



REFERENZKARTE

REFERENZKARTE

Die neuesten Nachrichten und Updates finden Sie auf unserer Web-Seite unter www.westwood.com

INHALT

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN	2	DE-INSTALLATION/ NEUINSTALLATION DES SPIELS	7
MINDESTVORAUSSETZUNGEN	2	SPIELSTART	7
EMPFOHLENE VORAUSSETZUNGEN	2	MULTIPLAYER-SPIELE	7
ZUSÄTZLICHE ANFORDERUNGEN FÜR MULTIPLAYER-SPIELE	3	INTERNET-SPIELE	8
BEREINIGUNG IHRES SYSTEMS VOR DEM SPIELSTART	3	NETZWERK-SPIELE	14
ANMERKUNGEN ZUR INSTALLATION VON DIRECTX™	4	FEHLERBEHEBUNG	20
INSTALLATION DES SPIELS	6	TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG	25
		SO ERREICHEN SIE UNS ONLINE	27

Mini-Glossar häufig verwendeter Begriffe

In dieser Referenzkarte haben die Begriffe "**klicken**," und "**wählen**" dieselbe Bedeutung. Verwenden Sie die Maus, um eine Option zu markieren und klicken Sie anschließend mit der linken Maustaste, um die Option auszuwählen. "**Doppelklick**" ist das schnelle zweimalige Klicken mit der linken Maustaste. Bei einem "**Rechtsklick**" müssen Sie die rechte Maustaste einmal drücken. "**Schalter**" sind Optionen, die ein- und ausgeschaltet werden können, indem Sie den Mauszeiger auf den Schalter führen und mit der linken Maustaste klicken. Um einen "**Schieberegler**" zu verändern, führen Sie zunächst den Mauszeiger über den Regler. Bewegen Sie diesen anschließend mit gedrückter linker Maustaste in die gewünschte Richtung. Lassen Sie die Maustaste dann los. Eine "**Standardeinstellung**" ist der für eine Option automatisch gesetzte Wert. Die Standardeinstellung bleibt erhalten, bis Sie sie manuell ändern. "**Dialogfelder**" bieten Ihnen die Möglichkeit, mit der Tastatur bestimmte Informationen einzugeben. "Treiber" sind kleine Programme, die die Kommunikation zwischen Ihrem Computer und verschiedenen Hardware-Komponenten wie Grafik-, Sound- oder 3D-Karten ermöglichen.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

MINDESTVORAUSSETZUNGEN

- Windows® 95/98 oder Windows NT (mit Service Pack 3 oder höher)
- Intel®-Pentium® 166 MHz oder schneller bzw. kompatibler Prozessor
- 32 MB RAM
- 200 MB freier Festplattenspeicher plus zusätzlicher Festplattenspeicher für das Abspeichern von Spielständen
- 4fach-CD-ROM-Laufwerk
- 16-Bit Grafikkarte
- Grafikkarte mit 2 MB (in der Standardeinstellung 640x400). Bei einer Grafikkarte mit 4 MB oder mehr MB Arbeitsspeicher sind auch höhere Auflösungen möglich.
- 100% Microsoft®-kompatible Maus
- DirectX 6 (auf der Spiel-CD enthalten)
- DirectSound™-kompatible Soundkarte; 8-Bit, 16-Bit, 32-Bit oder 100% SoundBlaster-kompatible Karten

EMPFOHLENE VORAUSSETZUNGEN

- Windows 95/98 oder Windows NT (mit Service Pack 3 oder höher)
- Intel Pentium II 233 MHz oder schneller bzw. kompatibler Prozessor
- 64 MB RAM
- 200 MB freier Festplattenspeicher plus zusätzlicher Festplattenspeicher für das Abspeichern von Spielständen
- 4fach-CD-ROM-Laufwerk
- 16-Bit Grafikkarte
- Grafikkarte mit 4 MB
- 100% Microsoft-kompatible Maus
- DirectX 6 (auf der Spiel-CD enthalten)
- DirectSound-kompatible Soundkarte; 8-Bit, 16-Bit, 32-bit oder 100% SoundBlaster-kompatible Karten

ZUSÄTZLICHE ANFORDERUNGEN FÜR MULTIPLAYER-SPIELE

Internet (2-4 Spieler)

- Modem 28.8 Kbps
- Internet-TCP/IP-Verbindung
- 1 Spiel-CD pro PC

Null-Modem (2 Spieler)

- Nullmodem-Kabel
- High-speed serielle Schnittstelle
- 1 Spiel-CD pro PC

Modem (2 Spieler)

- Modem mit 28.8 Kbps
- 1 Spiel-CD pro PC

Netzwerk (2-8 Spieler)

- Local Area Network (LAN) mit IPX-Protokoll
- 1 Spiel-CD pro PC

BEREINIGUNG IHRES SYSTEMS VOR DEM SPIELSTART

Bevor Sie neue Software installieren, ist es wichtig, daß sich Ihre Festplatte in gutem Zustand befindet. Wir empfehlen deshalb, ScanDisk und Defragmentierung regelmäßig laufen zu lassen.

- ScanDisk durchsucht Ihre Festplatte nach verlorenen Daten.
 - Die Defragmentierung Ihrer Festplatte stellt sicher, daß Ihre Dateien richtig sortiert sind. Sollten Sie Ihre Festplatte nicht überprüfen, können Ihre Daten beschädigt werden.
1. Beginnen Sie mit ScanDisk.
 2. Um ScanDisk zu starten, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den **START**-Button der Taskleiste. Das **Startmenü** öffnet sich.
 3. Wählen Sie im **Startmenü Ausführen**.
 4. Dann geben Sie **scandisk** in das Dialogfenster ein und klicken auf **OK**.
 5. Wenn das Programm aktiviert ist, vergewissern Sie sich, daß Sie bei der Prüfarart **INTENSIV** ausgewählt haben. Es dauert einige Zeit, bis dieser Vorgang beendet ist, wenn "Intensiv" gewählt wurde, aber das Ergebnis ist dafür auch umso besser. Vergewissern Sie sich, daß **FEHLER AUTOMATISCH KORRIGIEREN** aktiviert ist. Dann wählen Sie das Laufwerk aus, auf das Sie das Spiel installieren möchten (z.B. C).

6. Wenn alles korrekt eingestellt ist, klicken Sie auf **Start**, damit das Programm die Festplatte überprüft und mögliche Fehler behebt.
7. Danach starten Sie Defragmentierung. Klicken Sie dazu mit der linken Maustaste auf den **Start**-Button der Taskleiste. Das Startmenü öffnet sich.
8. Wählen Sie im Startmenü **AUSFÜHREN**. Dann geben Sie **DEFRAG** in das Dialogfenster ein und klicken auf **OK**. Wie bei ScanDisk wählen Sie das Laufwerk, auf das Sie das Spiel installieren möchten und klicken auf **OK**. Lesen Sie auch den Abschnitt "Hinweise, bevor Sie das Spiel installieren" in der Datei Online-Hilfe auf der CD, um weitere Informationen darüber zu erhalten, wie Sie Ihren Computer in bestmöglichen Zustand bringen können.

ANMERKUNGEN ZUR INSTALLATION VON DIRECTX

Lesen Sie diesen Abschnitt vollständig, bevor Sie Command & Conquer: Operation Tiberian Sun oder die DirectX-Treiber installieren.

Anmerkung: Dieser Abschnitt beinhaltet spezifische Informationen für die Installation unter Windows 95/98. Unter Windows NT 4.0 benötigen Sie das "Service pack 3" (ein Update des Betriebssystems mit DirectX-Komponenten). Das NT 4.0-Service-Pack 3 ist nicht auf der Command & Conquer-CD enthalten, sondern muß direkt von Microsoft angefordert werden.

DirectX ist eine sogenannte Application Programming Interface (API), durch die Windows 95/98 schneller und effektiver mit der Hardware eines Systems kommunizieren kann. Außerdem vereinfacht es die Installation und Konfiguration Ihrer Hardware. Command & Conquer Teil 3: Operation Tiberian Sun benötigt DirectX 6 (die derzeit aktuellste DirectX-Version). Die notwendigen DirectX 6-Dateien können direkt von der Spiel-CD installiert werden. Während der Installation des Spiels werden Sie gefragt, ob Sie DirectX 6 installieren möchten. Wenn auf Ihrem Computer noch kein DirectX oder eine Version vor DirectX 6.0 installiert ist, empfehlen wir Ihnen, die Frage mit JA zu beantworten. Ist DirectX 6.0 oder höher bereits auf Ihrem Rechner eingerichtet, wählen Sie NEIN.

Sie müssen Grafik-, Sound- und 3D-Treiber verwenden, die DirectX 6 unterstützen. Die DirectDraw-, DirectSound- und Direct3D-Komponenten von DirectX erfordern möglicherweise die Aktualisierung Ihrer Grafik-, Sound- und Videotreiber. Um Treiber für neuere Hardware oder weniger bekannte Marken zu erhalten, wenden Sie sich bitte direkt an den entsprechenden Anbieter Ihrer Hardware.

