

© 1998-2016 Rebellion. Der Rebellion-Name und das Logo sowie der Battlezone-Name und das Logo sind Markenzeichen von Rebellion und in einigen Ländern eingetragene Warenzeichen. Alle Rechte vorbehalten

REBELLION

FM 6-1201-309-62

HANDBUCH FÜR AKTIVE MITGLIEDER DER NATIONAL SECURITY AGENCY



HANDBUCH ZUR EINWEISUNG VON NSDF-REKRUTEN ZUR PLANETAREN
VERMESSUNG, FAHRZEUGDATEN UND ANDEREN FORSCHUNGSDATEN

STRENG GEHEIM

Obwohl einige der Informationen in Battlezone auf Tatsachen basieren, so sind die Geschichte und die Handlung des Spiels doch rein erfunden. Alle Charaktere, die im Spiel dargestellt oder erwähnt werden, sind bis auf die Hinweise auf Präsident Dwight D. Eisenhower, den ehemaligen CIA-Direktor Allen Dulles und einige Mitglieder des US amerikanischen Astronautenteams, ebenso erfunden. Jegliche Ähnlichkeiten zwischen der Geschichte, Handlung oder den Charakteren des Spiels und tatsächlichen Ereignissen oder Personen sind rein zufällig.



Im Spielverlauf von Battlezone wird die Regierung der Vereinigten Staaten erwähnt, einschließlich des Präsidenten der Vereinigten Staaten, der National Security Agency, der Central Intelligence Agency und der National Aeronautics and Space Administration. Keine dieser staatlichen Einrichtungen haben der Erstellung von Battlezone zugestimmt, sie befürwortet oder stehen in jedweder Verbindung damit, noch ist das Spiel ein autorisiertes Produkt einer dieser Agenturen.

REBELLION®

© 1998-2016 Rebellion. Der Rebellion-Name und das Logo sowie der Battlezone-Name und das Logo sind Markenzeichen von Rebellion und in einigen Ländern eingetragene Warenzeichen. Alle Rechte vorbehalten

FM 6-1201-309-62

HANDBUCH FÜR AKTIVE MITGLIEDER DER NATIONAL
SECURITY AGENCY

HANDBUCH ZUR EINWEISUNG VON NSDF-REKRUTEN ZUR PLANETAREN
VERMESSUNG, FAHRZEUGDATEN UND ANDEREN FORSCHUNGSDATEN

STRENG GEHEIM

HAUPTQUARTIER, NSA
JUNI 1969

Obwohl einige der Informationen in Battlezone auf Tatsachen basieren, so sind die Geschichte und die Handlung des Spiels doch rein erfunden. Alle Charaktere, die im Spiel dargestellt oder erwähnt werden, sind bis auf die Hinweise auf Präsident Dwight D. Eisenhower, den ehemaligen CIA-Direktor Allen Dulles und einige Mitglieder des US amerikanischen Astronautenteams, ebenso erfunden. Jegliche Ähnlichkeiten zwischen der Geschichte, Handlung oder den Charakteren des Spiels und tatsächlichen Ereignissen oder Personen sind rein zufällig.

Im Spielverlauf von Battlezone wird die Regierung der Vereinigten Staaten erwähnt, einschließlich des Präsidenten der Vereinigten Staaten, der National Security Agency, der Central Intelligence Agency und der National Aeronautics and Space Administration. Keine dieser staatlichen Einrichtungen haben der Erstellung von Battlezone zugestimmt, sie befürwortet oder stehen in jedweder Verbindung damit, noch ist das Spiel ein autorisiertes Produkt einer dieser Agenturen.



WICHTIGE GESUNDHEITSINFORMATIONEN ZUM VERWENDEN VON VIDEOSPIELEN

Photosensitive Anfälle

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Menschen können bestimmte visuelle Bilder, einschließlich aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen, zu Anfällen führen. Selbst Menschen, bei denen bisher noch nie normale oder epileptische Anfälle aufgetreten sind, können nicht diagnostizierte Sachverhalte vorliegen, die zu diesen „photosensitiven epileptischen Anfällen“ beim Ansehen von Videospielen führen können. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, wie Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Zittern der Arme oder Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehenden Bewusstseinsverlust. Im Rahmen dieser Anfälle kann es auch zu Bewusstseinsverlust oder Schüttelkrämpfen kommen, die Verletzungen durch Fallen oder Stoßen gegen sich in der Nähe befindliche Objekte verursachen können.

Brechen Sie das Spiel sofort ab und fordern Sie ärztliche Hilfe an, wenn ein derartiges Symptom auftritt.

Eltern sollten Ihre Kinder beim Spielen beobachten oder zu den oben genannten Symptomen befragen, da die Wahrscheinlichkeit, dass diese Anfälle bei Kindern oder Teenagern auftreten größer ist als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens von epileptischen Anfällen kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden: Sitzen Sie in größerer Entfernung vom Bildschirm; verwenden Sie einen kleineren Bildschirm; spielen Sie in einem gut beleuchteten Raum; und spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder Ihnen schwindelig ist.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie ärztlichen Rat einholen, bevor Sie spielen.

Inhalt

WICHTIGE GESUNDHEITSINFORMATIONEN ZUM VERWENDEN VON VIDEOSPIELEN	2
Photosensitive Anfälle	2
Hauptmenü	4
Einzelspieler	5
Optionen	6
Spieloptionen	6
Grafikoptionen	7
Audio-Optionen	8
Steuerungskonfiguration	8
Spielsteuerung	9
Speichern und Laden von Spielständen	13
Mehrspieler-Spiele	15
Mehrspieler-Features	14
Mehrspieler-Spiele haben die folgenden Optionen:	16
Tipps für Strategie-Spiele im Mehrspielermodus	18
Grundlegende Kampfhandlungen	19
Aktionen	19
Strategie	22
Errichten und Energieversorgung von Bauten	28
Grundgebäude	28
Fortgeschrittene Gebäude	29
Alternative Energiequellen	29
Gewährleistung und Support	31
Einleitung	31
Lizenz	31
Eigentumsrecht	31
Nutzungseinschränkungen	31
Gewährleistung	31
Beschränkung der Haftbarkeit	31
Gerichtsstand	31
Probleme?	32

Hauptmenü

Einzelspieler

Wählen Sie **Einzelspieler**, um mit Battlezone zu beginnen.

Mehrspieler

Wählen Sie diese Option, um ein Mehrspieler-Spiel über das Internet oder in einem lokalen Netzwerk zu beginnen.

