

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 zusammenhängende 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. Videospiele Symptome wie Schwindelgefühl, 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 Videospiele sollte jede Stunde eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten eingelegt werden.



Standardbelegung der Tastatur

Bewegung

Nach vorne	W, Pfeiltaste OBEN
Zurück	S, Pfeiltaste UNTEN
Drehung links	Pfeiltaste LINKS
Drehung rechts	Pfeiltaste RECHTS
Schritt nach links	A
Schritt nach rechts	D
Sprung	LEERTASTE
Robben	C (Robbt, wenn Taste gedrückt bleibt)
Gehen	SHIFT LINKS (Geht, wenn Taste gedrückt bleibt)
Schalter/Gegenstand/ Schaltpult/Leiter verwenden	E
Leiter hochklettern	W, Pfeiltaste OBEN
Leiter herunterklettern	S, Pfeiltaste UNTEN

Fahrzeuge

Einsteigen/Aussteigen	E
Vorwärts fahren (Beschleunigen)	W, Pfeiltaste OBEN
Rückwärts fahren (Geschwindigkeit verringern)	S, Pfeiltaste UNTEN
Nach links wenden	A
Nach rechts wenden	D

Hilfe während des Spiels

Einsatzziele	TAB
Ziele durchschalten	BACKSPACE
EVA Terminal	ESC
EVA Terminal – Ziele	O
EVA Terminal – Karte	M
Ist Person/3rd Person	F
Screenshots	DRUCK

Waffen

Handfeuerwaffen	1
Automatische Waffen	2
Präzisionswaffen	3
Chemiewaffen	4
Raketenwerfer	5
Granatwerfer	6

Laserwaffen	7
Tiberiumwaffen	8
Minen	9
Zielsucher	0
Nächste Waffe	ENTER, Mausrad hoch
Vorherige Waffe	Ä, Mausrad runter
Primärwaffe abfeuern	Maus 1
Effekte Sekundärwaffe (Zoom, Detonation)	Maus 2
Waffe nachladen	R
Zielfernrohr vergrößern	T, Mausrad Hoch
Zielfernrohr verkleinern	G, Mausrad Runter

Menus

Hilfe	F1
Schnellspeicherung	F6
Menüs nach oben durchgehen	Pfeiltaste OBEN
Menüs nach unten durchgehen	Pfeiltaste UNTEN
Menüoption auswählen	ENTER
Spiel unterbrechen	ESC

Multiplayer

Teaminformationen	J
Gefechtsinformationen	K
Chat	F2
Team-Chat	F3
Server-Info	L

Inhaltsverzeichnis

Standardbelegung der Tastatur	2
Installation des Electronic Video Assistant (EVA)	5
Hintergrund	6
Globale Defensiv-Initiative	6
Hauptmenü	7
Ein Spiel starten	8
Einzelspieler-Partien	8
EVA Terminal	9
Multiplayer-Spiele	9
Westwood Online	9
Optionen	13
Grafikoptionen	14
Soundoptionen	14
Leistungsoptionen	14
Spiel-Interface	16
Heads Up Display (HUD)	16
Waffen	19
Powerups	22
Spielfiguren	22
Fahrzeuge	23
Mitwirkende	25
Technischer Kundendienst - Können wir helfen?	29
Online-Dienste	29

Weitere Information über diesen und andere Titel findest du auf der Website von Westwood Studios unter <http://westwood.ea.com>.

Hinweis: Um einen Link bei Global Defense Network einzurichten, muss zuvor die jeweils neueste Version der EVA-Software installiert worden sein.

Installation des Electronic Video Assistant (EVA)

Autostart unter Windows® 98/2000/ME/XP

1. Lege die EVA-CD EVA DISC I-INSTALL in das CD-ROM-Laufwerk ein und klicke auf INSTALLIEREN.
2. Gib die EVA-Seriennummer (Produktregistrierungsnummer) ein, die du auf der Rückseite dieses Handbuchs findest.
3. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation abzuschließen.
Hinweis: Bitte beachte, dass wir für Windows 2000/XP keinen technischen Kundendienst anbieten.

Manuelle Installation unter Windows 98/2000/ME/XP

1. Klicke auf den START-Button der Taskleiste und wähle dann AUSFÜHREN.
2. Klicke auf DURCHSUCHEN und wähle dein CD-ROM-Laufwerk aus.
3. Doppelklicke auf die Datei Setup.exe. Diese erscheint als "Setup"-Datei, wird jedoch immer mit einem CD-Symbol angezeigt.
4. Klicke auf OK.
5. Gib die EVA-Seriennummer (Produktregistrierungsnummer) ein, die du auf der Rückseite dieses Handbuchs findest.
6. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation abzuschließen.
Hinweis: Bitte beachte, dass wir für Windows 2000/XP keinen technischen Kundendienst anbieten.

Das Programm deinstallieren

1. Klicke auf den START-Button der Taskleiste und folge dem Pfad PROGRAMME, WESTWOOD, RENEGADE und RENEGADE DEINSTALLIEREN.
2. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation abzuschließen.

Deinstallation mit Hilfe von Autostart

1. Lege die CD "EVA DISC I-INSTALL" in das CD-ROM-Laufwerk ein.
2. Wenn das Autostart-Menü erscheint, klicke auf DEINSTALLIEREN.
3. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Deinstallation abzuschließen.



Hintergrund



Globale Defensiv-Initiative



Adressat: Captain Nick Parker, Division 618, Einheit B8
Empfangsdatum: 12. März 2020
Bearbeitet von: EVA, basiert auf aktuellen GDI-, CIA-, NSA- und INTERPOL-Berichten
RE: EINSCHÄTZUNG DES GEGENWÄRTIGEN KONFLIKTES –
GDI vs. NOD

Hintergrund des Konfliktes:

Die Vereinten Nationen gründeten 1995 die Globale Defensiv-Initiative (GDI) und antworteten damit auf die immer stärker werdende Bedrohung durch die Bruderschaft von NOD, die in den politisch-instabilen Ländern der Dritten Welt an Macht gewann. Die GDI, die vermutlichlich mächtigste militärische Organisation der Welt, wurde zum Verfechter des weltweiten Friedens. Diese Organisation arbeitet mit dem Ziel, gewaltsame religiöse, politische und wirtschaftliche Konflikte zwischen einzelnen Ländern, aber auch innerhalb eines Landes, zu beenden.

So wie die GDI an Macht und Einfluss gewann, so gewann auch die Bruderschaft von NOD (NOD) an Stärke. Anfänglich von einem rätselhaften Einzelgänger namens Kane geleitet, wuchs NOD durch illegal erwirtschaftete Profite aus der Forschung am Mineral Tiberium. Ende des zwanzigsten Jahrhunderts – bis hinein ins einundzwanzigste – schürte NOD immer wieder Konflikte in politisch instabilen Ländern. Durch die Versorgung dieser Länder mit Geld und Waffen wuchs deren Loyalität gegenüber der Bruderschaft.

Das Tiberium steht in engem Zusammenhang mit den Anstrengungen von NOD. Man weiß nur sehr wenig über dieses Mineral. Nicht einmal sein Ursprung ist bekannt, doch aktuellen Studien zufolge soll es mutagene Bestandteile enthalten. [REDACTED] Diese Substanz ist höchst toxisch gegenüber allen organischen Lebensformen, also auch dem Menschen. Dennoch forscht NOD weiterhin an Tiberium, ohne den Bestimmungen des Untersuchungsprotokolls Folge zu leisten.

Zusätzlich fand man heraus, dass Tiberium andere Mineralien aus der Erde saugt, was sich NOD zunutze macht, um seine Kriegskasse aufzufüllen. [REDACTED] Der wahrscheinlich sachkundigste Mann auf dem Forschungsgebiet des Tiberiums ist Dr. Ignatio Möbius, führender Forscher und Wissenschaftler der GDI. Dr. Möbius, ein Chemiker und Genetiker, war die erste Person auf diesem Planeten, die den wahren Wert des Tiberiums entdeckte. Seither verbringt er seine Zeit damit, dieses Mineral zu studieren.

EVA Terminal: ZX-747 GCON_2020-3-12:Parker, N: Zutritts Level Delta-12
Verschlüsselte Nachricht folgt



EVA Terminal geöffnet: Verschlüsselungsscheck durchgeführt, WOLAPI-Prüfsumme: LBILU_991105-JS

Agent: Captain Nick "Havoc" Parker, Agent des Sondereinsatz-Kommandos
Status: Vertraulich

Captain Parker, GDI hat Gespräche zwischen fernöstlichen NOD-Splittergruppen und einer neuen Gruppierung namens Schwarze Hand abgehört. Unserer Dechiffrierungsabteilung war es möglich, nur einen kleinen Teil dieser Gespräche zu entschlüsseln. Die GDI-Führung ist besorgt. Es folgen Teile dieser entschlüsselten Gespräche:

Operation: Silberner Säbel erfolgreich. Gideon zufrieden. Die Schlinge in Osteuropa zieht sich zu wie geplant.

Das ist alles, was wir erhalten haben, bevor die Übertragung unterbrochen wurden. Die Schwarze Hand scheint eine NEUE Spezialeinheit von NOD zu sein, die seit kurzem mit den Angriffen auf vier zivile, sowie auf zwei militärische Ziele in Verbindung gebracht wird. Diese unbarmherzige, fanatische Organisation wird von einer unbekanntenen Person angeführt. Ihre Taktiken unterscheiden sich stark von denen, die NOD anwendet. Die Zahl der zivilen Opfer fiel bei diesen Angriffen um 72 Prozent höher aus als sonst. NOD ist dafür bekannt, Kollateralschäden tunlichst zu vermeiden, einerseits um die Presse zu manipulieren, andererseits um die Massen auf ihre Seite zu bringen – nicht aber die Schwarze Hand. Das einzige Mitglied dieser Gruppierung, das bisher gefangen genommen werden konnte, hielt den Tod für eine bessere Alternative als ein Verhör. Sie durchsieben immer noch die Trümmer in Bosnien, auf der Suche nach Überlebenden. General Shepard bat uns persönlich darum, ihm mehr Information über die Einsätze der Schwarzen Hand zu beschaffen.