Überprüfen Sie nach der Installation von DirectX 6, ob Ihre Grafik-, Sound- und 3D-Treiber DirectX 6 unterstützen:

- 1) Klicken Sie in der Windows 95/98-Task-Leiste auf die Schaltfläche **START**.
- 2) Wählen Sie **AUSFÜHREN**.
- 3) Geben Sie im Dialogfeld **AUSFÜHREN** "`c:\programme\directx\setup\dxdiag.exe`" ein und klicken Sie auf **OK**, um das DirectX-Diagnoseprogramm zu starten.

Dieses Diagnoseprogramm gibt Ihnen Informationen zu Ihren Grafik-, Sound- und 3D-Treibern. Um die Treiber für Ihre Grafikkarte zu überprüfen, klicken Sie auf die Registerkarte **ANZEIGE 1**. Wenn Sie Ihre Soundtreiber überprüfen möchten, wählen Sie die Registerkarte **SOUND**. Mit einem Klick auf **ANZEIGE 2** können Sie die Treiber Ihrer 3D-Karte testen. Auf diese Weise erfahren Sie, ob die jeweiligen Treiber Microsoft-zertifiziert sind und damit DirectX 6 unterstützen.

Wird ein Treiber als "**Zertifiziert: Ja**" eingestuft, unterstützt der entsprechende Treiber DirectX 6 und sollte mit allen DirectX 6-Anwendungen ordnungsgemäß funktionieren.

Steht bei einem Treiber "**Zertifiziert: Nein**", unterstützt die entsprechende Hardware kein DirectX 6 und arbeitet bei der Ausführung von DirectX 6-Anwendungen möglicherweise nicht einwandfrei. Werfen Sie in diesem Fall einen Blick auf die Anmerkungen im unteren Bildschirmbereich des DirectX-Diagnoseprogramms. Besitzer von Windows 98 sollten außerdem einen Blick auf die Option **FEHLERBEHEBUNG** auf der Registerkarte **STILL STUCK?** werfen.

Wichtiger Hinweis: Während der Installation von DirectX 6 ermittelt das Setup-Programm, ob Ihre Treiber erfolgreich aktualisiert werden können. Wenn ein ersetzter Treiber nicht getestet wurde, oder die Ersetzung eines Treibers möglicherweise Probleme verursacht, erhalten Sie eine Warnmeldung. Wir empfehlen Ihnen, diese Warnungen ernstzunehmen.

INSTALLATION DES SPIELS

- 1) Starten Sie Windows 95/98.
- 2) Legen Sie die CD Command & Conquer Teil 3: Operation Tiberian Sun in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Nun erscheint das Autorun-Menü.

Anmerkung: Sollte das Setup-Menü nicht automatisch aufgerufen werden, doppelklicken Sie auf das Symbol "Arbeitsplatz" auf Ihrem Desktop. Führen Sie anschließend einen Doppelklick auf das Symbol für Ihr CD-ROM-Laufwerk aus, um das Autorun-Menü zu öffnen.

- 3) Wählen Sie Installieren. (Wenn Sie das Spiel bereits installiert haben, steht die Option "Installieren" im Autoplay-Menü nicht zur Verfügung.)
- 4) Folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

Während der Installation werden Sie aufgefordert, die Seriennummer des Produktes einzugeben. Sie finden diese Nummer auf der Rückseite der Jewel-Case mit den Spiel-CDs. Jede Version des Spiels hat eine einzigartige Seriennummer. Bewahren Sie diese an einem sicheren Ort auf, da Sie sie für jede Neuinstallation des Spiels benötigen. Geben Sie die Seriennummer ferner nicht an andere Personen weiter, da dies möglicherweise dazu führt, daß Sie das Spiel in verschiedenen Modi nicht mehr spielen können.

Anmerkung: Wenn DirectX auf Ihrem Computer noch nicht installiert ist, oder Sie mit einer Version unter 6.0 arbeiten, empfehlen wir Ihnen, die Frage, ob Sie DirectX installieren möchten, mit JA zu beantworten. Haben Sie DirectX 6.0 oder höher bereits installiert, wählen Sie bitte NEIN.

Anmerkung: Weitere Informationen zu DirectX 6.0 finden Sie im Abschnitt Anmerkungen zur Installation von DirectX.

Nachdem Sie die Installation beendet haben, können Sie das Spiel starten, die Readme-Datei aufrufen oder zu Windows zurückkehren. Die Readme-Datei enthält wichtige Informationen, die erst nach Druck dieser Referenzkarte und des Handbuchs zur Verfügung standen.

DE-INSTALLATION/ NEUINSTALLATION DES SPIELS

Wenn Sie Probleme mit dem Spiel haben, oder dieses nicht korrekt installiert wurde, empfehlen wir Ihnen, das Spiel neu zu installieren. Treten weiterhin Probleme auf, deinstallieren Sie das Spiel zunächst und installieren Sie es anschließend erneut.

De-installation von Command & Conquer Teil 3: Operation Tiberian Sun:

- 1) Legen Sie die CD Command & Conquer in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
Nun erscheint das Autorun-Menü.

Anmerkung: Sollte dieses Setup-Menü nicht automatisch aufgerufen werden, führen Sie einen Doppelklick auf das Symbol "**Arbeitsplatz**" auf dem Desktop aus. Wählen Sie anschließend Ihr CD-ROM-Laufwerk mit einem weiteren Doppelklick auf das entsprechende Symbol aus. Nun erscheint das Autorun-Menü.

- 2) Wählen Sie die Option **DE-INSTALLIEREN**. (**Anmerkung:** Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn Sie das Spiel bereits installiert haben.)
- 3) Folgen Sie den Bildschirmanweisungen.
- 4) Wenn Sie das Spiel neu installieren möchten, gehen Sie bitte nach den oben beschriebenen Installationsanweisungen vor. Stellen Sie dabei sicher, daß Sie die Seriennummer des Produktes zur Hand haben.

SPIELSTART

- 1) Starten Sie Windows 95/98.

Legen Sie die CD Command & Conquer in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein, wenn dies noch nicht geschehen ist. Nun sollte das Autorun-Menü erscheinen.

Sollte das Setup-Menü nicht automatisch aufgerufen werden, obwohl Sie eine CD-ROM eingelegt haben, führen Sie einen Doppelklick auf das Symbol "**Arbeitsplatz**" auf dem Desktop aus. Wählen Sie anschließend Ihr CD-ROM-Laufwerk mit einem weiteren Doppelklick auf das entsprechende Symbol aus. Nun erscheint das Autorun-Menü.

- 2) Klicken Sie auf **SPIELEN**, um Command & Conquer Teil 3: Operation Tiberian Sun zu starten.

Anmerkung: Weitere Informationen zum Spiel selbst finden Sie im beiliegenden Handbuch.

MULTIPLAYER-SPIELE

In Command & Conquer Teil 3: Operation Tiberian Sun können Sie Multiplayer-Spiele im Internet über Westwood Online™, Modem-Spiele, Spiele über Nullmodem-Kabel oder in einem Netzwerk spielen. Natürlich können Sie auch ein Trainingsspiel gegen den Computer beginnen. Wählen Sie dazu die Option Gefecht.

Wenn Sie in Command & Conquer Teil 3: Operation Tiberian Sun ein Multiplayer-Spiel starten möchten, wählen Sie im Hauptmenü MEHRSPIELER-SPIEL und bestimmen Sie hier einen Spielmodus.

INTERNET-SPIELE

Anmerkung: Bevor Sie ein Internet-Spiel starten, melden Sie sich bitte über Ihren Internet-Provider im Internet an.

ES GEHT LOS

Wählen Sie im Mehrspieler-Spiel-Menü die Option **INTERNET**. Nun erscheint der Anmeldungs Bildschirm von Westwood Online (WOL). Wenn Sie bereits über einen WOL-Account verfügen, geben Sie Ihren Spitznamen und Ihr Paßwort ein und klicken Sie auf OK, um online zu gehen. Haben Sie noch keinen Account, können Sie jetzt mit einem Klick auf **NEUER ACCOUNT** einen neuen Account erstellen. Folgen Sie dann den Bildschirmanweisungen. Wählen Sie die Option **ABBRECHEN**, wenn Sie zum Mehrspieler-Menü zurückkehren möchten.

ERSTELLUNG EINES NEUEN ACCOUNTS

Wenn Sie bisher noch nicht auf WOL gespielt haben, müssen Sie zunächst einen Account erstellen, sich sozusagen anmelden. Klicken Sie dazu auf **NEUER ACCOUNT**, um den Anmeldevorgang bei WOL zu starten. Nachdem die Verbindung zu Westwood aufgebaut wurde, müssen Sie einige Fragen beantworten, bevor Sie einen eigenen Account erhalten.

Wenn alles gut geht, wird anschließend eine Verbindung zu WOL aufgebaut. Sie befinden sich nun in der Spiele-Lobby. Treten beim Verbindungsaufbau mit dem Server Schwierigkeiten auf, erscheint eine Fehlermeldung, die Sie über das aufgetretene Problem informiert. Weitere Informationen zu möglichen Problemen finden Sie im Abschnitt "Fehlerbehebung".

