

# COMMAND & CONQUER™

DER TIBERIUMKONFLIKT



**SVGA-  
VERSION**



**Westwood  
STUDIOS**

**COMMAND**

**CONQUER**

**Command & Conquer  
Gefechtshandbuch  
Vertraulich**

„Wir haben Jahrhunderte auf diesen Moment gewartet. Die Flüsse werden sich rot färben vom Blut derer, die sich uns widersetzen.“

Kane, vermuteter Anführer der Bruderschaft von Nod.

[GlobeNet-Interpol, Datei #GEN4:16]"



# COMMAND & CONQUER

## INHALT

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| Kenne Deinen Gegner .....            | 2  |
| Das Spiel beginnt.....               | 4  |
| Spielregeln .....                    | 8  |
| Mehrspieler-Modus .....              | 26 |
| Steuerung für Fortgeschrittene ..... | 37 |
| GDI-Einheiten .....                  | 40 |
| GDI-Gebäude .....                    | 48 |
| Nod-Einheiten .....                  | 56 |
| Nod-Gebäude .....                    | 66 |
| Antworten auf häufige Fragen .....   | 74 |
| Hilfe bei Problemen .....            | 78 |
| Das Team .....                       | 80 |

**Westwood™**

[www.westwood.com](http://www.westwood.com)

# DIE BRUDERSCHAFT VON NOD

Auch bekannt als Die Bruderschaft, Die Wege des Nod, Seher-Schamanen der Stämme von Godan; siehe auch INTERPOL, Az. ARK-936, für weitere Alias-Namen.

**GRÜNDUNG:** Genaues Datum unbekannt; wahrscheinlich übertriebene Angaben ordnen die Gründung der Bruderschaft vor dem Jahr 1800 v.Chr. an.

**IDEOLOGIE:** Die Nationen der Dritten Welt unter einer pseudo-religiösen, in Wahrheit aber höchst politischen Führung mit imperialistischen Tendenzen zu vereinigen. Die Bewegung ist im Kern aggressiv, neo-faschistisch und anti-westlich ausgerichtet, mit einer klaren Zielsetzung auf Beherrschung der Menschen und Rohstoffe des ganzen Planeten. Operiert unter dem populären Motto „Brüderlichkeit, Einheit, Frieden“.

**DERZEITIGER ANFÜHRER:** Kane, auch bekannt als Kain, Jakob (INTERPOL, Az. TRX11-12Q), al-Quayym, Amir (MI6 DR-416.52).

**OPERATIONSBASIS:** Weltweit. Befehlsposten wurden in letzter Zeit identifiziert in Kuantan, Malaysia; Tokio, Japan; irgendwo in Ar-Rub' al-Khali, Saudiarabien; Caen, Frankreich.

**MILITÄRISCHE STÄRKE:** Bisher wurde fälschlich angenommen, die Bruderschaft sei nur zu kleineren Terroristenaktivitäten imstande. Doch ein unlängst aufgedeckter Skandal, in dem auch bedeutende Zulieferfirmen des US-amerikanischen Militärs verwickelt waren, hat bewiesen, daß die Bruderschaft bestens ausgerüstet ist und bedeutende Militäroperationen zu Lande, zu Wasser und in der Luft unterstützt.

**WIRTSCHAFTSMACHT:** Beträchtliche Operationsetats; die Gesamtsumme wird auf mehr als 255,2 Milliarden US-Dollar geschätzt, basierend auf der Bewertung konfiszierter Finanzunterlagen (siehe CIA-Dokument 3231.54-776 FIA).

**POLITISCHE MACHT:** Die Bruderschaft wird als alleiniger Unterstützer der „Faust von Allah“-Partei in Jordanien angesehen (52%); „United we stand, America“-Partei in den Vereinigten Staaten (12%); „Albion First“-Partei in Großbritannien (>25%); weitere Verbindungen vermutet (Details dieser Verbindungen siehe die Veröffentlichungen der Brookings Institution, Vermerk A42962/94).

**VERBÜNDETE:** Irisch-Republikanische Partei; Islamischer Heiliger Krieg; Rote Khmer; weitere (siehe Dokument: Splittergruppen der Bruderschaft von Nod).

**Weiterführende Stichworte:** Möbius, Dr. R. D.; terroristische Aktivitäten; Globale Defensiv-Anweisung der UN; „Bericht über die weltweite radikale Energie-Umverteilung“ des Kongresses der USA, 1994, Akte XXXY22.

# DIE GLOBALE DEFENSIVE INITIATIVE

Auch bekannt als GDI. Vor 1990 bekannt als Sonderoperationen-Einsatztruppe Echo, Schwarzteam 9.

**GRÜNDUNG:** 12. Oktober 1995, in Ausführung der Bestimmungen der Globalen Defensiv-Anweisung der UN (UNGDA)

**IDEOLOGIE:** Die Bestimmungen der Globalen Defensiv-Anweisung der UN durchzusetzen und die Ideale zu schützen, die in der Charta der Vereinten Nationen umrissen werden.

**DERZEITIGER ANFÜHRER:** Brigadegeneral Mark Jamison Shepherd, Stabschef des Militärischen Oberkommandos der Vereinten Nationen.

**OPERATIONSBASIS:** Befehlszentrum des Militärischen Oberkommandos der Vereinten Nationen, genaue Position GEHEIM.

**MILITÄRISCHE STÄRKE:** Innerhalb der Grenzen der UNGDA, Artikel V, Abschnitt 3 A, Paragraph 12 bis 14.

**WIRTSCHAFTSMACHT:** Getragen von den Vereinten Nationen und diversen Staatsregierungen, öffentlichen Institutionen und Privatunternehmen.

**POLITISCHE MACHT:** Entfällt, da gebunden durch die Bestimmungen der UNGDA und unter dem Befehl des Sicherheitsrates der Vereinten Nationen.

**VERBÜNDETE:** Vereinte Nationen.

**Weiterführende Stichworte:** Shepherd, M. J.; Vereinte Nationen, 1995 bis heute; Globale Defensiv-Anweisung der UN, 1995; Möbius, Dr. R. D.

## Systemanforderungen:

Ein IBM-kompatibler PC Pentium mit mindestens 75 Mhz (120 Mhz) empfohlen

Windows 95

8 MB Hauptspeicher (16 MB dringend empfohlen)

Digitale Audiowiedergabe über eine Windows-kompatible Soundkarte

Min. Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk

40 MB freier Festplattenplatz

14,4er Modem(28,8 empfohlen) für Modemspiel

IPX-Netzwerk für Netzwerkmodus

Tastatur

Maus

PCI- oder Local-Bus- Microsoft Direct Draw™ kompatible Grafikbeschleunigerkarte mit

1 MB Speicher (ISA-Grafikkarten werden nicht unterstützt)

## Internet-Anforderungen

28,8er Modem oder Direktverbindung zum Internet

Ein Account bei einem Internet-Provider und eine gültige Internet-Emailadresse

WinSock-1.1-kompatibler TCP/IP

Command & Conquer unterstützt Westwoods DDA (Direct Digital Audio). DDA bietet 100% digitale Audioausgabe mit bestmöglicher Musik- und Geräuschqualität. Mit DDA ist die PC-Audioausgabe nicht länger an die Beschränkungen von FM oder General Midi gebunden.

## Setup & Installation

Legen Sie eine der C&C95-CDs in das CD-ROM-Laufwerk.

Command & Conquer für Windows 95 verwendet die Autoplay-Funktion von Windows 95 und bietet Ihnen die Installations- und Startoptionen so an, wie sie benötigt werden. Durch Einlegen einer der C&C95-CDs in das CD-ROM-Laufwerk sollte der Autoplay-Bildschirm erscheinen. Wenn Sie das Spiel zuvor noch nie installiert haben, bietet Ihnen dieser Bildschirm die Auswahl-Möglichkeit „Installation“. Klicken Sie einfach darauf und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Sollte die Autoplay-Funktion von Windows 95 auf Ihrem Rechner nicht funktionieren, können Sie das Spiel auch von Hand installieren. Klicken Sie dazu auf „START“ in der Windows-Taskleiste unten links. Wählen Sie die Option „Ausführen...“ und geben Sie als auszuführendes Programm „D:\SETUP“ ein, wobei das „D“ für den Kennbuchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerkes steht. Klicken Sie nun auf OK. Folgen Sie dann bitte den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Sobald das Setup beendet ist, sind Sie wieder in Windows. Dort sehen Sie im Startmenü eine neue Programmgruppe namens Westwood, in der Sie die Icons für C&C95 und das Setup-Programm finden. Standardmäßig wird C&C 95 in ein Unterverzeichnis namens C:\WESTWOOD\C&C95 installiert.

## Ladeanweisungen

Legen Sie eine der C&C95-CDs in das CD-ROM-Laufwerk.

Command & Conquer für Windows 95 verwendet die Autoplay-Funktion von Windows 95 und bietet Ihnen so die Installations- und Startoptionen so an, wie sie benötigt werden. Durch Einlegen einer der C&C95-CDs in das CD-ROM-Laufwerk sollte der Autoplay-Bildschirm erscheinen. Wenn Sie das Spiel zuvor installiert haben, bietet Ihnen dieser Bildschirm die Auswahl-Möglichkeit „C&C WIN '95 Spielen“. Klicken Sie einfach darauf, um das Programm zu starten. Sie sehen dann die Einleitung zum Spielgeschehen.

Alternativ können Sie das Spiel auch starten, indem Sie auf „START“ in der Windows-95-Taskleiste klicken, dann die Option PROGRAMME auswählen, danach das Verzeichnis WESTWOOD, hier COMMAND & CONQUER 95 auswählen und schließlich auf COMMAND & CONQUER WINDOWS 95 EDITION klicken.

## PRODUKTLIZENZ

BITTE LESEN SIE DIESE PRODUKTLIZENZ (DIESE "LIZENZ") SORGFÄLTIG DURCH. INDEM SIE DIE SOFTWARE VERWENDEN UND UNTEN AUF DAS SYMBOL "ZUGESTIMMT" KLICKEN, BESTÄTIGEN SIE, DASS SIE DIESE LIZENZ GELESEN UND VERSTANDEN HABEN UND DASS SIE DIE DARIN ENTHALTENEN BESTIMMUNGEN EINHALTEN. FALLS SIE NICHT MIT DIESEN BESTIMMUNGEN EINVERSTANDEN SIND, KÖNNEN SIE UNTEN AUF DAS SYMBOL "ABGELEHNT" KLICKEN UND DIE UNBENUTZTE SOFTWARE UND DAS GESAMTE DAZUGEHÖRIGE MATERIAL UNVERZÜGLICH DORTHIN WIEDER ZURÜCKBRINGEN, WO SIE SIE GEKAUFT HABEN, UM DEN VOLLEN KAUFPREIS ERSTATTET ZU BEKOMMEN.

### 1. COPYRIGHT

Das Copyright am Produkt (womit eine Kopie der Software sowie alle beigelegten elektronischen Dateien und gedrucktes Material gemeint ist) sowie jeder Teil des Produkts ist im Besitz von Westwood Studios Inc., einer Kapitalgesellschaft mit Sitz in Nevada ("Westwood").

### 2. ERTEILUNG DER LIZENZ

Westwood erteilt Ihnen (entweder einer Einzelperson oder einer Firma), dem Endanwender, das beschränkte, nicht-übertragbare Recht, das Produkt auf einem Einzelcomputer lediglich zum persönlichen Gebrauch und entsprechend der genannten Bedingungen zu verwenden. Diese Lizenz stellt Ihren Lizenznachweis für die Ausübung der hiermit erteilten Rechte dar und ist von Ihnen aufzubewahren. Westwood kann diese Lizenz mit sofortiger Wirkung kündigen, falls Sie eine oder mehrere der darin enthaltenen Bedingungen nicht erfüllen.

### 3. BESCHRÄNKUNGEN

Westwood behält sich alle Rechte vor, die nicht ausdrücklich hiermit erteilt werden. Deshalb ist das Produkt wie jedes andere urheberrechtlich geschützte Material (z. B. ein Buch oder eine Musikaufnahme) zu behandeln außer daß Sie, soweit es sich bei dem Produkt um Software handelt, entweder (a) eine Kopie des Produkts für Ihre Sicherung oder Archivierung machen können oder (b) das Produkt auf eine einzelne Festplatte übertragen können, vorausgesetzt, Sie behalten das Original zur Ihrer Sicherung oder Archivierung. Ferner können Sie, falls das Produkt ein Programm zum Erstellen von Leveln oder Karten enthält, dieses Programm entsprechend den Anweisungen in der beiliegenden Dokumentation dazu verwenden, um Karten oder Level für Ihren persönlichen Gebrauch zu erstellen, und Sie können Dritten die Verwendung solcher Karten oder Level zu deren persönlichen Gebrauch erlauben; keinesfalls jedoch dürfen solche Karten oder Level von Ihnen, oder einer sonstigen natürlichen oder juristischen Person auf irgendeine Weise gewerblich verwertet werden. Das schriftliche Material, das dem Produkt beiliegt, darf nicht kopiert werden.

Die Produktlizenz gilt nur für Sie zu Ihrem persönlichen Gebrauch und darf zu keinerlei gewerblichem Zweck verwendet werden. Das Produkt oder irgendein Teil des Produkts noch ein darin enthaltener Bestandteil, einschließlich eines Bildschirm-Displays sowie Ton- oder sonstiger begleitenden Dokumente dürfen nicht an Dritte verliehen, vermietet, verleast, verschenkt, verkauft, zum Verkauf angeboten, in Unterlizenz vergeben oder anderweitig übertragen werden, noch darf einer anderen Person das Produkt zur Nutzung gegen Entgelt überlassen werden. Außerdem dürfen Sie das Produkt nicht in ein Computersystem einbringen, das anderen Anwendern den Zugang dazu ermöglichen würde. Ungeachtet des Vorstehenden können Sie Ihre Rechte aus dieser Lizenz permanent übertragen, vorausgesetzt, Sie übertragen diese Lizenz und das Produkt einschließlich des gesamten dazugehörigen Materials und behalten keine Kopien, und der Empfänger stimmt zu, die Bedingungen dieser Lizenz einzuhalten. Falls es sich bei dem Produkt um ein Update handelt, sind bei einer Übertragung dieses Update sowie alle früheren überarbeiteten Fassungen mitzuübertragen.

Ausgenommen in dem gesetzlich bestimmten Umfang dürfen weder am Gesamtprodukt noch an irgendeinem Teil des Produkts oder an irgendeinem im Produkt enthaltenen Bestandteil Änderungen, Angleichungen, Übersetzungen, ableitende Arbeiten, Dekompilierungen, Demontagen oder Versuche der Ableitung eines Quellencodes vorgenommen werden, Kopien gezogen, öffentliche Vorführungen, öffentlichen Darstellungen, ein Vertrieb oder eine Übertragung erfolgen, was auch alle Bildschirm-Displays und alle Ton- und Begleitdokumentation einschließt, noch darf Dritten die Erlaubnis dazu gewährt oder sie dabei unterstützt werden.

Ohne Beschränkung der Allgemeingültigkeit des Vorstehenden dürfen insbesondere Sie das Produkt

nicht auf Pay-per-Play-Basis anbieten noch auf einem Computersystem oder Netzwerk, das Sie auf Leasing- oder Mietbasis zur Verfügung stellen, anderen Zugang gewähren oder das Produkt, einen Teil des Produkts oder einen im Produkt enthaltenen Bestandteil elektronisch vertreiben, was auch alle Bildschirm-Displays und alle Ton- und Begleitdokumentation einschließt.

### 4. GARANTIEBESCHRÄNKUNG

Sie erkennen ausdrücklich an und stimmen zu, daß die Verwendung des Produkts auf Ihr alleiniges Risiko erfolgt. Westwood garantiert, daß die Software im wesentlichen für die Dauer von neunzig (90) Tagen ab dem Datum des ersten Kaufs des Produkts den beiliegenden schriftlichen Materialien entspricht. Kein Händler, Vertreiber, Vertreter oder Mitarbeiter von Westwood ist befugt, eine Änderung an, oder eine Hinzufügung zu dieser Garantie vorzunehmen.

### 5. KEINE WEITEREN GARANTIE

Westwood lehnt alle weiteren Garantien, gleichgültig, ob stillschweigend oder ausdrücklich enthalten, in dem gesetzlich zulässigen Umfang ab, was auch für alle Garantien hinsichtlich einer zufriedenstellenden Qualität, der Eignung für einen bestimmten Zweck und der Nicht-Verletzung der Rechte Dritter in Verbindung mit dem Produkt gilt. Westwood garantiert nicht, daß das Produkt den Anforderungen Ihres Computersystems entspricht oder daß das Produkt fehler- oder mängelfrei ist, oder daß der Betrieb des Produkts keine Unterbrechungen erfährt.

NICHTS IN DIESER LIZENZ BEEINTRÄCHTIGT DIE IHNEN NACH DEM GESETZ ZUSTEHENDEN RECHTE WENN SIE VERBRAUCHER NACH EINEM GELTENDEN GESETZ SIND.

### 6. RECHTSBEHELFE DES KUNDEN

Westwoods gesamte Haftung und Ihr ausschließliches Rechtsmittel besteht nach der Entscheidung Westwoods entweder (a) in der Erstattung des für das Produkt bezahlten Preises oder (b) in der Reparatur oder der Ersetzung des Produkts, das die in Abschnitt 4 dieser Lizenz beschriebenen Voraussetzungen nicht erfüllt, vorausgesetzt, es wird mit dem Kaufnachweis an Westwood zurückgegeben. Die in Abschnitt 4 genannte beschränkte Garantie wird nichtig, wenn ein Versagen des Produkts auf einen Unfall, auf Mißbrauch, falsche Anwendung oder eine unrechtmäßige oder fahrlässige Handlung Ihrerseits zurückzuführen ist. Für jeden Ersatz des Produkts gilt die gleiche beschränkte Garantie und zwar für den restlichen Zeitraum der ursprünglichen Garantiedauer oder für dreißig (30) Tage, je nachdem welcher Zeitraum länger ist.

### 7. HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG

In keinem Fall ist Westwood für Schäden irgendwelcher Art haftbar (einschließlich, ohne sich jedoch darauf zu beschränken, für Folgeschäden, besondere Schäden, indirekte, direkte, sekundäre Schäden, Verluste von Geschäftsgewinnen, Unterbrechung der Geschäfte, Verluste von Geschäftsinformationen oder sonstige finanzielle Verluste), selbst wenn Westwood über die Möglichkeit eines solchen Schadensersatzes in Kenntnis gesetzt wurde. In keinem Fall ist die Haftung von Westwood kraft Gesetzes, falls zutreffend, größer als die Summe, die Sie für das Produkt bezahlt haben.

### 8. ALLGEMEINES

Diese Lizenz stellt den Gesamtvertrag zwischen Westwood und Ihnen hinsichtlich des Vertragsgegenstandes dar und ersetzt alle früheren Verhandlungen, Abmachungen und Vereinbarungen, gleichgültig ob in schriftlicher oder mündlicher Form über den Gegenstand der Lizenz zwischen Westwood und Ihnen.

Die Lizenz wird von den Gesetzen Englands bestimmt und ist diesen gemäß auszulegen, und Sie stimmen insbesondere zu, sich der nicht-ausschließlichen Gerichtsbarkeit der englischen Gerichte zu unterwerfen. Falls eine der Bestimmungen der Lizenz als nichtig, ungültig oder nicht durchsetzbar angesehen werden sollte, sind die restlichen Bestimmungen davon nicht betroffen und behalten weiterhin ihre Gültigkeit, auch wenn die besagte/n, nicht durchsetzbare/n Bestimmung/en aus dem Vertrag gestrichen wurde/n. Ein Versäumnis oder eine Verzögerung bei der Ausübung eines Rechts, einer Vollmacht oder eines Rechtsmittels durch Westwood gilt nicht als Verzicht auf dieses Recht, diese Vollmacht oder dieses Rechtsmittel.

Wenn Sie den VORSTEHENDEN Bestimmungen und Bedingungen zustimmen, klicken Sie bitte das Symbol "Zugestimmt" an. WENN SIE NICHT EINVERSTANDEN SIND, KLICKEN SIE DAS SYMBOL "ABGELEHNT" AN UND GEBEN DIE UNBENUTZTE SOFTWARE UND DIE DAZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN DORT WIEDER AB, WO SIE SIE GEKAUFT HABEN, UND SIE ERHALTEN DEN VOLLEN KAUFPREIS ZURÜCK.

## Bevor Sie loslegen

### Wählen Sie Ihr Team: GDI oder die Bruderschaft von Nod.

Bei Command & Conquer müssen Sie sich für eine von zwei Seiten entscheiden. Die GDI ist die Globale Defensiv-Initiative der Vereinten Nationen. Sie sind in diesem Spiel die „Guten“. Die Bruderschaft von Nod hingegen sind die „Bösen“.

Am Ende des Vorspanns werden Sie aufgefordert, entweder die GDI oder die Bruderschaft zu wählen. Bewegen Sie den Mauscursor über Ihr bevorzugtes Team, und drücken Sie die linke Maustaste.

Wenn Sie die Bruderschaft von Nod wählen, kämpfen Sie gegen die GDI. Wenn Sie die GDI wählen, kämpfen Sie logischerweise gegen die Bruderschaft. Die beiden Seiten haben verschiedene Gebäude, verschiedene Einheiten und Technologien. Es gibt Dinge, die nur einer der beiden Seiten möglich oder erlaubt sind, der anderen nicht.



## Titelbild-Menü

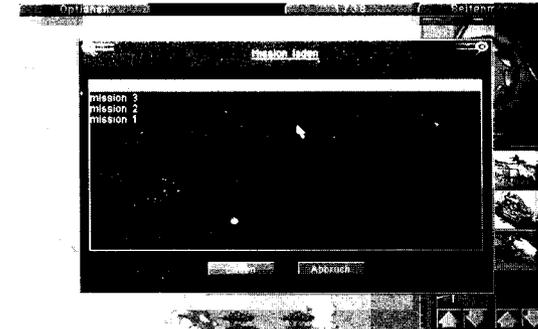
Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal starten, erleben Sie den spektakulären Vorspann von Command & Conquer 95. In den folgenden Spielen springen Sie direkt zum Titelbild-Menü:

### Neues Spiel

Wenn Sie ein neues Spiel beginnen wollen, wählen Sie diesen Menüpunkt. Ihr neues Spiel beginnt mit einem Bildschirm, auf dem Sie sich für eine der beiden Seiten entscheiden können: GDI oder die Bruderschaft. Wenn Sie ein neues Spiel beginnen, sehen Sie den Vorspann nicht noch einmal.

### Mission laden

Wenn Sie eine früher gespeicherte Mission fortsetzen wollen, wählen Sie diesen Menüpunkt



Bildschirm zum Laden einer Mission

(zum Speichern von Spielständen siehe Seite 21).

### Bildschirm zum Laden einer Mission

Klicken Sie auf diesem Bildschirm zum Laden einer Mission auf die Pfeile nach oben beziehungsweise nach unten, um Ihre gespeicherten Spielstände durchzusehen. Wählen Sie die gespeicherte Mission, die Sie laden möchten, und klicken Sie mit der linken Maustaste auf LADEN.

