

HANDBUCH
MANUAL • MANUEL

TopWare INTERACTIVE


DAS SPIEL DER KÖNIGE MAL GANZ ANDERS!
WWW.BATTLEVSCHESS.COM
BattlE VS ChesS
PC DVD-ROM SOFTWARE
Mac
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
NINTENDO DS.
PSP
Wii
TopWare INTERACTIVE

INHALTSVERZEICHNIS

Installation & Aktivierung 2
Business School in fernen Galaxien 3
Die Charaktere 3
Die Kampagne 5
Schwierigkeitsgrad 5
Die Sternkarte 6
Missionen und Missionsziele 7
Wie Sie einen Planeten erobern 8
Angriffs- und Verteidigungsmodus 9
Die Währung “Sollar” 10
Planetentypen 11
Ausbau von Planeten 12
Planetentypen ändern 13
Technologien 14
Unterschiedliche Spielmodi 15
Als Roboter spielen 16
Multiplayer & Skirmish 18
Preise, Medaillen und Titel 19
Hotline & Support 19
Credits 52

TABLE OF CONTENT

Installation and Activation 20
The Story 21
The Characters 21
The Campaign 23
Difficulty Modes 23
The Galaxy Map 24
Missions and Mission Goals 25
How to conquer a planet 26
Attack and Defense Mode 27
The Space “Sollar” 28
Planet Types 29
Upgrading of planets 30
Switch planet types for your strategy 31
Technologies 32
Different Game Modes 33
Playing as robot 34
Rewards, medals and ranks 35
Multiplayer & Skirmish 36
Hotline & Support 36
Credits 52

TABLE DES MATIÈRES

Avertissement sur l’epilepsie 37
Installation et Activation 37
Histoire 38
Personnages 38
La Campagne 40
Niveaux de difficulté 40
La Carte de la Galaxie 41
Missions et Objectifs 42
Conquérir une Planète 43
Attaque et Défense 44
La Monnaie de l’espace : Le Sollar 45
Types de Planètes 46
Améliorer vos planètes 47
Si vous incarnez un robot 48
Récompenses, Médailles et Rangs 49
Technologies 50
Multijoueur 50
Les différents Modes de Jeu 51
Credits 52



INSTALLATION & AKTIVIERUNG

Legen Sie zunächst den Datenträger in das dafür vorgesehene Laufwerk. Sollte die Autorun-Funktion Ihres Laufwerks aktiviert sein, wird die Installation automatisch initiiert. Sollte die Autorun-Funktion des Laufwerkes deaktiviert sein, wählen Sie Ihr DVD-Rom Laufwerk aus und starten Sie die Installation mit einem Klick auf das entsprechende Symbol (unter Windows Setupgame.exe doppelklicken). Befolgen Sie anschließend die weiteren Bildschirmanweisungen. Nach erfolgreicher Installation können Sie "Planets under Attack" über das Desktop-Symbol oder die Programmverknüpfung starten.

Beim ersten Spielstart werden Sie aufgefordert, Ihre Seriennummer einzugeben. Die Eingabe der 16-stelligen Seriennummer ist zwingend erforderlich. Ihre persönliche Seriennummer ist auf der Rückseite dieses Handbuchs abgedruckt. Bitte geben Sie die Nummer fortlaufend ein. Groß- und Kleinschreibung spielen hierbei keine Rolle. Ist die Nummer akzeptiert worden, wird sie erst wieder bei einer Neuinstallation benötigt. Falls Sie in Ihrem Produkt keine Seriennummer vorfinden, oder die Seriennummer nicht gültig ist, wenden Sie sich bitte an unsere Hotline. Halten Sie in diesem Fall Ihre Kaufquittung bereit.

Damit Sie "Planets under Attack" in vollem Umfang spielen können, ist eine zusätzliche Aktivierung erforderlich.

DIE ONLINE-AKTIVIERUNG ÜBER DAS INTERNET

Wir empfehlen diese Variante, da sie am schnellsten durchzuführen ist. Wenn Sie das Spiel nach dem Programmstart und der Eingabe der Seriennummer auffordert, das Produkt zu aktivieren, klicken Sie bitte auf "Aktivieren". Das Programm stellt nun die Verbindung zum Aktivierungsserver her und führt die Aktivierung selbständig innerhalb weniger Sekunden durch. Eine bestehende Internetverbindung ist hierfür Voraussetzung.

TELEFONISCHE AKTIVIERUNG

Falls Sie nicht über einen Internet-Zugang verfügen, können Sie die Aktivierung auch telefonisch durchführen. Falls Sie nicht über einen Internet-Zugang verfügen, können Sie die Aktivierung auch telefonisch durchführen. Wählen Sie hierzu die "Aktivierung via Telefon" aus. Daraufhin wird Ihnen ein 16-stelliger Aktivierungscode angezeigt. Bitte rufen Sie die unten stehende Nummer(n) an und halten Sie Ihren Aktivierungscode bereit.

*Aktivierung National: 01805 - 228482831**
Aktivierung International (nur Englisch): +49(0)721- 91510501
*Aus dem dt. Festnetz 0,14 EUR/Min. Anrufe aus Mobilfunknetzen sind deutlich teurer.

HINWEIS: Diese Hotline ist ausschließlich für die Produktaktivierung zuständig. Bei technischen oder inhaltlichen Fragen zum Spiel wenden Sie sich bitte an den technischen Support.

Business School in fernen Galaxien

Geld regiert die Welt… So weit, so bekannt. Doch dürfte es manch einen überraschen, dass die Finanzwirtschaft längst ihre gierigen Klauen in Richtung Weltall ausgestreckt hat! Tja Freunde, wir müssen der bitteren Wahrheit ins Auge sehen. Der Neue Kapitalismus und seine geldgierigen Vertreter haben sich im gesamten Universum breitgemacht.
Doch was ist mit den Robotern? Ihnen ist Geld doch piepegal, oder etwa nicht? Das stimmt zwar, aber es macht sie auch nicht zu den „besseren Menschen“. Die Kerle fahren nämlich auf Energie ab. Sie brauchen das Zeug so sehr, dass sie alles tun, um es zu kriegen! Und wie ist das mit den Aliens, werden Sie fragen? Nun, wer weiß schon, was in den Schädeln dieser Außerirdischen vorgeht? Tatsache ist, sie sind genauso scharf auf die Planeten dort draußen, wie Sie selbst.
Wie es scheint, wird das eine harte Mission für Sie im Weltall. Ein Haufen Planetensysteme wartet darauf, von Ihnen erobert zu werden, wenn Sie ein Mensch sind oder ein Roboter, die beiden spielbaren Rassen in Planets under Attack. Setzen Sie alles daran, die neue Galaxie für sich zu gewinnen!

DIE CHARAKTERE



MR. GOODMAN

Er ist unser Protagonist, oder mit anderen Worten, Ihr Alter Ego. Aus diesem Grund ist er natürlich ziemlich clever und außerdem ein guter Kerl. Vielleicht ein klein wenig verdorben durch das Wirtschaftssystem der Menschen... Tja und leider hat er einen Berg von Schulden und ist deshalb ganz wild darauf, die versteckten Reichtümer des Universums zu finden.



MR. NORRELL

Hier sehen wir den Tutor des Protagonisten. Ob er seine Beratertätigkeit immer mit den besten Absichten verfolgt, darf bezweifelt werden. Er ist die Inkarnation des skrupellosen menschlichen Wirtschaftssystems, geradezu ein Teufel in Menschengestalt!



MECHANICUS

Er ist der guuute Roboter und bekannt für die Implementierung pazifistischer Programmroutinen in seiner zentralen Speichereinheit. Sein lang gehegter Wunsch ist es, bedrohte Spezies vor dem Aussterben zu bewahren.

DIE CHARAKTERE

DESTROBO



Er ist der bööööse Roboter. Seine Programmroutinen sind auf Aggression und Destruktion ausgerichtet, eine Routine für eine geordnete Kapitulation ist leider nicht vorgesehen.

ARRRGH'HA'AST



Wie man sieht, ein Alien. Vielleicht sogar die Krönung der Schöpfung im Universum? Oder doch nur eine mehr oder weniger hirnlose Bestie? Sie werden es vielleicht herausfinden.

RÄTSELHAFTES RELIKT



Hier handelt es sich um ein Artefakt der sogenannten alten Rasse. Es hat die beunruhigende Fähigkeit, die Gedanken des Protagonisten zu lesen. Dabei ist es nicht immer ganz ehrlich, denn es verfolgt seine eigenen Ziele.

ZOMBIE



Ganz recht … auch im Weltall gibt es Zombies. Ehemals menschliche Wesen, um genau zu sein. Sie wurden durch die Mächte der alten Technologie verändert. Arme Teufel…

GIERSCHLUND TOM



Ein erbitterter Rivale des Protagonisten und einzig und allein auf Rohstoffe und Geld aus. Wie es scheint, hat er eine Menge Brüder, die ähnlich denken und aussehen wie er.

DIE KAMPAGNE

Beginnen Sie Ihr Weltraumabenteuer mit der Kampagne…

Wir empfehlen, zunächst die Kampagne "Galaxie New Economy" der Handelsvereinigung Humanity Inc. etwa zur Hälfte zu spielen, bevor Sie sich in Skirmish- oder Multiplayer-Schlachten stürzen. In der Kampagne wird der menschliche Protagonist Mr. Goodman von Mr. Norris, seinem fragwürdigen Tutor und späterem Widersacher, in die Spielmechanismen eingeführt, wobei es Unterschiede zwischen der Spielweise der Menschen und der Roboter gibt. Nach der zweiten Mission öffnet sich eine Abzweigung zum Roboter-Tutorium. Dennoch empfiehlt es sich, Mr. Goodmans Pfaden bis mindestens Mission 14 zu folgen, bevor Sie ins Skirmish oder Multiplayer wechseln, wo Ihnen von Anfang an beide spielbare Rassen zur Auswahl stehen.

Schwierigkeitsgrad

Sie können zwischen drei Schwierigkeitsgraden wählen: leicht, mittel und schwer. Ihre Wahl hat einen Einfluss auf die Hilfestellung des Spieles, die KI des Gegners und die Missionsziele.

BILDSCHIRMHINWEISE:

Im einfachen Schwierigkeitsgrad erhalten Sie mehr Informationen über den Status der gegnerischen Planeten. So können Sie herausfinden, welche Planeten bei einem Angriff weniger Widerstand leisten. Zudem werden Sie im leichten Schwierigkeitsgrad über die Verfügbarkeit des Ausbaus Ihrer Planeten anhand eines grünen Pfeils informiert.

Bildschirmelement	Leicht	Mittel	Schwer
Feindlicher Planet: Bevölkerungszahl 15	Ja	Ja	Nein
Eigener Planet: Info über Ausbau (grüner Pfeil)	Ja	Nein	Nein
Feindlicher Planet: Ausbau-Status 35	Ja	Ja	Nein

HÖHERER SCHWIERIGKEITSGRAD UND KI

In manchen Missionen steigt die Anforderung zum Erreichen des wichtigsten Missionsziels, wenn Sie im höheren Schwierigkeitsgrad spielen. Selbstredend werden auch die Gegner schlauer.

STERNTROPHÄEN: Im mittleren und harten Schwierigkeitsgrad können Sie je ein Zusatzziel verfolgen. Zusatzziele sind nicht erforderlich, um eine Mission zu beenden, aber sie bringen Extrapunkte und Sterntrophäen. Letztere sind eine feine Sache, da sie Missionen freischalten, die beim einfachen Durchlauf der Kampagne blockiert bleiben. Sie können eine Mission jederzeit erneut spielen, um fehlende Sterntrophäen zu gewinnen. Aus diesem Grund können Sie vor dem Start jeder Mission den Schwierigkeitsgrad erneut einstellen (Details hierzu im Kapitel "Sternkarte").

DIE STERNKARTE

Gleich nach dem Spielstart wählen Sie “Kampagne” im Hauptmenü und anschließend “Galaxie New Economy”. Die Sternkarte der neu entdeckten Galaxie öffnet sich. Von hier aus erreichen Sie die einzelnen Missionen der Kampagne. Jeder Punkt steht für ein Sternsystem, das es zu erobern gilt, oder anders ausgedrückt, jeder Punkt entspricht einer Mission. Bei Spielbeginn steht eine Mission zur Verfügung, anschließend eröffnet sich der Pfad zu weiteren Missionen.



Bald werden Sie feststellen, dass manche Pfade blockiert sind 1. Sie werden freigeschaltet, wenn Sie die nötige Anzahl von Sterntrophäen in höheren Schwierigkeitsgraden gewinnen. Wie viele Sterntrophäen einer Mission Sie bereits haben, wird in Form kleiner Sternsymbole 2 neben dem Punkt auf der Karte angezeigt. Es gibt maximal zwei Sterne pro Mission. Die Zahlen an der Stelle des blockierten Sternpfades 3 geben an, wie viele Sterntrophäen benötigt werden, um die Blockade aufzuheben und wie viele Sterne Sie bereits haben, z.B. 10 von 16.

TIPP: Nur Sterntrophäen aus Missionen, die vor der Blockade liegen, können den Pfad öffnen! Lesen Sie mehr über Sterntrophäen im Kapitel “Schwierigkeitsgrade”.

Neben dem Spielerportrait finden Sie Ihren Namen 4, Ihren aktuellen Titel 5 und den Level des Spielercharakters 6. Ihr Alter Ego steigt auf, indem Sie viel spielen und an Erfahrung gewinnen. Durch Hochleveln werden witzige Titel und andere Gimmicks freigeschaltet. Diese können Sie dann in Ihrem Spielerprofil (aus dem Hauptmenü) einstellen. Der Balken unterhalb des Portraits 7 zeigt die fehlenden Erfahrungspunkte zum nächsten Level des Spielercharakters an.

Am unteren Bildschirmrand haben Sie über die Schaltfläche 8 direkten Zugang zum Labor mit den Technologien. Lesen Sie mehr über Technologien im entsprechenden Kapitel.

Die Farben lassen erkennen, in welchem Schwierigkeitsgrad eine Mission beendet wurde. Rot steht für “schwer”, gelb für “mittel” und blau für “leicht”.

MISSIONEN UND MISSIONSZIELE

Nach der Missionswahl auf der Sternkarte gelangen Sie zur Auswahl des Schwierigkeitsgrades. Je nachdem, ob Sie einfach, mittel oder schwer spielen, erhalten Sie bis zu 3 Spielziele. Nur das Hauptziel ist erforderlich, um die Mission abzuschließen. Lesen Sie mehr zu Spielzielen im Kapitel Schwierigkeitsgrade.