DER WOL-LOBBY-BILDSCHIRM

Nach dem Verbindungsaufbau zu WOL befinden Sie sich in der WOL-Lobby. In diesem Bildschirm können Sie sich einem Spiel anschließen, ein neues Spiel starten, mit anderen Spielern plaudern, andere Spieler finden, Nachrichten versenden oder Meisterschaftswertungen betrachten.

Chat

Auf der linken Seite des Chat-Bildschirms befindet sich das Chat-Fenster mit allen eingehenden und gesendeten Chat-Beiträgen. Während ein Spieler eine Nachricht tippt, erscheint diese im Chat-Fenster, mit dem Namen des Verfassers. Wenn Sie selbst eine Nachricht versenden wollen, geben Sie diese in das Eingabefeld ein und drücken Sie die Eingabetaste. Möchten Sie die Aufmerksamkeit auf eine versandte Nachricht lenken, klicken Sie auf **ACT** (für "Action") auf der rechten Seite. Dadurch wird die Nachricht in einer anderen Farbe angezeigt, um sie hervorzuheben. Möchten Sie eine Nachricht an einen bestimmten Spieler oder an mehrere Personen (aber nicht an die gesamte Lobby) schicken, wählen Sie die entsprechenden Namen aus der User-Liste in der rechten unteren Bildschirmhälfte aus. Wenn Sie die Auswahl wieder aufheben wollen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Namensliste.

Server, Channel, Lobbies und Spiele

Stellen Sie sich die komplizierte Struktur von Westwood Online wie ein Gebäude mit zahlreichen Räumen vor. Die "**Server**" sind die eigentlichen "**Gebäude**". Jedes Gebäude besteht wiederum aus mehreren Räumen, die "**Chat-Kanäle**", "**Spiel-Lobbies**" oder "**Spiele**" sein können (bitte beachten Sie, daß der Begriff "**Raum**" in diesem Dokument gleichbedeutend für Spiel-Lobbies, Chat-Kanäle und Spiele verwendet wird). Typischerweise sind die Server geografisch organisiert, das heißt, Sie sehen möglicherweise einen amerikanischen und einen asiatischen Server. Sie können sich auf den verfügbaren Servern frei bewegen. Denken Sie jedoch daran, daß die besten Verbindungen meist mit Spielern auf Ihrem Standardserver zustande kommen.

Im Navigationsfenster (in der oberen rechten Hälfte der WOL-Lobby) sehen Sie eine Liste mit Gebäuden oder Räumen, auf die Sie von Ihrem derzeitigen Standort zugreifen können. Ihre aktuelle Position wird immer über dem Navigationsfenster eingeblendet. Der oberste Eintrag im Navigationsfenster ("**..\zurück**") ist sozusagen die Tür nach draußen (nach einem Doppelklick auf diesen Eintrag verlassen Sie einen Raum). Doppelklicken Sie auf einen anderen Eintrag der Liste, um den entsprechenden Raum zu betreten. Auf diese Weise können Sie problemlos im System von Westwood Online herumwandern.

Wenn Sie Westwood Online zum ersten Mal besuchen, befinden Sie sich automatisch in der Lobby. Eine Spiel-Lobby ist ein Raum, in dem Sie mit anderen Gästen plaudern. Im Navigationsfenster wird eine Liste von Spielen, denen Sie sich anschließen können, angezeigt.

Die Idee hinter der Lobby ist, daß Sie mit anderen Usern chatten oder gemeinsam ein neues Spiel starten können. In diesem Fall erstellt ein Spieler das neue Spiel, das dadurch ebenfalls im Navigationsfenster angezeigt wird. Die Mitspieler müssen sich nun nur noch im neuen Spiel anmelden.

Auf Westwood Online gibt es mehrere Spiele-Lobbys. Wenn Sie durch eine Liste der verfügbaren Lobbys blättern wollen, doppelklicken Sie auf den Eintrag "**..\zurück**" im Navigationsfenster der Lobby, in der Sie sich gerade befinden. Nun erscheint im Navigationsfenster eine Liste aller derzeit verfügbaren Lobbys auf dem Server, mit dem Sie verbunden sind.

Obwohl das Navigationsfenster automatisch jede Minute aktualisiert wird, können Sie das Fenster mit einem Klick auf **REFRESH** manuell aktualisieren.

Erforschen Sie mit den Navigationsfenstern nun in aller Ruhe unser System. Wenn Sie Command & Conquer Teil 3: Operation Tiberian Sun spielen möchten, müssen Sie lediglich die Spiele-Lobbys und die Spiele besuchen.

User

Alle anderen User, die sich in einem Raum aufhalten, werden in der User-Liste unter dem Navigationsfenster aufgelistet. Hier erkennen Sie, ob ein User ein Spielleiter (Blitz) ist, ob er ignoriert wird (am zweiten Symbol direkt neben dem Namen) bzw. wie der User heißt.

Andere Schaltflächen in der WOL-Lobby

Im unteren Bereich des Lobby-Bildschirms sehen Sie einige Schaltflächen, mit deren Hilfe Sie Informationen über Command & Conquer Teil 3: Operation Tiberian Sun und andere Produkte von Westwood finden und aufrufen. Von links nach rechts stehen folgende Schaltflächen zur Verfügung:

- **"BEENDEN"**: Wählen Sie diese Schaltfläche, um Westwood Online zu verlassen und ein wenig zu schlafen.
- **"SPIEL FINDEN"**: Mit dieser Schaltfläche können Sie nach Spielen suchen, die bestimmte Kriterien erfüllen: Sei es eine besondere Karte, User mit schnellen Verbindungen oder Spieler, die eine Meisterschaft austragen.
- **"HIGHSCORES"**: Werfen Sie einen Blick auf die Plazierungen innerhalb einer Meisterschaft.
- **"BattleClan™-Web-Seite"**: Schließen Sie sich einem BattleClan™ an oder gründen Sie einen neuen BattleClan™. Außerdem finden Sie hier die neuesten Informationen über Ihren BattleClan™ und über den schärfsten BattleClan™, den es da draußen gibt.
- **"User finden/benachrichtigen"**: Wählen Sie diese Option, wenn Sie Ihren Freunden eine Nachricht schicken möchten. Natürlich müssen Ihre Freunde dazu in WOL angemeldet sein.
- **"Westwood Online-Optionen"**: Klicken Sie auf diese Option, um verschiedene Spieloptionen zu definieren.
- **"User ignorieren"**: Mit dieser Schaltfläche können Sie das Geschwätz eines bestimmten Users filtern bzw. ausblenden.
- **"Entfernen" und "Ausschließen"**: Diese Schaltflächen sind für Spieleleiter gedacht. Mit Hilfe dieser beiden Schaltflächen können Sie den Frieden in einem Raum wahren, indem Sie unfair spielende oder ungehobelte Spieler "aus Ihrem Zimmer werfen". Diese Optionen stehen ausschließlich dem Besitzer des Raumes zur Verfügung.
- **"Hilfe"**: Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Hilfefunktion mit aktuellen Informationen aufzurufen.
- **"Teilnehmen"**: Schließen Sie sich einem beliebigen Spiel aus der Liste an.
- **"Neu"**: Erstellen Sie Ihren eigenen Raum im Westwood Online-System.

Spiel finden

Nachdem Sie in die dynamische Welt der Online-Spiele eingetaucht sind, suchen Sie vermutlich ein gutes und spannendes Spiel, an dem Sie teilnehmen können. Wählen Sie also ein Spiel aus der Lobby aus oder verwenden Sie die Schaltfläche SPIEL FINDEN, um gezielt nach einem bestimmten Spieltyp zu suchen. Der Bildschirm SPIEL FINDEN verfügt über zahlreiche Optionen, die Ihnen die Suche nach bestimmten Kriterien eines Spiels erleichtern.

Im folgenden finden Sie eine Übersicht über die verschiedenen Optionen und deren Verwendung:

- **Max. Spieler:** Über die Optionen **Minimum** und **Maximum** legen Sie die Anzahl der erlaubten Spieler fest.
- **Max. Ping zu Host:** Hier bestimmen Sie die maximale Pingrate (bzw. die Übertragungsgeschwindigkeit), die ein Spiel haben sollte. Je höher der Wert, desto langsamer kommunizieren die einzelnen Computer miteinander (Tip: ein niedriger Wert bedeutet schnelle Verbindungen).
- **Meisterschaft:** Schalten Sie die drei Schalter (Keine Meisterschaft, Spieler-Meisterschaft und BattleClan™-Meisterschaft) ein oder aus, um den jeweiligen Spieltyp in Ihre Suche mit einzubeziehen.
- **Highscore-Plazierung des Hosts:** Hier können Sie einen Minimal- und einen Maximalwert für die Highscore-Plazierung eines Hosts eingeben. Je höher die Plazierung, desto besser ist der Gegner.
- **Spieltyp:** Mit dieser Option bestimmen Sie, welche Spieltypen in die Suche einbezogen werden sollen.
- **Karte:** Geben Sie hier an, welche Kartentypen Sie bei der Suche berücksichtigen möchten.
- **Technischer Standard:** Geben Sie hier einen Mindest- und einen Maximalwert für den technischen Standard innerhalb eines Spiels an. Je niedriger der technische Standard ist, desto weniger fortschrittliche Einheiten können im Spiel gebaut werden.