### Mehrspieler-Modus

Diese Option erlaubt es Ihnen, Command & Conquer zu mehreren zu spielen, entweder über Netzwerk (falls entdeckt) oder über die serielle Schnittstelle (Null-Modem oder Modem). Weitere Details finden Sie unter der Überschrift „Mehrspieler-Modus“ ab Seite 24.

### Internet-Spiel

Wenn Sie über das Internet spielen möchten, wählen Sie diese Option aus dem Hauptmenü (weitere Informationen siehe Seite 24).

### Vorspann & Vorschau

Wenn Sie den Vorspann noch einmal sehen möchten, wählen Sie diesen Menüpunkt.

### Spiel beenden

Klicken Sie auf diesen Menüpunkt, um zu Windows zurückzukehren.

### Den Überblick behalten

Um das Spielfeld-Fenster über das gesamte Gelände zu bewegen, gehen Sie mit dem Cursor an den Rand des Bildschirms. Der Cursor verwandelt sich in einen weißen Pfeil, und das Fenster verschiebt sich in die angezeigte Richtung. Wenn Sie sich bereits am Rande des Schlachtfelds befinden, erscheint der Pfeil durchgestrichen, um anzuzeigen, daß es in dieser Richtung nicht weiter geht.



Verschiebe-Pfeile

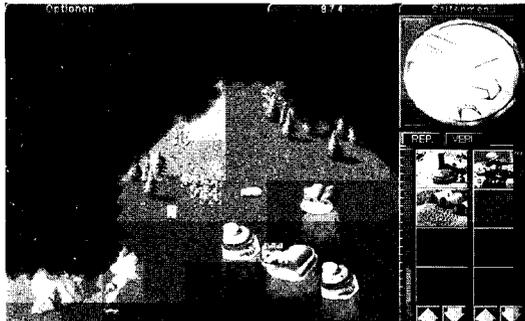
Durchgestrichene Pfeile -  
keine Verschiebung möglich.



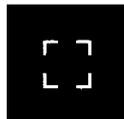
## Befehle an die Truppen geben

Um Ihre Truppen zu aktivieren, wählen Sie eine Einheit, indem Sie mit der linken Maustaste darauf klicken. Bewegen Sie nun den Cursor auf den gewünschten Zielpunkt auf der Landkarte. Wenn der Cursor über einem möglichen Angriffsziel liegt, verändert er sich zum Zielcursor. Wenn Sie nun die linke Maustaste drücken, geben Sie Ihrer Einheit den Befehl, das Ziel anzugreifen. Andernfalls bewegt sich die Einheit nur zu diesem Ort, sofern er nicht unpassierbar ist (zum Beispiel eine Klippe oder Bäume).

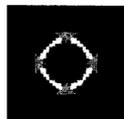
Um diesen Modus wieder zu verlassen (wie auch jeden anderen Modus), drücken Sie die rechte Maustaste, und die Auswahl der Einheit wird rückgängig gemacht.



Spielbildschirm



Auswahl-  
cursor



Zielcursor



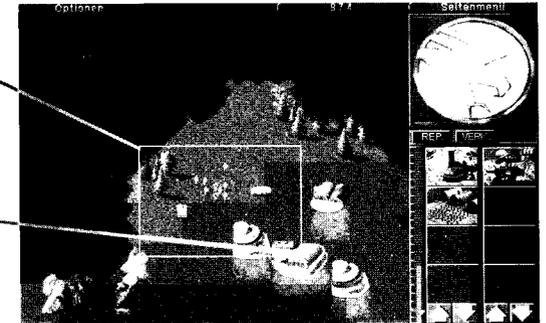
Bewegungs-  
cursor.

## Gruppenbefehle

Um Zeit zu sparen, können Sie Ihre Einheiten zu Teams zusammenfassen. Um mehrere Einheiten gleichzeitig auszuwählen, drücken Sie die linke Maustaste und halten sie fest. Ziehen Sie den Mauscursor über all die Einheiten, die Sie auswählen möchten. Ein weißer Rahmen zeigt Ihnen an, welche Truppenteile Ihre Auswahl umfaßt. Lassen Sie dann den Mausknopf los, und alle Einheiten innerhalb des weißen Rahmens sind angewählt. Sie können dieser Gruppe nun Befehle geben, genau wie Sie es mit einer einzelnen Einheit tun würden.

Linken Mausknopf drücken  
und festhalten,

dann den Cursor ziehen, um  
einen Rahmen um die  
gewünschten Einheiten legen



Teams bilden

## Seitenmenü

Sie können das Seitenmenü vom Spielbildschirm aus öffnen, indem Sie mit der linken Maustaste auf den entsprechenden Knopf in der oberen rechten Ecke klicken. Um es wieder zu schließen, klicken Sie ein zweites Mal darauf. Wenn Sie einen Bauhof besitzen oder ein Baufahrzeug einsetzen, öffnet sich das Seitenmenü automatisch.

Im Seitenmenü können Sie Gebäude errichten oder Roboter-Einheiten bauen, indem Sie mit der linken Maustaste auf die entsprechenden Icons klicken. Außerdem erscheint hier eine Radarkarte der Umgebung (falls Sie eine Radarstation besitzen) und die Anzeige, wieviel Energie Ihr Stützpunkt erzeugt und wieviel er verbraucht.



Bargeld

Geöffnetes Seitenmenü

## Bargeld-Anzeige

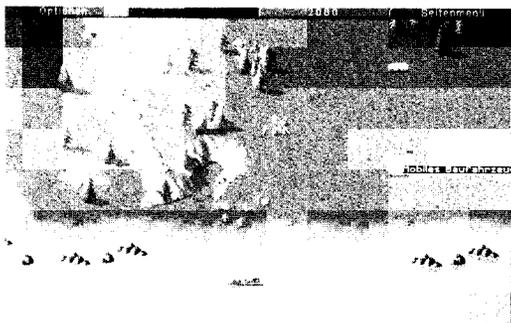
Links vom Seitenmenü hält Sie eine Anzeige über den Stand Ihres „Gefechtskontos“ auf dem Laufenden: soviel Geld haben Sie noch, um Gebäude und Einheiten zu bauen. Ihr Konto nimmt ab, wenn Sie Gebäude und Einheiten bauen oder reparieren. Der Kontostand wächst, wenn ein Gebäude verkauft wird, oder wenn ein Tiberiumsammler seine Fracht bei der Raffinerie abliefern.

## Einsätze mit und ohne Basis

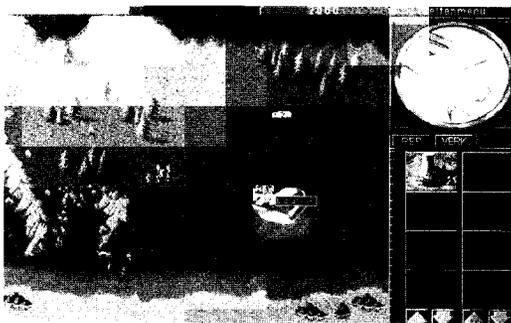
Es gibt zwei Arten von Einsätzen bei C & C 95: solche, bei denen Sie einen Bauhof oder ein Mobiles Baufahrzeug erhalten und damit eine Basis errichten können, und solche, bei denen Sie das Einsatzziel mit den Einheiten erreichen müssen, die Sie zu Beginn haben. Manchmal kann sich die Art des Einsatzes auch unversehens ändern, etwa, wenn Sie mit einem Invasor-Cyborg einen geplannten Bauhof erobern.

## Gebäude errichten

Der schnelle Aufbau einer Gefechtsbasis ist bei vielen Missionen ebenso entscheidend für den Erfolg wie die Instandsetzung und Verteidigung dieser Basis während der Kämpfe. Ein starker Stützpunkt ist oft der Schlüssel zum Sieg.



Einsatz des Baufahrzeuges



Bauhof fertig errichtet

Um mit dem Bau Ihrer Gefechtsbasis zu beginnen, brauchen Sie einen Bauhof. Sofern dieser Bauhof nicht schon vorhanden ist, wenn die Mission beginnt, müssen Sie das mobile Baufahrzeug (MBF) einsetzen. Schicken Sie das MBF dorthin, wo Sie den Bauhof errichten möchten. Sie brauchen dafür nur ein bißchen freies Gelände. Wenn Sie versuchen, das MBF irgendwo einzusetzen, wo nicht genug Platz ist, wird es den Dienst verweigern. Bewegen Sie den Cursor über das MBF, und er verwandelt sich in den Einsatzcursor. Klicken Sie mit der linken Maustaste, um das MBF einzusetzen, und es wird zum Bauhof ausgebaut.



MBF



Einsatzcursor



Bauhof

Sobald der Bauhof errichtet ist, öffnet sich das Seitenmenü. Hier sehen Sie das Symbol Ihrer Seite (GDI oder Nod). Dieses Fenster wird später zur Radaranzeige, wenn Sie erst einmal über eine Radarstation und genug Energie zu ihrem Betrieb verfügen.



Ihre Seite

Bau-Icons

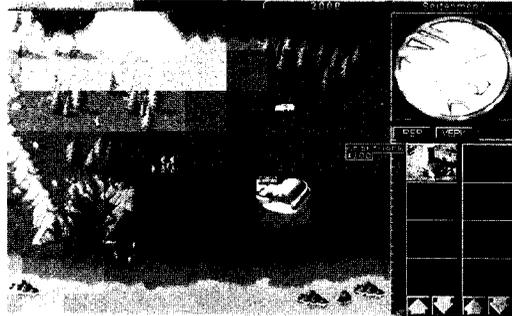
Energiebalken

Einheits-Icons

Pfeiltasten zum Bättern

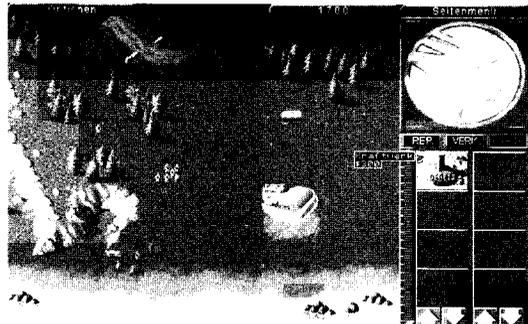
Unter dem Radarschirm sehen Sie drei Schalter. Dies sind die Schalter für REP. (REPARATUR), VERK. (VERKAUF) und KARTE. Wir werden jeden dieser Schalter später noch genauer kennenlernen.

Unter den Schaltern für REPARATUR, VERKAUF und KARTE sehen Sie zwei Reihen von Icons. Die linke Reihe zeigt, welche Gebäude Ihr Bauhof derzeit errichten kann; in der rechten Spalte finden Sie die Einheiten, die Sie bauen können. Die Pfeiltasten unter diesen Icons erlauben es Ihnen, die Auswahl durchzublätern, wenn mehr als vier Icons verfügbar sind.

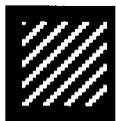


Ein Gebäude aus dem Seitenmenü auswählen

Um eine Einheit oder ein Gebäude zu bauen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das entsprechende Icon. Der Bau braucht eine gewisse Zeit, die durch eine Art Uhrzeiger über dem Icon angezeigt wird. Die Kosten für die Konstruktion oder den Ankauf werden automatisch von Ihrem Konto abgebogen. Nur eine Einheit und ein Gebäude können jeweils gleichzeitig gebaut werden. Wenn Sie den Mauscursor über das Icon bewegen, ohne eine Taste zu drücken, erfahren Sie, wofür dieses Icon steht und wieviel es kosten würde, das Gebäude oder die Einheit zu kaufen oder zu bauen.



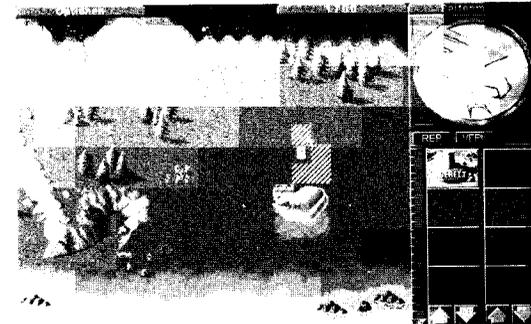
Bereit zum Plazieren



Plazierungs-Raster

Wenn der Bau von Gebäuden beendet ist, erscheint unten in dem entsprechenden Icon im Seitenmenü der Schriftzug „BEREIT“. Klicken Sie dieses Icon mit der linken Taste an, und der Mauscursor verwandelt sich in ein Plazierungsraster auf dem Schlachtfeld. Dieses Raster gibt Ihnen eine Vorstellung davon, wie groß das Gebäude sein wird, wenn Sie es errichten. Bewegen Sie dieses Raster dorthin, wo Sie das Gebäude errichtet haben möchten. Sobald Sie einen brauchbaren Bauplatz gefunden haben, drücken

Sie die linke Maustaste, und das Gebäude wird dort erscheinen. Das Raster sollte dafür allerdings komplett weiß sein; rote Teile im Raster weisen darauf hin, daß hier das Gelände nicht frei ist, und Sie können das Gebäude hier nicht errichten. Ihr Bauwerk muß auch an ein bereits bestehendes Gebäude angrenzen, oder das gesamte Raster färbt sich rot.



Bauplatz blockiert



Bauplatz frei

Solange sich ein Raster auf dem Gelände befindet, können Sie nichts anderes bauen. Sie müssen das fertige Gebäude entweder plazieren oder die Plazierung abbrechen. Zum Abbrechen drücken Sie die rechte Maustaste, während das Plazierungsraster über dem Gelände schwebt. Das Raster verschwindet, und der „BEREIT“-Schriftzug erscheint wieder unter dem Icon. Wenn Sie hier nochmals die rechte Maustaste drücken, brechen Sie den Bau ab, die Kosten werden Ihnen erstattet.



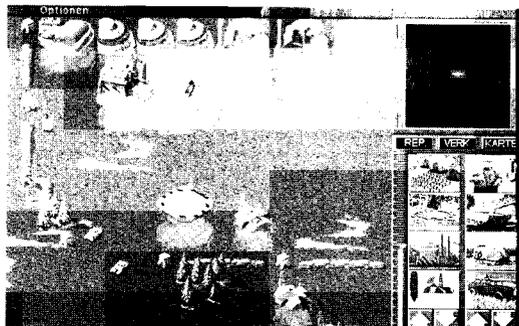
Energie-Produktion  
Blauer Verbrauchs-zeiger

## Energie

Links vom Seitenmenü sehen Sie einen schmalen, senkrechten Balken mit einem waagerechten Zeiger. Das ist Ihre Energieanzeige - behalten Sie sie immer gut im Auge! Jedes Gebäude, das Sie errichten, benötigt nämlich eine gewisse Menge an Energie. Zu wissen, wieviel Energie Sie haben und wieviel Sie verbrauchen, kann spielentscheidend sein.

Der blaue Verbrauchszeiger gibt an, wieviel Energie Ihr Stützpunkt (samt allen Gebäuden) benötigt, um optimal zu funktionieren. Der senkrechte Balken hingegen teilt Ihnen mit, wieviel Energie gerade produziert wird. Wenn diese senkrechte Anzeige gelb oder gar rot wird, geht Ihnen der Strom aus! Nur solange der Balken grün bleibt, haben Sie genug Energie, um alle Gebäude zu versorgen.

Energiemangel wirkt sich negativ auf die Baugeschwindigkeit aus und läßt das Radar ausfallen (falls vorhanden) sowie einige der hochtechnisierten Verteidigungseinrichtungen Ihrer Basis.



Energieniveau niedrig

Kraftwerke sind daher auch beliebte Ziele, wenn es darum geht, gegnerische Abwehrlanlagen auszuschalten, die sonst schwer zu knacken wären. Ohne Energie hat der Gegner weniger Informationen und Verteidigungsmöglichkeiten.

Die Leistung eines Kraftwerkes hängt davon ab, wie gut es in Schuß ist. Reparieren Sie daher beschädigte Kraftwerke sofort, oder Ihnen könnte im ungünstigsten Moment der Saft ausgehen. Bauen Sie lieber ein oder zwei Reservekraftwerke.

## Weitere Einheiten erwerben

Wenn Sie einen Bauhof und genug Bargeld haben, bauen Sie erstmal ein Kraftwerk, und dann können Sie eine Kaserne oder die Hand von Nod errichten, die es Ihnen beide erlauben, neue Infanterieroboter herzustellen. Zu Beginn des Spieles können Sie nur wenige verschiedene Arten von Kampfrobotern („Infanteriebots“ genannt) herstellen. Wenn Sie ein paar Missionen gewonnen haben, können Sie nach und nach neue

Technologien und verbesserte Versionen hinzukaufen. Daraufhin stehen Ihnen dann neue Kampfmaschinen mit besonderen Fähigkeiten zur Verfügung



Bereit zum Bau einer Hand von Nod



Die gerade gebaute Hand von Nod liefert neue Cyborgs

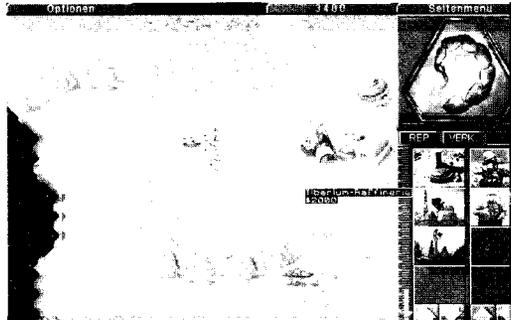
Während Sie im Verlauf des Spieles Ihre Basis weiter aufbauen, haben Sie irgendwann auch die Möglichkeit, eine Waffenfabrik oder ein Flugfeld zu bauen. Damit haben Sie Zugriff auf neue und stärkere Einheiten wie Wüstenjäger, Not-Mots, Kampfbuggys und schließlich Panzer. Bedenken Sie aber, daß viele der erwähnten Einheiten und Gebäude nur für jeweils eine der beiden Seiten zur Verfügung stehen.



Das Flugfeld ist fertig: Lassen Sie sich motorisierte Einheiten liefern

## Tiberium und Tiberiumsammler

Um Geld zu verdienen, müssen Sie Tiberium einsammeln. Um an Tiberium zu kommen, müssen Sie eine Raffinerie und einen Tiberiumsammler bauen. Bei Errichtung einer Raffinerie wird automatisch ein Tiberiumsammler eingesetzt, Sie können aber noch mehrere zusätzliche Sammler bauen, wenn Sie schneller reich werden wollen. Sobald eine Raffinerie fertig gebaut ist, platzieren Sie sie an einer geeigneten freien Stelle. Je näher die Raffinerie an einem Tiberiumvorkommen liegt, desto schneller rollt der Rubel.



Errichtung einer Raffinerie

Sobald die Raffinerie errichtet ist, erscheint der Sammler. Er bewegt sich zum nächstgelegenen Tiberiumvorkommen und erntet es ab. Er merkt sich, wo er im Einsatz war, und versucht, nach dem Abladen an der Raffinerie wieder zum selben Tiberiumfeld zurückzukehren und dort weiterzusammeln. Dieser Vorgang läuft automatisch ab, aber Sie können ihn jederzeit unterbrechen, indem Sie den Sammler zu einem anderen Tiberiumvorkommen schicken. Auch Hindernisse, die sich dem Sammler in den Weg legen, können das automatische Einsammeln abbrechen.



Hier kommt der Sammler

Wenn rund um die Raffinerie kein Tiberium zu sehen ist, wird der Sammler zwar erscheinen, aber nicht mit der Arbeit beginnen. Erkunden Sie mit einer Ihrer Einheiten erst die Gegend, bis Sie etwas Tiberium finden, dann wählen Sie den Sammler aus, indem Sie mit der linken Maustaste auf ihn klicken, und bewegen den Cursor ins Tiberium. Sie sehen, wie sich der

Bewegungscursor zum Zielcursor verändert. Da der Sammler nicht bewaffnet ist, befiehlt ihm dieser Cursor, sich zu der angeklickten Stelle zu begeben und dort mit dem Sammeln anzufangen. Der weitere Vorgang läuft wieder automatisch ab.



Zeigen Sie dem Sammler, wo er arbeiten soll



Das automatische Sammeln hat begonnen



Betreten-Cursor

Sie können dem Sammler auch befehlen, vorzeitig zur Raffinerie zurückzukehren. Klicken Sie ihn dazu mit der linken Maustaste an, bewegen Sie den Cursor über die Raffinerie und klicken Sie sie an, sobald sich der Bewegungscursor in den Betreten-Cursor verwandelt hat. Wenn kein Betreten-Cursor erscheint, bedeutet das, daß sich bereits ein Sammler diese Raffinerie als Ziel ausgesucht hat und unterwegs ist. Wählen Sie eine andere Raffinerie aus oder warten Sie, bis der andere Sammler seine Fracht abgeladen hat.

Achtung! Wenn Sie den Sammler einfach in irgendeine Gegend beordern, ihm aber nicht befehlen, dort zu arbeiten, wird er es auch nicht tun! Sobald er sein Ziel erreicht, steht er dann einfach herum, bis Sie ihm einen neuen Befehl geben. Das automatische Sammeln klappt nur, wenn Sie eine Raffinerie haben, einen Sammler und Tiberiumvorkommen in Sichtweite.

**BEHALTEN SIE IHRE SAMMLER IM AUGENBLICK!** Es gibt nichts Schlimmeres, als nicht auf den Sammler zu achten und plötzlich festzustellen, daß er versucht hat, mitten im gegnerischen Aufmarschgebiet seine Sammelquote zu erfüllen. Er ist das schwächste Glied in Ihrer Finanzkette - beschützen Sie ihn mit anderen Einheiten.

## Die Verwaltung des Geldes

Achten Sie immer darauf daß Ihre Basis genug Lagerraum für Tiberium hat. Ihre Raffinerie kann nur Tiberium im Wert von 1000 Credits lagern, ein Silo hingegen Material für 1500 Credits. Wenn Sie keinen Lagerraum mehr haben, gehen alle weiteren Credits, die Ihre Sammler heranschaffen, einfach verloren!

## Truppen zum Transport verladen

Zwei Einheiten haben die Fähigkeit, Infanteriebots zu transportieren: der bewaffnete Mannschaftstransporter (BMT) sowie der Hubschrauber „Helitrans“. Um Infanteriebots den Befehl zu geben, an Bord zu gehen, wählen Sie eine oder mehrere Einheiten aus und bewegen Sie den Cursor über den Transporter. Der Bewegungscursor sollte sich zum Betreten-Cursor verändern. Klicken Sie nun auf den Transporter, und der Infanteriebot wird sich zum Transporter begeben und an Bord gehen. Anschließend können Sie den Transporter wiederum zu einer beliebigen Stelle auf dem Gefechtsfeld bewegen. Um die Cyborg-Truppen wieder ausschwärmen zu lassen, bewegen Sie den Cursor wieder über den Transporter - er verändert sich zum Einsatz-Cursor. Mit einem Doppelklick weisen Sie Ihre Truppen an, den Transporter zu verlassen.

## Gegnerische Gebäude einnehmen

 Im späteren Spielverlauf werden Sie auf eine Spezialeinheit treffen, den „Invasor“. Dieser Spezialdroiden kann sich nicht selbst verteidigen, sondern ist einzig zu dem Zweck gebaut, gegnerische Gebäude zu erobern. Um ihn einzusetzen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Invasor und dann, ebenfalls mit der linken Maustaste, auf das gegnerische Gebäude, das Sie gerne besetzen würden. Manche Gebäude können Sie nicht erobern. Wenn es möglich ist, verwandelt sich der Cursor über dem Zielgebäude in den Betreten-Cursor. Wenn Sie Erfolg haben, verändert sich die Farbe des Zielgebäudes in Ihre eigene Farbe.

