

Westwood Studios  
Offizielle Liste der meistgestellten Fragen  
zu COMMAND & CONQUER

Letztes Update: 01. Februar 1996

Version 2.5

Über dieses Dokument

Ich habe den wohl vergeblichen Versuch unternommen, jede Frage zu beantworten, die irgendjemand irgendwann einmal über unser neuestes Echtzeit-Strategiespiel stellen könnte, COMMAND & CONQUER Teil 1: Der Tiberiumkonflikt.

Wenn Ihnen noch etwas einfällt, was dazugehört, schreiben Sie mir bitte ein EMail hier zu Westwood, und ich werde schauen, ob ich Ihre Frage in die nächste Liste der meistgestellten Fragen aufnehmen kann. Diese Liste können Sie nicht mehr bekommen, indem Sie Post an meine Internet-Adresse schicken. Sie bekommen neue Versionen über den Westwood Studios Website ([www.westwood.com](http://www.westwood.com)) oder über unsere ftp-site ([ftp.westwood.com](ftp://ftp.westwood.com)).

Für alle Informationen hierin gilt: Copyright 1996 Westwood Studios.  
Sie dürfen sie nach Belieben verteilen, aber nicht verändern.

([virtualted@westwood.com](mailto:virtualted@westwood.com))

Teil 1 - Allgemeine Informationen

- 1.1 Was ist COMMAND & CONQUER?
- 1.2 Systemanforderungen.
- 1.3 Ist das DUNE III?
- 1.4 Gibt es Screenshots oder eine Demo zum downloaden?
- 1.5 Kann ich COMMAND & CONQUER gegen einen Freund spielen?
- 1.6 Unterstützt COMMAND & CONQUER meine Soundkarte?

Teil 2 - Allgemeine Fragen zum Spielablauf

- 2.1 Wieviele Einheiten gibt es dem Spiel?
- 2.2 Sind die Lufteinheiten so ähnlich wie die von DUNE II?  
Kann ich sie steuern?
- 2.3 Wieviele Missionen sind in COMMAND & CONQUER enthalten?
- 2.4 Gibt es eine Obergrenze, wieviele Einheiten ich bauen kann?
- 2.5 Kann ich Einheiten zu Teams zusammenfassen? Geht das leicht?
- 2.6 Brauche ich zwei Kopien des Spiels für den Mehrspielermodus?
- 2.7 Wie gut ist die künstliche Intelligenz des Rechners im Vergleich zu anderen Echtzeit-Spielen?
- 2.8 Ist es möglich, mit Freunden zusammen oder gegeneinander im Netzwerk zu spielen?

Teil 3 - Der Spielverlauf

- 3.1 Spezielle Tastaturkürzel, die nicht im Handbuch stehen.
- 3.2 Verschiedene Tips und Taktiken.
- 3.3 Gibt es Cheatcodes?

- 3.4 Die Einheiten im Spiel.
- 3.5 Die Gebäude im Spiel.
- 3.6 Beschreibung der Kisten im Mehrspielermodus.

#### Teil 4 - COMMAND & CONQUER über Kali spielen

- 4.1 Was ist Kali?
- 4.2 Woher bekomme ich die Kali Software?
- 4.3 Kali-Einstellungen für COMMAND & CONQUER.

#### Teil 5 - Hilfe beim Modem- und Netzwerkspiel

- 5.1 Modeminitialisierung: Beispiele.
- 5.2 Mehr Leistung aus dem Modem herausholen.
- 5.3 Anmerkungen zum Netzwerkspiel.

#### Teil 6 - Lösungen für Problemfälle

- 6.1 Wenn das Spiel nicht laufen will.
- 6.21 Hinweise zur Benutzung von COMMAND & CONQUER mit Windows 3.1 und 3.11
- 6.22 Die Installation von COMMAND & CONQUER unter Windows 95.
- 6.23 COMMAND & CONQUER unter Windows 95 mit 8 MB.
- 6.24 Videowiedergabe unter Windows 95 verbessern.
- 6.25 Modemprobleme unter Windows 95 lösen.
- 6.26 Weitere Hinweise zu Windows 95.
- 6.3 Die Maus wird nicht erkannt oder funktioniert nicht richtig.
- 6.4 Eine Fehlermeldung "Überlauf bei Division" bei der Installation.
- 6.5 Der COMMAND & CONQUER Patch 1.19p.

#### Teil 7 - Hilfe

- 7.1 So erreichen Sie Westwood-Studios direkt.
- 7.2 So erreichen Sie den Virgin Kundenservice
- 7.3 Unsere Internet-Adressen: www und ftp.

#### Teil 8 - Die Zukunft

- 8.1 Wann kommt COMMAND & CONQUER: Alarmstufe Rot heraus?

#### Teil 1 - Allgemeine Informationen

- 1.1 Was ist COMMAND & CONQUER?  
COMMAND & CONQUER ist ein Echtzeit-Strategiespiel, entwickelt von Westwood Studios, den Schöpfern von DUNE II.

Die Pressemeldung:

#### WESTWOOD STUDIOS PRÄSENTIERT: COMMAND & CONQUER

Stellen Sie sich einen brutalen, alles vernichtenden Konflikt von globalen Ausmaßen vor.

Und nun stellen Sie sich vor, er paßt auf zwei CDs.

Die Schöpfer von DUNE II stellen COMMAND & CONQUER vor, einen furchterregend realistischen Ausblick in die nahe Zukunft. Zwei Mächte kämpfen auf dem gespaltenen Planeten um die Herrschaft. Der Spieler kann entweder für die

Friedenzallianz kämpfen, die "Globale Defensiv-Initiative", oder aber für ihre Todfeinde, die Terrororganisation "Bruderschaft von Nod". Auf jeden Fall muß er seine strategischen Fähigkeiten in einer Echtzeit-Welt unter Beweis stellen. Über 60 Minuten intensiver, bildschirmfüllender Videosequenzen und dreidimensional gerenderter Grafiken sorgen für eine beklemmend realistische Atmosphäre. Was nur dann bedauerlich ist, wenn Sie einen schwachen Magen haben.

Das Echtzeit-Kampfsystem von Command & Conquer wurde so ausgelegt, daß es tiefgehend und plausibel, zugleich aber leicht verständlich ist. Wer Westwoods früheres, preisgekröntes Strategiespiel DUNE II kennt, wird sich mit Vergnügen an die leichte Bedienung dieses zerstörerischen Wettlaufs erinnern. Allerdings haben wir ein paar Änderungen vorgenommen, die Sie sich mal anschauen sollten...

Erbauen und erweitern Sie Ihre Basis, vereinen oder teilen Sie ihre Kräfte, entwickeln und benutzen Sie Guerillataktiken und einen wahren Schatz an leistungsfähiger, elektronischer Hardware. Und vor allem: Achten Sie darauf, daß die Worte Gegner zermalmen! immer ganz oben auf Ihrer "Heute zu erledigen"-Liste auftauchen.

Oder, wie es mal jemand so treffend ausdrückte:

"Die Detailvernarrtheit des Spiels ist unglaublich - Sie haben eine voll funktionsfähige, aus den Angeln geratene Miniaturwelt in einem Glaskasten vor sich, voller winziger Armeen aus intelligenten Lebewesen, und alles hört auf Ihr Kommando."

## 1.2 Systemanforderungen

COMMAND & CONQUER erscheint auf zwei CD-ROMs und benötigt mindestens die folgende Systemkonfiguration:

CPU: 486/66 oder höher.

Hauptspeicher: 8 MB insgesamt, 6 MB freier XMS- oder  
EMS-Erweiterungsspeicher, 560 KB konventionellen Hauptspeicher,  
30 MB Festplattenplatz

CD: Double-Speed CD-ROM-Laufwerk

Soundkarten: Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Sound Blaster 16,  
Sound Blaster AWE32 und 100% Sound Blaster-kompatible,  
Gravis UltraSound, Gravis UltraSound MAX, Ensonic Soundscape,  
Roland RAP-10, ESS Audiodrive, Microsoft Sound System,  
Gold Sound Standard, Pro Audio Spectrum.

Graphik: MCGA-Graphik (256 Farben, 320x200 Pixel Auflösung).

Maus: Microsoft Maus oder 100% kompatibel.

DOS: 5.0 oder höher.

Windows: 3.1 oder höher.

Mehrspielermodus:

Serielle Schnittstelle: Zwei Spieler über ein Modem mit mindestens  
9.600 bps, empfohlen wird aber eine Geschwindigkeit  
von 14.400 bps oder mehr.  
Zwei Spieler über Null-Modem-Verbindung.

Netzwerk: 2-4 Spieler über IPX-kompatibles Netzwerk.

