



Militarism – Generals of War

Handbuch - deutsche Ausgabe
© 2003 Asylum Games

Inhaltsverzeichnis

Systemanforderungen	4
Die Installation von <i>Militarism</i>	4
Die Installation von DirectX	5
Test der 3D-Grafikkarte	5
Das Tutorial	5
So wird das Spiel gestartet	5
Single Player	6
Multiplayer	6
Settings	6
Der Spielbildschirm	6
Tastaturbelegung	8
Kameraeinstellungen	8
Waffen	8
Erdenstreitkräfte:	8
Constructor	8
Supplier	9
Hussar-Panzer	9
Warrior	9
Hercules Tank („Elefant“)	9
Vulture	10
Onager	10
Shocker	10
Tornado	10
Panzerabwehrhubschrauber „Flood“	11
Multifunktionsjet „Dead Sea“	11
Kampfjet Albatross	11
Starship	12
Transporthubschrauber „Continental“	12
Collector	12
Befestigung „Blizzard“	12
Artillerie „Storm“	13
Phoenix-Rakete	13
Waffenfabrik	13
Luftbasis	13
Radarstation	13
Tech Center	13
Energieabteilung	14
Institut	14
Workstation	14
Space Point	14
Atombombenbasis	14
Transferor	14
Streitkräfte der Malkari:	15
Bug	15
Ghost	15
Battle Dog	15
Cyclops („Vulkan“)	15
Tarantula	16

Salamander	16
Surge	16
Lacera.....	16
Flugscheibe „Shadow“	17
Raptor.....	17
Blade	17
Ion Dragon	17
Abwehrkugel „Ghost“	18
X-Boat.....	18
Spaceshuttle.....	18
Detector	18
Integriertes Kontrollzentrum „Nestle“	18
Portal	19
Luftabwehrstellung „Flash“	19
Abwehrstellung „Sprite“	19
Waffenreproduktionszentrum „Cancha“	19
Waffenreproduktionszentrum „Apron“	19
Datenzentrum „Renovator“	20
Energiekontrollzentrum „Reformer“	20
Bodenwaffen-Modifikationszentrum „Masher“	20
Erweitertes Bodenwaffen-Modifikationszentrum „Ranch“	20
Luftwaffen-Modifikationszentrum „Antenna“	20
Erweitertes Luftwaffen-Modifikationszentrum „Orbit“	20
Satellitengestütztes Angriffssystem „Bevatron“	20
Urheberrecht.....	21

Systemanforderungen

- Pentium II 300 oder höher (Pentium II 450 oder Pentium III oder höher empfohlen)
- 64 MB RAM (128 MB RAM oder mehr empfohlen)
- 170 MB freier Festplattenspeicher (500 MB empfohlen)
- 3D-Grafikkarte mit 4 oder mehr MB Speicher (8 MB oder mehr empfohlen).

Die Installation von *Militarism – Generals of War*

Die Installation von **Militarism** ist einfach und eine Sache weniger Minuten. Achten Sie darauf, dass Sie vor Beginn der Installation alle noch offenen Programme schließen.

1. Legen Sie die CD-ROM des Spiels in Ihr Laufwerk ein.
2. Wenn Sie die Autostart-Funktion unter Windows aktiviert haben, startet der Installer von **Militarism** automatisch.

Gibt es die Autostart-Funktion auf Ihrem Computer nicht, so durchsuchen Sie die CD-ROM nach der Datei SETUP.EXE. Diese befindet sich im Hauptverzeichnis der CD-ROM. Verwenden Sie dazu den Windows Explorer oder den „Arbeitsplatz“. Der Installer wird gestartet.

3. Legen Sie den Speicherort für die Dateien fest, die auf Ihre Festplatte kopiert werden sollen. Im Fenster wird Ihnen ein Standardpfad vorgegeben. Klicken Sie auf „Weiter“.

Wenn Sie den Pfad ändern wollen, geben Sie entweder den neuen Pfad ein oder Sie wählen den Speicherort über die Schaltfläche „Durchsuchen“.

Wenn Sie genügend freien Speicher auf Ihrer Festplatte haben, können Sie eine Vollinstallation machen, bei der alle Karten und Filme des Spiels kopiert werden. Diese benötigt etwa 500 MB. Wenn Sie sich gegen eine Vollinstallation entscheiden, benötigt das Spiel nur 170 MB freien Festplattenspeicher. Allerdings muss sich dann beim Spielen die CD-ROM im Laufwerk befinden.

4. Geben Sie die Seriennummer des Spiels ein. Diese Nummer befindet sich in der Verpackung des Spiels. Sie brauchen die Seriennummer zum Spielen online.
5. Klicken Sie auf „Install Game“. Warten Sie danach, bis die Dateien auf die Festplatte kopiert wurden.
6. Wenn Sie DirectX 8.0 haben und Ihre 3D-Grafikkarte den Systemtest abgeschlossen hat, können Sie das Spiel beginnen, indem Sie auf „Start Game“ klicken.

Wenn Sie kein DirectX 8.0 haben, erfahren Sie im nächsten Kapitel, wie es installiert wird.

7. Fertig! Jetzt können Sie sich ins Getümmel stürzen!

Sobald die Installation abgeschlossen ist, können Sie das Spiel auch aus dem Startmenü starten.

