WARNUNG FÜR DIE BESITZER VON PROJEKTIONSFERNSEHGERÄTEN

Standbilder können die Bildröhre nachhaltig beschädigen oder Flecken auf der Phosphorschicht der Bildröhre verursachen. Wiederholte oder längere Benutzung der Großbildschirme durch Computerspiele sollte vermieden werden.

EPILEPSIE-WARNUNG

Diese Hinweise sollten vor Benutzung des Spiels durch Erwachsene und insbesondere durch Kinder sorgfältig gelesen werden.

Bei Personen, die an photosensibler Epilepsie leiden, kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden, in der Regel sind diese Spiele für Menschen mit Epilepsie jedoch nicht gefährlich. Es können auch Personen von Epilepsie betroffen sein, die bisher noch nie einen epileptischen Anfall erlitten haben. Falls bei einer Person selbst oder bei einem ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammen-hängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, sollte sie sich vor Benutzung des Spiels an ihren Arzt wenden. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei einem Erwachsenen oder einem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome wie Schwindel-gefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. Krämpfen auftreten, so sollte das Spiel SOFORT beendet und ein Arzt konsultiert werden.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

Bei Bestehen einer Epilepsie mit Photosensibilität sind einige Vorsichtsmaßnahmen sinnvoll, ohne dass hier generell von der Benutzung von Computer- und Videospielen abgeraten werden muss.

- Man sollte sich nicht zu nah am Bildschirm aufhalten. Man sollte so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt sitzen.
- Für die Wiedergabe des Spiels sollte ein möglichst kleiner Bildschirm verwendet werden.
- Man sollte nicht spielen, wenn man müde ist oder nicht genug Schlaf gehabt hat.
- Es sollte darauf geachtet werden, dass der Raum, in dem gespielt wird, gut beleuchtet ist.
- Bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels sollte jede Stunde eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten eingelegt werden.

INSTALLATION VON COMMAND & CONQUER TEIL 3: OPERATION TIBERIAN SUN FEUERSTURM

AUTOSTART UNTER WINDOWS® 95/98-/NT

1. Legen Sie die CD in das CD-ROM-Laufwerk ein.
2. Klicken Sie auf Installieren.
3. Wählen Sie Weiter und lesen Sie die Lizenzvereinbarung. Wenn Sie damit fertig sind, aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um die Lizenzvereinbarung zu akzeptieren, oder klicken Sie auf Abbrechen, wenn Sie das Installationsprogramm verlassen möchten.
4. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation abzuschließen.

MANUELLE INSTALLATION UNTER WINDOWS® 95/98/NT

1. Klicken Sie auf die Start-Schaltfläche.
2. Wählen Sie im Startmenü Ausführen.
3. Klicken Sie auf Durchsuchen und wählen Sie das CD-ROM-Laufwerk.
4. Doppelklicken Sie auf die Datei Setup.exe. Auf einigen Systemen heißt diese Datei Setup. Sie erkennen die Datei immer am CD-Symbol vor dem jeweiligen Dateinamen.
5. Klicken Sie auf OK.
6. Setzen Sie die Installation, wie im Abschnitt Autoplay beschrieben, fort.

DIE INSTALLATION BEGINNT ...

Das Installationsprogramm installiert das Spiel nun in dem Tiberian-Sun-Verzeichnis auf Ihrer Festplatte.

Anmerkung: Sie müssen Command & Conquer Teil 3: Operation Tiberian Sun installiert haben, damit Sie Feuersturm spielen können.

NACH DER INSTALLATION ...

Wenn Sie das Spiel starten, haben Sie die Möglichkeit, entweder Tiberian Sun oder die Feuersturm-Missionen zu spielen. Nachdem Sie Ihre Wahl getroffen haben, erscheint das Hauptmenü.

COMMAND & CONQUER™ TEIL 3: OPERATION TIBERIAN SUN FEUERSTURM

ANALYSE DER KAMPFHANDLUNGEN 2

MODERNISIERUNGEN 9

VERBESSERUNGEN AM SPIEL 14

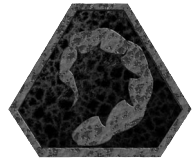
TEAM 17

Persönliches Logbuch: Commander Michael McNeil
Zugriffscode: Rot-7-Delta-Delta-9
12. Dezember 2030

Ich frage mich in letzter Zeit oft, wie es so weit kommen konnte. Immer noch tobt ein grausamer Überlebenskampf. Die Bedrohung durch das Tiberium ist ungebrochen. Der Streit um Nahrungsmittel, die Kriege um die Vorherrschaft und die Tiberiummutationen scheinen völlig außer Kontrolle geraten zu sein. Das Tiberium sollte die Welt verändern, ja verbessern.
Was für unvorstellbare Möglichkeiten bot dieser unerschöpfliche Rohstoff! Anfangs war das Tiberium unsere größte Hoffnung auf eine neue und aufregende Zukunft, doch die Zukunft sah anders aus, als wir gehofft hatten. Ich frage mich, wie die Erde in 50 Jahren aussehen wird. Ob wir sie überhaupt noch erkennen? Ich weiß darauf keine Antwort mehr. Alles, was ich weiß, ist, dass Kane tot ist. Dieses Mal wird er nicht zurückkehren. Ich selbst sah das böse Funkeln in seinen Augen für immer verlöschen. Doch leider war der Tod Kanes nicht das Ende der Feindseligkeiten. Nach dem Zusammenbruch von Nod haben neue Akteure die weltpolitische Bühne betreten. Ich weiß, dass Slavik seine Wunden leckt und bereits neue Pläne verfolgt.