Das Gebäude ist nun Teil Ihrer Basis. Sie können weitere Bauwerke daran anbauen, oder es verkaufen, oder es auch nur so rumstehen lassen, Hauptsache, Ihr Gegner kann damit nichts mehr anfangen. Je nachdem, welches Gebäude Sie erobern, erhalten Sie damit eventuell Zugriff auf Einheiten oder andere Gebäude, die Sie normalerweise nicht bauen könnten. Hüten Sie sich vor einem möglichen Versuch des Gegners, das Gebäude zurückzuerobern. Wenn Sie also den gegnerischen Stützpunkt nicht von innen her angreifen wollen, verkaufen Sie das eroberte Gebäude oder bereiten Sie sich darauf vor, es verteidigen zu müssen.

## Gebäude reparieren



Um ein beschädigtes Gebäude zu reparieren und damit seine volle Leistungsfähigkeit zu erhalten, klicken Sie mit dem linken Mausknopf auf das Feld REP. (REPARATUR) im Seitenmenü. Der Mauscursor auf dem Spielfeld verwandelt sich in einen Schraubenschlüssel. Bewegen Sie ihn auf das Gebäude, das Sie reparieren möchten, und drücken Sie die linke Maustaste. Die Reparatur beginnt sofort, und die Kosten dafür werden von Ihrem Konto abgebucht. Sie können mehrere Gebäude gleichzeitig reparieren, indem Sie sie mit dem Schraubenschlüssel anklicken.

Wenn Sie eine Reparatur abbrechen wollen, klicken Sie mit dem Schraubenschlüssel erneut auf das Gebäude. Wenn Ihnen während der Reparatur das Geld ausgeht, stoppt die Reparatur automatisch, und sie beginnt nicht von alleine wieder, wenn Sie wieder zu Geld kommen. Sie müssen den Vorgang von Hand neu starten. Mit der rechten Taste verlassen Sie den „Schraubenschlüssel-Modus“.

## Gebäude verkaufen



Um ein Gebäude zu verkaufen und das Geld dafür zu kassieren, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Feld VERK. (VERKAUF) im Seitenmenü. Der Mauscursor verwandelt sich in ein Dollar-Zeichen. Bewegen Sie ihn auf das Gebäude, das Sie verkaufen möchten, und drücken Sie die linke Maustaste. Es wird sofort abgerissen, und Sie bekommen die Hälfte der ursprünglichen Kosten zurückerstattet.

**VORSICHT!** Solange Sie sich in diesem Modus befinden und der Cursor ein Dollar-Zeichen ist, wird jedes Gebäude, auf das Sie mit der linken Maustaste klicken, abgerissen und verkauft! Um den Verkaufsmodus zu verlassen, drücken Sie die rechte Maustaste.

## Überprüfung



Um den Zustand einer Einheit oder eines Gebäudes zu überprüfen, klicken Sie es mit der linken Maustaste an, während sich der Cursor im Auswahlmodus befindet (Auswahl aufheben mit der rechten Maustaste). Ein grüner Balken weist auf einen guten Allgemeinzustand hin. Je kürzer der Balken wird, um so näher ist die Einheit oder das Gebäude daran, zerstört zu werden; zur Warnung färbt sich der Balken rot. Ein schlechter Zustand schlägt sich in niedrigerer Geschwindigkeit der Einheit nieder. In späteren Missionen können Sie Einheiten reparieren, sofern Sie über eine Werkstatt verfügen.

Einige Einheiten (BMTs, Sammler, Orcas und Hubschrauber) sowie manche Gebäude (Silos, Raffinerien) haben ein begrenztes Fassungsvermögen oder nur einen bestimmten Munitionsvorrat, der durch eine Reihe kleiner Kästchen unterhalb der Einheit angezeigt wird, wenn Sie die Einheit anwählen. So können Sie auf einen Blick sehen, wie ausgelastet diese Einheit oder dieses Gebäude ist. Sind alle Kästchen gefüllt, ist die Einheit voll beladen.

## Optionen

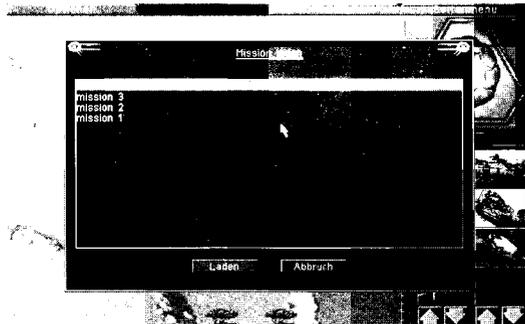
Wenn Sie den Optionsmodus anwählen, halten alle Aktionen auf dem Schlachtfeld an, während Sie Ihre Spielsteuerung, Grafik- und Audiodetails einstellen. Um in diesen Modus zu gelangen, klicken Sie auf den Optionen-Knopf oben links auf dem Bildschirm. Sie können auch die Taste ESC oder die Leertaste drücken.

## Mission laden

Wählen Sie MISSION LADEN aus dem Optionen-Menü, wenn Sie eine früher gespeicherte Mission weiterspielen wollen. Ihre derzeitige Mission geht dabei verloren, wenn Sie den Spielstand nicht vorher abspeichern.



Wählen Sie MISSION LADEN aus dem Optionen-Menü.



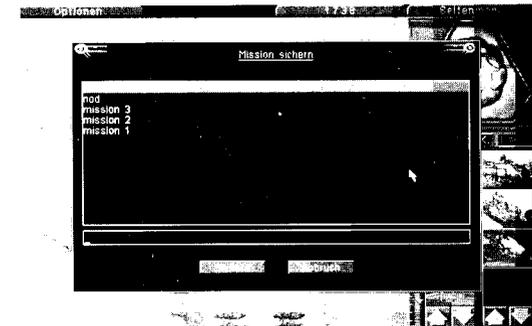
Missionen Laden-Menü

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Pfeil nach oben oder unten, um durch Ihre gespeicherten Spielstände zu blättern. Klicken Sie dann auf LADEN, um das ausgewählte Spiel aufzurufen. Wenn Sie diesen Bildschirm verlassen möchten, ohne ein Spiel zu laden, klicken Sie mit der linken Maustaste auf ABBRUCH.

## Mission sichern

Wählen Sie MISSION SICHERN aus dem Optionen-Menü, um Ihren momentanen Spielstand abzuspeichern.

Suchen Sie sich im darauffolgenden Speicherungs Menü eine Position aus, an der Sie den Spielstand speichern möchten. Wenn diese Position bereits mit einem Spielstand besetzt ist, so wird dieser überschrieben. Wenn Sie in eine leere Position speichern möchten, wählen Sie [LEER], und geben Sie Ihrer Mission einen Namen. Die Anzahl der möglichen gespeicherten Spielstände hängt von Ihrem Festplattenplatz ab. Wenn Sie keinen Platz mehr haben, erscheint [LEER] gar nicht erst. Sie müssen dann entweder einen früheren Spielstand überschreiben oder einige Spielstände löschen.



Speicherungs Menü

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Pfeil nach oben oder unten, um durch Ihre gespeicherten Spielstände zu blättern. Klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf SICHERN, um den Spielstand in die gewählte Position zu speichern.

Wenn Sie diesen Bildschirm verlassen möchten, ohne ein Spiel zu speichern, klicken Sie mit der linken Taste auf ABBRUCH.

## Mission löschen

Wählen Sie MISSION LÖSCHEN aus dem Optionen-Menü, wenn Sie einige der gespeicherten Spielstände loswerden möchten. Dies ist besonders nützlich, wenn Sie Platz auf Ihrer Festplatte freimachen müssen.

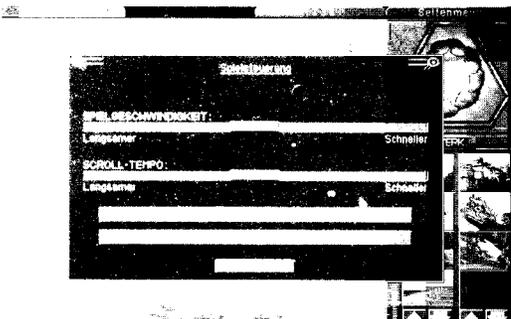
Wählen Sie auf dem Lösch-Bildschirm die Mission, die Sie loswerden möchten, mit der linken Maustaste aus. Klicken Sie danach, ebenfalls mit der linken Maustaste, auf LÖSCHEN.

Sicherheitshalber müssen Sie noch einmal bestätigen, daß Sie diese Datei löschen wollen. Wenn es Ihnen wirklich ernst ist, klicken Sie auf JA, wenn nicht, auf NEIN, beides mit der linken Maustaste.

## Spielabbruch

Wenn Sie mit dem Schlachtverlauf nicht zufrieden sind und zum Titelbild zurück fliehen möchten, wählen Sie EINSATZ ABBRECHEN. Wieder müssen Sie Ihre Entscheidung sicherheitshalber bestätigen.

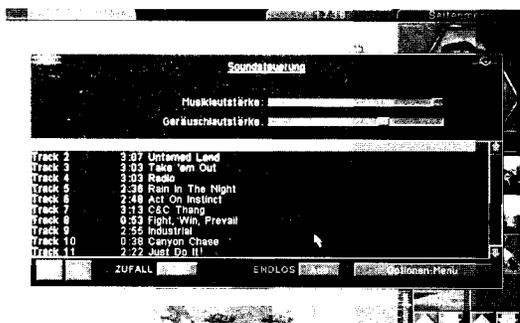
## Spielsteuerung



Spielsteuerung

## Soundeinstellungen

Wählen Sie SPIELSTEUERUNG und anschließend SOUNDSTEUERUNG, um die Lautstärke der Musik oder der Soundeffekte anzupassen oder um ein anderes Musikstück zu hören.



Soundsteuerung

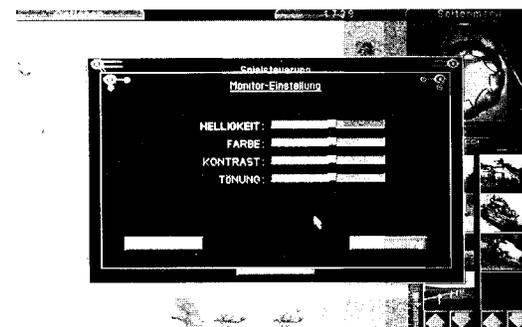
Um die Lautstärke der Musik oder der Soundeffekte zu verändern, ziehen Sie den Knopf nach rechts oder links. Nach rechts wird die Geräuschertermalung lauter, nach links leiser. Wenn Sie Musik oder Geräuscheffekte ganz ausschalten wollen, ziehen Sie den Steuerknopf ganz nach links.

## Musik

Um ein anderes Musikstück zu hören, klicken Sie mit der linken Maustaste auf irgendein Musikstück (siehe Grafik oben), und anschließend auf die Spiel-Taste (▶). Um das Musikstück abubrechen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Stop-Taste (■).

Mit einem Mausklick auf das Optionen-Menü am unteren Bildschirmrand kehren Sie dorthin zurück, wobei alle Änderungen, die Sie bei der Soundeinstellung gemacht haben, gespeichert werden.

## Monitor-Einstellungen



Unter diesem Menüpunkt verbergen sich verschiedene Einstellungen für die Bildschirmanzeige. Um eine davon zu verändern, ziehen Sie den Steuerknopf nach links oder rechts. Nach rechts vergrößert sich die Einstellung, nach links verringert sie sich.

Sie können die Monitoreinstellungen auf Ihre „normalen“ Grundeinstellungen zurücksetzen, indem Sie auf das Feld STANDARTWERTE klicken.

Um ins Spielsteuerung-Menü zurückzukehren, klicken Sie auf den entsprechenden Schalter. Die Veränderungen bei den Monitoreinstellungen treten sofort in Kraft.

## WEITER

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf WEITER, um ins Spielgeschehen zurückzukehren.

## AUFTRAG

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf AUFTRAG, wenn Sie vergessen haben, was Ihr Missionsziel ist. Sie erhalten dann eine Textversion des Einsatzauftrages. Wenn Sie das Video zur Einsatzbesprechung noch einmal sehen wollen, klicken Sie einfach auf VIDEO. Wenn Sie schließlich bereit sind zur Rückkehr ins Optionenmenü, klicken Sie mit der linken Maustaste auf OPTIONEN.

## MEHRSPIELER-MODUS

C&C95 verfügt über verschiedene Möglichkeiten, mehrere Spieler an der gleichen Partie teilnehmen zu lassen. All diese Möglichkeiten werden hier beschrieben.

### MEHRSPIELER-OPTIONEN

Der Spielleiter (Host) einer Mehrspielerrunde hat die Möglichkeit, einige Optionen für das Spiel einzustellen:

- Geld • Die Menge an Geld, mit der jeder Spieler beginnt.
- Stützpunkte • Ermöglicht oder verhindert die Produktion und den Aufbau von Stützpunkten.
- Kisten • Ermöglicht oder verhindert das Aufsammeln von Waffen und Extras.
- Tiberium • Ermöglicht oder verhindert das Nachwachsen von Tiberium.
- KI-Spieler • Hiermit aktivieren Sie die Computerspieler (KI = Künstliche Intelligenz). Der Rechner füllt Ihre Runde auf vier Spieler auf.

### INTERNET-SPIEL

C&C95 bietet ohne weitere Zusatzsoftware die Möglichkeit, über das Internet gegeneinander anzutreten. Dazu braucht Ihr Rechner folgende Ausrüstung:

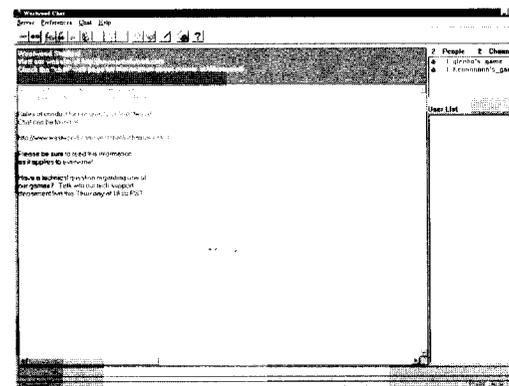
1. Ein 28,8er (mindestens!) Modem oder eine Direktverbindung zum Internet
2. WinSock-1.1-kompatibler TCP/IP (gehört standardmäßig zu Windows 95)
3. Ein Account bei einem Internet-Provider und eine gültige Internet-Emailadresse
4. 16 MB Hauptspeicher werden dringend empfohlen.

C&C95 wird versuchen, eine Verbindung zu Ihrem Internet-Provider herzustellen, wenn Ihr System richtig konfiguriert ist. Wenn Sie daran Zweifel haben, können Sie die Verbindung auch selbst herstellen, bevor Sie C&C95 laden.

### WESTWOOD CHAT

Wählen Sie im Hauptmenü den Punkt „Internet-Spiel“ Wenn Sie zuvor schon bei den Westwood Ihr Exemplar von C&C95 zu registriert und einen Account beantragt haben, öffnet sich jetzt das Westwood Chat-Fenster und fragt Sie nach Ihrem Namen und dem Passwort. Wenn Sie noch nicht registriert sind, werden Sie Schritt für Schritt durch den Registrierungsvorgang geführt. Sobald Sie registriert sind und einen Benutzernamen eingegeben haben, erhalten Sie innerhalb weniger Minuten Ihr Westwood Chat-Passwort per Email.

Im Westwood Chat-Fenster können Sie dann in verschiedene „Kanäle“ oder „Räume“ einsteigen, um sich mit anderen Leuten aus der ganzen Welt über C&C95 und andere Themen zu unterhalten. Sie können auch eine Runde C&C95 eröffnen oder in ein bestehendes Spiel per Internet einzusteigen.



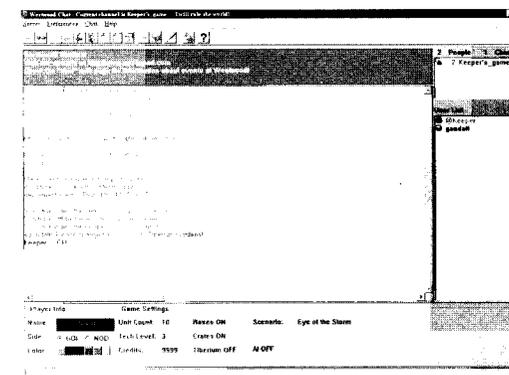
Chat-Hauptfenster

Das Chat-Hauptfenster besteht aus einem scrollenden Nachrichtenbereich (Ihre verschickten Nachrichten und die empfangenen Mitteilungen anderer Leute erscheinen hier), einer Liste der Kanäle (oder „Räume“), einer Namensliste der Anwesenden und einem Bereich zum Tippen. Sobald Sie einem Kanal beigetreten sind (mit einem Doppelklick auf seinen Namen in der Liste), ändert sich die Namensliste und zeigt die Namen der anderen Benutzer dieses Kanals.



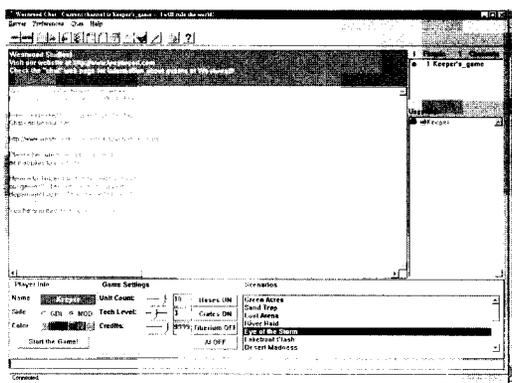
### Einem Command & Conquer 95-Spielkanal beitreten

Offene Spiele werden in der Kanalliste mit einem C&C-Symbol gekennzeichnet. Die übrigen Kanäle sind vielleicht Unterhaltungen oder andere Arten von Spielen. Um einem offenen C&C95-Kanal beizutreten, klicken Sie einfach zweimal auf den Namen des Spielkanals.



Einem Command & Conquer 95-Spielkanal beitreten

Sobald Sie einem offenen Spiel beigetreten sind, sehen Sie wieder die vertrauten Fenster - Kanalliste, Nachrichtenbereich, Tippbereich und Namensliste, dazu ein Fenster mit Spieloptionen. Wenn Sie einem anderen Spiel beitreten, können Sie nur aussuchen, für welche Seite Sie antreten möchten und in welcher Farbe. Um andere Optionen ändern zu lassen, können Sie höchstens dem „Gastgeber“ der Spielrunde, dem Spielleiter, eine Nachricht mit der entsprechenden Bitte zuschicken. Wenn Sie mit den gewählten Einstellungen absolut nicht zufrieden sind, können Sie den Spielkanal auch jederzeit verlassen. Sobald Ihnen die Einstellungen zusagen, teilen Sie das dem Spielleiter mit, dann kann er das Spiel starten. Sobald der Spielleiter auf den Knopf „Spiel starten“ klickt, beginnt die C&C95-Runde automatisch.



Einen Command & Conquer 95-Spielkanal anbieten

Wenn Sie lieber selbst die Kontrolle haben, können Sie auch als Spielleiter eine eigene neue C&C95-Runde eröffnen. Klicken Sie dazu auf das C&C95-Symbol in der Werkzeugleiste. Sie erhalten dann die Möglichkeit, eine kurze Beschreibung für Ihr Spiel einzugeben. Wenn Sie danach auf OK klicken, eröffnen Sie damit eine neue Runde, der andere Spieler beitreten können. Als Spielleiter steht es Ihnen zu, die Optionen einzustellen (Szenario, Bargeld, Technikstufe usw.). Möglicherweise schickt Ihnen Ihr Gegner eine Nachricht mit der Bitte, diese oder jene Spieloption zu ändern. Wenn Sie einverstanden sind, ändern Sie die Einstellungen, wenn nicht, müssen Sie die Sache ausdiskutieren. Sobald Sie sich einig sind, können Sie als Spielleiter die Runde starten, indem Sie einfach auf „Spiel starten“ klicken. C&C95 lädt dann automatisch.

Sobald das Spiel läuft, können Sie Ihrem Gegner Nachrichten schicken, indem Sie die Funktionstaste F1 drücken.

Wenn das Spiel vorbei ist, finden Sie und Ihr Gegner sich im Westwood Chat-Fenster wieder, wo Sie Manöverkritik üben können...

## Netzwerkspiele (IPX)

Command & Conquer 95 unterstützt auf einem Netzwerk mit IPX-Protokoll bis zu vier Spieler pro Runde. Sie müssen ein IPX-kompatibles Netzwerkprotokoll mit Ihrer Netzwerkkarte verbunden haben. Diese Einstellungen finden Sie im Netzwerk-Kontrollprogramm von Windows 95. Im Zweifelsfalle bitten Sie Ihren Netzwerk-Administrator, die richtigen Treiber auf Ihrem Gerät zu installieren.

C & C 95 funktioniert besser, wenn alle Teilnehmer einer Mehrspielerrunde am selben lokalen Netzwerk angeschlossen sind, ohne Router oder Brücken, so daß die IPX-Pakete auf direktem Wege zwischen den Systemen ausgetauscht werden können. Das sorgt auch für die minimale Belastung anderer Netzwerkkomponenten (wie Server oder Router) während einer Mehrspielerrunde.

## Allgemeines zum Netzwerkspiel

C & C 95 unterstützt eine unbegrenzte Anzahl von Spielen über einen einzigen Socket. Wir verwenden als Standard eine spezielle Socket-Nummer, reserviert für Westwood Studios. Andere Anwendungen dürfen diesen Wert offiziell nicht benutzen; Sie sollten daher eigentlich nie in die Verlegenheit kommen, ihn ändern zu müssen. Wenn Sie aber Probleme haben, C&C95 in einem Netzwerk zu spielen, kann der Grund darin liegen, daß andere Software unseren Socketwert benutzt.

Wenn Sie das zu ändern, können Sie den Wert ändern, den C & C 95 für eine Netzwerkverbindung benutzt, indem Sie einfach das Programm „Command & Conquer / Windows 95 Edition Setup“ starten, das Sie unter dem Eintrag „Command & Conquer / Windows 95“ im Startmenü von Windows finden. Geben Sie einen Wert zwischen 0 und 65535 in das Kästchen mit der Beschriftung „Socket Nummer“ ein. Diese Nummer steht für den Wert in der Public Socket Area, die alle Programme nutzen dürfen. Sie müssen aber einen gleichen Wert auf allen Rechnern benutzen, mit denen Sie eine Verbindung herstellen wollen. Um wieder den Westwood Standard-Socket zu verwenden, löschen Sie einfach die Zahl in diesem Kästchen wieder.