COMMAND & CONQUER lädt Musik direkt von der CD und mischt sie mit Geräuscheffekten des Spiels. Jede Sound Blaster-kompatible Soundkarte, die in der Lage ist, digitale Audiodateien abzuspielen, wird unterstützt. Die Audioqualität, sowohl bei 8-Bit- als auch bei 16-Bit-Karten, ist einfach umwerfend.

### 1.3 Ist das DUNE III?

Command & Conquer ist nicht DUNE III. Das einzige, was wir aus unserem früheren Echtzeit-Strategiespiel übernommen haben, ist die coole Benutzeroberfläche, und selbst die wurde überarbeitet. Die Spiel-Engine ist völlig neu geschrieben worden, so daß sie mehr Einheiten verarbeiten kann und eine verbesserte künstliche Intelligenz aufzuweisen hat.

### 1.4 Gibt es Screenshots oder eine Demo zum downloaden?

Sie können .AVI-Filme, Screenshots und Musikclips sowohl in unserem ftp-site ([ftp.westwood.com](ftp://ftp.westwood.com)) wie auch in unserer Website ([www.westwood.com](http://www.westwood.com)) downloaden.

### 1.5 Kann ich COMMAND & CONQUER gegen einen Freund spielen?

Ja. COMMAND & CONQUER unterstützt Netzwerk, Null-Modem und Modemspiel. Beim Netzwerkspiel können vier Spieler gegeneinander antreten. Der Computer übernimmt gerne auch ein oder zwei weitere Spieler.

Jeder Spieler muß eine COMMAND & CONQUER-CD in seinem Rechner haben, bevor das Spiel beginnen kann.

### 1.6 Unterstützt COMMAND & CONQUER meine Soundkarte?

Wir unterstützen keine Karten im direkten oder "nativen" Modus. Unsere neuen Soundtreiber ermöglichen es uns, Musik und Stimmen direkt von der CD zu laden und zu mischen. Statt einer computergenerierten Gitarre oder Geige hören Sie die echten Instrumente direkt von der CD. COMMAND & CONQUER ist eines der ersten Westwood-Produkte, die dieses DDA (Direct Digital Audio) unterstützen.

Wenn Ihre Karte in der Lage ist, Digitalsounds abzuspielen (was die meisten Karten können), sollten Sie kein Problem mit der Soundunterstützung haben.

## Teil 2 - Allgemeine Fragen zum Spielablauf

### 2.1 Wieviele Einheiten gibt es dem Spiel?

Sehr viele. Es gibt insgesamt fast 50 verschiedene Einheiten und Gebäude im Spiel. Jede Seite hat unterschiedliche Einheiten, Stärken usw. Wir haben das Spiel hier bei Westwood sehr oft getestet, um sicher zu gehen, daß beide Seiten wirklich perfekt ausbalanciert sind.

### 2.2 Sind die Lufteinheiten so ähnlich wie die von DUNE II? Kann ich sie

steuern?

Jawohl. Wie schon bemerkt, ist das hier nicht DUNE II. Jagdflieger, Transporthubschrauber und andere Fluggeräte stehen zur Verfügung. Sie können ihnen befehlen zu landen, zu starten, Truppen aufzunehmen, zu bombardieren usw. In COMMAND & CONQUER steuern Sie fast alle Ihre Einheiten in Echtzeit.

### 2.3 Wieviele Missionen sind in COMMAND & CONQUER enthalten?

Insgesamt sind es etwa 50 Missionen. Allerdings sind die Missionen unterschiedlich lang, je nach dem, wie Sie sich durch das Spiel bewegen. Wenn Sie es einmal durchgespielt haben, sowohl auf GDI- als auch auf NOD-Seite, heißt das nicht, daß es beim nächsten Mal wieder genauso aussehen wird.

Sie werden rund 15 erfolgreiche Missionen benötigen, um das Spiel auf einer der beiden Seiten zu gewinnen. Es gibt außerdem speziell entworfene Mehrspielermissionen, die Sie in einer ganzen Reihe von Details konfigurieren können. Sie können gegen jede beliebige Kombination aus Computer und Menschen als Gegner spielen (bis zu vier Spieler). Das einzige, was nicht möglich ist, daß Sie alleine gegen mehrere Computergegner antreten.

### 2.4 Gibt es eine Obergrenze, wieviele Einheiten ich bauen kann?

Nein. Als wir DUNE II programmierten, mußten wir uns dem begrenzten Speicherplatz anpassen. Jetzt ist der einzige Faktor, der Sie in der Wahl Ihrer Truppen einschränkt, das Geld, das Ihnen zum Ankauf von Verstärkungen zur Verfügung steht (und natürlich die Frage, wie lange Sie Ihre Truppen am Leben erhalten können).

### 2.5 Kann ich Einheiten zu Teams zusammenfassen? Geht das leicht?

Ja. Sie können in COMMAND & CONQUER Einheiten auf eine ganz einfache Weise zu Teams zusammenfassen. Klicken Sie auf einen Teil des Bildschirms, halten Sie dann die Maustaste fest und ziehen Sie einen Rahmen um die Einheiten, die Sie zusammenfassen möchten, dann lassen Sie die Taste los. So einfach ist das. Und Sie können einen ganzen Bildschirm voller Einheiten zu einem einzigen Team zusammenfassen, wenn Sie möchten. Es gibt wirklich keine Obergrenze.

### 2.6 Brauche ich zwei Kopien des Spiels für den Mehrspielermodus?

Wir haben das Spiel so entworfen, daß Sie keine zwei Kopien kaufen müssen, um gegen einen Freund anzutreten. Sie können eine Ihrer beiden CDs Ihrem Gegner geben, so daß Sie beide über das Modem spielen können. Um das normale Solospiel durchzuspielen, benötigen Sie beide CDs.

Der Grund, warum wir es so angelegt haben, ist, daß Sie auf diese Weise den Mehrspieleraspekt leichter genießen können. Obwohl es uns ein Leichtes gewesen wäre, das Spiel so aufzubauen, daß man zwei Kopien kaufen muß für ein Mehrspielerründchen, behandeln wir doch unsere Fans lieber anständig

und hoffen, daß sie uns im Gegenzug auch anständig behandeln.

## 2.7 Wie gut ist die künstliche Intelligenz des Rechners im Vergleich zu anderen Echtzeit-Spielen?

Da COMMAND & CONQUER völlig neu geschrieben wurde, konnten wir eine ebenfalls neue Intelligenz einbauen. Rechnen Sie mit einem Gegner, der angreift, sich zurückzieht, sich neu formatiert, wieder angreift und Ihre Basis auf Schwachstellen hin überprüft. Sie werden viel zu oft sehen, wie gegnerische Truppen in Ihre Basis eindringen, per Helikopter oder zu Fuß. Dieses Spiel wird nicht leicht.

## 2.8 Ist es möglich, mit Freunden zusammen oder gegeneinander im Netzwerk zu spielen?

Da so viele von Ihnen danach gefragt haben, haben wir beschlossen, die Möglichkeit ins Spiel einzubauen, daß Sie sich mit oder gegen Ihre Freunde verbünden können. Diese Bündnisse können aus 1-3 Spielern bestehen, die Seiten sind nicht festgelegt (GDI oder NOD).

Sie können zwar nicht die Einheiten Ihres Bündnispartners lenken, aber Sie haben Zugang zu seiner Raffinerie, seinem Heliport und anderen Gebäuden. Am wichtigsten aber ist, daß Ihre Einheiten sich nicht gegenseitig angreifen werden, wenn sie aufeinandertreffen.

## Teil 3 - Der Spielverlauf

### 3.1 Spezielle Tastaturkürzel, die nicht im Handbuch stehen.

C&C hat eine ganze Reihe von Tastaturkürzeln und Besonderheiten, die über die Tastatur gesteuert werden. Sie sind für den fortgeschrittenen Spieler gedacht und nicht nötig für ein normales Spiel. Andererseits sind sie aber ziemlich cool...:

Einheiten-Steuerung:

G : Gegend bewachen

Wählen Sie eine Gruppe von Einheiten aus und drücken Sie G, um sie in den Wachmodus zu versetzen. Die Jungs werden ein wenig herumpatrouillieren und auf jede feindliche Einheit, die sich in die Nähe traut, das Feuer eröffnen.

X : Einheiten verstreuen

Befiehlt einer Gruppe von Einheiten, sich ein wenig über das Gelände zu verteilen, etwa, um der gegnerischen Artillerie ein schwierigeres Ziel zu bieten.

S : Einheit stoppen

Läßt eine Einheit auf der Stelle anhalten.