Das wechselhafte und trostlose Wetter der letzten Zeit ist ein Spiegelbild meiner Seele. Ich kann nicht gegen die Natur und dieses Tiberiumphantom ankämpfen, das uns alle zu vernichten droht. Ich muss mich von den Ereignissen treiben lassen und gegen meine immer stärker werdenden Zweifel ankämpfen. Gebt mir eine ganze Armee von Spezialeinheiten der Bruderschaft; damit könnte ich umgehen, ich könnte reagieren. Doch die Gefahr, die von den Tiberiumfeldern ausgeht, ist nur schwer einzugrenzen. Ich wüsste nicht einmal, wo ich anfangen sollte. Ich muss mich deshalb auf unsere Wissenschaftler und Ärzte verlassen, die fieberhaft an einer Lösung des Problems arbeiten. Jetzt, da Kane tot und sein Tempel in unserer Hand ist, gelingt es uns vielleicht, zu entschlüsseln, woran er gearbeitet hat. Wir haben alle Teile des Puzzles. Nun muss es uns nur noch gelingen, sie zusammenzusetzen. Möglicherweise ist der Tacitus der Schlüssel. Es wird noch mindestens eine Woche dauern, bis wir hier fertig sind und den Tacitus ausfliegen können. Das ist mir zu spät. Ich hasse es, untätig herumzusitzen.

Logbucheintrag 635 - Slavik, Anton - Commander
Tag der Eintragung: 17. Dezember 2030
Zeit: 19:30
Zugriffsebene: Gold-7-Epsilon-Gamma-62866



Zum Teufel mit ihnen! Als ob die Bruderschaft nicht schon genug Probleme mit diesem GDI-Abschaum hätte, der in den Ruinen von Kanes Tempel herumstöbert. Und jetzt auch noch diese neuen "Generäle", nichts weiter als Narren, die um die Ausweitung ihrer persönlichen Macht kämpfen. Ich kann diese Machtkämpfe nicht länger dulden. Der Innere Zirkel ist gespalten, und ich muss sie daran erinnern, dass Kanes Ideale seinen Tod überdauert haben. Ich werde es ihnen ins Gedächtnis rufen. Man möchte annehmen, dass sie es inzwischen besser wissen müssten. Ich bin dem Tod oft genug entgangen und war zu lange Kanes rechte Hand … ich werde nicht dulden, dass sein Werk zerstört wird. Unsere schlechte Kommunikation und der falsche Informationsfluss bedrohen unsere Existenz - ohne CABAL sind wir taub und blind für die jüngsten Entwicklungen auf diesem Planeten. Ich darf nicht zulassen, dass mich der Zorn von meinem Weg abbringt. Kanes Plan wird Wirklichkeit - dafür werde ich sorgen. Der erste Schritt ist getan und die Maschinerie ist in Bewegung gesetzt. Ich werde nicht zulassen, dass Nod wie in der Vergangenheit ins Chaos stürzt. Wir sind stärker denn je - ich bin stärker denn je. Aber eines nach dem anderen. Morgen wird ein arbeitsreicher Tag.

Analyse der Tiberiumflora und -fauna: Die ökologischen Zusammenhänge und mögliche Folgen.

Ausgearbeitet für den Welt-Krisengipfel für die fortschreitende Tiberiumverseuchung 2030

Von Dr. G. Boudreau - Zusammenfassung unseres Problems

Das Tiberium hat das Leben auf der Erde grundlegend verändert. Wir sind uns inzwischen sicher, dass es sich bei diesem Rohstoff um eine außerirdische Substanz handelt. Die langfristigen Auswirkungen des Tiberiums auf das Leben auf unserem Planeten sind jedoch noch nicht restlos geklärt. Die Arbeiten von Dr. Moebius über die Natur des Tiberiums erfassen lediglich einen Teilaspekt des Problems. Es ist jedoch unumstritten, ob das Tiberium unseren Planeten - sozusagen in einem Terraformingprozess - verändert. Dies führt mittelfristig zu Bedingungen, die kein menschliches oder allgemein irdisches Leben mehr erlauben.

Unzählige Tiere und Pflanzen, ja selbst unser Ökosystem, stehen entweder kurz vor der völligen Zerstörung, oder mutieren mit steigender Geschwindigkeit zu neuartigen Lebensformen. Die Gesetze der Evolution, die Darwin einst formulierte, verlieren mehr und mehr ihre Gültigkeit. Weltweit treten vermehrt Mutationen und Abweichungen auf - und zwar mit einer Geschwindigkeit, die derzeit wissenschaftlich nicht erklärbar ist. Die mysteriösen Ursprünge dieser Entwicklung und damit der heutigen Krise scheinen in einem seltsamen Artefakt namens Tacitus begründet zu liegen. Dies haben jüngste Untersuchungen der GDI-Experten ergeben. Dieses Artefakt, das für die Tiberium-experimente Kanes offensichtlich von entscheidender Bedeutung war, gibt langsam sein Geheimnis preis. Dank unserer Zusammenarbeit mit Tratos, dem Führer des Vergessenen Volkes, sind wir zu phantastischen neuen Erkenntnissen über den Tacitus und das Geheimnis des Tiberiums gelangt. Wir hoffen, dass wir zu diesem Thema schon bald mit neuen Informationen an die Öffentlichkeit treten können.

Tiberium

Wenden wir uns nun dem Tiberium selbst zu. Der Name der Substanz leitet sich vom Fundort des ersten tiberiumhaltigen Meteors, in der Nähe des Tibers, ab. Anfangs wurden die Auswirkungen des Tiberiums als eher harmlos, ja sogar vorteilhaft, eingestuft. In kürzester Zeit entzog das Tiberium dem Boden sämtliche Schwermetalle und Mineralien. Dadurch bildeten sich auf der Erdoberfläche Kristallformationen, die mit geringem technischen Aufwand gesammelt und raffiniert werden konnten. Unglücklicherweise stellte sich jedoch rasch heraus, dass es sich bei den Tiberiumkristallen um hochtoxische Substanzen handelt, die sich wie ein ökologisches Virus rapide ausbreiten. Weltweit scheint der einzige wirksame Schutz vor der Ausbreitung des Tiberiums ein extrem kaltes bzw. trockenes Klima zu sein. Nur in den Wüsten- und Eisregionen der Erde messen wir eine langsamere Vermehrung der Tiberiumkristalle. Wir kennen heute unterschiedliche Tiberiumformen, die sich auf unterschiedliche Art und Weise ausbreiten.