Wenn Sie keine bestimmten Spiele herausfiltern möchten, klicken Sie auf die Option **ALLE ZEIGEN**. Dadurch werden alle Einstellungen, die Sie im Bildschirm **SPIEL FINDEN** vorgenommen haben, ignoriert.

Wenn Sie mit Ihren Einstellungen fertig sind, wählen Sie **REFRESH**, um die Liste der angezeigten Spiele nach Ihren Auswahlkriterien zu aktualisieren. Sobald Sie ein bestimmtes Spiel anklicken, werden im Fenster darüber die Details zu diesem Spiel angezeigt. Hier können Sie nun ablesen, welche Optionen des Spiels die von Ihnen definierten Kriterien erfüllen. Entspricht das Spiel Ihren Vorstellungen, klicken Sie auf **TEILNEHMEN**, um sich in das Spielgeschehen zu stürzen. Wenn Sie den Bildschirm verlassen möchten, klicken Sie bitte auf **ABBRECHEN**. Dadurch kehren Sie zur Lobby zurück.

Meisterschafts-Plazierungen

Nachdem Sie sich mit Online-Spielen vertraut gemacht haben, steht Ihnen möglicherweise der Sinn nach höheren Aufgaben, wie zum Beispiel den Meisterschaften. Sie haben die Möglichkeit, bestimmte Personen zu suchen und deren Plazierung zu betrachten. Im oberen Bildschirmbereich können Sie den Namen eines Spielers eingeben und danach dessen Plazierung abrufen. Mit den Schaltflächen **WEITER** und **ZURÜCK** blättern Sie durch die gesamte Liste. Wenn Sie zur Lobby zurückkehren möchten, klicken Sie auf **OK**.

Person finden oder benachrichtigen

Wenn Sie nach Ihrem Lieblingsgegner suchen und dieser sich im gleichen Raum befindet, gibt es normalerweise kein Problem. Ansonsten finden Sie ihn, indem Sie auf die Schaltfläche **FINDEN** klicken. Nun erscheint der Finden-Bildschirm. Geben Sie hier den Namen des gesuchten Users ein und klicken Sie auf **FINDEN**, um zu überprüfen, ob der gewünschte User gerade online ist. Wenn Sie ihm eine Nachricht zukommen lassen möchten, wählen Sie bitte die Schaltfläche **NACHRICHT**. Ist der gesuchte User offline, oder hat er den Empfang von Nachrichten deaktiviert, erhalten Sie eine entsprechende Meldung. Klicken Sie auf **CLAN BENACHRICHTIGEN**, wenn Sie allen Mitgliedern Ihres BattleClans™, die gerade online sind, eine Nachricht schicken möchten, oder wählen Sie **ABBRECHEN**, um zur Lobby zurückzukehren.

Westwood-Online-Optionen

Passen Sie hier verschiedene Online-Voreinstellungen an Ihre Bedürfnisse an. Sie können ankommende Nachrichten zulassen oder abblocken, Nachrichten herausfiltern, Informationen so darstellen, daß andere User Sie finden können, die Musik ein- oder ausschalten oder alle Spiele Ihrer Lobby anzeigen. Außerdem besteht die Möglichkeit, die Soundeinstellungen zu verändern. Hier gibt es drei Optionen: Musiklautstärke, Soundlautstärke und die Lautstärke der Sprachausgabe. Die Skala reicht dabei jeweils von 0 (aus) bis 10 (maximale Lautstärke).

Erstellung eines neuen Spiels

Bevor Sie ein neues Spiel erstellen, vergewissern Sie sich, daß Sie sich in einer Spiele-Lobby befinden (ansonsten eröffnen Sie statt eines neuen Spieles einen neuen Chat-Kanal).

Klicken Sie im Chat-Bildschirm auf die Option **NEU**, um den Bildschirm NEUES SPIEL aufzurufen. Hier können Sie Ihr eigenes Mehrspieler-Szenario entwerfen. Bestimmen Sie mit dem Spieler-Schieberegler zunächst die Anzahl der Spieler, die an Ihrem Spiel teilnehmen dürfen. Wenn Sie ausschließlich mit Ihren Freunden spielen möchten, sollten Sie das Spiel mit einem Paßwort vor unerwünschten Mitspielern schützen. Außerdem müssen Sie selbst entscheiden, ob das Spiel eine Meisterschaft oder eine BattleClan™-Meisterschaft sein soll. Wenn Sie in die WOL-Lobby zurückkehren möchten, klicken Sie bitte auf **ABBRECHEN**.

Nachdem Sie **OK** gewählt haben, öffnet sich der Spieleinstellungen-Bildschirm. Hier können Sie alle Spieloptionen definieren, bevor Sie in die nächste große Schlacht ziehen. (Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Neues Spiel" im Kapitel **Netzwerkspiele**.)

Der Spieleinstellungen-Bildschirm enthält einige Optionen, die Sie bereits aus der WOL-Lobby kennen: Sie haben die Möglichkeit, Spieler zu suchen, Nachrichten zu senden, die Meisterschafts-Platzierungen zu betrachten, Spieloptionen an Ihre Bedürfnisse anzupassen, Spieler auszuschließen oder zu entfernen und das Hilfesystem aufzurufen.

Modemspiel und serielle Verbindungen

Wenn Sie im Mehrspieler-Menü das erste Mal die Option **MODEM/SERIELL** ausgewählt haben, erscheint der "**Einstellungen**"-Bildschirm. Hierher kehren Sie auch zurück, wenn der Verbindungsaufbau nicht möglich ist oder die Hardware nicht korrekt konfiguriert ist. Wenn Sie die Einstellungen für Ihren Computer bereits vorgenommen haben, wird der Bildschirm "**Modem/Seriell**" aufgerufen.

Unter "**Einstellungen**" bestimmen Sie den COM-Port und die Baudrate Ihres Modems. Außerdem definieren Sie hier die Initialisierungssequenz des Modems und wählen einen Call-waiting-Code, der das Call Waiting beim Start eines Spiels deaktiviert. Ferner schalten Sie in diesem Bildschirm zwischen Ton- und Impulswahl um.

Um die Initialisierungssequenz Ihres Modems zu definieren, geben Sie die im Handbuch zu Ihrem Modem enthaltene Sequenz in das Feld "**Init.-Sequenz**" ein und klicken Sie auf **HINZUFÜGEN**. Die neue Initialisierungssequenz wird nun gespeichert und in der entsprechenden Liste angezeigt. Sie können beliebig viele Initialisierungssequenzen für verschiedene Modems eingeben. Der nächste Verbindungsaufbau erfolgt mit der in der Liste markierten Initialisierungssequenz. Wenn Sie einen Eintrag aus der Liste entfernen möchten, markieren Sie den Eintrag und klicken Sie auf **LÖSCHEN**.

Nachdem Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, klicken Sie auf **SPEICHERN**. Jetzt stehen die Optionen "**Wählen**", "**Anruf annehmen**" und "**Null-Modem**" zur Verfügung. Möchten Sie den Einstellungen-Bildschirm verlassen, ohne Veränderungen vorzunehmen, klicken Sie auf **ABBRECHEN**.

Aufbau einer Verbindung

Wenn Sie auf **WÄHLEN** klicken, erscheint eine Liste mit Telefonnummern. Hier können Sie neue Telefonnummern hinzufügen, vorhandene Einträge "**bearbeiten**" oder "**löschen**", bzw. die markierte Nummer "**wählen**". Wenn Sie zum "**Modem/Seriell**"-Bildschirm zurückkehren möchten, wählen Sie bitte **ABBRECHEN**.

Fügen Sie einen neuen Eintrag hinzu, erscheint ein Eingabe-Bildschirm, in dem Sie den Namen der entsprechenden Person, deren Telefonnummer sowie die zu verwendenden Einstellungen eintragen können. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf **SPEICHERN**, damit Sie zur Telefonliste zurückkehren. Die neue Nummer erscheint nun in der Liste. Wenn Sie zur Telefonliste zurückkehren möchten, ohne Veränderungen vorzunehmen, wählen Sie **ABBRECHEN**.

Auch die Bearbeitung eines Eintrags ist sehr leicht: Wählen Sie den entsprechenden Eintrag aus der Liste aus und klicken Sie auf **BEARBEITEN**. Nehmen Sie im nun erscheinenden Fenster die notwendigen Veränderungen am Namen, an der Telefonnummer und an den Einstellungen vor und klicken Sie auf **SPEICHERN**, um die Veränderungen zu übernehmen oder auf **ABBRECHEN**, um das Fenster zu schließen, ohne Veränderungen vorzunehmen.

Wenn Sie einen Eintrag löschen möchten, markieren Sie den gewünschten Eintrag und klicken Sie auf **LÖSCHEN**.

