgewehr	4 - 6 bis 8 - 12	2	5 - 8	WD:MD	
Frachter	W	HQ	150	1	35	60	Unbewaffnet	0	1	8		
Grav-Bike	Gv	Grav Werkstatt	50	1 - 11	10 - 15	200 - 300	W-32 Raketen	10 - 15 bis 15 - 20	2 - 3	6	JD	

Abkürzungen: **B** - Boden; **Gv** - Grav; **F** - Flugeinheit; **W** - Wasser

Abkürzungen Spezialfähigkeit: **FA** - Flugabwehr; **WD** - kann im Wald oder Dschungel gehen; **MD** - kann Minen entdecken; **OH** - kann über Hindernisse feuern;  
**OW** - löst kein Überwachungsfeuer aus; **JD** - reduziert Überwachungsfeuer

Name	Typ	Voraus- setzung	Station- kost.	Level	Panze- rung	Aktions- Punkte	Bewaff- nung	Schaden	ROF	Max. Reichw.	Spezial- fähigk.	Min. Reichw.
Grenadier	B	Kaserne	10	1 - 6	5	100 - 130	Mörser	9 - 14	1 - 2	4 - 6	OH;WD;MD	
Wach-Turm	B	HQ	20	1	15	4	M-44 Gatling Gewehr	5 - 8	4	6		
Schwerer Panzer	B	Schmiede	60	1 - 11	100 - 200	120 - 160	Twin Inferno	80 - 100 bis 175 - 225	1-2	8		
Laser Turm	B	HQ	25	1	25	4	Schwere Laserkanone	15 - 25	4	12		
LAV	B	Fabrik	20	1 - 11	20 - 30	250 - 320	M-44 Gatling Gewehr	6 - 8 bis 8 - 14	4 - 5	6		
Leichter Panzer	B	Tracks Werkstatt	30	1 - 11	30 - 45	200 - 250	Vulcan J-9 Kanone	15 - 20 bis 20 - 30	2 - 3	8		
Kommando-Panzer	B	Smelter	50	1 - 11	50 - 100	200 - 250	180mm Inferno	30 - 45 bis 60 - 90	2 - 3	8		
Patrouillen-Boot	W	Patrouillen Basis	50	1 - 11	50 - 150	200 - 280	Twin 180mm Inferno	30 - 40 bis 50 - 75	2	8		
Raketen-Turm	B	HQ	30	1	30	3	Raven IX Raketen	40 - 50	3	10	OH	3
U-Boot	W	U-Boot Basis	120	1 - 11	40 - 90	200 - 270	Cruise Missile	40 - 50 bis 125 - 175	2	10 - 12	OH;OW	3
Trooper	B	HQ	5	1 - 6	5	100 - 110	S-12 Sturm- Gewehr	3 - 4 bis 6 - 10	3	5	WD;MD	
Truck	B	HQ	25	1	30	60	Unbewaffnet	0	1	8		

Abkürzungen: **B** - Boden; **Gv** - Grav; **F** - Flugeinheit; **W** - Wasser

Abkürzungen Spezialfähigkeit: **FA** - Flugabwehr; **WD** - kann im Wald oder Dschungel gehen; **MD** - kann Minen entdecken; **OH** - kann über Hindernisse feuern;