Die häufigste Form des Tiberiums ist das so genannte grüne Tiberium. Die Kristalle dieser Formation wurden wie folgt verbreitet. Ursprünglich kam das grüne Tiberium durch einen Meteoritenhagel auf die Erde. Nach vermehrt auftretenden Meteoriteneinschlägen, durch die riesige Landstriche verwüstet wurden, entstanden unzählige kleine Tiberiumfelder. Die zweite Phase der Verbreitung des Tiberiums erfolgte durch die Manipulation des genetischen Codes der nahegelegenen Pflanzen, die ab einem gewissen Zeitpunkt Tiberiumsporen freisetzten. Schließlich breitet sich das grüne Tiberium durch einfache Zellspaltung aus. Selbst kleinste Tiberiumfelder dehnen sich dadurch in kürzester Zeit auf riesige Gebiete aus.

Die zweite und relativ neue Tiberiumform bildet blaue Kristalle. Das Wachstum des blauen Tiberiums erfolgt in zwei Phasen. Die erste Phase ähnelt, mit Ausnahme der Farbe der Kristalle, der Ausbreitung des grünen Tiberiums: Es erfolgt also wiederum eine Kristallbildung und die langsame Ausdehnung über den Boden. Wie das grüne Tiberium entzieht auch das blaue Tiberium dem Boden Schwermetalle und Mineralien, allerdings in einer deutlich stärkeren Konzentration. Aufgrund der hohen Schwermetallkonzentration haben die blauen Tiberiumkristalle einen weiteren gefährlichen Nebeneffekt: Sie sind außerordentlich flüchtig und hochgradig explosiv. Dies stellt bei der Ernte der Tiberiumkristalle ein nicht zu unterschätzendes Risiko dar. Auch das blaue Tiberium breitet sich, wenn auch deutlich langsamer als das grüne Tiberium, durch Zellspaltung aus. Kürzlich wurde eine weitere Form des blauen Tiberiums entdeckt. Wir nehmen an, dass diese Unterart größere kristalline Strukturen bildet, die weitaus gefährlicher sind als grünes Tiberium. Die hochgradig instabilen Strukturen schleudern im Falle einer Explosion

Millionen kleinster Tiberiumkristalle auf das umliegende Gelände, das dadurch ebenfalls verseucht wird. Uns liegen Berichte vor, dass ganze Truppenkonvois durch eine derartige Kettenreaktion ausgelöscht wurden. Die genaue Struktur dieser blauen Monolithen ist uns bisher noch nicht bekannt. Möglicherweise handelt es sich hierbei jedoch um eine neue Form der Tiberiumverbreitung.

Die dritte bekannte Form des Tiberiums ist die Geißel der Meere. Seit mehreren Jahrzehnten beobachten wir die langsame Ausbreitung auf dem Meeresboden. Neben grünen und blauen Tiberiumkristallen auf dem Meeresgrund treiben heute auf nahezu allen Weltmeeren riesige, bisher unbekannte Algenteppiche. Die hochtoxischen Algen sind über hauchdünne Fasern mit dem Meeresboden verbunden, was Seereisen nahezu unmöglich macht. Allerdings scheint diese Abart des Tiberiums nicht über die positiven Nebeneffekte des Festlandtiberiums zu verfügen (z. B. die Anreicherung von Elementen). Unglücklicherweise dringen die Algenkolonien über die Flussmündungen langsam auch in die Binnengewässer vor. Diese Entwicklung bedroht wiederum unsere Trinkwasserreserven. Wenn es uns nicht gelingt, die Ausbreitung der Algen einzudämmen, bleibt uns möglicherweise deutlich weniger Zeit, als wir im Moment glauben.

Die "Visceroiden"

Die Visceroiden sind die ältesten mutierten Lebewesen. Sie wurden bereits während des ersten Tiberiumkrieges entdeckt. Bei der ursprünglichen Spezies handelte es sich um flüchtige Kreaturen, die in der Lage waren, toxisches Tiberiumgas auszustoßen. Die jüngsten Formen der Visceroiden bilden größere, empfindungslose Protoplasmastrukturen. Während die kleineren Visceroiden als relativ harmlos eingestuft werden, sind die größeren Spezies durchaus in der Lage, ganze Städte auszulöschen. Sie attackieren ihre Beute mit blitzschnellen Pseudopodien und entziehen ihrem Opfer kinetische Energie, die sie selbst zum Leben benötigen. Eine Begegnung mit diesen Kreaturen ist ebenso tödlich wie der Kontakt mit reinem Tiberium.

Die Population der Visceroiden ist dramatisch angestiegen. Dies ist vor allem auf die zunehmende Tiberiumverseuchung der Atmosphäre zurückzuführen. Tiberiumgas zerstört jedes pflanzliche und tierische Gewebe. Während nach kurzzeitigem Kontakt mit Tiberiumgas noch behandelt werden kann, führt die längere Kontamination zu einem spontanen Zerfall des Zellgewebes. Ab einem gewissen Grad der Gasanreicherung im Zellgewebe erfolgt dieser Prozess beinahe schlagartig. Kleine Visceroiden sind in der Lage, zu größeren und damit weitaus gefährlicheren Spezies zu verschmelzen. Uns liegen einige unbestätige Berichte über eine gezielte Fortpflanzung der Visceroiden vor. Die meisten dieser Kreaturen scheinen jedoch durch den Zerfall von organischem Gewebe entstanden zu sein.

Aufgrund der direkten Verbindung zwischen dem Tiberium und den Visceroiden gehen wir davon aus, dass diese Wesen beschädigtes Zellgewebe mithilfe des Tiberiums wiederherstellen können. Aus diesem Grund ist es faktisch unmöglich, einen Visceroiden in einem Tiberiumfeld zu zerstören. Bis heute ist unklar, welche Rolle die Visceroiden im zukünftigen Ökösystem der Erde spielen werden.

"Tiberiumteufel"

Während ich die wissenschaftliche Bezeichnung Canus Tiberius für dieses Wesen bevorzuge, spricht der Volksmund von einem Teufel. Aus heutiger Sicht ist diese Bezeichnung durchaus passend. Tatsächlich ist die Bezeichnung "Canus" irreführend, da lediglich die Gestalt dieser Kreatur an einen Hund erinnert.

Der Canus Tiberius ist ein weiteres Beispiel für die tiberiumbedingte Mutation irdischer Lebensformen. Im Gegensatz zu den Visceroiden, die das Zellgewebe von Lebewesen zerstören und umwandeln, ist der Canus Tiberius im Verlauf eines gewaltsamen Evolutionsprozesses entstanden. Der Tiberiumteufel ist ein Vierbeiner mit der Gestalt eines normalen Hundes und der Größe eines großen Pferdes bzw. eines kleinen Elefanten. Die Haut ist normalerweise schwarzbraun bis rötlichbraun gefärbt. Sein Rücken ist meist mit Tiberiumkristallen bedeckt.

