

COLONY WARS 2492

SYSTEMANFORDERUNGEN

Für das Spiel „Colony Wars 2492“ in der PC CD-ROM-Version benötigen Sie:

- IBM PC oder 100% kompatibel, min. 486 / 25 MHz,
- MS-DOS 5.0 oder höher,
- SVGA-kompatible Grafikkarte oder VGA-Grafikkarte mit VESA-Treiber
- 8 MB RAM, min. 560KB freier DOS-Speicher
- min. 16MB freier Festplattenspeicher,
- Microsoft kompatible Maus
- Soundblaster oder kompatible Soundkarte

Nach der Installation ist das Spiel in dem Verzeichnis C:\GAMES installiert. Sie können es dort mit CW.EXE starten. Sie dürfen jedoch Windows nicht geladen haben, da das Spiel ausschließlich im MS-DOS Modus läuft.

DIE AUFGABE

Sichern Sie sich Ihren Anteil am Universum. „Colony Wars 2492“ führt Sie auf die Ausgangsorte erbitterter Kämpfe: Weite Wüsten, grüner fast undurchdringlicher Dschungel, endlose Eisflächen und chaotische Städte. Schützen Sie Ihre Basis vor den Angriffen Ihrer Widersacher und suchen Sie das wertvolle Angarium. Das Prinzip von Colony Wars ist recht einfach: Erobern Sie die besetzten Kolonien zurück. Die Umsetzung dieses Prinzips braucht allerdings etwas Zeit, vor allem dann, wenn sich Ihre Gegner schon in Ihrer näheren Umgebung befinden. Sie sollten daher folgende Maßnahmen ins Auge fassen:

DIE SECHS GOLDENEN REGELN

- 1) Erforschen Sie das umliegende Gelände. Finden Sie Fabriken, die Sie besetzen können und suchen Sie nicht benutzte Roboter. Fahren Sie unbekannte Wege ab und vervollständigen Sie die Karte.
- 2) Finden Sie in der näheren Umgebung liegende Förderstätten für Angarium, bauen Sie Angarium-Züge und liefern Sie das Angarium bei den Fabriken ab. Produzieren Sie Roboterelemente, soviel Sie können.
- 3) Stigern Sie Produktion und Angarium-Förderung durch gezielt eingesetzte Roboterstaffeln.
- 4) Sorgen Sie für eine ausreichende Absicherung Ihrer Produktionsstätten und Ihrer Roboter. Bauen Sie verschiedene, für den Kampf benutzbare Roboter. Legen Sie Minen, errichten Sie Mauern, um die Beförderungswege zu sichern. Benutzen Sie Waffen gegen feindliche Übergriffe.

5) Verschrotten Sie ausgediente Roboter und bauen Sie mit mehr Mitteln bessere.

6) Mit Roboterarmeen und einer ausgeklügelten Strategie können Sie ohne größere Probleme fremde Basistationen angreifen und in Besitz nehmen.

START DES SPIELS

Nach dem Start des Spiels gelangen Sie in das Startmenü. Hier wählen Sie aus, ob Sie „Colony Wars 2492“ neu beginnen („NEUES SPIEL“), ein vorher abgespeichertes Spiel laden („SPIEL LADEN“) oder sich wieder zurück ins DOS begeben („SPIEL BEENDEN“) wollen. Wählen Sie „NEUES SPIEL“, dann zeigt Ihnen „Colony Wars 2492“ noch einmal in Kurzform die Mission, die es zu erfüllen gilt. Kurz danach wechselt das Spiel in den „Hauptbildschirm“.

Bei der Anwahl von „SPIEL LADEN“ zeigt das Spiel Ihnen Ihre abgespeicherten Spielstände, aus denen Sie sich mittels Mausclick die Datei Ihrer Wahl aussuchen.

DIE STEUERUNG - GENERELLE INFORMATIONEN

Die folgenden Informationen versuchen lediglich, ein Grundverständnis zu vermitteln. Weiter hinten in diesem Handbuch finden Sie zu jedem Thema natürlich weitergehende Angaben. Dennoch können Sie schon jetzt, noch bevor Sie weiterlesen, ein wenig mit dem Programm und seinen Funktionen herumspielen.

„Colony Wars 2492“ erlaubt es, fast alle Aktionen mit der Maus auszuführen. Dazu gehört die Steuerung der Roboter ebenso wie deren Zusammenbau, die Anwahl der Basis und der Fabriken. Das gleiche kann aber auch über die Tastatur erfolgen. Über das Hauptmenü und dessen Eintrag „OPTIONEN“ gelangen Sie allerdings auch in das Untermenü „TASTATUR UMDEFINIEREN“. Hier können Sie festlegen, welche Tasten Sie im Spiel mit Funktionen belegen wollen.

Basisinformationen: Eine Sonderstellung nimmt die Taste [TAB] ein: über sie läßt sich eine Kennung der Roboter aufrufen. Nach einmaligem Drücken der Taste erscheint in kleiner Schrift über den Robotern deren Zustand in Form einer Prozentzahl. Nach nochmaligen Drücken der Taste [TAB] sehen Sie die Funktion der Roboter (Transporter, Minenleger, etc.). Ein weiterer Tastendruck auf [TAB] zeigt beide Informationen gleichzeitig an, und nach nochmaligen Betätigen schaltet sich diese Anzeige wieder aus.