Credits anzeigen

Wählen Sie diese Option, um eine Liste der tollen Leute (und Tiere) zu sehen, die an diesem wunderbaren Spiel mitgearbeitet haben.

Intro abspielen

Hier können Sie das Einleitungsvideo noch einmal abspielen.

Optionen

Hier gelangen Sie in den Options-Bildschirm, wo Sie die Grafik, den Sound, Ihren Controller und die Spieloptionen einstellen können.

Mods

Hier gelangen Sie in den Auswahlbildschirm der Mods, wo Sie neue Mods herunterladen und die installierten, benutzerdefinierten Inhalte aktivieren/deaktivieren und priorisieren können.

Verlassen

Klicken Sie auf **Verlassen**, wenn Sie das Spiel verlassen möchten.

Einzelspieler

Stars and Stripes

Wählen Sie Stars and Stripes, um die amerikanische Kampagne zu spielen. Die Stars and Stripes-Kampagne ist die Hauptkampagne, mit der Spieler an First-Person-Action Strategie herangeführt werden sollen.

Rote Brigade

Wählen Sie Rote Brigade, um die Rote Brigade-Kampagne zu spielen. In den Missionen der Roten Brigade sind Sie der Kommandant der sowjetischen Truppen, die gegen die amerikanische Black Dog-Brigade kämpft. Die Rote Brigade-Kampagne besteht aus einer Reihe Missionen für fortgeschrittene Spieler.

Grundausbildung

Wählen Sie die Grundausbildung, um die Trainingsmissionen zu spielen. Neuen Spielern hilft die Grundausbildung bei der Orientierung im Battlezone-Universum, denn sie bietet Anleitungen, wie man Fahrzeuge bewegt, auf Feinde feuert und Einheiten steuert und baut. Schließen Sie vier Trainingsmissionen ab, und die Kommandanten sind bereit, ihre Truppen zu führen.

Spiel Laden

Über dieses Menü können Sie bereits gespeicherte Spieler aufrufen.

Mitten Hinein

Bei Mitten Hinein (MH) handelt es sich um eine Anzahl Einzelspielerkarten, bei denen Sie gegen die KI antreten.

Optionen

Im Options-Bildschirm können Spieler die Spieloptionen, Grafikoptionen, Audio-Optionen und die Steuerungskonfiguration für Battlezone einstellen.

Spieloptionen

Schwierigkeitsgrad

Ändern Sie den Schwierigkeitsgrad von Battlezone von Sehr Leicht auf Sehr Schwierig. Die Standardeinstellung ist Mittel.

Besonderer Gegenstand

Besonderer Gegenstand verändert das Verhalten von besonderen Gegenständen (Phantom-HE, RED-Feld und GR-Kamera). Ist diese Einstellung auf Ein, können Sie Besonderer Gegenstand über den Feuern-Button (linke Maustaste) ein- oder ausschalten, wenn sie vorher ausgewählt wurde. Sie können sie auch mit dem Besonderer Gegenstand-Auslöser (mittlere Maustaste) ein- oder ausschalten. Wenn Besonderer Gegenstand auf Aus steht, schalten sie sich automatisch ein, wenn sie ausgewählt werden, oder automatisch aus, wenn sie Auswahl entfernt wird; Sie haben dann keine Kontrolle darüber.

Automatisches Ausgleichen

Automatisches Ausgleichen gleicht Ihr Fahrzeug im Spiel automatisch aus. Erfahrene Spieler haben mehr Kontrolle über das Fahrzeug, wenn die Einstellung auf Aus steht, aber so ist das Fahrzeug auch schwerer zu steuern.

Vorhalt des Ziels

Ist diese Option auf Ein, wird ein kleiner Zeiger im Spiel angezeigt, der Piloten beim zielgenauen Feuern auf bewegende Ziele hilft. Wenn sich ein angepeiltes Fahrzeug bewegt, dann kann es eine Verschwendung von Munition sein, wenn Sie einfach das Fadenkreuz auf das Ziel halten und feuern; das an-

gepeilte Fahrzeug bewegt sich aus der Schussrichtung und die Kugeln fliegen daran vorbei. Der Vorbehalt des Ziels-Zeiger zeigt an, wohin Sie zielen müssen, wenn Sie das gewünschte Fahrzeug treffen wollen.

Maus Umkehren (Oben/Unten)

Diese Option kehrt die Eingabe durch die Maus um. Wenn Sie mit der Maus nach unten zeigen, fährt Ihr Fahrzeug nach unten und umgekehrt.

Mausempfindlichkeit

Diese Option kehrt die Eingabe durch die Maus um. Wenn Sie mit der Maus nach unten zeigen, fährt Ihr Fahrzeug nach unten und umgekehrt.

Strategie-Hilfe

Ist die Strategie-Hilfe aktiviert, werden Objekte automatisch identifiziert, wenn Sie darauf zeigen.

Sprache

Ändern Sie den Text und das Voice-Over in eine der verfügbaren Sprachen.

Grafikoptionen

Die verschiedenen Grafikoptionen ermöglichen Ihnen eine Optimierung der visuellen Darstellung des Spiels für Ihr System. Optionen, die die visuelle Qualität verbessern, können das Spiel auf älteren Computersystemen verlangsamen. Sollte das Spiel zu langsam laufen, probieren Sie verschiedene Optionen aus, um es so wieder zu beschleunigen.

- Bildschirm
- Auflösung

- Anisotrope Filterung
- Vollbild
- Fahrzeugschatten
- HUD-Größe
- HUD anzeigen
- Anti-aliasing
- Grafik-Details
- Cockpit-Anzeige
- Bildschirmleuchten
- Änderungen an den Grafikoptionen anwenden

Audio-Optionen

Unter den Audio-Optionen finden Sie Schieberegler, um die Lautstärker folgender Bereiche einzustellen:

- Musik
- Effekte
- Stimme

Steuerungskonfiguration

Sie können die Standardeinstellungen unter Steuerungskonfiguration verändern. In diesem Bildschirm können Sie die Ansicht und Tastatur verändern und Controller/Joysticks aktivieren, die Bewegungen und ausgewählte Waffen steuern.