Auch der Canus Tiberius ist perfekt an seine Umwelt angepasst. Wie die Visceroiden kann er sich in Tiberiumfeldern regenerieren. Ein in einem Tiberiumfeld versteckter Canus Tiberius ist darüber hinaus außerordentlich schwer zu orten. Der Canus Tiberius feuert bei Gefahr Tiberiumkristalle auf seine Gegner. Diese verursachen schwere Verletzungen und führen zu lebensbedrohlichen Tiberiumvergiftungen.

Der Canus Tiberius kann als das Raubtier dieses neuen Ökosystems angesehen werden. Er ist außerordentlich aggressiv und verfügt über eine bemerkenswerte Intelligenz. Es gibt dokumentierte Beispiele von Angehörigen des Vergessenen Volkes, die diese Wesen als "Wachhunde" abrichteten. Ferner wurde beobachtet, dass der Canus Tiberius positiv auf eine freundliche Behandlung reagiert.

"Kratermonster"/Tiberiumadern (auch bekannt als Tiberiummonster, TM)

Kratermonster sind ein relativ neues Phänomen, das erstmals während des zweiten Tiberiumkrieges beobachtet wurde. Ähnlich wie die kristallinen Formen breiten sich die Tiberiumadern mit einer alarmierenden Geschwindigkeit aus. Die Adern scheinen dem

Boden jedoch keine Nährstoffe zu entziehen, bedecken diesen aber vollständig. Das Zentrum der Adern bildet grundsätzlich eine riesige Masse, die in gewisser Weise an das Tierreich erinnert. In diesem Zusammenhang ist vor allem eine Art "Schlund" zu nennen. Es gibt zahlreiche Zeugen, die bestätigen, dass Wildtiere von den Adern in Stücke gerissen und anschließend zu diesem Schlund im Zentrum der Struktur transportiert wurden. Die Adern reagieren äußerst empfindlich auf kinetische Energie und Vibrationen und greifen den Auslöser derartiger Störungen mit tödlichen Pseudopodien an. Kleinere Einheiten, wie die Infanterie und leicht gepanzerte Fahrzeuge, können die Adern normalerweise überqueren, bevor diese auf die Erschütterungen reagieren.

Ich vermute, dass es sich bei diesen "Tiberiummonstern", wie diese Wesen auch genannt werden, um eine außerirdische Form der Venus-Fliegenfalle handelt. Das verdaute lebende Zellmaterial dient meines Erachtens dem weiteren Wachstum. Glücklicherweise ist dieses Wesen relativ einfach auszuschalten, da das Leben des Gesamtorganismus eng mit dem Schlund verbunden ist. Durch die Zerstörung der zentralen Masse wird der gesamte Organismus vernichtet. Dies führt zum langsamen Absterben aller Tentakel und Pseudopodien. Feldtests haben ergeben, dass Luftkissenfahrzeuge, die Luftwaffe oder Infanterieeinheiten für derartige Einsätze optimal geeignet sind. Die Verteidigungsmechanismen des TMs stellen allerdings eine tödliche Gefahr dar - Im Falle einer Bedrohung wird ein hochkonzentriertes Tiberiumgas ausgestoßen. Dieses Gas beschädigt alle Fahrzeuge und ist für Infanterieeinheiten tödlich.

Wie alle fanatischen Gruppierungen hat inzwischen auch Nod eine Verwendungsmöglichkeit für das TM gefunden. In den Adern finden wir eine hohe Anreicherung des von kristallinen Tiberiumformen bekannten Gases. Die Bruderschaft hat einen Weg gefunden, diese Substanz zu ernten und damit einen Gefechtskopf zu bestücken. Der Einsatz dieser Waffe wäre eine Katastrophe. Die Detonation einer derartigen Sprengladung würde nicht nur die meisten Strukturen im Zielgebiet zerstören, sondern alle Lebewesen der Region einer enormen Tiberiumbelastung aussetzen. Alle Organismen im Zentrum der Explosion würden auf der Stelle getötet oder in Visceroiden umgewandelt werden.

Wir müssen diese neuen Lebensformen erforschen, um herauszufinden, ob wir vor der Geburt einer neuen Spezies oder der Auslöschung der Menschheit stehen. Nur wenn wir das Tiberium verstehen und kontrollieren, können wir die Vernichtung unserer Welt verhindern.

Zugriffscode Blau - Geheim

GDI-Einsatzbesprechung 26-8/A: Die technologischen Neuentwicklungen seit dem 2. Tiberiumkrieg (TK II)

Zusammengestellt von First Lieutenant Chandra

Jeder Krieg bringt neue Erfindungen hervor, und es scheint beinahe, dass die rasche Weiterentwicklung unserer Militärtechnologien nur durch Kriege möglich ist. Wir haben sehr viel Geld und Arbeitskraft in die Analyse der Schlachtdaten investiert und zahlreiche Verbesserungen und Erweiterungen an unseren Waffensystemen vorgenommen. Damit gehen wir gestärkt in den Kampf gegen die Dunkelheit, die versucht, unseren Planeten einzuhüllen. Dieser Bericht enthält eine detaillierte Analyse der jüngsten Rüstungsergebnisse der GDI und von Nod. Durch die Zerschlagung der Bruderschaft ist es uns gelungen, exakte und aktuelle Daten aus den Waffenfabriken von Nod zu erhalten.

MODERNISIERUNGEN DER GDI:

GLEITJÄGER

Die wichtigste Neuerung der Gleitjäger ist das verbesserte Ortungssystem. Wir haben die Reichweite erhöht und die Ortungsmöglichkeiten von Tarnfeldern im Flug optimiert. Die neuen Modelle der Gleitjäger sind deutlich schneller und ermöglichen die Luftüberwachung getarnter Stützpunkte oder Einheiten. Durch die Verbesserung der Stealth-Technologie von Nod und die hohen Verluste an Gleitjägern war diese Verbesserung dringend erforderlich.

