Earth 2140

Diese Lösung basiert auf der deutschen Version 1.29 und dem leichten Schwierigkeitsgrad. Die Verkaufsversion wurde dabei durch Installation des Mission Pack 1, welcher überhaupt erst unterschiedliche Schwierigkeitsgrade direkt aus dem Spiel heraus zur Auswahl stellt, quasi automatisch aufgewertet, so dass kein zusätzliches Patchen notwendig war. 1.29 ist gleichzeitig auch die aktuellste Version, denn Patches mit höheren Versionsnummern sind nur für die US-amerikanische Versionen des Spiels erschienen und vermutlich nur zur Unterscheidung etwas anders nummeriert. Das Spiel wurde dann unter Windows XP mittels dem Programm DOSBox in der Version 0.65 zum Laufen gebracht, was eigentlich auch recht gut funktionierte. Eine genaue Anleitung für die nötige kleine „Bastelaktion“ findet man im Forum der Fanseite www.insideearth.de im Unterforum „Earth 2140, Earth 2150 TMP/LS“. Sollte man mit der DOSBox nicht ganz zurechtkommen wird man dort auch eine Anleitung für eine alternative Laufmöglichkeit mit dem Programm VDMSound finden, aber sicherlich auch direkt Hilfe bekommen, falls man gar nichts gebacken bekommt oder einfach anderweitige Fragen hat.

Die Screenshots wurden direkt mittels DOSBox, auch wenn dies bei Earth 2140 ohne weiteres über die interne „Fotografierfunktion“ möglich ist, auf einem Athlon XP mit einer GeForce4Ti 4800SE mit der maximal möglichen Auflösung von 800×600 gemacht und vom PNG ins JPG-Format konvertiert, wodurch die Ladezeiten der Seite etwas optimiert werden konnten.

Zu den Kampagnen:

Allgemeine Tipps:

- Trotz Nutzung der aktuellsten DOSBox-Version hatte ich mit dem Sound durchaus kleinere Probleme. Das Sound-Setup funktioniert zwar mit manuellen Einstellungen (genaue Daten in der DOSBox-Steuerdatei nachsehen!), meist aber nur, wenn man dieses direkt nach dem Start von DOSBox ausführt. Das Spiel selbst lässt sich dann aber oft nicht direkt starten, da die Soundkarte angeblich nicht initialisiert werden konnte. Hier scheint die DOSBox nicht ganz optimal zu arbeiten. Bei mir war es möglich durch mehrfache Startversuche das Spiel dann doch irgendwann mit Sound zum Laufen zu bekommen, die Sound-Emulation scheint irgendwann einfach zu gehen. Oft klappt das aber erst nach mehr als einem Dutzend Startversuchen. Wechselnde Versuche mit den .bat-Dateien und der game.exe führen oft schneller zum Erfolg, garantieren kann ich dies aber natürlich nicht. Generell scheint hier noch irgendwas im Argen zu liegen. Mit neueren Versionen der DOSBox könnte dies vielleicht behoben werden, das Installieren des zweiten Missionpacks ergab nämlich keine Besserung!
- Bevor man das Spiel selbst intensiv angeht sollte man sich unbedingt mal das Handbuch durchlesen. Dort ist zwar durchaus vieles falsch beschrieben, doch vor allem die Tabelle mit den Tastenfunktionen ist sehr aufschlussreich und wichtig, denn nur dort erfährt man, dass man mittels R-TASTE VERSTÄRKUNGEN anfordern kann, was trotz leichtem Schwierigkeitsgrad in mancher Mission wirklich dringend notwendig ist!!
- Zusätzlich erfährt man, dass mittels der Leertaste die Einheiten-Markierungen ausschaltbar sind, mit der Tab-Taste die Steuerleiste zwischen der linken und rechten Seite verschoben (WarCraft- oder C&C-Stil), mit der O-Taste die Zusatzleiste mit Tipps ausgeblendet (generell bei allen Screenshots bei mir angewandt) und mit der X-Taste die Einheiten zerstreut werden können.
- Etwas ärgerlich ist die Performance der frühen UCS-Missionen, denn der Feuereffekt den die Tiger Hellmaker massiv „auslösen“ ist enorm Performance-zehrend, da wird selbst ein Athlon XP mit mehr als 2,2 GHz schwitzen müssen und die Erhöhung der CycleRate der DOSBox bringt auch nicht mehr wirklich viel! Leider kann man da wohl nicht wirklich etwas dran ändern, da es sich hier wohl schlicht um schlechte Programmierung handelt.
- Generell kann man die Performance des Spiel aber leicht anheben indem man die Steuerleiste ausblendet (Backspace-Taste). Netter Nebeneffekt: Man hat einen etwas größeren Sichtbereich, dafür aber leider keine Übersichtskarte mehr.
- Eine laufende Produktion sollte man NIE abbrechen, denn das Geld bekommt man entgegen der Erfahrung aus den meisten anderen Strategiespielen nicht wieder zurück. Ähnlich ist es bei Gebäuden, deren „Verkauf“ nicht möglich ist. Lediglich eine Selbstzerstörung ist drin, wovon man aber meist nichts hat.
- Um Strom zu sparen sollte man dann jedoch inaktive Gebäude generell vom Stromnetz trennen. Gerade Forschungs- oder das Flugsteuerzentrum brauchen nicht wirklich Strom (zumindest wenn die Forschung abgeschlossen ist!). Ersteres kann man sogar zerstören, das „Wissen“ geht