Spielsteuerung

Commande	
Q	Langsam vorwärts
W	Vorwärts
A	Seitlich links
S	Stopp und zurück
D	Seitlich rechts
F	Nach oben sehen
C	Nach unten sehen
Linke Maustaste	Nach links
Rechte Maustaste	Nach rechts
E	Springen

Waffen	
Linke Maustaste	Waffe abfeuern
Rechte Maustaste	Waffe auswählen
F8 bis F12	Waffenstation auswählen
Ctrl-F8 bis Ctrl-F12	Waffenstationen gruppieren
L	Kombinieren Sie die beiden obersten Waffen

Ansichten

Shift-F1	Cockpit und HUD-Ansicht
Shift-F2	Nur HUD-Ansicht
Shift-F3	Blick über das Fahrzeug
Shift-F4	Externe Kameraansicht
Shift-F5	Keine HUD- oder Cockpit-Ansicht
Pfeiltasten	Externe Kamerasteuerung
+/-	Vergrößern/Verkleinern
Shift-F11	Freie Kamera Drehen Sie sie mit den Pfeiltasten und bewegen Sie sie vor und zurück mit den Zoom-Tasten (+/-).

Befehls-Interface

Esc	Spieloptionsmenü
1 bis 9 und 0	Befehls-Interface-Menüs aktivieren
Leertaste	Geben Sie der ausgewählten Einheit den Schlaues Fadenkreuz-Befehl
Alt	Geben Sie den Schlaues Fadenkreuz-Befehl für das ausgewählte Ziel
Tab	Ausgewähltes Befehlsmenü abbrechen
Shift	Menü über Maussteuerung bedienen

Gruppierung von Einheiten

Ctrl & Einheit auswählen	Mehrere Einheiten auswählen
Ctrl-F1 bis Ctrl-F7	Ausgewählte Einheiten auf Schnell Tasten legen
F1-F7	Zugeordnete Spielergruppe auswählen

Sonstige

T	Zielfeind ein oder aus/Boje ausschalten
N	Nächste Boje auswählen
P	Boje fallen lassen
I	Informationen über Objekt unter dem Fadenkreuz erhalten
H	Aus Fahrzeug aussteigen
Ctrl-B	Schleudersitz auslösen und Fahrzeug zerstören
K	Stationierbare Fahrzeuge stationieren/zurückholen
Ctrl-C	Mit anderem Spieler im Mehrspielermodus chatten
Pause	Spiel pausieren
Alt-X	Mission verlassen

Sonstige

M	Mehrspielerinformationen
O	Missionsziele einsehen
R	Funkübertragung wiederholen
Feststelltaste	Zwischen Radar und Karte wechseln



Speichern und Laden von Spielständen

Solange das Spiel läuft, speichert Battlezone Ihren Missionsfortschritt vorübergehend. Sie müssen Spiele jedoch speichern, um dauerhaft darauf zugreifen zu können. Sie können ein Spiel innerhalb einer Mission wie folgt speichern:

Gehen Sie in das **Esc**-Menü. Klicken Sie auf **Esc** und dann auf Spiel Speichern. Benennen Sie das gespeicherte Spiel und klicken Sie dann auf **Enter**, um den Vorgang abzuschließen.

Sie können ein Spiel aus dem Einzelspieler-Menü laden, indem Sie Spiel Laden auswählen. Wählen Sie aus, welchen Spielstand Sie laden möchten.

Mehrspieler-Spiele

Wählen Sie **Mehrspieler** im Startmenü aus, um ein Mehrspieler-Spiel zu beginnen.

Wählen Sie einen der vorhandenen Räume aus, um ihn zu betreten. Wenn Sie anderen Spielern Nachrichten schicken möchten, so können Sie Ihre Nachricht in das Textfeld unten im Bildschirm eingeben und dann **Enter** klicken, um die Nachricht an alle Spieler im gewählten Raum zu verschicken. Wählen Sie **F** für **Flüstern**, um eine Nachricht nur an einen Spieler zu schicken. Wählen Sie **S**, um einen Spieler stummzuschalten, so dass Sie keine Nachrichten mehr erhalten. Klicken Sie erneut **S**, um die Nachrichten wieder sehen zu können.

Wenn Sie der Host sind und andere Spieler anklicken, können Sie **R** für **Rauswerfen** wählen, um einen Spieler aus dem Raum zu werfen. Klicken Sie auf Raum Erstellen, um einen neuen Raum zu erstellen, indem Spieler chatten können, während sie

auf den Start eines neuen Spiels warten.
Wählen Sie eines der vorhandenen Spiele aus, um es zu betreten. Klicken Sie auf **Mitspielen**, um das Spiel zu starten.

Wählen Sie **Spiel Erstellen**, um ein neues Spiel zu erstellen. Geben Sie den Namen des Spiels in das Feld ein, und klicken Sie dann auf **OK**, um zum nächsten Bildschirm zu gelangen. Sie werden dann gebeten, eine Mission für das Spiel auszuwählen. Dann können Sie ein Fahrzeug auswählen und die Missionseinstellungen je nach Missionstyp bestimmen. Ihnen stehen Missionen aus Deathmatch (**D**), King of the Hill (**K**) oder als Strategie-Missionen (**S**) zur Verfügung.

Wenn Sie auf jede der Missionen klicken, erscheint eine Beschreibung der Missionskarte.

Eine **Deathmatch-Karte** erstellt ein Spiel, in dem jeder Pilot den Gegner vernichten muss oder selber vernichtet wird. In **Deathmatch** gibt es keine Gebäudeoptionen. Auf der ganzen Karte verteilt befinden sich verschiedene Power-Ups, die verbrauchte Munition wieder auffüllen, beschädigte Fahrzeuge reparieren und Piloten alternative Waffen zur Verfügung stellen.

Im Mehrspielermodus unterscheiden sich die Fahrzeuge, die Sie auswählen können, von denen im Einzelspieler-Battlezone. Neue Spieler können einem dynamischen Deathmatch-Spiel jederzeit beitreten (Synchronisieren aus).

Eine **King of the Hill-Karte** erstellt ein Spiel, in dem Piloten einen gewissen Stützpunkt erobern müssen. In **King of the Hill** gibt es keine Gebäudeoptionen. Auf der ganzen Karte verteilt befinden sich verschiedene Power-Ups, die verbrauchte Munition wieder auffüllen, beschädigte Fahrzeuge reparieren und Piloten alternative Waffen zur Verfügung stellen.

Wählen Sie eine **Strategie-Karte**, um eine Mission zu starten, in der Spieler eine Basis bauen und sie verteidigen können. Ihnen steht ein Recycler zur Verfügung und Piloten müssen tödliche Angriffe auf gegnerische Basen starten. Natürlich ist auch hier das wichtigste Ziel den Gegner zu vernichten und selber zu überleben.