Anwählen eines Roboters: Bewegen Sie den Mauszeiger auf dem Bildschirm zu dem Roboter, über den Sie die Kontrolle erhalten wollen und klicken Sie ihn einmal an. Ein Cursor über dem Roboter macht ihn als aktiv kenntlich. Klicken Sie nun irgendwo in die Landschaft und Sie werden sehen, wie er sich dorthin bewegt.

Scrollen des Spielfeldes: Nun wünschen Sie möglicherweise mehr von der Welt zu sehen, in der Sie sich gerade befinden. Wird nur die rechte Maustaste gedrückt und festgehalten, kann durch Bewegen der Maus das Spielfeld in alle Richtungen gescrollt werden.

Sprachausgabe: Alle Roboter bestätigen die Ihnen erteilten Befehle mit einer entsprechenden Bemerkung. Wenn der Befehl ausgeführt wurde oder aus einem bestimmten Grund nicht ausgeführt werden kann, wird auch das akustisch von den Robotern gemeldet.

Übungsmissionen (Tutorials): Um Ihnen den Einstieg zu erleichtern, wurden 4 Übungsmissionen hinzugefügt. Hier sind lediglich einfache Aufgaben zu lösen und Sie können sich in aller Ruhe mit den Funktionsweisen vertraut machen.

DAS HAUPTMENÜ

Das Hauptmenü erreichen Sie durch Anklicken des Buttons „Hauptmenü“ im Hauptbildschirm. Folgende Funktionen sind hier enthalten:

LADEN:

Hier können Sie Ihre vorher abgespeicherten Spielstände wieder laden.

SPEICHERN:

Müssen Sie ein Spiel unterbrechen, können Sie es hier unter einem von Ihnen vergebenen Namen abspeichern.

MISSION WIEDERHOLEN:

Verläuft eine Mission nicht nach Ihren Vorstellungen, dann können Sie diese Mission durch Anwählen dieser Option noch einmal starten.

ÜBER DIE MISSION:

Hier sehen Sie noch einmal eine Beschreibung der Mission, sowie das Ziel, das Sie erreichen müssen, um diesen Teilabschnitt des Spiels zu gewinnen.

OPTIONEN:

Verzweigt in ein Untermenü, siehe Kapitel „Optionen“.

TASTATUR UMDEFINIEREN:

Verzweigt in ein weiteres Untermenü. „Colony Wars 2492“ unterstützt in allen Funktionen auch die Eingabe über die Tastatur. Damit Sie es so einfach wie möglich haben, dürfen Sie sich Ihre eigene Tastaturbelegung erstellen. Das Unterprogramm verwaltet dazu die folgenden Tastaturgruppen:

ALLGEMEIN:

Der Punkt „Allgemein“ belegt die von Ihnen gewählten Tasten mit den Funktionen für „Laden“ und „Speichern“ der Spielstände, den Aufruf der Untermenüs, sowie der grundlegenden Spielfunktionen.

HILFETASTEN:

Die Hilfe-Tasten erlauben das Abspeichern und Laden von Robotern und Spielflächen.

ROBOTER:

Hier übernehmen Tasten die Maussteuerung.

BASISOPERATIONEN:

Sie wählen hier mit der Tastatur die Roboterelemente „Fahrwerk“, „Spezial“ und „Waffen“ aus.

SOUND:

Diese Option dient zur Einstellung der Sound-Effekt- und Musikuterlegung. Dazu gehören folgende Optionen:

MUSIK:

Einstellung für die CD-Audio-Musik, die im Hintergrund spielt („Schieberegler“ von „Aus“ bis „Sehr laut“).

SOUND:

Einstellungen für die im Spiel vorkommenden Sound-Effekte („Schieberegler“ von „Aus“ bis „Sehr laut“)

CD-AUDIO:

Die CD-Musik, bestehend aus Audio-Tracks, unterliegt ebenfalls vollkommen Ihrer Kontrolle. Im Optionsmenü „CD-Audio“ stehen die folgenden Einstellungsmöglichkeiten zur Auswahl:

ALLE TRACKS WIEDERHOLEN:

Alle Musikstücke wiederholen sich laufend.

EINEN TRACK WIEDERHOLEN:

Aus der Track-Liste wählen Sie sich ein Musikstück aus, dieses wiederholt sich laufen.

ZUFÄLLIGE AUSWAHL:

Alle Musikstücke wiederholen sich, gespielt allerdings in zufälliger Reihenfolge.

Die Tracks, die für die einzelnen Musikstücke stehen, können Sie mittels Anklicken der Kontrollkästchen aktivieren oder deaktivieren.

BILDAUFLÖSUNG ÄNDERN:

Hier wechselt die Anzeige des Bildschirms in die normale VGA-Auflösung mit 320 x 200 Bildpunkten bei 256 Farben oder in die Super-VGA-Grafikauflösung mit 640 x 400 Bildpunkte bei 256 Farben.

SPIEL BEENDEN:

Diese Funktion beendet nach einer Sicherheitsabfrage „Colony Wars“ - was allerdings schade wäre...