Okay Havoc, jetzt werde ich Ihnen sagen, wie die Sache wirklich aussieht.

Sobald der Electronic Video Agent (EVA) die momentanen Ressourcen sowie Gebäude und Waffen der GDI und NOD aktualisiert hat, möchte ich, dass Sie in das Kommunikationszentrum der NOD-Basis in Sektor 16-A eindringen – die Koordinaten erhalten Sie über Satellit. Begeben Sie sich zum Kommunikations-Hauptrechner, sobald Sie in der Zentrale sind. Verwenden Sie EVA, um die aktuellsten Meldungen herunterzuladen. Wir vermuten, dass sie aus uns unbekanntenen Gründen Zivilisten zusammen trommeln. Wir müssen herausfinden warum. Die GDI braucht diese Informationen, um sich ein klareres Bild von den Absichten NODs zu verschaffen.

Ich kenne Sie genau, Havoc. Ich weiß, wie Sie die Dinge normalerweise angehen – schnell und ohne Rücksicht auf Verluste. Leisten Sie diesen Befehlen Folge, auch wenn es das erste Mal in Ihrem blutigen Leben sein sollte, bitte. Diese Informationen sind von größter Bedeutung für die Bemühungen der GDI. Es wäre in keinerlei Hinsicht positiv für uns, wenn NOD erfährt, dass Sie die Informationen haben. Diesmal brauche ich Ihre Fähigkeit, ungesehen zu arbeiten, nicht Ihre Fähigkeit, viel Schaden anzurichten, Havoc. Sie werden noch ausreichend Gelegenheit haben, den NOD-Leuten Feuer unterm Hintern zu machen.

Sie hören von mir, und vergessen Sie nicht ... EVA arbeitet in beide Richtungen.

– Brigadegeneral Adam Locke

Hauptmenü



Sobald du mit EVA verbunden bist, kannst du entweder den gewünschten Spieltyp festlegen oder die Leistungsmerkmale deiner Computersoftware anpassen.

- | | |
|---------------------------------------|--|
| EINZELSPIELER: | Spiele das Tutorial, starte ein neues Spiel, lade ein zuvor gespeichertes Spiel oder kehre zum Hauptmenü zurück. |
| MULTIPLAYER - INTERNET: | Wähle via Internet über den Gratis-Spieleservice von Westwood. |
| MULTIPLAYER - LOKALES NETZWERK (LAN): | Spiele über ein lokales Netzwerk (LAN). |

MULTIPLAYER - TRAINING:	Trainiere und erkunde die Elemente von C&C-Multiplayer-Spielen, bevor du sie online ausprobierst.
INTERNET:	Wähle eines von zahlreichen Multiplayer-Spielen via Internet über den Gratis-Spieleservice von Westwood.
LOKALES NETZWERK (LAN):	Wähle eines von zahlreichen Multiplayer-Spielen über ein lokales Netzwerk (LAN).
OPTIONEN:	Hier kannst du unter einer Vielzahl von Optionen wählen, um das Spiel deinen Wünschen anzupassen. Dazu zählen beispielsweise die Tastaturbelegung und die Grafik- oder Audioeinstellungen.
VERLASSEN:	Hiermit beendest du das Spiel und kehrst zum Desktop zurück.

Hinweis: Während des Spiels kannst du mit der ESC-Taste jederzeit den EVA Terminal oder das Menüsystem aufrufen.

Ein Spiel starten

Einzelspieler-Partien

Um eine Einzelspieler-Partie zu spielen, genügt ein Klick auf den EINZELSPIELER-Button im Hauptmenü. Daraufhin erscheint ein neues Menü mit neuen Optionen, wie z.B. TUTORIAL, FELDZUG und SPIEL LADEN. Möchtest du zum Hauptmenü zurückkehren, dann klicke auf den ZURÜCK-Button am unteren Rand des Bildschirms.

TUTORIAL:	Klicke auf diesen Button, um eine kurze Einführungsmission zu starten, bei der du die Grundlagen von <i>Command & Conquer Renegade</i> ™ kennen lernst.
FELDZUG:	Klicke auf diesen Button, wenn du mit dem Feldzug gegen die Bruderschaft von NOD beginnen willst.
SPIEL LADEN:	Klicke auf diesen Button, um den Bildschirm Spiel laden zu öffnen. Von dort aus kannst du ein gespeichertes Spiel laden oder löschen. Möchtest du ein Spiel laden, dann klicke zunächst auf einen Namen in deiner Liste der gespeicherten Spiele und danach auf den LADEN-Button. Willst du ein gespeichertes Spiel löschen, wähle zunächst ein gespeichertes Spiel aus der Liste und klicke dann auf die Option LÖSCHEN.

Hinweis: Gespeicherte Spiele, die mit einem Stern markiert sind, sind Missionen, die auf höheren Schwierigkeitsgraden absolviert werden können, um einen höheren Rang zu erreichen. Von diesen gespeicherten Spielen aus kannst du jedoch in der Kampagne keine Fortschritt machen.

Spiele speichern

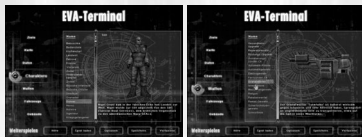
Command & Conquer Renegade ist ein groß angelegtes Spiel. Einige der Kampagnen können über mehrere Stunden gehen. Daher solltest du während des Spielens häufig speichern. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, dies zu tun:

Automatisches Speichern: Deine EVA-Einheit speichert die Kampagne nach jeder beendeten Mission. Wenn du die entsprechende Datei lädst, kannst du am Beginn der Mission starten, die du zuletzt erreicht hast.

Schnelles Speichern: Um deinen Fortschritt während einer Mission zu speichern, kannst du die Funktion zum Schnellspeichern deiner EVA-Einheit verwenden. Drücke dazu einfach zu einem beliebigen Zeitpunkt im Spiel die Taste F6. Du kannst das Spiel dann genau von diesem Punkt aus wieder laden. Denke aber immer daran, dass dir nur zwei Schnellspeicherplätze zur Verfügung stehen. Wenn du also ein drittes Mal speicherst, wird das erste gespeicherte Spiel überschrieben usw.

Manuelles Speichern: Du kannst jederzeit manuell speichern. Hierbei bist du auch nicht wie beim Schnellspeichern auf nur zwei Speicherplätze beschränkt. Drücke ESC, um zur EVA-Einheit zu gelangen, und klicke dann auf SPIEL SPEICHERN unten im Bildschirm. Gib eine kurze Beschreibung deiner aktuellen Position ein und klicke anschließend erneut auf SPIEL SPEICHERN.

EVA Terminal



Über den EVA Terminal kannst du im Laufe deines Einsatzes die neuesten Geheimdienstberichte über aktuelle Ziele, Waffen, Figuren, Fahrzeuge oder Gebäude abrufen und dich mit Informationen wie z.B. topografischem Kartenmaterial versorgen.

Während eines Einsatzes hast du über die ESC-Taste jederzeit Zugang zu EVA. Sobald du das Terminal oder auch das Menüsystem betrittst, etwa um Spieleinstellungen vorzunehmen, wird das laufende Spiel unterbrochen.

Mit Hilfe der Maus (der Tastatur) wählst du aus der Liste der verfügbaren Themen die Kategorie aus, die du eingehender studieren möchtest. Während du Daten über Waffen, Figuren, Fahrzeuge, Gebäude und neue Zielsetzungen abrufst, wird EVA automatisch aktualisiert. Manchmal stößt du auch auf eine sogenannte "Datendisk" – dort findest du zusätzliche Informationen über Gegenstände oder Ziele künftiger Einsätze.



Datendisk

Während des Spiels kannst du über jedes Ziel Kurzinformationen abrufen, wenn du die Taste "Einsatzziele" drückst (die Standardtaste hierfür ist TAB).

Multiplayer-Spiele

Multiplayer-Partien können über ein lokales Netzwerk (LAN) oder das Internet gespielt werden.

Hinweis: Alle Internet-Spiele laufen über Westwood Online (weitere Informationen hierzu findest im Abschnitt *Westwood Online*).



Der Command & Conquer-Modus

Hier stehen sich mit GDI und NOD zwei Teams gegenüber und versuchen, die Basis des anderen Teams zu zerstören. Vernichte gegnerische Soldaten, jage Gebäude in die Luft, zerstöre feindliche Fahrzeuge und verdiene dir deine Credits durch das Sammeln von Tiberium. Mit Hilfe dieser Credits kannst du neue Fahrzeuge bzw. Zielsucher kaufen oder neue Charakterklassen erwerben. Du gewinnst das Spiel, wenn du alle Gebäude des gegnerischen Teams zerstört oder den 'Spielende'-Marker im Stützpunkt des Gegners aktiviert hast.

Westwood Online

Westwood Online ist der Internet-Spieleprovider von Westwood Studios. Wenn du *Command & Conquer Renegade* auf Westwood Online spielst, entstehen dir keine zusätzlichen Kosten (davon unberührt bleiben natürlich alle Kosten, die für die Internetverbindung zu zahlen sind). Es gibt keine Sonder- oder Extragebühren – deine Eintrittskarte ist die Spiel-CD. Der nun folgende Abschnitt behandelt einige Details, die für Eröffnung eines Westwood Online-Accounts von Bedeutung sind, und gibt Informationen über verfügbare Spielmodi und -optionen.