MOBILE SENSOREINHEIT (MSE)

Die neuartigen Haftdrohnen im Arsenal der GDI (und Gerüchten zufolge auch der Bruderschaft) machten eine Modernisierung der MSE erforderlich. Die Mobile Sensoreinheit ortet nun neben den getarnten und unterirdisch operierenden Einheiten eine Vielzahl unsichtbarer Drohnen und Minen.

E.M.-PULSKANONE

Im Zuge des Wettrüstens haben wir auch die bewährte E.M.-Pulskanone modernisiert. Grund für die Anpassung der E.M-Technologie war die Einführung neuartiger Drohnen- und Minentechnologien. Der verbesserte Resonanzfaktor des Impulsstrahls der Kanone hat eine sofortige Detonation aller Drohnen im Einflussbereich des Strahls zur Folge. Dies ermöglicht eine schnelle und effiziente Räumung von Minenfeldern. Der deutlich stärkere elektromagnetische Energiestrahl stört ferner die Navigationssysteme unterirdisch operierender Einheiten. Dies führt wiederum zu deren sofortigem "Auftauchen".

NEUHEITEN IN DEN GDI- & NOD-ARSENALEN:

MOBILE E.M.-PULSKANONE (MEMP)

REICHWEITE: Mittel (kreisförmiger Wirkungskreis)

PANZERUNG: Leicht

WAFFENSYSTEM: Elektromagnetischer Energiestrahl

GDI-Arsenal

Die mobile E.M.-Pulskanone ist eine Neuheit im Arsenal der GDI. Mit der leicht gepanzerten Einheit haben wir nun die Möglichkeit, kleinere Kampfverbände mit einem einzigen Angriff auszuschalten. Der elektromagnetische Energiestrahl setzt Fahrzeuge außer Gefecht, zerstört getarnte Drohnen und stört die Navigationssysteme unterirdisch operierender Einheiten, die dadurch zum Auftauchen gezwungen werden. Natürlich mussten wir auch einige Zugeständnisse machen. Die Einheit hat deutlich längere Kondensatorladezeiten und einen wesentlich geringeren Wirkungskreis als fest installierte E.M.-Pulskanonen.

MOLOCH

REICHWEITE: Groß

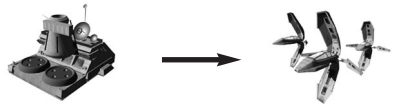
PANZERUNG: Leicht

WAFFENSYSTEM: 3 120mm-Geschütze

GDI-Arsenal

Die Analyse der Schlachtdaten während des letzten Feldzuges hat die unzureichende Artillerieunterstützung der GDI-Einheiten offenbart. Durch den Ausbau des Titan-Systems mit Langstreckengeschützen ist unseren Ingenieuren die Entwicklung einer außerordentlich starken Waffe gelungen. Der Moloch ist zwar langsam, belegt den Gegner jedoch auf große Distanzen mit Sperrfeuer. Dank ihrer enormen Feuerkraft ist diese Einheit in der Lage, selbst die Verteidigungsanlagen schwer befestigter Stützpunkte zu schwächen. Die Nachteile des Molochs sind seine geringe Schussfrequenz und die Tatsache, dass er vor jedem Einsatz in Stellung gebracht werden muss, damit er feuern kann. Da es sich beim Moloch um eine Langstreckenwaffe handelt, ist seine Minimalreichweite begrenzt. Achten Sie daher immer darauf, dass Sie Moloch-Einheiten nicht zu nahe an der Frontlinie in Stellung bringen.

RAUMLANDER-LENKSYSTEM



REICHWEITE: Weltweit

PANZERUNG: KEINE ANGABEN

WAFFENSYSTEM: Spezialeinheiten der Infanterie

GDI-Arsenal

Diese Erweiterung der Kommunikationszentrale steht kurz vor der Fertigstellung. Sie ermöglicht der GDI den weltweiten Einsatz von Infanterie-Raumlandern in Krisengebieten. Im Gegensatz zu Fallschirmjägern des 20. Jahrhunderts bringen unsere Raumlander die Kampftruppen zielgenauer und schneller von unseren orbitalen Kommandozentralen zum Einsatzort. Für diese gezielten Luftschläge werden ausschließlich erfahrene Infanterieeinheiten eingesetzt. Zum Schutz unserer Truppen sind die Raumlander mit effektiven Waffensystemen bestückt, mit deren Hilfe das Zielgebiet vor dem Absetzen der Infanterieeinheiten gesäubert werden kann.

MOBILE WAFFENFABRIK (MWF)/FAUST VON NOD (FVN)

REICHWEITE: KEINE ANGABEN

PANZERUNG: Schwer

WAFFENSYSTEM: KEINE ANGABEN

GDI- und NOD-Arsenal

Die mobile Waffenfabrik bietet uns zahlreiche neue Möglichkeiten. Durch diese neuartige Einheit können wir unsere Rüstungsindustrie direkt an die Frontlinie verlagern. Trotz der Schwerfälligkeit und der beträchtlichen Produktionskosten der mobilen Waffenfabrik ist diese Einheit die beste Möglichkeit, einen reibungslosen Nachschub an den Frontlinien zu gewährleisten. Da die Einheit über keinerlei Panzerung verfügt, muss sie unbedingt von mobilen Einsatzkräften geschützt werden. Obwohl unsere Techniker hart gearbeitet haben und die neue Einheit in Rekordzeit fertigstellen konnten, erreichen uns inzwischen Meldungen, dass auch Nod der Bau einer ähnlichen Produktionsstätte namens "Faust von Nod" gelungen ist.

HAFTDROHNEN

REICHWEITE: Gering

PANZERUNG: Keine

WAFFENSYSTEM: Spezial

GDI- und NOD-Arsenal

Haftdrohnen wurden ursprünglich zur Ortung getarnter Nod-Stützpunkte entwickelt und vom GDI-Geheimdienst eingesetzt. Sie graben sich in den Boden ein und heften sich an die Unterseite des ersten Fahrzeugs, das über die Drohne hinwegfährt. Durch das Gewicht von Infanterieeinheiten werden Haftdrohnen nicht aktiviert. Die Drohne erfüllt zwei Aufgaben: Zum einen stört sie die Elektronik des Fahrzeuges, was zu einer deutlichen Verringerung des Bewegungstempos führt. Zum anderen ist sie mit einem modernen Sensoren- und Kamerasystem ausgerüstet, das sämtliche Geländedaten der Umgebung erfasst und an eine Funk- und Radarzentrale übermittelt. Dadurch sehen wir sozusagen durch die "Augen" der Drohne. Da die Drohne durch Punktschweißung befestigt wird, kann sie ausschließlich in einer Werkstatt oder in einer ähnlichen Einrichtung entfernt werden. Berichten zufolge setzt inzwischen auch Nod diese Technologie ein.