Tastaturkürzel:

#### F7-F10 Landkarten-Merker

Mit CTRL+F7-F10 legen Sie einen Merker auf den aktuellen Kartenausschnitt. Danach können Sie mit F7-F10 jederzeit zu diesem Ort zurückspringen.

#### CTRL+Nr. Teams zusammenfassen

Mit CTRL und einer Zahlentaste von (0-9) geben Sie einer Gruppe von Einheiten eine gemeinsame Team-Kennung.

#### 0-9 Team-Auswahl

Wählt ein vorher gekennzeichnetes Team als aktive Truppenteile aus (siehe 'Teams zusammenfassen').

#### TAB Seitenmenü öffnen/schließen

H Wählt und zentriert den Kartenausschnitt rund um den eigenen Bauhof.

N Ihre nächste Einheit auf dem Spielfeld wird ausgewählt, der Bildschirmausschnitt darum zentriert.

R Erlaubt die Kapitulation wie im Mehrspielermodus auch im Ein-Spieler-Modus.

HOME Zentriert den Ausschnitt um das gerade ausgewählte Objekt.

#### ALT+Nr. Teams auswählen & zentrieren

Wenn Sie die ALT-Taste festhalten, während Sie ein Team auswählen, zentriert sich der Kartenausschnitt automatisch auf das Team. Das entspricht dem Drücken der Team-Nummer und anschließend der Taste HOME.

#### Mehrspieler-Optionen

##### A Allianz

Wählen Sie eine gegnerische Einheit und drücken Sie die Taste A. Dadurch behandeln Ihre Einheiten alle Einheiten dieses Mitspielers als Verbündete, was bedeutet, daß Sie diese Einheiten nicht als Ziel auswählen können. Aber beachten Sie, daß diese Handlung kein gegenseitiges Abkommen bedeutet, Ihr neuer Alliierte muß dieselbe Aktion mit einer Ihrer Einheiten durchführen. Sobald Sie selbst diese Handlung erneut durchführen, wird die Allianz wieder aufgehoben, und Sie erklären Ihrem Ex-verbündeten erneut den Krieg.

##### R Kapitulation im Mehrspieler-Modus

Wenn alle Hoffnung dahin ist, können Sie das Spiel beenden und kapitulieren, indem Sie die Taste R drücken. Dadurch explodieren all Ihre Einheiten auf höchst spektakuläre Weise, und Sie bringen den Gegner um seinen größten Triumph. Es sei allerdings eindeutig betont, daß jedermann, der von dieser Möglichkeit außer in Zeiten größter und hoffnungslosester Not leichtfertig Gebrauch macht, von sämtlichen Gegnern als Schwäch- und Feigling angesehen und in den nachfolgenden Spielrunden endlos verspottet werden dürften. Schätze ich. Wahrscheinlich.

#### Cursor-Änderungen:

##### CTRL Angriffszwang

Wenn Sie die CTRL-Taste gedrückt halten, verändert sich Ihr Cursor zwangsweise in das Fadenkreuz zum Angriff. Dadurch können Sie etwa Ihre eigenen Einheiten anvisieren - nebst einigen anderen Dingen.

#### ALT Bewegungszwang

Zwingt Ihre Einheiten, sich zu bewegen und zu marschieren, wenn sie eigentlich nur dastehen und kämpfen wollen. Sehr nützlich bei Panzern gegen feindliche Infanteriebots, zum Beispiel. Einfach mal ausprobieren...

#### CTRL+ALT Gegend oder Einheit bewachen

Wählen Sie eine Gruppe von Einheiten, halten Sie die Tasten CTRL und ALT gedrückt und klicken Sie auf ein Gebäude. Daraufhin patrouillieren Ihre Einheiten rund um das Gebäude und suchen nach dem bösen Feind. Wenn sie ihn finden, greifen sie an. Wenn Sie bei gedrückter Tastenkombination CTRL+ALT auf eine Ihrer anderen Einheiten klicken (etwa auf den Tiberiumsammler), wird die ausgewählte Gruppe diese Einheit bewachen, auch wenn sie sich über die Karte bewegt. Das klappt genauso bei gegnerischen Einheiten, ist da aber möglicherweise nicht ganz so sinnvoll.

### 3.2 Verschiedene Tips und Taktiken.

#### a) Die Chemiekrieger

Chemiekrieger gibt es nur im Mehrspielermodus. Sie richten anderthalbmal so viel Schaden an wie Cyborgs mit Flammenwerfern und können durch Tiberiumfelder gehen, ohne Schaden zu nehmen.

#### b) Die Nuklearwaffe in den Einzelspielermissionen von NOD.

Damit Ihr Tempel von NOD in der letzten aller Schlachten nukleare Mittelstreckenraketen abschießen kann, müssen Sie die Kisten in den Spielleveln 6, 8 und 12 einsammeln. Wenn Sie die Kisten nicht finden, bevor die Mission vorüber ist, steht Ihnen keine nukleare Waffe zur Verfügung. Sie müssen möglicherweise gegnerische Gebäude verkaufen oder zerstören, um an paar der Kisten heranzukommen.

#### c) Gebäude verkaufen.

Der Verkauf eines Gebäudes bringt Ihnen 50% des Kaufpreises ein. Verkaufen Sie niemals Ihren Bauhof!

#### d) Gegnerische Gebäude einnehmen.

Wenn Sie gegnerische Gebäude einnehmen, haben Sie nicht nur die Möglichkeit, sie für viel Geld zu verkaufen, sondern Sie können auch Einheiten und Gebäude errichten, die Ihrer Seite normalerweise nicht zugänglich wären.

### 3.3 Cheatcodes

Es gibt definitiv keine Cheatcodes für COMMAND & CONQUER. Das bedeutet:

1. Es gibt keine Cheatcodes.
2. Wir haben keine Cheatcodes eingebaut.
3. Wir wollten auch keine Cheatcodes einbauen.



Und man kann noch so viel betteln, wir können nichts verraten, was nicht existiert.

Außerdem noch eine Warnung an diejenigen, die unseren Code auseinanderpflücken möchten, um im Mehrspielermodus zu pfuschen: Jeder Versuch, die Software durch hinterhältige Mittelchen zu verändern, ergibt einen Absturz durch einen Synchronisationsfehler, sobald Sie Ihren Rechner mit einem anderen verbinden wollen. Wir haben mehrere Tests durchgeführt, um in diesem Punkt sicherzugehen.

### 3.4 Die Einheiten im Spiel.

Hier finden Sie eine Übersicht über die Einheiten in COMMAND & CONQUER.

| GDI-EINHEIT                   | TECHNIKSTUFE | VORAUSSETZUNGEN                      |
|-------------------------------|--------------|--------------------------------------|
| Infanteriebot "Schütze Mk. 4" | 1            | Kaserne                              |
| Infanteriebot "Grenadier RG2" | 1            | Kaserne                              |
| Infanteriebot "Rak-Zero"      | 2            | Kaserne                              |
| Invasor Mk. IV                | 3            | Kaserne                              |
| Commandobot V.2.1*            | 7            | Kaserne, Kommunikationszentrale      |
| Wüstenjäger 4WD               | 2            | Waffenfabrik                         |
| BMT                           | 4            | Kaserne, Waffenfabrik                |
| Kampfpanzer M1A1              | 3            | Waffenfabrik                         |
| Rak-Werfer "Stahlhagel"       | 7            | Waffenfabrik, Kommunikationszentrale |
| X66 Mammut                    | 5            | Waffenfabrik, Werkstatt              |
| Helitrans*                    | 6            | Waffenfabrik, Heliport               |
| Orca                          | 6            | Waffenfabrik, Heliport               |
| MBF - Mobiles Baufahrzeug     | 7            | Waffenfabrik, Kommunikationszentrale |
| Sammler                       | 2            | Waffenfabrik, Raffinerie             |
| Ionenwerfer                   | 7            | Kommunikationszentrale               |

Für NOD-Einheiten:

| EINHEIT                              | TECHNIKSTUFE | VORAUSSETZUNGEN              |
|--------------------------------------|--------------|------------------------------|
| Infanteriebot "Schütze Mk. 4"        | 1            | Hand von Nod                 |
| Infanteriebot "Rak-Zero"             | 2            | Hand von Nod                 |
| Infanteriebot "Flamme der Läuterung" | 1            | Hand von Nod                 |
| Invasor Mk. IV                       | 3            | Hand von Nod                 |
| Chemiekrieger*                       | 7            | Hand von Nod, Tempel von Nod |
| Commandobot V.2.1*                   | 7            | Hand von Nod, Tempel von Nod |
| Kampfbuggy                           | 2            | Flugfeld                     |
| Gefechtskrad "Nod-Mot"               | 2            | Flugfeld                     |
| Leichter Panzer "Faust von Nod"      | 3            | Flugfeld                     |
| Artillerie "Hammer der Gnade"        | 6            | Flugfeld                     |
| Jagdpanzer "Fackel der Erleuchtung"  | 4            | Funkzentrale, Flugfeld       |
| Tarnpanzer "Mantel des Schweigens"   | 5            | Funkzentrale, Flugfeld       |
| Helitrans*                           | 6            | Heliport, Flugfeld           |
| Apache*                              | 6            | Heliport, Flugfeld           |
| MBF - Mobiles Baufahrzeug            | 7            | Flugfeld, Tempel von Nod     |
| Sammler                              | 2            | Flugfeld, Raffinerie         |
| Nuklearschlag                        | 7            | Tempel von Nod               |

\* Nur im Mehrspielermodus verfügbar. Könnte in Einzelmissionen als eine Ihrer Starteinheiten auftauchen oder als zu eroberndes Missionsziel.

