



X REBIRTH

TRADE FIGHT BUILD THINK

HANDBUCH

DER ERSTE OFFIZIELLE ROMAN ZUM NEUEN ACTION-GAME X: REBIRTH



X REBIRTH:
Plutarch Rising
Von Helge T. Kautz
ISBN 978-3-8332-2703-5

**AB DEZEMBER 2013
IM BUCHHANDEL
ERHÄLTlich**

AUSSERDEM NOCH ERHÄLTlich:



X3: Wächter der Erde
ISBN 978-3-8332-1942-9



X3: Hüter der Tore
ISBN 978-3-8332-1793-7



X: Farnhams Legende
ISBN 978-3-8332-1204-8

panini BOOKS

www.paninicomics.de

EGOSOFT

www.egosoft.com

© EGOSOFT. Alle Rechte vorbehalten.

X REBIRTH

INHALT

ERSTE SCHRITTE	5
SYSTEMVORAUSSETZUNGEN	5
FEHLERBEHEBUNG	5
INSTALLATION AUF STEAM	8
X REBIRTH UPDATES UND AUTO-UPDATE-OPTIONEN	8
BONUS MATERIAL	8
GAMEPLAY	9
HAUPTMENÜ	9
HÄNDELN, KÄMPFEN, BAUEN, DENKEN	9
STEUERUNG	10
STEUERUNG FÜR MAUS UND TASTATUR	10
Xbox 360 CONTROLLER	12
REISEN IM WELTRAUM	13
SCHIFFSCOCKPIT	14
HAUPTMENÜ	15
PRIMÄRWAFFENMONITOR	15
SEKUNDÄRWAFFENMONITOR	16
NAVIGATIONS MENÜS / ZIEL	16
SCANNEN	16
FÄHIGKEITENMENÜ	17
DROHNENKONTROLLE	17
ANDOCKEN	18
HANDELN	19
BERGBAU	24
BAUEN	26
ENDNUTZER-LIZENZBEDINGUNGEN	29
TECHNISCHE INFORMATION/HOTLINE	30

SEHR GEEHRTE KUNDIN, SEHR GEEHRTER KUNDE,

wir gratulieren zum Kauf des vorliegenden Produktes aus unserem Hause. Die Entwickler und wir haben uns bemüht, Ihnen eine ausgereifte, inhaltlich interessante und unterhaltsame Software zu erstellen. Wir hoffen, dass sie Ihren Vorstellungen entspricht, und würden uns freuen, wenn Sie sie Ihren Freunden weiterempfehlen.

Falls Sie sich für weitere Produkte aus unserem Hause interessieren oder allgemeine Informationen über unsere Firmengruppe wünschen, besuchen Sie eine unserer Webseiten:

www.kochmedia.com

www.deepsilver.com

Wir wünschen Ihnen viel Freude mit diesem Produkt aus dem Hause Koch Media.

Ihr Koch-Media-Team

▲ EPILEPSIEWARNUNG

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten flackernden Lichteffekten ausgesetzt sind. Diese Personen können beim Fernsehen oder bei der Benutzung von Computerspielen Anfälle erleiden. Davon können auch Personen betroffen sein, die nie zuvor epileptische Anfälle erlitten haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder jemals Epilepsie aufgetreten ist, ist es ratsam, vor dem Spielen einen Arzt zu konsultieren. Falls bei Ihnen mindestens eines der folgenden Symptome auftritt: Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Ohnmachtsanfälle, Orientierungsverlust, Krämpfe oder andere unkoordinierte Bewegungen, brechen Sie das Spiel sofort ab, und wenden Sie sich an einen Arzt.

Sicherheitsmaßnahmen:

- ▲ Sitzen Sie in angemessenem Abstand vom Bildschirm - möglichst so weit weg, wie es die Anschlusskabel zulassen.
- ▲ Verwenden Sie einen möglichst kleinen Bildschirm.
- ▲ Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind.
- ▲ Achten Sie auf ausreichende Raumbeleuchtung.
- ▲ Legen Sie beim Spielen stündlich eine Pause von 10-15 Minuten ein.



ERSTE SCHRITTE



▲ SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

MINIMALE SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

OS: Windows 7 SP1 (64-bit), Vista SP2 (64-bit) XP SP2 (64-bit)

Prozessor: Intel i-Reihe mit 2GHz oder AMD-Äquivalent

Speicher: 4 GB RAM

Grafik: Nvidia GT400 Reihe mit 512MB RAM oder mehr, ATI 4870HD mit 512MB RAM oder mehr

DirectX: Version 9.0c

Festplatte: 10 GB verfügbarer Speicher

Soundkarte: DirectX 9.0c kompatible Soundkarte

EMPFOHLENE SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

OS: Windows 7 SP1 (64-bit)

Prozessor: Intel i5 (Quad) oder i7 mit 2.5GHz oder AMD-Äquivalent

Speicher: 8 GB RAM

Grafik: Nvidia GT500 Reihe mit 1GB RAM oder mehr, ATI 5870HD mit 1GB RAM oder mehr

DirectX: Version 9.0c

Festplatte: 10 GB verfügbarer Speicher

Soundkarte: DirectX 9.0c kompatible Soundkarte

▲ FEHLERBEHEBUNG

Generelle Systemleistung

1. Vergleiche Dein System mit den oben gelisteten Systemvoraussetzungen.

Die minimalen Spezifikationen sind die Grundvoraussetzung, um das Spiel problemlos zu spielen. Die Leistung kann aber variieren und manchmal sehr niedrig sein. Es wird nicht garantiert, dass Du immer eine gewisse Bildfrequenz sehen wirst. Unter dieser Systemvoraussetzung könnte das Spiel nicht laufen.

Die minimalen und empfohlenen Spezifikationen sollten ein problemloses Spielen in fast allen Situationen bereitstellen. Durch die Komplexität des Spieluniversums kann es jedoch gelegentlich sein, dass selbst diese Spezifikationen an ihre Grenzen getrieben werden.

2. Sorge dafür, dass Dein PC für die beste Leistung eingestellt ist.

Prozessorgeschwindigkeit, Grafikkarte und verfügbarer Speicher sind dabei wichtige Faktoren.

Erneuere die Motherboard-Treiber da, wo es möglich ist und erneuere zusätzliche Treiber, wenn Du Onboard-Chipsets für zum Beispiel Sound hast.

Halte dein Betriebssystem und Treiber auf dem neuesten Stand. Achte aber darauf, dass neuer nicht immer schneller und besser heißt. Wenn Du siehst, dass eine Treiberversion langsam oder instabil ist, dann deinstalliere sie bitte und wechsele zu einer stabilen Version. Verwende einen Treiber-Cleaner zwischen neuen Versionen.

Versuche im Hintergrund keine zusätzliche Software am Laufen zu haben. Insbesondere Software, die auf das Internet zugreifen und gelegentlich überprüfen, ob noch eine Verbindung besteht. Dadurch können Probleme entstehen.

Sorge dafür, dass Dein PC frei von Viren und Spyware ist, die deinen PC verlangsamen und Probleme verursachen können. Wenn Du spielst, solltest Du aber überlegen, die Antivirus-Software auszuschalten, da diese auch die Leistung verlangsamen könnte.

3. Wähle die Einstellungen im Spiel so, dass sie zu deinen Spezifikationen passen.

Der einfachste Weg, um die Last Deiner Grafikkarte zu verringern, ist das Spiel auf eine niedrigere Auflösung zu stellen. Es gibt aber Fälle, in denen eine bestimmte Auflösung sich besser auswirkt. Versuche also auch höhere Auflösungen einzustellen.