Während der Kampagne werden Sie von Mr. Norris oder anderen Personen mit Informationen versorgt. Darüber hinaus können Sie jederzeit während der Mission eine Seite mit der Übersicht über die Spielziele abrufen. Drücken Sie hierfür die Tab Taste. Dort können Sie auch den Spielfortschritt verfolgen.

Am Anfang der Mission

In jeder Mission werden Sie eine Reihe Planeten in einer bestimmten Konstellation vorfinden. Es gibt Ihre eigenen Planeten und die des Gegners, die Sie anhand der Farben auseinander halten können. Die Farben entsprechen den Statistiken an der Seite der Portraits. Neutrale Planeten sind in grau gehalten. Ihre Aufgabe ist es, weitere Planeten zu erobern, aber nicht irgendwelche. Denken Sie über eine Strategie nach, mit der Sie Ihre Missionsziele am besten erreichen können.

Das Ziel kann darin bestehen, einen bestimmten Planeten zu erobern und zu halten, oder eine Reihe spezieller Planeten zu erobern. Sie werden später mehr über verschiedene Spielausrichtungen erfahren. In diesem Kapitel aber liegt der Schwerpunkt auf den "Spielmechanismen", die Sie kennen müssen, um in der Galaxie zu bestehen.

Einen Zielplaneten auswählen

Nehmen wir einmal an, Ihr Planet hat 20 Einwohner. Ihr Gegner hat zwei Planeten, einen mit 60 und einen mit 10 Bewohnern. Welchen der beiden gegnerischen Planeten werden Sie erfolgreich erobern können? … Sie haben es erfasst! Dies ist nicht der Zeitpunkt für falschen Heldenmut.

Übrigens wird die Anzahl der Bewohner eines gegnerischen Planeten nur im leichten und mittleren Schwierigkeitsgrad angezeigt. Für den Anfang empfiehlt es sich, im einfachen Schwierigkeitsgrad zu spielen, um alle Bildschirminfos zu sehen.

Die Stärke Ihres Imperiums im Vergleich



Was Sie in jeder Schwierigkeitsstufe sehen können, ist eine Übersicht über die Schiffe und die Bevölkerung aller Spielparteien. Die Balken 1 am Bildschirm unten, zeigen die Verteilung und die Entwicklung an. Hier können Sie gut erkennen, wie Sie im Vergleich zu den anderen stehen. Die jeweilige Zahl ergibt sich aus der Gesamtzahl Ihrer Bewohner und Ihrer Schiffe, die im All unterwegs sind.

Wie Sie einen Planeten erobern

Zunächst suchen Sie sich einen Planeten aus, den Sie erobern möchten, und bestimmen die Anzahl der Schiffe für Ihren Angriff. Ein grüner Kreis um den Planeten zeigt an, welchen Himmelskörper Sie gerade selektiert haben. Ein hilfreiches Feature, sobald die Sternensysteme in späteren Missionen komplexer werden.
Achten Sie darauf, dass die Anzahl der Schiffe hoch genug ist. Sobald Sie die Anzahl festgelegt haben, verlassen die Schiffe ihre Heimatplaneten und machen sich auf den Weg zum Ziel. Beim Ziel erscheint eine grüne Zahl neben einem grünen Symbole eines Schiffes 2. Sie zeigt an, wie viele Schiffe zu diesem Ziel unterwegs sind.
Sobald der Planet erobert ist, wechselt er zu Ihrer Farbe!

Drücken und halten Sie die linke Maustaste um das Ziel auszuwählen und die Anzahl der Schiffe zu laden. Lassen Sie die linke Maustaste los um den Angriff zu starten.

Der Kampf zwischen Ihren Schiffen und dem Planeten wird entschieden, indem die Anzahl der Bewohner mit der Anzahl der Schiffe verrechnet wird. Dies ist jedoch nicht zwangsläufig eine 1 zu 1-Rechnung.
Manchmal ist es nicht genug, einen Planeten mit genau der Anzahl von Schiffen anzugreifen, die seiner Bewohnerzahl entspricht. Die Verteidigungsstärke eines Planeten spielt auch eine Rolle. Eventuell benötigen Sie eine viel höhere Anzahl an Schiffen, in Abhängigkeit der Ausbaustufe des Planeten und seiner Verteidigungsstärke.

Es gibt auch einen zweiten Grund. Manche Planetentypen schießen innerhalb eines bestimmten Radius' auf Ihre Schiffe. Sie können Schiffe verlieren, wenn Sie nur an einem solchen Planeten lediglich vorbeifliegen.

ANMERKUNG: Später im Spiel ist es möglich, Ihre Schiffe und Planeten mit Technologien aufzurüsten. Auch diese haben einen Einfluss auf die Eroberung eines Planeten.

Übernehmen Sie sich nicht…

Nehmen wir einmal an, Sie entsenden Schiffe zu einem Planeten. Sie markieren das Ziel und Hurra! – es eröffnet sich die Möglichkeit, eine riesige Flotte zu entsenden. Nun werden Sie vielleicht denken, dass Sie den Gegner mit Ihrer gigantischen Armada einfach so von der Sternkarte pusten. Falls Ihr Imperium gut ausgebaut ist und Sie einen Haufen Geld haben, ist es sogar möglich. Falls nicht, werden Sie Zeuge, wie Ihre Planeten gemächlich ein Schiff nach dem anderen ausspucken - nicht die beeindruckende Flotte, die Sie erwartet haben. Nun heißt es sitzen und warten, bis auch das Letzte Ihrer Schiffe sein Ziel erreicht hat. Einen zweiten Angriff werden Sie kaum starten können, da Ihre Schiffe grundsätzlich das erste Ziel bedienen und Sie Ihre Kapazitäten ausgereizt haben.

Es ist zwar möglich, den einmal erteilten Auftrag rückgängig zu machen, doch ist das Geld für die Schiffe verloren. Ein Linksklick auf Ziel bricht den Befehl ab.

Angriffs- und Verteidigungsmodus

Sobald Sie mehr als einen Planeten regieren, sollten Sie Ihre Angriffe weise planen und Planeten von Angriff auf Verteidigung - und umgekehrt - stellen. Kümmern Sie sich nicht aktiv darum, starten Ihre Schiffe beim nächsten Angriff von allen Planeten, die Sie besitzen.

Ist die Spielsituation komplex, kann es immer wichtiger werden, einzelne Planeten zu schützen. Deshalb sollten Sie immer entscheiden, von welchen Planeten aus die Schiffe entsendet werden. Dies können Planeten mit einer besonders hohen Bevölkerungszahl sein, oder welche, die näher am Ziel liegen. Es kann viele strategische Gründe für Ihre Entscheidung geben. Planeten im Defensivmodus sind durch das Symbol eines grünen Schildes gekennzeichnet [3].

TIPP: Es ist möglich, alle Planeten gleichzeitig defensiv oder offensiv zu schalten.

- Mausrad auf und ab – wechseln zwischen Defensive und Offensive
- Leertaste – Defensivmodus für alle Planeten
- [Alt] – Defensivmodus für alle Planeten rückgängig machen

Frei dreh- und zoombare Ansicht

Übrigens kann es von Vorteil sein, die Ansicht des Geschehens zu drehen.

- [W] und [S] – kippt die Ansicht auf der senkrechten Achse
- [A] und [D] – dreht die Ansicht horizontal
- [Q] halten zum Zoomen

DIE WÄHRUNG “Sollar”

Das Kapital Ihrer Planeten ist ihre Bevölkerung, die steuerzahlenden Einwohner. Das Geld, das Sie einziehen, brauchen Sie, um Planeten auszubauen und Schiffe zu entsenden. Das Geld, das Sie erwirtschaftet haben, sehen Sie am Bildschirm links oben 1. Dort befindet sich die Wohlstandsanzeige. Die aktuelle Währung ist der Sollar.

Greifen Sie einen Gegner an, ziehen Sie für die Dauer des Angriffs keine Steuern ein. Dies bedeutet, dass solange Ihre Schiffe zum Angriffsziel fliegen, Ihr Wohlstand nicht durch Steuereinnahmen steigt. Daher ist es wichtig, weise zwischen Perioden des Angriffs und des Friedens zu wechseln.



TIPP: Falls Sie in der Lage sind, mehrere Planeten gleichzeitig anzugreifen, - immer vorausgesetzt Sie übernehmen sich nicht dabei -, kann es besser sein, alle Angriffe in rascher Abfolge zu starten. Auf diese Weise setzen die Steuereinnahmen früher wieder ein als bei zeitlich stärker versetzten Angriffen.

In Zusammenhang mit Ihrem Wohlstand ist es wichtig, die Motivation Ihrer Bevölkerung nicht aus dem Auge zu verlieren. Die Leute mögen es nicht, wenn Sie das Imperium herunterwirtschaften. Wenn Sie Angriffswelle auf Angriffswelle folgen lassen und kein Geld mehr haben, kann es leicht passieren, dass Sie keinen Angriff mehr starten können. Ihr Verhalten hat auch einen negativen Einfluss auf die Effizienz der Flotte.

Umgekehrt werden Sie für umsichtiges Wirtschaften mit einem Bonussystem belohnt. Füllt sich die Wohlstandsanzeige bis zum Maximum, erhalten Sie einen Bonus, der sich in einer temporär höheren Effizienz Ihres Angriffs, Ihrer Verteidigung und in schneller fliegenden Schiffen äußert.

Der Maximalwert Ihrer Wohlstandanzeige ist hierbei kein fixer Wert. Er hängt von der Anzahl Ihrer Planeten ab. Je mehr bewohnte Planeten Sie haben, desto mehr Steuern nehmen Sie ein. Dies bedeutet auch, dass es mit zunehmender Größe Ihres Imperiums schwieriger wird, die Wohlstandanzeige auf den Maximalwert zu bringen und den Bonus zu erlangen.

TIPP: Der Geldfluss wird nicht unterbrochen, wenn Sie Schiffe zu eigenen Planeten entsenden. Sie können Schiffe von bevölkerungsstarken zu bevölkerungsschwachen Planeten schicken, oder die Bevölkerungszahl auf einzelnen Planeten stark ansteigen lassen. Die Steuern fließen weiter.

PLANETENTYPEN

PLANETEN DER MENSCHEN



Siedlungsplanet (auch Metropolis genannt)

Nur dieser Planet bringt eine wachsende Bevölkerung hervor. Die Bewohner zahlen in Friedenszeiten Steuern und sind daher die wichtigste Einnahmequelle für den Aufbau Ihrer Flotte. Erobern Sie einen Siedlungsplaneten, geht die Anzahl der Schiffe, die nach dem Kampf übrig ist, in der Bevölkerungsanzahl auf. Im Anschluss wächst die Bevölkerung stetig an.

Ein Siedlungsplanet kann bis zu dreimal ausgebaut werden. Der Ausbau erhöht seine maximale Bevölkerungszahl und die Verteidigungsstärke wächst leicht an.



Festungsplanet

Ein Festungsplanet schießt innerhalb eines bestimmten Radius‘ auf feindliche Schiffe. Er bringt keine eigene Bevölkerung hervor. Dennoch kann die Einwohnerzahl durch Flottenbewegungen zwischen Ihren eigenen Planeten steigen. Die Einwohnerzahl hat zwar keinen Einfluss auf die Effizienz der Waffen dieses Himmelskörpers, dennoch sollte sie nicht allzu sehr sinken, da der Planet sonst leichter erobert wird.

Sobald Sie in Besitz eines Festungsplaneten gelangen, leuchtet die Kreislinie, die den Einflussbereich der Festung anzeigt, in Ihrer Farbe. Ein Festungsplanet kann bis zu dreimal ausgebaut werden. Ein Ausbau erhöht die Feuergeschwindigkeit und die Verteidigungsstärke des Planeten.



Bankplanet

Ein Bankplanet bringt wie der Festungsplanet keine eigene Bevölkerung hervor. Aber er produziert alle paar Sekunden Geld. Dies ist sein großer Vorteil gegenüber Siedlungsplaneten, die während eines Angriffs keine Steuern abführen.

Mit einem Bankplaneten ist es möglich, den Wohlstand zu verdoppeln.

Ein Bankplanet ist nicht besonders stark in der Verteidigung und er kann nicht ausgebaut werden.

PLANETEN DER ROBOTER

Siedlungsplanet



Im Unterschied zum menschlichen Siedlungsplaneten bringt dieser Planet Energie hervor, kein Geld. Er kann bis zu dreimal ausgebaut werden, wodurch seine Verteidigung leicht anwächst und die mögliche Anzahl der Bewohner steigt. Während des Ausbaus ist der Planet angreifbar, da die Roboter Teile der Bevölkerung zum Ausbau verwenden.

Festungsplanet



Der Planet unterscheidet sich im Aussehen von seinem Äquivalent beim Menschen. Er kann bis zu dreimal ausgebaut werden, wodurch seine Angriffsstärke und die Feuergeschwindigkeit wächst. Während des Ausbaus ist der Planet angreifbar, da die Roboter Teile der Bevölkerung zum Ausbau verwenden.

Powerplanet



Dies ist das Äquivalent der Roboter zum Bankplaneten der Menschen. Auch in Kriegszeiten produziert dieser Planet Energie für den allgemeinen Pool und kann so die verfügbare Energiemenge verdoppeln.

Ein Powerplanet kann nicht ausgebaut werden und hat eine schwache Verteidigung.



Ausbau von Planeten



Sie benötigen Geld nicht nur für Angriffe. Auch der Ausbau Ihrer Planeten kostet wertvolle Sollar.



– Ein Rechtsklick auf den Planeten öffnet das Ausbau-Menü. Ziehen Sie die Maus über das Ausbausymbol und lassen Sie die Maustaste los, um den Ausbau zu starten.

Wenn Sie das Ausbau-Menü eines Planeten öffnen, erkennen Sie die Verfügbarkeit eines Upgrades. Die Zahl zeigt die benötigte Geldmenge an. Sollten Sie genug Sollar im Geldtopf haben, wechselt der Hintergrund des Symbols von transparent auf dunkel. Wenn Sie das Symbol auswählen, wechselt der Hintergrund auf grün. Entscheiden Sie sich, ein Upgrade durchzuführen, wird das Geld automatisch aus Ihrem Geldtopf entnommen. Sobald der Ausbau gestartet wird, beginnt sich ein weißer Kreis innerhalb des Planeten zu schließen. Ist der Ausbau abgeschlossen, erscheint ein kleines grünes Kreuz an der Seite des Planeten-Symbols.