Nach dem Klick auf den Button MULTIPLAYER - INTERNET stehen dir drei Optionen zur Verfügung: Schnelles Spiel, Serverlisten und Chat.

Die Navigation durch Multiplayer-Optionen

SCHNELLES SPIEL: Klicke auf diese Taste, wenn du möglichst schnell in ein Spiel gegen andere Teilnehmer mit einer guten Internetverbindung und einer annähernd identischen Spielstufe einsteigen möchtest. Die Einstellungen werden automatisch gewählt

SERVERLISTEN: Klicke auf diesen Button, um nach anderen Spielen zu suchen oder ein eigenes Spiel auf Westwood Online anzulegen. Sobald dieser Bildschirm erscheint, wird eine Liste mit verschiedenen Spielen eingeblendet. Die Liste ist nach bestimmten Kriterien geordnet – die besten Spiele erscheinen immer ganz oben auf der Liste. Möchtest du an einem dieser Spiele teilnehmen, wähle einfach das entsprechende Spiel mit einem Linksklick aus und drücke danach den BEITRETEN-Button.

Wenn du noch keinen Account bei Westwood Online hast, kannst du das nun nachholen, indem du auf NEUER ACCOUNT klickst und danach den Bildschirmanweisungen folgst. Die Information, die du nun eingibst, ist von nun an der Login-Standardname für Westwood Online. Die Option 'automatisches Login' lässt sich unter der Rubrik Eigene Daten im Seitenmenü deaktivieren. Wir empfehlen dir aber, diese Option aktiv zu lassen, weil sie das spätere Einloggen spürbar erleichtert. Sollte das Programm Schwierigkeiten haben, die Verbindung zu Westwood Online herzustellen, erscheint eine Nachricht, die das aufgetretene Problem näher beschreibt.

CHAT: Wenn du auf diesen Button klickst, gelangst du in die Chat-Lobbies. Text, den du oder andere Spieler eingeben, wird im Chat-Fenster angezeigt. Außerdem erscheinen dort zuvor gesendete Nachrichten in der Übersicht. Um eine Nachricht an andere Spieler zu schicken, klickst du auf den Text im Eingabedialog unter dem Chat-Fenster, gibst deine Nachricht ein und drückst dann die ENTER-Taste. Wenn du möchtest, dass andere Spieler deiner Nachricht besondere Aufmerksamkeit zuteil werden lassen, kannst du sie farblich markieren, indem du rechts auf EMOTE klickst.

Die Navigation durch die Spieloptionen von Westwood Online

SPIEL LEITEN: Klicke auf diesen Button, um ein neues Spiel anzulegen. Du kannst die Zahl der Mitspieler festlegen, ein Passwort bestimmen, das zur Teilnahme berechtigt (lasse dieses Feld frei, wenn du ein Spiel anlegen willst, dem jeder beitreten darf) und diverse andere Spieloptionen festsetzen.

SPIEL BEITRETEN: Willst du einem Spiel beitreten, dann wähle in der Liste das gewünschte Spiel aus und klicke auf die Schaltfläche BEITRETEN.

CHAT WÄHREND DES SPIELS: Bei *Command & Conquer Renegade* kannst du auch während des Spiels jederzeit und problemlos mit deinen Mitspielern kommunizieren. Wer im Spiel eine Nachricht senden möchte, der drückt einfach auf den Chat-Button ALLE (die Standardtaste hierfür ist F2) oder auf den Chat-Button TEAM (Standardtaste F3), gibt seine Nachricht ein und schickt sie mit einem Druck auf die ENTER-Taste ab.

Die Navigation durch die Seitenmenü-Optionen von Westwood Online

BUDDIES: Klicke auf diesen Button im Seitenmenü, um nachzusehen, ob einer deiner Freunde ebenfalls spielen möchte. Du kannst deine Freunde anpöbeln (d.h. ihnen eine Nachricht senden und fragen, ob sie mitspielen wollen), Freunde hinzufügen oder löschen und dir ihr aktuelles *Command & Conquer Renegade*-Profil ansehen. Das ist die beste Methode, mit Leuten zu spielen, die du bereits kennst.

OPTIONEN: Klicke auf diesen Button auf dem Seitenmenü, um die Chat-/Nachrichtenfilter durchzuschalten.

NEUIGKEITEN: Klicke auf diesen Button auf dem Seitenmenü, um dir die aktuellsten Nachrichten zu *Renegade* anzuschauen.

CLANS/RÄNGE: Klicke auf einen dieser Buttons, wenn du einen Clan gründen oder dir die aktuelle Westwood Online-Rangliste anschauen willst. Ein Clan ist eine Gruppe von Leuten, die in der Rangliste als eine Einheit geführt wird. Diese Rangliste erreichst du über den Bildschirm Ränge.

EIGENE DATEN: Klicke auf diesen Button auf dem Seitenmenü, um deinen Nicknamen und den gewünschten Server festzulegen. In der Regel werden Server nach Regionen aufgeführt – dort könnte also ein Server für Asien, für die USA oder einer für Europa erscheinen. Du kannst dir einen beliebigen Server aussuchen, aber denke immer daran, dass die Verbindung zu den anderen Spielern auf einem lokalen Server immer stabiler ist. Du kannst auch die Option Automatischer Login aktivieren, wenn du beim Login zu Westwood Online nicht jedes Mal dein Passwort neu eingeben willst.

NETZWERK-STATUS: Klicke auf diesen Button auf dem Seitenmenü, um Informationen über den Netzwerk-Status von Westwood Online zu erhalten.

Problemlösung bei Internet-Spielen

Um an einem Internet-Spiel teilnehmen zu können, musst du über eine Internet-Verbindung verfügen (entweder über Modem oder eine andere direkte Internet-Verbindung).

Allgemeine Probleme

Wenn du über ein Modem mit dem Internet verbunden bist, solltest du dich vor dem eigentlichen Spielstart einwählen. Windows verfügt zwar über eine Einstellung 'automatische Einwahl', aber unserer Meinung nach ist die Methode nicht so zuverlässig wie eine vorzeitige Verbindung.

Internet-Spiel verliert Verbindung

Wenn du bemerkst, dass deine Verbindung nach einer gewissen Spielzeit oder einem Chat in den entsprechenden Lobbys abbricht, solltest du überprüfen, ob deine Verbindung nicht nach einer bestimmten Leerlaufdauer von selbst abbricht. Windows misst dem Gebrauch der Tastatur offenbar eine größere Bedeutung bei als einem aktiven Netzwerkverkehr. Der genaue Standort dieser Option variiert zwischen den Systemen Windows 98/2000/ME/XP und hängt möglicherweise auch von dem jeweiligen Webbrowser ab, mit dem du operierst. In der Regel findest du diese Option aber entweder in den Eigenschaften vom Modem oder in der Systemsteuerung unter dem Icon Internet-Optionen.

Leistungsprobleme im Internet

Bei Spielern mit einer langsamen Verbindung kann es zu Verzögerungen kommen. Durch Herabsetzen aller Detail-Einstellungen des Spiels können diese Probleme behoben werden. Weitere Informationen findest du auf den Support-Sites von Westwood-Online.



Command & Conquer-Modus

Kauf-Terminal (KT): Diese Terminals befinden sich im Inneren aller Gebäude und ermöglichen den Kauf von Fahrzeugen, Powerups und Superwaffen oder die Änderung der Charakterklasse. Wenn du ein solches KT verwenden willst, musst du nahe an das Terminal herangehen und dann die "Verwenden"-Taste

drücken (Standardtaste ist E). Daraufhin erscheint ein Menü, auf dem du die gewünschte Option auswählen kannst. Alle KTs in verbündeten Gebäuden sind miteinander verbunden, so dass du jeden beliebigen Gegenstand in jedem beliebigen Terminal kaufen kannst, vorausgesetzt, das Gebäude, das den Gegenstand produziert, ist immer noch aktiv (und nicht etwa zerstört).



Hauptkontrollstation (HKS): Es gibt zwei verschiedene Möglichkeiten, ein Gebäude zu zerstören. Eine davon ist der Beschuss von außen. Du kannst aber auch versuchen, in das Gebäudeinnere vorzustoßen und das HKS zu finden. Dieses Terminal bietet dir die Möglichkeit, ein Gebäude von innen her zu zerstören bzw. zu deaktivieren. Der sicherste Weg, ein HKS zu zerstören, ist die Platzierung von C4-Plastiksprengstoff auf dem Terminal.





Kraftwerk: Kraftwerke versorgen alle anderen Gebäude deines Stützpunkts mit Energie. Die Zerstörung eines Kraftwerks erhöht die Produktionskosten für Fahrzeuge und Charakterklassen-Wechsel und verschlechtert die Verteidigungssituation der Basis.

Hinweis: Das KT zeigt den momentanen Energiestatus des angeschlossenen Gebäudes an.



Energie ein



Energie aus



Raffinerie: Die Raffinerie ist das ökonomische Rückgrat deines Stützpunkts. Das in den Silos gespeicherte Tiberium sorgt für eine ständige Geldzufuhr. Mit jeder Raffinerie wird auch ein Sammler zur Verfügung gestellt, der im nächstgelegenen Feld Tiberium sammelt. Kehrt ein Sammler in die Raffinerie zurück, wird das verdiente Geld zu gleichen Teilen unter allen Mitgliedern der entsprechenden Seite aufgeteilt.

Hinweis: Der Sammler ist kostenlos und wird kostenlos ersetzt, solange die Raffinerie und Landebahn/Waffenfabrik in Betrieb ist.



Wird die Raffinerie zerstört, lässt sich mit dem Sammeln von Tiberium kein Geld mehr verdienen. Eine weitere mögliche Einnahmequelle ist das Einsammeln von C&C-Kisten.

Enthält die C&C-Karte keine Raffinerie, wird die finanzielle Versorgung simuliert.