Die Installation von DirectX

Wenn Sie kein DirectX 8.0 (oder eine höhere Version) haben, müssen Sie es installieren, bevor Sie ***Militarism-Generals of War*** spielen können. Dazu klicken Sie auf „Install DirectX“. Danach wird zunächst ein Lizenzabkommen aufgerufen. Klicken Sie auf „Yes“, um mit der Installation fortzufahren. Starten Sie nach dem Ende der Installation Ihren Computer neu, damit DirectX 8.0 wirksam wird.

Test der 3D-Grafikkarte

Wenn Sie testen wollen, ob Ihre 3D-Grafikkarte die Systemanforderungen für ***Militarism-Generals of War*** erfüllt, klicken Sie auf „Test 3D Video Card“.

Daraufhin erhalten Sie Systeminformationen über Grafikkarte und Spielauflösung. Wenn Sie mehrere Grafikkarten haben, wählen Sie bitte die bevorzugte Karte und die dazu gehörende Auflösung aus. Wir empfehlen eine Auflösung von 800x600. Treffen Sie eine Auswahl und führen Sie den Test durch. Den Test beenden Sie durch Drücken der Taste „Esc“.

War der Test erfolgreich, klicken Sie auf „Finish“.

War der Test an sich erfolgreich, aber der aktuelle Rahmen oben links ist kleiner, empfehlen wir eine Auflösung von 640x480.

Das Tutorial

Mit dieser Option spielt der Computer gegen sich selbst. Auf diese Weise können Sie zusehen und dabei lernen, wie das Spiel gespielt wird.

So wird das Spiel gestartet

Single Player

Start eines Singleplayer-Spiels mit Szenarios

Multiplayer

Start eines Multiplayer-Spiels

Settings

Ermöglicht die Anpassung der Parameter für ***Militarism-Generals of War***

View Intro

Abermaliges abspielen des Intros

Credits

Hier sehen Sie, wer an ***Militarism-Generals of War*** mitgewirkt hat

Leave

Rückkehr zu Windows

Single Player

Nachdem Sie sich für ein Spiel als Singleplayer entschieden haben, müssen Sie sich entscheiden, ob Sie für die Erde oder für das Reich der Malkari eintreten wollen. Wir würden vorschlagen, dass Sie zu Anfang für die Malkari spielen, weil Sie dadurch die ganze episodische Kampagne genießen können.

Multiplayer

Hier stehen Ihnen drei Optionen zur Verfügung:

Virtual Network: Kampf gegen den Computer

LAN: Spiel über Weitbereichsnetz (LAN)

Virtual Network

Nachdem Sie das virtuelle Netzwerk betreten haben, müssen Sie eine Karte auswählen und die Zahl der Computergegner festlegen, gegen die Sie spielen wollen. Ihre Fraktion wählen Sie, indem Sie auf die Schaltfläche rechts neben Ihrem Namen klicken. Die Fraktion des Computergegners wählen Sie, indem Sie die Schaltfläche rechts neben dem Namen des Computers anklicken. Die Auswahl für Minen und Schwierigkeitsgrad treffen Sie auf ähnliche Weise. Wenn Sie damit fertig sind, drücken Sie auf „Start“.

LAN

Nachdem Sie das LAN betreten haben, wird Ihnen eine Liste mit verfügbaren Sitzungen angezeigt. Sie können sich in ein laufendes Spiel aus der Liste einklinken oder Ihr eigenes Multiplayer-Spiel erstellen, indem Sie auf die Schaltfläche „Create“ klicken. Wenn Sie die Parameter eingestellt haben (siehe oben), drücken Sie auf „Enter“: Jetzt können sich andere Spieler in Ihr Spiel einklinken. Da Sie das Spiel erstellt haben, können Sie auch Spieler aus der Sitzung rausschmeißen. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche „Kick“ auf deren Namen. Und da Sie das Spiel erstellt haben, ist es auch an Ihnen, auf „Start“ zu drücken und das Spiel beginnen zu lassen!

Settings

Über die Option „Settings“ gelangen Sie vom Hauptmenü zu folgenden Einstellungen für das Spiel:

Sound Volume (Klanglautstärke)

Music Volume (Musiklautstärke)

Speed of Camera (Kamerageschwindigkeit)

Distance of Camera (Kameraentfernung)

Resolution (Auflösung)

Mouse Mode (Mausmodus)

Scrolling Mode of Mouse (Scrollgeschwindigkeit der Maus)

Der Spielbildschirm

Zu Beginn des Spiels sehen Sie oben auf dem Bildschirm ein Schlachtfeld in 3D und unten auf dem Bildschirm das Menü für die Hauptsteuerung.

Oben rechts sehen Sie die Spielzeit, und oben links befindet sich der Bereich für Tipps und Chat. Ganz oben im Steuerungsmenü befinden sich vier Schaltflächen: „Sell“, „Chat“, „SOS“ und „?“.

Sie können Einheiten oder Gebäude verkaufen, indem Sie erst auf „Sell“ klicken und dann auf das Gebäude oder die Einheit, die verkauft werden sollen. Durch einen Rechtsklick mit der Maus verlassen Sie diesen Verkaufsmodus.

Wenn Sie über Internet spielen, können Sie mit anderen Spielern chatten, indem Sie auf die Schaltfläche „Chat“ klicken und die Eingabetaste drücken. Durch gleichzeitiges Drücken der Alt- und der Eingabetaste schalten Sie zwischen Ihrer Allianz und allen Spielern hin und her.

