

I. Einleitung

Willkommen bei Command & Conquer. In diesem Demo spielen Sie auf Seiten der Globalen Defensiv-Initiative (GDI), der Einsatztruppe der Vereinten Nationen: Sie sind die "Guten". Ihre Gegner sind die Streitkräfte der Bruderschaft von Nod, einer skrupellosen Terroristenorganisation, die nur ein Ziel kennt: die Weltherrschaft.

II. Das Titelbildmenü

Hier fängt das Spiel für Sie an. Sie haben die Auswahl zwischen fünf Möglichkeiten:

Neues Spiel starten: Mit dieser Option gelangen Sie in eine neue Mission. Sie erhalten Informationen über Ihr Einsatzziel und begeben sich auf das Schlachtfeld.

Mission laden: Wenn Sie früher schon einen Spielstand gespeichert haben, können Sie ihn mit dieser Option wieder laden und weiterspielen.

Kontakt-Info: Hier bekommen Sie Informationen, wie Sie sich mit uns in Verbindung setzen können.

Intro wiederholen: Wenn Sie die Einleitung noch einmal sehen wollen, klicken Sie hierauf.

Spiel verlassen: Bringt Sie aus dem Programm hinaus und zurück ins Betriebssystem. Bitte beachten Sie, daß der Mehrspielermodus (per Modem oder Netzwerk) nur in der Vollversion von Command & Conquer funktioniert.

III. Das Spielfeld

Ihr Bildschirm ist in drei Flächen unterteilt. Die erste und größte davon ist die Landkarte. Hier spielt sich die gesamte Action von Command & Conquer ab. Um die Karte herumzubewegen, gehen Sie mit dem Cursor einfach an den Rand des Bildschirmausschnittes, wo er sich in einen dicken weißen Pfeil verwandelt. Wenn Sie an den Rand der Landkarte kommen, wird der Pfeil durch ein rotes "Nein"-Zeichen durchgestrichen. Der zweite Bereich ist das Seitenmenü. Hier finden Sie nicht nur Ihr Radar, sondern auch die Bauoptionen (mehr dazu später). Und schließlich gibt es als dritten Bereich noch die Klickleiste oben am Bildschirmrand. Dort befinden sich zwei Knöpfe und eine Anzeige:

Optionen: Wenn Sie hierauf klicken, halten Sie das Spiel an und gelangen zum Optionenfenster.

Geld: Diese Anzeige gibt Ihnen jederzeit Auskunft über Ihr Barvermögen. Geld entspricht dem eingesammelten Tiberium, das die Sammlerfahrzeuge zur Raffinerie bringen. Wenn Sie also Ihre Sammler oder Ihre Raffinerie verlieren, haben Sie keine Einkommensquelle mehr, und Ihre Karriere bei der GDI wird sehr kurz sein.

Seitenmenü: Mit diesem Knopf klappen Sie das Seitenmenü auf bzw. zu (um mehr von der Karte zu sehen beispielsweise).

IV. Wie man Command & Conquer spielt

Sobald Sie Ihre Einsatzbefehle erhalten haben, finden Sie sich auf dem Schlachtfeld wieder, zusammen mit Ihren Truppen. Die meisten Handlungen in Command & Conquer steuern Sie durch Bewegen der Maus und Drücken des linken Mausknopfes. Für jede Aktion gibt es einen eigenen Cursor. Der Standardcursor ist ein weißer Pfeil, der auch zur Auswahl der Menüpunkte benutzt wird.

Einheiten auswählen

Um einer Einheit irgendwelche Befehle geben zu können, müssen Sie sie zuerst einmal auswählen. Bewegen Sie dazu den Cursor über die Einheit - er verwandelt sich in einen weißen Rahmen. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Einheit, so trägt sie nun den weißen Rahmen. Sie können auch mehr als eine Einheit auf einmal auswählen, indem Sie den Cursor auf einen Punkt neben den gewünschten Einheiten legen, die linke Maustaste festhalten und die Maus bewegen. Zwischen der Start- und Endposition der Maus entsteht ein immer größerer Rahmen, der alle Einheiten auswählt, die er einschließt. Jeder Befehl, den Sie geben, gilt jetzt für all diese Einheiten.