Sie starten ein Modem-Spiel oder ein Spiel über serielle Verbindung, indem Sie die entsprechende Telefonnummer auswählen und auf **WÄHLEN** klicken. Möchten Sie eine andere Nummer wählen, bearbeiten Sie zunächst den Eintrag und klicken Sie anschließend auf **WÄHLEN**. Nun wird die Verbindung zu dem gewählten Spieler aufgebaut. Wenn während des Verbindungsaufbaus ein Fehler auftritt, erscheint ein Hinweisfenster, das Sie über den aufgetretenen Fehler informiert. Nachdem die Verbindung aufgebaut wurde, können Sie ein neues Mehrspieler-Spiel starten und gegen Ihren Freund in den Krieg ziehen. (Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Neues Spiel" im Kapitel Netzwerkspiele).

Anruf annehmen

Wenn Sie im "**Modem/Seriell**"-Bildschirm die Option **ANRUF ANNEHMEN** wählen, initialisiert das Programm Ihr Modem und wartet auf den Anruf eines Mitspielers. Tritt während des Verbindungsaufbaus ein Fehler auf, erscheint ein Hinweisfenster, das Sie über den aufgetretenen Fehler informiert. Nachdem die Verbindung aufgebaut wurde, können Sie ein neues Mehrspieler-Spiel starten. (Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Neues Spiel" im Kapitel **Netzwerkspiele**). Die Spieleinstellungen können nur durch den Host (also durch den Spieler, der die Verbindung aufgebaut hat) verändert werden.

Spiel mit Nullmodem

Vergewissern Sie sich, daß das Gerät korrekt konfiguriert ist (richten Sie den COM-Port ein und bestimmen Sie die Baudrate) und beide Computer über ein "**Nullmodem**"-Kabel miteinander verbunden sind. Dieses serielle Kabel zur Verbindung von zwei Computern über deren serielle Schnittstellen ist im Computer-Fachhandel erhältlich. Dabei ist wichtig, daß die Baudrate auf beiden Rechnern identisch ist. Nach einem Klick auf **NULLMODEM** versucht das Programm, zwischen den beiden Computern eine Verbindung herzustellen. Tritt während des Verbindungsaufbaus ein Fehler auf, erscheint ein Hinweisfenster, das Sie über den aufgetretenen Fehler informiert. Nachdem die Verbindung aufgebaut wurde, können Sie ein neues Mehrspieler-Spiel starten und gegen Ihren Freund in den Kampf ziehen. (Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Neues Spiel" im Kapitel **Netzwerkspiele**). Die Spieleinstellungen können nur durch den Host (also durch den Spieler, der die Verbindung aufgebaut hat) verändert werden.

NETZWERKSPIELE

Wenn Sie im Mehrspieler-Menü die Option **NETZWERK** auswählen, wird der LAN-Chat-Bildschirm aufgerufen. Hier können Sie Ihren Namen eingeben (der Standardname ist "**Spieler**") oder eine Liste mit allen verfügbaren Spielen aufrufen und ein Spiel auswählen. Ferner haben Sie die Möglichkeit, die Liste der Spieler in der LAN-Lobby zu betrachten, mit anderen Usern zu chatten, an einem Spiel teilzunehmen, oder selbst ein neues Spiel zu erstellen. Möchten Sie zum Mehrspieler-Menü zurückkehren, wählen Sie bitte **ABBRECHEN**.

Teilnehmen

Auf der rechten Seite des LAN-Chat-Bildschirms befindet sich eine Liste mit allen Spielen. Netzwerkspiele werden stets in der **Lobby** gestartet. Dies ist der Hauptbereich, in dem Sie mit anderen Spielern plaudern, eine Gruppe von Spielern zusammenstellen oder bereits erstellte Spiele betrachten können. Klicken Sie auf ein beliebiges Spiel, wird die **Spieler**-Liste automatisch aktualisiert, um Ihnen zu zeigen, welche Spieler an einem Spiel beteiligt sind.

Die Spiele werden mit Namen aufgelistet. Geschlossene Spiele stehen in Klammern. Sie können zwar nachsehen, wer in den geschlossenen Spielen mitspielt, allerdings ist es nicht möglich, an diesen Spielen teilzunehmen. Wenn Sie sich einem Spiel anschließen möchten, wählen Sie das gewünschte Spiel aus der Liste im Abschnitt "**Spiele**" aus und bestätigen Sie Ihre Wahl mit einem Klick auf **TEILNEHMEN**.

Nun erscheint der Optionen-Bildschirm des entsprechenden Spiels. Entscheiden Sie sich hier, auf welcher Seite Sie kämpfen möchten (GDI oder NOD). Außerdem können Sie in diesem Bildschirm die Farbe Ihrer Einheiten bestimmen, einen Blick auf die Spieloptionen und auf die Karte des Spiels werfen oder mit den anderen Mitspielern plaudern, während Sie auf den Start des Spiels warten. Der Host kann Sie jederzeit aus dem Spiel werfen. Passen Sie also auf, was Sie sagen und wie Sie sich verhalten.

Nachdem Sie alle Einstellungen für das Spiel vorgenommen haben und der Host die Karte aufgebaut und die Spieloptionen definiert hat, leuchtet die Schaltfläche **ANNEHMEN** auf. Dies bedeutet, daß alle Spieler bereit sind. Klicken Sie nun auf **ANNEHMEN**, damit der Host das Spiel starten kann. Sobald der Host auf **MARSCH!** klickt, befinden Sie sich im Kampf.

Neues Spiel

Wenn Sie selbst ein neues Spiel erstellen möchten, wählen Sie die Option NEU und basteln Sie ein neues Mehrspieler-Spiel. Im LAN-Spieleinstellungen-Bildschirm haben Sie die Möglichkeit, Ihre Seite und die Farbe Ihrer Einheiten zu bestimmen, die Spielerliste des Spiels zu betrachten, alle Spieloptionen zu definieren, die Chat-Informationen der Mitspieler zu lesen und eigene einzutippen und eine Vorschau der Karte anzusehen.

Bestimmen Sie zunächst, auf welcher Seite Sie kämpfen möchten (GDI oder NOD) und wählen Sie anschließend eine Farbe für Ihre Einheiten. Außerdem sehen Sie eine Liste mit den Namen aller Spieler sowie deren Gesinnung und Farbe. Spieler, die bereit sind, sich in die Schlacht zu stürzen, erkennen Sie an einem roten Stern. Der Spieler mit dem "H" über dem Stern ist der Host.

Möchten Sie eine Mehrspieler-Karte für das Spiel auswählen, klicken Sie auf die Option **MEHRSPIELER-KARTE** und entscheiden Sie sich in der nun erscheinenden Liste für einen der zahlreichen Kartentypen. Neben dem Namen der Karte finden Sie in der Liste ferner Informationen über die empfohlene Spielerzahl auf der jeweiligen Karte (in Klammern). Wählen Sie eine Karte aus und bestätigen Sie Ihre Wahl mit OK, um eine aktualisierte Vorschau der Karte aufzurufen. Die Vorschaukarte bietet Ihnen eine Satellitenansicht über das gesamte Schlachtfeld, bevor Sie sich ins Getümmel stürzen. Wenn Sie nicht mit einer der vorgefertigten Karten spielen möchten, klicken Sie bitte auf die Option **ZUFALLSKARTE** und erstellen Sie eine eigene Mehrspieler-Karte. Weitere Informationen zur Erstellung einer Zufallskarte finden Sie im entsprechenden Abschnitt dieser Referenzkarte.

Nachdem Sie eine Karte ausgewählt haben, können Sie folgende Optionen von Command & Conquer Teil 3: Operation Tiberian Sun einstellen:

- KI-Spieler:** 0-6 Hier bestimmen Sie, wie viele Computergegner Ihnen gegenüberstehen (bei Meisterschaften ist diese Option deaktiviert).
- Schwierigkeitsgrad:** 0-2 Wählen Sie zwischen 0 für einfach, 1 für normal und 2 für schwer (bei Meisterschaften ist diese Option nicht verfügbar).
- Einheiten:** 1-10 Mit dieser Option definieren Sie, mit wie vielen Einheiten jeder Spieler beginnt.
- Technischer Standard:** 1-10 Mit dieser Option bestimmen Sie den maximalen technischen Fortschritt (dadurch läßt sich die Entwicklung bestimmter Spezialeinheiten und -waffen verhindern).
- Geld:** 2.500-10.000 Teilen Sie jedem Spieler seine finanziellen Mittel am Anfang des Spiels zu.