Dieser Bildschirm zeigt Ihnen außerdem den Status der Spieler im Spiel und ermöglicht Chats zwischen Spielern, während sie auf andere warten.



Klicken Sie auf **Starten**, um Ihr neues Spiel zu beginnen. Warten Sie darauf, dass andere Spieler dem Spiel beitreten und vernichten Sie sie dann.

Sobald die Mission beginnt, können Sie **M** klicken, um Informationen über die Spieler in der Mission zu erhalten. Eine Info-Leiste mit dem Namen, Abschüsse und Tode und die Latenz der aktuellen Spieler erscheint. Die Latenz ist die Geschwindigkeit, mit der die Informationen über die Bewegungen eines Spielers und seine Aktionen an Ihre Konsole gemeldet werden. Ein Spieler mit hoher Latenz sieht aus, als würde er sich ruckhaft bewegen. Gegnerische Piloten müssen in diesem Fall eventuell ihre Strategie ändern.

Mehrspieler-Features

In einem Mehrspieler-Spiel erscheinen verschiedene Nachrichten mit Status-Informationen auf dem Bildschirm. Tritt ein neuer Spieler dem Spiel bei, werden die anderen Piloten informiert.

Wenn ein Fahrzeug im Mehrspieler-Battlezone zerstört wird, wird der Pilot aus dem Fahrzeug geschleudert und landet auf dem Boden. Der Pilot muss dann ein anderes Fahrzeug kapern, bevor er vernichtet wird. Im Mehrspieler können Piloten nur sterben, wenn Sie außerhalb eines Fahrzeugs vernichtet werden.

Wählen Sie **Schleudersitz (Ctrl-B)**, um sich aus Ihrem Fahrzeug auswerfen zu lassen. Das Fahrzeug zerstört sich dann selber. Wählen Sie **Herausspringen (H)**, um aus Ihrem Fahrzeug zu springen, ohne dass es sich zerstört.

Wenn Piloten auf dem Boden sind, können sie auf gegnerische Piloten und Fahrzeuge mit ihren Hand- und Schulterwaffen feuern. Um ein anderes Fahrzeug zu übernehmen, kann der Pilot den anderen Piloten mit einer Scharfschützenwaffe erschießen.

Mehrspieler-Spiele haben die folgenden Optionen:

Synchronisieren (Ein/Aus)

Synchronisierte Spiele starten für alle Spieler gleichzeitig. Neue Spieler können das Spiel somit nicht mehr betreten, sobald es angefangen hat. Diese Option gibt es sowohl in Strategie- als auch in Deathmatch-Spielen. Sie empfiehlt sich für alle Strategie-Spiele.

Komm Satellit (Ein/Aus)

Wenn die Komm Satellit Ein/Aus Option auf Ein gesetzt wird, können Spieler Kommunikationstürme errichten. Mit Kom.-Türmen erhalten sie eine Satellitenansicht des Schlachtfelds, die eingeschaltet werden kann. Diese Option ist nur für Strategie-Spiele relevant.

Kaserne Ein/Aus

Wenn die Kaserne Ein/Aus Option auf Ein gesetzt wird, können Spieler Kasernen errichten. Eine Kaserne gibt Spielern mehr Piloten und es können mehr Einheiten gleichzeitig gesteuert werden. Den Bau von Kasernen in Internetspielen auszuschalten kann die Anzahl der möglichen aktiven Einheiten begrenzen. Diese Option ist nur für Strategie-Spiele relevant.

Spielerleben

Diese Nummer zeigt an, wie oft ein Spieler in einem Strategie-Spiel sterben und trotzdem weiter Truppen kontrollieren kann. Diese Option ist nur für Strategie-Spiele relevant.

Spielerlimit

Diese Option bestimmt, wie viele Spieler dem Spiel beitreten können. Das Spielerlimit bezieht sich auf Deathmatch, King of the Hill und Strategie-Spiele.

Zeitlimit

Hier wird eingestellt, wie lange das Spiel läuft, bevor es automatisch beendet wird. Diese Option ist nur für Deathmatch-Spiele relevant.

Scharfschütze

Diese Option entscheidet darüber, ob Spieler Scharfschützengewehre haben, wenn sie sich außerhalb ihres Fahrzeugs befinden. Sie bezieht sich sowohl auf Deathmatch als auch auf Strategie-Spiele.

Abschüssellimit

Hier wird die Anzahl der Abschüsse eingestellt, die ein Spieler erreichen muss, damit das Spiel automatisch beendet wird. Diese Option ist nur für Deathmatch-Spiele relevant.

Tipps für Strategie-Spiele im Mehrspielermodus

- Bleiben Sie am Leben! Es ist völlig unwichtig, wie stark Ihre Truppen sind, wenn Sie öfter im Spiel sterben, als das Spielerlebenlimit zulässt. Passen Sie auf, dass Sie nicht in Gefahr geraten, und lassen Sie den Computer für sich spielen.
- Bauen Sie eine wirksame Verteidigung auf. Menschliche Gegner sind viel fähigere Angreifer als es der Computer jemals sein könnte. Rechnen Sie damit, dass Ihre Verteidigung auf dem Prüfstand steht.
- Lernen Sie, Ihre Einheiten effektiv einzusetzen. Jede Einheit in Battlezone ist besonders gut für eine bestimmte Art von Angriff oder Verteidigung. Lernen Sie die Stärken jeder Einheit und setzen Sie sie so sinnvoll wie möglich ein.
- Hier kommt es auf die Zahlen an. Schlachten werden normalerweise von den größeren Truppen gewonnen. Achten Sie darauf, dass Ihre Truppen in der Nähe bleiben oder bringen Sie sie dazu, sich auf dem Schlachtfeld für eine entscheidende Aktion zu versammeln.
- Beherrschen Sie Schrottvorräte und bauen Sie Silos in der Nähe von Vorkommen.
- Beherrschen Sie die Karte. Verwenden Sie die Bildschirmabbildung (**Feststelltaste**), um Gebiete zu finden, die Sie beherrschen wollen.

Grundlegende Kampfhandlungen

Aktionen

Bewegen

Sie können Ihr Fahrzeug mit der Tastatur und der Maus bewegen. Zum normalen Vorwärtsfahren verwenden Sie die Taste **W**. Wenn Sie die **W**-Taste gedrückt halten und vorwärts fahren, können Sie die **linke und die rechte Maustaste** zum Abbiegen benutzen.