Manche Planeten können bis zu 3 x ausgebaut werden. Planeten mit 3 Kreuzen haben die maximale Ausbaustufe erreicht.

TIPP: Wenn Sie im einfachen Schwierigkeitsgrad spielen, wird automatisch angezeigt, ob ein Ausbau möglich ist. Ein grüner Pfeil erscheint über ausbaufähigen Planeten und zieht Ihre Aufmerksamkeit auf sich. Im mittleren und schweren Schwierigkeitsgrad müssen Sie selbst aktiv werden, um die Verfügbarkeit eines Ausbaus zu überprüfen.

Ein Ausbau wird die mögliche Anzahl an Schiffen auf maximal 80 pro Siedlungsplanet erhöhen. Die Verteidigungsstärke des Planeten wird ebenfalls leicht steigen.



Das Bevölkerungs-Symbol neben einem Planet erscheint in voller Farbe, wenn die maximale Bevölkerungsanzahl des Planeten erreicht ist. Gleich nach einem Ausbau ist der potentielle Maximalwert gestiegen. Daher können Sie nun beobachten, wie sich das Symbol wieder mit Farbe füllt, während die Bevölkerung langsam wächst.

Achtung: Sollte der Gegner einen Ihrer ausgebauten Planeten erobern, verlieren Sie nicht nur den Planeten, sondern auch das Geld, das Sie in seine Upgrades gesteckt haben. Falls es Ihnen gelingt, den Planeten zurück zu erobern, sind die früheren Ausbauten dennoch verloren.

Planetentypen ändern

Ab Mission 13 ist das Ausbau-Menü der Planeten erweitert: Von nun an können Sie den Planetentyp bestimmen. Übrigens haben Sie in Skirmish und Multiplayer von Anfang an diese Möglichkeit. Den Planetentypen zu ändern funktioniert prinzipiell wie ein regulärer Ausbau des Planeten, nur ist die Auswahl größer, wobei der Preis für die verschiedenen Ausbaumöglichkeiten variiert:

- [Raketensymbol] – Ausbau in einen Festungsplaneten
- [Währungssymbol Sollar] – Ausbau zu einem Bankplaneten
- [Gebäude] – Ausbau zu einem Siedlungsplaneten
- [Pfeil] – Regulärer Ausbau des bestehenden Planetentypen, falls möglich.

Spielen Sie als Roboter, steht statt des Bankplaneten der Menschen der Powerplanet zur Verfügung, gekennzeichnet durch ein Blitzsymbol.

Überlegen Sie, an welchen Stellen zu erwarten ist, dass feindliche Schiffe vorbei fliegen. An diesen strategisch günstigen Stellen empfiehlt es sich, Siedlungsplaneten in Festungsplaneten zu verwandeln. Die Anzahl der Angreifer wird sich alleine dadurch reduzieren, da sie an Ihrer Festung vorbei müssen.

Bankplaneten bringen keine Bevölkerung hervor, aber sie produzieren Geld. Es ist immer gut, wenigstens einen Bankplaneten zu kontrollieren, da er den Wohlstand auch während der Angriffsperioden hoch hält.



TECHNOLOGIEN

Technologien können in der Kampagne nach erfolgreichem Beenden von Mission 4 eingesetzt werden.

Indem Sie viel spielen, gewinnt Ihr Charakter an Erfahrung. Hierbei ist es gleichgültig, ob Sie die Kampagne, im Skirmish oder im Multiplayer spielen. Durch Erfahrung steigt Ihr Charakter im Level auf, wodurch neue Technologien freigeschaltet werden. Technologien können Ihre Schiffe, die Verteidigung der Planeten und andere Fähigkeiten verbessern. Vor jeder Mission können bis zu drei Technologien im "Labor" ausgewählt und immer neu miteinander kombiniert werden. Drücken Sie die [ ] - Taste auf der Sternenkarte um das Labor zu öffnen. Ein Linksklick wählt die gewünschten Technologien, mit [Esc] verlassen Sie das Labor. Die ausgewählte Kombination wird dabei automatisch gespeichert.

Hier sehen Sie einen Überblick aller Technologien. Mit jedem neuen Erfahrungslevel kommt eine Technologie in einem neuen Segment hinzu.

SCHIFFE

Level 2	Level 5	Level 8	Level 11	Level 14
Militarist *Schaden +20%*	**Schwere Kaliber** *Schaden +40%* *Geschw. -10%*	**Aufklärer** *Schaden -20%* *Geschw. +30%*	**Abfangjäger** *Ihre Schiffe greifen andere im All an*	**Geisterschiff** *Tarnkappenmodus* *Geschw. -20%*

BEWOHNER

Level 3	Level 6	Level 9	Level 12	Level 15
Starke Abwehr *Planetenverteidigung +20%*	**Sklaventreiber** *Einkommen +30%* *Wachstum -10%*	**Liberalismus** *Einkommen -10%* *Wachstum +30%*	**Bauboom** *Planeten-Upgrades Geschw. +40%*	**Kamikaze Upgrades** *Upgradekosten -40%*

SPEZIAL

Level 4	Level 7	Level 10	Level 13	Level 16
Weltraumkanone *Feuergeschw. d. Festung + 30%*	**Schiffsschleuder** *Festung beschleunigt Schiffe, die von ihr starten*	**Treibsand** *Festung verlangsamt gegnerische Schiffe, Feuergeschw. d. Festung -30%*	**Truppenkommandant** *Squadgröße erhöht von 6 auf 9 Schiffe*	**Auf Speed** *Festung beschleunigt eigene Schiffe und verlangsamt gegnerische. Planeten-Verteidigung -40%*

TIPP: Freigeschaltete Technologien werden nicht automatisch angewendet. Suchen Sie über das Menü die Kommandozentrale mit dem Labor für Technologien auf, oder gehen Sie direkt ins Labor, indem Sie die Schaltfläche auf der Sternkarte aktivieren.

TIPP: Erscheint eine Mission zu schwer, versuchen Sie andere Technologien miteinander zu kombinieren! Eine geschickte Auswahl wird Ihnen zum Sieg verhelfen!

UNTERSCHIEDLICHE SPIELMODI

Die Spielziele lassen sich in folgenden Modi beschreiben:

ELIMINIERUNG (im Single- und Multiplayer verfügbar)
Das Spielziel dieses Modus besteht darin, alle gegnerischen Planeten zu erobern und alle feindlichen Schiffe zu vernichten.



EROBERUNG (im Single- und Multiplayer verfügbar)
Das Spielziel dieses Modus besteht darin, als Erster einen oder mehrere Zielplaneten zu erobern, die durch einen sternförmigen Wirbelwind und das Symbol des Modus gekennzeichnet sind.
Der Modus gilt auch dann als gewonnen, wenn Sie alle Gegner eliminiert haben.



DOMINATION (im Single- und Multiplayer verfügbar)
In diesem Modus gilt es spezielle mit einem Wirbelwind (und dem Symbol des Spielmodus) gekennzeichnete Planeten zu erobern und zu halten. Bei den einzelnen Spielerportraits finden Sie das Symbol erneut. Die Zahl neben dem Symbol zeigt die bisher erreichte Sekundenzahl an. Verlieren Sie Planeten an den Gegner, bleibt die bisher erstrittene Sekundenzahl erhalten. Der Modus gilt auch dann als gewonnen, wenn Sie alle Gegner eliminiert haben.



KING OF THE HILL (im Single- und Multiplayer verfügbar)
Auch in diesem Modus geht es darum, einen durch einen Wirbelwind und das Symbol des Spielmodus gekennzeichneten Planeten zu erobern und zu halten. Im Unterschied zum Dominations-Modus verlieren Sie alle bisher gesammelten Sekunden, sollte der Gegner Ihnen den Planeten wegschnappen. Aus diesem Grund befindet sich der Sekundenzähler in diesem Modus am oberen Bildschirmrand, zusammen mit dem Symbol des Modus. Die Krone wird in der Farbe des aktuell überlegenen Spielers angezeigt. Die Sekundenzahl gilt nur für diesen Spieler.
Der Modus gilt auch dann als gewonnen, wenn Sie alle Gegner eliminiert haben.



GELDEINTREIBER (nur im Singleplayer verfügbar)
In diesem Modus machen Sie Bekanntschaft mit einem bestimmten Planetentypen, der von Geldeintreibern bewohnt wird. Er ist durch einen auffälligen lila-farbenen Ring gekennzeichnet. Das Spielziel besteht darin, eine bestimmte Menge Geld an die Eintreiber zu zahlen. Hierzu wählen Sie den Planeten aus, als ob Sie Schiffe dorthin entsenden wollten. Allerdings fliegen Ihre Schiffe nicht dorthin, sondern die Zahl entspricht der Geldmenge, die Sie zahlen. Sie können den Geldzähler gleich neben dem Portrait der Geldeintreiber verfolgen.
über Planeten der Eintreiber halten und solange gedrückt halten, bis die Geldmenge erreicht ist, die Sie bezahlen möchten.

Achtung: Die Geldeintreiber greifen Sie an und werden mit jedem Angriff stärker. Es ist nicht empfehlenswert, in die Nähe des Eintreiber-Planeten zu fliegen.
TIPP: Zahlen Sie in kleinen Häppchen

BOSSPLANETEN (nur im Singleplayer verfügbar)

Ziel ist es, den Bossplaneten zu besiegen, bevor das Zeitlimit abgelaufen ist.



INSEKTENPLAGE (nur im Singleplayer verfügbar)

Neutrale Planeten sind mit Eiern einer Alien-Insektenrasse infiziert. Gelingt es Ihnen, die Planeten innerhalb eines bestimmten Zeitlimits zu erobern, wird die Brut vernichtet. Andernfalls schlüpft sie, vermehrt sich blitzschnell und wird alle Nicht-Aliens vernichtend angreifen. Der Modus ist in Kombination mit anderen Modi möglich. Der Countdown (bis zum Schlüpfen der "Alien-Insekten") befindet sich neben dem Portrait der Insektenschwarm-Partei.

Als Roboter spielen

Im Multiplayer sind die Roboter die zweite spielbare Rasse.

PLANETEN EROBERN

Der größte Unterschied zu den Menschen besteht darin, dass Roboter nicht zuerst den Zielplaneten wählen, sondern den Planeten, von welchem aus sie den Angriff starten. Roboter wählen also zunächst den konkreten Startpunkt ihrer Schiffe und anschließend das Angriffsziel. Die Anzahl der Schiffe, die ein Planet entsenden kann, hängt direkt mit seiner Bevölkerungszahl zusammen. Hat ein Planet nur 20 Roboter als Bewohner, können maximal 20 Schiffe von dort starten.



LMT halten – Quellplanet wählen und Schiffe laden
LMT über Ziel ziehen und loslassen – Zielplanet wählen und Angriff starten

PLANETEN AUSBAUEN

Ähnlich zu menschlichen Siedlungsplaneten bringen auch die Planeten der Roboter eine "Bevölkerung" hervor, eine Bevölkerung bestehend aus …nunja … Robotern. Die Bewohner dienen hierbei als Material für den Ausbau der Planeten. Der eigentliche Ablauf ist ähnlich wie beim Ausbau menschlicher Planeten, es gibt jedoch einen großen Unterschied:

Planeten der Roboter sind während des Ausbaus angreifbar, da ihre Ressource nicht aus dem allgemeinen Pool stammt, sondern unmittelbar aus der Bevölkerung des jeweiligen Planeten gewonnen wird. Sie verwenden Teile ihrer Körper für den Ausbau. Aus diesem Grund muss sich eine ausreichende Anzahl Bewohner auf dem Planeten befinden.

Es gibt noch einen wesentlichen Unterschied zu den Menschen: Die Abwesenheit von Geld. Tatsächlich haben Roboter nicht das geringste Interesse an Geld. Ihr Gesellschaftssystem basiert auf Energie:

ENERGIESYSTEM

Eine größere Anzahl an Planeten bedeutet die Produktion von mehr Energie. Für alles, was die Roboter tun, benötigen sie Energie. Planeten profitieren nur dann vom allgemeinen Energiepool, wenn sie sich im Lademodus befinden. Den Energiepool sehen Sie am Bildschirm links oben. Er ist das Äquivalent der Roboter für die Wohlstands-Anzeige der Menschen. Während eines Angriffs wird von Siedlungsplaneten der Roboter keine Energie zum Energiepool hochgeladen.

LADEMODUS

Es ist wichtig, eine gute Balance zu finden zwischen Planeten im Lademodus und Planeten, die vom Energiepool getrennt sind, da Erstere den globalen Energiepool auf Dauer schwächen. Wenn Sie alle Planeten ständig im Lademodus halten, wirkt sich dies negativ auf die Leistung Ihrer Roboterflotte aus.



Mausrad über Planeten rollen – Lademodus an/aus

ENERGIEBONUS

Gelingt es, den allgemeinen Energiepool maximal aufzufüllen, werden alle Roboter automatisch aufgeladen. Dies erhöht temporär die Verteidigungs- und die Angriffsstärke, außerdem werden die Schiffe schneller. Ähnlich zur Wohlstands-Anzeige der Menschen wächst der potentielle Maximalwert mit der Anzahl der Planeten – und ist daher schwieriger zu füllen.
Allerdings zählt nicht nur das Erreichen des maximalen Werts. Auch ein hoher Energiestand wirkt sich positiv auf die Leistung der Schiffe aus. Generell lässt sich Folgendes sagen: desto mehr Energie im Pool, desto besser die Performance. Powerplaneten können die Energie auf einen 2-fachen Bonus erhöhen, Medaillen können den Wert nochmals erhöhen und einen vorübergehenden Bonus von 3-facher Höhe bewirken. Die "Überladung" wird jedoch bald verpufft sein.

DER POWERPLANET

Er ist das Äquivalent der Roboter zum Bankplaneten der Menschen. Powerplaneten sind wahre Energiefabriken und können den allgemeinen Energiepool erheblich auffüllen. Sie produzieren Energie auch während der Angriffe, ganz im Unterschied zu den Siedlungsplaneten der Roboter. Zusammen mit den entsprechenden Technologien können Sie den allgemeinen Energiepool auf Level 3 heben.