Neben diesen Optionen können Sie verschiedene Schalter aktivieren/deaktivieren, die das Spiel etwas interessanter machen:

- Verbündete:** Mit diesem Schalter bestimmen Sie, ob die Spieler Bündnisse eingehen können (bei Meisterschaften ist diese Option deaktiviert).
- Sammler-Pause:** Hier legen Sie fest, ob die Sammler unzerstörbar sind.
- Stützpunkte:** Mit dieser Option können Sie den Bau von Stützpunkten erlauben oder verbieten.
- MBF mehrmals verwendbar:** Hier legen Sie fest, ob ein Bauhof nach der Errichtung verlegt werden kann.
- Nebel des Krieges:** Wählen Sie diese Option, um den Nebel des Krieges ein- oder auszublenden. Ist der Nebel des Krieges aktiviert, müssen Sie das Land mühevoll erforschen. Sobald Sie sich weiterbewegen, verschwindet der eben besuchte Bereich wieder im Nebel. Sie sehen also immer nur eine Momentaufnahme eines Ortes. Haben Sie beispielsweise vor einiger Zeit den Stützpunkt eines Mitspielers erforscht, wissen Sie nur, welche Einrichtungen er zum Zeitpunkt Ihrer Spionage hatte. Wie der Stützpunkt momentan aussieht, erfahren Sie nur, wenn sich Ihre Einheit immer noch auf dem Stützpunkt befindet.
- Brücken zerstörbar:** Hier bestimmen Sie, ob eine Brücke während einer Schlacht zerstört werden kann. Wenn Sie diese Option deaktivieren, sind die Brücken unzerstörbar.
- Kisten:** Mit diesem Schalter können Sie das Spiel mit Bonus- und Überraschungskisten würzen, die während des Spiels zufällig auftauchen.

Für den Fall, daß Sie einen unfair spielenden oder ungehobelten Spieler loswerden möchten, steht Ihnen als Host die Schaltfläche **ENTFERNEN** zur Verfügung. Damit bestimmen Sie allein, wer an Ihrem Spiel teilnehmen darf. Markieren Sie dazu zunächst den unerwünschten Spieler und werfen Sie ihn anschließend mit einem Klick auf **ENTFERNEN** aus dem Spiel.

Nachdem Sie alle Spieloptionen eingestellt haben und alle Spieler bereit sind, kann es losgehen. Klicken Sie auf **MARSCH!**, um das Spiel zu starten. Wenn Sie die Erstellung eines Spiels abbrechen und zur Lobby zurückkehren möchten, wählen Sie **ABBRECHEN**.

Erstellung einer Zufallskarte

Mit dem Generator für Zufallskarten können Sie beliebige Karten entwerfen. Wenn Sie sehen möchten, wie Ihre Karte mit den derzeitigen Einstellungen aussehen wird, klicken Sie auf die Option VORSCHAUKARTE. Nun berechnet das Spiel eine neue Zufallskarte. Klicken Sie auf die Schaltfläche ÜBERRASCHUNG, um eine wirkliche Zufallskarte zu erstellen (wenn Sie beispielsweise keine Lust haben, sich mit den verschiedenen Optionen herumzuärgern). Während der Berechnung der Karte informiert Sie eine rote Fortschrittsanzeige über den Stand der Dinge.

Lassen Sie uns nun einen Blick auf die Details werfen, die Sie in einer Zufallskarte einstellen können:

Umwelt:	Wüste, Taiga, Gemäßigt, Tundra
Tageszeit:	Morgen, Nachmittag, Dämmerung, Nacht
Kartenbreite:	Klein, Mittel, Groß, Sehr groß
Kartenhöhe:	Klein, Mittel, Groß, Sehr groß
Saat #:	0 bis 65535 (mit einer Zufallszahl werden immer neue Daten berechnet)

Mit folgenden Schiebereglern bestimmen Sie diese Optionen:

Spieler:	2-8	Hier definieren Sie, wie viele Spieler auf der Karte verteilt werden.
Regionen:	0-100	Hier legen Sie die Zahl der einzigartigen Regionen auf der Karte fest. Je kleiner der Wert, desto weniger typische Regionen gibt es. Diese sind darüber hinaus meist flach und leicht zugänglich. Bestimmen Sie einen höheren Wert, um zusätzliche, abwechslungsreichere Regionen zu berechnen.
Zugriff:	0-100	Bestimmt die Unwegsamkeit einer Region.
Berge:	0-100	Prozentualer Anteil hügeliger und abwechslungsreiche Gebiete auf der Karte.
Tiberium:	1-100	Tiberiumvorkommen auf der Karte.

Tiberiumfelder:	0-100	Bestimmt die Größe der Tiberiumfelder. Je größer der Wert, desto größer sind die Tiberiumfelder.
Wasser:	0-100	Prozentualer Anteil von Wasserflächen auf der Karte.
Vegetation:	0-100	Prozentsatz fruchtbarer Flächen auf der Karte.
Städte:	0-100	Prozentualer Anteil städtischer Gebiete auf der Karte.

Wenn Sie mit den Einstellungen zufrieden sind, können Sie diese mit einem Klick auf **SPEICHERN** abspeichern. Geben Sie im nun folgenden Bildschirm einen Namen für die neue Karte ein und klicken Sie erneut auf **SPEICHERN**. Möchten Sie eine bereits vorhandene Karte ersetzen, wählen Sie die entsprechende Karte aus der Liste aus und klicken Sie anschließend auf **SPEICHERN**, um die alte Karte zu überschreiben. Sie können Ihre Karten übrigens auch anderen Spielern zur Verfügung stellen. Wenn Sie den Bildschirm verlassen wollen, ohne zu speichern, wählen Sie bitte **ABBRECHEN**.

Möchten Sie ein Karte bearbeiten bzw. einige Parameter verändern, klicken Sie auf die Option **LADEN** und suchen Sie in der Liste die gewünschte Karte. Markieren Sie diese und klicken Sie auf **OK**. Nun können Sie beliebige Veränderungen an der Karte vornehmen. Wenn Sie fertig sind, vergessen Sie nicht, die Änderungen zu speichern (es sei denn, Sie möchten sie gleich wieder verwerfen). Klicken Sie auf **ABBRECHEN**, wenn Sie den Bildschirm verlassen möchten, ohne Änderungen vorzunehmen.

Mit einem Klick auf die Schaltfläche **LÖSCHEN** können Sie beliebige Karten löschen. Wählen Sie dazu im Löschen-Fenster die gewünschte Karte aus und klicken Sie auf **LÖSCHEN**. Möchten Sie den Bildschirm verlassen, ohne ein Karte zu löschen, wählen Sie die Option **ABBRECHEN**.

GEFECHTE

Stellen Sie sich vor, es ist schon spät und alle Ihre Freunde sind vor Müdigkeit schon vom Hocker gefallen. Nur Sie sind hellwach und zu allem bereit. Tja, dann sind Sie bei uns richtig. Wenn Sie bereit sind, sich mit der KI anzulegen, klicken Sie im Mehrspieler-Bildschirm auf **GEFECHT** und beginnen Sie mit Ihrem persönlichen Feldzug. Entscheiden Sie sich zunächst für eine Seite (GDI oder NOD) und wählen Sie anschließend aus der entsprechenden Liste eine Farbe für Ihre Einheiten aus.

Das Spiel hat bereits eine Karte für Sie ausgewählt. Wenn Sie allerdings auf einem anderen Schlachtfeld kämpfen möchten, klicken Sie auf die Option **MEHRSPIELER-KARTE** und wählen Sie aus der Liste eine beliebige Karte aus. Sollte Ihnen keine dieser Karten zusagen, klicken Sie bitte auf **ZUFALLSKARTE** und erstellen Sie eine eigene Karte. (Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Erstellung einer Zufallskarte.) Nachdem Sie eine Karte gewählt haben, müssen Sie noch die verschiedenen Spieloptionen definieren.

Neben diesen Optionen können Sie verschiedene Schalter aktivieren/deaktivieren, die das Spiel etwas interessanter machen:

Stützpunkte: Mit dieser Option bestimmen Sie, ob der Bau eines Stützpunktes möglich ist oder nicht.

Kisten: Mit diesem Schalter können Sie das Spiel mit Bonus- und Überraschungskisten würzen, die während des Spiels zufällig auftauchen.

Nebel des Krieges: Wählen Sie diese Option, um den Nebel des Krieges ein- oder auszublenden. Ist der Nebel des Krieges aktiviert, müssen Sie das Land mühevoll erforschen. Sobald Sie sich weiterbewegen, verschwindet der eben besuchte Bereich wieder im Nebel. Sie sehen also immer nur eine Momentaufnahme eines Ortes. Haben Sie beispielsweise vor einiger Zeit den Stützpunkt eines Mitspielers erforscht, wissen Sie nur, welche Einrichtungen er zum Zeitpunkt Ihrer Spionage hatte. Wie der Stützpunkt momentan aussieht, erfahren Sie nur, wenn sich Ihre Einheit immer noch auf dem Stützpunkt befindet.

Brücken zerstörbar: Hier bestimmen Sie, ob eine Brücke während einer Schlacht zerstört werden kann. Wenn Sie diese Option deaktivieren, sind die Brücken unzerstörbar.

Mit folgenden Schiebereglern bestimmen Sie diese Optionen:

Einheiten: 1-10 Mit dieser Option definieren Sie, mit wie vielen Einheiten jeder Spieler beginnt.

Geld: 2.500-10.000 Teilen Sie jedem Spieler seine finanziellen Mittel am Anfang des Spiels zu.

Technischer Standard: 1-10 Mit dieser Option bestimmen Sie den maximalen technischen Fortschritt (dadurch läßt sich die Entwicklung bestimmter Spezialeinheiten und -waffen verhindern).

KI-Schwierigkeitsgrad: 0-2 Wählen Sie zwischen 0 (einfach), 1 (normal) und 2 (schwer).