GDI-Kaserne/Hand von NOD: Hierbei handelt es sich um fortgeschrittene Gebäude der Infanterie-Produktion. So lange sie sich auf der Karte befinden und nicht zerstört sind, kann der Spieler auf höhere Charakterklassen/Ränge wechseln – wenn er es sich leisten kann. Alle Spieler starten als einfacher Soldat. Suche das beliebige KT eines verbündeten Gebäudes auf, wenn du deine Charakterklasse wechseln möchtest. Insgesamt gibt es vier verschiedene Dienstgrade (Gefreiter, Offizier, Sondereinsatzkräfte und Boss) sowie vier Klassen (Minigunner, Schwere Waffen, Spezialisten und Ingenieure). Jeder Charakter verfügt über ein spezifisches Waffenarsenal, eine gewisse Panzerung und Gesundheit.



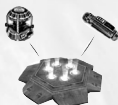
GDI-Waffenfabrik/NOD-Landebahn: Das sind Fahrzeuge produzierende Gebäude. So lange sie sich auf der Karte befinden und nicht zerstört sind, kann der Spieler Fahrzeuge produzieren. Suche das beliebige KT eines verbündeten Gebäudes auf, wenn du ein Fahrzeug kaufen willst. Kurz darauf wird das Fahrzeug in dem entsprechenden Gebäude eintreffen.



Hinweis: Du solltest dein neues Fahrzeug unmittelbar nach dem Kauf in Empfang nehmen.



Sondereinkäufe (Munition, Gesundheit, Panzerung und Superwaffen): Auch diese Sondereinkäufe können in jedem KT eines beliebigen verbündeten Gebäudes getätigt werden. Hier kannst du deine Gesundheits- und Panzerungswerte sowie deinen Munitionsvorrat kostenlos erhöhen.

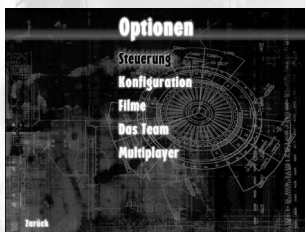


Darüber hinaus können während des Spiels noch zwei Zielsucher für Superwaffen erworben werden. GDI verfügt über den Ionenkanonen-Zielsucher 'Gottesgeschenk', während die NOD-Seite mit dem Nuklearschlag-Zielsucher 'Gottes Vergeltung' aufwartet. Auch diese beiden Superwaffen können in jedem verbündeten KT gekauft werden. Natürlich kannst du den Zielsucher an einem beliebigen Punkt platzieren und dort eine Massenvernichtung verursachen, aber um das Spiel zu gewinnen, musst du ihn auf oder in der Nähe eines Zielsucher-Sockels aufstellen. Willst du einen Zielsucher platzieren, drückst du zunächst die Zielsucher-Taste (Standardeinstellung ist die 0 (Null)) und nähert dich dem Zielsucher-Sockel. Drücke nun die "Verwenden"-Taste (Standardtaste ist E), um den Zielsucher scharf zu machen. Hat der Fortschrittsbalken den Endpunkt erreicht, ist der Zielsucher platziert und scharf. Während dieser Zeit darfst du dich weder bewegen noch feuern. Tust du es dennoch, beginnt der Prozess von vorn. Ist der Zielsucher erst einmal scharf, hast du nicht mehr viel Zeit, um das betreffende Gebiet zu evakuieren, bevor er sich aktiviert. Nur ein Ingenieur kann mit Hilfe seines Reparaturmoduls einen Zielsucher entschärfen.



Abwehrgebäude: Diese Gebäude bieten deinem Stützpunkt zusätzlichen Schutz. GDI verfügt über einen Verbesserten Wachturm. NOD dagegen vertraut dem Geschützturm und dem Obelisken des Lichts.

Optionen



Klicke im Hauptmenü auf den OPTIONEN-Button, um das EVA-Interface zu modifizieren. Mit Hilfe des Optionen-Menüs kannst du zahlreiche Einstellungen von *Command & Conquer Renegade* deinen Wünschen anpassen.

STEUERUNG: Definiere eine große Zahl verschiedener Tastatureinstellungen wie:

- Einfache Bewegungen
- Waffen- und Angriffstasten
- Perspektive- und Verwenden-Tasten
- Kommunikation

KONFIGURATION: Ändere die Einstellungen bei Grafik- und Audio-Optionen und passe das Spiel den Besonderheiten deines Systems an.

FILME: Schau dir die Filmsequenzen an, die du zuvor während des Spiels schon einmal gesehen hast.

DAS TEAM: Hier findest du eine Aufstellung der Leute, die an der Entsehung von *Command & Conquer Renegade* beteiligt waren.

MULTIPLAYER: Ändere die Einstellungen bei Multiplayer-Spielen.

Grafikoptionen

Die Grafikoptionen können mit Hilfe des externen Konfigurationsprogramms WWCONFIG modifiziert werden. Dieses Programm befindet sich im gleichen Verzeichnis wie deine *Command & Conquer Renegade*-Software. Klicke in der Windows-Taskleiste auf START, wähle zunächst "Programme", dann "Westwood", dann "Renegade" und schließlich "Renegade Config". Das ist der Standardpfad – er kann sich von dem Pfad unterscheiden, den du gewählt hast. Ist das Programm geladen, kannst du zahlreiche Anpassungen an den Grafikeinstellungen vornehmen, wie z.B.:

- den Grafiktreiber auswählen
- die Bildschirmgröße einstellen

Soundoptionen

Klicke auf diesen Button, um die Audio-Einstellungen zu konfigurieren.

- Treiber: Treffe eine Auswahl von der Liste der Soundtreiber auf deinem System.
- Sound-Effekte: Stelle die Lautstärke verschiedener Soundeffekte ein, wie z.B. die Geräusche von Explosionen, marschierenden Einheiten oder feuernden Panzern.
- Musik-Lautstärke: Während des Spiels laufen im Hintergrund immer auch Musikstücke ab. Mit Hilfe des Reglers kannst du die Lautstärke dieser Musik reduzieren oder erhöhen.
- Dialog-Lautstärke: Stelle die Lautstärke der Dialoge im Spiel ein.
- Lautstärke Filmsequenzen: Bestimme die Lautstärke der Filmsequenzen im Spiel.
- Qualität: Wähle zwischen dem 8- oder 16-Bit-Modus. Mit 8-Bit läuft das Spiel schneller, aber 16-Bit klingen einfach besser.
- Abspielgeschwindigkeit: Wähle zwischen 11, 22 oder 44 KHz. Je höher die Stufe, desto besser der Klang.
- Lautsprecher: Wähle aus mehreren einzigartigen Lautsprecher-Konfigurationen.
- Stereo: Hier kannst du zwischen Stereo und Mono umschalten.

Leistungsoptionen

Hier kannst du das Erscheinungsbild des Spiels mit Hilfe des Detail-Reglers verändern. Wenn du die Optik des Spiels selbst bestimmen möchtest, dann klicke auf den Button PROFIMODUS.

- Detail: Dieser Regler entscheidet über das allgemeine Erscheinungsbild des Spiels. Du kannst zwischen der niedrigsten und der höchsten Qualität wählen oder auf PROFIMODUS klicken und deine Einstellungen modifizieren. Wenn du über einen High-End-Rechner mit einer schnellen Grafikkarte verfügst, solltest du dich für die höchste Detailstufe entscheiden. Läuft das Spiel aber nur langsam ab, ist es besser, die mittlere oder die geringste Stufe zu wählen. Je geringer die Detailstufe, desto schneller läuft das Spiel.