Kantenglättung (AA) stellt glattere Kanten bei Objekten bereit, sodass sie nicht zackig erscheinen. Die Kantenglättung fordert jedoch Prozessorleistung, also solltest Du sie eher bei mittleren bis hochwertigen Grafikkarten benutzen.

Versuche Einstellung im Spiel statt Treibereinstellungen zu verwenden. Viele Treiber erlauben es, Features wie AA oder V-Sync zu erzwingen. Dies führt aber normalerweise zu einer unerwünschten Leistung. Stelle für eine verbesserte Leistung das anisotropische Filtering aus und passe die Shader-Qualität an.

Grundlegende Fehler

1. Grafikfehler.

Die gängigsten Ursachen für Grafikfehler liegen bei den Treibern, die viele Fehler haben können.

2. Soundfehler.

Soundfehler können auch durch eine fehlerhafte Spielinstallation verursacht werden.

Abstürze

1. Behebe Fehler der Systemkonfiguration zuerst.

Es ist sehr gut möglich, dass Spielprobleme von der Konfiguration des System verursacht werden, selbst wenn andere Software und Spiele problemlos laufen.

Wenn es während der Installation ein Problem gibt, stelle jede Laufwerkemulationssoftware aus, mit der der Kopierschutz Probleme haben könnte. Überprüfe die Sauberkeit der Disk und erneuere die Treiber.

Wenn Du Teile Deines PCs übertaktest, dann stelle sie auf normale Geschwindigkeit zurück.

Überprüfe die andere Hardware.

Es können Hardwareprobleme der Grafikkarte oder des Systemspeichers in einem Spiel auftreten, auch wenn es bei anderen nicht passiert.

Untersuche das System nach Viren und anderer Software, die das Spiel beeinträchtigen könnte. Eine Vielzahl an Software, von Anti-Virus zu Treiber-Emulatoren, Chat-Software und File-Sharing, kann dies verursachen.

Erneuere Deine Treiber. Wenn sie bereits auf dem neuesten Stand sind, probiere ältere Versionen. Verwende einen Treiber-Cleaner zwischen neuen Versionen. Wenn Du Probleme mit Treibern von Drittherstellern hast, verwende die Treiber der Originalhersteller.

Versuche verschiedene Audio-Codecs. Eine der gängigsten Ursachen für Spielabstürze ist die Installation der Codec-Pakete von Dritthersteller. Ironischerweise können diese jedoch auch die Lösung eines Problems sein, aufgrund der Handhabung der Codecs durch Windows.

2. Sobald Du die Systemprobleme behoben hast, überprüfe das Spiel selbst.

Es ist möglich, dass Speicherstände durch diverse Probleme fehlerhaft werden. Starte ein neues Spiel und überprüfe, ob das Problem noch immer auftaucht. Speichere regelmäßig ab und verwende mehrere Speicherplätze, um dieses Problem so gut wie möglich zu umgehen.

Deinstalliere das Spiel und installiere es erneut. Die Installation könnte wegen eines Diskfehlers beeinträchtigt worden sein oder eine wichtige Datei wurde überschrieben. Versuche nach der Neuinstallation ein neues Spiel aus, bevor Du deine Speicherstände probierst.

Ein häufiger Grund von Spielproblemen ist die Installation der Skripts und Mods von Drittherstellern. Wenn die Neuinstallation ohne diese Zusätze das Problem löst, dann ist die Wahrscheinlichkeit hoch, dass sie die Probleme verursacht haben.

Wenn Du einen Fehler über unseren Helpdesk einschickst, dann inkludiere bitte die folgenden Informationen:

- Die genaue Fehlermeldung, wenn es eine gibt.
- Schritte, die zur Reproduktion des Fehlers nötig sind.
- Details zu den Programmen, die während des Fehlers gelaufen sind, inklusive Anti-Virus und Firewall-Applikationen.

Am wichtigsten ist der DirectX-Diagnosebericht. Folge diesen Anweisungen:

Klicke auf die Start-Taste in Deiner Windows Taskleiste, klicke auf Ausführen... und tippe dxdiag in das Fenster ein, das sich öffnet. Das DirectX-Diagnoseprogramm sollte automatisch starten. Dieses Tool zeigt speichert alle nötigen Informationen in ein Protokoll ab, wenn Du unten auf die Taste „Alle Informationen speichern...“ klickst. Dies speichert eine Textdatei mit dem Namen „DxDiag“ ab, die Du überall als Anhang mitsenden kannst. Diese Informationen helfen uns am besten das Problem so schnell wie möglich zu lösen.

▲ INSTALLATION AUF STEAM

Wenn Du das Spiel im Einzelhandel gekauft hast, kannst Du den Produktschlüssel in Steam eingeben, um X Rebirth herunterzuladen. Klicke dafür auf „+ SPIEL HINZUFÜGEN...“ im linken unteren Eck des Steam-Fensters. Wähle dann „Ein Produkt bei Steam aktivieren...“. Nachdem Du dem Steam-Nutzungsvertrag zustimmst, gib den Produktschlüssel ein und klicke auf „WEITER >“. Wenn der Schlüssel gültig ist, wird der Download automatisch gestartet und das Spiel Deiner Bibliothek hinzugefügt.

▲ X REBIRTH UPDATES UND AUTO-UPDATE-OPTIONEN

Updates von X Rebirth auf Steam werden automatisch heruntergeladen und installiert. Du kannst diese Auto-Updates deaktivieren, indem Du X Rebirth in Deiner Bibliothek rechtsklickst und „Eigenschaften“ auswählst. Ein Menü mit Registerkarten springt auf. Wähle „UPDATES“. Unterhalb siehst Du den Bereich „Automatische Updates“ mit einem Auswahlménü mit zwei Optionen: „Dieses Spiel immer aktuell halten“ und „Dieses Spiel nicht automatisch aktualisieren“. Auch wenn man die finale Entscheidung selbst treffen kann, wird das automatische Update empfohlen.

▲ BONUS MATERIAL

Der Soundtrack und die Enzyklopädie befinden sich im Ordner „Bonus Content“.

Um dorthin zu gelangen, musst du in den Steam Ordner auf deiner Festplatte zugreifen und dann folgende Ordner öffnen:
SteamApps → common → X Rebirth → Bonus Content.



GAMEPLAY

▲ HAUPTMÉNÜ



Neues Spiel - Beginne Dein neues Abenteuer im X-Universum

Spiel laden - Setze Dein Abenteuer fort

Spiel speichern (im laufenden Spiel) - Speichere Deinen Fortschritt, um später fortzusetzen

Erweiterungen - Hier kannst Du installierte Erweiterungen aktivieren

Einstellungen - Hier kannst Du Grafik-, Sound-, Spieleinstellungen und die Steuerung für X Rebirth ändern

Spiel verlassen - Verlasse das Spiel und kehre zum Desktop zurück, doch das willst Du nicht wirklich tun, oder?

▲ HANDELN, KÄMPFEN, BAUEN, DENKEN

Handeln - Interagiere mit einer lebendigen Wirtschaft, um Angebot und Nachfrage zu befriedigen. Handle in Deiner Flotte mit Handelsschiffen und profitiere von seltenen Waren oder störe das Gleichgewicht, indem Du Handelsschiffe abfängst.

Kämpfen - Es wird nicht jeder freundlich sein, den Du triffst. Es wird sogar solche geben, die sofort alles in ihrem Weg zerstören werden. Stelle Dich mit modernsten Waffen aus und beschütze die Albion Skunk mit mächtigen Schilden. Rekrutiere Verbündete für Deine Flotte und stelle sie mit Kampfschiffen aus, die Du selbst baust. Jede Waffe hat ihre Stärken, die Du meistern musst, um Dir den Sieg im Kampf zu sichern. Sonst treiben deine Schiffe nur als Schutt dahin.