Einheiten bewegen

Um eine Einheit zu bewegen, ziehen Sie den Cursor in die gewünschte Richtung. Er verwandelt sich in einen grünen Kreis mit weißen Pfeilen, den Bewegungscursor. Klicken Sie damit mit der linken Maustaste auf einen beliebigen Bereich, und jede momentan ausgewählte Einheit wird versuchen, sich dorthin zu bewegen. Wenn Sie eine Stelle aussuchen, die Ihre Einheiten nicht erreichen können, wird der Bewegungscursor durch ein Nein-Zeichen durchgestrichen.

Angreifen

Um eine gegnerische Einheit anzugreifen, wählen Sie den Angreifer aus und bewegen den Cursor über die Feindeinheit. Der Cursor verwandelt sich in einen weißen Kreis mit roten Pfeilen - den Angriffscursor. Klicken Sie damit auf die Einheit, die angegriffen werden soll.

Der Einsatz des MBFs

Das Mobile Bau-Fahrzeug ist eine Sondereinheit, die sich in zu einem stationären Bauhof "auseinanderfalten" kann. Dazu wählen Sie das MBF aus; wenn es sich an einem ausreichend geräumigen Platz befindet und nicht gerade angegriffen wird, verwandelt sich der Cursor in einen grünen Punkt mit Pfeilen darum herum, die nach außen deuten. Klicken Sie noch einmal mit der linken Maustaste darauf, und es "entfaltet" sich. Da alle Gebäude an einem schon bestehenden Bauwerk angebaut werden müssen, sollten Sie darauf achten, daß Sie möglichst viel Platz um sich herum haben, wenn Sie das MBF aktivieren. Sonst wird es möglicherweise irgendwann zu eng, um den Rest der Basis noch aufzubauen.

Cyborgs transportieren

Infanteriebots jeder Waffengattung (auch Commandobots) können in Transporthubschraubern und bewaffneten Mannschaftstransportern befördert werden. Um sie einzuladen, klicken Sie sie einfach an und bewegen den Mauszeiger dann über ein Transportfahrzeug. Sobald die nach unten zeigenden, grünen Pfeile als Cursor erscheinen, drücken Sie die linke Maustaste. Die Cyborgs werden sich selbsttätig verladen und in den Wartemodus versetzen. Manövrieren Sie das Fahrzeug wie gewohnt. Wenn die Cyborgs wieder aktiviert und entladen werden sollen, erteilen Sie den Befehl dazu mit einem Doppelklick auf das Fahrzeug (so, als wollten Sie ein Baufahrzeug einsetzen). Die gesamte Cyborgladung wird dann abgeladen.

V. Das Seitenmenü

Sobald Sie den Bauhof errichtet haben, erscheint das Seitenmenü. Es besteht aus vier Bereichen: der Bauzone, dem Radarschirm, der Energieanzeige und den Schaltern.

Gebäude errichten

Die Bauzone besteht aus zwei senkrechten Reihen. Die linke davon ermöglicht Ihnen die Konstruktion von Gebäuden. Wählen sie das Bauwerk aus, das Sie errichten wollen, und klicken Sie sein Symbol mit der Maustaste an. Ein grauer Schatten legt sich über das Symbol, und die Uhr beginnt, die Zeit bis zur Fertigstellung anzuzeigen. Ein Mausklick mit der rechten Taste während der Bauzeit unterbricht die Konstruktion ("Pause"), ein zweiter bricht sie ganz ab. Wenn das Gebäude fertiggestellt ist, hören Sie die Meldung "Konstruktion fertig", und das Wort "Fertig" erscheint unter den Symbol. Klicken Sie mit der linken Maustaste jetzt noch einmal auf das Symbol und bewegen Sie Ihren Cursor über die Landkarte. Sie sehen ein weißes Raster in Form des gewählten Bauwerkes, das Sie mit einem erneuten Linksklick auf der Karte platzieren können. Sie können kein neues Bauwerk beginnen, bevor Sie nicht das letzte, fertiggebaute in die Landschaft gestellt haben. Wenn sich aber ein Bereich des weißen Rasters rot färbt, ist der Platz dort aus irgendeinem Grund nicht geeignet zum Bauen. Mit einem Rechtsklick können Sie das Platzieren abbrechen und zur "Fertig"-Phase zurückkehren.

Architektonische Tips

- Alles, was Sie bauen, kostet Geld. Neues Bargeld bekommen Sie für eingefahrene Tiberiumernten. Es ist daher keine schlechte Idee, die Tiberiumvorkommen so früh wie möglich auszukundschaften.