### 3.5 Die Gebäude im Spiel.

Hier finden Sie die genauen Anforderungen, die Sie für die Errichtung einzelner Gebäude in COMMAND & CONQUER brauchen. Bitte beachten Sie, daß sie in den Einzelspielermissionen die fortgeschrittenen Gebäude erst später im Spielverlauf errichten können.

| BEZEICHNUNG             | TECHNIKSTUFE | VORAUSSETZUNGEN                           |
|-------------------------|--------------|---|
| Bauhof                  | 1            | Keine (ist Voraussetzung für alle Bauten) |
| Kraftwerk               | 1            | Bauhof                                    |
| Kaserne                 | 1            | Kraftwerk                                 |
| Raffinerie              | 1            | Kraftwerk                                 |
| Silo                    | 1            | Raffinerie                                |
| Wachturm                | 2            | Kaserne                                   |
| Befestigungsturm        | 4            | Kommunikationszentrale                    |
| Waffenfabrik            | 2            | Kraftwerk                                 |
| Werkstatt               | 5            | Kraftwerk                                 |
| Funk- und Radarzentrale | 2            | Raffinerie                                |
| Großkraftwerk           | 5            | Kraftwerk                                 |
| Kommunikationszentrale  | 7            | Funk- und Radarzentrale                   |
| Heliport                | 6            | Kaserne                                   |
| Sandsack-Barriere       | 1            | Bauhof                                    |
| Maschendrahtzaun        | 1            | Bauhof                                    |
| Betonmauer              | 1            | Bauhof                                    |

Für NOD-Gebäude:

| BEZEICHNUNG                   | TECHNIKSTUFE | VORAUSSETZUNGEN                           |
|-------------------------------|--------------|---|
| Bauhof                        | 1            | Keine (ist Voraussetzung für alle Bauten) |
| Kraftwerk                     | 1            | Bauhof                                    |
| Hand von Nod                  | 1            | Kraftwerk                                 |
| Raffinerie                    | 1            | Kraftwerk                                 |
| Silo                          | 1            | Raffinerie                                |
| Geschützturm                  | 2            | Hand von Nod                              |
| Flarak-Stellung               | 6            | Hand von Nod                              |
| Flugfeld für Waffentransporte | 2            | Raffinerie                                |
| Werkstatt                     | 5            | Kraftwerk                                 |
| Funk- und Radarzentrale       | 2            | Raffinerie                                |
| Großkraftwerk                 | 5            | Kraftwerk                                 |
| Tempel von Nod                | 7            | Funkzentrale                              |
| Heliport                      | 6            | Hand von Nod                              |
| Obelisk des Lichtes           | 4            | Funkzentrale                              |
| Sandsack-Barriere             | 1            | Bauhof                                    |
| Maschendrahtzaun              | 1            | Bauhof                                    |
| Betonmauer                    | 1            | Bauhof                                    |

### 3.6 Beschreibung der Kisten im Mehrspielermodus.

Eine kurze Erläuterung dessen, was Sie in den Kisten im Mehrspielermodus alles finden können:

GELD: Zufällig. Kann jeder Betrag bis zu 2.000 Dollar sein.

NUKLEARRAKETE: Das Gegenstück zu einem Nuklearschlag des Tempels von NOD.  
Nur ein Schuß.

KARTE ZEIGEN: Enthüllt dem Spieler die gesamte Karte. Das bezieht sich sowohl auf die Bildschirmkarte als auch auf den Radarschirm.

TARNUNG: Tarnet jede Einheit, die diese Kiste entdeckt, außerdem jede Einheit und jedes Gebäude innerhalb eines Radius von 50 Fuß.

EINHEITEN: Zufällig. Es kann sich um jede GDI- oder NOD-Einheit handeln.

HEILUNG: Gibt all Ihren Einheiten und Gebäuden 100%ige Stärke zurück.

IONENWERFER: Das Gegenstück zum Ionenwerfer des Kommunikationszentrums.  
Nur ein Schuß.

NUKLEARSCHLAG: Am Fundort der Kiste erfolgt eine nukleare Explosion.  
Sehr schlecht.

BOMBE: Explodiert bei Berührung. Schlecht.

KARTE VERSTECKEN: Färbt die gesamte Karte wieder schwarz ein, mit Ausnahme Ihrer eigenen Einheiten.

VISCEROID: Schickt einen Tiberiummutanten, einen sogenannten "Visceroid", auf das Spielfeld. Der Mutant greift wahllos an.

Wenn Ihre Basis völlig aufgerieben wurde, haben Sie noch eine Chance, ein schnelles Comeback zu machen! Wenn Sie noch mindestens 2.400\$ besitzen, aber kein einziges Gebäude mehr, haben Sie eine ausgezeichnete Chance, daß die nächste Kiste, die Sie finden, eine Mobiles Baufahrzeug enthält.

## Teil 4 - COMMAND & CONQUER über Kali spielen

### 4-1 Was ist Kali?

Kali ist ein Programm, geschrieben von Jay Cotton, das es Ihnen ermöglicht, Netzwerkspiele mit einem IPX-Protokoll über eine Internet-SLIP oder -PPP-Verbindung zu spielen. Wir haben COMMAND & CONQUER jetzt schon seit einigen Monaten über Kali getestet, und es scheint sehr gut zu funktionieren.

Beachten Sie aber bitte, daß wir keinen technischen Support für Kali bieten können. Wenn Ihnen die Worte "IP-Adresse", "ping", "slipp/ppp" und "IPX" unbekannt sind, könnte das ganze Konzept vielleicht ein wenig zu viel sein für Sie.

Also nochmal: Weder Westwood Studios noch Virgin Interactive Entertainment können Ihnen technischen Support bieten, wenn Sie mit der Kali-Software experimentieren möchten.

### 4.2 Woher bekomme ich die Kali Software?

Sie können die neueste Kali Software und Dateien, die Sie benötigen, bei

ftp://ftp.axxis.com/pub/kali downloaden. Wenn Sie schon einmal dabei sind, laden Sie auch gleich PPP.ZIP und PING.ZIP, wenn sie verfügbar sind. Diese Programme benötigen Sie, um Ihren Internetprovider anzuwählen und eine PPP-Verbindung aufzubauen. Dort finden sie auch Treiber für SLIP und Netzwerkkarten.

Denken Sie daran, dieses Programm ist Shareware. Wenn Sie es nützlich finden, sollten sie Jay Cotton bei seinen zukünftigen Programmiervorhaben unterstützen, indem Sie Ihre Kopie registrieren lassen.

#### 4.3 Kali-Einstellungen für COMMAND & CONQUER.

Ich werde Ihnen nicht den ganzen Prozeß vorbeten, wie Sie Kali einrichten müssen, um Ihren Internetprovider anzuwählen und die Verbindung herzustellen. Beispiele dafür finden Sie reichlich in den Kali-Dateien.

1. Laden Sie die Software von der erwähnten ftp-Adresse. Sie brauchen auch PPP.ZIP.
2. Konfigurieren Sie die PPP-Treiber-Software, so daß sie die Verbindung zu Ihrem Provider aufbaut. Hierfür gibt es ausgezeichnete Beispiele in der Datei PPP.ZIP.
3. Wenn die Verbindung zu Ihrem Provider steht, benutzen Sie Kali, um Kali Central anzuwählen (204.96.20.10). Denn hier treffen Sie andere, die COMMAND & CONQUER spielen möchten. Nach dem Verbindungsaufbau sollten Sie eine Liste dieser Leute sehen sowie eine Aufzählung der Spiele, die derzeit in Gange sind.

Und jetzt kommt der schwierige Teil....