Bauen - Baue Raumstationen, um mehr Credits zu verdienen, und erforsche und baue neue Schiffe und Schiffsteile. Deine Vorstellungskraft ist das einzige Limit, wenn es um das Bauen der Stationen geht.

Denken - Erforsche und entdecke neue Sektoren, Schiffe, Fraktionen, um mehr Informationen in Deiner Enzyklopädie freizuschalten. Finde neue Handelsmöglichkeiten oder Betriebsgeheimnisse. Du könntest einen Handelstipp erhalten, um deine Credits vom Handeln zu erhöhen oder einen taktischen Tipp, der Dir im Kampf hilft. Intelligenz ist nicht nur vorteilhaft, sondern auch tödlich für Deine Feinde.

STEUERUNG

X Rebirth wird automatisch zwischen Maus, Joystick und Controller hin und herwechseln. Das Spiel erkennt aktive Geräte und wechselt sofort. Der Spieler muss nichts tun, um zum Beispiel zwischen Controller und Maus zu wechseln. Einfach in die Hand nehmen und benutzen.

STEUERUNG FÜR MAUS UND TASTATUR

Flugsteuerung

Es gibt zwei unterschiedliche Modi, um die Maus mit X Rebirth zu verwenden. Drücke die Leertaste, um von der Tastatur- zur Maussteuerung zu wechseln.

Zielen, um zu lenken: Das Schiff wird sich in die Richtung des Mauszeigers drehen. Einfach zielen und wenden.

Klicken, um zu lenken: Klicke und halte die linke Maustaste gedrückt. Das Schiff wird sich in die Richtung des Mauszeigers drehen.

FLUGSTEUERUNG

PFEILTASTE AUF	Nach oben lenken
PFEILTASTE AB	Nach unten lenken
PFEILTASTE LINKS	Nach links lenken
PFEILTASTE RECHTS	Nach rechts lenken
X oder Mausrad auf	Schiff beschleunigen
Y oder Mausrad ab	Schiff verlangsamen Erneutes Drücken, um rückwärts zu fliegen
Backspace	Setzt Schub auf 0%.
TAB	Boost und setzt Schub auf 100% (verbraucht Schilde)
Q	Rolle links
E	Rolle rechts
A	Strafe links
D	Strafe rechts
W	Strafe hoch
S	Strafe runter
LEERTASTE	Steuerungsmodus ändern
Z	Lokalen Highway verlassen

WAFFEN

Rechte Maustaste/STRG	Primärwaffe abfeuern (Kanone)
L	Sekundärwaffe abfeuern (Raketen)
N	Nächste Primärwaffe
M	Nächste Sekundärwaffe

MENÜS

T	Fähigkeitenmenü
EINGABETASTE	Hauptmenü (Untermenüs können geöffnet werden) Aus den gelisteten Optionen auswählen
ESC	Öffnet/Schließt Optionsmenü im Spiel (wenn kein Menü/Gespräch offen ist) Geht einen Schritt im Menü/Gespräch zurück
ENTF	Schließt Menü/Gespräch ganz
PFEILTASTEN AUF/AB	Reihe auswählen
TAB	Wählt das nächste interaktive Element im Menü
F	Öffnet das Interaktionsmenü ODER führt sofort eine Sofortaktion aus
. (PUNKT)	Öffnet die Sektorenkarte
, (KOMMA)	Öffnet die Systemkarte
C	Kommunikationsmenü mit Ziel öffnen
I	Öffnet das Detailmenü

ANDERE

PAUSE	Pause
SHIFT + S	Schnelles Speichern
SHIFT + L	Schnelles Laden
SHIFT + O	Öffnet/Schließt Optionsmenü im Spiel (wenn kein Menü/Gespräch offen ist)
DRUCK	Macht einen Screenshot

WELTRAUMPLATTFORMBEWEGUNG

W	Vorwärts bewegen
S	Zurück bewegen
A	Strafe links
D	Strafe rechts
PFEILTASTE AUF	Nach oben sehen
PFEILTASTE AB	Nach unten sehen
PFEILTASTE LINKS	Nach links sehen
PFEILTASTE RECHTS	Nach rechts sehen
SHIFT	Halten, um zu gehen
LEERTASTE	Springen
CTRL	Ducken
Linke Maustaste	Interagieren

Xbox 360 CONTROLLER

X Rebirth kann ganz einfach mit einem Microsoft Xbox 360 Controller gespielt werden. Folgend die Grundbelegung für den Controller im Spiel.



FLUGSTEUERUNG

Linker Stick - X-Achse	Nach links und rechts strafen
Linker Stick - Y-Achse	Nach oben und unten strafen
Rechter Stick - X-Achse	Drehe das Schiff nach links und rechts
Rechter Stick - Y-Achse	Drehe das Schiff nach oben und unten
Linker Schalter	Drosseln
LB	Schiff nach hinten bewegen
Rechter Schalter	Primärwaffe abfeuern (Kanone)
RB	Sekundärwaffe abfeuern (Raketen)
Steuerkreuz Oben/Unten	Primärwaffe wechseln (Kanone)
Steuerkreuz Links/Rechts	Sekundärwaffe wechseln (Raketen)
Y-Taste	Öffnet das Hauptmenü
X-Taste	Öffnet das Fähigkeitenmenü
A-Taste	Interagieren - Zum Interagieren mit Stationen etc.
B-Taste	Geht einen Schritt im Menü/Gespräch zurück
Start-Taste	Schließt Menü/Gespräch ganz Öffnet/Schließt Optionsmenü im Spiel (wenn kein Menü/Gespräch offen ist)
Linken Stick drücken	Boost (verbraucht Schilde)

PLATTFORMBEWEGUNG

Linker Stick - X-Achse	Nach links und rechts strafen
Linker Stick - Y-Achse	Vorwärts/rückwärts bewegen
Rechter Stick - X-Achse	Nach links und rechts schauen
Rechter Stick - Y-Achse	Nach oben und unten schauen
A-Taste	Interagieren
RB	Springen
LB	Ducken

Tasten neu belegen

Gehe über das Hauptmenü in das Einstellungen-Menü und wähle Steuerung, um die Tastaturbelegung zu ändern. Wenn man die Eingabetaste drückt, oder die linke Maustaste doppelt drückt, hat der Spieler die Möglichkeit, einer Aktion eine andere Taste zuzuweisen.

REISEN IM WELTRAUM

Reisen im Weltraum ist einfach, man muss nur Gas geben und die Albion Skunk auf ein Ziel richten. Reisen innerhalb einer Zone ist für die Albion Skunk kein Problem, aber um Ziele zu erreichen, die weiter entfernt sind, musst Du Highways und Super Highways nutzen.

Highways

Highways wurden vom Jonferson Weltraumssysteme (früher bekannt als die Jonferson Space Dynamics Division) erschaffen, um verschiedene, interessante Punkte innerhalb eines Sektors, miteinander zu verbinden. Sie sind gut sichtbar und erscheinen als fließende Fäden im Weltraum. Sie verlaufen nur in eine Richtung und haben eine Warnanzeige, die das nächste Ziel über dem Highway anzeigt. Um den Highway zu betreten muss man nur in ihn hineinfliegen. Die Albion Skunk wird mit enormer Geschwindigkeit hinein gesaugt. Im Highway gibt es mehrere Weltraumbahnen. Du wirst schnellere Schiffe vorbeifliegen sehen und selbst langsamere überholen. Wenn Du direkt hinter einem schnelleren Schiff herfliegst, kann die Albion Skunk dessen Fahrtwind nutzen, um schneller zu reisen. Einen Highway zu verlassen ist genauso einfach, wie ihn zu betreten, drücke einfach Z, oder fliege immer weiter auf den Rand der Weltraumbahnen zu.