UNTERMENÜ OPTIONEN

Aus dem Hauptmenü heraus können Sie in das Untermenü „OPTIONEN“ wechseln. Hier finden Sie weitere Einstellungsmöglichkeiten vor. Dazu klicken Sie mit der Maus die Kontrollkästchen an. Ein ausgefülltes Kontrollkästchen steht für „angewählte Funktion“, ein leeres Kontrollkästchen für „nichtangewählte Funktion“:

Animation (VGA / SVGA):

Dient zur Anpassung der Spielgeschwindigkeit. Bei „VGA“ stehen zur Auswahl: „Normal (486/66)“ oder „Langsam (486/33)“. Bei „SVGA“ wählen Sie zwischen Normal (Pentium 90)“ oder „Langsam (Pentium 60)“. Als weitere Funktionen stehen zur Auswahl:

Ein-/Ausblenden:

Erlaubt sanftes Ein- und Ausblenden der Bilder im Spiel.

Autom. Speichern (alle 10 Minuten):

Speichert automatisch das aktuelle Spiel ab.

Cache leeren nach letztem Speichern:

Für sicheres Abspeichern.

Umgekehrte Maussteuerung:

Für Linkshänder gedachte Maussteuerung.

Nachrichten:

Über Kontrollkästchen markieren Sie die Informationen, die an Sie weiterzugeben und über den Schalter „Informationen“ abzurufen sind.

Die von Ihnen eingestellten Optionen lassen sich über die Funktion „SPEICHERN“ im Options-Untermenü auf Festplatte speichern.

DER HAUPTBILDSCHIRM

Willkommen in der Basisstation! Wie Sie sehen, geht es gleich ohne Umschweife los. Colony Wars 2492 empfängt Sie mitten im Geschehen. Am unteren Bildbereich sehen Sie die notwendigen Steueranlagen zur Kontrolle über das Spiel und Ihrer Roboter, während der obere Bereich voll und ganz der Übersicht über die Szenerie gewidmet ist. Somit haben Sie alle relevanten Ereignisse und Daten jederzeit sichtbar vor sich, was sich positiv auf die Entwicklung der Roboter - und ihre eigene Punktzahl - auswirkt.

Um die Roboter, die Fabriken und die fremden Basisstationen überhaupt in den Griff zu bekommen, lohnt sein ein Blick auf die Felder am unteren Bildrand. Jedes einzelne Feld ist ein „Schalter“. Da Colony Wars 2492 größtenteils mit Maussteuerung funktioniert, brauchen Sie diesen „Schalter“ nur anzuklicken, um die gewünschte Funktion zu starten. Links in den ersten sechs Feldern stehen somit folgende Funktionen zur Auswahl:

LISTE IHRER ROBOTER

Die Liste aller Roboter enthält die Daten der einzelnen Maschinen, die sich im gesamten Spielbereich tummeln. Dazu gehören Ihre eigenen, die der anderen Kolonien („Enemies“) und die, die irgendwo in der Gegend stehen und darauf warten, ein neues Herrchen zu finden („Neutral“). Die Liste läßt sich nach den enthaltenen Kriterien ordnen, dazu gehören folgende Werte:

NUMMER:

Jedem Roboter ordnet sich im Spiel eine Nummer zu. Bei Anwahl dieses Kriteriums erscheinen die Roboter in aufsteigender Reihenfolge in der Liste.

NAME.

Jeder Roboter erhält zu Beginn der Mission automatisch einen Namen, der sich nach seiner Funktion richtet. Sie können im Spiel dann jedem Roboter einen speziellen Namen zuordnen. Dabei sind Bezeichnungen wie „Transp-01“ genauso zulässig wie Eigennamen. Die Tabelle wird nach Anwahl dieser Option nach den vergebenen Namen geordnet. Dies erleichtert das spätere schnelle Auffinden erheblich.

ZUSTAND:

Jeder Roboter besitzt eine gewisse „Vitalität“, eine Einsatzfähigkeit, die beschreibt, wie hoch die Chance ist, den nächsten Einsatz zu überstehen. Diese Auflistung setzt die Roboter mit der höchsten Vitalenergie nach oben. Vorsicht: Roboter in schlechtem Zustand funktionieren nicht mehr richtig. Schicken Sie sie schleunigst in die Reparatur. Andernfalls besteht die Gefahr, daß sie ihre eigenen Kollegen, die Fabriken und die Basis beschädigen.

ERFAHRUNG:

Alle Roboter lernen in den Kämpfen mit den gegnerischen Robotern mit der Zeit dazu. Der Erfahrungswert wächst mit jedem Treffer auf einen gegnerischen Roboter. Diese Sortierfunktion zeigt die Roboter in Abhängigkeit von den gesammelten Erfahrungswerten.

SPEZIAL:

Die Spezial-Ausrüstung ist wichtig für den Schutz und den Ausbau der Basis. Diese Auflistung zeigt die Roboter unter Berücksichtigung der Spezialroboterelemente.

Befehl: Es gibt verschiedene Befehle und Aufgaben für die Roboter, die hier als Sortierfunktion dienen.

Je mehr Roboter sich auf dem aktuellen Spielfeld tummeln, desto größer ist die Liste. In diesem Fall geschieht eine Unterteilung nach „Seiten“. Zum Umblättern klicken Sie dann die Markierungen „Nächste Seite“ oder „Vorherige Seite“ an.