MOBILER STEALTHGENERATOR (MSG)

REICHWEITE: Mittel (kreisförmiger Wirkungskreis)

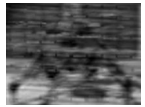
PANZERUNG: Leicht

WAFFENSYSTEM: Tarnfeld

NOD-Arsenal

Über den mobilen Stealthgenerator liegen uns derzeit nur unvollständige Informationen vor. Bis heute wurde erst eine dieser Einheiten geortet. Der MSG ist die mobile Version des Stealthgenerators. Berichten zufolge muss der MSG in Stellung gebracht werden, bevor er einsatzbereit ist. Bewegungen scheinen die Stabilität des beachtlichen Tarnfeldes zu stören. Der Wirkungskreis des mobilen Stealthgenerators ist deutlich kleiner als das Tarnfeld der stationären Einheit.

CYBORGMÄHER



REICHWEITE: Mittel/Gering

PANZERUNG: Leicht

WAFFENSYSTEM: Mehrfach-Raketenwerfer und Netzwerfer

NOD-Arsenal

Die Existenz dieser Nod-Einheit ist bisher zwar lediglich ein unbestätigtes Gerücht, gibt aber Grund zu allerlei Spekulationen. Der Cyborgmäher ist offensichtlich ein Cyborgtorso auf einem geländeunabhängigen Walker-System. Berichten zufolge ist die Einheit mit einem Zwillings-Raketengeschütz (vergleichbar mit der größeren und stärkeren Mehrzweckrakete) und einem Netzwerfer bestückt. Derzeit stehen uns lediglich undeutliche Satellitenaufnahmen der Einheit zur Verfügung. Diese gelten unter Experten als gefälscht oder als Photos einer neuen Tiberium-Lebensform.

Nachtrag zu den Einheiten:

Es gibt zahlreiche Gerüchte über weitere Nod-Erfindungen, die niemals bestätigt wurden. Nach dem Tod Kanes und der Spaltung der Bruderschaft ist derzeit auch kaum mit der Aufnahme der Produktion zu rechnen. Bleiben Sie jedoch in engem Kontakt zu unserem Geheimdienst, damit wir Sie über mögliche Veränderungen informieren können.

VERBESSERUNGEN AM SPIEL

Neue Tastaturbelegung

Wir haben in Feuersturm die Auswahl bestimmter Einheiten etwas vereinfacht. Möchten Sie allen Einheiten eines Typs einen Befehl erteilen, markieren Sie zunächst eine Einheit und drücken Sie anschließend T. Dadurch werden alle Einheiten des gewählten Typs, die derzeit auf dem Schlachtfeld sichtbar sind, ausgewählt.

Zufallskartengenerator

Der Generator wurde um zahlreiche Funktionen erweitert. In Multiplayer-Spielen stehen Ihnen nun noch mehr Möglichkeiten zur Verfügung.

Neue Geländeform: MUTIERT

Bei dieser Geländeform handelt es sich um Gebiete mit einer bereits weit fortgeschrittenen Tiberiumverseuchung. Hier finden Sie auch die Pflanzen- und Tierwelt der Feuersturm-Einzelspielermissionen vor.

Aktualisierter Schieberegler: TIBERIUMFELDER

Der Zufallskartengenerator fügt nun blaue und grüne Tiberiumsporen-Bäume in die Tiberiumfelder ein. Dies ermöglicht Ihnen eine langfristigere strategische Planung und längere Spiele auf den Zufallskarten.

Neuer Schieberegler: KRATERMONSTER

Mit dieser Option können Sie Ihre Zufallskarten mit tödlichen Tiberiummonstern bereichern. Pro Karte sind bis zu fünf dieser Kreaturen erlaubt, aber Vorsicht: Die Tiberiumadern breiten sich rasant aus.

Neue Schaltflächen: IONENSTURM, TAG/NACHT, KRATERMONSTER

Ionensturm: Wählen Sie diese Schaltfläche, wenn Sie möchten, dass regelmäßig Ionenstürme über Ihre Karte fegen.

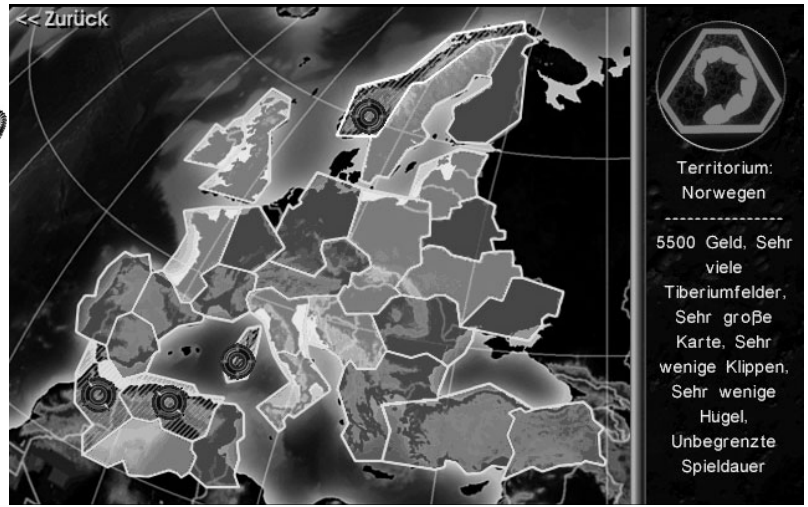
Tag/Nacht: Mit dieser Option können Sie den Wechsel zwischen **Tag und Nacht** aktivieren. Das Spiel beginnt dabei mit der Tageszeit, die Sie im Menü Tageszeit bestimmen.