Super Highways

Super Highways verbinden Sektoren mit anderen Sektoren. Der Hauptunterschied zu einem normalen Highway liegt darin, dass man einen Super Highway aufgrund der großen Geschwindigkeit nicht während der Überfahrt verlassen kann. Du kannst einen Super Highway erst dann verlassen, wenn Du am Ziel angekommen bist.

▲ SCHIFFSCOCKPIT

Hier spielt sich alles ab. Du sitzt als Ren Ofani im Kapitänssessel und übernimmst die Kontrolle über die Albion Skunk. Von hier aus siehst Du den Waffenstatus im Cockpit, den freien Raum vor dir durch das Vorderansichtsfenster und hier wirst Du die meisten Geschäfte über Deine Menüanzeige an Deiner Seite machen.

Interface

Die Albion Skunk ist mit allen Bedürfnissen für Weltraumkämpfe und Erforschung ausgerüstet. Und mit ein paar Dingen für das leibliche Wohl.



- 1 Schild/Hüllen-Anzeige - zeigt den Schild (den %-Wert), die Hülle (farbiger Hintergrund)
- 2 Sekundärwaffenmonitor - zeigt an, welchen Raketentyp der Spieler gerade benutzt
- 3 Primärwaffenmonitor - zeigt an, welche Primärwaffe der Spieler gerade benutzt
- 4 Ereignismonitor - zeigt dem Spieler wichtige/interessante Informationen an
- 5 Ziel-Pfeil - zeigt den Weg zu Deinem ausgewählten ungeschützten Ziel an
- 6 Missionspfeil - zeigt den Weg zur aktiven Mission an
- 7 Geschwindigkeitsanzeige - zeigt die Geschwindigkeit des Schiffes an
- 8 Schadensindikator - beginnt zu blinken, wenn das Schiff beschädigt ist
- 9 Schwerer Schaden-Indikator - wird angezeigt, wenn der Spieler schwer beschädigt wird
- 10 Missionszielanzeige - zeigt das momentane Ziel der Mission an

▲ HAUPTMENÜ

Im Hauptmenü hast Du Zugriff auf verschiedene Modi, Informationen und sogar die Möglichkeit, dass Ren zum hinteren Teil der Albion Skunk geht, um mit Besatzungsmitgliedern zu sprechen. Wenn Du die Eingabetaste drückst, wird sich das Hauptmenü am unteren Rand des Bildschirms öffnen. Es gibt sechs Möglichkeiten, von denen einige zusätzlich Untermenüs öffnen:



Modi - Zeigt den Baumodus, Frachtsammelmodus, Erzsammelmodus, Gesetzesvollzugsmodus und den Scan mit hoher Reichweite

Info - Diese Auswahl öffnet ein Untermenü Deines eigenen Status, Deines Besitzes (Schiffe, Stationen, Drohnen), des Status der Albion Skunk und den Missionsmanager (aktive Missionen, die offen sind)

Universum - Öffnet die Enzyklopädie, die alle Dinge im Universum anzeigt, über die Du momentan Bescheid weißt. Außerdem gibt es eine Navigation, um die Karte des Universums in verschiedenen Modi anzuzeigen.

Handeln - Öffnet das Handelsmenü

Besatzung - Stehe auf und gehe zum hinteren Teil des Schiffes, um mit der Besatzung zu reden

Schließen - Schließt das Menü

▲ PRIMÄRWAFFENMONITOR

Der Primärwaffenmonitor wird die Primärwaffe anzeigen, die Du momentan aktiviert hast. Du kannst Deine verfügbaren Primärwaffen durchblättern, indem Du (N) drückst. Während des Kampfes, können die Bestandteile der Albion Skunk, inklusive Waffen, beschädigt werden. Beschädigte Waffen werden am Monitor gelb angezeigt. Kaputte Waffen werden rot angezeigt.



Die Waffen der Albion Skunk können nicht unbegrenzt abgefeuert werden. Mit der Zeit wird sich das Waffensystem erhitzen, was dazu führt, dass die Waffe nicht mehr abgefeuert werden kann, bis sie wieder abgekühlt ist. Vergiss nicht, ein Auge auf die Anzeige unter dem Primärwaffenmonitor zu haben, um zu verhindern, dass Du den Feind nicht vernichten kannst, weil Deine Waffen zu heiß sind! Bei 75 % wird sich die Anzeige gelb färben, bei 100 % rot.



▲ SEKUNDÄRWAFFENMONITOR

Der Sekundärwaffenmonitor auf den Bildschirmen des Raketensystems der Albion Skunk. Genau wie die Primärwaffen, können auch die Sekundärwaffen im Kampf beschädigt, oder kaputt werden.

Der Hauptunterschied zwischen primären und sekundären Waffen ist, dass die Sekundärwaffen nur begrenzt Munition haben. Die Anzeige unter dem Raketenzähler ist die Nachladezeit, um eine neue Salve abzufeuern.



Wenn Du einmal keine Raketen mehr hast, musst Du entweder neue kaufen, oder sie auf dem Schlachtfeld einsammeln.

▲ NAVIGATIONSMENÜS / ZIEL



Um im Weltraum mit Objekten und Schiffen zu interagieren, musst Du nur mit dem Fadenkreuz oder dem Mauszeiger drüberfahren und sie anwählen. Wenn das Objekt ausgewählt ist, ist es ein Ziel und hat eine weiße Kiste über sich. Wenn Du es wieder anwählst, wird sich ein Menü rund um die Ziel-Kiste öffnen, in dem Du einige Optionen auswählen kannst.

▲ SCANNEN

Wenn Du ein Schiff, oder ein Stationsmodul scannst, bekommst Du zusätzliche Informationen, wie Typ, Lager, Loyalität und mehr. Um zu scannen, muss die Albion Skunk zuerst nahe genug sein. Wenn man das Objekt ausgewählt hat und damit interagiert, dann wird das Menü um das Fadenkreuz anzeigen, ob man es scannen kann, oder nicht, indem die „Scannen“-Option entweder aktiv oder inaktiv ist.



▲ FÄHIGKEITENMENÜ

Das Fähigkeitenmenü auf der Albion Skunk erlaubt es, dass Fähigkeiten von verschiedenen Drohnen benutzt werden können. Wenn man keine Drohnen hat, können keine Fähigkeiten benutzt werden. Also vergiss nicht genug davon bei Dir zu haben, bevor Du eine Mission beginnst. Wenn Du T drückst, öffnet sich das Fähigkeitenmenü und zeigt die verfügbaren Fähigkeiten an, die benutzt werden können. Du kannst eine Fähigkeit auswählen, indem Du mit dem Mauszeiger draufdrückst, oder die Zahl drückst, die der Fähigkeit zugewiesen ist. Um die Intelligente Verteidigungs-Fähigkeit zu nutzen musst Du den Mauszeiger oder den Joystick des Gamepads benutzen, um sie auszuwählen.