Wenn Sie über Internet Spielen und die SOS-Schaltfläche klicken, können Sie Ihre Allianz um Hilfe bitten. Durch Anklicken des Fragezeichens rufen Sie ein Hilfefenster auf.

Unten links im Steuerungsmenü befinden sich die Spielerinformationen und die Minikarte, auf der das gesamte Terrain für die jeweilige Mission zu sehen ist. Durch Drücken der Tabulatortaste oder Anklicken der Schaltfläche „Info“ können Sie zwischen Minikarte und Spielerinformationen hin und her schalten.

Wenn Sie die Escape-Taste drücken oder auf die Schaltfläche „Main“ über der Minikarte drücken, gelangen Sie zum Hauptmenü zurück. Links neben dem Hauptmenü befindet sich das Menü „Alliance“, in dem Sie Allianzen eingehen oder kündigen können. Oben rechts im Hauptmenü befinden sich die Optionen. Hier stellen Sie Sound und Lautstärke ein. Wenn Sie auf „OK“ klicken oder die Escape-Taste drücken, wird das Hauptmenü geschlossen. Wollen Sie das Spiel verlassen, müssen Sie zuerst auf „Surrender“ und dann auf „OK“ klicken.

Einheiten und Gebäude erscheinen im mittleren unteren Bereich des Steuerungsmenüs.

Wenn Sie eine Einheit oder ein Gebäude markieren, erscheint ein Symbol. Einheiten oder Gebäude können Sie durch Anklicken der Symbole auswählen. Je nach verbleibender Lebensenergie sind die Symbole grün, gelb oder rot.

Unten rechts im Steuerungsmenü befinden sich Befehls- und Konstruktionsmenü. Oben links im Befehlsmenü sehen Sie, wie viel Geld Ihnen noch bleibt; oben rechts die Zahl der Einheiten.

Im Konstruktionsmenü können Sie Einheiten oder Gebäude auswählen, indem Sie die entsprechenden Symbole anklicken. Bis zu 16 Einheiten oder Gebäude gleichzeitig können Sie markieren, indem Sie die Alt-Taste gedrückt halten und die Symbole anklicken. Wird in dem Gebäude nichts produziert, gibt es im Befehlsmenü Bedienelemente, mit denen Sie Ihre Anweisungen ausführen lassen können.

Wird in dem Gebäude produziert, sehen Sie im Befehlsmenü, welche Einheiten oder Gebäude dort gebaut werden. Freigegebene Einheiten oder Gebäude können Sie sich ansehen, indem Sie mit der Maus darüber fahren. Wird in einem Gebäude produziert, so können dort bis zu vier Einheiten oder Gebäude eines Typs entstehen.

Zum Bauen markieren Sie ein Gebäude und klicken dann in einen grünen Bereich im Terrain.

Tastaturbelegung

Esc	Menü anzeigen
Q	Befehls- und Steuerungsmenü verschieben.
1-9	Gruppen Nr. 1 - 9 markieren
Alt + 1-9	Auf Nr. 1 - 9 zentrieren
Strg + 1 - 9	Markierte Einheiten unter den Nummern 1 - 9 gruppieren
Tab	Zwischen Karte und Statistiken umschalten
Eingabe	Netzwerk-Chat
Alt + Eingabe	Nachricht an alle oder Nachricht nur an Allianz
Leertaste	Kamera auf Bereich der letzten Nachricht richten
Pfeil nach oben, unten, links oder rechts	Vorwärts, rückwärts, nach links oder rechts
+, -	Kamera nach oben oder unten drehen
Bild aufwärts/abwärts	Kamera vertikal nach oben oder unten bewegen
F11	Mausmodus von einfach auf doppelt schalten
F12	Kamera nach oben oder unten schalten
Umschalt + F12	Aktuellen Screenshot speichern

Kameraeinstellungen

Durch Drücken der Tastekombination Strg und F1 bis F4 können Sie Kameraeinstellungen festlegen. Dadurch wird die Kamera fixiert. Um die Kamera auf eine bestimmte Stelle zu richten, drücken Sie einfach F1, F2, F3 oder F4.

Die Kamera folgt immer den von Ihnen markierten Einheiten.

Waffen

Erdenstreitkräfte:

Constructor

Typ: Hilfsfahrzeug

Geschwindigkeit: Mittel

Panzerung: Schwer

Funktion: Bau und Reparatur von Gebäuden

Nach dem Ersten Krieg wurde diese Arbeitsdrohne von den Wissenschaftlern im United Government Research Center komplett überarbeitet. Obschon für Angriffsaktionen eher ungeeignet, hat die Kristallführungs-kanone von Explorer die Reparaturgeschwindigkeit des Constructors doch enorm verbessert. Zudem sind Panzerung und Motoren auf dem allerneuesten Stand der Technik. Dank der ultraschweren Ti-Panzerung hält das Fahrzeug auch Dauerfeuer aus. Mit den Motorenverstärkern von Greenland erreicht der Constructor auch in schwierigem Gelände eine Spitzengeschwindigkeit von 200 km/h.