PPP und Kali brauchen eine Menge Hauptspeicher. Das Knifflige wird sein, Ihre Maus, Ihren CD-ROM-Treiber, PPP und Kali zu laden und immer noch genug Speicherplatz übrig zu haben, um COMMAND & CONQUER laufen zu lassen. Wenn Sie nicht Windows 95 benutzen, ist das wahrscheinlich ein Kinderspiel. Wenn Sie aber Windows 95 verwenden, rate ich Ihnen, eine Boot-Diskette anzufertigen, mit etwa den folgenden Einträgen:

CONFIG.SYS :

```
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\WINDOWS\EMM386.EXE NOEMS
DEVICE=A:\MOUSE.SYS
DEVICE=A:\SBCD.SYS /D:MSCD001 /P:220 /E
(evtl. anderslautend bei Ihrem Rechner)
```

AUTOEXEC.BAT :

```
MSCDEX.EXE /D:MSCD001 /V /M:15
(evtl. anderslautend bei Ihrem Rechner)
```

Sie können Ihre Treiber auf diese Startdiskette kopieren oder sie von Ihrer Festplatte laden, es macht keinen Unterschied. Wenn Sie

aber Drivespace benutzen, müssen Sie es ausschalten, indem Sie die Funktionstaste F8 drücken, während Ihr Computer startet. Wählen Sie dann "Einzelschritt" und überspringen Sie alle Drivespace- oder Windowstreiber, die Ihr System zu laden versucht. Wenn sie Drivespace laden, werden Sie wahrscheinlich nicht mehr genug Speicherplatz übrig haben, um COMMAND & CONQUER zu starten. Vergewissern Sie sich vorher, daß COMMAND & CONQUER nicht auf einem komprimierten Laufwerk gespeichert ist, sonst haben Sie kein Zugriff darauf!

COMMAND & CONQUER kommt mit lächerlichen 425 K freiem unterem Hauptspeicher aus. Sie können wahrscheinlich Ihren PPP-Treiber nach unten laden und den Kali-Treiber nach oben, dann sollte je nach Größe der Treiber genug Platz übrig bleiben.

Nachdem Sie Ihre CD-ROM- und Maus-Treiber geladen haben, starten Sie PPP.EXE und Kali, dann COMMAND & CONQUER, und wählen Sie aus dem Hauptmenü die Mehrspielernetzoption. Sie sollten jetzt andere Spielerunden von COMMAND & CONQUER sehen können, oder Sie können ein eigenes Spiel starten und warten, daß andere mitmachen. Wenn Kali Central sehr überlaufen ist, dürfte es besser sein, wenn Sie mit den anderen Spielern Ihr eigenes virtuelles Netzwerk errichten. Benutzen Sie KCHAT, das Kali-Chat-Programm, um das abzusprechen.

Wenn irgendjemand weitere Informationen hat, die er zu diesem Kapitel besteuern möchte, möge er sie mir bitte per Email schicken.

## Teil 5 - Hilfe beim Modem- und Netzwerkspiel

### 5.1 Modeminizialisierung: Beispielsequenzen.

Wie im Handbuch erwähnt, haben wir die besten Ergebnisse beim Modemspiel bekommen, wenn wir die Datenkompression und Fehlerkorrektur des Modems abschalteten. Das können Sie erledigen, indem Sie in den Einstellungsdialog für den seriellen Spielmodus gehen und dort die richtige Initialisierungssequenz für Ihr Modem eingeben. Das sollte am Host-Rechner passieren (derjenige, der anruft). Der Guest-Rechner (der Empfänger) sollte einfach ATZ benutzen. Wenn Sie diese Initialisierungssequenzen benutzen, kann es sein, daß Sie die Übertragungsgeschwindigkeit genau an Ihr Modem anpassen, etwa auf 14000 oder 28800 bps. Hier einige Beispiel-Initialisierungssequenzen für ein paar weitverbreitete Modemmodelle:

| Modem                                  | Initialisierungssequenz |
|--|-------------------------|
| US ROBOTICS SPORTSTER 9600/14400/28800 | AT&M0&K0                |
| DIGICOM SCOUT 288VFCi                  | AT\N1                   |
| BEST DATA SMART ONE 14400              | AT\N1                   |
| HAYES ACCURA 28800                     | AT&Q0                   |
| SUPRA 14400                            | AT\N1                   |
| PRACTICAL 14400                        | AT&Q0                   |
| ZOOM 28800                             | AT&Q0                   |

Wenn Sie mit einem Modem Erfolg hatten, das nicht auf dieser Liste steht, senden Sie uns bitte die Initialisierungssequenz, und wir werden sie in diese Liste aufnehmen.

5.2 Im Mehrspielermodus mehr Leistung aus dem Modem herausholen.

Wenn Sie während eines Modemspiels die Hintergrundmusik laufen lassen, kann es sein, daß das Spiel zwischendurch stoppt oder sehr langsam läuft. Die besten Ergebnisse erzielen Sie, wenn Sie die Musik ganz ausschalten (Musiklautstärke-Schieber im Soundoptionen-Menü ganz nach links). Das ist auch die Standardeinstellung. Die Spielgeschwindigkeit bei eingeschalteten Soundeffekten und abgeschalteter Musik sollte eigentlich ausreichen.

Wenn Sie einen 486er Rechner mit externem Modem betreiben, kann es sein, daß das Spiel zwischendurch stoppt oder sehr langsam läuft. Das liegt an dem 8250 UART-Chip, der in den meisten 486ern zu finden ist und der die CPU bei Modem- und Nullmodemspielen schwer ans Arbeiten bringt. Es gibt einige Wege, das zu umgehen:

1. Schalten Sie im Setup-Programm vor dem Spiel sowohl Musik- als auch Soundausgabe ab. Das macht das Spiel schneller, aber auf Kosten aller akustischen Genüsse.

2. Installieren Sie ein internes Modem. Diese Geräte haben ihre eigenen, auf Hochleistung getrimmten UART-Chips.

3. Installieren Sie eine leistungsfähige serielle Schnittstellenkarte in Ihrem Rechner.

Wenn Sie ein externes Modem mit 14.400/28.800 bps an Ihrem 486er benutzen, sollten Sie den Einbau einer solchen Hochleistungskarte ernsthaft in Betracht ziehen. Diese Karten verfügen nämlich meist über einen UART-Chip vom Typ 16550A, der dem 8250 UART mit jeder DFÜ-Software überlegen ist, weil er Daten viel effizienter puffert.

5.3 Anmerkungen zum Netzwerkspiel.

Wir empfehlen dringend, für Mehrspieler-Netzwerkunden eine homogene Netzwerkumgebung zu benutzen - also mit dem gleichen IPX-tauglichen Netzwerktreiber auf jedem Rechner (z. B. IPX, IPXODI etc.). Wir haben Kompatibilitätsprobleme zwischen Treibern von verschiedenen Herstellern gefunden, also denken Sie daran, wenn Sie Probleme mit dem Netzwerk haben.

C&C sollte mit jedem IPX-tauglichen Netzwerk zusammenarbeiten, aber wir hatten gelegentlich Probleme bei Microsoft MSIPX.COM. Wir empfehlen dringend, diesen Microsoft-IPX-Treiber zu vermeiden und entweder Novells IPX.COM zu verwenden oder den IPXODI-Treiber, der mit Ihrer Netzwerkkarte geliefert wurde. Im Zweifelsfalle bitten Sie Ihren Netzwerk-Administrator, Ihr System aufzurüsten.

5.4 CD-ROM Laufwerke im Netzwerk und Multi-CD Wechsler

C&C unterstützt keine mehrfachen CD-ROM Laufwerk oder CD-Wechsler und nimmt an, daß Sie nur ein CD-ROM Laufwerk haben. Wenn Sie mehr als ein CD-ROM Laufwerk haben, sollten Sie die C&C CD in das Laufwerk mit dem niedrigeren Laufwerksbuchstaben einlegen. Wenn Sie zum Beispiel die CD-ROM Laufwerke E:, F: und G: haben, sollten Sie Ihre C&C CD in Laufwerk E: einlegen.

## Teil 6 - Lösungen für Problemfälle

6.1 Wenn das Spiel nicht laufen will.

COMMAND & CONQUER ist auf Hunderten von Computern getestet worden. Wenn Sie ein Problem haben, liegt es wahrscheinlich an der Systemeinstellung Ihres Rechners.