LISTE IHRER FABRIKEN:

Die zweite Liste zeigt alle Fabriken im Kolonie-Bereich an. Wie bei den Robotern läßt sich auch hier die Liste beliebig ordnen, und zwar nach den Kategorien:

NUMMER:

Auflistung in aufsteigender Nummerierung.

PRODUKT:

Auflistung nach Produktion („Waffen“, „Spezielles“, „Fahrwerk“).

BESITZER:

Auflistung nach Besitzern (Spieler, Gegner, Neutral).

Produktionskapazität:

Auflistung nach „Produktionsmenge“ der Fabrik.

ZUSTAND:

Auflistung nach augenblicklichem Zustand der Fabrik.

GESCHWINDIGKEIT:

Auflistung nach Produktionsgeschwindigkeit (in Abhängigkeit von den Lieferungen).

LAGER:

Auflistung nach Zustand des Lagers, die Fabriken mit den meisten fertigen Produkten führen.

FERTIG:

Auflistung nach Fertigstellungsrate der einzelnen Produkte.

ANGARIUM:

Auflistung nach Vorratsmenge an Angarium.

AUSBAUKOSTEN:

Auflistung nach Kosten für Produktionsaufstockung.

Die Einträge teilen sich je nach Aufkommen über mehrere Seiten auf, die einzelnen Seiten erreichen Sie auch hier wieder durch Anklicken der Funktionen „Nächste Seite“ und „Vorherige Seite“.

INFORMATION:

In den meisten Fällen einer Zurückeroberung ist es absolut notwendig, auf dem neuesten Stand zu bleiben, was Informationen rund um das Geschehen im näheren Umfeld angeht. Die „Informationen“ zeigen Ihnen, welcher „Kolonist“ gerade führt. Nach Anklicken dieses Icons liefert Ihnen das Spiel „Messages“, kurze Nachrichten über die Aktivitäten der Roboter. Nach dem Anklicken der Nachrichten wechselt das Spiel automatisch direkt zu Geschehen. Einzelne Nachrichten lassen sich nach dem Lesen aus der Liste löschen, andere wiederum erlauben es Ihnen, das Geschehen zu rekonstruieren - und sich schleunigst darauf einzustellen.

HAUPTMENÜ:

Über diesen „Schalter“ gelangen Sie ganz einfach in das Hauptmenü des Spiels (siehe: „Das Hauptmenü“)

PAUSE:

Auch die besten Roboterbauer müssen mal... eine „Pause“ einlegen. Dazu klicken Sie einfach auf diesen „Schalter“. Wollen Sie danach weiterspielen, reicht ein nochmaliges Anklicken.

ZEITRAFFER:

Manchmal dauert die Phase der Produktion ziemlich lange, und durch fehlende Angreifer (wer's glaubt...) ist die Auslastung geringer. Sollte dieser - wirklich seltene - Fall einmal eintreten, so läßt sich mittels des Schalters „Zeitraffer“ die auf der Kolonie vergehende Zeit straffen. Doch Vorsicht, auch Ihre Gegner kommen auf Touren...

BAUELEMENTE:

Das nächste Anzeigenfeld zeigt Ihnen die aktuelle Situation Ihrer Bauelemente, die den Zusammenbau von Robotern erst ermöglichen. Die drei Zahlenfelder stehen von oben nach unten für „Fahrwerk“, „Spezial“ und „Waffen“, also Grundgerüst, Spezialausrüstung und Bewaffnung. Jedes Hauptelement eines Roboters bezahlen Sie mit einer gewissen Anzahl an Bauelementen. Beim Start eines neuen Spiels bekommen Sie für alle drei Kategorien eine gewisse Anzahl an Einheiten gutgeschrieben, die im Laufe des Spiels wächst (wenn Sie in den „Colony Wars“ zum Meisterstrategen wurden), oder abnimmt (wollten Sie nicht lieber Halma lernen?). Seien Sie Ihres Glückes Schmid...

KARTE:

Nach Anwahl dieses Feldes erhalten Sie eine Übersicht über die gesamte Kolonie, also die Spielfläche. Die noch nicht erforschten Gebiete sehen Sie allerdings nur als schwarze Flächen. Mit Maus und Cursor können Sie schnell bestimmte Fabrikationsanlagen Ihrer Kolonie auswählen.

GEHE ZU ROBOT:

Mit diesem Schaltfeld positionieren Sie den Bildschirm so, daß Ihr aktueller Roboter in der Mitte erscheint. Sie können also im Fall der Fälle schnell zur aktuellen Position innerhalb des Spielfeldes wechseln.

ROBOTER:

Das Robot-Anzeigefeld in der Mitte der Steuerkontrollen zeigt Ihnen den Zustand und die Aktivitäten des aktuellen Roboters. Der aktuelle Roboter ist immer der, den Sie mittels Maus anklicken, und der daraufhin durch einen kleinen, aus wandernden Punkten bestehenden Leuchtkranz um seinen „Kopf“ gekennzeichnet wird. Das Sichtfenster zeigt den unmittelbaren Standort des Roboters an. Die rechts daneben liegenden Info-Felder zeigen die Nummer und den Namen des Roboters. Die darunter liegenden Anzeigen sind der Indikator für den „Zustand“ (Das „Herz“) und „Erfahrung“ (Das „Fadenkreuz“). Unter diesen Anzeigen befindet sich ein Statusfeld, das die von Ihnen gewählten Befehle oder angeklickten „Schalter“ zur Kontrolle benennt.