MULTIPLAYER & SKIRMISH

ONLINE MULTIPLAYER

Zunächst wählen Sie Multiplayer im Hauptmenü, anschließend "Online". Nun wählen Sie die Rahmenbedingungen für das Spiel, also die Anzahl der Spieler, die Karte und die generelle Ausrichtung des Spieles, wie zum Beispiel Eliminierung oder Eroberung. Sobald Sie die Partie starten, gelangen Sie in die Lobby und warten auf andere Spieler. Existiert bereits ein Spiel der gewünschten Ausrichtung, können Sie dem Spiel beitreten. Andernfalls sind Sie der Host des Spieles und werden der erste Spieler.



Nachdem der Host eine Partie bestimmt hat, gibt es alle Mitspieler die Gelegenheit, Rasse und Technologien festzulegen. In der Lobby können Sie festlegen, ob und in welcher Teamkonstellation gespielt wird.

[← und → Pfeile - Rasse wählen [ ] - Labor mit Technologien öffnen
Enter - Auswahl bestätigen und Spiel starten]

OFFLINE MULTIPLAYER

Zunächst wählen Sie Multiplayer im Hauptmenü, anschließend "Offline". Im Offline Multiplayer spielen Sie gegen echte Mitspieler auf dem gleichen Rechner und verwenden einen Gamepad Controller.

SKIRMISH

Wählen Sie "Skirmish" im Hauptmenü. Der Modus funktioniert wie Online-Multiplayer, nur dass Sie ausschließlich gegen die KI spielen und diese beim Einrichten des Spieles festlegen. Rasse und Technologien sind im Skirmish Modus, genau wie im Multiplayer Modus frei wählbar

TEAM VARIATIONEN IM MULTIPLAYER

Alle Multiplayer und Skirmish-Modi können im Team gespielt werden. Hierbei sind alle Kombinationen möglich (1 vs 3, 2 vs 2, 1 vs 1, 1 vs 2 usw.)

Das Team, das das Spielziel zuerst erreicht, gewinnt. Flottenbewegungen zwischen alliierten Planeten werden nicht als Angriff gewertet. Die Schiffe gehen in der Bevölkerung des Teammitglieds auf.

PREISE, MEDAILLEN UND TITEL

Preise, Medaillen und Titel sind Ausdruck des Spielfortschritts. Medaillen erhalten Sie für bestimmte Aktionen. Sie bedeuten nicht nur Ruhm, sondern auch Extrageld (oder Energie, falls Sie als Roboter spielen). Preise erhalten Sie ebenfalls für bestimmte Aktionen. Sie haben den Nebeneffekt, dass neue Titel freigeschaltet werden.



Mal ganz ehrlich, Sie wollen schließlich nicht ewig als Grünschnabel weiterspielen, oder? Freigespielte Titel erscheinen nicht automatisch unter Ihrem Portrait. Sie können sich in der Kommandozentrale mit neuen Titeln schmücken. Dort sehen Sie auch eine Übersicht über die Preise und Medaillen.

TIPP: In der Kommandozentrale befindet sich auch das Labor mit den Technologien. Lesen Sie mehr über Technologien im entsprechenden Kapitel.

HOTLINE & SUPPORT

Bevor Sie bei unserem technischen Support anrufen, legen Sie sich bitte folgende Details zu Ihrer Hardware zurecht:

- Welches Betriebssystem nutzen Sie?
- Was für eine CPU besitzen Sie und mit wieviel RAM ist Ihr Rechner ausgestattet?
- Welche DirectX Version ist auf Ihrem Rechner installiert?
- Was für eine Grafik- und Soundkarte ist in Ihrem Rechner eingebaut?
- Was für eine Treiberversion der Grafik- bzw. Soundkarte benutzen Sie?

Sollten Sie uns eine E-Mail schreiben, senden Sie uns bitte die Datei DxDiag.txt als gepackten Anhang mit (bei Windows). Klicken Sie hierfür auf Start-Ausführen und geben Sie DXDIAG als Befehlszeile ein. Klicken Sie anschließend auf "Alle Informationen speichern". Bitte stellen Sie sicher, dass sämtliche Gerätetreiber auf dem aktuellsten Stand sind. Unter www.treiber.de finden Sie eine Liste aller Hardwarehersteller. HINWEIS: Sollten Sie Ihren Grafikkartentreiber oder Ihren Soundkartentreiber updaten, ist es zwingend erforderlich, DirectX erneut zu installieren.

TopWare Entertainment GmbH
Otto Str. 3, D - 76275 Ettlingen, Karlsruhe
E-Mail: support@topware.de
Ph.: 01805-8679273* (TopWare) Fax: +49 (0) 721-91510222
(: aus dem dt. Festnetz 0,14 Eur/Min. Anrufe aus Mobilfunknetzen sind deutlich teuerer)*
www.planetsunderattack.com



INSTALLATION AND ACTIVATION

First, place the disk to the designated drive. If you have enabled automatic setup, the installation menu appears immediately. Otherwise, you have to select the appropriate disk drive manually and click the file "topstart.exe". Start the installation program by clicking "Planets under Attack". After the successful setup, you can play by clicking the appropriate icon on the desktop or by selecting the program, using your start manager. Uninstall the application by using the automatisms of the operating system.

When you first start the game, you will be prompted to enter your serial number. It is required that you enter the 16-digit code in order to play "Planets under Attack" in its entirety. The serial number is located on the back of this manual. Please enter the number continuously. Upper and lower case is not important, finish by clicking Ok. If the number has been accepted, the game will be automatically activated, provided that you have an active internet connection. You will also receive a 16-digit code for re-activation, which will only be needed for a new installation.

If you can't find a serial number in your product or if the serial number is not valid, please contact our hotline. In this case, please keep your original sales receipt at hand.

Product activation is necessary to access the full spectrum of features "Planets under Attack" offers. Two options are available:

ONLINE-ACTIVATION VIA INTERNET

We recommend activating your product online, because it is faster and more convenient. Simply click "Activate" upon opening the game, once a valid serial has been registered. The program will then contact the activation server and complete the process in a matter of seconds. Remember, a working internet connection is mandatory.

ACTIVATION BY PHONE

If you do not have Internet access, "Telephone Activation" will be your best option. After selecting this option, you'll see a 16-digit activation code. Call the number(s) below and have this code available for immediate reference.

*From Germany: 01805 - 228482831**
International calls (English only): +49(0)721- 91510501

*: Calls from German landline 0.14 Eur / min. Calls from mobile phone networks are much more expensive

NOTE: This hotline is exclusively responsible for product activation. In case of technical or substantive questions about the game, please contact our technical support.

THE STORY

Money rules the world, a truism even a child knows. Is it really so surprising then, that money now rules outer space as well? The truth is, the laws of business have taken over the universe, with one obvious exception; robots! Money is useless to these robots and they honestly could care less about the trifles that come along with earning it. But before you decide to praise them on their morality, this doesn't mean that those rust buckets aren't out for their own brand of currency – energy. Their motivation to get sweet, sparkling energy makes them no less dangerous then the human space conquistadors.

What's that? "What about the aliens?" you ask? Well… who knows what they think? What I do know, is that they are just as greedy as anyone, and will stop at nothing to obtain entire planets for themselves!

Yep, it's a hard life as a space adventurer. A whole lot of planet conquering is waiting for you, regardless of whether you are a human or a robot. Now enough jawing. There's no time to waste! Get out there and rule that galaxy! Those planets won't conquer themselves.

THE CHARACTERS



MR. GOODMAN

The game's protagonist and your alter ego, he (no doubt like yourself) is clever and very good natured. Perhaps, just a tad spoiled by the human economic system. Unfortunately, he also has a truck-load of debt. But, the man has ambition! In his coming space adventure, he plans to become the most successful trader in the galaxy, and will stop at nothing to find the hidden riches of the universe.



MR. NORRELL

The tutor of the protagonist, and quite possibly the universes most arrogant jerk. A fine example of the merciless human commercial system, Mr. Norrell has his mind on his money and his money on his mind. At ALL times.



MECHANICUS

He is the "good" robot and famous for the integration of pacifist routines in his central memory. A quite remarkable example of his "species".

THE CHARACTERS

DESTROBO



He is the “evil” robot, also known as the “Red Warrior”. His routines are focused on aggression and destruction. In fact, peace and goodwill are not even programmed into his circuits.

ARRRGH'HA'AST



He is an alien, and perhaps the physical embodiment of intelligence in this and all universes. Or… he may be a mindless space beast. I suppose you’ll have to find out for yourself.

STRANGE DEVICE



This is an artifact from the ancient alien race. It is able to read the protagonist’s mind, but this is not necessarily a good thing, as it seems to have an agenda of its own…

ZOMBIE



Yes, there is also a zombie! A former human, he has been transformed by the powers of the ancient technology, and is quite the unfortunate fellow.

GREEDY THOMAS



He’s the protagonist’s rival and completely focused on money. He’s in good company though; it seems that many other inhabitants of the universes share his skewed view on proper personality traits and morally grey decisions.

THE CAMPAIGN

Start your space business by playing the campaign…

It is recommended that you play up to at least half of the campaign "New economic galaxy" before heading off to try the Skirmish and Multiplayer battles. During the campaign you will be introduced to the human protagonist, Mr. Goodman, and the "rules of business" by Mr. Norris, his shifty tutor who also serves as his nemesis.

The campaign is designed as a tutorial, introducing the player to the different game mechanics and features, but only for humans. The robot tutorial is offered as an optional path that branches out from mission 2, but it's wise to follow Mr. Goodman's path to at least mission 14 before playing Multiplayer or Skirmish.

Difficulty Modes

It's possible to choose between three difficulty modes: easy, medium and hard. Each difficulty mode will affect enemy AI, the goals of the missions and screen icons that serve as in-game helpers.

ON SCREEN HELP

In easy mode, the game provides extra information on the status of enemy planets, making it easier to see which planets can be attacked with the highest success rate and the lowest risk of loss. Easy mode also helps with the management of the player's own planets, as an additional icon [green arrow] informs the player about the availability of upgrades.

Screen element	Easy	Medium	Hard
Enemy planet: population icon 	Yes	Yes	No
Player planet: info on availability of upgrade 	Yes	No	No
Enemy planet: upgrade status 	Yes	Yes	No

HIGHER DIFFICULTY AND AI

Obviously, setting the difficulty level higher will make achieving the primary goal more difficult, as the enemy AI will be stronger on a higher difficulty setting.

ADDITIONAL SUB GOALS IN MISSIONS AND STARS: It is crucial to realize that setting the difficulty to medium or hard will open up extra goals. These secondary goals are not required to beat the mission, but they do grant extra points and give the player stars. Stars are a good thing to have, as they are required to open up additional missions that are blocked at the beginning of the campaign.

TIP: You can play any mission again on a higher difficulty to gain extra stars, hence the reason why you can choose your difficulty setting at the beginning of each mission. The only way to obtain the maximum number of stars in one run is to beat a mission on hard mode.

THE GALAXY MAP

Right after launching the game, choose “Campaign” from the main menu and then “New economic galaxy”. The map of the newly discovered galaxy will open, allowing you access to the campaign missions. Each dot is a star system which represents a mission. At first only one is available, but after you complete the first mission, the path will branch out, allowing you access to the next mission. You will find various challenges and surprises on the road to planetary domination.

You will notice that some paths 1 are blocked. They are unlocked if you gain the necessary amount of stars when playing in higher difficulty modes. The stars you have acquired are displayed on the side of each mission point 2.



The numbers near the blockade indicate the amount of stars required to unlock the path 3. In order to proceed you must earn the required amount of stars from previous missions.
Find out more about stars in the chapter on difficulty modes.

The color of the completed missions show the difficulty level they have been completed in (red - hard, yellow - medium, blue - easy).

Next to the player portrait you will see your nickname 4, current title 5, and the level of the player character 6. Gaining experience as you play allows you to level up. This will unlock cool titles, as well as other intriguing bonuses.

The bar underneath the portrait 7 shows the player character’s experience, which showcases the experience earned, and needed, in order to reach the next level.

At the bottom of the screen, you’ll find information on the direct access to the laboratory of technologies 8. Find out more about the laborytory in the respective chapter.

Press ▭ to access the technology tree.

MISSIONS AND MISSION GOALS

After you selected a mission, you can choose the difficulty mode. Depending on which level of difficulty you choose, you will get up to three mission goals. However, only the main goal is required to finish a given mission. The colors indicate on which difficulty level a mission has been beaten. Red means you beat the level on hard difficulty mode, yellow means "medium", and blue means "easy".



During the campaign you will be supplied with mission and game information by Mr. Norris and other characters. You can access your current game goals at any time during a mission, and you can also look at your progress on all missions thus far. Press Tab to read info on goals and watch mission progress.

Planets under attack…

In each mission you will find a number of planets in a specific constellation. Each mission will always have at least two types of planets, yours and your enemies. Planets are color coded, with the colors corresponding to the color of your parties' portrait. Neutral planets are marked in grey. Your mission is to conquer planets, but you cannot approach this task haphazardly. Having a strategy for each mission is crucial to your success.

Mission goals will vary throughout the game. One mission may have you conquering and holding a special planet, while another will have you capturing various planets. You will find more information about the different gameplay settings in their respective sections of the manual. But first let's explain the basic game mechanics.

Choose a target

Let's say your planet has a population of 20, and two neighboring planets have different populations, one with 50 and one with 10. In this situation, it should be pretty obvious which planet you will have more success attacking. There is no time for false bravery.

It is important to note that on easy and medium difficulty modes the icon close to the enemy planets shows the current population of the planet. In hard mode this information is not available for enemy planets. If you are just starting out, you should try easy mode first, just to see all the screen helpers and to get a feel for the game.

The strength of your empire in comparison to others



One thing you can see regardless of difficulty is an overview of all your ships and populations. The bar at the bottom (1) of the screen shows how strong each party currently is. You can easily judge from here how good your position is in comparison to your opponents. This number represents the sum of all your populations and all of your ships.

How to conquer a planet

To conquer a planet you first select a target planet and charge the desired number of ships you wish to send for your attack. A green circle around the planet shows you which planet you are currently targeting, which will become invaluable as the setting becomes more and more crowded in later missions.

You can stop charging your ships as soon as you have reached the amount you think it will take to conquer the targeted planet. Your ships will then leave their home base and fly to the targeted planet and begin their attack. The number next to the green ship icon shows how many of your ships are headed to the targeted planet (2).

Once you have conquered a planet, it will change to your color!