Supplier

Typ: Hilfsfahrzeug

Geschwindigkeit: Schnell

Panzerung: Mittel

Funktion: Reparatur beschädigter Erdeneinheiten

Der Supplier ist ein Allzweckfahrzeug für Reparaturdienste. Mit seiner überaus soliden Panzerung und den Turbomotoren ist das Fahrzeug geradezu prädestiniert für Reparatüreinsätze an vorderster Front

Hussar-Panzer

Typ: Bodeneinheit

Geschwindigkeit: Schnell

Panzerung: Leicht

Feuerkraft: Schwach

Reichweite: Kurz

Beim Modell „Hussar“ handelt es sich eigentlich um einen in die Jahre gekommenen Panzertyp, der aus reiner Not wieder in Betrieb genommen wurde. Die neueren Modelle haben einen stärkeren Generator und ein verbessertes Puffersystem. Dadurch sind sie schneller und hervorragend geeignet als leichte Spürpanzer.

Warrior

Typ: Boden-Luft-Einheit

Geschwindigkeit: Schnell

Panzerung: Mittel

Feuerkraft: Schwach

Feuergeschwindigkeit: Mittel

Reichweite: Kurz

Da er sowohl am Boden als auch in der Luft vielseitig einsetzbar ist, ist der Warrior zu Beginn einer Auseinandersetzung immer erste Wahl. Für schwere Feuergefechte ist er allerdings nicht geeignet. Sein Vorteil ist die Geschwindigkeit.

Hercules Tank („Elefant“)

Typ: Bodeneinheit

Geschwindigkeit: Schnell

Panzerung: Schwer

Feuerkraft: Stark

Feuergeschwindigkeit: Mittel

Reichweite: Mittel

Im Ersten Krieg der stärkste Panzer überhaupt und damit das Rückgrat der Bodentruppen der Erde. Nach dem Ersten Krieg wurde die Panzerung des „Elefant“ so verstärkt, dass er auch Dauerfeuer standhalten konnte. Dank neuer Legierungen wurde diese Panzerung später zwar leichter, bot aber nicht weniger Schutz.

Vulture

Typ: Luftabwehreinheit
Geschwindigkeit: Schnell
Panzerung: Leicht
Feuerkraft: Mittel
Feuergeschwindigkeit: Schnell
Reichweite: Mittel

Als Reaktion auf die Bedrohung aus der Luft entwickelte das United Research Center diese Artillerie zur Luftabwehr. Durch die Kombination des Fahrgestells eines Hercules-Panzers mit einem A32D-Drillingsgeschütz mit 36,5 mm bekamen die Erdenstreitkräfte schließlich die ersehnte Waffe gegen Luftangriffe.

In der zweiten Phase bekam der Vulture die Artillerie einer Schnellfeuerflak vom Typ F713F mit 28 mm und eine F11-Bombe. Damit lässt sich sehr zum Leidwesen der außerirdischen Luftflotte ein größer Bereich abdecken.

Onager

Typ: Bodeneinheit
Geschwindigkeit: Schnell
Panzerung: Leicht
Feuerkraft: Mittel
Feuergeschwindigkeit: Schnell
Reichweite: Mittel

Nachdem Phoenix und Vulture die Abwehraufgaben übernommen hatten, machten sich die Regierungen der Erde an die Entwicklung eines Vielzweckgeschützes zu Angriffszwecken - dem Onager. Ausgestattet mit Phoenix-Luftabwehrraketen und Raketen vom Typ Hercules Flashstar-7 ist der Onager gleich doppelt gefährlich. Einzig die hohen Produktionskosten verhindern eine Massenfertigung dieser großartigen Einheit.

Shocker

Typ: Bodeneinheit
Geschwindigkeit: Langsam
Panzerung: Mittel
Feuerkraft: Schwach
Feuergeschwindigkeit: Langsam
Reichweite: Mittel

Der Shocker ist die beste Hilfseinheit, die den Erdentruppen bei Angriffen zur Verfügung steht. Er stößt einen starken elektrischen Impuls aus, der die feindlichen Energieschilde für kurze Zeit zusammenbrechen lässt. In der Entwicklungsphase stellte sich indes heraus, dass der Impuls so viel Energie verbraucht, dass nur leistungsschwache Motoren in diesen Einheiten verlässlich funktionierten.

Tornado

Typ: Luft-Luft-Einheit

Geschwindigkeit: Langsam

Panzerung: Schwer

Feuerkraft: Mittel

Feuergeschwindigkeit: Langsam

Reichweite: Lang

Beim Tornado handelt es sich um eine Luft-Luft-Einheit. Sein Raketenwerfer kann in 20 Sekunden 60 Raketen hintereinander abfeuern. Jede dieser Raketen ist mit drei Langstreckensprengköpfen ausgestattet, die mit beängstigender Präzision ins Ziel finden.

Panzerabwehrhubschrauber „Flood“

Typ: Lufteinheit

Geschwindigkeit: Schnell

Panzerung: Leicht

Feuerkraft: Schwach

Feuergeschwindigkeit: Schnell

Reichweite: Kurz

Die Panzerung des Flood ist eine leichte Legierung, was diese Einheit anfällig macht. Allerdings ist der Hubschrauber auch mit der Ultraschall-Luftverwirbelung USAT (steht für „UltraSonic Air Twister“) ausgestattet, die ihm für feindliches Radar unsichtbar macht. Die Kombination von Lautlosigkeit und Geschwindigkeit macht den Flood zum idealen Luftaufklärer. Er ist mit einem Hochgeschwindigkeits-MG der Marke M4-K2 bewaffnet, das er gegen leicht gepanzerte Ziele effektiv einsetzen kann.