DIE ROBOTERSTEUERUNG

Die acht Icons rechts daneben sind für die direkte Kontrolle über die Roboter gedacht. Die einzelnen „Schalter“ haben die unten stehenden Bedeutungen.

Gleichwohl werden Sie feststellen, daß es nützlicher wäre, nicht immer im Eifer des Gefechts auf den Menübalken klicken zu müssen. Nun, Sie können beides tun. Gibt es eine Möglichkeit, die unten beschriebenen Prozeduren abzukürzen, findet sich ein zusätzlicher Vermerk mit dem Titel „Schnellfunktion“. Alle seltener benutzten Funktionen sind leicht über die Menüleiste erreichbar.

STELLUNG HALTEN:

Nach Anwahl dieses Schalters mittels Mausclick wird der aktuelle Roboter angewiesen, das Territorium vor angreifenden Gegnern zu schützen. Er bleibt an der aktuellen Position stehen und verteidigt sich und die unmittelbare Umgebung.

BEWEGEN:

Hiermit legen Sie die Bewegungsrichtung des aktuellen Roboters fest. Nach Anklicken des Schaltfeldes klicken Sie nun im Spielfeld auf die Stelle, zu der sich der Roboter bewegen soll. Dabei ändert sich der Maus-Cursor, wenn Sie ohne Probleme dorthin gelangen können. Haben Sie einen Ort erwischt, der unzugänglich ist (Hügel, Dschungel, Gebäude oder Maschinen), dann bewegt sich der Roboter natürlich nicht. Ecken und Hindernisse umgeht er dagegen automatisch. Ist die Endposition erreicht, brauchen Sie nur auf das Endziel der nächsten Etappe klicken. Auf diese Weise erkunden Sie die ganze Umgebung, wobei sich

mit jeder Etappe in unerforschtes Gebiet auch die Landkarte vervollständigt.

Schnellfunktion: Wenn ein Roboter ausgewählt wurde und der Mauszeiger auf ein freies, begehbare Feld bewegt wird, begibt der aktive Roboter sich nach einem Mausklick automatisch dorthin.

ANGREIFEN:

Dieses Schalterfeld kündigt die Entscheidung über Sieg und Niederlage an. Geben Sie dieses Kommando, dann eröffnet Ihr Roboter (oder die Robotergruppe) das Feuer auf das, was Sie mit der Maus und einem kruzigen Klick als Ziel identifiziert haben. Je nach Waffenausstattung gibt es nun entweder ein paar Böllerschüsse, oder aber die große Nuklearexplosion, nach der sich kein Stein mehr auf dem anderen befindet. Doch Vorsicht, Ihre Gegner haben die unangenehme Eigenschaft, sich zu wehren, also sollten Sie vorher wissen, welche Waffengattung Ihnen wo zur Verfügung steht.

Schnellfunktion: Ist ein Roboter selektiert und wird auf einen feindlichen Roboter, bzw. auf die Fahne eines gegnerischen Gebäudes geklickt, bewegt sich der aktive Roboter sofort dorthin und eröffnet das Feuer.

DIREKTSTEUERUNG:

Im Gegensatz zu „Bewegen“ haben Sie hier direkten Steuerungskontakt zum aktuellen Roboter über die Maus. Richtungsbewegungen der Maus setzen sich direkt in Bewegungen des Roboters um, mit der linken Maustaste benutzen Sie die eingebaute Waffe oder das eingebaute Spezialgerät. Diese Funktion vor allem bei Einheiten zum Einsatz, die Hindernisse aus dem Weg räumen müssen, zum Beispiel der Flammenwerfer in Dschungelumgebung oder der Schneeräumer auf Eiswelten (siehe Waffen und Spezialgeräte).

BESETZEN:

Auf dem Spielfeld befinden sich viele Basisstationen und Fabriken, die teilweise dem Gegner gehören (und die Sie natürlich über Ihre Roboter erst einmal erobern müssen), teilweise aber auch unbenutzt sind. Diese Gebäude besetzen sie, indem Sie Ihren aktuellen Roboter auf den Lift zu den unteren Etagen bugsieren (das umrandete Feld im Eingangsbereich jeden Gebäudes). Dann wählen Sie das Icon an und klicken danach auf das Gebäude. Jetzt müssen Sie einige Zeiteinheiten warten, danach zeigt Ihnen eine wehende Flagge in Ihren Farben an, daß dieses ehemals neutrale Gebäude ab sofort neue Besitzer hat. Aber Vorsicht: Ihre Gegner sind im Besetzen auch nicht gerade schlecht, und was einmal beschlagnahmt wurde, muß nicht in alle Ewigkeit dem gleichen Besitzer gehören...

Schnellfunktion: Ihre Roboter besetzen neutrale und feindliche Fabriken aber auch, wenn Sie sie nur in den Eingangsbereich bewegen und abwarten. Der Fahne-Button „Gebäude besetzen“ muß demnach nicht ausdrücklich noch einmal betätigt werden. Puristen werden's jedoch lieben.