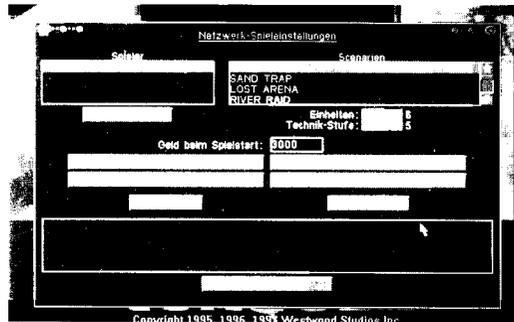
Wählen Sie MEHRSPIELER-MODUS aus dem Titelbildmenü

Um eine Mehrspieler-Netzwerkrunde zu beginnen, wählen Sie MEHRSPIELER-MODUS aus dem Titelbild-Menü. Als nächstes sollten Sie die Wahl haben zwischen MODEM/SERIELL und NETZWERK. Wenn Sie statt dessen in der Abfragebox „Serielles Spiel auswählen“ landen, bedeutet das, daß C&C95 keinen IPX-Treiber gefunden hat, und Sie sollten sich vergewissern, daß diese installiert und für Ihr System korrekt konfiguriert sind.

Wenn alles gut gegangen ist, wählen Sie die NETZWERK-Option. Das bringt Sie auf den Bildschirm „Im Netz mitspielen“, wo Sie Ihren Namen eingeben können, Ihre Seite auswählen (GDI oder Nod), sowie die Farbe für Ihre Einheiten und Gebäude. Auf diesem Bildschirm sind zwei Fenster zu sehen, das „Spielrunden“-Fenster und das „Spieler“-Fenster. Das Spielrunden-Fenster zeigt alle aktiven Spielrunden auf dem momentanen Socket. Spiele, die bereits laufen, werden in eckigen Klammern angezeigt: z.B. [Docs Spiel].

Sie haben an dieser Stelle zwei Möglichkeiten: Sie können mit DAZU einer Runde beitreten, oder Sie können mit NEU eine neue Runde aufmachen, der andere beitreten können. Einer bereits laufenden Spielrunde können Sie nicht beitreten.

## NEUES NETZWERKSPIEL BEGINNEN



Neues Netzwerkspiel

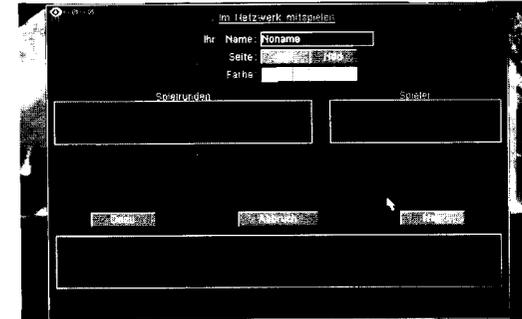
Bevor Sie auf NEU klicken, müssen Sie Ihren Namen eingeben, eine Seite und Farbe wählen.

Ein Klick auf NEU macht Sie zum „Host“, also zum Veranstalter der neuen Spielrunde, und bringt Sie zum „Netzwerkspiel-Setup“. Auf diesem Bildschirm finden Sie zwei Fenster, „Spieler“ und „Szenarien“. Im Spieler-Fenster sehen Sie, welche anderen Spieler Ihrer Runde schon beigetreten sind. Als Host des neuen Spiels haben Sie allein die Möglichkeit, andere Spieler abzulehnen, die Ihrer Runde beitreten möchten.

Im Szenarien-Fenster sehen Sie die verfügbaren Szenarien. Als Spiele-Host haben Sie hier die freie Auswahl, genau wie bei den Optionen Geld, Stützpunkte, Kisten, Tiberium und KI-Spieler.

Sobald Sie zwei oder mehr Spieler zusammen haben, können Sie auf OK klicken. Als Gastgeber steht Ihnen die Entscheidung zu, wann Sie das Spiel starten. Sie sollten dies natürlich erst tun, wenn alle Mitspieler der Runde beigetreten sind.

## IM NETZ MITSPIELEN



Bildschirm zum Eintritt in Netzwerkspiele

Bevor Sie auf DAZU klicken, müssen Sie Ihren Namen eingeben und eine Seite und Farbe wählen. Danach können Sie eine offene Spielrunde auswählen und auf DAZU klicken. Wenn Sie den selben Namen gewählt haben wie ein schon existierender Spieler, müssen Sie einen neuen Namen eingeben. Wenn Sie eine Farbe gewählt haben, die schon ein anderer Spieler für sich beansprucht, wählt der Computer eine verfügbare Farbe für Sie aus.

Auf dem Bildschirm zum Eintritt in ein Netzwerkspiel gibt es ein Nachrichtenfeld. Hier erscheinen Mitteilungen anderer Spieler in Ihrer Runde, und Ihre Mitteilungen erscheinen in den Nachrichtenfenstern aller anderen Mitspieler.

Sobald Sie auf DAZU geklickt haben, verändert sich der Bildschirm, die Tasten NEU und DAZU verschwinden. Nun müssen Sie abwarten, bis der Host des Spieles die Spielrunde eröffnet. In diesem Wartemodus können Sie weder Ihren Namen ändern noch eine andere Seite oder Farbe auswählen. Sie sehen aber, welche Optionen der Host auswählt.

## Nachrichten senden

Von dem Bildschirm zum Eintritt in ein Netzwerkspiel oder dem Netzwerkspiel-Setup können Sie mit der Taste NACHRICHT SENDEN eine Nachricht an andere Spieler schicken. Drücken Sie die ESC-Taste zum Abbrechen.

Im Spiel selbst können Sie mit den Funktionstasten F1 bis F3 eine Nachricht an je einen der anderen Spieler verschicken. Drücken Sie eine der Funktionstasten, um herauszufinden, wem diese Taste zugeordnet ist. Oben links auf dem Bildschirm erscheint eine Nachricht „An Spieler [Seite]:“.

Mit der Taste F4 schicken Sie eine Nachricht an alle Mitspieler.

## Spiel über die serielle Schnittstelle

Command & Conquer 95 können Sie gegeneinander entweder per Modem oder Null-Modem-Verbindung spielen. Eine Null-Modem-Verbindung ist ein spezielles Kabel, das Sie eigentlich in jedem besseren Computerladen bekommen sollten.

Mit einem solchen Kabel können Sie zwei Computer, die bis zu zehn Meter auseinander stehen dürfen, miteinander verbinden.

## VORBEREITUNGEN ZUM SPIEL ÜBER DIE SERIELLE SCHNITTSTELLE

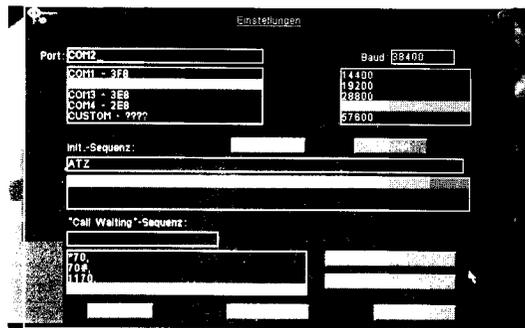


Serielle Verbindung wählen

Bevor Sie über die serielle Schnittstelle miteinander spielen können, müssen Sie Command & Conquer 95 mit den richtigen Einstellungen konfigurieren. Wählen Sie dazu MEHRSPIELER-MODUS aus dem Titelbild-Menü. Danach gibt es eine von zwei Möglichkeiten, was auf dem Bildschirm erscheinen kann:

- 1) „Wähle Mehrspieler-Modus“. Dieser Bildschirm erscheint, wenn C & C 95 ein IPX-Netzwerk entdeckt. Klicken Sie auf MODEM/SERIELL, und wählen Sie aus dem folgenden Menü den Punkt EINSTELLUNGEN.
- 2) „Wähle seriellen Modus“. Dieser Bildschirm erscheint, wenn C & C 95 kein IPX-Netzwerk entdeckt. Wählen Sie aus dem Menü den Punkt EINSTELLUNGEN.

## EINSTELLUNGEN FÜR DEN SERIELLEN MODUS



Einstellungsbildschirm

Damit gelangen Sie zu dem Einstellungsbildschirm, wo Sie die Standardeinstellungen für Ihre serielle Schnittstelle vornehmen können. Wählen Sie den COM-PORT und den IRQ Ihres Modems oder Ihrer seriellen Schnittstelle, außerdem die Baud-Rate, die Sie verwenden möchten. Es ist wichtig, daß die Baud-Rate mindestens der Geschwindigkeit Ihres Modems entspricht.

Sobald Sie mit den Einstellungen zufrieden sind, klicken Sie auf SICHERN, und Sie finden sich wieder auf dem Bildschirm „Wähle seriellen Modus“.

Auf diesem Bildschirm können Sie auch eine Sequenz zum Initialisieren Ihres Modems festlegen, sowie eine Disable-Call-Waiting-Sequenz.

Wenn Sie nicht wissen, was diese Bezeichnungen bedeuten, sollten Sie hier die Standardwerte beibehalten. Genauere Informationen über diese Sequenzen finden Sie in Ihrem Modem-Handbuch.

Sie können hier auch wählen zwischen TONWAHL und IMPULSWAHL. In Deutschland ist Impulswahl noch das vorherrschende Anwählverfahren.

Wählen Sie schließlich noch zwischen MODEM und NULL-MODEM.

## MODEMSPIEL

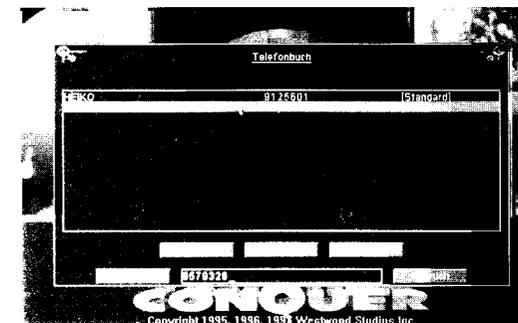
C&C 95 benötigt ein Modem, das mindestens eine Geschwindigkeit von 14.400 Baud beherrscht.

Um zu zweit ein Modemspiel zu beginnen, wählen Sie MEHRSPIELER-MODUS aus dem Titelbild-Menü. Daraufhin erscheint einer von zwei möglichen Bildschirmen:

- 1) „Mehrspielermodus wählen“. Dieser Bildschirm erscheint, wenn C&C 95 ein IPX-Netzwerk entdeckt. Klicken Sie auf MODEM/SERIELL, und wählen Sie aus dem folgenden Menü den Punkt EINSTELLUNGEN.
- 2) „Wähle seriellen Modus“. Hier können Sie wählen, welche Art Spiel Sie über die serielle Schnittstelle spielen wollen.

Als nächstes müssen Sie sich entscheiden, ob Sie oder Ihr Gegner den Telefonanruf tätigen wollen, der für ein Modemspiel nötig ist. Wenn Sie angerufen werden, wählen Sie ANRUF ANNEHMEN. Sofern Sie die richtigen Einstellungen für Ihr Modem vorgenommen haben, sollte es jetzt auf den Anruf Ihres Gegners warten. Sobald die Verbindung hergestellt ist, erscheint der Bildschirm „Modemspiel beginnen“.

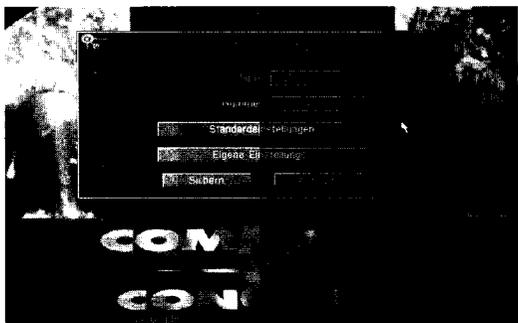
Wenn Sie den Anruf selber tätigen, sollten Sie ANRUFEN auswählen. Das bringt Sie zum „Telefonbuch“.



Telefonbuch

Vom Telefonbuch aus können Sie Telefonnummern von Hand eingeben oder aber einen Namen samt dazugehöriger Nummer in das Telefonbuch aufnehmen, um dort künftig komfortabler anrufen zu können.

Um eine Nummer von Hand anzuzwählen, klicken Sie in den Mittelbereich des Fensters und geben Sie die Nummer ein (Die Nummer wird dem Telefonbuch ohne Namen hinzugefügt). Um eine Nummer samt Namen und Wahlvorgaben für zukünftige Verwendung zu speichern, klicken Sie auf DAZU. Das bringt Sie auf den Bildschirm „Eintrag bearbeiten“. Klicken Sie auf ÄNDERN, um eine früher eingegebene Nummer zu verändern.



Telefonbucheinträge

Hier können Sie einen Namen und die dazugehörige Telefonnummer eingeben. Ordnen Sie diesem Eintrag die Standardeinstellungen zu (COM-Port, IRQ, Modem-Initialisierungssequenz, Baud-Rate, usw), indem Sie einfach auf STANDARDEINSTELLUNGEN klicken, oder Sie verwenden EIGENE EINSTELLUNGEN. Klicken Sie schließlich auf SICHERN, um zum Telefonbuch zurückzukehren.

Sobald Sie einmal einen Eintrag im Telefonbuch haben, können Sie diese Nummer durch einfaches Anklicken anwählen. Die Nummer erscheint im Wählfenster.

Sobald die richtige Nummer im Wählfenster erscheint, entweder nach manueller Eingabe oder durch Auswahl aus dem Telefonbuch, sollten Sie auf WÄHLEN klicken, damit Ihr Modem beginnt, die Nummer anzuzwählen. Sobald die Verbindung hergestellt ist, sehen Sie den Host-Bildschirm für serielle Spiele.

## NULL-MODEM-SPIELE

Um ein Null-Modem-Spiel zu zweit zu beginnen, wählen Sie MEHRSPIELER-MODUS aus dem Titelbild-Menü. Danach gibt es eine von zwei Möglichkeiten, was auf dem Bildschirm erscheinen kann:

1) „Mehrspielermodus wählen“. Dieser Bildschirm erscheint, wenn C&C 95 ein IPX-Netzwerk entdeckt. Klicken Sie auf MODEM/SERIELL und dann NULL-MODEM aus dem Menü zur Auswahl des seriellen Modus.

2) „Wähle seriellen Modus“. Wählen Sie in diesem Menü NULL-MODEM aus.

Sobald eine Null-Modem-Verbindung hergestellt ist, erscheint bei Ihnen entweder der

Host-Bildschirm oder der Bildschirm zum Mitspielen im seriellen Spiel, je nachdem, wer zuerst auf die Null-Modem-Auswahl geklickt hat.



Serielles Spiel - Host

## SERIELLES SPIEL - HOST

Hier müssen Sie Ihren Namen eingeben, sowie eine Seite und Farbe auswählen.

Im Fenster „Szenarien“ erscheinen die verfügbaren Spielszenarien. Als Spiele-Host haben Sie hier die freie Auswahl, genau wie bei den Optionen Geld, Stützpunkte, Kisten, Tiberium und KI-Spieler.

Sie sehen ein Nachrichtenfenster auf dem Bildschirm, über das Sie mit Ihrem Gegner kommunizieren können, während Sie die Spieloptionen auswählen. Nachrichten von Ihrem Gegner erscheinen in diesem Fenster. Während Sie einzelne Optionen verändern, werden diese auf dem Bildschirm angezeigt, den Ihr Gegner sieht. Als Host der Spielrunde entscheiden Sie, wann das Spiel beginnt. Sobald sich beide Spieler über ein Szenario und die Optionen geeinigt haben, sollten Sie auf OK klicken, um das Spiel zu beginnen.



Serielles Spiel - Mitspieler

## SERIELLES SPIEL - MITSPIELER

Bevor Sie auf OK klicken, müssen Sie Ihren Namen eingeben sowie eine Seite und Farbe auswählen. Wenn Ihr Name der gleiche ist wie der des anderen Spielers, müssen Sie einen anderen Namen eingeben. Wenn Sie die gleiche Farbe gewählt haben wie der andere Spieler, sucht Ihnen der Computer eine verfügbare andere Farbe aus.

Sobald Sie auf OK geklickt haben, müssen Sie warten, bis der Host das Spiel startet. Sie können in diesem Modus weder Ihren Namen ändern noch eine andere Seite oder Farbe auswählen. Sie können sehen, welche Spieloptionen der Host auswählt. Das Spiel beginnt, sobald der Host auf OK klickt.

## Nachrichten abschicken

Auf den Bildschirmen „Seriellles Spiel - Mitspieler“ oder „Seriellles Spiel - Host“ können Sie mit Hilfe des NACHRICHT SENDEN-Knopfes eine Mitteilung an den gegnerischen Spieler schicken. Drücken Sie die ESC-Taste, um abzubrechen.

Innerhalb des Spieles schicken Sie mit der Funktionstaste F1 eine Nachricht an Ihren Gegner. Sie sehen in der oberen linken Bildschirmecke die Mitteilung „An Spieler [Seite]:“.

## Steuerung für Fortgeschrittene

Sobald Sie gut mit der Steuerung Ihrer Truppen zurecht kommen, ist es Zeit, sich mit den zusätzlichen Kommando-Feinheiten von Command & Conquer vertraut zu machen. Wenn Sie vorhaben, gegen andere Spieler anzutreten, müssen Sie diese Kommandos im Schlaf beherrschen.

## Teams (STRG + Zifferntaste, Zifferntaste, ALT + Zifferntaste)

Wie Sie bereits wissen, können Sie mehrere Einheiten gleichzeitig auswählen, indem Sie mit der linken Maustaste auf eine leere Fläche klicken, die Maustaste festhalten und die auszuwählenden Einheiten mittels eines „Gummiband“-Rahmens umschließen, bevor Sie die Maustaste wieder loslassen. Was aber, wenn Sie genau dieselbe Gruppe mitten in einer Schlacht wieder aufrufen möchten? Normalerweise müßten Sie die Gruppe aufs Neue markieren. Mit etwas Pech also: Scrollen, suchen, sortieren, und eben erst dann markieren. Da sie sowieso stets versuchen werden, mehrere Dinge gleichzeitig zu tun, kommt das zeitlich nicht in Frage.

Aus diesem Grund können Sie Teams „Sichern“. Das tun Sie, indem Sie zuerst einmal das Team zusammenstellen. Halten Sie dann die STRG-Taste (auf manchen Tastaturen auch „CTRL“) gedrückt, und drücken Sie eine der Zahlentasten 1 - 4. Dadurch werden alle gerade gewählten Einheiten zu Mitgliedern dieses Teams. Um eines dieser vier Teams mit einem Schlag aufzurufen, drücken Sie einfach die betreffende Taste (1 - 4).

Beachten Sie, daß Sie das Team dadurch nicht unbedingt zu sehen bekommen. Das Team wird lediglich ausgewählt, so daß Sie ihm Befehle geben können. Wenn Sie das Team auch sehen möchten, halten Sie die ALT-Taste und drücken Sie dann die Nummer des Teams (1 - 4). Ihr Bildausschnitt wird dann sofort um den Standort dieses Teams zentriert.

Außerdem können Sie einem bestehenden Team problemlos neue Mitglieder hinzufügen. Wählen Sie hierzu zuerst ein Team aus (Tasten 1 - 4). Halten Sie dann eine beliebige SHIFT-Taste gedrückt und klicken Sie die Einheiten an, die in das Team aufgenommen werden sollen. Einen Gummiband-Rahmen können Sie hierzu NICHT verwenden! Sobald das neue Team ausgewählt ist, sichern Sie es, wie oben beschrieben, mittels der STRG- und einer Zahlentaste von 1 bis 4. Ganz einfach.

## Wach-Modus („G“-Taste)

Normalerweise handeln im Feld stationierte Einheiten erst dann, wenn sie unter Beschuß geraten oder eine feindliche Einheit in ihren Feuerbereich kommt. Sie suchen also nicht gerade nach feindlichen Einheiten, die sie bekämpfen können. Sie kämpfen nur, wenn sie keine andere Wahl haben.

Wenn Sie möchten, daß Ihre Einheiten etwas entschlossener handeln und Streit mit jedem anfangen, der einen bestimmten Bereich betritt, wählen Sie diese Einheiten aus und drücken Sie die „G“-Taste. Hierdurch versetzen Sie all diese Einheiten in den Wach-Modus („Guard“ = bewachen, daher das G). Dabei werden diese Einheiten versuchen, ihre Stellung um jeden Preis zu halten und gehen jeden sich nähernden Gegner an.

Der Wach-Modus bleibt solange gewählt, bis Sie diese Einheiten an einen anderen Ort beordern oder ihnen einen anderen Befehl geben, etwa „Stop!“ oder „Verteilt Euch!“.

## Feuerbefehl (STRG + Linksklick)

Manchmal wird es erforderlich sein, daß einige Ihrer Einheiten auf eine Einheit oder ein Gebäude feuern, obwohl es sich nicht um den Feind handelt. Dazu können Sie ihnen einen Feuerbefehl geben. Wählen Sie die Einheiten aus, die den Befehl erhalten sollen, halten Sie die STRG-Taste gedrückt und klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Stelle, die angegriffen werden soll.

Einheiten, die diesen Befehl erhalten, greifen ohne Rücksicht auf Verluste solange an, bis Sie sie anweisen, aufzuhören oder ihnen einen anderen Befehl geben.

## Fahrbefehl (ALT + Linksklick)

Unverschämte feindliche Infanterie-Cyborgs schießen auf einen Ihrer wertvollen Panzer? Das können Sie mittels eines Fahrbefehls unterbinden. Dadurch weisen Sie einen Panzer (oder eine andere schwere Einheit) an, ohne Rücksicht auf Verluste zu einer bestimmten Stelle zu fahren, auch wenn sie vom Gegner besetzt ist. Dabei kann es passieren, daß die dort befindlichen Infanterie-Cyborgs plattgefahren werden. Wählen Sie hierzu die Einheit(en) aus, die den Fahrbefehl erhalten soll(en), halten Sie die ALT-Taste, und klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Stelle, an der sich die feindlichen Einheiten befinden. Sie können diesen Befehl auch auf eine bestimmte Infanterie-Einheit beschränken, die Ihnen besonders zusetzt. Ihre Einheit wird dann solange versuchen, den gegnerischen Cyborg zu überfahren, bis entweder sie oder der feindliche Cyborg reif ist für das Schrottreycling - oder bis Sie ihr einen anderen Befehl geben.

Fahrzeuge können keine anderen Fahrzeuge rammen oder plattfahren, und Infanterie-Einheiten können (wie erstaunlich) keine Panzer zertrampeln. Lediglich Kettenfahrzeuge und schwere Einheiten können gegnerische Infanterie-Cyborgs überfahren. Auch können Sie keine Ihrer Einheiten anweisen, einen Ihrer eigenen Infanterie-Cyborgs zu überrollen.

## Verteilen („X“-Taste)

Unverschämte feindliche Panzer wollen Ihre wertvollen Infanterie-Cyborgs niederfahren? Feindliche Flieger mit Bomben im Anflug? Mit dem Befehl „Verteilt Euch“ bewegen sich die Cyborgs in eine zufällig ausgewählte Richtung, Hauptsache weg vom momentanen Standort. Dadurch entgehen Ihre Einheiten (meist) dem Schlimmsten.

Wählen Sie einfach die betreffenden Einheiten an, und drücken sie die „X“-Taste. Einheiten, die sich gerade über die Landschaft verteilen, führen trotzdem weiter ihre Befehle aus! Sie können also einem Trupp befehlen, anzugreifen, und dann die X-Taste drücken, damit sie erstmal ausschwärmen.