Press the left mouse button to select target planet, hold to load number of ships and release the left mouse button to start the attack.

The combat between your ships and the attacked planet is decided by a population counter that will count down the amount of the planet's population as you attack, in addition to the planet's defenders and the number of your attacking ships, although the fight is not a "one-for-one" calculation.

Often it is not enough to attack a planet with the exact number of ships corresponding to the number of the planet's population. The defensive strength of the planet under attack is also important. You may need a much higher number of ships to fight the defenders, depending on the defense strength of the planet, or in other words, the planet's number of upgrades.

Also, some planets, like the space fortress, will fight back against your forces, shooting down your ships and destroying them, even if your ships are simply flying past it on the way to another planet (see more about the space fortress in the chapter about planet types).

NOTE: Later in the game it is also possible to improve your ships and planets with certain upgrades called technologies. This has also an influence on how difficult he conquest of a planet will be.

Attacks are carried out one by one…

Let's say you send ships to attack a target planet. You click on the target planet, charge your ships up to a high number, and release your massive fleet. So now it's all over right? Your glorious armada will now go and destroy the targeted planet. Well, not necessarily. If your position is well developed, and you have a lot of money and ships, everything may be fine, and you will release a giant fleet. But if not, if you are low on money, you may end up with your source planet slowly spitting out one ship after the other, instead of sending the whole fleet in one impressive strike, thus greatly lowering your chance of success. Also, this may make it impossible to attack a second target simultaneously, as the rule is that all your available ships will go where you put the marker first, and now you've exhausted all your capabilities.

It's possible to interrupt an order that has already been issued, and although your ships won't fly there anymore, your money has already been spent!
Left-Click on the target again to undo the attack

Attack and Defense Mode

As soon as you have conquered more than one planet, you are now able to plan your attacks by switching your planets from attack to defense mode and vice versa. This way you can change which planets your ships attack from, and which stay on the planet to help its defense.

As the battles get more and more complex, it's important not to lose too much of your population on a single planet. Therefore, you should always decide which planets should be the source of your next attack. Strategies will vary, but these targets will usually be the planets with the highest population number or planets that are closer to a target than other planets. There will be many strategic factors that will influence your decision. Planets in defensive mode will show a small green icon 3 of a shield hovering over them. You can change planets one by one, or it's possible to change the status of all your planets at once.

- Mousewheel over planet up and down – switch between attack and defense mode
- Space – turn all your planets into defensive mode
- Alt – Undo defensive mode for all planets

Freely movable perspective on the star systems

It can be helpful to rotate the view via the settings in the star systems
W and S – moves the perspective vertically up and down
A and D – rotates the view horizontally
Q hold to zoom

THE SPACE CURRENCY "Sollars"

Your planets' capital is their population. You gain taxes from your conquered planets, and you'll use the money to both construct and send ships, and to upgrade your planets. You can see the money you've accumulated by looking at the wealth meter in the top left corner 1, represented by "sollars". Sollars are the game's currency, and you'll need boatloads of it to win.



While you're attacking, your income will cease to accumulate until your attack is finished. Basically, as long as your ships are flying somewhere, you will accrue no new tax money, so you must choose wisely between attacking and defending.

TIP: Let's say you have enough resources to easily conquer three planets in one strike, without exhausting your resources. It may be best to send all three attacks at once instead of one after the other, as your income won't continue accumulating while you still have ships flying to attack.

There is an additional reason to be careful with money. If you continuously attack, using every last sollar you have, your population will decrease dramatically. When your population is low, you will have to build it back up to send out a new attack fleet. In essence, a weak wealth meter makes for a weak fleet.

On the flip side, there is a bonus system in place if you max out your wealth meter. When your wealth meter is full, you will receive an increase in your ship's attack power and speed, as well as the defensive force of your planets.

Your maximum wealth potential is not fixed, as it is affected by the total number of planets you have conquered. The more planets you have with a population, the more taxes (sollars) you'll accrue. However, the more planets you have that are taxable also makes it more difficult to fill the wealth meter to maximum, making it harder to get the wealth bonus.

TIP: Your money flow is not interrupted when you send ships from one of your conquered planets to another. For example, you can send ships from one of your stronger planets to a weaker one, or set a high population on a single planet while continuing to accrue taxes (sollars).

PLANET TYPES

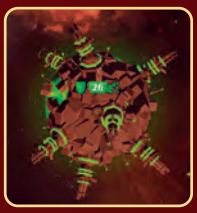
PLANETS INHABITED BY HUMANS



Metropolis

This is the only planet with a growing population. The population pays taxes in times of peace and is therefore the main source for money and as a corollary, the creation of your fleet. If you conquer a metropolis, the number of ships remaining after your attack will form the new population of the planet, which will slowly increase.

A metropolis can be upgraded up to 3 times. The upgrade increases its maximum population number and slightly increases the planet's defense as well.



Space fortress

A space fortress is able to shoot enemies that come into its radius. A space fortress is not a great place to live, so it produces no population. You may add to its population, but only by sending ships there. The number of inhabitants does not have any impact on the planet's weapons, but it is a good idea to have a small population there for defense.

A space fortress attacks all enemy ships within a certain radius. Once the player owns a space fortress, its power radius will glow brightly with the player's color. The space fortress can be upgraded three times, with each upgrade increasing the attack speed and defense of its weapons.



Bank planet

A bank planet is like the space fortress in that it does not grow its own population. It does, however, produce money every few seconds, even during attacks, unlike the metropolis. Herein lies its greatest advantage: it can double your wealth, just by existing. Its disadvantage is that it has the lowest defensive strength and it cannot be upgraded.

PLANETS OF THE ROBOTS



Metropolis: Contrary to the human metropolis, this planet produces energy, not taxes. It can be upgraded up to three times, which slightly increases its defense and the number of potential robots living there. During the upgrade the planet is vulnerable, as robots use their own body parts to achieve the upgrade.



Space fortress

The space fortress can be upgraded three times, increasing its attack force and fire speed. During the upgrade the planet is vulnerable, as robots use body parts from the planet's population for an upgrade.



Powerplant

This is the robot equivalent to the human bank planet. In wartimes, it produces energy for the energy pool, and can raise the energy pool to level 2. A powerplant can't be upgraded and has a weak defense.





Upgrading of planets



You need money not only for your attacks, but also for upgrading your planets.



 – RMB on planet – open upgrade menu.
Mouse over upgrade icon and release of RMB – apply the upgrade

When you open the upgrade menu of a single planet, you can see the status of available upgrades. The figure on the upgrade icon shows the amount of sollars the upgrade will cost. If you have enough sollars in your overall purse, the background of the upgrade icon will change from transparent to dark. If you select the upgrade icon, it will turn to green. If you decide to apply the upgrade, the money is deducted from your purse, and a slim white circle will begin to fill up around the planet, signaling that the upgrade is beginning. When the upgrade is complete, a small green cross  will appear at the right side of the icon.

It is possible to apply up to three upgrades. Planets with three crosses on the population icon have reached their maximum upgrade.

TIP: If you play on easy mode, the game will indicate when a planetary upgrade is available. A green arrow will appear at the top of the planet, drawing your attention to it. In medium and hard difficulty modes, you have to be more observant, keeping your eye on your wealth meter and repeatedly checking the upgrade menu to see if upgrades are available.

A planetary upgrade will increase the population (up to 80 per planet, if fully upgraded), allowing you to increase the maximum amount of ships you can have. The upgrade will slightly increase the planet's defense as well.



The population icon on the side of the planet will turn a solid color when the maximum population has been reached. When reached, the maximum population level is increased, and your population will slowly begin to grow.

Warning: If an enemy conquers one of your upgraded planets, you will not only lose control of the planet, but you will also lose the money you put into the planet's upgrades. Even if you manage to retake the planet, the upgrades (and money) are lost. Make sure you have at least a minimal amount of population on upgraded planets for defense purposes.

Switch planet types for your strategy

Starting with mission 13 in the human campaign, the upgrade menu will allow you to change a planet's type for a fee. In skirmish and multiplayer modes this is the case from the beginning. Read more about the different planet types in their respective folder. Switching planet types works just like regular upgrading, only there are more choices, and the prices are higher.

 [rocket symbol] – switches planet into a space fortress
 [currency symbol Sollar] – switches planet into a bank
 [symbol of buildings] – switches into a metropolis
 [arrow] – applies a regular upgrade of the existing planet type, if possible.

If you play as a robot, you cannot switch planets to a bank planet, but you can change a planet into a powerplant: use the symbol of a lightning instead the Sollar symbol.

TIP: A space fortress is good to have in places where enemy ships are likely to fly by. Switch planets into space fortresses to thin the number of attackers as they are on their way to attack your planets.

TIP: Bank planets do not produce a population, but they do produce money. It's wise to have at least one bank planet, as it will enhance your overall money considerably, even when your ships are attacking.

TIP: Don't turn all your planets into bank planets and space fortresses. You'll always need the majority of your planets to be metropolises, as having a high population is required to keep an armada at your disposal.

TIP: Make sure you think things through when changing planet types! It's better to make one planetary change and stick with it, than waste money and upgrades switching planet types back and forth.

Upgrades are downgraded one level when the planet is captured. It is usually unwise to upgrade a planet if it looks like it will soon be captured.



TECHNOLOGIES

In the campaign, technologies can be used after the successful completion of mission 4.

Regardless of the mode, the more you play, the more experience you'll gain, and the more times you will level up. Leveling up unlocks new technologies that can improve the player's ships in many ways: from increasing their attacks and defense, to unlocking new skills, like invisibility. After completing mission 4, it is possible to choose and combine up to 3 technologies in the player room at a time.

Press [ ] - in galaxy map to open technologies directly, use the LMB to select technologies and press [Esc] vto leave the menu. The changes will be automatically saved.

Here is an overview of all the technologies. As you can see, every new level builds upon the previous one, starting with improving your ships, followed with an improvement of your planet's defense and so on:

SHIPS				
Level 2	Level 5	Level 8	Level 11	Level 14
Militarist *Damage +20%*	**Schwere Kaliber** *Damage +40%* *Speed -10%*	**Scout** *Damage -20%* *Speed +30%*	**Interceptor** *Ships attack opponent ships in space*	**Ghost** *Stealth mode* *Speed -20%*
POPULATION				
Level 3	Level 6	Level 9	Level 12	Level 15
Defender *Planet defense +20%*	**Slavedriver** *Income rate +30%* *Population -10%*	**Liberal** *Income rate -10%* *Population +30%*	**Frantic** *40% faster Planet upgrades*	**Kamikaze builder** *40% lower upgrades prices*
SPECIAL				
Level 4	Level 7	Level 10	Level 13	Level 16
Gunner *Space fortress firing speed + 30%*	**Cannonball** *Space fortress accelerates ships that are launched from it*	**Quicksand** *Space fortress slows opponents' ships* *30% slower gun firing rate*	**Wing Commander** *Increased squad size to 9 ships*	**Gate** *Space fortress accelerates your ships and slows down opponents ships. Planets defense -40%*

As you can see, technologies provide a great range of game play variation.

TIP: After unlocking new Technologies, you must manually activate them. To do so, go to the main menu (the Player Room), and select technologies, or use the direct access button on the bottom of the galaxy map and select the bottom left section.

TIP: If one mission seem to be too difficult, try to find other technology combinations! A clever choice will guide you to victory!

DIFFERENT GAME MODES

ELIMINATION (Single- and Multiplayer)

Das Spielziel dieses Modus besteht darin, alle gegnerischen Planeten zu erobern und alle feindlichen Schiffe zu vernichten.



CAPTURE (Single- and Multiplayer)

The goal of this mode is to be the first one to capture a specified planet or planets, which are marked with a whirlwind and the symbol of this mode. The game is also won when there are no opponents left.



DOMINATION (Single- and Multiplayer)

In this mode the goal is to conquer and hold a specific planet marked with a whirlwind and the symbol of the game mode. Near the single portraits you will find the same symbol again. The figure near this symbol shows the amount of seconds the different parties have managed to hold the planet(s) for. If you lose the planet to your opponent, the seconds you have accrued will remain. The game is also won when there are no opponents left.



KING OF THE HILL (Single- and Multiplayer)

In this mode you must conquer and hold the planet marked with a whirlwind and the special symbol of this mode. Contrary to the domination mode, you will lose all the seconds you've accrued if the enemy snatches the planet from your grasp. There is a seconds counter near the mode symbol at the top of the screen. It has the color of the current "king" of the hill and the amount of seconds he has accrued by holding the planet. The mode is also won when the enemies are eliminated



PAYBACK (only in campaign)

In this mode you are introduced to a special planet type, marked by a prominent ring, that is inhabited by the collectors. The goal of the game is to pay money back to the collectors. To do this, the player must select the planet as if he is going to attack it. However, in this mode, no ships will fly there; instead money will be paid into the collector's account. The figure which is selected will correspond to the money the player pays. There is a money counter near the portrait of the collectors.
Important: the collector's attacks will get stronger with each successive attack. It is not recommended to fly near the collector's planet.
- click and hold LMB over planet of collectors; release to pay money

TIP: pay in small amounts as often as you can.

BOSS BATTLE (only in campaign)

The goal in this mode is to capture the boss planet before time runs out.



SWARM (only in campaign)



Neutral planets infected with aliens eggs must be captured within a specified time limit, or else the eggs hatch and a massive population of aliens will appear. The beast AI will attack all other opponents. Beast mode may be used along with other gameplays. The counter is by the Swarm player icon.

Playing as robot

In Multiplayer and Skirmish you are able to choose the robots from the start.

CONQUERING PLANETS

The main difference between humans and robots is that robots choose the source planet of their attack from the beginning, and then choose where the attack is going, whereas humans must select the target first. The amount of ships that can be sent from this planet is directly linked to the number of its inhabitants. If a planet has 20 robots as inhabitants, a maximum of 20 ships can be sent from it.

click and hold LMB – select source and charge ships for attack
move LMB on target and release LMB – select target and start attack

UPGRADING PLANETS

Like humans, robot planets grow a “population”. Unlike humans, the robot population serves as materials for the upgrade of robot planets. The actual procedure of upgrading works pretty much the same as for humans, with one big difference.
Robot planets are more vulnerable during upgrades, because resources are not pulled from a general pool, but directly from the planet’s own population. “Body parts” from the robots are used for the upgrade of the planet, so there must be a high enough population on the planet to start an upgrade. Robots are also different than humans in that they have no use for money. Their society is based on energy instead.