Verwenden Sie **A**, um nach links auszuweichen, und **D**, um nach rechts auszuweichen.

Auf Ihrer Reise durch die Welten werden Sie oftmals auf Hindernisse wie Krater oder Hügel stoßen, über die Ihr Fahrzeug nicht problemlos hinüber gelangt. In solchen Fällen können Sie **E** verwenden, um mit den Turbodüsen Ihres Fahrzeugs zu springen. Dies funktioniert am besten, wenn Sie gleichzeitig die Taste für die Vorwärtsbewegung verwenden. Je mehr Anlauf Ihr Fahrzeug hat, desto höher der Sprung.

Die Grundausbildung in Battlezone ist sehr wichtig für Spieler, die diese Art von Spiel noch nicht gespielt haben. Dort lernen Sie, wie Sie ein Fahrzeug steuern, mit anderen Einheiten kommunizieren und Feinde anvisieren.

Grundlegendes Schießen und Waffensteuerung

Verwenden Sie die linke Maustaste oder die Taste Einfügen auf dem Nummernblock, um Ihre Waffe abzufeuern. Mit der rechten Maustaste oder der Taste Enter auf dem Nummernblock können Sie durch Ihre Waffen schalten, um

eine auszuwählen. Verwenden Sie **F8** bis **F12**, um mit einem Klick auf die Waffen zuzugreifen. Mit **F8** wählen Sie die erste Waffe auf, mit **F9** die zweite und so weiter. Betätigen Sie **Ctrl-F8** bis **Ctrl-F12**, um Waffen miteinander zu verknüpfen.

Anvisieren

Drücken Sie **T**, um einen Gegner anzuvisieren, wenn er in Ihrem Sichtbereich ist. Der eingebaute Computer visiert dann automatisch die Hitzesignatur des gegnerischen Fahrzeugs an und verfolgt es. Es werden Zielklammern zeigen, wie weit die Entfernung zum Fahrzeug ist und wie viel Schaden das Fahrzeug bereits erhalten hat. Die Zielführungskamera wird aufgerufen und zeigt dauerhaft den Standort und die Aktionen des anvisierten Fahrzeugs an. Wenn ein Gegner vorher noch nicht anvisiert wurde und vom Feuer eines Piloten getroffen wird, dann wird es automatisch anvisiert und die Zielführungsinformationen werden gesammelt.

Zu Fuß

Betätigen Sie **H**, um aus Ihrem Fahrzeug auszusteigen, ohne das es sich selbst zerstört. Betätigen Sie **Ctrl-B**, um mit Schleudersitz aus Ihrem Fahrzeug auszusteigen. Nachdem Schleudersitzausstieg zerstört sich Ihr Fahrzeug automatisch.

Befinden Sie sich auf dem Boden, können Sie mit Tastatur und Maus so bewegen, wie Sie es zuvor mit dem Fahrzeug getan haben. Piloten, die sich nicht in einem Fahrzeug



befinden, können eine verbündete Einheit um Hilfe bitten, sie aufzusammeln, oder eine gegnerische Einheit übernehmen. Piloten sind generell gefährdeter, wenn sie sich außerhalb Ihrer Fahrzeuge befinden. Feinde können auf sie schießen. Trotzdem sind Piloten nicht völlig schutzlos, wenn sie zu Fuß unterwegs sind. Jeder Pilot besitzt eine Plasmawaffe und ein Scharfschützengewehr, mit dem er auf gegnerische Fahrzeuge oder andere Piloten feuern kann, die sich nicht im Fahrzeug befinden.

Fahrzeuge wechseln

Ein Pilot kann ein Fahrzeug rufen und sich von einem Verbündeten mitnehmen lassen. Wählen Sie die verbündete Einheit aus und verwenden Sie den Befehl **Hol' mich ab**. Der andere Soldat springt aus dem Fahrzeug und der befehlshabende Pilot kann das Fahrzeug verwenden. Der erste Pilot wird dann das nächste führerlose Fahrzeug besteigen oder zurück zur Basis laufen.

Requirieren von Fahrzeugen

Wenn Sie zu Fuß unterwegs sind, können Sie Ihre Dienstwaffe im Fernkampf-Scharfschützenmodus verwenden, um auf gegnerische Fahrzeuge zu feuern, den Piloten so zu töten und das Fahrzeug für Ihre eigene Nutzung zu requirieren.

Wenn Sie auf die Scharfschützenwaffe wechseln, knien Sie sich auf den Boden und heben das Gewehr an Ihre Schulter. So aktivieren Sie das Thermalzielfernrohr. Das Scharfschützengewehr zeigt den gegnerischen Piloten als hellen, weißen Punkt, wenn das gegnerische Fahrzeug in Sichtweite ist. Löschen Sie den gegnerischen Piloten aus und das Fahrzeug steht Ihnen zur Requirierung zur Verfügung.

Fahrzeuge, die requiriert werden können:

GPT	Artillerie	Schwerer Razor
Minenleger	Razor	Raketenpanzer
Scavenger	Panzer	Kanone

Strategie

Das schlaue Fadenkreuz

Das Schlaue Fadenkreuz ist eine grundlegende Kampffunktion, die es Piloten ermöglicht, Einheiten Befehle zu erteilen. Richten Sie das Fadenkreuz auf eine Einheit und betätigen Sie die **Leertaste**, um eine Liste möglicher Befehle aufzurufen. Diese Befehle können dann gegeben werden, indem der Pilot auf dem Nummernblock die Zahlen **1** bis **0** anklickt. Mit



der **Tab**-Taste gelangen Sie wieder ins oberste Befehlsmenü. Die Ingenieure des NSDF haben den Kampfablauf vereinfacht, indem sie es Piloten ermöglichen, mit einem Klick Befehle zu erteilen. Selbst in unwegsamen Gegenden wurden Unfälle durch Eigenbeschuss und Kampffehler so minimiert. Sie können sich darauf verlassen, dass das NSDF-Kommando dem Urteil der Piloten vertraut, aber auch versteht, dass sich Soldaten in Situationen wiederfinden, in denen es um Leben oder Tod geht, und in denen Fehler durchaus geschehen können.