nicht verloren (nicht so beim Flugsteuerzentrum!).

- Flugeinheiten sollte man bei Angriffen maximal in Fünfer-Geschwader nutzen, sonst sind sich die einzelnen Flieger oft selbst im Weg und werden noch schneller zu Opfern der Flugabwehr.
- Generell sollten stark beschädigte Einheiten ausgesondert oder repariert werden, denn oft werden diese durch minimale weitere Schäden (Feuer, Gebäudexplosion!) dann direkt lahmgelegt und stellen ein Hindernis dar.
- Nutzen kann man dies jedoch als ED-Spieler, da mit den EMP-Panzern die „Erzeugung“ von „Hindernisparcours“ möglich ist. Zusätzlich kann man die so lahmgelegten Fahrzeuge mit einem Reparaturfahrzeug selbst übernehmen!
- Feindliche U-Boote lassen sich schnell und einfach durch einen offensiven General aufspüren, dem man eine kleine Fliegerstaffel übergibt. Verhaspelt die sich nicht im Kampf mit weiteren Einheiten wird der General die Flieger zur Position der/des U-Bootes senden und dort in der Luft parken, also quasi wie ein Hund auf die Beute zeigen!
- Leider kann man den Generälen generell keine Wassereinheiten anvertrauen und bei großen Missionen mit vielen Einheiten bringen die Computerkämpfer auch nicht sonderlich viel, was diese gute Idee dann doch deutlich schmälert!
- Vorsichtig muss man beim Abschuss von Atomraketen oder dem Plasmablast sein. Durch die mitunter schwammige Steuerung kann man hier schnell ein Ziel auswählen, dass man gar nicht wollte. Ein Schuss in die eigene Basis ist höchst unvorteilhaft, so dass man wirklich sehr genau aufpassen muss!
- Getarnte Einheiten lassen sich aus irgendeinem Grund nur schwer verladen, versuchen Sie daher solche Aktionen außerhalb eines Tarnfeldes durchzuführen oder den Shadow als erstes zu verpacken, wenn er denn mit soll.
- Getarnte UCS-Truppen kann man zwar nicht sehen, aber immer noch hören. Beim „Lauschen über die Karte“ kann man daher so durchaus die ein oder andere feindliche Truppe ausmachen, daher: Ohren auf!
- Als UCS-Spieler kann man die vergleichsweise schwachen eigenen U-Boote sehr geschickt zum „Fernangriff“ auf den feind nutzen. Stellen Sie das U-Boote dazu in die gedachte Laufbahn des Torpedos auf das feindliche Ziel und lassen Sie das Boot mit der A-Taste direkt vor sich feuern. Der Torpedo läuft dann einfach geradeaus bis er irgendetwas trifft und dort explodiert!
- Entgegen der Behauptung des Handbuchs sind Atomsilos keineswegs „Einweggebäude“. Wie auch die PlasmaBlast-Knubbel wird nach einer längeren Zeit eine neue Atomrakete ausgebrütet und feuerbereit gemacht!
- Wer partout nicht mit einer Kampagne zurechtkommt kann wie üblich auf Savegames von mir zurückgreifen. Aufgrund des begrenzten Speicherplatzes im Menü konnte ich jedoch nicht zu allen Missionen Savegames anlegen und musste mich auf zwei oder drei der jeweiligen Kampagne konzentrieren, damit ich dann auch wirklich Savegames zu jeder Kampagne anbieten kann. Zur „Installation“ entpackt man das Archiv einfach ins eigene Earth-2140-Verzeichnis und überschreibt dort gegebenenfalls einen bereits vorhandenen. Dies geschieht wie üblich auf eigene Gefahr, so dass man stets Backups der eigene Spielstände anfertigen sollte!
  Savegames der ED (0.7 MB)
  Savegames der UCS (0.7 MB)

Text	A. Neumann (2006)
Screenshots	A. Neumann (2006)
Savegames	A. Neumann (2006)
Lizenz	(cc) BY-NC-SA

From:
https://kultloesungen.de/ - **Kultloesungen.de**

Permanent link:
https://kultloesungen.de/doku.php/earth2140?rev=1498404651

Last update: **2017/06/25 15:30**