Bitte beachten Sie, daß dieses Kommando nur eine einmalige Wirkung hat. Wenn sich das gewählte Team danach noch weiter zerstreuen soll, müssen Sie es weiterhin markiert haben und den Befehl (durchaus mehrfach) erneut geben, etwa jede Sekunde einmal. Ansonsten wird sich das Team kurz verteilen und dann wieder zum Ausführen seiner Befehle übergehen. Zudem kann es passieren, daß sich Einheiten beim Verteilen über ihren Feuerbereich hinaus von ihrem Angriffsziel entfernen. In einem solchen Fall müssen Sie das Ziel erneut vorgeben. Wählen Sie also die betroffenen Einheiten an und klicken Sie mit der linken Maustaste erneut auf das Ziel.

## Nächste Einheit („N“-Taste)

Drücken Sie die „N“-Taste, und eine andere Ihrer Einheiten wird automatisch angewählt und in der Bildschirmmitte angezeigt. So können Sie sich durch alle verfügbaren Einheiten schalten.

## Stop („S“-Taste)

Marschieren eine Ihrer Einheiten auf ihren sicheren Untergang zu, oder ist ihr Befehl längst überholt, können Sie sie anweisen, mit dem aufzuhören, was sie gerade tut - Ernten, Angreifen, Marschieren - und weitere Befehle abzuwarten. Das klappt nicht nur bei Fahrzeugen und Cyborgs, sondern auch bei gewissen Bauwerken wie etwa Wachtürmen. Wählen Sie die Einheit oder das Gebäude einfach an, und drücken Sie die „S“-Taste.

## Eskortieren (STRG + ALT + Linksklick)

Manchmal werden Sie eine durchs Feld ziehende Einheit beschützen wollen. Das kann z.B. für einen Sammler oder ein Baufahrzeug sehr sinnvoll sein. Wenn Sie möchten, daß eine Einheit von anderen eskortiert wird, wählen Sie die eskortierenden Einheiten aus. Drücken Sie nun die Tasten STRG (auch „CTRL“) und ALT gemeinsam und halten Sie sie gedrückt. Der Mauszeiger verwandelt sich in einen roten Bewegungs-Cursor. Klicken Sie nun mit der linken Maustaste auf die Einheit, die eskortiert werden soll, und die gewählten Einheiten folgen dieser Einheit, wo immer sie sich auch hinbewegt.

Bitte beachten Sie, daß zu großzügig dimensionierte Eskorten auch hinderlich sein können. So kann z.B. eine große Eskorte Ihrem Sammler den Weg versperren, wenn es mal eng im Terrain wird, und so den Tiberiumnachschub verlangsamen. Unter Umständen umstellt die Eskorte auch den Erztransporter, und der gesamte Konvoi kommt zum Stillstand.

## Bild zentrieren (HOME-Taste)

Mit einem Druck auf die „Home“- (oder „POS-1“-)Taste zentrieren Sie den Bildausschnitt um die derzeit gewählte Einheit bzw. das gerade gewählte Gebäude.

## Bauhof zentrieren („H“-Taste)

Mit einem Druck auf die „H“-Taste zentrieren Sie den Bildausschnitt um Ihren Bauhof. Somit können Sie von irgendwo im Spielfeld sehr schnell zu Ihrer Basis zurückschalten.

## Wichtige Gegenden speichern (STRG + F7-F10, F7-F10)

Sie können bis zu vier für Ihr Spiel wichtige Gegenden auf einer Funktionstaste „speichern“ und jederzeit mittels eines simplen Tastendrucks dorthin „springen“. Bewegen Sie den Bildausschnitt zu dieser Gegend, halten Sie die STRG-Taste (auf manchen Tastaturen auch „CTRL“) gedrückt, und drücken Sie eine der Funktionstasten F7-F10. Um zu dieser Position zurückzuspringen, drücken Sie lediglich die betreffende Funktionstaste.

## INFANTERIEBOT „SCHÜTZE MK.4“



**PANZERUNG:** KEINE  
**KOSTEN:** 100  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 7  
**REICHWEITE:** GERING

**BEWAFFNUNG:** 5,56 MM-MASCHINENGEWEHR

Mit seinem eingebauten GAU-3-„Eliminator“-Maschinengewehr des Kalibers 5,56 mm und der leichten Rumpfpanzerung ist dieser Infanteriebot das Kernstück der GDI-Truppe. In Massen eingesetzt ist dieser Cyborg sehr wirksam gegen langsame Kettenfahrzeuge wie etwa Panzer. Bedenken Sie nur, daß große Panzer über Ihre Infanterie einfach hinwegfahren und daß Einheiten mit Flammenwerfer-Bewaffnung auch größere Cyborggruppen schnell einschmelzen können.

## INFANTERIEBOT „GRENADIER RG2“



**PANZERUNG:** KEINE  
**KOSTEN:** 160  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 7  
**REICHWEITE:** GERING

**BEWAFFNUNG:** GRANATEN

Dieser Spezialroboter, der Handgranaten als Primärwaffe einsetzt, ist eine sehr wirksame Allzweckwaffe. Er ist schneller, hat bessere Ortungsgeräte und Waffen als der Schütze. Seine Granaten können Barrikaden nicht nur überwinden, sondern auch zerstören.

## INFANTERIEBOT „RAK-ZERO“



**PANZERUNG:** KEINE  
**KOSTEN:** 300  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 17  
**REICHWEITE:** MITTEL

**BEWAFFNUNG:** RAKETENWERFER

Diese Cyborgs sind langsamer und leichter zu zerstören als andere Infanteriebots, aber dafür können sie sich auch schneller durch jede Art von Panzerung arbeiten. Ihre Hauptstärke: Sie können sogar Lufteinheiten angreifen. Am wirksamsten als Eskorten in kleineren Gruppen.

## COMMANDOBOT V.2.2 \*



**PANZERUNG:** KEINE  
**KOSTEN:** 1000  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 67  
**REICHWEITE:** GROSS

**BEWAFFNUNG:** STURMGEWehr MIT SCHALLDÄMPFER UND C4-SPRENGSTOFF

Die Commandobots sind Teil der GDI-Elitestreitkräfte. Die Version 2.2 ist mit dem „Raptor“-Hochleistungs-SturmgeWehr Kaliber 50 ausgerüstet, das gegnerische Infanteriebots aus großer Entfernung ausschalten kann, und verfügt über C4-Sprengladungen. Diese hochexplosiven Ladungen können jedes Gebäude in Sekundenschnelle zerstören.

## INVASOR MK. IV



**PANZERUNG:** KEINE  
**KOSTEN:** 500  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 33  
**REICHWEITE:** -

**BEWAFFNUNG:** KEINE

Der Invasor-Droide ist als einziger in der Lage, gegnerische Gebäude einzunehmen. Da bei all seiner Elektronik auch in der vierten Generation kein Platz mehr für den Einbau von Waffensystemen blieb, ist der Invasor auf dem Schlachtfeld extrem verwundbar und bedarf peinlichst präziser Steuerung. Da diese Cyborgs aber alles andere als schnell sind, ist der Transport in einem BMT ohnehin die ideale Art, sie über das Schlachtfeld zu bewegen.

## WÜSTENJÄGER 4WD



**PANZERUNG:** LEICHT  
**KOSTEN:** 400  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 27  
**REICHWEITE:** GERING

**BEWAFFNUNG:** MASCHINENGEWEHR 7,62 mm

Diese allradgetriebenen Geländejäger sind extrem schnell und sehr hilfreich gegen Infanteriebots. In Gruppen können sie selbst größere Mengen von Nod-Mots ausschalten. Ihre leichte Panzerung macht sie allerdings sehr anfällig gegen jede Art von Sprengstoffen.

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

## BMT



**PANZERUNG:** SCHWER  
**KOSTEN:** 700  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 47  
**REICHWEITE:** GERING



**BEWAFFNUNG:** MASCHINENGEWEHR KALIBER 50

Die bewaffneten Mannschafts-Transporter (BMT) können bis zu fünf Infanteriebots mit ausreichendem Schutz zu ihren Einsatzorten auf dem Schlachtfeld transportieren. Ihre schwere Panzerung, hohe Geschwindigkeit und große Sichtweite machen sie außerdem zu idealen Scoutfahrzeugen. Auch zum Überfahren vorwitziger Cyborgs sehr gut geeignet.

## KAMPFPANZER



**PANZERUNG:** SCHWER  
**KOSTEN:** 800  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 53  
**REICHWEITE:** MITTEL



**BEWAFFNUNG:** 105-MM-GESCHÜTZ

Aus seinem glatten, gezogenen Lauf verschießt der M1A1 panzerbrechende Munition. Er ist schneller, schwerer und kampfstärker als das gegnerische Modell „Faust von Nod“ und damit eines der besten Allzweckfahrzeuge im Spiel. Gleichmaßen wirksam gegen Fahrzeuge und Gebäude, kann aber von Infanteriebot-Gruppen oder Luftwaffe leicht ausgeschaltet werden.

## RAK-WERFER „STAHLHAGEL“



**PANZERUNG:** LEICHT  
**KOSTEN:** 800  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 53  
**REICHWEITE:** GROSS



**BEWAFFNUNG:** 227-MM-RAKETEN

Rollende Vernichtung auf Gleisketten. GDIs Angriffsfahrzeug mit der größten Reichweite verschießt 227-mm-Raketen mit gleich großer Wirkung gegen fast alle Ziele, einschließlich Flugzeugen. Da sie keinerlei Bewaffnung gegen Ziele in kurzer Distanz besitzt, braucht diese Einheit eine sorgfältige Abschirmung. Es handelt sich um eine reine Angriffseinheit. Halten Sie sie im Hintergrund und lassen Sie den Gegner nicht zu nahe heran.

## MBF



**PANZERUNG:** MITTEL  
**KOSTEN:** 5000  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 333  
**REICHWEITE:** -



**BEWAFFNUNG:** KEINE

Das mobile Baufahrzeug (MBF) hilft Ihnen bei der Suche nach geeignetem Gelände für Ihre Gefechtsbasis. Haben Sie einen Bauplatz gefunden, verwandeln Sie das MBF in einen vollwertigen Bauhof, mit dem Sie weitere Gebäude errichten können. Da dieses Fahrzeug langsam, unbewaffnet und ziemlich teuer ist, halten Sie es immer in Reichweite starker Wacheinheiten.

## SAMMLER



**PANZERUNG:** SCHWER  
**KOSTEN:** 1400  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 93  
**REICHWEITE:** -



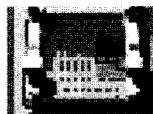
**BEWAFFNUNG:** KEINE

Dieses mit zentimeterdicken Stahlplatten gepanzerte Fahrzeug sucht und sammelt Roh-Tiberium, das es dann zum Weiterverarbeiten in die Raffinerie transportiert. Das Fahrzeug ist langsam und sehr schwerfällig, daher braucht es Schutz. Andererseits kann es eine Menge einstecken, bevor es vernichtet wird, und ist bestens zum Überfahren von Infanteriebots geeignet.

## LUFTKISSEN-LANDUNGSBOOT



**PANZERUNG:** SCHWER  
**KOSTEN:** -  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** -  
**REICHWEITE:** -



**BEWAFFNUNG:** KEINE

Diese ausgezeichnet geschützte Hovercraft-Einheit transportiert Kampfroboter und Fahrzeuge bei Landeoperationen von See. Sie können es nicht bauen, weder in Einzel- noch in Mehrspielermissionen.

GDI EINHEITEN

GDI EINHEITEN

## GELEITJÄGER EPSILON



**PANZERUNG:** SCHWER

**KOSTEN:** -

**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** -

**REICHWEITE:** GROSS



**BEWAFFNUNG:** BRANDBOMBEN

Dieses niedrig fliegende, extrem manövrierfähige Flugzeug bekämpft gegnerische Einheiten mit Brandbomben. Wenn Sie die Einzelspieler-Missionen auf Seiten der GDI spielen, können Sie diese Flugzeuge für Luftangriffe anfordern, sobald Sie alle Flugabwehrstellungen von Nod ausgeschaltet haben. Da die Brandbomben immer in einer geraden Linie aufschlagen, sollten Sie sich ein Ziel aussuchen, das Teil einer ganzen Gruppe ist. So können Sie gleichzeitig mehreren Gegnern Schaden zufügen.

## RAK-KREUZER

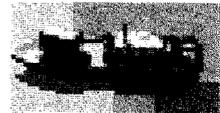


**PANZERUNG:** SCHWER

**KOSTEN:** -

**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** -

**REICHWEITE:** GROSS



**BEWAFFNUNG:** TOMAHAWK-MARSCHFLUGKÖRPER

Mit seinen Marschflugkörpern und seiner schweren Panzerung ist dieser Kreuzer das Rückgrat der GDI-Marine. Er taucht in einigen GDI-Missionen auf, ist aber ansonsten nicht produzierbar.

## X66 MAMMUT



**PANZERUNG:** SCHWER

**KOSTEN:** 1500

**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 80

**REICHWEITE:** MITTEL/GROSS



**BEWAFFNUNG:** 120-MM-ZWILLINGSKANONE, MEHRFACHWERFER FÜR „STOßZAHN“-RAKETEN

Zusätzlich zu seiner durchschlagstarken 120-mm-Zwillingskanone besitzt dieses sehr vielseitige Angriffsfahrzeug zwei Mehrfachraketenwerfer, um seinen Mangel an Geschwindigkeit und Beweglichkeit auszugleichen. Wird dieses Fahrzeug stark beschädigt, kann es sich bis auf rund 50 Prozent der Sollstärke wieder regenerieren. Ein Mammut im Wachmodus kann auch auf Flugzeuge und Hubschrauber feuern.

## ORCA



**PANZERUNG:** LEICHT

**KOSTEN:** 1200

**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 80

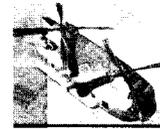
**REICHWEITE:** GROSS



**BEWAFFNUNG:** 70-MM-RAKETEN

In der Nase dieses Senkrechtstarters sitzen die Werfer für fünf Salven von „Reißzahn“-Raketen. Orcas sind extrem gut geeignet, um gegnerische Panzerfahrzeuge auszuschalten, zum Beispiel Sammler. In Kombination mit Ionenwerfern können sie leicht auch Gebäude zerstören. Wenn einem Orca die Raketen ausgehen, kehrt er zum Nachladen zum Heliport zurück.

## HELITRANS



**PANZERUNG:** MITTEL

**KOSTEN:** 1500

**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 100

**REICHWEITE:** -



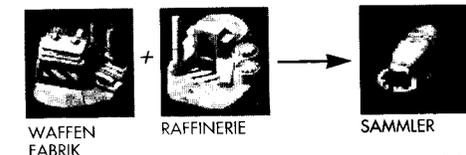
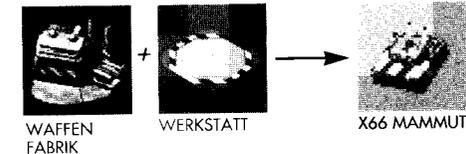
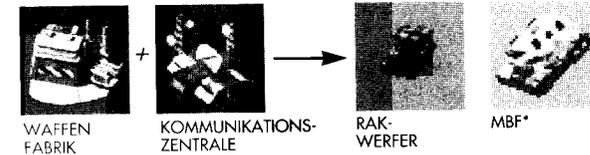
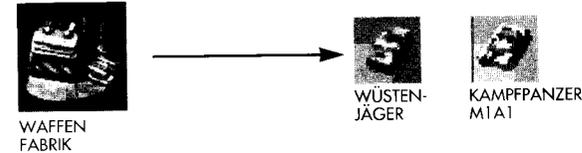
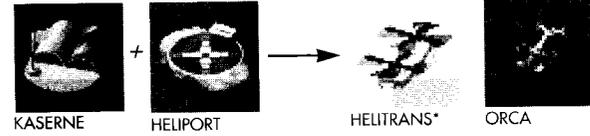
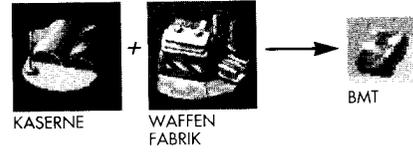
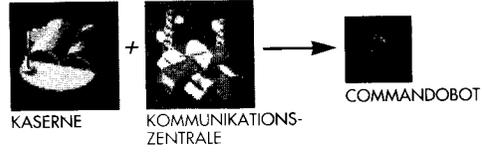
**BEWAFFNUNG:** KEINE

Der Doppelschrauben-Transport-Helikopter, im Militärjargon „fliegende Banane“ genannt, sorgt für den schnellen Nachschub an Kampfrobotern im Gefecht - oder auch für einen schnellen Abzug. Im Grunde eine fliegende Version des BMT - nur ohne Waffen.

# HIERARCHIE DER GDI-EINHEITEN

FERTIGE GEBÄUDE:

ERLAUBT DAS BAUEN VON:



| Mehrspieler      |               |
|------------------|---------------|
| EINHEIT          | TECHNIK-STUFE |
| Schütze          | 1             |
| Grenadier        | 1             |
| RAK-Werfer       | 2             |
| Wüstenjäger      | 2             |
| Tiberium Sammler | 2             |
| Invasor          | 3             |
| Kampfpanzer      | 3             |
| BMT              | 4             |
| X66 Mammut       | 5             |
| Helitrans*       | 6             |
| Orca             | 6             |
| Commandobot*     | 7             |
| Rak-Werfer       | 7             |
| MBF              | 7             |
| Ionenwerfer      | 7             |

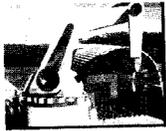
\*Kann nur im Mehrspieler-Modus gebaut werden.

## GDI Einheiten

| Beschreibung            | Technik-Stufe | Kosten | Reichweite    | Panzerung | Voraussetzung                          | Bewaffnung                      |
|-------------------------|---------------|--------|---------------|-----------|--|---------------------------------|
| Cyborg „Schütze Mk.4“   | 1             | 100    | Gering        | -         | Cyborg-Kaserne                         | 5,56-mm-Maschinengewehr         |
| Cyborg „Grenadier RG2“  | 1             | 160    | Gering        | -         | Cyborg-Kaserne                         | Granaten                        |
| Cyborg „Rak-Zero“       | 2             | 300    | Mittel        | -         | Cyborg-Kaserne                         | Raketenwerfer                   |
| Wüstenjäger 4WD         | 2             | 400    | Gering        | Leicht    | Waffenfabrik                           | Maschinengewehr 7,62mm          |
| Tiberium Sammler        | 2             | 1400   | -             | Schwer    | Waffenfabrik, Raffinerie               | Keine                           |
| Invasor Mk. IV          | 3             | 500    | -             | -         | Cyborg-Kaserne                         | Keine                           |
| Kampfpanzer             | 3             | 800    | Mittel        | Schwer    | Waffenfabrik                           | 105-mm-Geschütz                 |
| BMT                     | 4             | 700    | Gering        | Schwer    | Cyborg-Kaserne, Waffenfabrik           | Maschinengewehr Kaliber 50      |
| X66 Mammut              | 5             | 1500   | Mittel/Gering | Schwer    | Waffenfabrik, Werkstoff                | 120-mm-Zwillingskanone, Raketen |
| Helitrans*              | 6             | 1500   | -             | Mittel    | Waffenfabrik, Heliport                 | Keine                           |
| Orca                    | 6             | 1200   | Hoch          | Leicht    | Waffenfabrik, Heliport                 | 70-mm-Raketen                   |
| Commandobot V.2.2*      | 7             | 1000   | Hoch/Gering   | -         | Cyborg-Kaserne, Kommunikationszentrale | Sturmgewehr, C4-Spengstoff      |
| Rak-Werfer „Stahlhagel“ | 7             | 800    | Hoch          | Leicht    | Waffenfabrik, Kommunikationszentrale   | 227-mm-Raketen                  |
| MBF                     | 7             | 5000   | -             | Mittel    | Waffenfabrik, Kommunikationszentrale   | Keine                           |
| Ionenwerfer             | 7             | -      | -             | -         | Kommunikationszentrale                 | Ionenstrahl                     |
| Geleitjäger Epsilon     | -             | -      | Hoch          | Schwer    | -                                      | Brandbomben                     |
| Rak-Kreuzer             | -             | -      | Hoch          | Schwer    | -                                      | Tomahawk-Marschflugkörper       |
| Luftkissen-Landungsboot | -             | -      | -             | Schwer    | -                                      | Keine                           |

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

## BAUHOF



**PANZERUNG:** LEICHT  
**KOSTEN:** -  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** -  
**ENERGIEBEDARF:** KEINER



**FUNKTION:** PRODUZIERT GEBÄUDE

Der Bauhof ist das Herzstück einer Gefechtsbasis und ermöglicht die Errichtung anderer Gebäude. Sie **MÜSSEN** dieses Bauwerk beschützen! Ohne seine Fähigkeiten können Sie keine neuen Gebäude bauen. Der Bauhof ist recht stabil, aber wie alle Gebäude anfällig für Invasor-Angriffe. Versuchen Sie, Ihren Bauhof mit umlaufenden Mauern gegen ungeladene Gäste abzusichern.

## KRAFTWERK



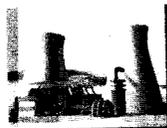
**PANZERUNG:** LEICHT  
**KOSTEN:** 300  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 20  
**ENERGIEBEDARF:** KEINER



**FUNKTION:** VERSORGT DIE GEFECHTSBASIS MIT ENERGIE

Das Kraftwerk liefert den angrenzenden Gebäuden Energie. Die abgegebene Energiemenge steht in direktem Verhältnis zum baulichen Zustand des Kraftwerks. Sie sollten diese Gebäude daher während der Schlacht schützen. Werden sie beschädigt, müssen Sie sie sofort reparieren, oder Ihre Verteidigungsanlagen könnten zum ungelegensten Zeitpunkt ausfallen. Ein Kraftwerk liefert 100 Energieeinheiten.

## GROSSKRAFTWERK



**PANZERUNG:** LEICHT  
**KOSTEN:** 700  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 47  
**ENERGIEBEDARF:** KEINER



**FUNKTION:** VERSORGT DIE GEFECHTSBASIS MIT ENERGIE

Dieses Hochleistungs-Kraftwerk stillt den Energiehunger, der einige der fortgeschritteneren Gebäude kennzeichnet. Es kostet vielleicht etwas mehr als ein einfaches Kraftwerk, liefert aber auch die doppelte Menge Energie (200 Einheiten).

## KASERNE



**PANZERUNG:** MITTEL  
**KOSTEN:** 300  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 20  
**ENERGIEBEDARF:** 10



**FUNKTION:** STELLT INFANTERIEBOTS HER

Diese Anlage versorgt Ihre Gefechtsbasis mit allen lieferbaren Serien von Infanteriebots. Wenn Sie mehrere davon bauen, beschleunigt sich die Auslieferung natürlich.

## WACHTURM



**PANZERUNG:** LEICHT  
**KOSTEN:** 500  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 33  
**ENERGIEBEDARF:** 10



**FUNKTION:** VERTEIDIGUNG

Dieses Bauwerk, ausgestattet mit einem Hochgeschwindigkeits-MG, hilft bei der Verteidigung gegen Angriffe durch Nod-Bodentruppen. Wachtürme sind besonders wirksam gegen Infanteriebots und andere leicht gepanzerte Einheiten. Da sie wenig Energie verbrauchen, bleiben sie auch funktionsbereit, wenn die Energieversorgung knapp wird. Außerdem können Wachtürme die Nod-Tarnpanzer entdecken, wenn sie nahe genug herankommen.