**OW** - löst kein Überwachungsfeuer aus; **JD** - reduziert Überwachungsfeuer

## Einheiten und Devensivtürme der Alien

Name	Typ	Voraus- setzung	Station- kost.	Level	Panze- rung	Aktions- Punkte	Bewaff- nung	Schaden	ROF	Max. Reichw.	Spezial- fähigk.	Min. Reichw.
AA Turm	B	Tauran HQ	20	1	45	100	Fusions Strahl	60	100	9	FA	
AA Turm	B	Shadamar HQ	20	1	15	100	Psi-Wave Zerstörer	10	100	9	FA	
AA Fahrzeug	B	Tauran HQ	90	1	60	250	Fusion Strahl	60	250	9	FA	
Beast Box	B	Shubblar HQ	15	1	10	3	Twin Bwupoo	3 - 9	3	4		
Beast Wagen	B	Shubblar HQ	15	1	25	250	Twin Bwupoo	5 - 11	4	6		
Claptrap	W	See Basis	30	1	40	150	Slug Bolt Kanone	25 - 75	2	7		
Kristall-Turm	B	Shadamar HQ	25	1	5	5	Psi-Strahl	5 - 14	5	10		
Cutter	W	Shubblar HQ	20	1	15	250	Bwupoo Mini-Kanone	10 - 22	3	6		
Todes-Worm	B	Bio-Center	250	1	700	100	Biß	999 - 1998	100	1		
Dreadnought	W	See-Basis	120	1	180	190	Fusions Werfer	60 - 110	2	9	OH	3
Flyer	F	Tauran HQ	100	1	40	300	Fusions Mini-Kanone	13 - 23	6	10	WD	
Kämpfer	B	Shubblar HQ	5	1	10	110	Bwupoo Mini-Kanone	3 - 9	5	5	WD; MD	
Kanonenboot	W	See-Basis	120	1	180	230	Dual Plasma Kanone	65 - 115	2	9		
Kanonen-Turm	B	Shubblar HQ	20	1	20	2	Kugel Werfer	8 - 28	2	6		
Junk Wagen	B	Shubblar HQ	25	1	50	60	Unbewaffnet	0	1	0		

Abkürzungen: **B** - Boden; **Gv** - Grav; **F** - Flugeinheit; **W** - Wasser

Abkürzungen Spezialfähigkeit: **FA** - Flugabwehr; **WD** - kann im Wald oder Dschungel gehen; **MD** - kann Minen entdecken; **OH** - kann über Hindernisse feuern;

**OW** - löst kein Überwachungsfeuer aus; **JD** - reduziert Überwachungsfeuer

Name	Typ	Voraus- setzung	Station- kost.	Level	Panze- rung	Aktions- Punkte	Bewaff- nung	Schaden	ROF	Max. Reichw.	Spezial- fähigk.	Min. Reichw.
Laser-Turm	B	Tauran HQ	20	1	40	2	Twin Fusion Laser	19 - 39	2	10		
Light Grav	Gv	Grav-Fabrik	50	1	10	300	Psi-Blaster	8 - 13	4	7	JD	
Leichter Panzer	B	Tauran HQ	60	1	90	210	Impulse Kanone	20 - 35	4	9		
Kommando-Panzer	B	Tauran HQ	100	1	150	200	Dual Plasma Kanone		75 - 135	2	10	
Medium Grav	Gv	Grav-Fabrik	100	1	25	300	Psi-Fackel	20 - 30	5	10	JD	
Führungs-Panzer	B	Tauran HQ	150	1	200	120	Mega-Kanone	100 - 150	2	9		
Mind-Warrior	Gv	Shadamar HQ	20	1	3	300	Psi-Lanze	30 - 50	2	8	OW	
Vorposten	B	Tauran HQ	500	1	300	2	Twin Plasma Kanone	50 - 100	2	16	OH	3
Pack-Freak	B	Shubblar HQ	40	1	15	160	Bwupoo-Kanone	5 - 15	3	5	OW	
Paralyzer	Gv	Shadamar HQ	120	1	15	300	Unbekannt	100	4	14	OH; JD	3
Plasma-Turm	B	Tauran HQ	25	1	45	3	Plasma-Werfer	18 - 25	3	12	OH	3
Plattform	W	See Basis	500	1	300	4	Twin Plasma Kanone	50 - 75	4	10		
Pyromaniac	B	Shubblar HQ	10	1	10	100	Mörser	4 - 10	2	6	OH; WD; MD	
Seeker	Gv	Shadamar HQ	40	1	1	310	Selbstzer- störungsgerät	20 - 30	310	1	JD	
Schock Trooper	B	Tauran HQ	20	1	20	150	Laser-Schwert	38 - 58	3	1	JD; WD; MD	
SHOG	Gv	Tauran HQ	180	1	60	140	Plasma-Werfer	40 - 50	3	13	OH	3
Skirmisher	B	Tauran HQ	20	1	20	140	Impulse Kanone	10 - 18	4	9	WD; MD	
Transporter	Gv	Tauran HQ	25	1	60	80	Unbewaffnet	0	1	0		