Steuerung von Einheiten

Verwenden Sie das Schlaue Fadenkreuz, um verbündete Einheiten zu steuern. Dieses Fadenkreuz dient außerdem als Kommunikationsverbindung mit dem Recycler, Gebäuden und mobilen Einheiten. Richten Sie das Fadenkreuz auf das gewünschte Objekt und betätigen Sie die **Leertaste** zur Kommunikation. Mögliche Befehle werden oben links auf der Konsole angezeigt. Wählen Sie einen Befehl aus und drücken Sie die entsprechende Taste. Bauten, die dazu in der Lage sind, führen den Befehl unverzüglich aus und melden sich, wenn sie fertig sind.

Schnellkasten

Sie können die Tasten **F1** bis **F7** verwenden, um mehrere von Ihnen ausgewählte Einheiten als Gruppe darauf zu legen. Dazu müssen Sie nur Ctrl gedrückt halten und eine oder mehrere Einheiten aus dem Befehls-Interface auswählen. Betätigen Sie dann eine der Tasten **F1** bis **F7**, während Sie Ctrl gedrückt halten. Sie sollten ein Klicken hören. Jetzt können Sie Befehle an alle Einheiten in der Gruppe auf einmal senden, wenn Sie die entsprechende Funktionstaste drücken

Die Karte

Eine topografische Karte befindet sich unten links auf der Konsole des Fahrzeugs. Sie beinhaltet die neusten Satellitendaten und die Ergebnisse von vielen Stunden Vermessungsarbeit. Diese Karte wurde so entworfen, dass sie Piloten über topografische Gefahren in Kenntnis setzt sowie auch über die Umwelt des Planeten, so dass fähige Kämpfer daraus Vorteile ziehen können. Auf der Karte befindet sich ein schwebender Kompass, anhand dessen Piloten ihren Kurs setzen und sich ihren Befehlen entsprechend bewegen können. Radarinformationen werden auch auf dieser Karte angezeigt. Feindliche Fahrzeuge und Lager werden in rot angezeigt, und Verbündete in grün.

Befehls-Interface

Das Befehls-Interface zeigt den Standort von Einheiten auf der Karte an, wenn verbündete Einheiten ausgewählt wurden. Das Befehls-Interface ermöglicht es Piloten, Einheiten zu bauen und zu steuern. Die höchste Stufe des Befehls-Interfaces sind Einheitskategorien: Offensive, Defensive etc

1. Offensive Einheiten

In diesem Menü können Sie Angriffseinheiten auswählen und steuern. Wenn Sie diese Kategorie auswählen, erhalten Sie eine Liste mit allen verfügbaren offensiven Einheiten. Wählen Sie eine Einheit aus und eine Liste der möglichen Befehle wird angezeigt. Drücken Sie die entsprechende Zahlentaste, um den Befehl zu geben. Angriffseinheiten sind zum Beispiel Panzer, Aufklärer, GPTs und Walker.

2. Defensive Einheiten

In diesem Menü können Sie Verteidigungseinheiten auswählen und steuern. Wenn Sie diese Kategorie auswählen, erhalten Sie eine Liste mit allen verfügbaren defensiven Einheiten. Wählen Sie eine Einheit aus, um eine Liste der vorhandenen Befehle aufzurufen. Drücken Sie die entsprechende Zahlentaste, um den Befehl zu übermitteln. Defensive Einheiten sind zum Beispiel Haubitzen, Kanonen oder Minenleger. Kanonen und Haubitzen können nur feuern, wenn sie stationiert sind. Um eine Kanone oder Haubitze, die Sie lenken, zu stationieren, drücken Sie **K**.

3. Einsatzfahrzeuge

In diesem Menü können Sie Einsatzfahrzeuge auswählen und steuern. Wählen Sie ein Einsatzfahrzeug, um eine Liste der vorhandenen Befehle aufzurufen. Drücken Sie die entsprechende Zahlentaste, um den Befehl zu geben. Einsatzfahrzeuge bestehen aus Scavengern und Schleppern.

4. Bojen

Dieses Menü zeigt alle aktiven Bojen an. Klicken Sie die entsprechende Nummer für eine bestimmte Boje, um sie auszuwählen und ihre Kameraansicht zu zeigen. Sobald eine Boje ausgewählt ist, können verbündete Einheiten Befehle erhalten, in der Nähe alles auszukundschaften. Das NSDF-Kommando hat an einigen Standorten Bojen stationiert. Bojen können überall auf der Karte platziert werden, indem sie vom Munitionslager aus abgeschossen werden. Hinweis: Eine ausgewählte Boje rotiert mit Ihrem Fahrzeug, so dass Sie in alle Richtungen um die Boje herum sehen können

5. Recycler

Wählen Sie dieses Menü aus, um alle Einheiten anzuzeigen, die Sie gerade bauen können. Einheiten, die mehr Schrott benötigen, als Sie bereits gesammelt haben, können nicht gebaut werden. Neben jeder Einheit sehen Sie eine Zahl, die genau zeigt, wie viel Schrott Sie benötigen. Ein **P** zeigt an, ob ein Soldat für diese Einheit benötigt wird. Ist kein Pilot vorhanden, kann die Einheit nicht gebaut werden. Wenn ein Recycler auf einen Geysir gesetzt wird und Sie ihn verschieben möchten, müssen Sie ihm zuerst das Einpacken befehlen. Um einen Recycler einzupacken müssen Sie einen Kommunikationskanal öffnen, indem Sie **5** drücken und dann **0**. Sobald der Recycler eingepackt ist, kann er Befehle zum Verschieben annehmen.

6. Mobile Einheitsfabrik

Die Mobile Einheitsfabrik ähnelt dem Recycler; allerdings wurde sie so konfiguriert, dass sie weit fortgeschrittene Fahrzeuge baut. Wählen Sie dieses Menü aus, um alle Einheiten anzuzeigen, die Sie gerade bauen können. Einheiten, die mehr Schrott benötigen, als Sie bereits gesammelt haben, können nicht gebaut werden. Neben jeder Einheit sehen Sie

eine Zahl, die genau zeigt, wie viel Schrott Sie benötigen. Ein P zeigt an, ob ein Soldat für diese Einheit benötigt wird. Ist kein Pilot vorhanden, kann die Einheit nicht gebaut werden.

Wenn eine MEF auf einen Geysir gesetzt wird und Sie sie verschieben möchten, müssen Sie ihr zuerst das Einpacken befehlen. Um eine MEF einzupacken müssen Sie einen Kommunikationskanal öffnen, indem Sie **6** drücken und dann **0**. Sobald die Mobile Einheitsfabrik eingepackt ist, kann sie Befehle zum Verschieben annehmen.