ENERGY SYSTEM

The more planets the robots have, the more energy will be created, which robots need to function. Planets profit from the general energy pool when they are in loading mode. You can see the energy pool in the left top corner of the screen, which is the equivalent of the wealth meter for humans. During an attack, the populated planets do not contribute energy to the pool.

BALANCING BETWEEN CHARGE MODE AND DISCONNECTED MODE

It is important to keep up a good balance between planets in charge mode and planets disconnected from the general pool. Since planets in charge mode continually drag energy from the pool, keeping the planets in charge mode at all times will weaken the performance of your robot fleet (- switch between charging and not charging mode).

ENERGY BOOST

If the common energy pool is filled to its maximum, the robots will be charged automatically. This will lead to an increase in ship defense, attacks and ship speed.

Similar to the wealth meter of the humans, the maximum potential of the robot energy pool grows with the number of planets the robots conquer. It's not all about the maximum amount of energy however. Any energy accrued will help your ships. Generally speaking, the more the energy bar is filled, the better your ships will perform. Power-plants will help fill the bar a second time, granting up to double the bonus.

Medals may increase this value even more, giving you a temporary 3x bonus, causing the energy bar to display an "overcharge" effect. This effect will run out quickly however, as the energy will rapidly be spent and the overcharge mode will end.

THE PLANET TYPE "POWER PLANT"

Similar to the human bank planet, the robots have a planet type called a power-plant. These planets are veritable energy boosters and not only are able to increase the global energy pool immensely, they also produce energy during attacks, contrary to the populated planets of the robots. Together with the usage of technologies, power plants can be charged up to level 3.

REWARDS, MEDALS AND RANKS

Rewards, medals and ranks are part of the game progress.



Medals are granted for special achievements and reward the player with both honor and extra money.

Rewards are granted for special achievements and will unlock new titles for the player.

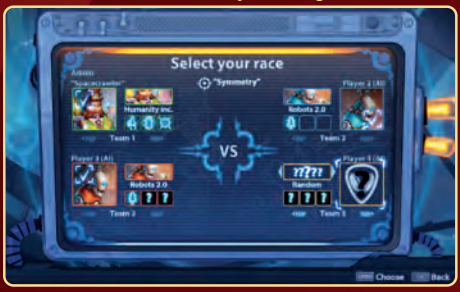
Ranks are not assigned automatically to your portrait. You can assign them in the Player Room which is accessible in the main menu. This is also the place where you can review your rewards and medals.

TIP: The laboratory is also in the player room, allowing you to view and set technologies. Read more about technologies in its respective folder.

MULTIPLAYER & SKIRMISH

ONLINE MULTIPLAYER

First choose Multiplayer from the main menu, then "Online". Next, set the number of players, map, game mode etc. Starting the game will take you to the lobby where you will wait for others to join the game. If a game with the same settings exists, you will be allowed the chance to join that game. Otherwise you will be the host of the game, and the game's first player. After the host has set up a game, all players will have the opportunity to choose their race and combination of technologies.



← and → - Choose race
↓ - open laboratories
Enter - confirm choice and start game

In the lobby you also determine who is on who's team, or if the game will be a free for all.

OFFLINE MULTIPLAYER

First you choose Multiplayer from the main menu and then "Offline". In Offline Multiplayer you can play against real players on the same computer using a gamepad.

SKIRMISH

Choose "Skirmish" from the main menu. Skirmish works like Online Multiplayer, but you play against AI enemies only, and you determine their settings at the beginning of the game.

TEAM VARIATIONS IN MULTIPLAYER

All Multiplayer modes and the Skirmish mode can be played in teams. Furthermore, every possible combination is feasible. (1 vs 3, 2 vs 2, 1 vs 1, 1 vs 2 etc.). The team that reaches the goal of a given game is the winning team. Movements of ships between allied players are not treated as an attack. The ships add to the population of the team member.

HOTLINE & SUPPORT

For inquiries concerning the replacement of discs or manuals (after the 90-day warranty period), or for other issues unrelated to the technical aspects of the game or to the gameplay itself, please contact our customer services at the address below:

TopWare Interactive AG
Otto Str. 3, D - 76275 Ettlingen, Karlsruhe
E-Mail: support@topware.com
Ph.: +49 (0) 721-91510555 Fax: +49 (0) 721-91510222
www.planetsunderattack.com

INSTALLATION ET ACTIVATION

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles d'avoir des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises d'épilepsie lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vousmême ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTLILISATION D'UN JEU VIDÉO :

- **Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de l'ordinateur et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.**
- **Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.**
- **Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.**
- **En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.**

INSTALLATION

Placez tout d'abord le disque dans le lecteur indiqué. Si la fonction de démarrage automatique est activée, le menu d'installation s'affiche immédiatement. En cas contraire, sélectionnez manuellement le lecteur de disques optiques et cliquez sur le fichier « topstart.exe ». Démarrez le programme d'installation en cliquant sur « Planets under Attack ». Une fois l'installation terminée, vous pouvez démarrer le jeu en cliquant sur l'icône appropriée du bureau ou en sélectionnant le programme depuis le menu démarrer. Utilisez les fonctions de désinstallation du système d'exploitation pour supprimer l'application.

ACTIVATION

Lors, de la première exécution du jeu, vous serez invité à entrer votre numéro de série. se trouvant au dos du manuel, ce code de 16 chiffres est obligatoire pour accéder au contenu intégral de «Planets under Attack».
Veuillez saisir le numéro de série exactement comme il est imprimé (Remarque : ce code n'est pas sensible à la casse). Validez en cliquant sur Ok.

Si le numéro de série a été accepté et qu'une connexion Internet est détectée, le jeu est automatiquement activé. Vous recevrez également un code de 16 chiffres à utiliser en cas de nouvelle installation. Si vous ne trouvez pas le numéro de série du logiciel ou si le numéro de série n'est pas valide, veuillez contacter notre hotline (pensez à conserver l'original de la facture). Si vous n'avez pas de connexion Internet, vous pouvez activer le jeu par téléphone. Sélectionnez l'option « **Activer par télephone** ». Un code d'activation de 16 chiffres s'affiche. Appelez le numéro ci-dessous et conservez votre code d'activation à portée de main.

Activation interational: +49(0)721- 91510501
E-Mail: office@topware.com

REMARQUE : la hotline est exclusivement réservée à l'activation du produit. Pour toute autre question sur le jeu, veuillez contacter l'assistance technique.

HISTOIRE

L'argent domine le monde ; ce n'est un secret pour personne. Mais ce que tout le monde ne sait pas en revanche, c'est qu'il domine également l'univers tout entier ! La vérité est cruelle, mais il faut l'accepter : les lois du commerce sont devenues universelles, à l'exception, semble-t-il, des robots ! Mais, si le concept de l'argent leur est totalement étranger, les robots ne sont pas pour autant des êtres supérieurs aux humains. Pourquoi ? Parce que leur drogue à eux, c'est l'énergie. Rien ne les motive davantage qu'une bonne source d'énergie, les rendant finalement tout aussi dangereux que les marchands humains.

Et qu'en est-il des aliens, vous demanderez-vous ? Hé bien... Qui sait ce qu'ils peuvent bien penser ? Le fait est qu'il existe des espèces d'aliens, aussi cupides et déterminés à s'emparer des planètes que ne le sont les humains et les robots.

Comme vous le voyez, la vie d'un aventurier de l'espace n'est pas de tout repos. Que vous soyez un humain ou un robot, les deux espèces que vous pouvez incarner dans le jeu, ne perdez plus de temps, et lancez-vous dans la conquête spatiale ! Capturez les planètes et devenez le maître de l'univers !

PERSONNAGES



M. GOODMAN

C'est le personnage principal du jeu, et votre alter ego. Ainsi, il ne fait aucun doute qu'il est très intelligent et doté d'un bon fond, même s'il a probablement été légèrement spolié par le système économique humain. Malheureusement, il est également endetté jusqu'au cou...

Au cours de son aventure spatiale, il prévoit de devenir le plus grand commerçant de la galaxie et de retrouver les trésors cachés de l'univers.



MR. NORRELL

C'est le tuteur du personnage principal. Ces intentions sont souvent douteuses, car il représente l'incarnation parfaite de l'impitoyable système capitaliste des humains. Bref, l'incarnation du diable.



MECHANICUS

C'est le robot "gentil", connu pour l'intégration de pensées pacifistes dans sa mémoire interne. Un exemple remarquable de son "espèce". Son désir secret est de sauver des espèces en voie d'extinction.



DESTROBO

C'est le robot "méchant", aussi connu sous le nom de "Guerrier rouge". Il ne s'intéresse qu'à l'attaque et à la destruction. En fait, sa mémoire interne ne connaît même pas le concept de paix.



ARRRGH'HA'AST

C'est un alien, et peut-être même l'incarnation physique de leur intelligence dans tout l'univers ? Ou alors, un monstre de l'espace dépourvu de toute raison ? À vous de le découvrir...



ÉTRANGE APPAREIL

C'est un artefact issu d'une ancienne civilisation extraterrestre. Il est capable de lire l'esprit du personnage principal, mais semble aussi poursuivre ses propres intérêts.



ZOMBIE

Oui, il y a aussi un zombie ! Il s'agit d'un ancien humain, transformé par les pouvoirs d'une technologie désuète.



THOMAS LE CUPIDE

C'est l'ennemi du personnage principal, et seul l'argent l'intéresse. On dirait que beaucoup d'autres lui ressemblent et partagent son opinion.

LA CAMPAGNE

Commencez votre conquête de l'espace par la Campagne...

Nous vous conseillons d'effectuer au moins la moitié de la campagne "Nouvelle galaxie économique" avant de passer aux Parties rapides et Multijoueur. Au début de la campagne, M. Norrell, tuteur et ennemi juré de M. Goodman, lui présente le jeu et les règles à suivre.

La campagne est présentée comme un didacticiel, expliquant au joueur les différents mécanismes du jeu, ainsi que les bases à connaître. Vous remarquerez une différence dans le gameplay, selon que vous incarnez un humain ou un robot. Le didacticiel des robots est proposé sous la forme d'une route secondaire à partir de la mission 2, mais il est préférable de suivre M. Goodman au moins jusqu'à la mission 14 avant de passer aux Parties rapides et Multijoueur, où vous pourrez directement choisir votre espèce et disposer de fonctionnalités supplémentaires.

Niveaux de difficulté

Vous avez le choix entre trois niveaux de difficulté : facile, normal et difficile. Cela détermine le niveau de l'ennemi, les objectifs de la mission et les icônes d'aide à l'écran.

AIDE À L'ÉCRAN : Au niveau Facile, le jeu vous donne davantage d'informations sur le statut des planètes ennemies. Ainsi, il vous sera plus facile de savoir quelles planètes attaquer sans courir de risques inutiles.

Élément à l'écran	Facile	Normal	Difficile
Planète ennemie : Icône Population 	Oui	Oui	Non
Planète joueur : infos sur améliorations disponibles 	Oui	Non	Non
Planète ennemie : statut d'amélioration 	Oui	Oui	Non

DIFFICULTÉ ACCRUE ET IA

Aux niveaux Normal et Difficile, l'objectif principal de certaines missions est plus difficile à atteindre. Évidemment, plus le niveau de difficulté sera élevé, plus l'ennemi sera fort.

ÉTOILES ET OBJECTIFS SECONDAIRES DES MISSIONS : Des objectifs secondaires sont disponibles aux niveaux Normal et Difficile. Ces objectifs ne sont pas obligatoires pour terminer la mission, mais ils vous permettent de gagner des points, ainsi que des "étoiles". Ces "étoiles" vous permettront ensuite d'accéder à des missions supplémentaires, bloquées au début de la campagne.

ASTUCE : vous pouvez rejouer une mission pour gagner les "étoiles" manquantes. C'est la raison pour laquelle vous pouvez définir le niveau de difficulté au début de chaque mission. Le seul moyen de gagner toutes les étoiles d'une mission est de l'effectuer au niveau Difficile.

LA CARTE DE LA GALAXIE

Après avoir lancé le jeu, sélectionnez "Campagne" depuis le menu principal, puis "Nouvelle galaxie économique". La carte de la galaxie nouvellement découverte apparaîtra. Depuis la carte, vous pourrez accéder aux missions de la campagne. Chaque point représente un système stellaire



à conquérir ou plus précisément, une mission. Au début, seule une mission est disponible. Après avoir terminé une mission, le chemin vers la suivante s'ouvrira et, au fil de votre aventure, une surprise vous attendra.

Vous remarquerez que certains chemins sont bloqués [1]. Pour les débloquer, vous devrez gagner un certain nombre d'étoiles dans les niveaux de difficulté plus élevés. Les étoiles gagnées sont indiquées à côté de chaque mission [2].

Le nombre situé à côté du verrou indique les étoiles que vous avez déjà gagnées ou que vous devez encore gagner pour débloquer le chemin [3].
Attention, seules les étoiles gagnées lors des missions précédant le verrou seront comptabilisées ! Pour en savoir plus au sujet des étoiles, consultez le chapitre sur les niveaux de difficulté.

La couleur des missions terminées vous indique le niveau de difficulté accompli - rouge : difficile ; jaune : normal ; bleu : facile.

Votre nom [4], votre rang actuel [5] et le niveau du personnage [6] figurent à côté du portrait du joueur. Vous pourrez passer au niveau supérieur en gagnant de l'expérience. Cela vous permettra de débloquer de nouveaux rangs et autres accessoires.

La barre située [7] en dessous du portrait indique l'expérience restant à acquérir pour passer au niveau suivant.

En bas de l'écran, vous trouverez des informations sur l'accès direct au laboratoire des technologies [8].

Appuyez [ ] pour accéder aux technologies.

MISSIONS ET OBJECTIFS

Après avoir sélectionné une mission, vous pouvez définir le niveau de difficulté. En fonction du niveau choisi (facile, normal ou difficile), vous devrez remplir jusqu'à trois objectifs. Toutefois, seul l'objectif principal est obligatoire pour passer à la mission suivante. Pour en savoir plus au sujet des objectifs, consultez le chapitre sur les niveaux de difficulté.

Au cours de la campagne, vous recevrez des informations de la part de M. Norrell et d'autres personnes. Vous aurez également accès à tout moment à vos objectifs de partie et à la progression de vos différents objectifs. Appuyez [Tab] pour informations sur les objectifs et progression de la mission.