Abkürzungen: **B** - Boden; **Gv** - Grav; **F** - Flugeinheit; **W** - Wasser

Abkürzungen Spezialfähigkeit: **FA** - Flugabwehr; **WD** - kann im Wald oder Dschungel gehen; **MD** - kann Minen entdecken; **OH** - kann über Hindernisse feuern;

**OW** - löst kein Überwachungsfeuer aus; **JD** - reduziert Überwachungsfeuer

## Auto-Einheiten der Menschen

Name	Station.-kosten	Bewaffnung	Beschreibung
Bomber	150	40	Schadet innerhalb eines 5x5 Gebietes
Brücke	10	70	Jede Anforderung platziert ein neues Brückensegment.
Aerosol Bomber	50	40	Vergast ein Gebiet, mit der Folge, daß die Einheiten verlangsamt werden.
Einzelkämpfer	300	20	Wirft Einzelkämpfer ab
Elite Troopers	120	20	Wirft Elite Trooper ab
Grenadier	120	20	Wirft Grenadiere ab
Troopers	100	20	Wirft Trooper ab
Panzerung	100	40	Wiederherstellung von bis zu 100 AR an jeder Einheit/jedem Bauwerk.
Mobilizer	200	40	Wiederherstellung von bis zu 300 AP
Mine	20	70	Entdeckt Minen im Zielbereich
Burst Bombe	500	1	Schadet innerhalb eines 10x10 Gebietes
Transporter	25	40	Transportiert alle alliierten Einheiten

## Auto-Einheiten der Aliens

Name	Station.-kosten	Bewaffnung	Beschreibung
Brücke	15	70	Bildet Brückensegmente
Seekers	500	20	Plaziert Seekers
Flyer	500	20	Plaziert Flyer
Megatanks	500	20	Plaziert Mega Tanks
Paralyzers	300	20	Plaziert Paralyzers
Schock Trooper	300	20	Plaziert Shocktroopers
Worms	1450	20	Plaziert einen Worm
Kampfflugzeug (Shadamar)	75	30	Angriff auf ein 3x3 Gebiet
Kampfflugzeug (Tauran)	200	60	Angriff auf ein 7x7 Gebiet
GRX	500	1	Bombenangriff auf ein 10x10 Gebiet
Medic	150	60	Stellt bis zu 100 AR und 100 AP an jeder verbündeten Einheit wieder her.
Mine	25	70	Findet Minen im Zielbereich
Transporter	120	60	Transportiert verbündete Einheiten
Kämpfer	60	20	Plaziert Shubblar Kämpfer
Pyro Maniac	120	20	Plaziert Shubblar Pyro Maniacs

## Bauwerke der Menschen

Name	Voraussetzung	Kosten	Recycle-Wert	Panzerung	Gebiet	Position	Produktion
AA Fabrik	Polytechnik; 2	200	150	200	3x2	Ebene	AA Tower; AA Fahrzeug
AA Turm	AA Fabrik; 2	25	20	30	1x1	Ebene	
Airbase	Medic Center; 3	600	450	300	4x5	Ebene	Bomber
Mun. Depot	Smelter; 3	700	525	200	2x2	Ebene	Hubschrauber
Ballistik	Smelter; 3	500	375	200	2x2	Ebene	Artillerie
Kaserne	Stat. Center #; 1	100	75	150	2x2	Ebene	Grenadier
Buggy-Werkstatt	Stat. Center #; 2	150	115	150	2x2	Ebene	Buggy
Stat.-Center #	Hauptquartier; #	200 - 400	150	150	2x2	Ebene	Stat.-Punkte in Stadtprovinz
Fabrik	SpecOps; 1	150	115	250	3x3	Ebene	LAV
Schmiede	Stat. Center #; 4	400	300	300	3x3	Ebene	Schwerer Tank
Grav Werkstatt	Smelter; 3	250	190	200	3x3	Ebene	Grav Bike
Wach Turm	Hauptquartier; 1	20	5	15	1x1	Ebene	
Hauptquartier		0	0	500	4x4	Ebene	50 Stat.-Punkte; Trooper
Heliport	SpecOps; 1	300	225	300	3x4	Ebene	Transport; Gleiter
Laser-Turm	Hauptquartier; 2	25	10	25	1x1	Ebene	
Raketensilo	Sat.-Antenne; 4	2000	1500	200	2x2	Ebene	Burst-Bombe
Patrouillen Basis	Tracks Werkstatt; 2	300	300	300	3x2	Tiefes Wasser	Patrouillen Boot
Polytechnik	Stat. Center #; 2	300	225	250	3x3	Ebene	Mine; Brücke