Multifunktionsjet „Dead Sea“

Typ: Lufteinheit

Geschwindigkeit: Schnell

Panzerung: Mittel

Feuerkraft: Mittel

Feuergeschwindigkeit: Mittel

Reichweite: Mittel

Die Kampffjets der Reihe „Dead Sea“ bilden das Rückgrat der Luftstreitkräfte der Erde. Dank des modifizierten Hercules-Motors ist diese Einheit das erste Überschallflugzeug, das auf der Stelle schweben kann. Dead Sea erfüllt im Luftkampf zwei Funktionen. Schnell und wendig, kann er sowohl gegen Luft- als auch gegen Bodeneinheiten eingesetzt werden.

Kampfjet Albatross

Typ: Luftkontrollereinheit

Geschwindigkeit: Schnell

Panzerung: Mittel

Feuerkraft: Mittel

Feuergeschwindigkeit: Mittel

Reichweite: Lang

Als das United Government Research Center den Kampffjet mit Namen Albatross entwarf, sollte er eigentlich nur die Übergangslösung zur Erlangung der Lufthoheit sein. Man nahm dazu einen älteren Jet des Typs ME-57 und montierte die Bombenabwurfmechanik ab. So entstand der neue, leichtere und stromlinienförmigere Albatross. Ausgestattet wurde er mit einer Batterie

leichter Diamondback-Luftabwehrraketen. Mit dem Albatross haben die Streitkräfte der Erde nun endlich einen Jet, mit dem Sie dem Malkari-Imperium im Luftkampf Paroli bieten können.

Starship

Typ: Lufteinheit

Geschwindigkeit: Langsam

Panzerung: Schwer

Feuerkraft: Stark

Feuergeschwindigkeit: Mittel

Reichweite: Lang

Das so genannte „Starship“ ist ein Schlachtkreuzer - groß, langlebig und mit vernichtender Feuerkraft. Dank der Batterie aus 6 schweren ROC-Sturmgeschützen und den schier unüberwindlichen Ultraschall-Abwehrgeschützen sowie dem dualen Radarsuchsystem, gewinnt das Starship sofort die Hoheit über den Luftraum, in den es einfliegt.

Weil sie jedoch langsam und kostspielig sind, werden die Schlachtkreuzer in der Regel von einer Reihe kleiner Kampffjets und Supplier begleitet. Unter idealen Voraussetzungen dominieren Starships jedoch das Kampfgeschehen.

Transporthubschrauber „Continental“

Typ: Lufttransporter

Geschwindigkeit: Schnell

Panzerung: Mittel

Funktion: Spürt unsichtbare Gegner auf

Dieser schwere Transporthubschrauber kann bis zu sechs Hercules-Panzer gleichzeitig tragen. Dank seiner S01-Rampe kann er von vorn beladen werden. Zudem ist der Continental mit einem DT-K8-Detektor ausgestattet, mit dem er unsichtbare Einheiten des Gegners aufspüren kann.

Collector

Typ: Abbaustätte

Dieses Gebäude wird verwendet, um Kristalle für die Kriegsindustrie der Erde abzubauen. Der Collector ist einfach und effizient und kann Kristall im großen Umkreis abbauen.

Befestigung „Blizzard“

Typ: Befestigung

Panzerung: Mittel

Feuerkraft: Mittel

Feuergeschwindigkeit: Mittel

Reichweite: Lang

Schnell und leicht zu bauen, ist der Blizzard eine starke kleine Befestigung. Mit guter Panzerung und schnell nachladender Artillerie ist diese Befestigung am wirkungsvollsten, wenn sie in Gürteln operiert und einen wahren Feuerhagel auf den Gegner regnen lässt. Die Basen der Vereinigten Erdenregierung werden in der Regel von mehreren dieser Befestigungen geschützt.

Artillerie „Storm“

Typ: Bodenabwehrwaffe

Panzerung: Schwer

Feuerkraft: Stark

Feuergeschwindigkeit: Langsam

Reichweite: Sehr weit

Zwar können Blizzard-Befestigungen jeden Direktangriff auf eine Basis abwehren, gegen Beschuss aus sehr großer Entfernung können sie nichts ausrichten. Um diese tödliche Schwäche auszugleichen, entwickelte das United Research Center eine neue Artillerie für den Blizzard. Diese nannten sie „Storm“.

Jede Salve dieser Einheit kann ganze Gruppen feindlicher Einheiten auf extrem große Entfernung zerstören. Ihre Nachteile sind allerdings beachtlich: Die Handhabung ist kompliziert und die Feuergeschwindigkeit langsam. Zudem kann eine Artillerie vom Typ „Storm“ nicht auf kurze Entfernungen zielen. Aus diesem Grund arbeiten Einheiten der Typen „Storm“ und „Blizzard“ meist zusammen, um ein Abwehrfeuer zu errichten.

Phoenix-Rakete

Typ: Luftabwehrrakete

Panzerung: Mittel

Feuerkraft: Mittel

Feuergeschwindigkeit: Schnell

Reichweite: Lang

Dieser Raketenwerfer ist mit einem starken Luftabwehrradar ausgerüstet und in der Lage, Feinde in großem Umkreis aufzuspüren und auf sie zu reagieren. Die große Reichweite und das schnelle Feuer machen den Phoenix zu einer gefürchteten Defensivwaffe.