Kratermonster: Nach einem Klick auf diese Schaltfläche wird eine zufällige Anzahl von Tiberium-Lebensformen auf Ihrer Karte ausgesetzt. Neben jugendlichen und erwachsenen Visceroiden und Tiberiumteufeln findet sich dann das ein oder andere interessante Kratermonster.

Anmerkung: Karten, die mit dem Zufallskartengenerator von Feuersturm erstellt wurden, funktionieren nicht mit früheren Versionen des Spiels ohne die Feuersturm-Missionen.

NEUES FEATURE: DER WELTHERRSCHAFTSMODUS

Der Kampf um die Weltherrschaft ist eine neue Dimension in der Auseinandersetzung zwischen der GDI und Nod. Hierbei kämpfen GDI- und Nod-Spieler in unbarmherzigen Multiplayer-Gefechten um die Weltherrschaft. Die Schlachten finden in unterschiedlichen Gebieten unter zuvor festgelegten Bedingungen statt. Am Ende eines Tages entscheidet der Ausgang aller Kampfhandlungen innerhalb eines bestimmten Gebietes darüber, welche Seite das Territorium von nun an kontrolliert. Dadurch verlagert sich die Frontlinie. Durch diese Verlagerung wird die Schlacht in immer neue Gebiete getragen. Mit der Zeit gelingt es einer Seite möglicherweise, das gegnerische Territorium zu kontrollieren und sich durchzusetzen. Nach der Einstellung einiger Optionen wird die aktuelle Karte eingeblendet (siehe Bild oben). Auf dieser Karte sehen Sie die von Nod kontrollierten Territorien (rote Gebiete), die Regionen im Einflussbereich der GDI (goldene Gebiete) und die derzeit



umkämpften Territorien (gestreifte Gebiete). Sie können nun in einem beliebigen umkämpften Gebiet in die Kampfhandlungen eingreifen. Die verschiedenen Territorien bieten Ihnen die Möglichkeit, abwechslungsreiche Multiplayer-Spiele zu spielen. Wenn Sie den Mauszeiger über ein umkämpftes Territorium bewegen, erscheint eine Liste mit den für die gewählte Karte definierten Kampfbedingungen. Auf einer Karte wird beispielsweise mit einer geringeren Technikstufe gespielt, oder Sie ziehen mit sehr wenig Geld in die Schlacht. Einige Territorien sind härter umkämpft als andere. Werfen Sie daher immer einen Blick auf diese Informationen, bevor Sie sich in die Schlacht stürzen. Bewegen Sie den Mauszeiger über ein GDI- oder ein Nod-Territorium, wenn Sie statistische Informationen über das entsprechende Gebiet abrufen möchten (z. B. Bevölkerungszahlen oder den Grad der Bedrohung). Dadurch wissen Sie immer, wie es um das Überleben der Menschheit steht.

Dies war lediglich eine grobe Übersicht über den Weltherrschaftsmodus. Weitere aktuelle Informationen über diese Option enthält die Datei HELP.HTML. Sie finden die Datei im Ordner HELP auf der Feuersturm-CD.

TEAM

Ausführender Produzent: Brett W. Sperry

Produzent: Rade Stojsavljevic

Co-Produzent: Joseph Selinske

Technische Leitung: Steve Wetherill

Programmierleitung: Denzil E. Long

Programmierung: Steve Clinard, Joe Howes, Gavin Snyder

Zusätzliche Programmierung: Joe Bostic, Steve Tall, Bret Ambrose, Maria Del Mar McCready Legg

Künstlerische Leitung: Patrick Pannullo, Adam Isgreen

Design: John Archer, Michael Lightner, Joe Gernert, Lloyd Bell

Künstlerische Leitung 3D: Eric Gooch

Künstlerische Leitung Spieldesign: Joseph B. Hewitt IV, Matt Hansel

3D-Design: Kevin "Q" Quattro, Jim May, Chuck Carter, Terrence Walker, Matt Hansel, Dan Lyons, Koji Kuramura

Spieldesign: Ferby Miguel

Zusätzliches Spieldesign: Alan Blouin, Ken Raschko

Konzeptionelles Artwork: T.J. Frame, Val Mayerik, Matt Hansel

Design-Komprimierung: Tim Fritz

Audioleitung: Paul S. Mudra

Original-Soundtrack: Frank Klepacki

Sounddesign: Dwight K. Okahara Paul S. Mudra

Manager Qualitätssicherung: Glenn Sperry, Mike Meischeid

Leitung Qualitätssicherung: Shane Dietrich

Assistenzleitung Qualitätssicherung: Chris Blevens

Datenerfassung: Rhoda Anderson

Qualitätssicherung Technik: Troy Leonard

Tester Qualitätssicherung: D'andre Campbell, Mike Smith, Steve Shockey, Jon Hall, Levi Luke, DeMarlo Lewis, Steve Laity, Randy Stafford, Chad Fletcher, Paul Winegardner, Alex Colom, Richard Rasmussen, Jason Campbell, Clint Autrey, Jason Primas, Justin Bloom, Michael Chatterton, Beau Hopkins, Bill Baca, Ryan Vervack

Verpackungsdesign: Victoria Hart, Mahoney Design

Handbuch: Patrick Pannullo, Joseph Selinske, David Lamoreaux

Marketing: Laura Miele, Lincoln Hershberger, Aaron Cohen, Chris Rubyor, Victoria Hart, Ted Morris

Lokalisierungsleitung: Paul S. Mudra

Projektmanager Lokalisierung Europa: Sonia "Sam" Yazmadjian

Audioleitung Europa: David Lapp

Französische Lokalisierung: Christine Jean (Leitung), Stéphane Radoux, Nathalie Duret, Phuong Tran-Mai

Sprachaufnahmen: Le Lotus Rose (Paris)

DEUTSCHE VERSION

Leitung Produktmarketing: Benedikt Schüler

Marketing: Pete Larsen

PR: Bernd Reinartz

Lokalisierungsleitung: Michaela Bartelt, Bettina Bachon

Übersetzung: Robert Böck, Rolf D. Busch

Dokumentationslayout: Frank Werner

Sprachaufnahmen: Studio Fröhling (Düsseldorf)