Anm.: Die Zahlen in der Spalte Voraussetzungen stehen für den Kontinent, in dem das Gebäude zum ersten Mal verfügbar ist. # - Nummer des besetzten Kontinents



Name	Voraussetzung	Kosten	Recycle Wert	Panzerung	Gebiet	Position	Produktion
Medic Center	Stat. Center #; 3	300	225	200	3x2	Ebene	Auto-Einheiten, Panzerung, und Mobilizer
Raffinerie	Medic Center; 3	700	525	250	3x3	Ebene	Aerosol Bomber
Forschungs Center	Kaserne; 1	150	120	150	2x2	Ebene	Tech Conversion
Raketen Center	Schmiede; 4	500	375	200	3x2	Ebene	Adv Launcher
Raketen-Turm	Hauptquartier; 3	30	20	30	1x1	Ebene	Minimum Reichweite 3
Klein Dock	Fabrik; 1	150	90	150	2x2	Tiefes Wasser	Angriffsboot
Smelter	Stat. Center #; 4	300	225	300	3x3	Ebene	Main Tank
SpecOps	Kaserne; 1	200	150	150	2x2	Ebene	Commando; Elite Trooper
U-Boot Basis	Smelter; 3	500	375	200	2x2	Tiefes Wasser	U-Boot
Tracks Werkstatt	Buggy Werkstatt; 2	200	150	100	3x3	Ebene	Light Tank
Sat. Antenne	Polytechnik; 2	250	190	200	2x2	Ebene	Spionage

Anm.: Die Zahlen in der Spalte Voraussetzungen stehen für den Kontinent, in dem das Gebäude zum ersten Mal verfügbar ist. # - Nummer des besetzten Kontinents

## Bauwerke der Aliens

Name	Rasse	Kosten	Panzerung	Gebiet	Position
AA Turm	Tauran	20	45	1x1	Ebene
AA Turm	Shadamar	20	15	1x1	Ebene
Flughafen	Shadamar	350	75	3x3	Ebene
Beast Box	Shubblar	15	10	1x1	Ebene

Name	Rasse	Kosten	Panzerung	Gebiet	Position
Biocenter	Tauran	450	200	3x3	Ebene
Shubblar-Center	Shubblar	150	100	2x3	Ebene
Comm.-Center	Tauran	700	150	2x2	Ebene
Comm.-Anbau	Tauran	50	50	1x1	Ebene
Kristall-Turm	Shadamar	25	5	1x1	Ebene
Shadamar Habitat	Shadamar	200	50	3x3	Ebene
Konstr.-Center	Tauran	800	250	3x3	Ebene
Focus-Center	Shadamar	250	50	3x3	Ebene
Grav.-Fabrik	Shadamar	400	75	3x3	Ebene
Gruhk-Farm	Shubblar	150	50	2x2	Ebene
Gewehr-Turm	Shubblar	20	20	1x1	Ebene
Landebucht	Tauran	500	250	4x4	Ebene
Bauwerk (groß)	Tauran	550	125	3x3	Ebene
Laser-Turm	Tauran	20	40	1x1	Ebene
Shubblar-Habitat		Shubblar	150	40	2x2 Ebene
Bauwerk (mittel)	Tauran	450	100	3x3	Ebene
Raketen-Silo	Tauran	2000	200	2x2	Ebene
Plasma-Tower	Tauran	25	45	1x1	Ebene
Gefängnis	Shadamar	150	25	2x3	Ebene
Shad.-Heiligtum	Shadamar	300	75	3x3	Ebene
Schrott-Mühle	Shubblar	250	175	3x4	Ebene