## BEFESTIGUNGSTURM



**PANZERUNG:** MITTEL  
**KOSTEN:** 1000  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 66  
**ENERGIEBEDARF:** 20



**FUNKTION:** VERTEIDIGUNG

Bietet noch bessere Verteidigungsmöglichkeiten gegen Boden- und Luftangriffe der Bruderschaft von Nod. Zu den Waffen gehört auch ein Raketenwerfer mit großer Reichweite, dafür benötigt der Befestigungsturm aber Energie. Mit den Langstreckenraketen kann der Befestigungsturm keine Ziele treffen, die sich direkt unter ihm befinden. Es ist daher anzuraten, einen Befestigungsturm immer durch ein anderes Verteidigungssystem wie etwa Wachtürme abzusichern.

## RAFFINERIE



**PANZERUNG:** MITTEL  
**KOSTEN:** 2000  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 133  
**ENERGIEBEDARF:** 40



**FUNKTION:** WANDELT TIBERIUM IN GELD UM

In diesem Bauwerk wird Tiberium in seine einzelnen Komponenten weiterverarbeitet. Bei Errichtung einer Raffinerie wird automatisch ein Tiberiumsammler eingesetzt, jede Raffinerie kann unbegrenzt viele Sammler steuern. Die Raffinerie selbst kann 1000 Einheiten an verarbeitetem Tiberium aufnehmen und lagern.

## SILO



**PANZERUNG:** LEICHT  
**KOSTEN:** 150  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 10  
**ENERGIEBEDARF:** 10



**FUNKTION:** SPEICHERT VERARBEITETES TIBERIUM

In diesen Gebäuden können Sie bis zu 1500 Einheiten fertig verarbeitetes Tiberium einlagern. Wenn die Lagerkapazität der Raffinerien an ihre Grenzen stößt, bauen Sie ein Silo. Aber bewachen Sie es sorgfältig. Wird ein Silo zerstört, wird der darin gelagerte Betrag von Ihrem Konto abgezogen.

## FUNK- UND RADARZENTRALE



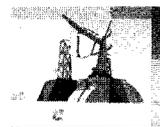
**PANZERUNG:** MITTEL  
**KOSTEN:** 1000  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 66  
**ENERGIEBEDARF:** 40



**FUNKTION:** RADAR UND FUNKKOMMUNIKATION

Ermöglicht den Einsatz des Radarbildschirms, solange genug Energie zur Verfügung steht. Mit Hilfe des Radarschirms können Sie sich einen großen Teil des Schlachtfeldes auf einmal ansehen und Ihre Einheiten über größere Entfernungen steuern. Wenn Sie bei den Nod-Einzelmissionen gegen die GDI antreten, zerstören Sie die Radarzentralen des Gegners, dann kann er keine Bombenangriffe mehr gegen Sie fliegen.

## KOMMUNIKATIONSZENTRALE/IONENWERFER



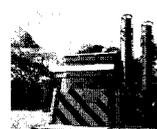
**PANZERUNG:** SCHWER  
**KOSTEN:** 2800  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 186  
**ENERGIEBEDARF:** 200



**FUNKTION:** PARTIKELSTRAHL-KANONE

Eine verbesserte Version der Funkzentrale. Dieses Gebäude ist zugleich die Uplink-Station zur Ionen-Kanone im Erd-Orbit, der furchtbarsten Waffe der GDI. Wenn sie einmal aufgeladen ist, kann sie ihre Energie in einem vernichtenden Strahl gebündelt auf ihr nichtstuhndes Ziel abfeuern. Der Ionenwerfer bezieht seine Energie aus Ihrem Stützpunkt; steht hier zuwenig Strom zur Verfügung, stoppt das Aufladen der Waffe. Zum Abfeuern klicken Sie einfach auf das Ionenwerfer-Symbol im Seitenmenü.

## WAFFENFABRIK



**PANZERUNG:** MITTEL  
**KOSTEN:** 2000  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 133  
**ENERGIEBEDARF:** 30



**FUNKTION:** HERSTELLUNG SCHWERER FAHRZEUGE UND FLUGEINHEITEN

Diese Anlage produziert die motorisierten Einheiten der GDI. Sie ist gut befestigt, stellt aber auch eines der Lieblingsziele für feindliche Invasoren dar. Wenn der Gegner ihre Waffenfabrik erobert, verlieren Sie nicht nur die Möglichkeit, Fahrzeuge herzustellen; der Gegner kann plötzlich auch Ihre Waffengattungen bauen, zusätzlich zu seinen eigenen. Wenn Sie mehrere Fabriken bauen, verringert sich die Bauzeit für die Einheiten.

## HELIPORT



**PANZERUNG:** MITTEL  
**KOSTEN:** 1500  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 100  
**ENERGIEBEDARF:** 10



**FUNKTION:** HUBSCHRAUBER-LANDEPLATZ

Die Errichtung eines Heliports ermöglicht Ihnen den Einsatz des Orca-Jagdfliegers. Der Heliport dient gleichzeitig zum Nachladen des Orcas - wird der Heliport zerstört, ist der Orca bald unbewaffnet. Jeder Orca kann jeden Heliport in Ihrer Basis verwenden.

## WERKSTATT



**PANZERUNG:** LEICHT

**KOSTEN:** 1200

**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 80

**ENERGIEBEDARF:** 30



**FUNKTION:** REPARATUR VON FAHRZEUGEN

In der Werkstatt werden beschädigte Fahrzeuge repariert. Bewegen Sie dazu einfach ein Fahrzeug in die Werkstatt hinein, die Reparatur beginnt automatisch. Alle Reparaturkosten werden direkt von Ihrem Konto abgebucht. Sollte Ihnen das Geld ausgehen, während sich ein Fahrzeug in der Werkstatt befindet, werden die Arbeiten gestoppt. Beschädigungen am Gebäude selbst verlangsamen die Reparaturarbeiten erheblich.

## SANDSACK-BARRIERE



**PANZERUNG:** LEICHT

**KOSTEN:** 50

**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 3

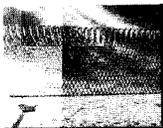
**ENERGIEBEDARF:** KEINER



**FUNKTION:** BEFESTIGUNG DER BASIS

Die guten alten Sandsäcke werden auch im Zeitalter des Roboterkriegs eingesetzt, um den Gegner aufzuhalten. Sandsäcke bieten ein wenig Deckung und können gegnerische Einheiten verlangsamen. Nur Granaten, Raketen oder Geschosse können Sandsäcke beschädigen.

## MASCHENDRAHT-ZAUN

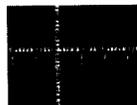


**PANZERUNG:** LEICHT

**KOSTEN:** 75

**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 5

**ENERGIEBEDARF:** KEINER



**FUNKTION:** BEFESTIGUNG DER BASIS

Zäune aus Maschen- und Stacheldraht funktionieren ebenso wie Sandsäcke, bieten aber etwas mehr Schutz. Nur Granaten, Raketen oder Geschosse können Zäune beschädigen.

## BETONMAUER



**PANZERUNG:** MITTEL

**KOSTEN:** 100

**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 7

**ENERGIEBEDARF:** KEINER



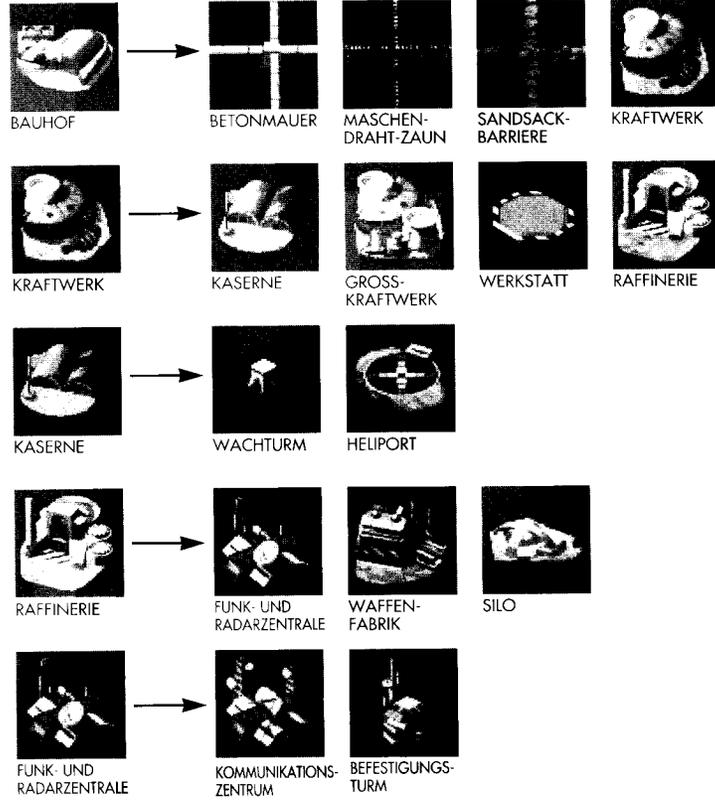
**FUNKTION:** BEFESTIGUNG DER BASIS

Betonmauern bilden die bei weitem effektivste Barriere; sie sind viel schwerer zu zerstören und halten den Gegner entschieden länger auf. Nur Granaten, Raketen oder Geschosse können Betonmauern beschädigen.

# HIERARCHIE DER GDI-GEBÄUDE

FERTIGE  
GEBÄUDE:

ERLAUBT DAS BAUEN VON:



| Im Mehrspielermodus     |               |
|-------------------------|---------------|
| GEBÄUDE                 | TECHNIK-STUFE |
| Bauhof                  | 1             |
| Kraftwerk               | 1             |
| Kaserne                 | 1             |
| Raffinerie              | 1             |
| Silo                    | 1             |
| Sandsack Barriere       | 2             |
| Wachturm                | 2             |
| Waffenfabrik            | 2             |
| Funk- und Radarzentrale | 2             |
| Befestigungsturm        | 4             |
| Maschendrahtzaun        | 5             |
| Grosskraftwerk          | 5             |
| Werkstatt               | 5             |
| Heliport                | 6             |
| Betonmauer              | 7             |
| Kommunikationszentrum   | 7             |

| GDI Gebäude             | Beschreibung | Technik-Stufe | Kosten | Energiebedarf | Panzerung | Voraussetzung           | Funktion                         |
|-------------------------|--------------|---------------|--------|---------------|-----------|-------------------------|----------------------------------|
| Bauhof                  |              | 1             | -      | 30            | Leicht    | -                       | Bau von Gebäuden                 |
| Kraftwerk               |              | 1             | 300    | +100          | Mittel    | Bauhof                  | Energieversorgung                |
| Cyborg-Kaserne          |              | 1             | 300    | 20            | Mittel    | Kraftwerk               | Bau von Cyborgs                  |
| Raffinerie              |              | 1             | 2000   | 40            | Mittel    | Kraftwerk               | Wandelt Tiberium in Geld um      |
| Tiberium Silo           |              | 1             | 150    | 10            | Leicht    | Raffinerie              | Logert Tiberium für 1500 Credits |
| Sandsack-barriere       |              | 2             | 50     | -             | Leicht    | Bauhof                  | Schutz der Basis                 |
| Wachturm                |              | 2             | 500    | 10            | Leicht    | Cyborg-Kaserne          | Verteidigung der Basis           |
| Waffenfabrik            |              | 2             | 2000   | 30            | Mittel    | Kraftwerk               | Bau von Einheiten                |
| Funk- und Radarzentrale |              | 2             | 1000   | 40            | Leicht    | Raffinerie              | Radarübersicht                   |
| Befestigungsturm        |              | 4             | 1000   | 20            | Mittel    | Funk- und Radarzentrale | Verteidigung der Basis           |
| Maschendrahtzaun        |              | 5             | 75     | -             | Mittel    | Bauhof                  | Schutz der Basis                 |
| Großkraftwerk           |              | 5             | 700    | +200          | Leicht    | Kraftwerk               | Energieversorgung                |
| Werkstatt               |              | 5             | 1200   | 30            | Leicht    | Kraftwerk               | Reparatur von Einheiten          |
| Heliport                |              | 6             | 1500   | 10            | Mittel    | Cyborg-Kaserne          | Helikopterlandeplatz             |
| Betonmauer              |              | 7             | 100    | -             | Schwer    | Bauhof                  | Schutz der Basis                 |
| Kommunikationszentrale  |              | 7             | 2800   | 200           | Schwer    | Funk- und Radarzentrale | Radar & Ionenwerfer              |

## INFANTERIEBOT „SCHÜTZE MK.4“



**PANZERUNG:** KEINE  
**KOSTEN:** 100  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 7  
**REICHWEITE:** GERING



### BEWAFFNUNG: 5,56 MM-MASCHINENGEGWEHR

Mit seinem eingebauten GAU-3-„Eliminator“-Maschinengewehr des Kalibers 5,56 mm und der leichten Rumpfpanzerung ist dieser Infanteriebot das Kernstück der Nod-Truppe. In Massen eingesetzt ist dieser Cyborg sehr wirksam gegen langsame Kettenfahrzeuge wie etwa Panzer. Bedenken Sie nur, daß große Panzer über Ihre Infanterie einfach hinwegfahren und daß Einheiten mit Flammenwerfer-Bewaffnung auch größere Cyborggruppen schnell einschmelzen können.

## INFANTERIEBOT „RAK-ZERO“



**PANZERUNG:** KEINE  
**KOSTEN:** 300  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 17  
**REICHWEITE:** MITTEL



### BEWAFFNUNG: RAKETENWERFER

Diese Cyborgs sind langsamer und leichter zu zerstören als andere Infanteriebots, aber dafür können sie sich auch schneller durch jede Art von Panzerung arbeiten. Ihre Hauptstärke: Sie können sogar Luftfeinheiten angreifen. Am wirksamsten als Eskorten in kleineren Gruppen.

## INFANTERIEBOT „FLAMME DER LÄUTERUNG“



**PANZERUNG:** KEINE  
**KOSTEN:** 200  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 13  
**REICHWEITE:** GERING



### BEWAFFNUNG: FLAMMENWERFER

Eine der vernichtendsten Waffen auf kurze Entfernung. Die Maschine ist auf besonders lange brennendes Feuer ausgelegt, das die Wärmetauscher sowohl von Infanteriebots als auch von Fahrzeugen überlastet. Seien Sie vorsichtig, wenn Sie Gruppen dieser Bots einsetzen - wenn sie hintereinander geraten, werden die vorderen von den hinteren Einheiten beschädigt. Lassen Sie diese Cyborgs besser gleich ausschwärmen.

## INVASOR MK. IV



**PANZERUNG:** KEINE  
**KOSTEN:** 500  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 33  
**REICHWEITE:** -



### BEWAFFNUNG: KEINE

Der Invasor-Droide ist als einziger in der Lage, gegnerische Gebäude einzunehmen. Da bei all seiner Elektronik auch in der vierten Generation kein Platz mehr für den Einbau von Waffensystemen blieb, ist der Invasor auf dem Schlachtfeld extrem verwundbar und bedarf peinlichst präziser Steuerung. Es bietet sich daher an, Invasoren in einem BMT oder Helitrans direkt an den Einsatzort zu bringen.

## CHEMIEKRIEGER \*



**PANZERUNG:** KEINE  
**KOSTEN:** 300  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 20  
**REICHWEITE:** GERING



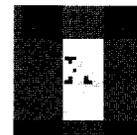
### BEWAFFNUNG: CHEMISCHE KEULE

Der Chemiekrieger gehört zu einer weiterentwickelten Droidengeneration, die gegen die Effekte von Tiberium immunisiert werden konnte. Er ist bewaffnet mit einem extrem aggressiven Spray, das andere Droiden und Fahrzeuge sofort korrodieren läßt.

## COMMANDOBOT V.2.2 \*



**PANZERUNG:** KEINE  
**KOSTEN:** 1000  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 67  
**REICHWEITE:** GROSS



### BEWAFFNUNG: STURMGEGWEHR MIT SCHALLDÄMPFER UND C4-SPRENGSTOFF

Die Version 2.2 des Commandobots ist mit dem „Raptor“-Hochleistungs-Sturmgewehr Kaliber 50 ausgerüstet, das gegnerische Infanteriebots aus großer Entfernung ausschalten kann, und verfügt über C4-Sprengladungen. Diese hochexplosiven Ladungen können jedes Gebäude in Sekundenschnelle zerstören.

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

## GEFECHTSKRAD „NOD-MOT“



**PANZERUNG:** LEICHT  
**KOSTEN:** 500  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 33  
**REICHWEITE:** MITTEL

### BEWAFFNUNG: RAKETEN

Diese leichten, flexiblen Angriffsfahrzeuge mit ihren Doppel-Raketenwerfern spielen gleich mehrere Rollen in der Nod-Taktik. Lernen Sie sie in Gruppen einzusetzen, um einsame Fahrzeuge oder Sammler zu zerstören. Im Wachmodus schießen sie auf gegnerische Flugzeuge; sie können leicht einen Luftangriff abwehren. Dank ihrer Geschwindigkeit sind sie auch ideale Erkundungsfahrzeuge.

## KAMPFBUGGY



**PANZERUNG:** LEICHT  
**KOSTEN:** 300  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 20  
**REICHWEITE:** GERING

### BEWAFFNUNG: MASCHINENGEWEHR

Bei diesen geländegängigen Fahrzeugen sind die Sturm Waffen in einem Geschützturm untergebracht. Sie sind schneller als die Wüstenjäger der GDI, mußten für diesen Vorteil aber einen Teil der Panzerung opfern. Bei schnellen Vorstößen gegen Infanteriebots oder andere leichte Einheiten glänzt der Buggy. Gegen Panzer stirbt er.

## LEICHTER PANZER „FAUST VON NOD“



**PANZERUNG:** MITTEL  
**KOSTEN:** 600  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 40  
**REICHWEITE:** MITTEL

### BEWAFFNUNG: 75-MM-GESCHÜTZ

Dieses sehr bewegliche Kettenfahrzeug bietet maximale Bewaffnung und Durchschlagskraft bei minimalem Gewicht, geringen Unterhalts- und Munitionskosten. Es ist schneller als jeder andere Panzer auf dem Schlachtfeld und erreicht sein Einsatzziel in kürzester Zeit. Besonders effektiv in Verbindung mit Luftangriffen.

## MOBILE ARTILLERIE „HAMMER DER GNADE“



**PANZERUNG:** MITTEL  
**KOSTEN:** 450  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 30  
**REICHWEITE:** GROSS

### BEWAFFNUNG: BALLISTISCHE GESCHOSSE 155 MM

Diese massive Geschützhautbitze bietet gewaltige Reichweite gepaart mit großer Durchschlagskraft. Doch die Einheit ist sehr langsam. Jeder Angriff mit diesen Waffen muß sehr sorgsam in Szene gesetzt werden - schon die Aufgabe, die Artillerie in Schußweite des Ziels zu bringen, kann schwierig sein. Wenn Sie jedoch erst einmal schießt, gibt es wenig, das ihrer Feuerkraft standhalten kann. Es liegt in der Natur der Sache, daß Artillerie immer etwas ungenau trifft.

## JAGDPANZER „FACKEL DER ERLEUCHTUNG“



**PANZERUNG:** MITTEL  
**KOSTEN:** 800  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 53  
**REICHWEITE:** GERING

### BEWAFFNUNG: ZWILLINGS-FLAMMENWERFER

Besonders wirksam gegen Infanteriebots und Gebäude. Die „Fackel der Erleuchtung“ kämpft sich selbst durch größere Cyborgansammlungen, ohne dabei selbst größeren Schaden zu nehmen. Neben seiner zerstörerischen Feuerkraft ist er auch noch schnell, so daß er den langsameren Panzern ausweichen und sich zum Ziel vorarbeiten kann.

## TARNPANZER „MANTEL DES SCHWEIGENS“



**PANZERUNG:** LEICHT  
**KOSTEN:** 900  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 60  
**REICHWEITE:** MITTEL

### BEWAFFNUNG: RAKETEN

Dieser leichte, bewegliche Panzer ist mit dem „Lazarus“-Tarnschild ausgerüstet, der ihn so gut wie unsichtbar macht. Dieser Tarnschild ist während des Feuerns allerdings nicht einsetzbar, wodurch der Panzer vor dem Abschluß seiner Raketen aus heiterem Himmel aufzutauchen scheint. Der „Mantel des Schweigens“ ist für Fahrzeuge und die meisten Gebäude nicht zu orten, Infanteriebots und Wachtürme aber bemerken ihn, wenn er ihnen zu nahe kommt.

## RAKETENWERFER \*



**PANZERUNG:** LEICHT  
**KOSTEN:** 750  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 50  
**REICHWEITE:** EXTREM



**BEWAFFNUNG:** HONEST-JOHN-RAKETEN

Der Rak-Werfer ist das Angriffsfahrzeug mit der größten Reichweite im Nod-Arsenal. Die Brandsätze in seinen Raketen zerstören selbst Mauerwerk, Infanteriebots werden selbst in einem gewissen Abstand von der Einschlagstelle noch in Mitleidenschaft gezogen. Doch die Nachladezeit des Raketenwerfers ist sehr lang, und während dieser Phase braucht er dringend Schutz durch andere Einheiten.

## JAGDHUBSCHRAUBER APACHE



**PANZERUNG:** MITTEL  
**KOSTEN:** 1200  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 80  
**REICHWEITE:** MITTEL



**BEWAFFNUNG:** HOCHGESCHWINDIGKEITS-GATLING-MG

Der Apache ist schnell, beweglich und mit einem großen Munitionsvorrat ausgestattet. Obwohl er primär gegen Cyborgs und Gebäude eingesetzt wird, kann er in größeren Gruppen auch Panzerfahrzeuge ausschalten. Schwächen Sie damit gegnerische Stützpunkte, bevor Sie Nuklearwaffen einsetzen, oder halten Sie eine Herde von Invasor-Cyborgs auf, die auf Ihre Basis zumarschieren.

## HELITRANS \*



**PANZERUNG:** MITTEL  
**KOSTEN:** 1500  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 100  
**REICHWEITE:** -



**BEWAFFNUNG:** KEINE

Der Doppelschrauben-Transport-Helikopter, im Militärjargon „fliegende Banane“ genannt, sorgt für den schnellen Nachschub an Kampfrobotern im Gefecht - oder auch für einen schnellen Abzug. Im Grunde eine fliegende Version des BMT - nur ohne Waffen.

## MBF



**PANZERUNG:** MITTEL  
**KOSTEN:** 5000  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 333  
**REICHWEITE:** -



**BEWAFFNUNG:** KEINE

Das mobile Baufahrzeug (MBF) hilft Ihnen bei der Suche nach geeignetem Gelände für Ihre Gefechtsbasis. Haben Sie einen Bauplatz gefunden, verwandeln Sie das MBF in einen vollwertigen Bauhof, mit dem Sie weitere Gebäude errichten können. Da dieses Fahrzeug langsam, unbewaffnet und ziemlich teuer ist, halten Sie es immer in Reichweite starker Wacheinheiten.