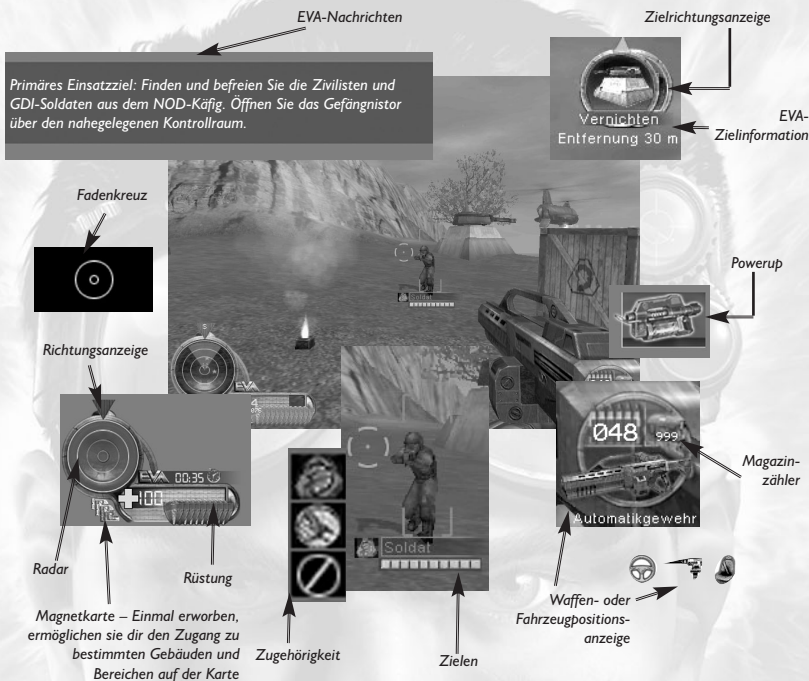
Profimodus

- Geometrische Details: Mit Hilfe des Reglers kannst du die Detailstufe der Objekte des Spiels einstellen. Je höher die Detailstufe, desto mehr Ressourcen benötigt dein System, um sie darzustellen. Eine hohe Detailstufe solltest du nur wählen, wenn du wirklich einen schnellen Rechner besitzt.
- Figurenshadowen: Mit Hilfe des Reglers kannst du die Detailstufe der Schatten, die das Spiel anzeigt, einstellen. Je höher die Detailstufe, desto mehr Ressourcen benötigt dein System, um sie darzustellen. Eine hohe Detailstufe solltest du nur wählen, wenn du wirklich einen schnellen Rechner besitzt oder über Hardware-Unterstützung verfügst.
- Texturedetails: Dieser Regler steuert die Detailstufe der Texturen. Die höchste Einstellung bewirkt auch die beste Optik, mit der niedrigsten Einstellung aber spielt es sich schneller.
- Partikeldetail: Hiermit kannst du die Menge der im Spiel angezeigten Partikel bestimmen. Je höher die Einstellung, desto mehr Partikel werden angezeigt. Die niedrigste Einstellung ermöglicht jedoch die höchste Spielgeschwindigkeit.
- Oberflächeneffektdetail: Hiermit kannst du die Darstellung von Oberflächeneffektdetails im Spiel festlegen (Kugeln, die auf Wasser oder Sand auftreffen usw.). Bei der höchsten Einstellung ist die Grafik am besten, aber die Spielgeschwindigkeit wird dadurch herabgesetzt.
- Gelände wirft Schatten: Wähle zwischen den Einstellungen EIN und AUS. Ist die Option aktiviert, sieht das Spiel gut aus, ist sie deaktiviert, läuft das Spiel schneller.
Texturenfilter: Du kannst zwischen BILINEAR, TRILINEAR und ANISOTROPISCH wählen (nicht bei allen Grafikkarten verfügbar).
- Lichtmodus: Wähle zwischen verschiedenen Lichtmodi.

SPIEL-INTERFACE

Heads Up Display (HUD)

Das HUD liefert dir wichtige Informationen. EVA steht permanent mit dir in Kontakt, versorgt dich mit wichtigen Aktualisierungen und nützlichen Informationen. Das HUD zeigt dir alles an, was du über deine Gesundheit, deine Panzerung, deine Waffe, den Munitionsvorrat und deine Ziele wissen musst.



Hier ist eine Zusammenfassung der HUD-Elemente:



Radar: Auf dem Radar leuchten verschiedene Punkte auf. Form und Farbe der Punkte geben Auskunft über den Zieltyp (siehe entsprechende Aufstellung).

Magnetkarte: Es gibt drei verschiedene Arten von Magnetkarten: grüne, gelbe und rote.

Gesundheit: Zeigt deinen momentanen Gesundheitszustand an.

Rüstung: Zeigt deine momentane Rüstung an.

Richtungsanzeige: Zeigt die Richtung an, in die du blickst.



Name: Zeigt den Namen des erfassten Gegenstands an.
Zugehörigkeit: Gibt die Teamzugehörigkeit wieder: GDI, NOD oder Neutral.
Gesundheit: Zeigt die Gesundheit des erfassten Gegenstands.
Zielklammern: Gibt den aggressiven Status des Ziels an. Gegner erscheinen in Rot, Verbündete in Grün und Neutrale in Weiß.
Fadenkreuz: Zeigt an, ob du ein Ziel erfasst hast und wohin du feuern wirst. Hast du ein Ziel erfasst, erscheint die äußere Anzeige in Rot, ist kein Ziel erfasst, ist sie grün. Ist der Weg zum Ziel versperrt, wird sie weiß und beim Nachladen der Waffe gelb. Die Anzeige in der Mitte gibt an, wohin der Schuss geht.

Radarpunkte	Signatur
Soldaten/Personal	Kreis
Fahrzeug/Bewegliches Objekt	Dreieck
Feststehendes Objekt/Gebäude	Viereck
Ziele/Sonderfälle	Stern

Teamzugehörigkeit	Farbe
NOD	Rot
GDI	Gold
Zivilist/Neutral	Weiß
Primärziel	Grün
Sekundärziel	Blau



Munitionsanzeige: Zeigt an, wie viel Munition sich gerade im Magazin befindet.
Magazinanzeige: Gibt an, wie viel Magazine der Spieler gerade bei sich trägt.
Waffe: Zeigt das aktuelle Waffensymbol und den Namen der gewählten Waffe an.



Fahrzeugposition: Gibt deine Position innerhalb des Fahrzeugs an. Das Spiel unterscheidet drei verschiedene Positionen: Fahrer, Schütze und

Passagier. Die Anordnung im Fahrzeug ist immer die gleiche: Zuerst kommt der Fahrer, dann der Schütze und schließlich, wenn noch Platz ist, der Passagier. Der Fahrer steuert die Bewegungen des Fahrzeugs. Der Schütze bedient die Bordwaffe. Sitzt kein Schütze im Fahrzeug, so bedient der Fahrer gleichzeitig auch die Waffe. Passagiere sind nur für die Dauer der Fahrt an Bord. Du kannst ein Fahrzeug jederzeit besteigen bzw. verlassen, wenn du die "Verwenden"-Taste drückst. (Standardeinstellung ist hier die Taste E).



Gesundheitszähler: Sobald du Schäden erleidest, blinkt diese Anzeige kurz auf und zeigt deinen momentanen Gesundheitsstatus. Wird der Zustand lebensbedrohlich, leuchtet die Anzeige permanent.



Munitionsanzeige: Bei jedem Schuss leuchtet die Munitionsanzeige kurz auf und zeigt an, wie viel Kugeln sich noch in deinem Magazin befinden.



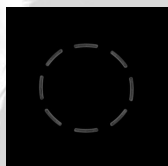
EVA-Einsatzziele: Sobald du neue Einsatzziele erhältst, wird die Einsatzziel-Anzeige mit einem Icon auf dem entsprechenden Ziel auf den neuesten Stand gebracht. Dein aktuelles Einsatzziel erscheint immer in diesem Bereich. Um die Symbole deiner Zielsetzungen einzeln durchzugehen, drücke die Taste 'Einsatzziele einzeln ansehen' (Standard ist hier BACKSPACE). Achte besonders auf die Farbe, die das Zielsymbol umgibt: Grün ist gleichbedeutend

mit einem Primärziel und Blau zeigt ein Sekundärziel an. Um einen Einsatz erfolgreich zu beenden, müssen alle Primärziele erfüllt sein. Sekundärziele sind optional, doch wer sie gleich mit erledigt, kann sich zusätzliche Boni verschaffen (wie z.B. Informationen, Nachschub, Fahrzeuge und Verstärkungen).

Zielrichtungsanzeige: Bei der Verfolgung deines aktuellen Ziels wird die Entfernung zu diesem Ziel gleich unterhalb des Bildes angezeigt, zusammen mit der Richtungsanzeige, die in die Richtung des jeweiligen Ziels weist. Denke aber daran, dass die Entfernung zum Ziel den direkten Weg angibt, während der tatsächliche Weg zum Ziel möglicherweise einige Umwege oder Manöver erforderlich macht.

Primäres Einsatzziel: Finden und befreien Sie die Zivilisten und GDI-Soldaten aus dem NOD-Käfig. Öffnen Sie das Gefängnistor über den nahegelegenen Kontrollraum.

EVA-Nachrichten: Alle Nachrichten, die du erhältst, erscheinen kurz in diesem Bereich.



Schadensanzeigen: Wenn du Schäden erleidest, leuchtet in der Bildschirmmitte eine Anzeige auf, aus der hervorgeht, aus welcher Richtung der Schaden eingetreten ist. Das ist sehr nützlich, wenn es darum geht, einen möglichen Gegner zu orten. Leuchten alle Anzeigen auf, könntest du dich in einer gefährlichen Zone wie etwa einem Tiberium-Feld befinden. Du wirst weiterhin

Schäden erleiden, wenn du dieses Gebiet nicht augenblicklich verlässt.



Gegenstände aufsammeln: Wenn du einen Gegenstand aufnimmst, leuchtet bei EVA ein Icon dieses Gegenstands auf, das langsam wieder verschwindet. Sammelst du mehr als einen Gegenstand auf, erscheinen die Icons übereinander am Bildschirmrand. Alle aufgelesenen Gegenstände landen automatisch in deinem Gepäck. Ist das Gepäck voll, bleibt der Gegenstand auf dem Boden. Im Abschnitt Powerups findest du eine Aufstellung aller Gegenstände, die du aufnehmen kannst.



Mit der Umgebung interagieren: Während du dich in der Spielumgebung bewegst, kannst du mit verschiedenen Gegenständen interagieren. Du kannst Aufzüge anfordern, Schaltpulte verwenden, um Informationen zu erhalten (die anschließend in deinem EVA Terminal gespeichert werden), Schalter aktivieren und mit dem HKS eines Gebäudes interagieren. Im Mehrspielermodus kommen noch die KTs hinzu. Willst du einen dieser Gegenstände einsetzen, musst du auf ihn zugehen und dann die "Verwenden"-Taste (Standardbelegung ist E) drücken.



Einsatzziele-Zusammenfassung: Du kannst dir den Status deiner Einsatzziele während des Spiels anschauen, indem du die Taste "Einsatzziele" drückst (Standardbelegung ist die TAB-Taste). Auf diesem Bildschirm erscheinen alle Einsatzziele, die du noch nicht erfüllt hast. Ist ein Ziel erfüllt, wird es von der Liste gelöscht. Eine vollständige Aufstellung aller Einsatzziele und deren jeweiliger Status findest du im EVA Terminal.