▲ DROHNENKONTROLLE

Die Albion Skunk ist in der Lage verschiedene Arten von Drohnen loszuschicken, die auf einen begrenzten Aufgabenbereich spezialisiert sind. Manche Drohnen funktionieren automatisch (auch als Unbemanntes Langstreckenfahrzeug oder URV bekannt) und manche können direkt kontrolliert werden (auch als Ferngesteuertes Fahrzeug oder ROV bekannt). Drohnen können nicht in Highways fliegen. KI-Forschung wurde verboten, um zu verhindern, dass die KI in den Drohnen empfindsam wird und gegen ihre Erschaffer rebelliert, aber Forschung, die von Xenon betrieben wird, hat die Technologie in den Drohnen verbessert. Man kann auf Drohnen zugreifen, indem man auf das Fähigkeitenmenü (T) zugreift. Drohnen, die direkt kontrolliert werden können, können beide Steuerungsvarianten als auch die traditionelle Steuerung der Albion Skunk zum Manövrieren und Steuern benutzen. Drohnen funktionieren nicht, wenn sie zu weit von der Skunk entfernt sind, da sie die Verbindung verlieren. Das Messgerät am oberen Ende des Drohnenkontrollbildschirms zeigt das an, genauso wie die relative Position der Skunk auf der Kompassscheibe darunter. Verschwende Deine Drohnen nicht. Du hast nur eine begrenzte Zahl davon, bis Du mehr aufnehmen kannst.



Kiste 3 enthält die folgenden Informationen über Handelsangebote:

Ware - was zu Handeln ist

Distanz - gemessen in Toren und Sprüngen

Menge - die gesamten von der Station im Rahmen dieses Handelsangebots angebotenen/verkauften Einheiten

Anpassung (Anp.) - Provisionen die den Endpreis beeinflussen

Preis - Preis / Einheit

Gesamtpreis - der gesamte Preis aller Einheiten, wenn sie allesamt in der Abmachung inbegriffen sind. Das „+“-Zeichen steht für zusätzliche Handelsorte im Gebiet

Kiste 4 ist die Zusammenfassung des Handelsangebots, die die Menge/Art der Einheiten anzeigt und zu welchem Preis, an welchem Ort im Universum und bei welcher Station das Handelsangebot verfügbar ist.

Kiste 5 ist ein Tastenfeld, das Folgendes enthält:

Zurück - zurück zum vorhergehenden Menü

Zu Angeboten/Zu Verkäufen - schaltet zwischen gekauften und verkauften Waren der Station hin und her

Details - zeigt die Details des Handelsschiffs und des Handelsangebots an

Weiter - öffnet das Menü, wo Du festlegen kannst, wie viele Einheiten Du handeln möchtest. Sobald Du das Handelsschiff und das Handelsangebot ausgewählt hast, wähle „Weiter“ und dann die Menge an Einheiten, die Du handeln möchtest. Wenn Du „OK“ auswählst, wirst Du von einer Stimmenbestätigung begrüßt, die Dir mitteilt, dass die Aktion abgeschlossen wurde und kehrt dann wieder zum Handelsmenü zurück. Das Handelsschiff bewegt sich dann in Richtung des Ziels des Handelsangebots. Sobald das Handelsschiff am Ziel angekommen ist, beginnt es die Waren über ihre Drohnen zu transferieren und je höher die Menge an Drohnen ist, desto schneller der Transfer. Sobald der Transfer abgeschlossen ist, sendet der Pilot des Handelsschiffs eine Benachrichtigung, die darauf hinweist, dass er fertig ist und sein Schiff in eine Warteposition bewegt, um auf neue Befehle zu warten (wenn er keine mehr hat).

Waren

Es gibt eine Vielzahl an Waren, die auf dem Markt gekauft oder verkauft werden können. Manche sind heißbegehrt und haben einen hohen Preis; andere wiederum sind unheimlich häufig und erzielen nur kleine Gewinne. Seltene Waren zu finden (sollte es Dir gelingen) und mit ihnen zu handeln, ist eine großartige Möglichkeit, ein paar Credits zu verdienen, kann jedoch nicht als der Weg angesehen werden, seinen Lebensunterhalt zu verdienen. Andererseits gibt es Leute, die dumm genug sind, auf Handelswegen ungeschützt zu reisen ...

Im Folgenden ist bloß ein Bruchteil von dem, was im X-Universum gehandelt werden kann, aufgelistet. Erkunde und entdecke weitere Stationen und Orte, um die Handelsreichweite Deiner Waren zu erweitern. Sei Dir bewusst, dass manche Waren gemäß Gesetzen bestimmter Fraktionen illegal sein können. Lass Dich nicht erwischen!

Antimateriezellen

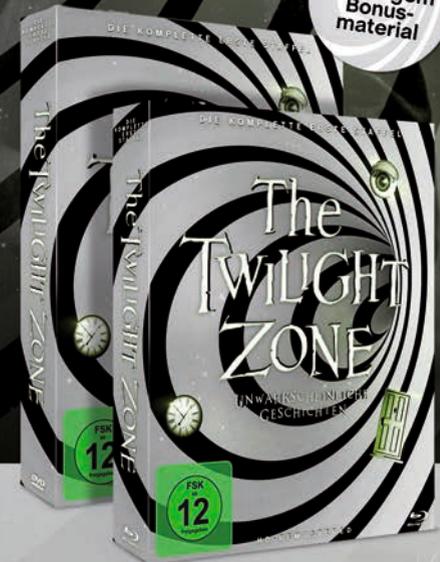
Antimateriezellen sind hochentwickelte, magnetische Speichergeräte, die jeweils bis zu 1kg Antimaterie befördern können. Aufgrund des Effekts der Hawking-Strahlung und da sie über Eigenbetrieb laufen, können Antimateriezellen nicht unbegrenzt speichern. Sie werden hauptsächlich bei Sprengköpfen, Fusionsreaktoren und Feldgeneratoren eingesetzt und aus Wasserstoff über die Jonferson M/AM Umwandlungstechnologie hergestellt.

Fühlen Sie sich
auch manchmal
wie im falschen
Film?

The TWILIGHT ZONE

UNWAHRSCHEINLICHE
GESCHICHTEN

STAFFEL 1
JETZT AUF
DVD & BLU-RAY



Mit mehr-
stündigem
Bonus-
material

Schliffkristall

Schliffkristalle entstehen, wenn kristalline Mineralien einen Schleif- und Veredelungsprozesses durchlaufen. Sie finden vielseitige Anwendung in Scannern und Siliziumscheiben.

Delexianisches Ale

Das Delexianische Ale ist ein alkoholisches Getränk, das bis zu 45 % Methanol - anstatt Ethanol - enthält. Für Menschen und Boronen ist es giftig, bei manch anderen außerirdischen Rassen ist das Delexianische Ale jedoch beliebt, insbesondere bei den Split. Erwachsene Menschen sind dafür bekannt, dass sie kleine Dosen von Delexianischem Ale als Mutprobe verzehren, was häufig in dauerhaften Verletzungen und sogar Todesfällen endet. Es ist verboten, Delexianisches Ale ohne Lizenz zu verkaufen.

Maschinenteile

Maschinenteile variieren von einzelnen Schrauben oder Ventilen bis hin zu kompletten Maschinenanlagen. Eine detaillierte Liste der Komponenten muss in den begleitenden Frachtpapieren aufgeführt sein.

Lebensmittelrationen

Lebensmittelrationen gibt es in vielen Varianten; was die Rationen der Spezies Homo sapiens betrifft, umfassen sie hauptsächlich Weizen, gefriergetrocknetes Fleisch und verschiedene Gewürze sowie Vitamine und essentielle Mineralien.

Treibstoffzellen

Eine Treibstoffzelle ist ein spezialisierter Antimaterietyp, der bei einem Sprungantrieb beim exakten Augenblick des Sprungs verbraucht wird. Treibstoffzellen sind dafür ausgelegt, ihr energetisches Potential innerhalb einer Picosekunde komplett freizusetzen. Ohne sie könnte die für das Öffnen eines Sprungtunnels benötigte Energieschwelle nicht erreicht werden.