Waffenfabrik

Typ: Produktionsstätte

In dieser Fabrik werden Bodeneinheiten gebaut.

Luftbasis

Typ: Produktionsstätte

In dieser Fabrik werden Lufteinheiten gebaut.

Radarstation

Typ: Kommunikationseinrichtung

Funktion: Luftaufklärung, taktische Bombardements

Diese Radarstation gewährleistet die reibungslose Kommunikation zwischen der Front und den hinteren Reihen. Radarstationen fordern Luftunterstützung an, wenn es nötig ist.

Tech Center

Typ: Forschungslabor

Kriege dauern lange, und technische Vorteile können das Blatt rasch wenden. Das Tech Center ist daher für die Erdentruppen geradezu lebenswichtig, denn die Einheiten müssen ständig verbessert werden.

Energieabteilung

Typ: Forschungslabor

Die Energieabteilung ist ein Bereich aus Forschung und Entwicklung, der sich allein mit dem Einsatz von Energie beschäftigt. Einheiten mit Energiewaffen, wie etwa der Shocker und der Onager, profitieren direkt von den unermüdlichen Anstrengungen der Energieabteilung.

Institut

Typ: Forschungslabor

Dieser Bereich von Forschung und Entwicklung konzentriert sich ganz auf die Verbesserung der Reichweite von Abwehrwaffen.

Workstation

Typ: Forschungslabor

Diese Forschungsabteilung ist auf Luftabwehr spezialisiert, insbesondere auf die Verbesserung der Luftabwehr des Tornado.

Space Point

Typ: Forschungslabor

Dieses streng geheime Labor forscht im Bereich der Tarnung und Luftabwehr von Lufteinheiten.

Skylab

Typ: Forschungslabor

In das Skylab wurde viel Geld gepumpt. Nun wird dort an der Verbesserung der Starship-Einheiten und an der Entwicklung einer „Superkanone“ gearbeitet.

Atombombenbasis

Typ: Nuklearbasis

Von dieser Basis werden Nuklearsprengköpfe abgefeuert, die ein wertvolles Kristallelement verwenden und verheerenden Schaden anrichten. Diese Waffe kann nur begrenzt eingesetzt werden.

Transferor

Typ: Raumzeit-Portal

Sobald ein Bereich gesichert ist, kann ein Transferor aufgestellt werden, um den Nachschub für Ihre Truppen zu sichern. Zudem kann ein Transferor auch für Materialien eingesetzt werden. Ein Constructor vor Ort kann außerdem den Bau vor Ort beschleunigen.

Streitkräfte der Malkari:

Bug

Typ: Bodenroboter

Geschwindigkeit: Schnell

Panzerung: Leicht

Feuerkraft: Schwach

Feuergeschwindigkeit: Schnell

Reichweite: Kurz

Am Gehäuse dieser Roboter sind Flügelmodifikatoren angebracht, die das Gewicht reduzieren und Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit verbessern. Bugs werden allgemein als Aufklärer oder Garnisonen eingesetzt.

Ghost

Typ: Bodenroboter

Geschwindigkeit: Schnell

Panzerung: Mittel

Feuerkraft: Mittel

Feuergeschwindigkeit: Schnell

Reichweite: Kurz

Der Ghost ist in erster Linie eine Defensiveinheit, die sowohl gegen Luft- als auch gegen Bodeneinheiten eingesetzt werden kann. Damit ist der Ghost die ideale Waffe gegen die erste feindliche Angriffswelle.

Battle Dog

Typ: Bodenroboter

Geschwindigkeit: Mittel

Panzerung: Schwer

Feuerkraft: Mittel

Feuergeschwindigkeit: Mittel

Reichweite: Mittel

Mit der Größe des Imperiums wuchs auch der Bedarf an Einheiten. Battle Dog ist die nächste Generation von Bodeneinheiten und wird in erster Linie zur Kontrolle des Territoriums eingesetzt.

Cyclops („Vulkan“)

Typ: Bodenroboter

Geschwindigkeit: Schnell

Panzerung: Mittel

Feuerkraft: Mittel

Geschwindigkeit: Schnell

Reichweite: Mittel

Der Standard-Multifunktionsroboter wurde vom Datencenter so modifiziert, dass er auf der Erde besser zurecht kommt. Der Cyclops hat einen 360°-Laserpulsar, wodurch seine Luftabwehr enorm verbessert wurde. Seine Impulskanonen sind auch gegen Bodeneinheiten sehr effektiv. Dank seiner Flexibilität kann der Cyclops jederzeit und überall eingesetzt werden.

Tarantula

Typ: Bodenroboter

Geschwindigkeit: Mittel

Panzerung: Schwer

Feuerkraft: Mittel

Feuergeschwindigkeit: Mittel

Reichweite: Mittel

Diese Einheit bildet das Rückgrat der Malkari-Truppen. Am ursprünglichen Prototyp wurden mehrere Änderungen vorgenommen, von denen die bemerkenswerteste wohl die Sprungfähigkeit ist. Strategisch eingesetzt, ist Tarantula eine Einheit, die das Kriegsgeschehen rasch wenden oder Einheiten evakuieren kann.