## SAMMLER



**PANZERUNG:** SCHWER  
**KOSTEN:** 1400  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 93  
**REICHWEITE:** -



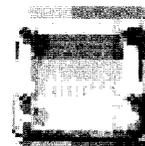
**BEWAFFNUNG:** KEINE

Dieses mit zentimeterdicken Stahlplatten gepanzerte Fahrzeug sucht und sammelt Roh-Tiberium, das es dann zum Weiterverarbeiten in die Raffinerie transportiert. Das Fahrzeug ist langsam und sehr schwerfällig, daher braucht es Schutz. Andererseits kann es eine Menge einstecken, bevor es vernichtet wird, und ist bestens zum Überfahren von Infanteriebots geeignet.

## LUFTKISSEN-LANDUNGSBOOT



**PANZERUNG:** SCHWER  
**KOSTEN:** -  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** -  
**REICHWEITE:** -



**BEWAFFNUNG:** KEINE

Diese ausgezeichnet geschützte Hovercraft-Einheit transportiert Kampfroboter und Fahrzeuge bei Landeoperationen von See. Sie können es nicht bauen, weder in Einzel- noch in Mehrspielermissionen.

## SCHWERER LUFTRANSPORTER „SCHWINGEN DES LEBENS“



**PANZERUNG:** SCHWER

**KOSTEN:** -

**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** -

**REICHWEITE:** -

**BEWAFFNUNG:** KEINE

Dieser Transporter liefert der Bruderschaft von Nod ihre gekauften Einheiten zum Flugfeld. Alle bestellten Einheiten werden so schnell wie möglich angeliefert. Pro Flugfeld kann allerdings immer nur ein Lufttransporter auf dem Spielfeld sein.



## RAK-WERFER „STAHLHAGEL“ \*



**PANZERUNG:** LEICHT

**KOSTEN:** 800

**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 53

**REICHWEITE:** GROSS

**BEWAFFNUNG:** 227-MM-RAKETEN

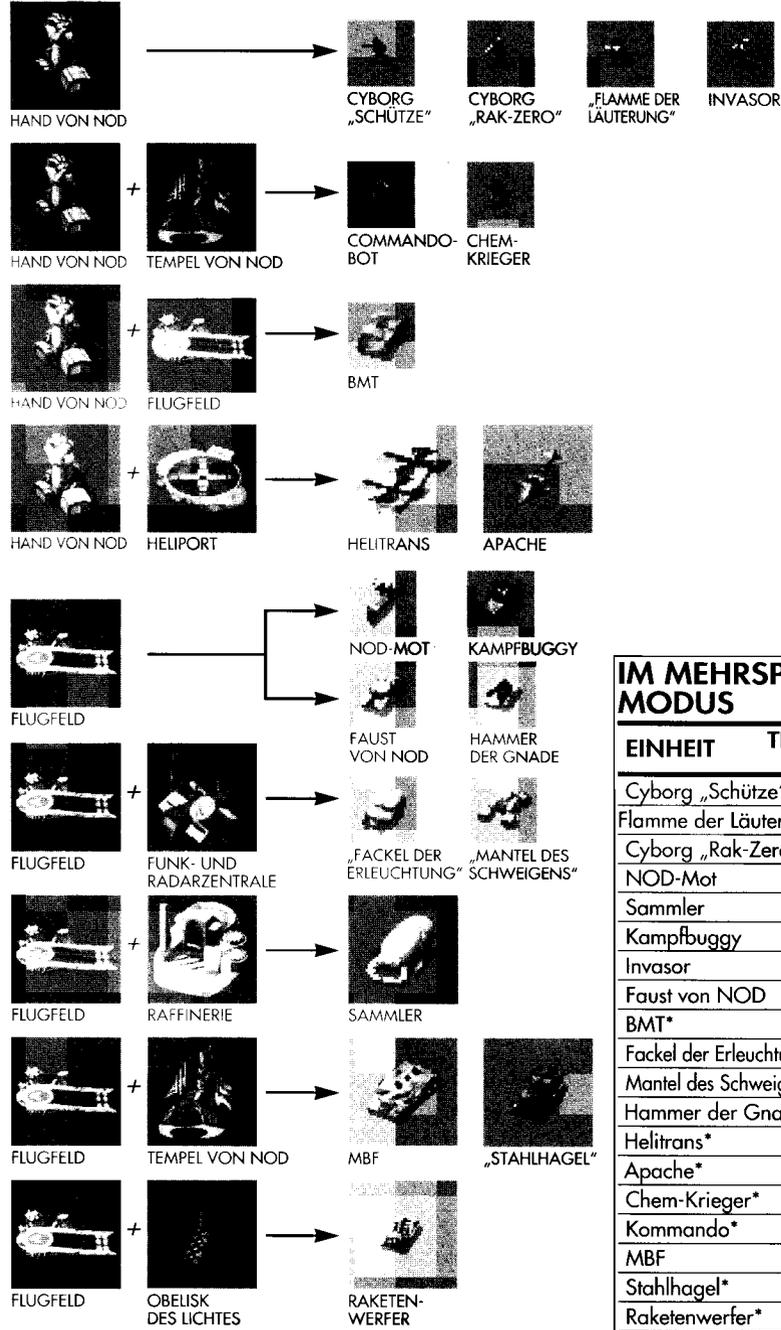
Rollende Vernichtung auf Gleisketten. Dieses Angriffsfahrzeug verschießt 227-mm-Raketen mit gleich großer Wirkung gegen fast alle Ziele, einschließlich Flugzeugen. Da sie keinerlei Bewaffnung gegen Ziele in kurzer Distanz besitzt, braucht diese Einheit eine sorgfältige Abschirmung. Es handelt sich um eine reine Angriffseinheit. Halten Sie sie im Hintergrund und lassen Sie den Gegner nicht zu nahe heran.



# HIERARCHIE DER NOD-EINHEITEN

FERTIGE GEBÄUDE:

ERLAUBT DAS BAUEN VON:



## IM MEHRSPIELER-MODUS

| EINHEIT                | TECHNIK STUFE |
|------------------------|---------------|
| Cyborg „Schütze“       | 1             |
| Flamme der Läuterung   | 1             |
| Cyborg „Rak-Zero“      | 2             |
| NOD-Mot                | 2             |
| Sammler                | 2             |
| Kampfbuggy             | 3             |
| Invasor                | 3             |
| Faust von NOD          | 3             |
| BMT*                   | 4             |
| Fackel der Erleuchtung | 4             |
| Mantel des Schweigens  | 5             |
| Hammer der Gnade       | 6             |
| Helitrans*             | 6             |
| Apache*                | 6             |
| Chem-Krieger*          | 7             |
| Kommando*              | 7             |
| MBF                    | 7             |
| Stahlhagel*            | 7             |
| Raketenwerfer*         | 7             |
| Nuklearschlag          | 7             |

\* Nur im Mehrspielermodus verfügbar.

## NOD Einheiten

| BESCHREIBUNG                         | TECHNIK-STUFE | KOSTEN | REICHWEITE | PANZERUNG | VORAUSSETZUNG                     | BEWAFFNUNG                      |
|--------------------------------------|---------------|--------|------------|-----------|-----------------------------------|---------------------------------|
| Cyborg „Schütze Mk.4“                | 1             | 100    | Gering     | -         | Hand von Nod                      | 5,56 mm Maschinengewehr         |
| Cyborg „Flamme der Läuterung“        | 1             | 200    | Gering     | -         | Hand von Nod                      | Flammenwerfer                   |
| Cyborg „Rak-Zero“                    | 2             | 300    | Mittel     | -         | Hand von Nod                      | Raketenwerfer                   |
| Nod-Mot                              | 2             | 500    | Mittel     | Leicht    | Flugfeld                          | Raketen                         |
| Tiberium Sammler                     | 2             | 1400   | -          | Schwer    | Flugfeld, Raffinerie              | Keine                           |
| Kampfbuggy                           | 3             | 300    | Gering     | Leicht    | Flugfeld                          | Maschinengewehr                 |
| Invasor Mk. IV                       | 3             | 500    | -          | -         | Hand von Nod                      | Keine                           |
| Leichter Panzer „Faust von Nod“      | 3             | 600    | Mittel     | Mittel    | Flugfeld                          | 75mm Geschütz                   |
| BMT*                                 | 4             | 700    | Gering     | Schwer    | Hand von Nod, Flugfeld            | Maschinengewehr Kaliber 50      |
| Jagdpanzer „Fackel der Erleuchtung“  | 4             | 800    | Gering     | Mittel    | Flugfeld, Funk- und Radarzentrale | Zwillings-Flammenwerfer         |
| Tarnpanzer „Mantel des Schweigens“   | 5             | 900    | Mittel     | Leicht    | Flugfeld, Funk- und Radarzentrale | Raketen                         |
| Mobile Artillerie „Hammer der Gnade“ | 6             | 450    | Hoch       | Mittel    | Flugfeld                          | Ballistische Geschosse 155mm    |
| Helitrans*                           | 6             | 1500   | -          | Mittel    | Heliport, Flugfeld                | Keine                           |
| Jagdhubschrauber Apache*             | 6             | 1200   | Mittel     | Mittel    | Heliport, Flugfeld                | Hochgeschwindigkeits-Galling-MG |
| Chemiekrieger*                       | 7             | 300    | Gering     | -         | Hand von Nod, Tempel von Nod      | Chemische Keule                 |
| Commandobot V.2.2*                   | 7             | 1000   | Hoch       | -         | Hand von Nod, Tempel von Nod      | Sturmgewehr, C4-Sprengstoff     |
| Rak-Werfer „Stahlhagel“**            | 7             | 800    | Hoch       | Leicht    | Flugfeld, Tempel von Nod          | 227mm Raketen                   |
| MBF*                                 | 7             | 5000   | -          | Mittel    | Flugfeld, Tempel von Nod          | Keine                           |
| Raketenwerfer*                       | 7             | 750    | Sehr hoch  | Leicht    | Flugfeld, Tempel von Nod          | Honest-John-Raketen             |
| Nuklearschlag                        | 7             | -      | Sehr hoch  | -         | Tempel von Nod                    | Nuklearspengkopf                |
| Luftkissen-Landungsboot              | -             | -      | -          | -         | -                                 | Keine                           |
| Transporthilfzeug                    | -             | -      | -          | Schwer    | -                                 | Keine                           |

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

## BAUHOF



**PANZERUNG:** MITTEL  
**KOSTEN:** -  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** -  
**ENERGIEBEDARF:** KEINER



**FUNKTION:** PRODUZIERT GEBÄUDE

Der Bauhof ist das Herzstück einer Gefechtsbasis und ermöglicht die Errichtung anderer Gebäude. Sie MÜSSEN dieses Bauwerk beschützen! Ohne seine Fähigkeiten können Sie keine neuen Gebäude bauen. Der Bauhof ist recht stabil, aber wie alle Gebäude anfällig für Invasor-Angriffe. Versuchen Sie, Ihren Bauhof mit umlaufenden Mauern gegen

## KRAFTWERK



**PANZERUNG:** MITTEL  
**KOSTEN:** 300  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 20  
**ENERGIEBEDARF:** KEINER



**FUNKTION:** VERSORGT DIE GEFECHTSBASIS MIT ENERGIE

Das Kraftwerk liefert den angrenzenden Gebäuden Energie. Die abgegebene Energiemenge steht in direktem Verhältnis zum baulichen Zustand des Kraftwerks. Sie sollten diese Gebäude daher während der Schlacht schützen. Werden sie beschädigt, müssen Sie sie sofort reparieren, oder Ihre Verteidigungsanlagen könnten zum ungelegenen Zeitpunkt ausfallen. Ein Kraftwerk liefert 100 Energieeinheiten.

## GROSSKRAFTWERK



**PANZERUNG:** MITTEL  
**KOSTEN:** 700  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 47  
**ENERGIEBEDARF:** KEINER



**FUNKTION:** VERSORGT DIE GEFECHTSBASIS MIT ENERGIE

Dieses Hochleistungs-Kraftwerk stillt den Energiehunger, der einige der fortgeschritteneren Gebäude kennzeichnet. Es kostet vielleicht etwas mehr als ein einfaches Kraftwerk, liefert aber auch die doppelte Menge Energie (200 Einheiten).

## DIE HAND VON NOD



**PANZERUNG:** MITTEL  
**KOSTEN:** 300  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 20  
**ENERGIEBEDARF:** 20



**FUNKTION:** STELLT INFANTERIEBOTS HER

Diese Anlage versorgt Ihre Gefechtsbasis mit allen lieferbaren Serien von Infanteriebots. Wenn Sie mehrere davon bauen, beschleunigt sich die Auslieferung natürlich.

## GESCHÜTZTURM



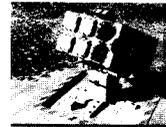
**PANZERUNG:** SCHWER  
**KOSTEN:** 600  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 17  
**ENERGIEBEDARF:** 20



**FUNKTION:** VERTEIDIGUNG DER BASIS

Eine sehr effektive Verteidigung gegen schwere Angriffsfahrzeuge, allerdings nur auf kurze Distanz. Diese Geschütztürme sind das Rückgrat der Nod-Verteidigungsanlagen, also bauen Sie immer einige davon am Eingang der Basis auf. In Bezug auf die Feuerkraft entsprechen sie etwa einem Kampfpanzer - nur ohne die Beweglichkeit.

## FLARAK-STELLUNG



**PANZERUNG:** SCHWER/LEICHT  
**KOSTEN:** 750  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 50  
**ENERGIEBEDARF:** 20



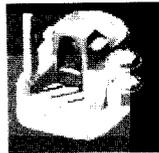
**FUNKTION:** VERTEIDIGUNG MIT FLUGABWEHRRAKETEN

Feuert Boden-Luft-Raketen auf fliegende GDI-Ziele. Wenn der Werfer im Boden versenkt ist, kann man ihn nur schwer beschädigen. Feuerbereit ausgefahren allerdings ist er verwundbar. Schützen Sie Ihre Basis mit einem Dreieck aus Flarak-Werfern. Das gibt Ihnen die beste Chance, einen gegnerischen Luftangriff aufzuhalten, bevor er Schaden anrichten kann.

## RAFFINERIE



**PANZERUNG:** MITTEL  
**KOSTEN:** 2000  
**PRODUKTIONSZEIT  
 IN SEKUNDEN:** 133  
**ENERGIEBEDARF:** 40



**FUNKTION:** WANDELT TIBERIUM IN GELD UM

In diesem Bauwerk wird Tiberium in seine einzelnen Komponenten weiterverarbeitet. Bei Errichtung einer Raffinerie wird automatisch ein Tiberiumsammler eingesetzt, jede Raffinerie kann unbegrenzt viele Sammler steuern. Die Raffinerie selbst kann 1000 Einheiten an verarbeitetem Tiberium aufnehmen und lagern.

## SILO



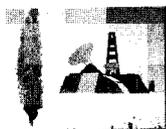
**PANZERUNG:** LEICHT  
**KOSTEN:** 150  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 10  
**ENERGIEBEDARF:** 10



**FUNKTION:** SPEICHERT VERARBEITETES TIBERIUM

In diesen Gebäuden können Sie bis zu 1500 Einheiten fertig verarbeitetes Tiberium einlagern. Wenn die Lagerkapazität der Raffinerien an ihre Grenzen stößt, bauen Sie ein Silo. Aber bewachen Sie es sorgfältig. Wird ein Silo zerstört, wird der darin gelagerte Betrag von Ihrem Konto abgezogen.

## FUNK- UND RADARZENTRALE



**PANZERUNG:** MITTEL  
**KOSTEN:** 1000  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 66  
**ENERGIEBEDARF:** 40



**FUNKTION:** RADAR UND FUNKKOMMUNIKATION

Ermöglicht den Einsatz des Radarbildschirms, solange genug Energie zur Verfügung steht. Mit Hilfe des Radarschirms können Sie sich einen großen Teil des Schlachtfeldes auf einmal ansehen und Ihre Einheiten über größere Entfernungen steuern. Wenn Sie bei den Nod-Einzelmissionen gegen die GDI antreten, zerstören Sie die Radarzentralen des Gegners, dann kann er keine Bombenangriffe mehr gegen Sie fliegen.

## HELIPORT \*



**PANZERUNG:** MITTEL  
**KOSTEN:** 1500  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 100  
**ENERGIEBEDARF:** 10



**FUNKTION:** HUBSCHRAUBER-LANDEPLATZ

Die Errichtung eines Heliports ermöglicht Ihnen den Einsatz des Apache-Kampfhubschraubers. Der Heliport dient gleichzeitig zum Nachladen des Helikopters - wird der Heliport zerstört, ist der Apache bald unbewaffnet. Jeder Hubschrauber kann jeden Heliport in Ihrer Basis verwenden.

## FLUGFELD FÜR WAFFENTRANSPORTE



**PANZERUNG:** SCHWER  
**KOSTEN:** 2000  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 133  
**ENERGIEBEDARF:** 30



**FUNKTION:** ANLIEFERUNG VON WAFFEN

Die Bruderschaft von Nod kauft bis auf Infanteriebots alle ihre Einheiten bei Fremdherstellern. Mit Hilfe des Flugfeldes können Frachtmaschinen sicher landen und die benötigte Ausrüstung liefern. Die Flugfelder entsprechen in ihrer Funktion den Waffenfabriken der GDI. Allerdings bekommen Sie die Einheit nicht im gleichen Moment, in dem sie fertig gebaut ist - sie muß erst eingeflogen werden, also planen Sie diese Zeit mit ein. Wenn Sie mehrere Flugfelder bauen, verkürzt sich die Produktionszeit, und Sie können zwei Einheiten gleichzeitig einfliegen lassen.

## WERKSTATT



**PANZERUNG:** LEICHT  
**KOSTEN:** 1200  
**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 80  
**ENERGIEBEDARF:** 30



**FUNKTION:** REPARATUR VON FAHRZEUGEN

In der Werkstatt werden beschädigte Fahrzeuge repariert. Bewegen Sie dazu einfach ein Fahrzeug in die Werkstatt hinein, die Reparatur beginnt automatisch. Alle Reparaturkosten werden direkt von Ihrem Konto abgebucht. Sollte Ihnen das Geld ausgehen, während sich ein Fahrzeug in der Werkstatt befindet, werden die Arbeiten gestoppt. Beschädigungen am Gebäude selbst verlangsamen die Reparaturarbeiten erheblich.

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

## OBELISK DES LICHTES



**PANZERUNG:** MITTEL

**KOSTEN:** 1500

**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 100

**ENERGIEBEDARF:** 150



**FUNKTION:** LASERGESTÜTZTE BASISVERTEIDIGUNG

Dieser Hochenergie-Laser kann Kampfroboter und Panzerungen auf große Distanz zerstören. Er ist die effektivste Waffe im Spiel. Seine lange Wiederaufladezeit macht ihn aber verwundbar, er sollte daher nicht die einzige Verteidigung Ihrer Basis darstellen. Sorgen Sie dafür, daß Sie reichlich Energie zur Verfügung haben, sonst setzt schon eine Beschädigung an einem Kraftwerk Ihre Obelisken außer Gefecht.

## TEMPEL VON NOD



**PANZERUNG:** SCHWER

**KOSTEN:** 3000

**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 200

**ENERGIEBEDARF:** 150



**FUNKTION:** DATANET-KONTROLLZENTRUM

Der Tempel beherbergt den Zentralrechner, der das Kernstück aller Nod-Kommunikationen bildet und zugleich das Zentrum des Nod-Oberkommandos. Der Tempel ist äußerst stark gepanzert. Außerdem gibt er dem Spieler die Fähigkeit, Nuklearwaffen einzusetzen.

## SANDSACK-BARRIERE



**PANZERUNG:** LEICHT

**KOSTEN:** 50

**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 3

**ENERGIEBEDARF:** KEINER



**FUNKTION:** BEFESTIGUNG DER BASIS

Die guten alten Sandsäcke werden auch im Zeitalter des Roboterkriegs eingesetzt, um den Gegner aufzuhalten. Sandsäcke bieten ein wenig Deckung und können gegnerische Einheiten verlangsamen. Nur Granaten, Raketen oder Geschosse können Sandsäcke beschädigen.

## MASCHENDRAHT-ZAUN

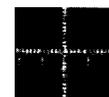


**PANZERUNG:** LEICHT

**KOSTEN:** 75

**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 5

**ENERGIEBEDARF:** KEINER



**FUNKTION:** BEFESTIGUNG DER BASIS

Zäune aus Maschen- und Stacheldraht funktionieren ebenso wie Sandsäcke, bieten aber etwas mehr Schutz. Nur Granaten, Raketen oder Geschosse können Zäune beschädigen.

## BETONMAUER



**PANZERUNG:** MITTEL

**KOSTEN:** 100

**PRODUKTIONSZEIT IN SEKUNDEN:** 7

**ENERGIEBEDARF:** KEINER



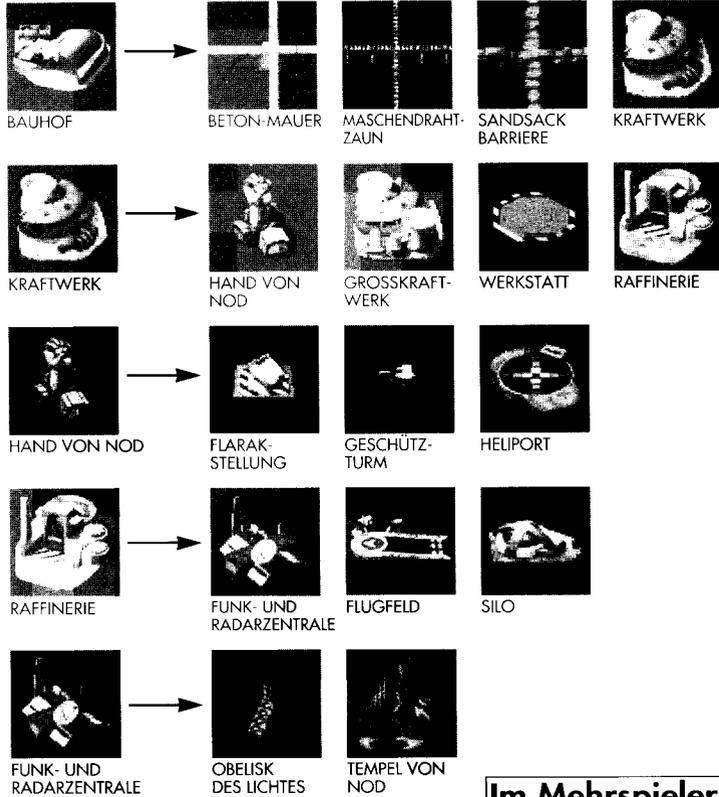
**FUNKTION:** BEFESTIGUNG DER BASIS

Betonmauern bilden die bei weitem effektivste Barriere; sie sind viel schwerer zu zerstören und halten den Gegner entschieden länger auf. Nur Granaten, Raketen oder Geschosse können Betonmauern beschädigen.