Punkte: Nach Beendigung jedes Einsatzes erhältst du eine Mitteilung, welches Ergebnis du bei diesem Einsatz erreicht hast. Die Skala reicht von 1 bis 5 Sterne (5 Sterne sind die Höchstwertung). Dein Gesamtergebnis hängt von vier Faktoren ab:

















- Spielstufe: Anfänger – 1 Stern, Normal – 3 Sterne, Fortgeschrittener – 5 Sterne
- Benötigte Zeit: Jeder Einsatz verfügt über eine bestimmte Anzahl verschiedener Zeiten, die mit 1 bis 5 Sternen verbunden sind.
- Zahl der erfüllten sekundären Einsatzziele: 100% – 5 Sterne, 90-99% – 4 Sterne, 80-89% – 3 Sterne, 60-79% – 2 Sterne, <60% – 1 Stern
- Anzahl der benötigten gespeicherten Spiele: 0 = 5 Sterne, 1-2 = 4 Sterne, 3-5 = 3 Sterne, 6-10 = 2 Sterne, > 10 = 1 Stern

Waffen








EVA hat eine Aufstellung der neuesten Waffen zusammengestellt. Dir steht eine große Zahl einzigartiger Waffensysteme zur Verfügung. Mache dich bitte mit ihnen vertraut. Jede einzelne Waffe gehört zu einer bestimmten Waffengruppe. Durch wiederholtes Drücken der Zahlentaste des jeweiligen Waffenfelds kannst du dir die Waffen einer Gruppe einzeln ansehen. Die Waffengruppen werden im Folgenden erläutert.

Den Waffenfeldern sind die Zahlentasten von 1 bis 9 sowie die 0 zugewiesen. Mit Hilfe der Tasten "Nächste Waffe" oder "Vorherige Waffe" kannst du die Liste der verfügbaren Waffen einfach und schnell durchscrollen (die Standardtasten hierfür sind ENTER und Ä-Taste). Du kannst dafür aber auch das Mausrad verwenden.

Alle Waffen verfügen über einen primären Feuermodus und manche auch über einen sekundären Feuereffekt. Mit der linken Maustaste feuert du einen einzelnen Schuss aus deiner Waffe ab. Die rechte Maustaste hingegen aktiviert den sekundären Feuereffekt. Beispiele für solche Sekundäreffekte sind die Zoom-Modi des Scharfschützen und die Detonationen des Fernzünders C4.

1	<p>Schalldämpferpistole</p>  <p>Das Modell "Falke" ist die Standardpistole der Truppe.</p>	2	<p>Halbautomatisches Gewehr</p>  <p>Das Modell "Raptor" ist Standard bei den halbautomatischen Gewehren.</p> <p>Maschinengewehr</p>  <p>Das Modell "Condor" ist ein Maschinengewehr mit Ladegurt und hoher Feuergeschwindigkeit. Kurze Feuerstöße haben eine höhere Trefferquote.</p> <p>Schrotflinte *</p>  <p>Das Modell "Vulture" ist auf kurze Entfernung absolut tödlich.</p>	3	<p>Scharfschützengewehr</p>  <p>Das Modell "Pierce" mit Zielfernrohr verschießt auch panzerbrechende Munition.</p> <p>Ramjet-Gewehr *</p>  <p>Das Ramjet-Gewehr mit "Hawkeye" mit Zielfernrohr verschießt Geschosse mit "Düsenantrieb". Eine gute Waffe gegen harte Ziele.</p>	4	<p>Werfer für Chemischen Kampfstoff</p>  <p>Der Chemowerfer VZ "Venom" versprüht wahlweise einen flüssigen Strahl gegen Truppen.</p> <p>Flammenwerfer</p>  <p>Der "Drachenkuss" ist nur gegen Truppen wirkungsvoll.</p>	5	<p>Raketenerwerfer</p>  <p>Der Typ "Heuschrecke" verschießt handelsübliche Raketen.</p>	6	<p>Granatwerfer</p>  <p>Der Granatwerfer "Kestral" feuert mit Explosionsgranaten.</p>	7	<p>Tragbare Ionenkanone</p>  <p>Die Ionenkanone "Merlin" ist eine der vernichtendsten tragbaren Waffen überhaupt.</p> <p>Lasergewehr</p>  <p>Das Lasergewehr "Leuchtkäfer" ist eigentlich ein tragbares Obeliskenmodul.</p> <p>Railgun *</p>  <p>Das Modell "Skorpion" wirkt ausgezeichnet gegen Fahrzeuge.</p>	7	<p>Laser-MG *</p>  <p>Die "Tarantel" ist ein automatisch feuerndes Laser-Maschinengewehr mit enormer Durchschlagskraft.</p> <p>Elektrowehr</p>  <p>Die "Schwarze Witwe" ist eine extrem tödliche Energiewaffe.</p> <p>Reparaturmodul *</p>  <p>Das Reparaturmodul "Gizmo" ist für schnelle Reparaturen auf dem Schlachtfeld gedacht. Es kann Fahrzeuge und Verteidigungsstellungen schnell und wirksam instandsetzen und auch C4 und Zielsucher entschärfen.</p>
---	--	---	--	---	--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	--

* Waffen nur für Multiplayer.

8	9	10
<p>Tiberium-Gewehr</p>  <p>Das Modell "Mantis" feuert mit seinen Tiberiumgeschossen am besten auf kurze Distanz.</p> <p>Tiberium-Flechttengewehr *</p>  <p>Der Typ "Talon" verschießt Tiberiumsplitter, entweder als Einzelschuss oder in einem Feuerstoß.</p>	<p>Fernzürnder-C4</p>  <p>Der Plastiksprengstoff mit Fernzürnder wird vorzugsweise gegen Gebäude eingesetzt.</p> <p>Annäherungszürnder-C4 *</p>  <p>Die C4-Mine vom Typ "Feder" lässt sich gegen eine Vielzahl beweglicher Ziele einsetzen.</p> <p>Zeitzürnder-C4 *</p>  <p>Mit dem Zeitzürnder kombiniert wird C4 zur Präzisionswaffe.</p>	<p>Ionenkanonen-Zielsucher</p>  <p>Der Zielsucher "Gottesgeschenk" ruft einen Ionenschlag vom Himmel herab.</p> <p>Nuklearschlag-Zielsucher</p>  <p>"Gottes Vergeltung" ist ein Zielgerät für Angriffe mit atomaren Raketen.</p>

* Waffen nur für Multiplayer.

Powerups

EVA hat außerdem eine Liste der Gegenstände zusammengestellt, über die man auf dem Schlachtfeld so stolpern kann. Diese Gegenstände verbessern die Gesundheit oder die Rüstung. Ist der betreffende Wert bereits auf seinem Maximum, bleibt der Gegenstand auf dem Boden liegen.



Pflaster verbessern die Gesundheit um +25



Bandagen verbessern die Gesundheit um +50



Erste-Hilfe-Kasten verbessert die Gesundheit auf 100 %



Kevlarweste verbessert die Rüstung um +25



Brustpanzer verbessert die Rüstung um +50



Körperpanzerung verbessert die Rüstung auf 100 %

Spielfiguren

EVA's Dateien enthalten Hintergrundinformationen über viele verschiedene Personenklassen, vom Zivilisten über Mannschaften, Offiziere und Sondereinsatztruppen bis hin zur höchsten Stufe, dem Boss. Jede Klasse hat ihre speziellen Eigenschaften und Waffen. Je höher die Klasse, desto härter und gefährlicher.

GDI



Zivilist
Dr. Möbius



Mannschafts-
dienstgrad
GDI-Ingenieur



Offizier
GDI-
Minigunner-
Offizier



Sondereinsatz-
truppen
Mitglied der "Dead-
6", "Gunner"



Boss
Havoc

NOD



Zivilist
NOD-
Wissenschaftler



Mannschafts-
dienstgrad
NOD-Bazooka-
Infanterist



Offizier
NOD-
Chemiesoldat



Sondereinsatz-
truppen
NOD-
Scharfschütze



Boss
Sakura

Fahrzeuge

EVA's Dateien enthalten ausführliche Datenblätter und Schemazeichnungen über eine Vielzahl von Boden-, Wasser- und Luftfahrzeugen.

GDI



Luftkissen-Landungsboot



Kanonboot



Orca

NOD



Frachtflugzeug



Kampfhubschrauber

Aufgrund einer exzellenten Ausbildung bist du in der Lage, leerstehende Bodenfahrzeuge zu requirieren und zu steuern. Hier ein paar der Fahrzeuge, die du im Gefecht vorfinden kannst:

- ▼ **Anmerkung:** Bitte auf EVA's "Einsteigen"-Anzeige achten. Sie meldet, wenn man ein Fahrzeug benutzen kann.
- ▼
- ▼

GDI



Wüstenjäger



BMT



Kampfpanzer



Mammutpanzer

NOD



Leichter Panzer



BMT



Tarnpanzer



Jagdpanzer
'Fackel der Erleuchtung'

Mitwirkende

EVA-Hintergrunddaten belegen, dass *Command & Conquer Renegade* auf dem ursprünglichen Spiel *Command & Conquer* von Brett W. Sperry und Joseph Bostic beruht.