ATTAQUER DES PLANÈTES

Chaque mission présente un certain nombre de planètes dans une constellation. Parmi elles se trouvent vos planètes et les planètes ennemies, identifiées à l'écran par les couleurs correspondant au portrait et aux statistiques. Les planètes neutres sont indiquées en gris. Votre mission est de conquérir des planètes, mais pas n'importe lesquelles. Vous devez établir une stratégie qui vous permettra d'atteindre l'objectif spécifié dans la description de la mission.

Cet objectif de mission peut être de conquérir et de conserver une planète en particulier, ou encore d'en capturer plusieurs. Vous trouverez davantage d'informations sur les différents paramètres dans le chapitre correspondant du manuel. Revoyons tout d'abord les mécanismes de base du jeu.

CHOISIR UNE CIBLE

Disons que votre planète a une population de 20 habitants et que deux planètes voisines possèdent respectivement 50 et 10 habitants. Laquelle allez-vous attaquer ? ... Exactement. Ce n'est pas le moment de courir des risques inutiles.

Par ailleurs, l'icône indiquant la population actuelle d'une planète ennemie n'est présente qu'aux niveaux de difficulté Facile et Normal. Au niveau Difficile, cette information n'est plus disponible pour les planètes ennemies... mais ce n'est pas la peine de s'en soucier pour le moment. Plus loin dans ce manuel, vous retrouverez des informations concernant les éléments à l'écran. En tant que débutant, n'hésitez pas à jouer d'abord au niveau de difficulté Facile pour bénéficier de tous les éléments à l'écran.

CONQUÉRIR UNE PLANÈTE

LA FORCE DE VOTRE EMPIRE FACE AUX AUTRES

Vous pouvez toujours afficher vos vaisseaux et vos habitants. La barre située en bas de l'écran 1 vous indique le développement et la puissance de chaque groupe. Cela vous permet ainsi de vous faire une idée précise de votre position par rapport aux autres. Le nombre indiqué représente la somme de tous les habitants et de tous les vaisseaux d'un groupe.



COMMENT CONQUÉRIR UNE PLANÈTE

Pour conquérir une planète, vous devez tout d'abord sélectionner une planète cible, puis charger le nombre de vaisseaux souhaité pour l'attaque. Un cercle vert autour de la planète indique l'orbe actuellement sélectionné, ce qui est assez pratique, surtout pour les missions ultérieures, quand il y aura davantage de planètes à l'écran.
Vous pouvez arrêter le chargement des vaisseaux dès lors que vous pensez en avoir envoyé suffisamment pour conquérir la planète. Les vaisseaux quitteront ensuite leur base et se dirigeront vers leur destination. Le nombre près de l'icône verte d'un vaisseau à côté de la planète cible 2 indique le nombre de vaisseaux envoyés vers cette cible.

Appuyez sur le BGS pour sélectionner cible, maintenir pour augmenter le nombre de vaisseaux et relâchez le BGS pour lancer l'attaque.
Une fois la planète conquise, elle deviendra de votre couleur !

L'issue du combat entre vos vaisseaux et la planète attaquée est déterminée par la diminution de la population de la planète et le nombre de vaisseaux envoyés. Pourtant, le calcul n'est pas toujours aussi simple...

Il arrive parfois qu'un nombre de vaisseaux égal à la population de la planète ne soit pas suffisant pour la capturer. Les capacités de défense de la planète attaquée doivent aussi être prises en considération. Vous aurez peut-être besoin de plus de vaisseaux que la population de la planète, en fonction de ses capacités de défense, autrement dit, de ses améliorations. Il y a une autre raison à cela. Certaines planètes tirent sur vos vaisseaux et les détruisent. Ainsi, si vous voulez conquérir une "Forteresse de l'espace" qui tire sur les vaisseaux à proximité (si vos vaisseaux passent à proximité d'une Forteresse de l'espace), une partie de votre flotte sera détruite. Pour en savoir plus sur les Forteresses de l'espace, consultez le chapitre sur les types de planètes.



ATTAQUE et DÉFENSE

N'UTILISEZ PAS TOUTES VOS FORCES

Admettons que vous envoyiez des vaisseaux vers une cible. Vous pointez une planète et là, le compte vous permet d'envoyer toute une flotte. Vous pourriez penser "c'est génial, je vais tous les écraser avec mon armada !". Certes, si votre position est bien développée et que vous disposez de beaucoup d'argent et de vaisseaux, pourquoi pas ? Mais si ce n'est pas le cas, alors votre planète source enverra peut-être ses vaisseaux l'un après l'autre, au lieu d'envoyer son impressionnante armada d'un seul coup. Vous devrez alors attendre que tous vos vaisseaux aient atteint leur destination. Et ce n'est même pas la peine d'essayer d'attaquer une deuxième cible, puisque la règle veut que tous vos vaisseaux disponibles se dirigent sur la première cible désignée.

Il est cependant possible d'interrompre un ordre donné. Vos vaisseaux ne voleront plus, mais vous aurez perdu votre argent !

Clic gauche sur la cible pour annuler l'attaque

PASSER EN MODE ATTAQUE OU DÉFENSE

Dès lors que vous possédez plus d'une planète, pensez à prévoir vos attaques à l'avance en passant vos planètes en mode Attaque ou Défense. Si vous ne le faites pas, vos vaisseaux partiront de toutes vos planètes lors de votre prochaine attaque.

Compte tenu de la complexité de la situation, il est important de ne pas perdre trop de population. Par conséquent, pensez à toujours déterminer les planètes qui lanceront votre prochaine attaque. Choisissez stratégiquement les planètes les plus peuplées ou les planètes les plus proches de votre cible.

Les planètes en mode Défense seront indiquées par une petite icône verte représentant un bouclier. Il est également possible de modifier le statut de toutes vos planètes à la fois.

Molette de la souris vers le haut ou le bas pour passer en mode Attaque ou Défense

Sactiver le mode Défense sur toutes vos planètes

Alt désactiver le mode Défense sur toutes vos planètes

Caméra mobile du système stellaire

Vous pouvez également faire pivoter la caméra pour une meilleure vue.

Z et S – déplacer la caméra verticalement de haut en bas

Q et D – déplacer la caméra horizontalement

A maintenir pour zoomer

LA MONNAIE DE L'ESPACE : Le Sollar

Le capital de vos planètes est représenté par leur population. Vos planètes vous rapportent de l'argent, grâce auquel vous pouvez construire des vaisseaux et améliorer vos planètes. L'argent accumulé est indiqué dans la jauge de richesse située en haut à gauche de l'écran 1. Le nom de la monnaie est le sollar.



Lors des attaques, vos planètes ne vous rapportent plus rien. Cela signifie que, tant que vos vaisseaux sont envoyés dans l'espace pour une attaque, vous ne percevez aucune rentrée d'argent par le biais de vos taxes. Il est par conséquent important de bien choisir les périodes d'attaque et de paix.

ASTUCE : par exemple, si vous pouvez facilement conquérir 3 planètes d'un coup, il est préférable de lancer les trois attaques simultanément plutôt que l'une après l'autre. En effet, vous ne recevrez pas d'argent au cours des attaques.

L'argent peut aussi poser un problème de moral. La population de vos planètes n'appréciera pas que vous délaissiez votre système économique. Si vous continuez d'attaquer en dilapidant tout votre argent, le moral de votre population diminuera considérablement. Vous devrez peut-être attendre un certain temps avant de lancer une nouvelle attaque. Moins votre jauge de richesse sera remplie, moins votre flotte sera puissante.

En revanche, si votre jauge de richesse en haut à gauche est remplie à son maximum, vous recevrez un bonus : la force d'attaque, la vitesse de vos vaisseaux, ainsi que la force défensive de vos planètes augmenteront.

Le revenu maximum n'est pas un paramètre fixe, et dépend du nombre total de planètes. Plus vous possédez de planètes habitées, plus vous recevez de taxes, mais il vous sera également plus difficile de remplir la jauge de richesse et ainsi bénéficier du bonus.

ASTUCE : vous continuez à recevoir de l'argent, même lorsque vos vaisseaux voyagent entre deux de vos planètes. Vous pouvez également envoyer des vaisseaux d'une planète plus forte vers une planète plus faible, ou concentrer votre population sur une seule planète, tout en continuant à percevoir de l'argent.

TYPES DE PLANÈTES

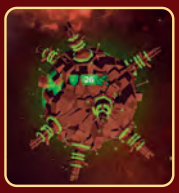
PLANÈTES HABITÉES PAR LES HUMAINS

Métropolis



C'est la seule planète présentant une croissance démographique. Les habitants payent des impôts en temps de paix, et elle représente par conséquent votre principale source d'argent et de création de votre flotte. Si vous conquérez une Métropolis, le nombre de vaisseaux restant après votre attaque constitue la nouvelle population de la planète. Cette population commencera alors à se développer. Une Métropolis peut être améliorée trois fois. Cette amélioration augmente la population maximale de la planète, ainsi que sa défense.

Forteresse de l'espace



Une Forteresse de l'espace tire sur les vaisseaux ennemis situés dans un rayon d'attaque défini. En revanche, elle n'est pas peuplée, et la population ne s'y développe pas seule. La population ne peut être augmentée qu'en y envoyant des vaisseaux. Le nombre d'habitants n'a toutefois aucun impact sur les armes de la planète. Veillez cependant à garder quelques habitants sur la planète, puisque la défense de celle-ci dépend entièrement d'eux. Une Forteresse de l'espace attaque tous les vaisseaux appartenant aux groupes ennemis situés dans un rayon défini. Une fois que le joueur possède une Forteresse de l'espace, son rayon d'attaque est délimité par la couleur du joueur. Une Forteresse de l'espace peut être améliorée trois fois, augmentant ainsi la vitesse d'attaque et la défense de ses armes.

Planète Banque



À l'image de la Forteresse de l'espace, une Banque ne permet pas de développer de population. En revanche, elle produit de l'argent en permanence, même lors des attaques, à l'inverse des Métropolis. C'est justement son gros point fort : elle peut vous permettre de doubler vos richesses globales.

La planète Banque présente la défense la plus faible et ne peut pas être améliorée.

PLANÈTES HABITÉES PAR LES ROBOTS



Contrairement à la Métropolis des humains, cette planète produit de l'énergie au lieu de l'argent. Elle peut être améliorée trois fois, augmentant ainsi légèrement sa défense et le nombre de robots potentiels pouvant y vivre. Au cours de l'amélioration, la planète est vulnérable, puisque les robots utilisent leurs propres parties du corps pour procéder à l'amélioration.

Améliorer vos planètes



Forteresse de l'espace

L'apparence extérieure de cette planète est différente de son équivalente chez les humains, mais elle fonctionne de la même manière. Elle peut être améliorée trois fois, augmentant ainsi sa force d'attaque et sa cadence de tir. Au cours de l'amélioration, la planète est vulnérable, puisque les robots utilisent la population de la planète pour procéder à l'amélioration.



Planète Centrale

C'est l'équivalente robotique de la planète Banque des humains. Même en période de guerre, elle continue de produire de l'énergie pour la réserve, et peut augmenter le niveau global de la réserve au niveau 2. Une Centrale ne peut pas être améliorée, et présente une faible défense.



AMÉLIORER VOS PLANÈTES

L'argent ne vous sert pas qu'à attaquer, mais aussi à améliorer vos planètes.

BDS sur la planète : ouvrir le menu d'améliorations. Passez la souris sur l'icône d'amélioration et relâchez le BDS : lancer l'amélioration

Lorsque vous ouvrez le menu d'améliorations d'une planète, le statut de l'amélioration disponible apparaît. Le chiffre indiqué sur l'icône d'amélioration représente le montant qu'elle vous coûtera en sollars. Si vous avez assez d'argent, le fond de l'icône deviendra foncé. Si vous sélectionnez l'icône, le fond deviendra vert. Si vous décidez d'appliquer l'amélioration, l'argent sera retiré de vos économies. Une fois l'amélioration lancée, un cercle blanc se remplira autour de votre planète. Une fois terminée, une petite croix verte apparaîtra à droite de l'icône de population .
Vous pouvez appliquer jusqu'à trois améliorations. Les planètes présentant trois croix sur leur icône de population ne peuvent plus être améliorées. L'amélioration augmentera la quantité de vaisseaux disponible et augmentera légèrement la défense de la planète.



L'icône de population située à côté de la planète sera entièrement colorée lorsque la population aura atteint sa limite maximum. Votre planète pourra accueillir davantage d'habitants après une amélioration, et votre population augmentera légèrement. L'icône de population ne sera donc plus entièrement colorée, mais se remplira petit à petit.

Attention : si un ennemi conquiert une planète améliorée, vous perdrez non seulement la planète, mais aussi l'argent investi dans les améliorations. Si vous réussissez à récupérer la planète, vos améliorations seront toutefois perdues.



À partir de la mission 14 de la campagne des humains, le menu d'améliorations vous proposera de choisir entre différents types de planètes. Lors d'une partie rapide ou multijoueur, ce choix vous est proposé dès le début de la partie. Pour en savoir plus sur les différents types de planètes, consultez les rubriques appropriées.

Le système de changement de planètes se rapproche de celui des améliorations, exceptions faites du choix et du prix des améliorations.

- transforme une planète en une Forteresse de l'espace
- transforme une planète en une Banque
- transforme en Métropolis
- améliorer si possible le type de planète existant.

Si vous incarnez un robot

Après avoir terminé la 2e mission de la campagne Humanité Inc., une route secondaire apparaît, vous donnant accès au didacticiel des robots. Dans les parties rapides et Multijoueur vous pourrez directement choisir votre espèce.

CONQUÉRIR DES PLANÈTES

La différence majeure entre les humains et les robots réside dans le fait que les robots peuvent choisir la planète source de leurs attaques. Au lieu de commencer par sélectionner leur cible, les robots doivent décider de quelle planète partira l'attaque, avant de déterminer la cible. Le nombre de vaisseaux pouvant être envoyés depuis cette planète dépend directement du nombre d'habitants. Si une planète possède 20 habitants, vous pourrez envoyer un maximum de 20 vaisseaux.

Cliquez sur le BGS et maintenez pour sélectionner la source et charger les vaisseaux. Déplacez la souris et relâchez le BGS pour sélectionner la cible et lancer l'attaque.