# HIERARCHIE DER NOD-GEBÄUDE

FERTIGE  
GEBÄUDE:

ERLAUBT DAS BAUEN VON:



| Im Mehrspielermodus     |               |
|-------------------------|---------------|
| GEBÄUDE                 | TECHNIK-STUFE |
| Bauhof                  | 1             |
| Kraftwerk               | 1             |
| Hand von Nod            | 1             |
| Raffinerie              | 1             |
| Silo                    | 1             |
| Sandsack Barriere       | 2             |
| Geschützturm            | 2             |
| Funk- und Radarzentrale | 2             |
| Flugfeld                | 2             |
| Obelisk des Lichtes     | 4             |
| Maschendraht-Zaun       | 5             |
| Werkstatt               | 5             |
| Grosskraftwerk          | 5             |
| Flarak-Stellung         | 6             |
| Heliport                | 6             |
| Beton-Mauer             | 7             |
| Tempel von Nod          | 7             |

## Nod Gebäude

| BESCHREIBUNG            | TECHNIK-STUFE | KOSTEN | ENERGIEBEDARF | PANZERUNG     | VORAUSSETZUNG           | FUNKTION                         |
|-------------------------|---------------|--------|---------------|---------------|-------------------------|----------------------------------|
| Bauhof                  | 1             | -      | 30            | Mittel        | -                       | Bau von Gebäuden                 |
| Kraftwerk               | 1             | 300    | +100          | Leicht        | Bauhof                  | Energieversorgung                |
| Hand von Nod            | 1             | 300    | 20            | Mittel        | Kraftwerk               | Bau von Cyborgs                  |
| Raffinerie              | 1             | 2000   | 40            | Mittel        | Kraftwerk               | Tiberium in Geld umwandeln       |
| Tiberium Silo           | 1             | 150    | 10            | Leicht        | Raffinerie              | Lagert Tiberium für 1500 Credits |
| Sandsack-Barriere       | 2             | 50     | -             | Leicht        | Bauhof                  | Schutz der Basis                 |
| Geschützturm            | 2             | 600    | 20            | Schwer        | Hand von Nod            | Verteidigung der Basis           |
| Funk- und Radarzentrale | 2             | 1000   | 40            | Mittel        | Raffinerie              | Radarübersicht                   |
| Flugfeld                | 2             | 2000   | 30            | Schwer        | Raffinerie              | Empfang von Waffenlieferungen    |
| Obelisk des Lichtes     | 4             | 1500   | 150           | Mittel        | Funk- und Radarzentrale | Verteidigung der Basis           |
| Maschendrahtzaun        | 5             | 75     | -             | Mittel        | Bauhof                  | Schutz der Basis                 |
| Werkstatt               | 5             | 1200   | 30            | Leicht        | Kraftwerk               | Reparatur von Einheiten          |
| Grosskraftwerk          | 5             | 700    | +200          | Leicht        | Kraftwerk               | Energieversorgung                |
| Flarak                  | 6             | 750    | 20            | Leicht        | Hand von Nod            | Abwehr von Luftangriffen         |
| Heliport                | 6             | 1500   | 10            | Schwer/Leicht | Hand von Nod            | Helikopterlandeplatz             |
| Betonmauer              | 7             | 100    | -             | Schwer        | Bauhof                  | Schutz der Basis                 |
| Tempel von Nod          | 7             | 3000   | 150           | Schwer        | Funk- und Radarzentrale | Nuklearschlag                    |

*Achtung: Anmerkungen und Änderungen in letzter Minute finden Sie in der Datei README. Benutzen Sie die Abkürzung „Programme/Westwood/Command & Conquer 95/Command & Conquer Windows 95 Edition Readme“ vom Start-Menü aus, um sich diese Datei anzusehen. Alternativ existiert dieser Text im Hauptverzeichnis der CD als einfache Textdatei (readme.txt) und als Windows-.WRI-Datei (readme.wri).*

## FRAGE: WARUM LÄSST SICH C&C 95 NICHT AUF MEINER FESTPLATTE INSTALLIEREN?

ANTWORT: Vergewissern Sie sich, daß Sie genug freien Festplattenplatz haben: C&C95 braucht 40 MB (41.943.040 Bytes). Wenn Sie ein Festplatten-Kompressionssystem wie DriveSpace benutzen, müssen Sie den angegebenen Platzbedarf verdoppeln (also 83.886.080 Bytes), da nicht jede Datei sich im Verhältnis 2:1 komprimieren läßt. Wir empfehlen, keine Festplatten-Kompressionssysteme mit C&C 95 zusammen zu verwenden.

## FRAGE: WARUM STARTET C&C 95 NICHT?

ANTWORT: Vergewissern Sie sich, daß Sie genug freien Speicher haben (siehe unten). Wenn Sie nur über wenig Hauptspeicher verfügen (etwa auf Rechnern mit nur 8 MB), versucht Windows 95, eine temporäre Datei auf Ihrer Festplatte einzurichten. Wenn das nicht klappt, läuft C&C95 entweder sehr zäh oder gar nicht. Daher sollten mindestens 15 MB (15.728.640 Bytes) an freiem Platz auf der Festplatte vorhanden sein, bevor Sie Command & Conquer für Windows 95 starten.

## FRAGE: BENÖTIGT C&C 95 EINE BESONDERE SPEICHERVERWALTUNG WIE EMS ODER XMS?

ANTWORT: Nein, es sind keine besonderen Einstellungen nötig.

## FRAGE: WARUM SEHE ICH NUR EINEN SCHWARZEN BILDSCHIRM, WENN ICH AUF DAS C&C95-SYMBOL KLICKE?

Einige Grafikkarten unterstützen den Modus von 640 x 400 Bildpunkten nicht, den C&C95 standardmäßig verwendet (obwohl sie es angeblich können). Um herauszufinden, ob das in Ihrem Fall zutrifft, können Sie das „Command & Conquer Windows 95 Edition Setup“-Programm verwenden (benutzen Sie die Abkürzung „Programme/Westwood/Command & Conquer 95/Command & Conquer Windows 95 Edition Setup“ vom Start-Menü aus), um die Standardauflösung von 640 x 400 auf 640 x 480 zu verändern, eine Einstellung, die offenbar mit allen Grafikkarten zusammenpaßt. Vielleicht erscheint die Grafik in diesem Modus etwas gequetscht. Wenn sonst nichts mehr hilft, wenden Sie sich an den Hersteller Ihrer Grafikkarte und fragen Sie einmal nach, ob es aktuellere Treiber für diese Karte gibt.

## FRAGE: WARUM FUNKTIONIERT DER SOUND NICHT?

ANTWORT: Vergewissern Sie sich, daß Ihre Lautsprecher richtig angeschlossen und eingeschaltet sind und daß der Lautstärkeregler aufgedreht ist. Wenn Ihre Soundkarte nicht im nativen Modus von Microsoft Direct Sound unterstützt wird, kann die Soundqualität eventuell darunter leiden. Wenn sonst nichts mehr hilft, wenden Sie sich an den Hersteller Ihrer Soundkarte und fragen Sie einmal nach, ob es aktuellere Treiber für diese Karte gibt.

## FRAGE: DAS SPIEL LÄUFT AUF MEINEM RECHNER SEHR LANGSAM. WAS KANN ICH TUN?

Verwenden Sie das „Command & Conquer Windows 95 Edition Setup“-Programm (benutzen Sie die Abkürzung „Programme/Westwood/Command & Conquer 95/Command & Conquer Windows 95 Edition Setup“ vom Start-Menü aus), und markieren Sie das Kästchen bei „Hardware filled Blits ermöglichen“. Das kann auf einigen Systemen zu einer Leistungssteigerung führen. Aber seien Sie vorsichtig, denn diese Einstellung kann auf einigen Rechnern wiederum zu Grafikproblemen während des Spiels führen. Wenn das der Fall sein sollte, müssen Sie das Spiel ohne diese Einstellung laufen lassen.

Manchmal hilft es auch schon, im „Command & Conquer Windows 95 Edition Setup“-Programm (über die Abkürzung „Programme/Westwood/C&C95/Command & Conquer Windows 95 Edition Setup“ vom Start-Menü aus) die Markierung an der Option „Puffer im Grafikspeicher“ zu entfernen. Normalerweise sollte diese Option immer angekreuzt bleiben, denn die Leistung sollte sich ohne sie eigentlich erheblich verschlechtern. Aber manchmal hilft es; testen Sie, wie das Spiel bei Ihnen mit und ohne diese Option läuft. Wenn Sie sich nicht sicher sind, was besser ist, lassen sie die Einstellung angekreuzt.

## FRAGE: WARUM RUCKELN DIE VIDEOSEQUENZEN?

ANTWORT: C&C95 setzt mindestens ein Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk mit 300 KB/Sekunde Übertragungsgeschwindigkeit voraus. Es kann sein, daß die Filme sauberer ablaufen, wenn Sie das Caching des CD-ROM-Laufwerks abschalten. Begeben Sie sich dazu über das Startmenü und den Punkt „Einstellungen“ in die „Systemsteuerung“. Klicken Sie auf „System“, öffnen Sie die Seite „Leistungsmerkmale“ und klicken Sie auf „Dateisystem“. Öffnen Sie die CD-ROM-Seite und schieben Sie den Regler bei „Größe des Zusatz-Cache-Speichers“ auf „Klein“. Merken Sie sich aber, wo der Regler vorher stand, denn diese Einstellung zu verändern kann unangenehme Auswirkungen auf andere Programme haben.

## FRAGE: C&C 95 LÄUFT IMMER NOCH NICHT. WAS KANN ICH MACHEN?

ANTWORT: Lesen Sie zuerst die Datei README.TXT oder README.WRI. Sie finden eine Abkürzung dorthin in der Command & Conquer-Programmgruppe, oder schauen Sie im Hauptverzeichnis der CD und im Spieleunterverzeichnis auf Ihrer Festplatte nach. Wenn das auch nicht hilft, rufen Sie unsere technische Hotline an.

## MÖGLICHE FEHLERQUELLEN BEI NETZWERK- UND SERIELLEN SPIELEN

### GENERELLE VORAUSSETZUNGEN FÜR NETZWERKSPIELE:

Sie müssen eine Netzwerkverbindung haben, und die IPX-Treiber müssen geladen sein. Die Netzwerk-Spieloption erscheint nicht auf dem Bildschirm, wenn kein IPX-Treiber gefunden wird. Setzen Sie sich mit Ihrem Netzwerkbetreiber in Verbindung, um herauszufinden, ob Ihr Netz IPX unterstützt und um die Treiber an Ihren Rechner anpassen zu lassen.

**IPX-SOCKET-KONFLIKT:** Es ist möglich, daß sich eine andere Netzwerkanwendung danebenbenimmt und einen Socketwert benutzt, der von C&C 95 beansprucht wird.

Sie können den Socketwert von C&C 95 dann mit dem „Command & Conquer Windows 95 Edition Setup“-Programm (über die Abkürzung „Programme/Westwood/Command & Conquer 95/ Command & Conquer Windows 95 Edition Setup“ vom Start-Menü aus) verändern. Geben Sie eine Zahl zwischen 0 und 16383 ein und vergewissern Sie sich, daß alle beteiligten Rechner den gleichen Wert verwenden.

**MÜLL IM LAN:** Wenn Sie an ein Lokal Area Network angeschlossen sind, in dem viele Rechner für großes Verkehrsaufkommen sorgen, ist es möglich, daß schlecht übertragene Datenpakete und langsame Reaktionszeiten C&C 95 „entgleisen“ lassen. Wenn das passiert, wird Ihnen eine Fehlermeldung mitteilen, daß C&C 95 nicht mehr synchron läuft.

**LANGSAME ODER FEHLERHAFTHE NETZWERKKARTE:** Es ist auch möglich, daß Ihre Ethernet-Karte Fehler bei der Datenübertragung verursacht, entweder durch eine falsche Installation, falsche Verkabelung oder falsch konfigurierte Softwaretreiber. Bei normaler Benutzung des Netzwerkes fällt das möglicherweise nicht auf, da bei Anwendungen, die nicht in Echtzeit laufen, in der Regel Fehlerkorrekturtechniken angewendet werden. C&C 95 ist aber eine zeitkritische Anwendung, daher ist es möglich, daß Sie erst hier die schwache Rechnerleistungen oder Synchronisationsfehler bemerken.

**ROUTER-PROBLEME:** Wenn zwei oder mehr Spieler auf unterschiedlichen Seiten eines Netzwerk-Routers spielen, kann es zu Verzögerungen und verlorenen Datenpaketen kommen. Wir empfehlen, nicht auf diese Art zu spielen, da die Leistung von C&C 95, von Servern, Routern und anderen Netzwerkkomponenten in Mitleidenschaft gezogen wird.

### **EINTRITTSBILDSCHIRM:**

Die Spielrunde, in der Sie mitspielen möchten, erscheint nicht auf dem EINTRITTSBILDSCHIRM: Vielleicht liegt es an einer Netzwerkbrücke zwischen Ihnen und einem anderen Rechnersystem. Wenn das der Fall ist, weisen Sie C&C 95 an, diese Brücke zu benutzen, indem Sie die Adresse des Zielcomputers als DESTNET-Wert eingeben, und zwar mit Hilfe des „Command & Conquer Windows 95 Edition Setup“-Programms (über die Abkürzung „Programme/Westwood/Command & Conquer 95/ Command & Conquer Windows 95 Edition Setup“ vom Start-Menü aus zu erreichen). DESTNET hat das Format XX.XX.XX.XX (zum Beispiel 00.00.00.44). Benutzen Sie in einem Novell-Netzwerk den Befehl USERLIST /A von einer MS-DOS-Eingabeaufforderung aus, um eine Liste sämtlicher Netzwerkadressen und Knotenadressen zu erhalten. Wenn USERLIST Leerstellen in der Netzwerkadresse meldet, ersetzen Sie sie durch Nullen, wenn Sie die Nummer eintippen. Sie brauchen alle vier Werte (8 Zahlen also), damit DESTNET funktioniert. Alle Teilnehmer an dem Spiel müssen einen DESTNET-Wert eingeben, der die Adresse der gegenüberliegenden Brückenseite enthält. Wenn nicht alle Spieler den richtigen Wert eingeben, bleiben vielleicht ein oder mehrere von ihnen außen vor, und das Spiel startet nicht.

### **GENERELLE HILFESTELLUNG FÜR SERIELLE SPIELE:**

Wenn Sie ein externes Modem verwenden, vergewissern Sie sich, daß es eingeschaltet und korrekt mit Ihrem PC und der Telefonleitung verbunden ist. Ihr Modem muß auf die selbe Baud-Rate eingestellt sein wie das Ihres Gegenspielers.

**INITIALISIERUNGSSEQUENZ:** Die Leistung in einem Modemspiel hängt logischerweise von der Art des benutzten Modems ab. Wir haben die Erfahrung gemacht, daß bei einer relativ störungsfreien Leitung das Spiel am besten läuft, wenn Fehlerkorrektur und Datenkompression des Modems abgeschaltet sind. In ganz seltenen Fällen nur können diese Einstellungen den Spielablauf positiv beeinflussen. Weitere Informationen zu Initialisierungssequenzen finden Sie in Ihrem Modem-Handbuch. Command & Conquer 95 unterstützt mehrzeilige Initialisierungssequenzen, in denen die Zeilen mit einem | (senkrechten Balken oder „pipe“-Zeichen) getrennt werden. Unter Windows 95 schalten wir Fehlerkorrektur und Datenkompression des Modems automatisch ab.

**CALL WAITING:** Wenn Sie eine Telefonleitung mit „Call Waiting“ haben und ein weiterer Anruf hereinkommt, wird möglicherweise Ihre Modem-Spielverbindung abgebrochen. Die meisten amerikanischen Telefongesellschaften ermöglichen es Ihnen, diese Eigenart für die Dauer eines Anrufes auszuschalten (das heißt, während des Spielens), indem Sie vor der Telefonnummer ein spezielles Prefix wählen. Diese Prefixe sind von Ort zu Ort unterschiedlich, aber C&C 95 hat eine ganze Auswahl davon, aus der Sie sich eines aussuchen können. In Deutschland ist diese Einstellung noch ohne Bedeutung.

**DIE SERIELLE VERBINDUNG SCHEINT SICH AUFZUHÄNGEN:** Wenn sich Command & Conquer 95 beim Warten auf einen Anruf oder beim Anwahlbildschirm aufhängt, kann das mehrere Ursachen haben: eine zu hohe Baud-Rate, eine zu schlechte Telefonverbindung oder falsche Anschlüsse der Modem-, Null-Modem- oder Telefonkabel. Wenn das Spiel länger als 30 Sekunden hängt, ist das ein ziemlich sicheres Zeichen, daß irgendetwas schief gegangen ist.

**SCHLECHTE VERBINDUNG:** C&C 95 ist sehr tolerant, was schlechte Verbindungen angeht. Es wird im Zweifelsfalle immer versuchen, Fehler zu korrigieren und sogar von alleine versuchen, eine Verbindung wieder aufzubauen, wenn sie abgerissen ist. Sie sollten sich trotzdem darüber im Klaren sein, daß diese Bedingungen für das Spiel bei weitem nicht ideal sind und Sie im besten Falle eine stark verminderte Spielgeschwindigkeit in Kauf nehmen müssen. Wenn Sie dauernd unter schlechten Telefonverbindungen leiden, sollten Sie zuerst Ihre Ausrüstung und Verkabelung überprüfen. Bleibt das Problem trotzdem bestehen, nehmen Sie Verbindung mit der Telefongesellschaft auf.

### TECHNISCHER KUNDENDIENST

Virgin Interactive Entertainment Deutschland GmbH bietet Ihnen eine Infoline unter der Rufnummer 04089703333, die jeden Tag 24 Stunden erreichbar ist. Hier erhalten Sie Informationen und Tips zu unseren Spielen.

Die Infoline funktioniert nach dem Frage-Antwort-Verfahren. Die Sprecherin stellt eine Frage, der Anrufer antwortet mit „ja“, „nein“ oder „stop“ und gelangt in mehreren Schritten bis zur Antwort auf seine persönliche Frage.

Wer über ein Tonwahl-Telefon verfügt, kann statt mit Sprache das System über seine Telefontastatur steuern und kommt so noch schneller zum Ziel. Es gibt eine dritte Möglichkeit, die Antworten zu erhalten: per Fax. Dazu muß der Anrufer in der Lage sein, während des Anrufs auf ein Fax umzuschalten.

Die Infoline wird ständig aktualisiert, damit Sie Hinweise zu den neuesten Spielen bekommen.

Von Montag bis Freitag zwischen 15 und 20 Uhr stehen Ihnen außerdem unsere freundlichen Mitarbeiter zur Verfügung und werden versuchen, Ihnen bei eventuellen Spielproblemen weiterzuhelfen. Sollten Sie ein Modem besitzen, können Sie außerdem unter der Nummer 040 89703210 unsere Mailbox mit Tips+Tricks, Updates und Patches erreichen.

### AUSTAUSCH DEFEKTER CD'S

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

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

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

Vergessen Sie bitte nicht, den von Ihnen ausgefüllten Response Coupon mitzuschicken.

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

Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH

Borselstr. 18 , 22765 Hamburg

## CREDITS

AUSFÜHRENDER PRODUZENT: BRETT W. SPERRY  
PRODUZENT: ED DEL CASTILLO  
ORIGINAL-KONZEPT: JOE BOSTIC, EYDIE LARAMORE,  
BRETT W. SPERRY  
ORIGINAL STORY: EYDIE LARAMORE  
HAUPTPROGRAMMIERER: STEVE TALL, PHIL GORROW  
PROGRAMMIERER: JOE BOSTIC, BILL RANDOLPH,  
JEFF BROWN, BARRY GREEN,  
DENZIL E. LONG, Jr.,  
DAVID R. DETTMER,  
MARIA del MAR McCREADY LEGG  
TECHNISCHE LEITUNG : STEVE WETHERILL, ERIC WANG  
LEITENDER DESIGNER: ERIK YEO  
DESIGNER: EYDIE LARAMORE, MICHAEL LIGHTNER  
LEITENDE KÜNSTLER: AARON POWELL, MATTHEW HANSEL  
KÜNSTLER: CHRIS DEMERS, JOSEPH HEWITT IV,  
DAMON REDMOND, SHELLY JOHNSON,  
JACK MARTIN, CAMERON CHUN, NICK  
deSOMOV, REN OLSEN, BHAVIN PATEL  
VIDEO & FILM: FELIX KUPIS, ERIC GOOCH  
CASTING & REGIE: JOSEPH KUCAN  
DEKO & REQUISITE: PAUL BASTARDO  
DREHBUCH: RON SMITH  
TONREGIE: PAUL S. MUDRA  
ORIGINAL SOUNDTRACK: FRANK KLEPACKI  
SOUNDEFFEKTE: DWIGHT K. OKAHARA  
LEITUNG  
QUALITÄTSSICHERUNG: GLENN SPERRY, DAVE MAXEY  
QUALITÄTSSICHERUNG: KENNETH DUNNE, CHRIS RUBYOR, MIKE  
SMITH, JOHN ARCHER, LLOYD BELL,  
D'ANDRE CAMPBELL, ERROL CAMPBELL,  
RANDY GREENBACK, BEN LUBLIN,  
RICHARD RASMUSSEN, STEVE SHOCKEY,  
ALBERT SPRINGFIELD, JIM ADKINS, BIJAN  
SHAHEER, KHANH NGYUEN, WALLACE  
WACHI, DAVID WALSH, RICHARD R.  
BRUNO, SCOTT MANNING, TIM TRAN,  
GARY MOUNTAIN, TUAN BUI  
VERPACKUNGSDESIGN: LAUREN RIFKEN  
HANDBUCHDESIGN: PENINA FINGER, ADAM ISGREEN,  
ERIK YEO

## CREDITS & CAST

PRODUKTMANAGERIN EUROPA: ROSEMARIE DALTON  
PRODUKTMANAGER DEUTSCHLAND: MARC BURO  
SYNCHRONISATION  
DER DEUTSCHEN VERSION: ROLF D. BUSCH,  
STUDIO FRÖHLING  
GENERAL SHEPPARD: ERIC MARTIN  
KANE: JOSEPH KUCAN  
CARTER: BILL COLLINS  
SETH: ERIC GOOCH  
MORELLI: WENDY BAGGER  
DR. MOBIUS: RICHARD SMITH  
GREG BURDETTE: ERIC RANDALL  
SHOWMASTER: R.C. FAVERO  
REPORTERIN: MARCIA SWAYZE  
GDI INFANTERIEBOT 1: AARON POWELL  
GDI INFANTERIEBOT 2: MICHAEL LIGHTNER  
NOD INFANTERIEBOT 1: BHAVIN PATEL  
NOD INFANTERIEBOT 2: ED DEL CASTILLO  
NOD INFANTERIEBOT 3: PAUL BASTARDO  
NOD INFANTERIEBOT 4: CHRIS RUBYOR  
NOD INFANTERIEBOT IN PANIK: IAN PUGH  
NOD CYBERSPACE-INFANTERIEBOTS: ED DEL CASTILLO  
FRANK KLEPACKI  
IAN PUGH  
NOD KOMMUNICATIONS OFFIZIER: TED MORRIS  
EVA: KIA HUNTZINGER  
VERHÖRSPEZIALIST: JEFF FILLHABER  
INFANTERIEBOTS IM SPIEL: PAUL MUDRA  
ROB SANDBERG  
FAHRER IM SPIEL: ELIE ARABIAN  
DWIGHT OKAHARA  
SONSITIGE STIMMEN: JASON BUCHANAN  
ELSBETH WETHERILL  
FRANK KLEPACKI  
CLIFFORD DAVIS  
RICK GUSH  
PENINA FINGER