WÄHLE EINE GRUPPE:

An bestimmten Plätzen, die irgendwo innerhalb des Spielfeldes verstreut liegen, finden Sie freie Robotereinheiten. Haben Sie das Glück, eine solche Ansammlung aufzuspüren, dann hilft Ihnen diese Funktion: Klicken Sie auf das Schaltsymbol „Folge dem Roboter“, wählen Sie einen der freien Roboter mittels Mausclick aus, und schon folgt der neue Helfer Ihrem Roboter überall hin. Wenn Sie um die ganze Gruppe der freien Roboter mit der Maus einen Rahmen ziehen (in die linke obere Ecke der Gruppe klicken, linke Maustaste festhalten und Maus nach rechts unten ziehen), dann ordnet sich die ganze Gruppe dem aktuellen Roboter unter und folgt ihm.

Schnellfunktion: Möchten Sie auch hier den „Gruppieren“-Button umgehen, bestimmen (aktivieren) Sie erst den späteren Anführer der Gruppe. Jetzt drücken Sie die rechte Maustaste, halten diese gedrückt und drücken zudem die linke Maustaste. Auf diese unkomplizierte Art können Sie nun einfach einen Rahmen um die Einheiten aufziehen, die Sie zusammenfassen möchten.

SPEZIALFUNKTION:

In diesem Feld zeigt das Spiel die Spezialfunktion (durch das Roboterelement „SPEZIAL“ gewählt) des aktuellen Roboters an.

MONTAGE:

Mit dieser Funktion (Maus drauf und klicken) wechseln Sie von der Oberfläche in die Untergrundhallen Ihrer eigenen Basis. Dazu stellen Sie einen der Roboter auf den Lift der Basis und klicken Sie auf das Icon mit dem Pfeil. Innerhalb der „Montagehallen“ können Sie dann diesen Roboter „bearbeiten“ (siehe auch „In der Basis“).

ROBOTER-INFO:

Diese Funktion zeigt Informationen über „Name“, „Nummer“, „Zustand“ und „Erfahrung“ in einer Textbox über den von Ihnen mit der Maus ausgewählten Roboter an.

Schnellfunktion: Ein Doppelklick auf den Roboter, über den Sie Näheres wünschen, zeigt Ihnen ebenfalls die Textbox.

BASIS ZEIGEN:

Das letzte Sechserfeld ganz rechts unten ist eine Übersicht über Ihre und die gegnerische Kolonien, genauer gesagt über die Basisstation. Rot sind Ihre Gegner gekennzeichnet, grün Sie. Je mehr grün Sie sehen, desto mehr Basisstationen haben Sie erobert. Sehen Sie allerdings mehr rot, dann geht es mit Ihren Robotern, Ihrer Basis, Ihrem Einsatz und Ihrem Können ziemlich schnell abwärts - und Sie sehen wahrscheinlich noch mehr rot. Also ist „ganz viel grün sehen“ Ihr Ziel...

IN DER BASIS

Die untere Etage der Basis ist das eigentliche „Herz“ Ihrer Station. Hier bauen Sie die für den Ablauf notwendigen Roboter zusammen, und hier sammeln sich die in den Fabriken einzeln hergestellten Endprodukte an. Die Basis erreichen Sie immer dann, wenn Sie mit der Maus auf Ihre Standarte (auf der jeweiligen Basis in Ihrer Farbe wehend...) klicken. Die

bereitgestellten Bauelemente stehen für die drei Roboter-elemente: Fahrwerk, Spezial und Waffen. Ein Roboter läßt sich entweder aus allen drei Roboter-elementen zusammenbauen, Sie können es aber auch bei zweien belassen. Wichtig ist jedoch immer das Grundelement „Fahrwerk“, dieses muß in jedem Roboter vorhanden sein. Je nach Umweltbedingungen auf dem Spielfeld („Wüste“, „Dschungel“, „Eiswelt“, „Stadt“) stehen Ihnen für das Fahrwerk, das Spezialteil und die Bewaffnung jeweils mehrere, unterschiedlich kostenintensive Teile zur Verfügung.

FAHRWERK:

Reifen:

Ein Reifen Fahrwerk läßt nur langsame Bewegung zu, ist allerdings sehr preiswert und die einzige Art, eine Nuklearbombe zu transportieren. Nur einsetzbar in der Wüste, im Dschungel, auf der Eiswelt.

SCHNEEPFLUG:

Der Schneepflug sorgt für freie Wege in Schneegebieten, ist mittelschnell, während des „Pflügens“ allerdings langsam und kostet auch einiges mehr. Er benötigt die „Direkte Kontrolle“! Zu haben ist das Fahrwerk jedoch nur auf der Eiswelt.

SKI:

Kostengünstig, einigermaßen schnell, und ebenfalls nur für die Eiswelt gedacht.

KETTEN:

Versehen mit Raupenkettens, mittelschnell und preiswert. Kann überall eingesetzt werden.

SPINNE:

Die Spinnenbeine sind schnell, können über am Boden liegende Minen und Fallen (siehe „Die Waffen“) hinwegsteigen. Allerdings sind sie auch sehr teuer. Kommen nur im Dschungel und der Stadt zum Einsatz.