Gehen Sie wie folgt vor:

1. Lesen Sie die README-Datei auf der CD-ROM. Sie enthält wertvolle Informationen über bestimmte Soundkarten, über Windows ect.
2. Lesen Sie den Abschnitt "Lösungen für Problemfälle" in diesem Dokument. Wenn es ein verbreitetes Problem ist, das viele Leute haben, dann stehen die Chancen gut, daß Sie hier eine Antwort finden.
3. Suchen Sie in unserer Website oder in Ihrem bevorzugten Online-Dienst nach den neuesten Versionen dieses Dokumentes. Schauen Sie auch die Nachrichten der anderen Benutzer durch. Vielleicht hat jemand anders das gleiche Problem und kennt schon eine Lösung.
4. Schreiben Sie uns oder rufen Sie uns an! Sie erreichen den Customer Support von Virgin Interactive Entertainment unter der Nummer 040-39 11 13. Wenn Sie uns anrufen, sollte Ihr Computer laufen, und Sie sollten möglichst alle Informationen über das Rechnersystem parat haben, auf dem Command & Conquer laufen soll. Dazu gehören auch die Ausdrücke Ihrer Dateien AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS. Sie können uns auch ein Email schicken, die Adressen stehen weiter hinten in diesem Dokument. Bitte senden Sie uns darin genau die gleichen Informationen, die wir oben schon erwähnt haben.

#### 6.21 Hinweise zur Benutzung von COMMAND & CONQUER mit Windows 3.1 und 3.11

C&C benutzt einen speziellen Code um sich vom Windows Icon aus selbst zu starten und versucht automatisch alle anderen aktiven Windows Anwendungen zu schließen bevor es startet. Wenn C&C aktiv ist können Sie nicht auf andere Windows Programme zugreifen.  
Auf diese Weise wird die Geschwindigkeit mit der das Spiel auf Rechnern mit 486\_er Prozessoren abläuft verbessert.

#### 6.22 Die Installation von COMMAND & CONQUER unter Windows 95.

Um COMMAND & CONQUER unter Windows 95 zu installieren, folgen Sie bitte diesen vier einfachen Schritten:

- 1) Klicken Sie auf START, dann auf AUSFÜHREN und geben Sie in der Zeile ÖFFNEN D:\SETUP.EXE ein (wobei D der Kennbuchstabe Ihres CD-ROM-Laufwerkes ist, und klicken sie auf OK).
- 2) Folgen Sie den Anweisungen im SETUP-Programm wie üblich.
- 3) Wenn die Installation beendet ist, starten Sie Windows neu, um die C&C-Icons zu initialisieren.
- 4) Starten Sie C&C durch Anklicken von START/PROGRAMME/WESTWOOD/C&C.

#### 6.23 COMMAND & CONQUER unter Windows 95 mit 8 MB.

Wenn Sie nur 8 MB in Ihrer Maschine haben, müssen Sie ein paar Modifikationen vornehmen, damit C&C laufen kann. Unten finden Sie eine schrittweise Anleitung für Einsteiger, wie Sie die notwendigen Änderungen durchführen können...

- a) Starten Sie den Windows Explorer und gehen Sie in das Unterverzeichnis, wo Sie C&C installiert haben.
- b) Suchen Sie die Datei C&C.EXE und klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf.
- c) Wählen Sie EIGENSCHAFTEN aus dem Menü.
- d) Klicken Sie auf die Karteikarte SPEICHER.
- e) Im zweiten Feld geht es um den EXPANSIONSSPEICHER (EMS). In dem Feld sollte "Automatisch" stehen. Klicken Sie auf dem Pfeil daneben und blättern Sie, bis Sie das Wort KEIN sehen. Klicken Sie darauf.
- f) Im letzten Feld steht ARBEITSSPEICHER FÜR MS-DOS-SCHUTZMODUS (DPMI). Auch hier zeigt die Anzeige wahrscheinlich "Automatisch". Klicken Sie auf den Pfeil daneben und blättern Sie runter, bis Sie die Zahl 16384 sehen. Klicken Sie darauf.
- g) Klicken Sie auf ÜBERNEHMEN, dann auf OK.
- h) Starten Sie das Spiel wie gewohnt über die Taskleiste.

#### 6.24 Videowiedergabe unter Windows 95 verbessern.

Die Ablaufgeschwindigkeit von C&C ist in einem Windows-DOS-Fenster etwas langsamer als in einer echten DOS-Umgebung. Sie können zumindest die Filmvorführung etwas beschleunigen, indem Sie diesen Anweisungen Schritt für Schritt folgen:

- a) Begeben Sie sich über die Menüpunkte START und EINSTELLUNGEN zur SYSTEMSTEUERUNG.
- b) Öffnen Sie mit einem Doppelklick das SYSTEM-Icon.
- c) Wählen Sie die Karteikarte LEISTUNGSMERKMALE an, und klicken Sie auf das Feld DATEISYSTEM.
- d) Klicken Sie auf die Karteikarte CD-ROM.
- e) Sie sehen einen Schieberegler mit der Beschriftung GRÖSSE DES ZUSATZ-CACHESPEICHERS. Schieben Sie den Regler ganz nach rechts. Bedenken Sie aber, daß bei einer Vergrößerung des Cache-Speichers unter Windows für den Rest des Systems weniger Hauptspeicher übrig bleibt.
- f) Darunter finden Sie ein Fenster mit der Beschriftung ZUGRIFF OPTIMIEREN FÜR: Wählen Sie in diesem Fenster die Beschreibung Ihres CD-ROM-Laufwerkes (Single-, Double-, Triple-, Quad-Speed oder höher).
- g) Klicken Sie auf den OK-Knopf. Nach dieser Änderung der Systemeinstellung



fragt Sie der Rechner, ob er jetzt neu gestartet werden soll. Bestätigen Sie mit JA.

h) Nach dem Neustart können Sie das Spiel normal starten. Diese Änderungen sollten auch die Geschwindigkeit jedes anderen CD-Titels verbessern, den Sie haben.

#### 6.25 Modemprobleme unter Windows 95 lösen.

Wenn Sie bei einem Modemspiel Ärger mit der Verbindung haben oder die Verbindung mit einem Synchronisationsfehler abbricht, gibt es ein paar Sachen, die Sie probieren können, dieses Problem zu lösen:

a) Überprüfen Sie, ob die PORT-Einstellung in Windows 95 zu Ihrem Modus passen. Windows nimmt als Standard 9.600 Baud an. Ändern Sie die Standardrate auf 57.600 Baud. Das geht wie folgt:

1) Begeben Sie sich wieder über die Menüpunkte START und EINSTELLUNGEN zur SYSTEMSTEUERUNG.

2) Öffnen Sie mit einem Doppelklick das SYSTEM-Icon, und klicken Sie dann auf die Karteikarte GERÄTE-MANAGER.

3) Klicken Sie auf das Plus-Zeichen in der Zeile ANSCHLÜSSE. Öffnen Sie dann mit einem Doppelklick auf den richtigen COM-Port für Ihren Modem dessen Einstellungen.

4) Klicken Sie auf die Karteikarte ANSCHLUSS-EINSTELLUNGEN. Die erste Zeile (BITS PRO SEKUNDE) ist die Baudrate für diesen Anschluß. Setzen Sie diese Rate auf 57.600 Baud.

5) Klicken Sie zweimal auf OK, um beide Fenster zu schließen. Evtl. müssen Sie jetzt Windows neu starten.

b) Überzeugen Sie sich, daß die Fehlerkorrektur und Compression an Ihrem Modem AUSGESCHALTET ist. Eine Liste der häufigsten Initialisierungssequenzen für eine ganze Reihe von Modems finden Sie entweder in der Datei README, die COMMAND & CONQUER beiliegt, oder in diesem Dokument. Kopieren Sie die Initialisierungssequenz für Ihr Modem aus der Datei README in das entsprechende Feld auf dem Bildschirm für die Modemeinstellungen. Wenn Ihr Modem in der Liste nicht auftaucht, müssen Sie in Ihrem Modem-Handbuch nachschlagen oder den Hersteller des Modems fragen, welche Befehle hier notwendig sind.

c) Wenn Sie es einfach nicht schaffen, daß COMMAND & CONQUER unter Windows 95 eine korrekte Verbindung aufbaut, booten Sie im DOS-Modus neu und starten Sie das Spiel erneut. Vergewissern Sie sich aber, daß Ihre Soundkarten- und CD-ROM-Laufwerktreiber unter DOS geladen werden.

#### 6.26 Weitere Hinweise zu Windows 95

Automatische Soundkartenerkennung in einer Windows 95 DOS Box:

Da die Windows 95 DOS Box DOS nur emuliert (Windows läuft im Hintergrund weiter) kann es zu Problemen kommen, wenn Sie eine automatische

Soundkartenerkennung in diesem Modus vornehmen. Es gibt zwei Dinge die Sie dagegen tun können:

1. Benutzen Sie nicht die automatische Soundkartenerkennung, sondern geben Sie den Typ Ihrer Soundkarte, sowie den richtigen PORT, DMA und IRQ an.
2. Starten Sie Windows 95 im DOS Modus wie unten beschrieben.