Fusionsreaktoren

Fusionsreaktoren werden als uralte Technologie angesehen, die von den im Universum am weitesten gereisten Spezies relativ früh in ihrer technologischen Entwicklung erfunden wurden. Es gibt sie in verschiedenen Größen, von taschenformatgroßen Fusionsbatterien bis hin zu frachtergroßen Aggregaten und sie werden normalerweise in Drohnen, Schiffen und Stationen eingesetzt.

Wasserstoff

Historisch gesehen wurde Wasserstoff hauptsächlich in H-Fusionsgeneratoren eingesetzt. Heutzutage wird Wasserstoff jedoch durch den Anstieg nachhaltiger M/AM Massenumwandlung üblicherweise in Anti-Wasserstoff umgewandelt, um in Antimateriezellen eingesetzt zu werden.

Ionzellen

Ionzellen finden in der fortgeschrittenen Technologie viel Verwendung, zum Beispiel beim Veredeln chemischer Komponenten aller Arten und bei der Herstellung von Geräten wie dem Podkletnov-Generator.

Fleisch

Weil es Fleisch in großer Vielfalt gibt, ist die begehrteste Art in letzter Zeit das sogenannte „Veganerfleisch“, nicht aus echten Tieren synthetisiert und geklont, sondern aus Zellkulturen. Echtes Argnu-Fleisch ist bei der menschlichen Bevölkerung vieler Welten jedoch noch immer sehr beliebt.

Mikrochips

Mikrochips sind nur mehr aufgrund ihres Namens „mikro“, genau genommen sind sie eher im Bereich „pico“ anzusiedeln. Beinahe jedes Gerät in verbreiteter Anwendung enthält heute einen oder mehrere Chips, doch auch Maschinen, die nicht so verbreitet sind, wie zum Beispiel Plasmastromregulatoren, Fusionsreaktoren, Raketen, Drohnen und Schiffe sind mit ihnen ausgestattet. Es ist darauf hinzuweisen, dass jeder Hackerchip auch ein Mikrochip ist, jedoch nicht jeder Mikrochip ein Hackerchip.

Nividium

Ein edles und einst seltenes Material, das Menschen als Platin und Teladi als Nividium bekannt ist. Im Laufe der letzten vier Jahrzehnte ist dieses Metall zu einem äußerst vertrauten Anblick geworden. Sein Wert ist beträchtlich gefallen, als einige riesige Asteroiden, die aus knapp 90 % purem Nividium bestanden, entdeckt wurden. Es hat heute noch einige technische Anwendungen, wird jedoch hauptsächlich dazu verwendet, Nividiumwürfel, insbesondere für Teladi-Kundschaft, herzustellen.

Erz

Erz wird heutzutage für gewöhnlich nicht mehr auf bewohnbaren Welten abgebaut, sondern von Himmelskörpern, insbesondere Asteroiden, mehr oder weniger „geerntet“. Logischerweise muss Erz stets veredelt werden, um von Nutzen zu sein.

Plasmazellen

Plasmazellen haben viele technische Anwendungen, besonders bei der Herstellung chemischer Komponenten, Sprengköpfen und Plasmastromregulatoren.

Silizium

Silizium, das für die Herstellung der häufigsten Arten von Siliziumscheiben benötigt wird, wird für gewöhnlich von Asteroiden oder anderen unbewohnten Himmelskörpern abgebaut (oder „geerntet“, wie manche sagen).

Gewürze

Ohne Gewürze würden Lebensmittelrationen - nicht nur die für menschlichen Verbrauch vorgesehenen - langweilig, geschmacklos und mit der Zeit widerlich anmuten. Gewürze sind einfach anzubauen, es ist jedoch schwierig, ihnen Geschmack zu verleihen. Sie bringen vielen Personen in allen Sektoren kulinarische Freude.

Gefechtskopfkomponten

Gefechtskopfkomponten gibt es in unterschiedlichen Konfigurationen und sie werden üblicherweise nach Auftrag in bestimmten Stückzahlen von lizenzierten Vertragspartnern wie bspw. Theonray Defense Systems produziert. Abhängig von der Konfiguration können die Komponenten mit speziellem Antimateriezellen und Werkzeug-AGI ausgestattet sein.

Wasser

Wasser ist für alle bekannten biologischen Lebensformen unentbehrlich, wurde jedoch aufgrund seiner Allgegenwart im Weltraum nie Auslöser von Auseinandersetzungen unter Spezies. Es wird im Herstellungsvorgang von beinahe allen im Sektor verfügbaren Waren verwendet, insbesondere jedoch bei der Herstellung essbarer Waren.

▲ BERGBAU

Die Albion Skunk ist zum Abbau von Ressourcen mit einem Bergbaulaser ausgestattet, einer Hochfrequenzlaservorrichtung, die ausreichend Energie beinhaltet, um Materiespuren auf ihrer Bahn zu ionisieren. Upgrades für den Bergbaulaser haben einen schnelleren Abbau zur Folge, was eine raschere Ressourcenansammlung erlaubt.

Während er für Bergbauzwecke perfekt ist, ist er als Gefechtswaffe gegen andere Schiffe nicht geeignet. Upgrades können die Kraft des Bergbaulasers gegen Schiffe jedoch verbessern, doch erwarte nicht, dass es viel mehr als eine Notlösungswaffe ist. Um den Abbau zu beginnen oder einem Schiff in Deiner Flotte zu befehlen, abzubauen, musst Du Dich zuerst in einem Gebiet mit Asteroiden befinden.

Es gibt zwei Arten von Bergbau: Passiv und Aktiv. Beim passiven Bergbau sendet das Bergbauschiff keine Hilfe zum Abbauen aus, abgesehen von Drohnen, die Asteroiden aufsammeln, die markiert wurden. Passiver Bergbau resultiert in mehr abgebautem Erz, indem Du den Bergbau manuell steuerst. Beim aktiven Bergbau (auch bekannt als automatischer Bergbau) wird das Schiff in Deiner Flotte Bergbaudrohnen aussenden und passende Asteroiden aufsammeln, ohne, dass Du sie markieren musst. Das Hauptschiff verwendet seinen eigenen Bergbaulaser, um die größeren Asteroiden in sammelbare Stücke zu zerlegen.



Großer
Asteroid



Mittelgroßer
Asteroid



Kleiner
Asteroid

Passiv abbauen:

Fliege zu einem befreundeten Hauptschiff und füge es Deiner Flotte hinzu. Rufe das Schiff und wähle „Passive Bergbauhilfe“ aus.

Finde Asteroiden, die abgebaut werden können. Größere Asteroiden müssen mit Deinem Bergbaulaser in kleinere Stücke zerlegt werden. Nur die kleinsten Asteroiden können aufgesammelt werden.

Sobald ein Asteroid abgebaut werden kann, wird ein Symbol sichtbar werden und Dein Fadenkreuz „SAMMELN“ anzeigen.

Interagiere mit dem Symbol, um eine Markierungsrakete auf den Asteroiden abzuschießen. Sobald er markiert ist, wird eine Drohne vom Hauptschiff Deiner Flotte den Asteroiden einsammeln und ihn zum Schiff bringen.

Automatisch abbauen:

Fliege zu einem befreundeten Hauptschiff und füge es Deiner Flotte hinzu. Rufe das Hauptschiff und wähle „Aktive Bergbauhilfe“ aus. Das Hauptschiff beginnt dann mit seinem eigenen Bergbauablauf.

NO ONE LIVES FOREVER

TRUE BLOOD

DIE 6. STAFFEL

Die deutsche TV-Premiere exklusiv ab 7.11.

Donnerstags um 21.50 Uhr als Doppelfolge im Zweikanalton

Deine True Blood-Stars jetzt im Interview auf syfy.de

Syfy
Imagine Greater

▲ BAUEN

Es gibt mehr als nur Handel, Bergbau und Kämpfen – Du hast die Möglichkeit, Schiffe und Stationen zu bauen, die nach Deinen Bedürfnissen errichtet werden. Eine Station oder ein Schiff zu bauen, benötigt zu allererst Credits und Ressourcen.