- Das erste Gebäude, das Sie errichten können, ist ein Kraftwerk. Achten Sie einmal darauf, wie sich die Energieanzeige grün färbt, sobald Sie das Gebäude fertig gebaut und platziert haben. Beachten Sie auch die blaue Linie quer über die Anzeige. Der grüne Bereich zeigt die Energiemenge an, die Sie haben - er kann sich aber auch gelb oder gar rot färben, je nach Position der blauen Linie. Die nämlich gibt an, wieviel Energie all Ihre Bauwerke zusammen benötigen. Vorsicht: Wenn sich die Anzeige gelb färbt, funktionieren einige Gebäude nicht mehr korrekt, und die Bauzeiten verlängern sich erheblich.
- Um neue Einheiten zu bauen, müssen Sie die passende Produktionsstätte errichten: Infanteriebots aller Art werden in Kasernen montiert, Fahrzeuge in Waffenfabriken. Zwei Kasernen verkürzen die Bauzeit der Einheiten, ebenso zwei oder mehr Fabriken.
- Es gibt gewisse Voraussetzungen für den Bau einiger Einheiten und Gebäude. So können Sie beispielsweise erst dann eine Raffinerie errichten, wenn Sie zuvor ein Kraftwerk gebaut haben, und zur Herstellung von Bewaffneten Mannschaftstransportern (BMTs) benötigen Sie eine Kaserne und eine Waffenfabrik.
- Sobald Sie eine Funk- und Radarzentrale errichtet haben, erwacht Ihr Radarschirm zum Leben (dort, wo zuvor das GDI-Symbol im Seitenmenü prunkte) - vorausgesetzt, Sie haben genug Energie zum Betrieb. Der Radarschirm zeigt Ihnen alle Gebiete, die Sie schon erkundet haben (unerkundete Bereiche bleiben schwarz). Sie können die Vergrößerungsstufe wählen, indem Sie auf den Kartenschalter unter dem Radarschirm klicken. Sie können auch schnell zu anderen Gebieten auf der Landkarte springen, indem Sie einfach auf die betreffende Stelle des Radarschirms klicken. Ebenso können Sie Einheiten bewegen, indem Sie ihnen ein Ziel auf dem Radarschirm anklicken.
- Wenn eines Ihrer Gebäude beschädigt wird (das wird passieren...), können Sie es durch reparieren, indem Sie den Reparatur-Knopf unter dem Radarschirm anklicken. Dadurch nimmt der Mauszeiger die Form eines Schraubenschlüssels an. Jedes Gebäude, das Sie mit diesem Schraubenschlüssel anklicken, beginnt, sich selbst zu reparieren (wobei es Geld verbraucht). Der Schraubenschlüssel-Cursor bleibt aktiv, bis Sie entweder erneut auf den Reparaturknopf klicken oder die rechte Maustaste betätigen.
- Wenn Sie ein Gebäude loswerden wollen oder wenn Sie dringend Bargeld brauchen, können Sie mit der linken Maustaste auf das Feld VERKAUF im Seitenmenü klicken. Der Mauscursor verwandelt sich in ein Dollarzeichen. Bewegen Sie ihn auf ein Gebäude, das Sie verkaufen möchten, und drücken Sie die linke Maustaste. Es wird sofort abgerissen, mit zwei Folgen: Sie bekommen zum einen wenigstens die Hälfte der ursprünglichen Baukosten zurückerstattet, und zum anderen sehen Sie, wie die Besatzung das Gebäude verläßt (meist "Schütze"-Cyborgs oder Techniker). VORSICHT! Verkaufen Sie niemals Ihren Bauhof, wenn es nicht absolut unumgänglich ist! Denn dann können Sie keine neuen Gebäude mehr errichten.
- Wenn Sie mehr als eine Fabrik vom gleichen Typ besitzen (entweder durch Eigenbau oder durch Eroberung), dann können Sie das Hauptwerk festlegen. Das bedeutet, die Truppen, die an mehreren Orten auf der Karte gebaut werden könnten, erscheinen nach ihrer Fertigstellung alle rund um das Hauptwerk. Wenn Sie zum Beispiel zwei Kasernen haben (oder eine Kaserne und eine Hand von Nod), erscheinen die gebauten "Schütze"-Cyborgs am Hauptwerk. Wenn Sie eine Kaserne und eine Hand von Nod besitzen, erscheint ein "Grenadier"-Cyborg nur in der Kaserne, eine "Flamme der Läuterung" nur in der Hand von Nod, da diese Einheiten nicht in beiden Fabriken gebaut werden.