Betrieb unter Windows 95 im DOS-Modus:

Wählen Sie die Option "Beenden" aus dem "Start"-Menü und dann die Option "Computer im MS-DOS Modus starten" um in den DOS-Modus zu gelangen. Wenn Sie in diesem Modus Zugriff auf Ihr CD-ROM Laufwerk haben, empfehlen wir, daß Sie Command & Conquer in diesem Modus installieren. Ob das bei Ihnen funktioniert oder nicht, hängt davon ab, ob Sie die richtigen Treiber in der DOS Umgebung geladen haben.

Windows 95:

Die Systemdienst Software die in dem Windows 95 Plus! Pack enthalten ist kann zu einigen Problemen mit dem Setup-Programm führen. Wenn Sie das Setup Programm von der Festplatte aus starten und das Programm mit einer kompletten Reinstallation beginnt, halten Sie die Systemdienst Software an.

Bildschirmschoner unter Windows 95:

Wenn Sie einen Bildschirmschoner aktiviert haben, während Sie ein Modem-Spiel unter Windows 95 spielen, wird C&C die Modem Verbindung abbrechen. Um den Bildschirmschoner abzuschalten, führen Sie die folgenden Schritte aus:

1. Klicken Sie auf den "START" Button in Ihrer Taskleiste
2. Klicken Sie auf "SUCHEN", dann auf "DATEIEN/ORDNER"
3. Geben Sie im Feld "Name" "C&C.EXE" ein
4. Geben Sie den Laufwerksbuchstaben des Laufwerks auf dem C&C installiert ist in dem Feld "DURCHSUCHEN" ein
5. Klicken Sie auf den "STARTEN"-Knopf
6. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf C&C.EXE
7. Wählen Sie den Menüpunkt "EIGENSCHAFTEN"
8. Klicken Sie auf die "SONSTIGES" Karteikarte
9. In der "VORDERGRUND" Box, klicken Sie auf "BILDSCHIRMSCHONER ZULASSEN", so daß die Box NICHT abgehakt ist.
10. Klicken Sie auf "OK"

Wenn Sie C&C das nächste Mal starten, werden die neuen Einstellungen aktiv. Sie müssen Ihr System nicht neu booten.

6.3 Die Maus wird nicht erkannt oder funktioniert nicht richtig.

Wenn Sie Probleme mit der Maus haben, etwa zuckende Bewegungen oder Ähnliches, sollten Sie als erstes Ihren Maustreiber aktualisieren. Probleme mit der Maussteuerung sind selten und fast immer auf alte Maustreiber zurückzuführen. Nehmen Sie Kontakt mit Ihrem Computerhersteller oder Softwarehändler auf, um sich den neuesten Maustreiber zu besorgen.

Viele Spieler haben bemängelt, daß nur das Installationsprogramm sich nicht mit ihren Maustreiber verträgt. Installieren Sie in diesem Fall

COMMAND & CONQUER, ohne Ihren Maustreiber zu laden. Verlassen Sie dann das Programm, laden Sie Ihren Maustreiber normal, und starten Sie das Spiel selbst.

#### 6.4 Eine Fehlermeldung "Überlauf bei Division" bei der Installation.

Wenn sie während der Installation oder während des SETUP-Programms die Fehlermeldung "Überlauf bei Division" erhalten, können Sie dieses Problem auf zwei Arten korrigieren.

1. Sie können Ihren Maustreiber updaten. Die C&C-Installationssoftware ist nicht kompatibel mit älteren Maustreibern. Fragen Sie Ihren Maushersteller nach Informationen, wo Sie einen neuen Treiber für Ihre Maus herbekommen.
2. Installieren Sie COMMAND & CONQUER, ohne den Maustreiber vorher zu laden. Eine Maus ist für die Installation nicht nötig. Wenn Sie fertig sind, laden Sie den Maustreiber ganz normal, und starten Sie das Spiel, wie im Handbuch erläutert.

#### 6.5 Der COMMAND & CONQUER Patch 1.19p.

Westwood Studios hat einen Patch für Command & Conquer veröffentlicht, der die Versionsnummer von 1.07 auf 1.19p erhöht. Sie können ihn über den Westwood-Website oder ftp-site downloaden. .

Dieses Update 1.19p befaßt sich mit folgenden Problemen:

---

#### 1. MODEMSPIELE UNTER WINDOWS 95

---

Dieser Patch verbessert in einigen Fällen die Modem-Spielmöglichkeiten unter Windows 95. Es wird trotzdem dringend empfohlen, "Error Correct/Data Compression" an Ihrem Modem abzuschalten (durch die entsprechende Initialisierungssequenz). Weitere Informationen darüber finden Sie in Ihrem Modem-Handbuch.

---

#### 2. USR 14,400/28,800 UART GESCHWINDIGKEIT

---

Behebt die Verbindungsprobleme mit US Robotics-Modems bei 14.400 oder 28.800 Baud.

---

#### 3. DIAMOND VIPER: PALETTEN- ODER FARBPROBLEME

---

Behebt ein spezielles Problem mit DIAMOND VIPER-Grafikkarten. Wenn Sie Probleme mit neuen Farbpaletten haben, fügen Sie die folgende Zeile an die Sektion [OPTIONS] in der Datei CONQUER.INI an:

```
[Options]  
SlowPalette=0
```

Sichern Sie die Datei CONQUER.INI mit den Änderungen.

---

#### 4. DIE ANIMATIONEN LAUFEN NICHT, WENN DIE CD GEWECHSELT WURDE

---

Beseitigt das Problem, daß nach einem CD-Wechsel (wenn man etwa die NOD-Missionen von CD 1 startet) die Einsatzbesprechungen und Zwischensequenzen nicht ablaufen.

---

#### 5. VERKAUFSPREIS BEIM VERKAUF VON SILOS KORRIGIERT

---

Beim Verkauf von Silos wurde der Verkaufserlös korrigiert. Damit eine korrigierte Version mit einer unkorrigierten zusammenspielen kann - etwa in einer Mehrspielerrunde -, müssen Sie eine spezielle Option beim Aufruf des Programms auswählen. Geben Sie beim Starten von C&C.EXE den Parameter "-o" dahinter an.

Um diesem Parameter einzustellen, wenn Sie unter Windows 95 spielen, folgen Sie den folgenden Anweisungen:

1. Klicken Sie auf den "START" Button in Ihrer Taskleiste
2. Klicken Sie auf "SUCHEN", dann auf "DATEIEN/ORDNER"
3. Geben Sie im Feld "Name" "RUNGAME.EXE" ein
4. Geben Sie den Laufwerksbuchstaben des Laufwerks auf dem C&C installiert ist in dem Feld "DURCHSUCHEN" ein
5. Klicken Sie auf den "STARTEN"-Knopf
6. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf C&C.EXE
7. Wählen Sie den Menüpunkt "EIGENSCHAFTEN"
8. Klicken Sie auf die "PROMGRAMM" Karteikarte
9. Fügen Sie am Ende der Zeile die im Feld "BEFEHLSZEILE" steht "-o" ein, so daß die Zeile ungefähr so aussieht:

C:\C&C\RUNGAME.EXE -O

10. Klicken Sie auf "OK"

Wenn Sie Windows 3.1 benutzen, führen Sie die folgenden Schritte aus:

1. Wählen Sie das "Command & Conquer" Icon
2. Öffnen Sie das "DATEI" Menü und wählen Sie "EIGENSCHAFTEN"
3. Geben Sie am Ende der Befehlszeile "-o" ein, so daß die Zeile in etwa wie folgt aussieht:

C:\C&C\RUNGAME.EXE -O

4. Klicken Sie auf "OK".

Wenn Sie C&C das nächste Mal ausführen werden diese neuen Einstellungen wirksam. Sie brauchen Ihr System nicht neu zu booten.

---

## 6. PREIS FÜR NOD-TÜRME AUF 600 GEÄNDERT

---

Nod-Abwehrtürme kosten jetzt 600 Credits, damit das Spiel ausgeglichener ist.

---

## 7. ATOMWAFFEN-PRODUKTION

---

Bei den Missionen, in denen der Tempel von Nod erscheint, hatten einige Spieler Schwierigkeiten, die Nuklearrakete abzufeuern. Diese Version behebt das Problem und stellt sicher, daß die Atomwaffen in diesen Missionen zur Verfügung stehen. Wenn Sie den Spielstand in einer dieser Missionen gespeichert haben, bekommen Sie die Nuklearrakete, indem Sie den Spielstand laden und dann die Mission neu starten.