Ein Schiff bauen

Ein Schiff zu bauen ist ein hervorragender Weg, Deiner Flotte ein Schiff nach Deinen Bedürfnissen hinzuzufügen, das Dich im X-Universum unterstützt.

Befolge die folgenden Anweisungen, um ein Schiff zu bauen:



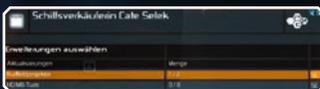
Lande auf einer Schiffswerft-Plattform



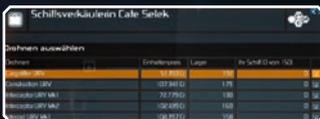
Finde den Schiffshändler und interagiere mit ihm



Wähle „Schiff zum Bauen auswählen“ aus, um ein Menü zu öffnen, welches Schiff Du bauen möchtest



Wähle die Upgrades aus, die Du auf deinem Schiff haben möchtest sobald Du damit fertig bist, drücke „OK“



Wähle die Drohnen aus, mit denen Dein Schiff ausgestattet sein soll



Sobald Du das Schiff, Upgrades und Drohnen ausgewählt hast, die Du bauen möchtest, wirst Du die Endkosten des Schiffs sowie die voraussichtliche Zeit zur Fertigstellung sehen.

Eine Station bauen

Es birgt ein gewisses Maß an Freude, Deine eigene Raumstation zu bauen, die Deinen Anforderungen entspricht.

Befolge die folgenden Anweisungen, um loszulegen:

Baue und kaufe ein Konstruktionsschiff und füge es Deiner Flotte hinzu. Dort wo Du eine Station bauen kannst, wird ein Symbol sichtbar sein. Fliege dorthin, interagiere damit und wähle „bauen“ aus dem Menü aus.

Wähle „Station für Konstruktion auswählen“ aus und suche Dir diejenige aus, die Du bauen möchtest.

Wähle deine Upgrades, die Du Deiner Station hinzufügen möchtest, aus.

Wenn Du die passende Menge an Credits und Ressourcen hast, kannst Du mit der Konstruktion beginnen, achte darauf, dass Du die passende Menge hast!

Wähle „Ich will mich um ... kümmern“, dann „Anfangen und mir Bescheid geben ...“, und schließlich „Diese Station bauen“ aus, das Konstruktionsschiff beginnt dann damit, Deine Station zu bauen.

Deiner Station Erweiterungen und Upgrades hinzuzufügen, ist einfach. Nachdem die Station fertiggestellt wurde, rufe sie über das Interaktionsmenü ab und verlange nach dem Architekten. Du wirst deine Station erweitern (neue Module hinzufügen) oder sie upgraden (Oberflächenobjekte wie Geschütztürme hinzufügen) können. Die erscheinenden Menüs hängen von Deiner Auswahl ab, werden jedoch die verfügbaren Erweiterungen und Module, die gebaut werden können, anzeigen.



Nightwish

SHOWTIME, STORYTIME

Die fulminante Wacken Headliner Show 2013 mit Floor Jansen!
Sowie der 120-minütigen Tour Dokumentation
"Please Learn The Setlist in 48 Hours" und weiteren Extras.

LTD. EDITION DIGIBOOK MIT 2DVD+2CD ODER 2BLU-RAY+2CD
2CD-Digipak, 2LP in Gatefold (+ Poster) oder Download ab **29.11.** überall erhältlich!



GRATIS: Das neue NUCLEAR BLAST Magazin!

www.nuclearblast.de/catalogue, oder für 2 Euro* am Kiosk (*bei Bestellung Geld zurück!)

Dieses Software-Programm sowie alle Dateien, die Ihnen zur Ermöglichung des Spiels oder zur Aktualisierung online oder offline zur Verfügung gestellt werden, einschließlich der Verpackung, Handbücher u.ä.(nachfolgend „Materialien“) und sämtliche von diesem Software-Programm und diesen Materialien abgeleiteten Arbeiten (in der Gesamtheit: das „Spiel“), sind urheber- und markenrechtlich geschützte Werke. Jede Nutzung des Spiels unterliegt den Bedingungen dieser Endnutzer-Lizenzvereinbarung. Es darf nur durch den autorisierten Handel verkauft, vermietet und ausschließlich privat genutzt werden. Jede Nutzung, Vervielfältigung oder Weitergabe des Spiels, die von den Bedingungen der Lizenzvereinbarung nicht ausdrücklich gestattet wird, ist ausdrücklich untersagt.

GEWÄHRLEISTUNG

Da Software naturgemäß komplex ist und nicht immer fehlerfrei sein kann, garantiert Koch Media nicht, dass der Inhalt dieses Produktes Ihren Erwartungen entspricht und dass die Software unter allen Bedingungen fehlerfrei läuft. Koch Media übernimmt auch keine Garantie für spezifische Funktionen und Ergebnisse der Software, soweit dies über den aktuellen Mindeststandard der Softwaretechnologie zum Zeitpunkt der Programmerstellung hinausgeht. Gleiches gilt für die Richtigkeit oder Vollständigkeit der beigelegten Dokumentation. Sollte das Produkt bei Ablieferung defekt sein, sodass ein bestimmungsgemäßer Gebrauch trotz sachgemäßer Bedienung nicht möglich ist, so wird Koch Media Ihnen innerhalb von zwei Jahren ab dem Kaufdatum nach eigener Wahl Ersatz liefern oder den Kaufpreis erstatten. Dies gilt nur für Produkte, die Sie direkt bei Koch Media bezogen haben. Voraussetzung ist, dass Sie die gekaufte Ware mit Kaufbeleg und Angabe des Fehlers und der unter Technische Information genannten Informationen an die Adresse: Technischer Dienst, c/o Koch Media GmbH, Lochhamer Str. 9, 82152 Planegg senden. Darüber hinaus übernimmt Koch Media keine Haftung für mittelbare oder unmittelbare Schäden, die durch die Benutzung des Produktes entstehen, soweit diese Schäden nicht auf Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit beruhen oder eine Haftung gesetzlich zwingend vorgeschrieben ist. Die Haftung ist in jedem Fall der Höhe nach auf den Preis des Produktes begrenzt. Koch Media haftet in keinem Fall für unvorhersehbare oder untypische Schäden. Ansprüche gegen den Händler, bei dem Sie das Produkt erworben haben, bleiben unberührt. Koch Media übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch unsachgemäße Behandlung, insbesondere auch Nichtbeachtung der Betriebsanleitung, fehlerhafte Inbetriebnahme, fehlerhafte Behandlung oder nicht geeignetes Zubehör entstehen, sofern die Schäden nicht von Koch Media zu vertreten sind.