Einheiten herstellen

Sobald Sie ein Gebäude fertigstellen, das Einheiten produzieren kann, erscheinen die Einheitentypen, die Sie bauen können, in der rechten Reihe der Bauzone. Die Herstellung geht ähnlich vor sich wie bei den Gebäuden: Klicken Sie auf das entsprechende Symbol, und der Countdown beginnt zu laufen. Sobald eine Einheit fertig ist, läuft oder rollt sie aus der jeweiligen Produktionsstätte (Kaserne oder Fabrik).

Tips zu den Einheiten

- Sie können den Zustand der einzelnen Einheiten abfragen, indem Sie sie auswählen. Wenn der Farbbalken noch im grünen Bereich ist, geht es der Einheit gut. Doch er kann sehr schnell gelb oder rot werden, wenn die Einheit Schaden nimmt. Während Infanteriebots nicht zu reparieren

sind, können Sie in den fortgeschritteneren Spielleveln eine Werkstatt errichten, die es Ihnen ermöglicht, zumindest Ihre Fahrzeuge wieder instandzusetzen (gegen Bargeld natürlich). Um ein Fahrzeug reparieren zu lassen, wählen Sie es aus und bewegen Sie den Cursor über eine Werkstatt. Der Mauszeiger verwandelt sich wieder in den "Betreten"-Cursor (drei grüne, nach unten zeigende Pfeile). Durch einen Klick mit der linken Maustaste setzt sich die betreffende Einheit Richtung Werkstatt in Marsch. Sobald die Einheit komplett instandgesetzt ist, sollten Sie sie schleunigst wieder aus der Werkstatt hinausbewegen, um Platz für die nächsten Reparaturfälle zu haben.

- Denken Sie daran, Tiberium ist gefährlich für Cyborgs. Wenn Sie Ihre Krieger zu Fuß durch ein Tiberiumfeld schicken, wird sie das irgendwann umbringen.

- Die Invasor-Cyborgs der Serie IV sind ganz spezielle Einheiten. Sie haben weder Angriffs- noch Verteidigungsfähigkeiten, können dafür aber gegnerische Gebäude einnehmen und damit Ihrer Kontrolle unterstellen. Wählen Sie dazu den Ingenieur an, und bewegen Sie den Cursor über ein gegnerisches Gebäude (der Mauszeiger verwandelt sich in den "Betreten"-Cursor). Klicken Sie dann mit der linken Maustaste. Der Invasor macht sich sofort auf den Weg zum Zielgebäude und nimmt es (falls er gesund ankommt) für Sie in Besitz - das Gebäude wechselt die Farbe. Sie können dieses Bauwerk sofort für Ihre Zwecke nutzen, sei es zum Produzieren von Einheiten oder nur zum Verkauf. Dies ist auch ein beliebter Weg, Einheiten und Gebäudetypen produzieren zu können, die normalerweise dem Gegner vorbehalten sind. Einige wenige Bauwerke wie Flarak-Stellungen, Geschütztürme und Obelisksen können generell nicht erobert werden.

- Der Orca ist ein Flugzeug, das Sie in der zweiten Demomission zu sehen bekommen. Er wird ausgewählt und angepeilt wie jede andere Einheit auch. Allerdings funktioniert das nicht mehr, sobald der Orca in der Luft ist! Daher ist es sehr zu empfehlen, den Orca immer sofort auf einer Gruppen-Funktionstaste abzulegen (Näheres über Tastaturkürzel und Hotkeys in der README-Datei). Sie können Orcas zur Landeplattform zurückschicken, indem Sie sie auswählen, den Cursor über die Plattform bewegen (der Mauszeiger verwandelt sich in den "Betreten"-Cursor) und dann mit der linken Maustaste klicken. Orcas sind immun gegen alle Waffen mit Ausnahme von Raketen (wie Flugabwehrstellungen oder Rak-Zeros sie verschießen).

VI. Das Optionen-Menü

In das Optionen-Menü gelangen Sie entweder, indem Sie den Optionen-Knopf in der oberen linken Bildschirmecke anklicken, indem Sie die Leertaste oder die ESC-Taste drücken. Ihnen stehen verschiedene Optionen zur Auswahl:

Mission laden: Entspricht der gleichnamigen Hauptmenü-Option - lädt einen zuvor gespeicherten Spielstand.