Salamander

Typ: Bodenroboter

Geschwindigkeit: Schnell

Panzerung: Leicht

Feuerkraft: Schwach

Feuergeschwindigkeit: Schnell

Reichweite: Kurz

Salamander sind handverlesene Kamikazeeinheiten, die erst mit feindlichen Einheiten kollidieren und dann explodieren - einfach und wirkungsvoll.

Surge

Typ: Bodenroboter

Geschwindigkeit: Langsam

Panzerung: Mittel

Feuerkraft: Schwach

Feuergeschwindigkeit: Langsam

Reichweite: Lang

Surge ist eine taktisch einsetzbare Artillerie, die Kältesalven abfeuert und so alle Einheiten im Umkreis von 30 Kilometern verlangsamt.

Lacera

Typ: Bodenroboter

Geschwindigkeit: Langsam

Panzerung: Schwer

Feuerkraft: Sehr stark

Feuergeschwindigkeit: Langsam

Reichweite: Lang

Die Lacera wird mit starken Bomben- und Artillerieergänzungen geliefert und ist sowohl gegen Boden- als auch gegen Lufteinheiten sehr wirkungsvoll. Sie ist als Weitreckenartillerie gedacht und für Angriffe aus kurzer Entfernung nicht geeignet.

Flugscheibe „Shadow“

Typ: Luftroboter

Geschwindigkeit: Schnell

Panzerung: Leicht

Feuerkraft: Schwach

Feuergeschwindigkeit: Schnell

Reichweite: Kurz

Flugscheiben vom Typ „Shadow“ sind wesentlicher Bestandteil der Transportsystems der Malkari. Sie sind schnell, stabil und zuverlässig, zudem auch noch erstaunlich manövrierfähig. Auch die niedrigen Produktionskosten sprechen für den „Shadow“.

Raptor

Typ: Luftroboter

Geschwindigkeit: Schnell

Panzerung: Schwer

Feuerkraft: Mittel

Feuergeschwindigkeit: Mittel

Reichweite: Mittel

Der Raptor ist der Standardkampffjet der Malkari, verfügt jedoch nur über begrenzte Möglichkeiten der Tarnung. Eine getarnte Staffel Raptoren stellt eine ernste Bedrohung dar.

Blade

Typ: Selbstzündender Luftroboter

Geschwindigkeit: Schnell

Panzerung: Leicht

Gegen Ende des Kriegs konnte das Imperium seine teure Flotte nicht mehr aufrecht erhalten. In dieser Phase wurde der Ruf nach billigen, entbehrlichen Einheiten laut, mit denen man in diesem Zermübungskrieg auch stärkere Erdeneinheiten beschädigen konnte. Zwar sind Einheiten des Typs „Blade“ nicht so stark wie der Salamander, aber sie detonieren im Ziel, was sie zu zuverlässigen Angriffseinheiten für chirurgische Schläge macht.

Ion Dragon

Typ: Luftroboter

Geschwindigkeit: Mittel

Panzerung: Mittel

Feuerkraft: Schwach

Feuergeschwindigkeit: Langsam

Reichweite: Lang

Die Malkari haben eine heimtückische Waffe entwickelt, mit der sie die gegnerischen Energiequellen anzapfen und die Energie zu den eigenen Truppen übertragen können. Diese Waffe ist der Ion Dragon.

Abwehrkugel „Ghost“

Typ: Roboter zur Luftunterstützung

Geschwindigkeit: Schnell

Panzerung: Mittel

Dieser Roboter ist dafür zuständig, die Energievorräte der Malkari-Flotte wieder aufzuladen. Die 66 Energietanks der riesigen fliegenden Kugel ermöglichen es den Robotern der Malkari, sich vollständig aufzuladen. Weil sie für die Malkari-Truppen jedoch so überaus wichtig sind, werden die Ghost-Kugeln von den Streitkräften der Erde meist schnell aufgespürt und möglichst vernichtet.

X-Boat

Typ: Luftroboter

Geschwindigkeit: Langsam

Panzerung: Schwer

Feuerkraft: Stark

Feuergeschwindigkeit: Langsam

Reichweite: Lang

Das X-Boat ist das Ergebnis von Biotechnologie. Ein Malkari-Ritter wurde mit dem Rumpf eines Schiffs verflochten. Das X-Boat setzt vier Elektromodule ab, die einzeln angreifen, ehe sie zum Aufladen zum Mutterschiff zurückkehren.

Spaceshuttle

Typ: Lufttransporter

Geschwindigkeit: Schnell

Panzerung: Mittel

Diese alte Arbeitsdrohne wurde über die Jahre kaum verändert. Noch immer tut das Spaceshuttle in vorderster Front seinen Dienst: Es bringt Nachschub über kurze Strecken.

Detector

Typ: Bodenabtastsystem

In der Regel setzen die Malkari vor ihrer Ankunft auf einem neuen Planeten erst einmal eine Reihe dieser Einheiten ab. Diese sammeln dann aus einer Höhe von 500 Metern Informationen, wobei sie getarnt bleiben.