KI-Spieler: 0-6 Hier bestimmen Sie, wie viele Computergegner Ihnen gegenüberstehen.

Nachdem Sie alle Einstellungen vorgenommen haben und sich der Herausforderung gewachsen fühlen, klicken Sie auf **MARSCH!** und stürzen Sie sich in die Schlacht. Wenn Sie die Erstellung eines Gefechtes abbrechen möchten, klicken Sie auf **ABBRECHEN**, um zum Mehrspieler-Bildschirm zurückzukehren.

FEHLERBEHEBUNG

Wenn Sie Probleme bei der Installation und der Ausführung dieser Software haben, möchten wir Ihnen gerne helfen.

Bitte lesen Sie zunächst die **SYSTEMVORAUSSETZUNGEN** und den Abschnitt **INSTALLATION DES SPIELS**.

Bevor Sie Command & Conquer Teil 3: Operation Tiberian Sun starten, sollten Sie alle aktiven Anwendungen schließen (einschließlich aller Grafik- oder Soundkarten-Hilfsprogramme, die möglicherweise im Hintergrund ausgeführt werden). Deaktivieren Sie ferner die Energiesparfunktionen Ihres Computers, wenn Sie das Spiel geöffnet haben, aber längere Zeit nicht spielen.

CD-PROBLEME

Bei der Installation oder der Ausführung des Spiels erscheint die Fehlermeldung "Datei nicht gefunden".

- 1) Vergewissern Sie sich, daß das Spiel korrekt installiert wurde. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt INSTALLATION DES SPIELS.
- 2) Überprüfen Sie, ob sich die CD-ROM im Laufwerk befindet, da die CD zur Installation und Ausführung des Spiels eingelegt sein muß.
- 3) Stellen Sie sicher, daß die CD-ROM weder zerkratzt noch beschädigt ist.

Probleme mit dem CD-ROM-Laufwerk

- 1) Verwenden Sie unbedingt einen 32-Bit Windows-95/98/NT-Treiber für Ihr CD-ROM-Laufwerk. CD-ROM-Treiber werden im Gerätemanager über die Systemsteuerung, Option System konfiguriert.
- 2) Setzen Sie bitte keine 16-Bit-DOS-Treiber (eingetragen in der CONFIG.SYS) ein. Dadurch kann die Leistung Ihres CD-ROM-Laufwerks deutlich beeinträchtigt werden.

Abgehackte oder stotternde Audiowiedergabe

Derartige Probleme können über die Leseoptimierung Ihres CD-ROM-Laufwerks behoben werden.

Anpassung der Leseoptimierung:

- 1) Führen Sie unter Windows 95/98/NT einen Rechtsklick auf das Arbeitsplatz-Symbol auf dem Desktop aus und wählen Sie im nun erscheinenden Kontextmenü den Eintrag Eigenschaften.
- 2) Rufen Sie die Registerkarte Leistungsmerkmale auf.
- 3) Klicken Sie auf die Schaltfläche Dateisystem.
- 4) Öffnen Sie hier die Registerkarte CD-ROM und wählen Sie im Listenfeld Zugriff optimieren für den Eintrag QUAD-SPEED ODER HÖHER.
- 5) Setzen Sie den Schieberegler Größe des Zusatz-Cache-Speichers auf KLEIN und klicken Sie auf ÜBERNEHMEN

Anmerkung: Die Einstellung GROSS wirkt sich nicht positiv auf die Leistung von Command & Conquer Teil 3: Operation Tiberian Sun aus, sondern kann sogar zu einer schlechteren Leistung führen, da Arbeitsspeicher, der ansonsten dem Spiel zur Verfügung steht, als Cache-Speicher reserviert wird.

Spielunterbrechungen bei sehr schnellen CD-ROM-Laufwerken

Wenn Sie über ein sehr schnelles CD-ROM-Laufwerk verfügen, treten während des Spielens mit laufender Musik möglicherweise kurze Unterbrechungen auf. Bei Mehrspieler-Spielen kann dies zum Abbruch der Verbindung führen. Dies liegt daran, daß sich sehr schnelle CD-ROM-Laufwerke zwischen zwei Zugriffen selbst abschalten und es bis zu 10 Sekunden dauert, bis das Laufwerk wieder bereit ist. Schalten Sie die Musik während des Spiels ab, um dieses Problem zu lösen.

GRAFIK-PROBLEME

Anmerkung: Wenn Ihr Bildschirmtreiber unter Windows 95/98/NT kein DirectDraw unterstützt, treten Probleme bei der Installation und dem Betrieb von Command & Conquer Teil 3: Operation Tiberian Sun auf.

Allgemeine Informationen zu Grafikkarten

- 1) Während der DirectX-Installation versucht das DirectX-Setup-Programm, einen DirectDraw-kompatiblen Treiber für Ihre Grafikkarte zu installieren. Unterstützt Ihre Grafikkarte kein DirectDraw, ersetzt das Programm den bestehenden Treiber. In einigen Fällen werden dadurch bestimmte Funktionen Ihrer Grafikkarte deaktiviert. Soll die Funktionalität vollständig erhalten bleiben, müssen Sie aktuelle Treiber, die DirectDraw unterstützen, installieren.
- 2) Unterstützt Ihre Grafikkarte DirectDraw, ist aber nicht Microsoft-zertifiziert, werden Sie bei der DirectX-Installation gefragt, ob der aktuelle Treiber ersetzt werden soll. In der Regel ist es sinnvoll, den Treiber nicht zu aktualisieren, da dadurch bestimmte Funktionen der Grafikkarte deaktiviert werden könnten. Treten bei der Ausführung des Spiels jedoch Grafikprobleme auf, die auf nicht zertifizierte DirectDraw-Treiber zurückzuführen sind, sollten Sie DirectX erneut installieren und den aktuellen Grafikkartentreiber durch einen DirectX 6-Treiber ersetzen.

Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Anmerkungen zur **Installation von DirectX**.

SPEICHER-PROBLEME

Command & Conquer Teil 3: Operation Tiberian benötigt 32 MB RAM sowie zusätzlichen Virtuellen Speicher. Wir empfehlen in diesem Zusammenhang, Windows 95/98/NT den Virtuellen Speicher automatisch verwalten zu lassen (Standardeinstellung). Ferner sollten Sie nach der Installation über mindestens 50 MB freien Festplattenspeicher verfügen.

SOUND-PROBLEME

Command & Conquer Teil 3: Operation Tiberian Sun 99 benötigt eine Soundkarte, die DirectSound unterstützt. Wenn Ihr Soundkartentreiber DirectSound nicht unterstützt, kann dies zu einer abgehackten oder stotternden Audiowiedergabe führen. In diesem Fall sollten Sie beim Hersteller der Soundkarte aktuelle Treiber anfordern und installieren.

Soundkarte wurde installiert, aber es gibt keinen Sound

Stellen Sie sicher, daß Lautsprecher oder Kopfhörer mit dem richtigen Steckplatz an der Rückseite Ihrer Soundkarte verbunden sind und die richtige Lautstärke eingestellt ist.

Allgemeine Informationen zu Soundkarten

- 1) Während der Installation von DirectX versucht das Setup-Programm, einen DirectSound-kompatiblen Treiber für Ihre Soundkarte einzurichten. Unterstützt Ihr bestehender Soundkartentreiber kein DirectSound, ersetzt das Setup-Programm den alten Treiber durch einen aktuelleren Treiber.
- 2) Sollten in DirectX 6 keine Treiber für Ihre Soundkarte zur Verfügung stehen, wenden Sie sich bitte an den Hersteller Ihrer Soundkarte, um aktuelle Treiber zu erhalten.

Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Anmerkungen zur **Installation von DirectX**.

MODEM-PROBLEME

Allgemeine Informationen zum Modem

Command & Conquer Teil 3: Operation Tiberian Sun verwendet bei der Initialisierung Ihres Modems die Windows 95/98/NT-Einstellungen. Ihr Modem muß deshalb unter Windows 95/98/NT korrekt konfiguriert sein, damit das Spiel funktioniert.

Die Installation eines Modems erfolgt unter Windows 95/98/NT in folgenden Schritten:

- 1) Klicken Sie auf die Start-Schaltfläche in der Task-Leiste, um das Startmenü zu öffnen.
- 2) Markieren Sie hier den Eintrag EINSTELLUNGEN und wählen Sie im nun erscheinenden Untermenü SYSTEMSTEUERUNG.
- 3) Wählen Sie in der Systemsteuerung MODEMS und klicken Sie auf HINZUFÜGEN.
- 4) Haben Sie noch kein Modem installiert, starten Sie bitte mit einem Klick auf die WEITER-Schaltfläche die automatische Modem-Erkennung von Windows 95/98/NT.

Wird Ihr Modem mit einer Treiberdiskette für Windows 95/98/NT oder einer .INF-Datei ausgeliefert, befolgen Sie bitte die Schritte im Handbuch zu Ihrem Modem.