ABWEHR:

Dieses Fahrwerk ist zwar sehr langsam, kann aber durch Feststellen mittels Bodenbefestigung die Waffenstärke auf das anderhalbfache erhöhen. Allerdings sind auch die Kosten hoch, zudem ist es nur für die Wüste und die Stadt gedacht.

GROßE KETTEN:

Dieses Fahrwerk im mittleren Kostenbereich erlaubt schnelle Bewegungen. Einsatzgebiete sind Dschungel, Eiswelt und Stadt.

MINENRÄUMER:

Mit diesem Fahrwerk lassen sich Bodenminen sprengen, allerdings verschlechtert sich der Zustand des Roboters. Die Kosten für dieses Fahrwerk sind hoch.

LUFTKISSEN:

Sehr schnelles Fahrwerk mit nur mittelhohen Kosten.

Das nächste Element sind die Spezialgeräte. Auch hier sind die interessantesten Einheiten gleichzeitig wieder die teuersten, also immer schön auf die Bauteileinheiten schauen:

SPEZIAL:**TRANSPORTER:**

Mit diesem Spezialgehäuse lassen sich bis zu 40 Roboter-elemente aus den Fabriken (Siehe „Die Fabriken“) zu den Basisstationen transportieren.

Hiermit läßt sich das geförderte Angarium von den Minen zu den Fabriken befördern. Die Geschwindigkeit ist nicht sehr hoch, läßt sich aber durch den Einsatz von Spinnen-, Großketten- oder Luftkissen- Fahrwerk steigern.

ELEKTRONIK:

Bei bewaffneten Robotern erreichen Sie hiermit eine Verstärkung der Schußkraft um das Anderthalbfache. Das Elektronik-Element kommt nur in der Wüste, auf der Eiswelt und der Stadt vor.

REPERATUR:

Ausgerüstet mit diesem Spezialteil entwickeln sich Roboter zu geschickten Handwerkern und reparieren beschädigte Roboter oder Fabriken. Dieses geschieht automatisch, indem der Reperaturroboter sich neben das beschädigte Teil plaziert. Bis zu vier zerstörte Roboter lassen sich pro Einheit reparieren, sich selbst allerdings kann der Roboter nach einer Beschädigung nicht mehr ausbessern. Einsatzgebiete sind Dschungel, Eiswelt und Stadt.

ATOMBOMBE:

In erster Linie als Waffe gedacht ist die Nuklearbombe ein Spezialteil für den Einsatz im Stadtgebiet, wenn es um die Zerstörung gegnerischer Basisstation geht. Sie läßt sich nur auf einem Reifen-Fahrwerk montieren.

MINENLEGER:

Mit fünf Minen bestückt kann der Minenleger für ein Abblocken der gegnerischen Roboter sorgen. Doch Vorsicht: Fahren die eigenen Roboter (bos auf den Spider) über die Mine, dann explodiert diese auch. Einsatzgebiete sind Dschungel, Eiswelt und Stadt.

SCHILD:

Der Schutzschild hilft vor allem bei der Verteidigung, erhöht die Widerstandszeit um das Doppelte.

BAUROBOTER:

Dieser Roboter kann bis zu 10 Wälle so plazieren, daß ankommende Gegner erst mal Probleme haben, in Richtung Ihrer Station vorzustößen. Dazu klicken Sie nur das Spezial-Symbol in der Robotersteuerung an, das Ihnen die Fähigkeit des aktuellen Roboters anzeigt. Sind in den gegnerischen Reihen Zerstörer vorhanden, schützen die Wälle allerdings nicht lange! Bauroboter können Sie übrigens nur in den Städten bauen.

KAMIKAZE:

Dieses Element ist mit eines der gefährlichsten. Durch Selbstzerstörung reißt es alle Gegner in der nahen Umgebung mit in den Untergang. Dieses Element ist allerdings nur mit sehr viel Bedacht einzusetzen.

FALLEN:

Roboter, die über diese Fallen fahren, werden sofort zur Bewegungsunfähigkeit verdammt. Sie können zwar immer noch schießen, stehen aber ansonsten regungslos herum. Fallen können Sie nur in der Eiswelt und der Stadt einsetzen.

Fehlt nur noch die dritte Kategorie von Bauelementen, die...

WAFFEN:

Das dritte Element sind die eigentlichen Waffen. Sie unterscheiden sich durch die benötigten Bauteile-Einheiten auch noch in der Wirkung. Die Feuerkraft wird in fünf verschiedenen Stufen („Kategorie“) bewertet:

Waffe	Energie	Kategorie	Kosten
Kanone	8	1	sehr preiswert
Gr. Kanone	13	3	preiswert
Laser	24	4	mittlerer Preis
Plasma	36	2	mittlerer Preis
Flammenw.	40	1	überaus teuer
Ultraschall	40 (320)	4	teuer
Raketen	50	5	teuer
Zerstörer	0	0	teuer

KANONE:

Die Waffe, die nur eine niedrige Anzahl an Bauelementen benötigt, braucht den meisten Einsatz, um feindliche Robotereinheiten zu zerstören. Da nur acht Energieeinheiten pro Kanone zur Verfügung stehen, sollten Sie sehr vorsichtig beim Aufspüren der Gegner sein. Roboter mit dieser Waffe lassen sich durch den Einsatz des Elektronik-Spezialbauelements in ihrer Feuerkraft verstärken (Siehe „Spezial“).