Sprecher: Christian Tasche, Frauke Poolmann, Vittorio Alfieri, Volker Wolf, Philipp Scheppmann, Katharina Padelschad, Hans-Detlef Hübgen, Thomas Krause, Thomas Lang

Leitung Sprachtests: Dirk Vojtilo

Sprachtests: Lars Berenbrinker

Qualitätssicherung: Lars Berenbrinker

BESETZUNG FEUERSTURM

Tratos: Patrick Bauchau

General Slavik: Frank Zagarino

General Cortez: Efrain Figueroa

Dr. Boudreau: Linnea Pyne

Labortechniker: Tina Le

General Marzaq: Nicholas Worth

NOD-General 1: Tom Wyner

NOD-General 2: Steven Wollenberg

NOD-General 3: Michael Hegedus

Mitarbeiter Kommandozentrale: John Branch, McKenzie Woodcock

Techniker Kommadozentrale: Chris Nation, Troy Mclaughlin, Heather Nickens, Anna Chudora

NOD-Lieutenant: Jeff Soskin, Anthony Clay

Kane: Joe Kucan

Körperdouble Umaagon: Veronica Becerra

Stimme von Cabal: Christian Tasche

Stimme von EVA: Frauke Poolmann

Stimme von Chandra: Vittorio Alfieri

FILMTEAM FEUERSTURM

Produzent: Donny Miele

Regisseur: Joseph D. Kucan

Drehbuch: Patrick Barry, Paul Robinson, Adam Isgreen

Bildregie: Kurt Rauf

Bearbeitung: Curt Weintraub

Leitung Visuelle Effekte: Kevin Becquet

Ultimatte-Operator: Bob Kurtez

Soundproduktion: Paul S. Mudra, Dwight Okahara

Casting-Leitung: Marilee Lear, CSA

Maske Effekte: Ron Wild

1. Regieassistent: Eddie Ficket

2. Regieassistent: Frank Carillo

Produktionskoordination: Nicci Freeman

Beleuchtung: Mike Roach

Grip: Jerremy Settles

Aufbauten: Bobby Joyce

Hairstylist: Allison Bonono

Maske: Nicole Frank

Kostüme: Tracy Bohl

Kostümherstellung: Sandy Wyndom

Skript-Supervisor: Mark Thomas

1. Produktionsassistent: Jason Campbell

2. Produktionsassistent: Levi Luke

Galgen: Richard Rasmussen

Storyboard-Design: Steven Debonrepos

Lektorat: Finley Bolton

Stuntkoordination: Greg Anderson

Stunts: Troy Mclaughlin, Stephine Costello, Todd Lester

Fizmõ-Operator: Dwight K. Okahara, Adam Isgreen

Besonderer Dank an: Fizmõ 2000

Hinweis

ELECTRONIC ARTS BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, JEDERZEIT UND OHNE VORHERIGE ANKÜNDIGUNG VERBESSERUNGEN UND ÄNDERUNGEN AN DEM HIER BESCHRIEBENEN PRODUKT VORZUNEHMEN.

DAS VORLIEGENDE HANDBUCH UND DIE DARIN BESCHRIEBENE SOFTWARE UNTERSTEHEN DEM URHEBERRECHT. ALLE RECHTE BLEIBEN VORBEHALTEN. DAS HANDBUCH DARF WEDER GANZ NOCH AUSZUGSWEISE KOPIERT, VERVIELFÄLTIGT, IN ANDERE SPRACHEN ÜBERSETZT ODER IN ELEKTRONISCHE ODER MASCHINENLESBARE FORM GEBRACHT WERDEN, ES SEI DENN, ES WURDE VORHER DIE AUSDRÜCKLICHE, SCHRIFTLICHE GENEHMIGUNG VON ELECTRONIC ARTS LIMITED, PO BOX 835, SLOUGH, BERKS. SL3 8XU, ENGLAND, EINGEHOLT.

ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT KEINERLEI VERANTWORTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICHER NOCH STILLSCHWEIGENDER ART, IN BEZUG AUF DIESES HANDBUCH, SEINE QUALITÄT ODER VERWENDBARKEIT ODER SEINE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS HANDBUCH WIRD IN DER VORLIEGENDEN FORM GELIEFERT.

Garantie

Electronic Arts gewährt dem Käufer dieses Computer-Software-Produkts eine Garantie von 12 Monaten ab Kaufdatum in bezug auf die Medien, auf denen diese Software-Programme gespeichert sind. Während dieser Frist werden dem Käufer fehlerhafte und mangelhafte Medien ersetzt, sofern das Original-Produkt einschließlich des Kaufbelegs, der Angabe der Mängel sowie der Adresse des Käufers an Electronic Arts geschickt wird.

Electronic Arts GmbH

Customer Service

Pascalstr. 6

52076 Aachen

Ebenso kann die Software beim Händler umgetauscht werden, bei dem das Produkt gekauft wurde.

Diese Garantie ist eine zusätzliche Garantie und beeinträchtigt in keiner Weise die Garantiebestimmungen des jeweiligen Landes.

Diese Garantie bezieht sich nicht auf Medien, die unsachgemäß verwendet wurden.

Hotline

Unser Kundendienst steht den Kunden werktags von 9.30-13.00 Uhr und 14.00-17.30 Uhr unter folgenden Telefonnummern zu Verfügung:

Für Deutschland:	0190/57 23 33 (1,21 DM/min)
Für die Schweiz:	0900/55 40 20 (2 SFr/min) Nicht möglich ist die Anwahl aus der Schweiz mit einem Handy, von einer Telefonzelle oder von der Nebenstelle einer Telefonanlage aus, bei der diese Service-nummern gesperrt sind.
Für Österreich:	0049/2408-940777

In Deutschland kann zusätzlich unsere Hint-Line 0190/78 79 06 (2,42 DM/min) oder 0190/90 00 30 (2,42 DM/min) (für ältere Spiele) in Anspruch genommen werden, wenn Spieletips benötigt werden.

Jugendliche unter 18 Jahren dürfen nur mit Erlaubnis ihrer Eltern anrufen.

© 2000 Electronic Arts. Command & Conquer, Tiberian Sun, Feuersturm und Westwood Studios sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts in den USA und /oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Westwood Studios ist ein Unternehmen der Electronic Arts™ Inc.