Integriertes Kontrollzentrum „Nestle“

Typ: Fliegendes Ingenieursschiff

Das so genannte Nestle Integrated Control Center ist die vielleicht wichtigste Komponente der Malkari-Besatztruppen. Es hat die Fähigkeit zum Klonen und kann seine eigenen Daten ständig anpassen und ändern. Dabei verlässt es sich auf die von den Detector-Einheiten gesammelten

Informationen, bis es sich an die örtliche Umgebung angepasst hat. Sobald dies geschehen ist, kann das Control Center eigene Robotereinheiten klonen.

Portal

Typ: Fliegendes Bergbauschiff

Diese Sammeleinheit löst Kristalle auf und transformiert sie zu Licht - der Energie, die für die Reproduzierung benötigt wird. Für die Herstellung ihrer Roboter brauchen die Malkari unbedingt Licht.

Luftabwehrstellung „Flash“

Typ: Luftabwehr

Panzerung: Mittel

Feuerkraft: Mittel

Feuergeschwindigkeit: Schnell

Reichweite: Lang

Die Luftabwehrstellung „Flash“ wurde basierend auf dem reproduziert, was die Malkari über die Erde wissen. Sie verfügt über ein Antischwerkraftsystem, verbesserte Schutzschilde und eine Energieartillerie. Diese Befestigung eignet sich für Abwehr und Angriff gleichermaßen. Werden ein paar davon rund um eine Basis aufgestellt, haben die Malkari von den Streitkräften der Erde wenig zu befürchten.

Abwehrstellung „Sprite“

Typ: Bodenabwehrbefestigung

Panzerung: Mittel

Feuerkraft: Mittel

Feuergeschwindigkeit: Schnell

Reichweite: Lang

Befestigungen vom Typ „Sprite“ sind die perfekte Ergänzung zu Stellungen des Typs „Flash“. Sie dienen als Bollwerk gegen die Bodentruppen der Erde. Angriffs- und Abwehreigenschaften beider Befestigungen sind enorm.

Waffenreproduktionszentrum „Cancha“

Typ: Fliegendes Ingenieursschiff

Dies ist das Waffenreproduktionszentrum, in dem alle Bodeneinheiten der Malkari entstehen.

Sämtliche in diesem Zentrum gebauten Kampfrobooter verfügen über ein Luftkissensystem, das ihre Manövrierbarkeit in schwierigem Gelände verbessert.

Waffenreproduktionszentrum „Apron“

Typ: Fliegendes Ingenieursschiff

Basierend auf den Programmen aus der Integrationsbasis und dem Datenzentrum produziert dieser Replikator Luftroboter.

Datenzentrum „Renovator“

Typ: Fliegendes Forschungsschiff

Das Datenzentrum verfügt über ein integriertes Systemprogramm, das Daten basierend auf den Rückmeldungen aus der Umwelt modifizieren kann. Je mehr Informationen es dabei bekommt, desto besser das Ergebnis. Dadurch sind die Malkari in der Lage, Ihre Technik im Verlauf eines Kriegs ständig weiter zu entwickeln.

Energiekontrollzentrum „Reformer“

Typ: Fliegendes Forschungsschiff

Das Energiekontrollzentrum. Sämtliche Programme zur Energiemodifikation entstehen hier.

Bodenwaffen-Modifikationszentrum „Masher“

Typ: Fliegendes Forschungsschiff

Im „Masher“ werden alle Bodenabwehreinheiten programmiert und modifiziert.

Erweitertes Bodenwaffen-Modifikationszentrum „Ranch“

Typ: Fliegendes Forschungsschiff

„Ranch“ ist das teuerste computerisierte Modifikationssystem der Malkari. Es verbraucht Unmengen von Kristall und wird verwendet, um Detonations- und Ballistiksysteme für Salamander und Lacera zu entwickeln.

Luftwaffen-Modifikationszentrum „Antenna“

Typ: Fliegendes Forschungsschiff

Dieser Teil der Modifikationszentren kümmert sich ausschließlich um Modifikationen der Lufteinheiten.

Erweitertes Luftwaffen-Modifikationszentrum „Orbit“

Typ: Fliegendes Forschungsschiff

In dieser Abteilung der Modifikationszentren werden Tarnvorrichtungen entwickelt.

Satellitengestütztes Angriffssystem „Bevatron“

Typ: Fliegendes Angriffsschiff

Funktion: Protonenstrahl

Im Arsenal der Malkari ist dies die vielleicht stärkste Waffe. Da das Abfeuern der Protonenstrahlen jedoch enorme Ressourcen verbraucht, setzen die Malkari das „Bevatron“ nur als letztes Mittel ein.

Urheberrecht

Fertigen Sie von diesem Spiel bitte keine Kopien an. Wenn Sie jemanden kennen, der dieses Spiel illegal kopiert oder erworben hat, sagen sie der betreffenden Person bitte, sie soll sich das Original kaufen. Raubkopien zu machen ist nicht nur strafbar, sie sollten auch daran denken, dass Entwickler wie E-Pie Entertainment & Asylum Games auf den Verkauf ihrer Spiele angewiesen sind. Das Geld, das Sie bezahlen, wird dann für die Entwicklung neuer, origineller Spiele verwendet, an denen Sie in Zukunft Ihre Freude haben werden. Wir bedanken uns und wünschen Ihnen jetzt viele Stunden Spaß mit unserem Spiel.

Ihr Militarism-Entwicklerteam

Militarism-Generals of War wurde entwickelt von E-Pie Entertainment und Asylum Games.
©2003 Alle Rechte vorbehalten.