Mission speichern: Sichert Ihren momentanen Spielstand. Sie können dem Spielstand einen beliebigen Namen geben, und die einzige Obergrenze für die Anzahl an gespeicherten Spielen ist der verfügbare Festplattenplatz.

Mission löschen: Ermöglicht Ihnen, einen gespeicherten Spielstand zu löschen.

Mission abbrechen: Mit dieser Option verlassen Sie die Mission und kehren zum Hauptmenü zurück bzw. starten die Mission neu.

Weiter

Bringt Sie ins Spielgeschehen zurück.

Auftrag

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf AUFTRAG, wenn Sie vergessen haben, was Ihr Missionsziel ist. Hier können Sie sich auch das Einweisungs-Video noch einmal ansehen.

Spielsteuerung

Mit dieser Option gelangen Sie in ein neues Menü, in dem Sie die Standard-Spieleinstellungen verändern können.

Spielgeschwindigkeit: Stellt die Geschwindigkeit ein, mit der das Spiel abläuft.

Scrolltempo: Stellt ein, wie schnell die Karte weiterscrollt, wenn der Cursor an den Bildschirmrand kommt.

Monitoreinstellungen: Ermöglicht Ihnen, die Werte für Helligkeit, Farbe, Kontrast und Bildschirmtönung einzustellen.

Soundeinstellungen: Benutzen Sie diese Option, um die Lautstärke der Musik oder der Soundeffekte anzupassen, um ein anderes Musikstück auszuwählen oder anzuhören oder um die Musikstücke während des Spiels in bunt gemischter Reihenfolge zu hören. Diese Demo enthält nur zwei der vielen Musikstücke, die Sie auf der CD der Vollversion finden. Um sich ein Stück anzuhören, klicken Sie darauf und anschließend auf den "SPIEL"-Knopf.

VII. Die Gebäude, die in dieser Demo erscheinen
(Bitte beachten Sie, daß nicht alle Bauwerke in allen drei Missionen zur Verfügung stehen)

GDI (diese Gebäude können Sie errichten)

Bauhof

Der Bauhof, der durch den Einsatz eines MBFs entsteht, ist das Herzstück einer Gefechtsbasis und ermöglicht die Errichtung anderer Gebäude.

Kraftwerk

Dieses Bauwerk liefert den angrenzenden Gebäuden Energie. Die abgegebene Energiemenge nimmt ab, wenn das Gebäude beschädigt wird.

Kaserne

Diese Anlage versorgt Ihre Gefechtsbasis mit allen lieferbaren Serien von Infanteriebots.

Wachturm

Dieses Bauwerk, ausgestattet mit einem Hochgeschwindigkeits-MG, hilft bei der Verteidigung gegen Angriffe durch Nod-Bodentruppen.

Raffinerie

Wandelt Tiberium in Geld um. Bei Errichtung einer Raffinerie wird automatisch ein Tiberiumsammler eingesetzt. Die Raffinerie selbst kann 1000 Einheiten an verarbeitetem Tiberium aufnehmen und lagern.

Silo

In diesen Gebäuden können Sie bis zu 1500 Einheiten fertig verarbeitetes Tiberium einlagern.

Funk- und Radarzentrale

Ermöglicht den Einsatz des Radarbildschirms, solange genug Energie zur Verfügung steht.

Waffenfabrik

Diese Anlage produziert leichte bis schwere Einheiten der GDI.

Heliport

Die Errichtung eines Heliports ermöglicht Ihnen den Einsatz des Orca-Jagdfliegers. Jeder Heliport wird mit einem fertigen Orca ausgeliefert.

Werkstatt

In der Werkstatt werden beschädigte Fahrzeuge repariert. Beschädigungen am Gebäude selbst verlangsamen die Reparaturarbeiten erheblich.

Barrieren

Unter anderem Sandsäcke, die ein wenig Deckung bieten und gegnerische Einheiten verlangsamen können, sowie Maschendrahtzäune (die selbst leichte Fahrzeuge aufhalten)

Nod-Gebäude (können Sie nur bauen, wenn Sie den Bauhof von Nod erobern)

Die Hand von Nod (nur Nod)

In diesem Gebäudetyp produziert die Bruderschaft von Nod ihre Elite-Infanteriebots (entspricht den GDI-Kasernen).

Geschützturm

Eine sehr effektive Verteidigung gegen schwere Angriffsfahrzeuge.

Flarak-Stellung

Nicht mobil; feuert Boden-Luft-Raketen auf fliegende GDI-Ziele.