Ein kompletter Diagnose-Ausdruck der EVA-Daten listet die folgenden Personen als Mitwirkende dieser Software auf:

Management

Ausführende Produzenten: Daniel Cermak, Louis Castle

Produzent: Sean Decker

Co-Produzenten: Joseph Selinske, Robert Powers

Programmierung

Technische Leitung: Colin McLaughlan

Leitende Programmierer: Greg Hjelstrom (3D-Engine, Physik, Hilfsprogramme), Byron Garrabrant (Spiel-Engine, Spiellogik und KI)

Programmierer: Tom Spencer-Smith (Netzwerk/ Multiplayer-Leitung), Patrick Smith (KI, Hilfsprogramme, Sound, Netzwerk), Ian Leslie (3D-Programmierung, Hilfsprogramme), Jani Penttinen (Leitung 3D-Optimierung), Denzil E. Long, Jr. (Online-Funktionalität), Steve Tall (Allgemeine Programmierung)

Westwood Online: Greg Underwood (Leitung Westwood Online), Demetrius Comes (Datenbank-Architekt), Brian Hayes (Allgemeine Programmierung)

Install-Programmierung: Maria del Mar McCready Legg, Ian Leslie

Weitere Programmierung: Naty Hoffman, Hector Yee

Zusätzliche Westwood Online-

Entwicklung: Jeffery Brown (Technische Leitung), Matt Campbell (Allgemeine Programmierung), Brian Cleveland (Allgemeine Programmierung), Chris Huybregts (Allgemeine Programmierung)

Design

Leitung Design: David Yee, Gregory Fulton

Designteam: Richard Donnelly, Joseph Gernert, David Shuman, Daniel Etter, Darren Korman, Chris Plummer

Zusätzliches Design: Ryan Vervack, Justin Reckling, Louis Castle, Brett Sperry, Luc Barthelet

Grafiker

Grafische Leitung: Eric Kearns (Levels, Multiplayer-Levels, Light Mapping), Elie Arabian (Spielfiguren, Fahrzeuge, Waffen, Animationen, Videosequenzen im Spiel), Joseph Black (Level, Gebäude, Light Mapping)

Grafiker: Eric Kearns (Level, Multiplayer-Level, Gebäude), Pat Jenkins (Level, Gebäude, Spezialeffekte), Beau Anderson (Spielfiguren, Animationen), Anthony Han (Fahrzeuge, Waffen, Spielfiguren), Tom Szakolczay (Waffen, Spielfiguren), Matt Cooley (Level, Gebäude), Brad Garneau (Level, Spielfiguren), Richard Vargas (Menüs, HUD, Gegenstände, Verpackungsgrafik), Kort Vordhal (Mo-Cap, Spielfiguren, Fahrzeuge)

Konzept-Grafik: Tom Szakolczay, Anthony Han, Gary Freeman, Richard Vargas

Weitere Grafik: Dan Lyons

Audio

Regie Audio: Paul S. Mudra

In-Game Soundeffekte: Zak Belica

Weitere In-Game Soundeffekte: Michael Mancini, Paul S. Mudra, Dwight Okahara, Wave Group Sound, Inc.

Musik-Soundtrack: Frank Klepacki

Handbuch

Inhalt: Joseph Selinske, Amy Farris

US-Layout: Creative Dynamics, Inc.

Onlinedienste

Leitung: Nick Hormozian

Online-Team: Milo Ballan, Doug Radmacher,
Joan Perry

Filmsequenzen

Produzent & Leitung: Donny Miele

Schauspielerische Leitung: Joseph D. Kucan

Grafik-Leitung: Jeremiah O'Flaherty

Drehbuch: Wynne Mclaughlin

Story: Paul Robinson, Jason Henderson

Leitung Filmsequenzen-Animation: P.J.
Foley

Filmsequenzen-Animation: Margo Angevine,
Michael Jones, Insun Kang, Bob Marker, Jim
May, Cris Moras, Kevin "Q" Quattro, Colin
Raesler, Miles Ritter, Jason Zirpolo

Produktions-Koordination: Julie Brugman

Videobearbeitung: Curt Weintraub

Filmsequenzen-Sound: Michael Mancini, Paul
S. Mudra, Zak Belica

Video-Kompression: Tim Fritz

Musikkomponist: Frank Klepacki

Leitung Motion Capture: David Washburn

Assistenz Motion Capture: Patience
Becquet

Motion Capture-Kamera: Kurt Rauf, Jay
Nemeth, Pat Kirby

Motion Capture-Darsteller: Scott Altizer,
John Branch, Ivan Caulier, Thomas Dupont,
Daniel Kucan, Todd Lester, Caryn Mower,
Heather Nickens, Pietra Sardelli

Drehbuch: Johnathan Gezinski, Brandon
Peterson

Tonstudio: Buzzy's Recording – Los Angeles

Dialogbearbeitung: Zak Belica, Paul S. Mudra

Zusätzliche Dialogbearbeitung: Wave
Sound Group, Inc.

Besetzung der Sprachaufnahmen (Originalfassung)

Havoc: Wally Wingert

General Adam Locke: David Lodge

EVA: Kia Huntzinger

Dr. Sydney Mobius: Leigh Allyn Baker

Sakura: Mari Weiss

Dr. Ignatio Mobius: Rene Auberjonois

Kane: Joseph D. Kucan

General Gideon Raveshaw: Rodger Bumpas

Schütze der Dead-6: Andre Sogliuzzo

Dr. Elena Petrova: Lori Tritel

Mendoza: Gregg Berger

NOD PA: Finley Bolton

Weitere Sprecher: Sean Donnellan, Eric
Gooch, Quinton Flynn, Neil Ross, Sherman
Howard, Phil Tanzini, Marcello Tubert,
Terrence Walker, Aaron Cohen, William Dean
O'Neil, Chris Rubyor, Frank Klepacki, Cliff
Hicks, Ted Morris, Michael Shelling, Kevin
Quattro, Jordan Robbins, Gwen Castaldi, Thilo
Huebner, David Washburn, Eric Kearns, Chuck
Carter

Marketing

Marketing-Vizepräsident: Laura Miele

Produktmanager: Mike Bell

Leitung Marketing: Aaron Cohen

Public Relations: Amy Farris, Michael Shelling

Online-Leitung: Ted Morris

Community Manager: Cliff Hicks

Grafik: Victoria Hart, Jordan Robins, Greg
Casey, Dave Lamoreaux

MIS

MIS-Leitung: Kurt Oehlschlaeger

MIS: Tom Andrulis, Justin Bloom, Jared
Hunsaker, Rick Nelson, William Owsley

Support

Personal: Cristy Huender, Lynn Miyabara-Lau

Rechtsabteilung: Jennifer Hoge

Buchhaltung: Kia Huntzinger, Laura Mixson,
Nora Vargas

Westwood Studios Qualitätssicherung

Leitung der Qualitätssicherung:

Glenn Sperry

Qualitätssicherung: Chuck Kroegel

Aufsicht Qualitätssicherung:

Lloyd "Leachy" Bell

Qualitätssicherungs-Analyse:

Doug "Falcon" Wilson

Leitung der Qualitätssicherungs-Analyse:

Benjamin Galley

Analyse: Yavuz Erdun

Installations/GUI-Spezialist: Mike Smith

Solo-Spezialisten: Shane Dietrich,

Thomas Quitoni

Multiplayer-Spezialisten: Chris Blevens,

Michael Ruppert, Steve Shockey

Techniker: Beau Hopkins

Dateneingabe: Rhoda Anderson

Bug-Erfassung: Thomas Quitoni,

Michael Sloan

Tester Qualitätssicherung: Joshua St.

Jacques, Major Hofheins, John E. Powell III,

Daniel Duncan, Mike McPherson, Brian Dilley,

Chad Fletcher, David Nygren, David Russell,

DeMarlo Lewis, Frank Yoder, Gregory Devore,

Jason Campbell, Jason Renfroe, Jeremy

Perkowski, Jon Craig, Joseph Perry, Josh

O'Bryan, Justin Lewis, Justin Reckling, Michael

Sloan, Michael Lotfi, Nicholas Sherba, Michael

Ward, Richard Rassmusen, Steven Lawton,

Thomas Riccardi, Tim Villaverde, Tony Castle

Customer Service

CS-Leitung: Boyd Beasley

Tech. Leitung CS: Tim Hempel

CS-Mitarbeiter: Daniel Beahn, Michelle Davis

Koordination Mitarbeiter & Firmenpolitik:

Mary Smith

Lokalisierung

Leitung der Lokalisierung bei Westwood

Studios: Thilo W. Huebner

Europäisches Lokalisierungsteam

Software-Lokalisierungsmanager: Sam
Yazmadjian

Audio-Manager: David Lapp

Lokalisierungsprojektmanager:

Nathalie Fernandez

Europäischer QS-Betriebsmanager:

Linda Walker

Europäischer QS-Testmanager:

Jean-Yves Duret

Europäischer QS-Plattformspezialisten-

Manager: James Featherstone

Europäische QS-Aufsicht: David Fielding

Europäische QS-Testleitung:

Fabio Mastrangioli, Andrew Chung

Europäische QS Stv. Testleitung:

Paul 'Jester' Richards, Ben Jackson

Account Executive: Jenny Whittle

Produktionsplanung: James Cherry

Dokumentationslayout und

Übersetzungskoordination: Abdul Oshodi

Web-Lokalisierungskoordination:

Ai-Lich Nguyen

Materialkoordination: Silvia Byrne

Studio: Anne Miller, Phil Jones

Europäisches Marketing: Rosemarie Dalton

Lokalisierung Frankreich

Lokalisierungsmanager Frankreich:

Christine Jean

Übersetzungskoordination: Nathalie Duret

Übersetzung: Around the Word

Koordination Sprachtests: Lionel Berrodier

Sprachtester: Emmanuel Delva, Samy

Benromdhane, Bruno Bocquin,

Hamdi Ben Alaya

Tonstudio: Lotus Rose, Paris

Sprecher: Nathalie Homs, Bruno Magne,

Evelyne Granjean, Martine Guillaud, Maike,

Pierre-Alain de Garrigue, Brigitte Guedg, Eric

Peter, Jacques Albaret, Marc Bretonnières,

Bruno Choel, Bernard de Mory, Nathalie

Spitzer, Martial Leminoux, Gilbert Levy, Olivier

Jankovick, Philippe Roullier, Gérard Dessalles,

Franáoise Cadol

Lokalisierung Deutschland

Lokalisierungsmanager: Michaela Bartelt
Lokalisierungskoordination: Bettina Bachon
Übersetzung: Rolf D. Busch, Britta Haimüller, Nadine Monschau
Koordination Sprachtests: Dirk Vojtilo
Sprachtests: Tanja Ratajczyk
Dokumentationslayout: Frank Werner
Tonstudio: Toneworx, Hamburg
Aufnahmeleitung: Heiko Rieck, Mathias Geißler