NUTZUNGSRECHT

Durch den Erwerb der Software wird dem Benutzer das nicht-exklusive persönliche Recht eingeräumt, die Software auf einem einzigen Computer zu installieren und zu nutzen. Das Recht ist nicht übertragbar, vermietbar oder verleiherbar. Jede andere Nutzung ohne vorherige Zustimmung des Urheberrechtsinhabers ist untersagt. Die Erstellung von Sicherungskopien ist nur im Rahmen der gesetzlichen Regelungen gestattet. Das Programm oder Teile davon dürfen weder kostenpflichtig noch kostenfrei weitergegeben, lizenziert, vermietet, verändert, übersetzt, angepasst oder veröffentlicht werden. Es ist ausdrücklich untersagt die Software weder im Ganzen noch in Teilen zu dekompileieren, disassemblieren oder auf andere Weise in allgemein lesbare Form zurückzuwandeln. Wer die Software dennoch unzulässigerweise vervielfältigt, verbreitet oder öffentlich wiedergibt oder hierzu Beihilfe leistet, macht sich strafbar. Die unzulässige Vervielfältigung der Software kann mit Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahren oder mit Geldstrafe bestraft werden. Unzulässig kopierte Datenträger können von der Staatsanwaltschaft eingezogen und vernichtet werden. Für den Fall einer Verletzung der hier getroffenen Vereinbarungen behält sich Koch Media ausdrücklich das Recht vor, alle rechtlichen Schritte, die dem Lizenzgeber zum Schutz seines geistigen Eigentums nach dem Gesetz zustehen, zu ergreifen, um ihr geistiges Eigentum zu schützen.

BEENDIGUNG

Diese Lizenzvereinbarung gilt, bis sie beendet wird. Diese kann dadurch beendet werden, dass die Software sowie alle Kopien vernichtet werden. Koch Media kann diese Lizenzvereinbarung für den Fall mit sofortiger Wirkung kündigen, dass Sie eine wesentliche Verletzung der Lizenzvereinbarung oder der Nutzungsbestimmungen begehen. In diesem Fall müssen Sie das Spiel unverzüglich ersatzlos vernichten und den Spielplatz von Ihrer Festplatte entfernen. Mit berechtigter Kündigung dieser Vereinbarung, aus welchem Grund auch immer, gelten alle hierin gewährten Lizenzen ersatzlos als sofort beendet.

SCHLUSSBESTIMMUNGEN

Für den Fall dass eine Bestimmung dieses Vertrages ganz oder teilweise unwirksam ist oder wird, bleibt die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hiervon unberührt. Unwirksame Bestimmungen sind durch Regelungen zu ersetzen, die dem ursprünglichen Sinn am nächsten kommen. Diese Lizenzvereinbarung begründet und enthält alle rechtlichen Vereinbarungen zwischen den Parteien in Bezug auf ihren Vertragsgegenstand und hebt alle früheren mündlichen oder schriftlichen Vereinbarungen auf, wobei als vorausgesetzt gilt, dass diese Vereinbarung parallel zu den Nutzungsbestimmungen existiert und diese nicht ersetzt. Koch Media behält sich das Recht vor, die Nutzungsbestimmungen einseitig zu aktualisieren, zu modifizieren oder abzuändern. Die überarbeitete Version dieser Lizenzvereinbarung wird auf der Deep Silver Webseite (www.deepsilver.com) bekannt gegeben.

TECHNISCHE INFORMATION/HOTLINE

Sollten bei der Installation dieses Produkts Probleme auftreten, besuchen Sie bitte zuerst den Servicebereich auf <http://support.kochmedia.com>. Eventuell ist das Problem bereits bekannt, und eine Lösung wurde bereitgestellt. Wenn dies nicht der Fall ist, kontaktieren Sie bitte unseren technischen Dienst. Bitte schreiben Sie an:

Koch Media GmbH
Technischer Dienst
Lochhamer Str. 9
D-82152 Planegg/München

TECHNIK-HOTLINE

(erreichbar Mo-Fr 10-21 Uhr, Sa+So 10-16 Uhr)

Deutschland: 0900 1 807 207
(0,62 €/Min. aus dem Festnetz)

Österreich: 0900 1 807 207
(0,53 €/Min. aus dem Festnetz)

Schweiz: 0900 1 807 207
(1,19 SFr/Min. aus dem Festnetz)

FAQ und Online-Support:
<http://support.kochmedia.com>

Fax: +49 (0)89 242 45 241

Tipps&Tricks-Hotline für Spiele

(erreichbar täglich 8-24 Uhr)

Deutschland: 0900 5 155 686
(1,86 €/Min. aus dem Festnetz)

Österreich: 0900 5 155 686
(2,16 €/Min. aus dem Festnetz)

Schweiz: 0900 5 155 686
(3,00 SFr/Min. aus dem Festnetz)

Bitte legen Sie Ihrem Schreiben eine Liste mit der verwendeten Hardware bei, inklusive Marke und Modell Ihrer Sound- und Grafikkarten. Bitte fügen Sie wenn möglich auch eine Kopie bzw. einen Ausdruck der DXDIAG-Operation hinzu (öffnen Sie hierzu bitte das Eingabefenster durch gleichzeitiges Drücken der Tasten „Win“ und „R“, geben Sie „dxdiag“ ein, und bestätigen Sie mit der Eingabetaste). Führen Sie neben Ihrer Adresse auch Ihre Telefonnummer und die Tageszeit an, zu der wir Sie am besten erreichen können.

KUNDENSERVICE/BESTELLSHOTLINE

Unser Kundenservice berät Sie gerne bei Fragen zu Bestellungen, Lieferterminen, Verpackungen usw. Wenn Sie sich für unser reichhaltiges Produktsortiment interessieren, dann rufen Sie uns doch einfach an, oder schicken Sie uns eine E-Mail:

Deutschland:
Koch Media GmbH,
Lochhamer Str. 9,
D-82152 Planegg/München

T: 0180/1185795
(max. 0,046 Euro/Min.; Ortstarif deutschlandweit)
<http://www.kochmedia.de>
bestellungen@kochmedia.com

Österreich:
Koch Media GmbH,
Betriebsstätte Rottenmann,
Technologiepark 4a,
A-8786 Rottenmann

T: 05672 606 179
(normale Gesprächsgebühr)
<http://www.kochmedia.at>
bestellungen@kochmedia.at

Schweiz:
Koch Media AG, Hodlerstr. 2,
CH-9008 St. Gallen

T: 0848 000 215
(max. 12 Rp./Min. aus dem Festnetz)
<http://www.kochmedia.ch>
verkauf@kochmedia.ch

NEU! DAS MAGAZIN FÜR ALLE SCIENCE-FICTION-FANS

100 SEITEN



Jetzt auch als
eMagazine
erhältlich (App für
Android und iOS)!

ALLE 2 MONATE NEU
AM KIOSK!



DER ERSTE GAMING- SUPERCOMPUTER.

GeForce® GTX TITAN.
Supercomputer Technologie.
Ultimates Gaming.



Mehr unter nvidia.de/titan

© 2013 NVIDIA Corporation. Alle Rechte vorbehalten. NVIDIA, das NVIDIA Logo, GeForce sind Marken bzw. eingetragene Marken der NVIDIA Corporation in den USA und anderen Ländern. Bei anderen Firmen- und Produktbezeichnungen kann es sich um Marken der jeweiligen Eigentümer handeln, die hiermit anerkannt werden.



EXTEND YOUR DOMINATION.



THE ROCCAT™ KONE XTD MAX CUSTOMIZATION GAMING MOUSE

Powered by an 8200DPI Pro-Aim R3 laser sensor, a 32-bit Turbo Core V2 72MHz ARM MCU processor, and the world's most advanced Tracking & Distance Control Unit - all built into the legendary ROCCAT Kone[+] design - the Kone XTD delivers the speed and accuracy you need for a new level of ownage on the battlefield. And thanks to Easy-Shift[+]™ technology that lets

you double the functions of your buttons and scroll wheel, a customizable, multi-color, 4-LED lighting system with effects for superb atmospherics, the world's most advanced software for the ultimate in personalization, and the ROCCAT Titan Wheel - the new standard in scrolling - it's easy to see why the XTD is the most dominating Kone ever built.



DOMINATE NOW
WWW.ROCCAT.ORG/KONE-XTD



© 2013 Egosoft GmbH.

Published by Deep Silver a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen.
All rights reserved.

E008444MAGAS