7. Munitionslager

Das Munitionslager kann Vorräte auf dem Schlachtfeld bauen und verteilen. Wenn Sie das Munitionslager auswählen, wird eine Liste mit verfügbaren Vorräten und Waffen angezeigt. Wählen Sie die gewünschte Waffe, Boje, Munitionspaket oder Reparaturstück zum Bauen aus, und richten Sie dann das Schlaue Fadenkreuz auf den gewünschten Standort, um dem Munitionslager zu zeigen, wohin die Vorräte befördert werden sollen. Wenn ein Munitionslager auf einen Geysir gesetzt wird und Sie es verschieben möchten, müssen Sie ihm zuerst das Einpacken befehlen. Um ein Munitionslager einzupacken müssen Sie einen Kommunikationskanal öffnen, indem Sie **7** drücken und dann **0**. Sobald das Munitionslager eingepackt ist, kann es Befehle zum Verschieben annehmen.

8. Bauanlage

Wählen Sie dieses Menü aus, um alle Gebäude anzuzeigen, die Sie gerade bauen können. Gebäude, die mehr Schrott benötigen, als Sie bereits gesammelt haben, können nicht gebaut werden. Neben jeder Einheit sehen Sie eine Zahl, die genau zeigt, wie viel Schrott Sie

benötigen. Wählen Sie ein Gebäude aus und verwenden Sie dann das Schlaue Fadenkreuz, um zu bestimmen, wo das Gebäude gebaut werden soll. Einige Gebäude benötigen Energie. Wenn ein Gebäude Energie benötigt, dann wird der Cursor gelb, sollte diese Energie nicht vorhanden sein.

9. Satellit

Sobald ein Satellit positioniert wurde, können Sie **9** anklicken, um die Satellitenansicht aufzurufen. Sie können sie in Verbindung mit den Radarkartendaten benutzen, um Battalionsbefehle auszuwählen und Informationen über feindliche Stationierungen zu erhalten.



Piloten und Schrottanzeige

Neben dem Befehls-Interface gibt es zwei wichtige Ressourcen-Anzeigen: **Piloten** und **Schrott**.



Unter Piloten sehen Sie, wie viele Piloten Ihnen zur Verfügung stehen. Die meisten Fahrzeuge, die Sie bauen, benötigen einen Piloten. Wenn Sie keine verfügbaren Piloten haben, können Sie die entsprechende Einheit nicht bauen. Jede Mission beginnt mit einer festen Anzahl an Piloten. Wenn Sie mehr Piloten brauchen, müssen Sie eine Kaserne bauen, die Ihnen jeweils fünf neue Piloten gibt. Auch der Bau einer Fabrik/eines Munitionslagers erhöht die Anzahl der verfügbaren Piloten. Wenn ein Fahrzeug zerstört wird, hat der Pilot die Gelegenheit, sich mit Schleudersitz auswerfen zu lassen und zur Basis

zurückzukehren. Wenn dies geschieht, ist der Pilot wieder verfügbar und kann eine andere Einheit übernehmen.

Die Schrottanzeige zeigt, wie viel Bio-Metallschrott Sie mit Ihren Scavengern gesammelt haben. Alles, was Sie bauen, benötigt eine gewisse Menge an Schrott. Wenn Sie nicht genug Schrott besitzen, dann werden die Dinge, die Sie nicht bauen können, im **Produzieren**-Menü als nicht verfügbar angezeigt. Wenn Sie keinen Schrott mehr haben, können Sie bereits gebauten Einheiten befehlen, sich recyceln zu lassen. Wählen Sie eine Einheit aus und dann die **Recyclen**-Option aus dem Befehlsmenü. Dann kehrt die Einheit zum Recycler zurück und wird in Schrott verwandelt.

Errichten und Energieversorgung von Bauten

Grundgebäude

Kommandanten im Feld können auf eine große Auswahl an Bauten zugreifen und neue Offensiv- oder Defensivbauten errichten, je nachdem, was die Situation erfordert. Stellen Sie zuerst die Kommunikation mit dem Recycler her. Diese strategische Einheit kann defensive Kanonen, Scavenger, Aufklärer und verschiedene andere offensive und defensive Verbündete bauen.

Der Recycler muss am Anfang aufgrund der thermalen Energie mit einem Geysir verbunden sein. Ist der Recycler voll funktionsfähig, kann er andere Einheiten bauen. Schicken Sie die Einheit zu einem nahegelegenen Geysir, indem Sie das Schlaue Fadenkreuz auf den Recycler richten und dann die **Leertaste** betätigen. Richten Sie dann entweder das Fadenkreuz auf einen nahegelegenen Geysir und betätigen Sie die **Leertaste** oder wählen Sie die dritte Befehlsoption, **Zum Geysir gehen**.

Ist der Recycler voll funktionsfähig, betätigen Sie erneut die **Leertaste**, um einen Kommunikationskanal zu öffnen. Die Einheit reagiert dann und ein Menü mit den verfügbaren Einheiten erscheint unten links auf der Konsole. Betätigen Sie die entsprechende Befehlstaste der Einheit, die Sie bauen wollen, und der Recycler beginnt sofort mit dem Bau. Sobald eine Einheit abgeschlossen ist, kann der Recycler dann wieder neue Einheiten bauen.

Fortgeschrittene Gebäude

Einige Einheiten sind im Feld nicht verfügbar, bis bestimmte Bataillons-Bedingungen erfüllt sind. Bis diese Bedingungen erreicht werden, stehen den Kommandanten nur die grundlegenden offensiven und defensiven Einheiten zur Verfügung. Diese Bedingungen können sich von Schlacht zu Schlacht ändern, denn die Energie- und Materialversorgung bleiben nicht auf jeder Karte gleich. Ein gut informierter Pilot ist sich dieser Einschränkungen bewusst, denn er findet sie in der Einleitung der entsprechenden Mission.

Wenn die Missionsrichtlinien von fortgeschrittenen Gebäuden sprechen, dann sollten Sie dem Recycler befehlen, eine Mobile Einheitsfabrik zu bauen. Dieses Gebäude ist in der Lage, fortgeschrittene Einheiten zu produzieren.

Sofern nötig können Feldkommandanten dem Recycler befehlen, eine Versorgungsfabrik zu errichten. Mit diesem Gebäude haben Einheiten im Feld Zugriff auf grundlegende Reparaturen und Munition, sowie fortgeschrittene Waffen. Munitionslager versorgen Feldeinheiten mit Munition, indem sie sie dorthin katapultieren.