Name	Rasse	Kosten	Panzerung	Gebiet	Position
See-Basis	Tauran	650	200	3x2	Tiefes Wasser
See-Basis	Shubblar	200	75	2x3	Tiefes Wasser
Shadamar HQ	Shadamar	700	125	4x4	Ebene
Shubblar HQ	Shubblar	500	250	4x4	Ebene
Kleines Bauwerk	Tauran	250	40	2x2	Ebene
Tauran HQ	Tauran	1500	700	5x5	Ebene
Tech-Center (groß)	Tauran	0	100	3x3	Ebene
Tech-Center (mittel)	Tauran	0	75	3x2	Ebene
Tech-Center (klein)	Tauran	0	50	2x2	Ebene
Trainings-Center	Tauran	250	150	2x2	Ebene
Zeppelin	Shubblar	300	100	3x3	Ebene

## Verteidigung

Name	Typ	Kosten	Panzerung	Voraussetzung	Schaden
Befestigung	Befestigung	5	60	HQ	
Kraft-Feld	Kraft	20	300	HQ	
Grav-Mine	Grav	20		HQ	25 bis 35
Laser-Wand		10	150	HQ	
Mine	Standard	10		HQ	25 bis 35

## Tastatur-Belegung

---

### In allen Bildschirmen:

---

**Cursor-Tasten** Scrollen durch die Karte in der jeweiligen Cursor- Richtung

**J** Ja

**N** Nein

**F6** Zentriert auf die markierte Einheit

### Im Armee-Bildschirm:

---

**T** Aufrüstung des Technik-Levels der markierten Einheit

### Im Kontinental-Bildschirm:

---

**I** Anzeige Geheimdienst-Informationen

**A** Zum Stationierungs-Bildschirm

### Im Taktik-Bildschirm

---

**A** Anzeige des Armee-Bildschirms in Stationierungs- und Verstärkungs-Bildschirm

# Mitwirkende

---

## **Micomeq**

---

### ***Development Team***

Danny Bélanger  
Didier Bertrand  
Benoit Carrière  
Emanuel Charbonneau  
Daniel Duval  
Marcel Emond  
Patrice Gagnon  
David Lafond  
Patrick Lavoie  
Dominic Mathieu  
Yanick Piche  
Stephane Rainville  
Sébastien Thifault

### ***Special Thanks To***

Simon Desrosiers  
Vincent-Philippe Lauzon  
Pierre Mitchell  
Of course, Sultan (for his inspirational speeches)  
and Zak (Mongole à batterie)

## **Interactive Magic**

---

### ***Producer***

Paul Potera

### ***VP, External Development***

Ray Rutledge

### ***Technical Editor***

Sara Ley

### ***Installation***

Stephen Bridge

### ***Quality Manager***

David Green

### ***Original Story***

David Burton

### ***Story Editor***

David Artman

### ***Multiplayer & Network Technology***

Tracy McQuillen

### ***Playtest Coordinators***

James Cowgill, Mike Pearson

### ***Internal Testers***

Joe Allen, Ismini Boinodiris,  
Brian Davis, Chris Garner,  
Carling Gartrell, Anthony Lazaro,

Sean McDaniels, Mike Metrosky,  
Marc Racine, Chuck Rice, Jason  
Sircy, Adam Turner, Ted Wagoner,  
Greg Young

### ***External Testers***

Richard Arnesen, Nathan Grocho-  
ski, Ben Herd, Jeff Key,  
Eddie Klaynberg, Gary Lipdus,  
Matt McKeehan, Aubrey Mason,  
Tony Miranda, Gary Newcomb,  
Daniel Orr, Jim Pedicord, Roderick  
Pommier, Scott Price, Kevin Spross,  
Becky Starling, Mark Wilson

### ***Manual Editing & Layout***

Catherine Bollinger, Sarah O'Keefe,  
Linda Orlando, Alan Pringle;  
Scriptorium Publishing Services,  
Inc.

## **Deutsche Übersetzung, Handbuch & Layout**

---

### ***Produktmarketing***

Frank Michaelis

### ***Produkt-Manager***

Hans-Peter Lange

### ***Handbuch-Übersetzung***

Weltenschmiede Studios  
Harald Evers  
Dirk Grünholz

### ***Satz & Layout***

IDEE Werbegestaltung,  
Andreas Ballhaus