Modem initialisiert nicht

- 1) Vergewissern Sie sich, daß Ihr Modem korrekt installiert und eingeschaltet ist.
- 2) Stellen Sie sicher, daß das Modem unter Windows 95/98/NT fehlerfrei arbeitet. Wurde das Modem korrekt installiert und funktioniert es mit anderen Anwendungen problemlos, sollte es auch mit Command & Conquer Teil 3: Operation Tiberian Sun keine Probleme geben.
- 3) Auf verschiedenen Computern sind Anrufbeantworter- oder FAX-Funktionen vorinstalliert. Gelegentlich belegen derartige Anwendungen das Modem und verweigern anderen Programmen den Zugriff auf die Hardware. Schließen Sie in diesem Falle alle Anwendungen, die auf Ihr Modem zugreifen könnten, bevor Sie ein Spiel über Modem beginnen.
- 4) Wenn Sie mit dem Internet über Modem verbunden sind, müssen Sie die Verbindung trennen, bevor Sie ein Modem-Spiel von Command & Conquer Teil 3: Operation Tiberian Sun starten. Nur so steht das Modem dem Spiel zur Verfügung.

NETZWERK-PROBLEME

Treten beim Spielen in einem Netzwerk Probleme auf, lesen Sie bitte die entsprechenden Kapitel im Handbuch zu Ihrem Netzwerk nach oder wenden Sie sich an Ihren Netzwerkadministrator.

Allgemeine Informationen zu Netzwerken

Führen Sie keine Windows 95/98/NT-Anwendungen aus, die im Hintergrund auf das Netzwerk zugreifen (Mail-Programme, Terminplaner, System- oder Netzwerkmonitore).

Verbindungsprobleme

Stellen Sie sicher, daß sich alle Rechner, zu denen Sie eine Verbindung aufbauen möchten, im gleichen Netzwerk befinden und das IPX-Protokoll verwenden.

Leistungsmerkmale des Netzwerks

Command & Conquer Teil 3: Operation Tiberian Sun unterstützt Peer-to-Peer-Netzwerke. Das heißt, der Spieler mit dem langsamsten Computer bestimmt die Geschwindigkeit für alle anderen Spieler innerhalb des LANs. Die besten Ergebnisse erzielen Sie, wenn alle angeschlossenen Computer ähnliche Leistungsmerkmale aufweisen und möglichst direkt miteinander verbunden sind (ohne Netzwerk-Schalter dazwischen). Idealerweise sind alle Spieler mit demselben Hub verbunden und verfügen über 100 MB-Netzwerkkarten und Hubs.

Internet-Probleme

Wenn Sie über das Internet spielen möchten, benötigen Sie eine Internetverbindung (entweder über Modem oder eine direkte Internetverbindung).

Verbindungsprobleme

Sind Sie über Modem mit dem Internet verbunden, sollten Sie die Verbindung idealerweise vor dem Spielstart aufbauen. Windows hat zwar eine "Bei Bedarf wählen"-Funktion, wir haben jedoch herausgefunden, daß diese Methode nicht immer zuverlässige Ergebnisse liefert.

Abbruch der Verbindung bei Internet-Spielen

Wenn die Verbindung nach dem Spielen oder einem Chat in der Lobby unterbrochen zu sein scheint, vergewissern Sie sich, daß Sie die Option "Trennen nach Leerlauf" Ihres Modems nicht aktiviert haben. Für Windows ist die Verwendung der Tastatur offensichtlich wichtiger als ein aktiver Netzwerkverkehr. Die Trennen-Funktion wird unter Windows 95/98/NT über verschiedene Registerkarten aktiviert (und ist gelegentlich auch von Ihrem Internet-Browser abhängig). Im allgemeinen finden Sie die Option in den Netzwerkeigenschaften oder auf der Registerkarte "Eigenschaften von Internet".

Internet-Leistungsmerkmale

Command & Conquer Teil 3: Operation Tiberian Sun unterstützt Peer-to-Peer-Netzwerke. Das heißt, der Spieler mit dem langsamsten Computer bestimmt die Geschwindigkeit für alle anderen Spieler innerhalb des Internet-Spiels. Die besten Ergebnisse erzielen Sie, wenn alle angeschlossenen Computer ähnliche Leistungsmerkmale aufweisen und möglichst über ähnliche Datenübertragungsraten verfügen. Außerdem ist die Leistung des verwendeten Servers eine wichtige Größe, die allerdings nur schwer eingeschätzt werden kann. Mit dem Ping-Meter erhalten Sie Aufschluß über die Qualität der Verbindung zu anderen Spielern. Oder verwenden Sie die Funktion Max. Ping zu Host, um Spiele auszuschließen, bei denen Sie eine schlechte Verbindung zum Host-Rechner haben (Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Internet-Spiele).

TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

Wenn Sie immer noch Probleme mit dieser Software haben, nachdem Sie die gesamte Dokumentation gelesen haben, fahren Sie bitte mit den folgenden Abschnitten fort.

Wichtig: Bitte lesen Sie diesen Abschnitt, bevor Sie uns anrufen.

Bei den heutigen PCs gibt es Millionen verschiedener Kombinationen von Hardware und Software.

Aus diesem Grund müssen Sie sich eventuell auch an den Händler oder Hersteller Ihres Computers wenden oder in der Dokumentation nachlesen, um die entsprechenden Informationen zu erhalten, bevor Sie unseren Technischen Kundendienst anrufen.

(Hinweis: Die folgenden Informationen können Sie direkt bei Ihrem PC-Hersteller nachfragen.)

1. Die Fehlermeldung, die erschien, als das Problem auftrat (falls vorhanden).
2. Eine Liste der Spezifikationen Ihres Computers:
 - Prozessor-Typ und -Geschwindigkeit
 - Größe des Arbeitsspeichers (RAM)
 - CD-ROM-Typ und -Geschwindigkeit
 - Soundkarten-Hersteller und -Modell
 - Grafikkarten-Hersteller und -Modell
 - Netzwerkkarten-Hersteller und -Modell (falls vorhanden)
 - Festplattenkapazität und Größe des freien Platzes
 - DirectX™-Treiberversionen (siehe Hinweise zur DirectX-Installation)
 - Joystick und Game-Card (falls vorhanden)
 - 3D-Beschleunigerkarte (falls vorhanden)

(siehe folgenden Abschnitt "So erhalten Sie die benötigten Informationen")

Wenn Sie die oben genannten Informationen nicht finden können, wenden Sie sich an Ihren Hardware-Händler oder -Hersteller.

SO ERHALTEN SIE DIE BENÖTIGTEN INFORMATIONEN

WINDOWS-95®-BENUTZER

1. Rechtsklicken Sie auf Arbeitsplatz.
2. Linksklicken Sie auf Eigenschaften.
3. Im Bildschirm mit den allgemeinen Informationen sehen Sie, wieviel RAM Ihnen zur Verfügung steht und welcher Prozessor installiert ist, z.B. Intel/Cyrix.

Hinweis: Windows 95/Windows 98 erkennt den Cyrix-Chip möglicherweise nicht korrekt und gibt ihn als 486 an.

4. Klicken Sie auf Geräte-Manager.
5. Klicken Sie auf das "+"-Symbol neben der entsprechenden Kategorie:
 - CD-ROM-Treiber
 - Grafikkarten
 - Audio-, Video- und Game-Controller
 - Netzwerk-Adapter

Sie können dann die Hersteller der Geräte sehen.

1. Die Prozessor-Geschwindigkeit können Sie ablesen, wenn Sie Ihren Rechner neu starten und in die obere linke Ecke Ihres Bios schauen. Sie sollten dort die Anzeige der Prozessor-Geschwindigkeit sehen, z.B. 166 MHz. Das ist die aktuelle Prozessor-Geschwindigkeit.
2. Doppelklicken Sie auf Arbeitsplatz und dann auf das Quadrat-Symbol, um das Fenster zu vergrößern.
3. Wenn Sie auf Ihre Festplatte (C:\) linksklicken, sehen Sie, wieviel freier und gesamter Festplattenplatz Ihnen zur Verfügung steht. Schließen Sie dann alle Fenster.

Diese Informationen benötigen Sie, um Ihre Maschine korrekt zu konfigurieren. Wenn Sie trotz korrekter Einstellungen immer noch Probleme mit der Software haben, hat Electronic Arts eine Kundendienst-Abteilung mit Spezialisten, die Ihnen bei allen möglicherweise auftretenden Problemen gerne weiterhelfen.

Bevor Sie sich an die Kundendienst-Abteilung von Electronic Arts wenden, sollten Sie die Hilfe-Datei zu Rate ziehen, die mit dieser Software geliefert wird. Die Hilfe-Datei ist über die Windows-95-Menüleiste zugänglich und bietet möglicherweise schnelle Problemlösungen zu den Schwierigkeiten, die am häufigsten auftreten.

SO ERREICHEN SIE UNS ONLINE:

INTERNET E-MAIL: de-support@ea.com

WORLD WIDE WEB: Besuchen Sie unsere Web-Seite unter: <http://www.ea.com>

FTP: Besuchen Sie unsere FTP-Seite unter <ftp.ea.com>

©1999 Electronic Arts. Command & Conquer, Teil 3: Operation Tiberian Sun 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 Tochterunternehmen von Electronic Arts™.



WWG0880193Y