Tontechnik: Stephan Grundt
Sprecher: Michael Bideller, Tilmann Borck, Rasmus Borowski, Jennifer Böttcher, Oliver Böttcher, Katja Brügger, Sven Dahlem, Till Demtröder, Klaus Dittmann, Tanja Dohse, Sascha Draeger, Dagmar Dreke, Gernot Endemann, Frank Felicetti, Celine Fontanges, Wolf Frass, Eva Freese Clemens Gerhard, Jörg Gillner, Konstantin Graudus, Michael Grimm, Eberhard Haar, Gerhart Hinze, Till Huster, Thomas Karallus, Matthias Klimsa, Henry König, Nicolas König, Volkert Kraeft, Micaela Kreißler, Lennardt Krüger, Holger Löwenberg, Holger Mahlich, Leonard Mahlich, Martin May, Joschy Peters, Holger Potzern, Jan-David Rönfeldt, Christian Rudolf, Erik Schäffler, Tanja Schumann, Marc Seidenberg, Kathrin Spielvogel, Christian Stark, Bernd Stephan, Frank Thomé, Maike Vermeulen, Marion von Stengel, Peter Weis
Marketing Direktor: Oliver Kaltner
Produktmanager: Pete Larsen
PR: Raoul Birkhold

Lokalisierung Japan

Produzent der Lokalisierung: Masazumi Kawabe
Produktmanager: Mitsuharu Hiraoka
Technischer Ratgeber: Hitoshi Ikeda
Regie Sprache und Sound: Yukinori Kanda
Leitung Qualitätssicherung: Takashi Tajimi
Aufsicht Qualitätssicherung: Noriyuki Ohsawa
PR-Manager: Kyoko Ishii
Übersetzung/Aufnahme: AC Create. Inc.
Unterstützung: Junetsu Kakuta, Mesa Don T, Kimihiro Taniyama

Lokalisierung Korea

Lokalisierungsmanager: Chan Park
Lokalisierung: Justine Kim, Andrew Kim
Übersetzung: Chan Park, Justine Kim
Tonstudio: Junco Multimedia Studio
Toningenieur: Yeajun Hwang
Abteilungsleiter: Jungwon Hahn
Marketingmanager: Michel Kim
Produktmanager: Bryan Roh

Lokalisierung Taiwan

Projektmanager: Christine Kong
Lokalisierungsmanager: Jerry Lee
Lokalisierung: Maxwell Peng, Ivy Wu
Übersetzung: Edward Hsu, Rita Peng
Tester: Maxwell Peng
Produktmanager: Brenda Fu
Produkt & Handbuch-Design: Wenny Liu

Technologien

Video-Kompression: Bink Technology
Audio-System: Miles Sound System
DXT Compression Library: NVIDIA Corporation



EA Qualitätssicherung

Manager: Joel Knutson
Aufsicht: Benjamin Crick
Leitung: Dave Knudson
Produktanalyse: Darryl Jenkins, Andrew Young, Tony Alexander, Anthony Barbagallo, Benjamin Smith
Besonderer Dank an: Bing Gordon, Don Mattrick, Luc Barthelet, Louis Castle, Brett Sperry, Joe Bostic, Jan Achrenius, Rosemarie Dalton, Mike Ward, Chris Plummer, Eric Gooch, Pat Pannullo, Daniel Miller, Cheryl-Ann Prenger, Bob Lemon, Judy Matteson, Cherri De Graff, Wanda Flathers, Tracy White, Uncle Skippy, die Vorfahren und alle, die geholfen haben.
Ein besonderer Dank an all die Ehefrauen, Ehemänner, Kinder, Familienangehörigen und Freunde, die uns während dieses ganzen Projektes unterstützt haben. Eure Geduld und euer Verständnis haben all das erst möglich gemacht.
Außerdem möchten wir allen C&C-Fans, Webmastern und Spielefreunden danken, die uns unterstützt haben.

Technischer Kundendienst - Können wir helfen?

Probleme? Fragen? Wir sind da, um dir zu helfen. Wenn du Probleme mit deinem Spiel hast, können wir dir auf verschiedene Weise weiterhelfen:

Online-Dienste

Website des Technischen Kundendienstes und FTP-Site: <http://www.electronicarts.de>

- Auf der Website unseres Technischen Kundendienstes findest du Informationen zur Fehlerbehebung, Häufige Fragen und die aktuellsten Patches und Spiel-Updates.
- Auf unserer FTP-Site findest du die aktuellsten Patches und Updates sowie Movies und Demos für bestimmte Spiele.

Technischer Kundendienst per E-Mail: de-cs@ea.com (persönliche Beratung)
de-support@ea.com (automatische Hilfe)

Wenn unsere Website dir nicht weiterhelfen konnte, ist unser E-Mail-Support der nächste Schritt. Schicke uns einfach eine leere E-Mail, dann erhältst du automatisch eine Antwort mit den angebotenen Service-Leistungen sowie Informationen darüber, wie du einen Mitarbeiter des Technischen Kundendienstes erreichen kannst.

Lizenzbedingungen

Das vorliegende Handbuch sowie die darin beschriebene Software einschließlich ihrer Verpackung sind urheberrechtlich geschützt. Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten. Electronic Arts behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen und Änderungen an der hier beschriebenen Software vorzunehmen.

Gestattete Nutzung

Die Software darf nur durch den autorisierten Handel verkauft werden. Durch den Erwerb dieser Original-Software bist du berechtigt, die Vertragssoftware für die ausschließlich private Nutzung in jedem kompatiblen Computer einzusetzen, vorausgesetzt, dass sie jeweils nur in einem Computer eingesetzt wird und du im Besitz einer Original-Dokumentation sowie der dazugehörigen Original-Software bist. Im übrigen finden hinsichtlich der Nutzungsrechte die unabdingbaren Bestimmungen des Urheberrechtsgesetzes ergänzende Anwendung.

Unzulässige Nutzung

Jede andere Nutzung der Vertragssoftware oder der Dokumentation, insbesondere die unautorisierte Vermietung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung (z.B. in Schulen oder Universitäten), die Vervielfältigung, Mehrfachinstallation oder Überspielung und jeder Vorgang, durch den die Vertragssoftware oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (insbesondere über das Internet oder andere Online-Systeme), ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung von Electronic Arts untersagt. Ohne schriftliche Genehmigung von Electronic Arts bist du ferner nicht berechtigt, Dritten eine Lizenz an der Software zu erteilen oder die Software in nicht ausdrücklich gestatteter Weise Dritten zur Verfügung zu stellen, die Software oder Dokumentation zu ändern, zu modifizieren oder anzupassen (dieses Verbot gilt unter anderem auch für das Übersetzen, Abwandeln und Weiterverwenden des Produkts in Teilen). Die Bestimmungen des Urheberrechts finden auch hier ergänzende Anwendung. Die Dekompilierung der Software ist ausdrücklich untersagt. Jede Beschädigung, Veränderung oder Nachdruck des Titels oder Teilen davon ist als Urkundenfälschung strafbar. Zuwiderhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt. Ferner ist die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Software oder Teilen davon, auch zum rein privaten Gebrauch, nicht gestattet.

Garantie

Electronic Arts übernimmt für die von ihr vertriebenen Produkte eine Garantie von 24 Monaten ab Kaufdatum (Kassenbon).

Innerhalb der Garantiezeit beseitigt Electronic Arts unentgeltlich Mängel des Produktes die auf Material- oder Herstellungsfehler beruhen, durch Reparatur oder Umtausch.

Als Garantienachweis gilt der Kaufbeleg. Ohne diesen Nachweis kann ein Austausch oder eine Reparatur nicht kostenlos erfolgen.

Im Garantiefall geben Sie bitte den vollständigen Datenträger in der Originalverpackung mit dem Kassenbon und unter Angabe des Mangels an ihren Händler.

Der Garantiefall ist ausgeschlossen, wenn der Fehler des Datenträgers offensichtlich auf unsachgemäße Behandlung des Datenträgers durch den Benutzer oder Dritte zurückzuführen ist.

Nach der Garantie

Electronic Arts gewährt nach Ablauf der Gewährleistungsfrist eine beschränkte Garantie von weiteren 12 Monaten auf das Produkt. Sollte das Produkt innerhalb dieses Zeitraums einen Mangel oder Fehler aufweisen, so wird Electronic Arts gegen Zahlung einer Bearbeitungsgebühr von 10 € für PC- (15 € im Falle einer Doppel-CD), 15 € für PSX- und PS2- bzw. 35 € für N 64- sowie 25 € für GameBoy Advance- und GameBoy Color- und 15 € für Xbox- und GameCube-Produkte den defekten Teil des Produktes nachbessern oder das Produkt nach eigenem Ermessen umtauschen, sofern das Produkt noch erhältlich ist.

In diesem Fall ist das Originalprodukt, eine detaillierte Beschreibung des Defekts, der Kaufnachweis (Quittung) sowie ggf. einen Eurocheck über 10 €, 15 €, 15 € bzw. 35 € an:

Electronic Arts GmbH, Customer Service, Triforum Cologne, Innere Kanalstr. 15, D-50823 Köln

zu senden.

Gleichzeitig benötigen wir für eine schnelle Bearbeitung Namen, Anschrift sowie die Telefonnummer, unter der du tagsüber zu erreichen bist.

Hotline

Unser Kundendienst steht werktags von 13.00 bis 17.00 Uhr unter folgenden Telefonnummern zu Verfügung:

Für Deutschland: 0190/77 66 33 (1,07 €/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 Servicenummern gesperrt sind.

Für Österreich: +49/221-975829555

In Deutschland kann zusätzlich unsere Hint-Line 0190/78 79 06 (1,07 €/min) oder 0190/90 00 30 (1,07 €/min) (nur Black & White) in Anspruch genommen werden, wenn Spieletipps benötigt werden.

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