Flugfeld für Waffentransporte

Ermöglicht den Ankauf leichter bis schwerer Einheiten; entspricht in seiner Funktion den Waffenfabriken der GDI.

VIII. Die Einheiten, die in dieser Demo erscheinen

(Bitte beachten Sie, daß nicht alle Bauwerke in allen drei Missionen zur Verfügung stehen)

GDI (diese Einheiten können Sie bauen)

Infanteriebot "Schütze Mk.4"

Der Standard-Kampfcyborg der GDI- und Nod-Truppen

Infanteriebot "Grenadier RG2"

Dieser Spezialroboter, der Handgranaten als Primärwaffe einsetzt, ist beim Angriff über Barrieren hinweg besonders effektiv. Vorsicht, kann durch Splitter-Streuwirkung eigene Truppen in Mitleidenschaft ziehen.

Infanteriebot "Rak-Zero" (nur Nod)

Tragbare Raketenwerfer wirken sehr effektiv gegen Boden- und Luftziele, ja sogar auf Gebäude.

Invasor Mk. IV

Der Invasor-Droide trägt keinerlei Waffensysteme, ist aber als einziger in der Lage, gegnerische Gebäude einzunehmen.

Wüstenjäger 4WD

Schnelle, allradgetriebenen Geländejäger mit großkalibrigen Maschinengewehren

BMT

Die bewaffneten Mannschafts-Transporter (BMT) können bis zu fünf Infanteriebots transportieren. Um einen BMT zu beladen, wählen Sie die Infanteriebots aus und bewegen den Cursor dann über den BMT (der Mauszeiger verwandelt sich in den "Betreten"-Cursor). Klicken Sie dann mit der linken Maustaste. Nur jeweils eine Einheit auf einmal kann verladen werden.

Mittelschwerer Kampfpanzer

Das Herzstück der GDI-Panzertruppen

MBF

Die Einheit, die sich in einen Bauhof verwandeln kann. Sie können in der Demo keine neuen MBFs bauen, also bewachen Sie sie gut!

Sammler

Dieses Fahrzeug sucht und sammelt Roh-Tiberium, das es dann zum Weiterverarbeiten in die Raffinerie transportiert. Sie bekommen einen Gratis-Sammler mit jeder errichteten Raffinerie und können weitere separat bauen.

Orca

Ein Senkrechtstarter, der eine begrenzte Anzahl von Raketen verschießen kann. Danach muß er zurück zum Heliport, um aufzutanken und nachzuladen. Sie bekommen einen Orca mit jedem Heliport mitgeliefert und können weitere bauen, solange Sie einen Heliport besitzen.

Geleitjäger Epsilon

Sie können die Bodenunterstützungsjäger nicht direkt bauen, aber sobald Sie alle gegnerischen Flarak-Stellungen ausgeschaltet haben, können Sie Luftunterstützung anfordern. Die mit Brandbomben ausgestatteten Jäger sind gegen Truppen und Gebäude einsetzbar.

Nod-Einheiten (können Sie nur bauen, wenn Sie die Hand von Nod bzw. das Flugfeld erobern)

Infanteriebot "Flamme der Läuterung"

Ein Cyborg mit Flammenwerfer-Ausstattung - eine der vernichtendsten Waffen auf kurze Entfernung. Kann eigene Truppen in Mitleidenschaft ziehen und explodiert, wenn er getroffen wird.

Gefechtskrad "Nod-Mot"

Sehr schnelle Einheiten mit Raketen.

Kampfbuggy

Geländegängiges Fahrzeug mit einem Geschützturm

Leichter Panzer "Faust von Nod"

Das Herz der Nod-Truppen. Nicht so effektiv wie die GDI-Panzer, aber billiger und schneller.

Mobile Artillerie "Hammer der Gnade"

Diese massiven Geschützhaubitzen zeigen gewaltige Reichweite und Durchschlagskraft gegen Cyborgs und Gebäude, sind aber schwach und ineffektiv auf kurze Distanz.

Jagdpanzer "Fackel der Erleuchtung"

Extrem wirksam gegen Infanteriebots. Versprüht brennendes Öl aus seinem Zwilling-Flammenwerfer. Explodiert bei seiner Vernichtung.

IX. Weitere Informationen

Allgemeinere Informationen, etwa über Tastaturkürzel und Hotkeys, Problemlösungen und Installation, stehen in der README-Datei.