---

## 8. BAU-MÖGLICHKEITEN-BUG

---

Einige Leute haben einen Weg gefunden, in den Versionen 1.18P und 1.07 so zu pfuschen, daß sie Gebäude überall auf der Karte bauen konnten, ohne die übliche Regel, daß ein eigenes Gebäude benachbart sein muß. Dieses Schlupfloch ist in Version 1.19P geschlossen worden, aber bitte beachten Sie: Version 1.19P kann immer noch mit 1.18P und 1.07 zusammenspielen, und der Versuch, in einer der älteren Versionen zu pfuschen, während man mit einer neuen Version über Modem oder Netzwerk verbunden ist, bringt das Spiel mit einem Synchronisationsfehler zum Absturz. Wir haben Sie gewarnt.

Einige von Ihnen haben uns andere Fehler gemeldet, die nicht in diesem Dokument auftauchen. Wenn Sie Probleme haben, teilen Sie uns es bitte mit! Wir brauchen die folgenden Informationen:

- a) Die Rechner-Konfiguration (Speicher, Prozessor, Grafikkarte etc.).
- b) Das Betriebssystem (Windows, DOS, Windows 95 etc.).
- c) Die Dateien AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS im Textformat.
- d) Typ und Geschwindigkeit des Modems, falls erforderlich.

Seien Sie in Ihrer Mitteilung so detailliert und gründlich wie möglich, und schicken Sie das Ganze per Email an [mail@westwood.com](mailto:mail@westwood.com).

### 6.6 Bekannte Soundkarten Probleme

C&C benutzt eine ausgefeilte Technik um Ihre Soundkarte automatisch zu erkennen. Dennoch ist es aufgrund der unzähligen möglichen PC-Konfigurationen möglich, daß C&C Ihre Soundkarte nicht findet oder nicht richtig identifiziert. Aus diesem Grund sollten Sie die Ergebnisse bei der automatischen Soundkartenerkennung als Hinweise betrachten. Wenn Sie wissen, daß die angegebene Soundkarte definitiv nicht die richtige ist, können Sie die Einstellung ändern und im Setup Programm die richtige Karte einstellen.

Wenn Sie eine Soundkarte auswählen, die nicht in Ihrem System installiert

ist, kann es sein, daß Ihr System stehenbleibt oder Ihre Soundkarte nicht mehr reagiert. In diesem Fall, schalten Sie Ihren Computer aus, warten Sie 15 Sekunden und schalten ihn dann wieder an.

## Windows 95

-----

Informationen zu Soundkarten unter Windows 95 finden Sie weiter unten.

## Creative Labs - Soundblaster 1.0/1.5

-----

Diese älteren Soundblaster Karten unterstützen nicht alle Möglichkeiten, die die späteren Versionen dieser Karte bieten. Das kann dazu führen das die Audio Wiedergabe auf diesen Karten nicht perfekt klingt.

## Soundblaster kompatible Karten

-----

Der Soundblaster Code in C&C ist für 100% Soundblaster kompatible Karten von Creative Labs geschrieben worden. Wenn Sie eine Soundblaster kompatible Karte von einem anderen Hersteller haben, kann es vorkommen, daß der Sound stottert, aussetzt oder gar nicht zu hören ist.

Wenn Sie sich die genaue Port-Adresse, den gewählten IRQ und den DMA-Kanal Ihrer Soundblaster kompatiblen Karte nicht kennen, geben Sie SET an der DOS Eingabeaufforderung ein. Wenn Ihr PC mit der BLASTER Umgebungsvariable konfiguriert ist, sollten Sie in Ihrer AUTOEXEC.BAT eine Zeile ähnlich der folgenden finden:

SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 T4

Die Zahl nach dem A (hier 220) ist Ihre Port Adresse; die Zahl nach dem I (hier 5) ist Ihr IRQ und die Zahl nach dem D (hier 1) der gewählte DMA-Kanal. Wenn Sie diese Zahlen kennen, können Sie Ihre Soundkarte im SETUP Programm manuell konfigurieren, indem Sie die Ihre Port Adresse, Ihren IRQ und den DMA-Kanal eingeben. Wenn Sie eine Soundblaster 16 oder AWE 32 besitzen und Probleme bei der automatischen Soundkartenerkennung auftreten, gelten die oben beschriebenen Schritte, mit der Ausnahme, daß Sie eventuell Ihren DMA-Kanal hinter dem H angeben müssen, je nach Ihrer Konfiguration.

## Compaq Computer

-----

Einige Compaq Computer finden die installierte Soundkarte nicht automatisch. Wählen Sie in diesem Fall SoundBlaster Pro/Pro 2 aus dem SETUP Programm.

## Sound Galaxy Basic 16

-----

Diese Soundblaster kompatible Karte wird manchmal als Soundblaster Pro oder Soundblaster 16 entdeckt. Mit unvorhersehbaren Folgen. Wir empfehlen, daß Sie manuell Soundblaster auswählen und die Ihrer Karte entsprechenden Angaben zu Port-Adresse, IRQ-Nummer und DMA-Kanal eingeben. Weitere Informationen finden Sie weiter oben unter Soundblaster kompatible Karten.

## ESS AudioDrive

-----

Unter gewissen Umständen wird diese Karte inkorrekt als Soundblaster 16 identifiziert. Sollte dies der Fall sein, müssen Sie manuell die ESS AudioDrive auswählen und die Ihrem System entsprechenden Angaben eingeben.

#### Adlib Gold

-----

Es kann vorkommen, daß diese Karte mit falscher Port-Adresse, IRQ-Nummer und DMA-Kanal identifiziert wird. Wenn Sie diese Karte haben und keine Soundausgabe bekommen, wählen Sie sie manuell aus und geben Sie die richtige Port-Adresse, die IRQ-Nummer und den DMA-Kanal ein.

#### Golden Sound Pro 16

-----

Wir haben herausgefunden, daß diese Karte die besten Ergebnisse bringt, wenn die Lautstärke im Spiel Menü auf etwa die Hälfte heruntergestellt wird.

#### Gravis Ultra Sound

-----

Wenn Sie diese Karte besitzen, haben Sie vielleicht Probleme mit Sound Aussetzern und/oder reduzierter Spielgeschwindigkeit. Stellen Sie in diesem Fall die Musik Lautstärke im Spiel auf die niedrigste Einstellung.

-----

Wenn Sie weitehin Probleme mit Ihrer Soundkarte haben, lesen Sie sich den Abschnitt über Fehlerbehebung im Handbuch Ihrer Soundkarte nach oder wenden Sie sich an den Kundenservice. Informationen zum Kundenservice finden Sie am Ende dieses Dokuments.

### Teil 7 - Hilfe

#### 7.1 So erreichen Sie Westwood-Studios direkt.

Sie können den Westwood-Studios ein Email schicken unter:

[westwoods@aol.com](mailto:westwoods@aol.com).

Die Menge an Nachrichten in meinem Postfach ([virtualted@westwood.com](mailto:virtualted@westwood.com)) ist seit der Veröffentlichung von COMMAND & CONQUER einfach unglaublich. Unser technischer Support bei America Online kann Ihnen viel schneller antworten als ich.

Westwood bietet Online Support durch America Online, Compuserve, GEnie, PRODIGY und das Westwood Bulletin Board. Wenn Sie mit einem dieser Dienste verbunden sind, suchen Sie einfach nach "WESTWOOD" oder "WESTWOOD SUPPORT", und Sie finden unsere Sektion. Genaue Anleitungen dazu finden Sie in Ihren Handbüchern.

#### 7.2 So erreichen Sie den Virgin Kundendienst:

Virgin Interactive Entertainment Deutschland GmbH bietet Ihnen eine Service-Hotline unter der Rufnummer 040 39 11 13, die von Montag bis Donnerstag zwischen 15 und 20 Uhr erreichbar ist. Hier stehen Ihnen Mitarbeiter für Reklamationen zur Verfügung und versuchen, Ihnen bei

Spielproblemen weiterzuhelfen. Wenn Sie ein Modem besitzen, können Sie unter der Nummer 040 39 08 160 rund um die Uhr unsere Mailbox mit Tips+Tricks, Updates und Patches erreichen.

### 7.3 Unsere Internet-Adressen www und ftp.

Sie erreichen unseren Website unter <http://www.westwood.com> und unseren ftp-site unter <http://ftp.westwood.com>.

## Teil 8 - Die Zukunft

### 8.1 Wann kommt COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT heraus?

Sehr bald. Wir gehen von einer Veröffentlichung spät in der zweiten Hälfte 1996 aus. Alarmstufe Rot ist ein völlig neues Spiel. Keine Datendiskette für COMMAND & CONQUER: Der Tiberiumkonflikt.