AMÉLIORER DES PLANÈTES

À l'instar des planètes habitées par les humains, les planètes de robots présentent une population. Celle-ci sert de matériel pour l'amélioration des planètes de robots. Le processus d'amélioration fonctionne de la même manière que pour les humains, à une exception près. En effet, les planètes de robots sont plus vulnérables lors de l'amélioration, puisque les ressources ne sont pas créées à partir d'une réserve globale, mais bien à partir de la population de la planète en question. En d'autres termes, les robots utilisent des parties de leur corps pour améliorer leur planète. C'est également la raison pour laquelle une planète doit posséder une population suffisante pour procéder à son amélioration.

Il existe une seconde différence majeure entre les humains et les robots : l'absence d'argent. En réalité, les robots ne connaissent pas le concept d'argent, et leur société est basée sur l'énergie.

SYSTÈME D'ÉNERGIE

Plus vous avez de planètes, plus vous produisez d'énergie, ce qui représente l'essence même de la vie des robots. Les planètes tirent leur énergie de la réserve globale lorsqu'elles sont en chargement. La réserve d'énergie est visible en haut à gauche de l'écran. C'est l'équivalente robotique de la jauge de richesse des humains. Lors d'une attaque, les planètes habitées ne chargent pas d'énergie vers la réserve.

ÉQUILIBRE ENTRE LE CHARGEMENT ET LA DÉCONNEXION

Il est important de maintenir un certain équilibre entre les planètes en chargement et les planètes déconnectées de la réserve. En effet, les planètes en chargement consomment en permanence l'énergie de la réserve. Si vous laissez les planètes en chargement trop longtemps, votre flotte s'en trouvera affaiblie.

Molette de la souris sur la planète - passer en mode chargement ou déconnexion

BONUS D'ÉNERGIE

Si la réserve d'énergie globale est remplie au maximum, les robots seront chargés automatiquement. Ainsi, leur défense sera renforcée, et la force d'attaque et la vitesse de leurs vaisseaux seront augmentées. À l'image de la jauge de richesse des humains, la valeur maximale de la réserve d'énergie augmente en fonction du nombre de planètes.
Toutefois, la quantité actuelle d'énergie peut également améliorer la performance de vos vaisseaux. D'une manière générale, plus la jauge est remplie, plus le bonus de performance est important. Les centrales et les médailles peuvent également remplir la jauge, vous conférant un bonus x2. Les médailles peuvent encore augmenter davantage cette valeur, vous conférant un bonus x3 (la jauge affichera ensuite des effets de surcharge).
Cependant, l'argent (ou l'énergie) qui excède la valeur double, sera rapidement dépensé et mettra un terme à la surcharge.

RÉCOMPENSES, MÉDAILLES ET RANGS



Les récompenses, les médailles et les rangs vous permettent de progresser dans le jeu. Vous recevrez des médailles en guise de récompense à certains succès, ainsi que de l'argent supplémentaire.

Vous recevrez des récompenses pour certains succès, ainsi que de nouveaux titres. Vous ne voulez quand même pas rester un débutant toute votre vie, si ? Les rangs ne sont pas automatiquement assignés à votre portrait.

Vous pouvez les attribuer dans la Salle du joueur, accessible depuis le menu principal. Vous pourrez également y consulter vos récompenses et vos médailles.



TECHNOLOGIES

Après avoir terminé la mission 4 de la campagne, vous pourrez utiliser des technologies. D'une manière générale, les technologies fonctionnent de la façon suivante : au fil du jeu, le joueur accumulera de l'expérience et passera aux niveaux supérieurs, qu'il joue en mode Campagne, Partie rapide ou Multijoueur. Le passage au niveau supérieur permet de débloquer de nouvelles technologies qui amélioreront les vaisseaux du joueur, sa défense et bien d'autres compétences. Vous pourrez tirer sur d'autres vaisseaux dans l'espace, ou même rendre votre flotte invisible. Avant de commencer une mission, vous avez la possibilité de choisir et d'associer jusqu'à 3 technologies depuis la Salle du joueur. Appuyez ▭ sur la carte de la galaxie pour ouvrir directement le menu Technologies; sélectionnez la technologie et appuyez ⎋ pour quitter le menu. Votres modifications seront automatiquement sauvegardées.

ASTUCE : une fois débloquées, les technologies ne s'appliqueront pas automatiquement. Si une mission semblent être trop difficile, essayez de trouver des autres combinaisons de technologies ! Un choix judicieux vous guidera à victoire!

MULTIJOUEUR

MULTIJOUEUR EN LIGNE : Sélectionnez tout d'abord l'option **Multijoueur** du menu principal, puis "**En ligne**". Vous pouvez ensuite définir le cadre général de la partie, à savoir le nombre de joueurs, la carte et le mode de jeu, par exemple Élimination ou encore Capture. Lorsque vous lancez la partie, vous rejoignez alors le salon, en attendant d'autres joueurs. Si une partie présentant déjà les mêmes paramètres existe déjà, vous aurez la possibilité de la rejoindre. Sinon, vous serez l'hôte de la partie, et son premier joueur. Une fois la partie définie par l'hôte, tous les joueurs ont la possibilité de choisir leur espèce, ainsi que leur combinaison de technologies.

MULTIJOUEUR HORS LIGNE : Dans ce mode de jeu, vous pouvez affronter des joueurs du monde entier depuis votre ordinateur.

PARTIE RAPIDE : Sélectionnez "Partie rapide" depuis le menu principal. Ce mode fonctionne comme le Multijoueur en ligne, sauf que vous affrontez des ennemis contrôlés par l'IA uniquement, et que vous déterminez leurs paramètres de jeu au début de la partie.

VARIATIONS D'ÉQUIPE EN MULTIJOUEUR : Tous les modes Multijoueur et le mode Partie rapide peuvent être joués en équipe. Toutes les combinaisons d'équipe sont possibles (1 vs 3, 2 vs 2, 1 vs 1 vs 2...). La première équipe à atteindre l'objectif remporte la partie. Les mouvements de vaisseaux entre alliés ne sont pas considérés comme une attaque. Les vaisseaux ajoutent de la population au membre de l'équipe.

LES DIFFÉRENTS MODES DE JEU

ÉLIMINATION : Le but de ce mode est de capturer toutes les planètes ennemies et d'éliminer tous les vaisseaux ennemis.



CAPTURE : Le but est de capturer une ou plusieurs planètes cibles représentées par un tourbillon et le symbole de ce mode. Vous pouvez aussi gagner la partie en éliminant tous vos ennemis.



DOMINATION : Le but de ce mode est de conquérir et de conserver une planète en particulier, représentée avec un tourbillon et le symbole de ce mode de jeu. Le même symbole sera également représenté à côté des portraits. Le chiffre situé à côté du symbole représente les secondes gagnées par les différents groupes. Si un ennemi récupère la planète, les secondes gagnées seront conservées. Vous pouvez gagner en éliminant tous vos ennemis.



ROI DE LA COLLINE : Le but de ce mode est également de conquérir et de conserver une planète représentée par un tourbillon et le symbole de ce mode. Contrairement au mode Domination, vous perdrez le temps que vous avez gagné si votre ennemi récupère la planète. C'est la raison pour laquelle le compteur des secondes est situé à côté du symbole du mode, en haut de l'écran. Il contient la couleur du Roi de la colline actuel, et les secondes affichées ne concernent que lui. Vous pouvez gagner en éliminant tous vos ennemis.



REMBOURSEMENT (Campagne) : Vous y ferez la connaissance d'une planète spéciale, habituée par des percepteurs. La planète est représentée par une bague très imposante. Le but de ce mode est de rembourser les percepteurs. Pour cela, le joueur sélectionne la planète, comme s'il voulait y envoyer des vaisseaux. Cependant, aucun vaisseau ne sera envoyé ici, mais de l'argent sera transféré vers le compte des percepteurs. Le montant sélectionné correspond à l'argent payé par le joueur. Un compteur d'argent se trouve à côté du portrait des percepteurs.
Remarque : les percepteurs peuvent vous attaquer, et deviendront de plus en plus forts. Nous vous conseillons de ne pas trop vous approcher de la planète d'un percepteur.
- Maintenez le BGS sur la planète des percepteurs pour payer.



ESSAIM (Campagne) : Les planètes neutres sont infestées d'œufs extraterrestres. Si les planètes ne sont pas capturées dans la limite du temps imparti, les œufs écloront, augmentant considérablement la population d'insectes. Les monstres contrôlés par l'IA attaquent tout le monde. Ce mode est toujours utilisable, sans distinction de gameplay. Le compteur se trouve à côté de l'icône du joueur.

BATAILLE DE BOSS (Campagne) : L'objectif est ici de capturer la planète du boss avant la fin du temps imparti.

MITWIRKENDE / CREDITS

A game designed and developed by Targem Games
produced and published by TopWare Interactive

TARGEM GAMES

Idea:
Gregory Ivanov

Producer:
Stanislav Skorb

Creative director:
Alexey Chestnykh

Manager:
Alexey Celishev

GRAPHICS

2D Artists:
Alexey Yakovlev
Vika Shatilova

3D Artists:
Alexander Margushin
Anton Khudiakov
Ivan Snigirev

Interface Artists:
Alexey Yakovlev
Anastasia Karpova
Sergey Mitryaev

Visual effects:
Gregory Ivanov
Andrey Makuhin

MUSIC & SOUND

Sound Effects:
Andrey 'Samoiloff' Samoylov

Music producer:
Andrey Samoylov

Composers:
Anton Popov
Andrey Romanov

GAME DESIGN

Lead designer:
Yezhi Krasowski

Campaign levels design:
Artem 'Artokarsus' Karasev

Multiplayer levels design:
Gregory Ivanov

Interface design:
Andrey Antonov
Anastasia Karpova
Artem 'Artokarsus' Karasev

Programming:
Alexey Scryabin
Ivan 'Vandeer' Bizyaev
Kirill Korepanov
Mikhail Kuznecov

AI:
Kirill Korepanov

Interface:
Elena Evdokimova

Graphics:
Igor Degtyarev
Vasily Deynega

TESTING

Sergey Makhankov
Maria Gluhova
Konstantin Sokolov

© Copyright 2012 by TopWare Interactive. Planets under Attack is a trademark of Targem Games. TopWare Interactive and the related logo are trademarks and/or registered trademarks of TopWare Interactive AG in the EU and/or other countries.
All rights reserved.

TopWare INTERACTIVE

Marketing & Art Direction:
Alexandra Constandache

Sales & Licensing:
Dirk P. Hassinger

Director of Localization:
Patricia Bellantuono

Manual and Cover Design:
AC Enterprises, Karlsruhe

Website:
Piotr Strycharski

Additional Music Composer:
Sebastian Dierkes

Public Relations:
Joern Karl Fahrbach
Bernd Wolffgramm

Producing and QA:
Matthias Mohr
Thomas Pape
Thomas Wuenschel
Tim-Oliver Siegwart

Technical Director:
Roman Eich

Localization:
Patricia Bellantuono (Ger)
Vincent Harding (English)
Francesca Pezzoli (Italian)
Maria Rossich (Spanish)
Ludovic Hebig (French)
Jaromir Krol (Polish)
Ondřej Jaśkowski (Czech)
Martin Kovář (Czech)

LIMITED WARRANTY

IMPORTANT - PLEASE READ THIS LICENCE AGREEMENT CAREFULLY.
This End-User Licence Agreement ("EULA") is a legal agreement between you and TopWare Interactive AG ("TopWare" or "we") for the computer game software stated above, which includes computer software and associated media, materials and other documentation together with any updates to the original game software which is provided to you ("Software Product").

Copyright and other intellectual property laws and treaties protect this Software Product. The Software Product is licensed, not sold.

OWNERSHIP
You only own the media on which the Software Product is recorded. TopWare and/or its licensors shall at all times retain ownership of the Software Product as recorded on the media and all subsequent copies regardless of form.

LIMITED WARRANTY
I. TopWare warrants to the original purchaser of this Software Product that the physical medium on which the Software Product is recorded will under normal use and conditions be free from material defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. The entire liability of TopWare under this limited warranty will be, at TopWare's sole option, either (a) to return of the purchase price paid; or (b) to repair or to replace free of charge the Software Product that does not meet this limited warranty provided you return it in its original condition to the point of purchase with a copy of your receipt.

II. The Limited Warranty in section I. above is void if failure of the Software Product has resulted from accident, abuse or misapplication. Any replacement Software Product will be warranted for the remainder of the original warranty period or thirty (30) days, whichever is longer.

III. The limited warranty in this paragraph does not affect your statutory rights which may vary from state/jurisdiction to state/jurisdiction.

IV. Subject to the limited warranty above, this Software Product is provided "as is" and without warranty of any kind. To the maximum extent permitted by applicable law, TopWare and its licensors disclaims all other representations, warranties, conditions or other terms, either express or implied, including, but not limited to implied warranties and/or conditions of merchantability and fitness for a particular purpose, with regard to the Software Product and each and every part thereof. Without prejudice to the generality of the foregoing, TopWare does not warrant that the Software Product is error-free.

V. In addition, to the maximum extent permitted by applicable law:
(a) in no event shall TopWare or its licensors be liable for any damages whatsoever (including, but not limited to, direct, indirect, or consequential damages for personal injury, loss of profits, business interruption, loss of information, or any pecuniary loss) arising out of the use of or inability to use this Software Product, even if TopWare has been advised of the possibility of such damages.
(b) in any case, the maximum aggregate liability of TopWare and its licensors under or in relation to this EULA or the use or attempted use of this Software Product shall be limited to the amount actually paid by you for the Software Product. Nothing in the terms above shall limit TopWare's liability to you in negligence for death or personal injury. TopWare guarantees to the original purchaser of this computer software product that the disc supplied with this product shall not show any default during a normal use period of ninety (90) days from the invoiced date of purchase. in the first instance please return the faulty product to the point of purchaser together with your valid receipt. If for any reason this is not possible, (and it is within 90 days of the purchase date), then the faulty compact disc/cartridges should be returned to TopWare at the below address, along with a dates receipt, location of purchase, a statement describing the fault, and all original packaging.

ADDRESS FOR RETURNS:
TopWare Interactive AG * Otto Str. 3 * 76275 Ettlingen, Karlsruhe * Germany
Lost, stolen or damaged discs or storage devices cannot be replaced.



Seriennummer | Serial Number | Numéro de série

MN1057

© Copyright 2012 by TopWare Interactive AG.
TopWare Interactive and the related logo are trademarks and/or registered trademarks of TopWare Interactive AG.
All rights reserved.

TopWare Interactive AG • Otto Str. 3 • 76275 Ettlingen, Karlsruhe • Germany