Eine Bauanlage ist eine weitere Einheit, die mit dem Bau zusammenhängt. Ihre hauptsächliche Aufgabe ist die Erstellung von Gebäuden wie Verteidigungstürmen, Komm. Einheiten und Energiequellen.

Alternative Energiequellen

Es gibt zwei Arten von Energie: Energie aus Geysiren und elektrische Energie, die aus Wind, Blitz oder Sonnenlicht hergestellt wird.

In diesem Konflikt sind die Geysire die übliche Energiequelle, denn sie sorgen für Thermalenergie. Je nach Terrain von Planeten oder Monden, die vermessen wurden, gibt es auch alternative Quellen, die Einheiten mit Energie versorgen.

Geysire geben dem Recycler, der Mobilen Einheitsfabrik und dem Munitionslager Energie. Um Gebäude mit Energie zu versorgen, müssen andere Energiequellen eingesetzt werden.

Eine Bauanlage kann den Befehl erhalten, Kraftwerke herzustellen, die Blitze, Solarenergie oder Windenergie sammeln. Kommandanten sollten die Informationen in diesem Handbuch und in ihren Missionseinleitungen gut einsetzen, um sich mit den Daten vertraut zu machen, die die Vermessungsteams bezüglich des Terrains und der Umwelt gesammelt haben. Diese Informationen sind unerlässlich, um zu entscheiden, welche Gebäude an welchem Ort errichtet werden sollen.

Gewährleistung und Support

Einleitung

Bei dieser Lizenzvereinbarung handelt es sich um einen Vertrag (die „Lizenz“) zwischen Ihnen, der Person, die dieses Softwareprodukt (das „Spiel“) verwendet, und Rebellion Interactive Limited („Rebellion“). Die Installation oder Verwendung des Spiels zeigt Ihre Zustimmung zu den Bedingungen dieser Lizenz.

Lizenz

Rebellion gewährt Ihnen hiermit eine eingeschränkte, nicht ausschließliche und nicht übertragbare Lizenz, das Spiel auf Ihrem Heimcomputer zu installieren und das Spiel gemäß der Nutzeranweisungen von Rebellion für Ihre persönliche Unterhaltung zu verwenden. Alle anderen Rechte sind Rebellion vorbehalten.

Eigentumsrecht

Das Spiel ist lizenziert und keine Rechte, Ansprüche oder Eigentumsrechte des Spiels (oder von Teilen des Spiels) werden auf Sie übertragen. Jegliche Rechte an geistigem Eigentum im oder im Zusammenhang mit dem Spiel sind alleiniges Eigentum von Rebellion.

Nutzungseinschränkungen

Sie erklären sich damit einverstanden, dass Sie: (a) keinen Teil des Spiels kommerziell ausnutzen oder im Gegenzug für entgeltliche Gegenleistungen verwenden; (b) das Spiel nicht verkaufen, verpachten, verleihen, lizenzieren, vertreiben oder anderweitig übertragen, ohne vorherige Zustimmung von Rebellion erhalten zu haben; (c) kein Reverse-Engineering anwenden, das Spiel modifizieren, dekompileieren, andere Werke erstellen, die auf dem Spiel basieren oder das Spiel auseinander zu nehmen (es sei denn, zu dem Ausmaß, zu dem Rebellion von Gesetzes wegen verpflichtet ist und auch dann nur nach Benachrichtigung von Rebellion über Ihre Absicht, dies zu tun); oder (d) keinerlei Kopierschutztechnologie, Urheberrecht oder Markenzeichen umgehen, deaktivieren oder entfernen.

Gewährleistung

Rebellion garantiert für einen Zeitraum von 90 Tagen nach Erwerb des Spiels, und unter Voraussetzung, dass Sie das Spiel installiert haben und es auf einem PC mit der entsprechenden Konfiguration benutzt wurde, dass das Spiel im Wesentlichen gemäß der Spezifikationen des Spiels, wie sie von Rebellion veröffentlicht wurden, funktioniert.

IM Vollen Umfang des Anwendbaren Rechts schließt Rebellion jegliche andere Gewährleistungen und Bedingungen aus, sei es ausdrücklich oder impliziert, einschliesslich, aber nicht beschränkt auf implizierte Gewährleistungen der Marktgängigkeit, der Eignung für einen bestimmten Zweck, Ansprüche und Nichtverletzung von Rechten im Bezug auf das Spiel.

Beschränkung der Haftung

IN KEINEM FALL IST REBELLION HAFTBAR FÜR JEGICHE INDIREKTEN ODER FOLGESCHÄDEN ODER SCHÄDEN ODER WIRTSCHAFTLICHE VERLUSTE DURCH ODER IN VERBINDUNG MIT DIESER LIZENZ ODER IN JEDLICHER ANDERER ART UND WEISE IM VERBINDUNG MIT DEM SPIEL.

DIE GESAMTE HAFTBARKEIT VON REBELLION DURCH ODER IN VERBINDUNG MIT DIESER LIZENZ ODER AUF JEGICHE ANDERE ART UND WEISE IN VERBINDUNG MIT DEM SPIEL IST BESCHRÄNKT AUF DIE VERPFLICHTUNG, DEN KAUFPREIS FÜR DAS SPIEL ZU ERSTATTEN ODER EIN ERSATZEXEMPLAR DES SPIELS ZUR VERFÜGUNG ZU STELLEN (WIE VON REBELLION NACH EIGENEM ERMESSEN BESTIMMT).

Nichts in dieser Lizenz jedoch wird die Haftung von Rebellion für betrügerisch falsche Darstellungen, Gesundheitsbeschädigung durch Fahrlosigkeit von Rebellion oder andere Formen von Haftung, die nicht durch Verträge eingeschränkt oder ausgeschlossen werden kann, beschränken.

Gerichtsstand

Diese Lizenz unterliegt dem englischen Gesetz und die englischen Gerichte haben die ausschließliche Gerichtsbarkeit im Falle von Streitfällen bezüglich des Spiels oder dieser Lizenz. Keine der Bedingungen dieser Lizenz sind vollziehbar von Dritten gemäß dem Vertragsgesetzes von 1999 (Recht von Dritten). Häufig gestellte Fragen und andere Informationen finden Sie unter www.rebellion.co.uk

Probleme?

E-Mail-Adresse: bz98.support@rebellion.co.uk

Webseite: <http://www.rebellion.co.uk/support>

Andere Spiele von Rebellion finden Sie unter

<http://www.rebellion.co.uk/games>