GROBE KANONE:

Die „Große Kanone“ ist etwas besser in ihrer Feuerkraft und benötigt weniger Treffer, ist allerdings immer noch zu schwach, um schnelle Erfolge zu erzielen. Auch hier ist ein Einsatz des Bauelements „Elektronik“ zu empfehlen.

LASER:

Der Laser hat die dreifache Feuerkraft einer einfachen Kanone und ist bei Vorstößen in die Reihen des Gegners schon besser dran. Allerdings ist auch hier ein Erfolg erst nach mehreren Treffern zu vermelden.

PLASMA:

Die Plasma-Waffe hat ihren größten Wirkungsgrad in unmittelbarer Nähe zum Feind. Mit mehr als der vierfachen Feuerkraft einer Kanone lassen sich im Kampf gegen die feindlichen Roboter schon wesentlich bessere Ergebnisse erzielen.

FLAMMENWERFER:

Der Flammenwerfer findet seinen Einsatz im Dschungelgebiet. Durch Bäume versperrte Wege lassen sich durch Beschuß niederbrennen. Die Feuerkraft dieser Waffe ist sehr hoch, dementsprechend viele Bauelemente werden benötigt. Das Einsatzgebiet dieser Waffe beschränkt sich zudem auf die Dschungelgebiete.

ULTRASCHALL:

Eine Superwaffe zum Zerstören feindlicher Fabriken. Eigentlich beträgt ihre Stärke 40 Punkte, für die Stärke des Ultraschalls. Es befinden sich allerdings acht Ultraschallsender auf dem Träger, wodurch sich die Zerstörungskraft auf das Achtfache erhöht. Sie sollte niemals in der Nähe der eigenen Robotergruppen zur Anwendung kommen, da sie keinen Unterschied zwischen eigenen und fremden Robotern macht.

RAKETEN:

Eine Universalwaffe für Angriff und Verteidigung. Sie ist vor allem für den Einsatz aus weiter Entfernung nützlich, angreifende Roboter lassen sich somit schon frühzeitig schachmatt setzen. Der Anteil an Bauelementen für diese Waffe ist dementsprechend hoch, jedoch ist es sinnvoll, sich beim Bau der Roboter auf zumindest einen einsatzfähigen Raketenwerfer zu konzentrieren.

ZERSTÖRER:

Eigentlich keine Waffe, daher auch keine Energiepunkte und keine Einordnung in diese Kategorie. Mit dem Zerstörer kann man allerdings Mauern zerstören, dazu setzen Sie ebenfalls die „Direktkontrolle“ ein. Wie auch der Bauroboter kommt diese Einheit nur in der Stadt vor.

Und es gibt noch etwas, eine Spezialwaffe: Im letzten Level (der Stadt) kommt noch diese superschnelle Kamikazeeinheit vor. Gegen sie helfen keine passiven Waffen wie Minen oder Mauern, sie ist nur durch direkten Beschuß zu zerstören.

Auf dem Spielfeld befinden sich dann noch die von den Spezialgeräten verlegten Minen, Fallen und Mauern. Die Minen zerstören Roboter, sobald diese sie überfahren (außer denen mit Spinnen-Fahrwerk), die Fallen machen Roboter bewegungsunfähig und die Mauern versperren freie Wege.

ÜBERSICHT

Hier noch einmal eine Übersicht, welches Roboterelement („Fahrwerk“, „Spezial“, „Waffe“) in welcher Umgebung zum Einsatz kommt:

WIE MAN EINEN ROBOTER BAUT

Für den Bau der Roboter ist vor allem eines wichtig: Eine ausreichende Anzahl an Bauelementen, die für jedes Element des Roboters in unterschiedlicher Menge zur Verfügung stehen. Eine unbestimmte Anzahl Bauelemente stehen Ihnen jeweils zu Anfang einer neuen Mission zur Verfügung, aufgeteilt für die drei Hauptelemente „Fahrwerk“, „Spezialgeräte“ und „Waffen“. Ihren Roboter setzen Sie aus diesen Hauptelementen zusammen, allerdings sind nicht alle drei Hauptelemente notwendig. Folgende Zusammenstellungen sind möglich;

- | | | |
|---------------|-----------|---------|
| 1) „Fahrwerk“ | „Spezial“ | „Waffe“ |
| 2) „Fahrwerk“ | „Spezial“ | |
| 3) „Fahrwerk“ | | „Waffe“ |

In allen drei Fällen ist das „Fahrwerk“ die einzige Notwendigkeit -klar, denn immerhin wollen Sie Ihre Roboter ja nicht stationär einsetzen. In der „Werkstatt“ oder „Montagehalle“ angekommen, sehen Sie insgesamt acht leere Felder („Frei“). Diese Felder stehen für die Roboterproduktionen. Jeder neue, aber auch jeder in die Basis gebrachte Roboter belegt dabei eines der Felder. In der Mitte des Bildes stehen als zusätzliche Informationen noch die aktuelle Basis-Nummer (wichtig für den Fall, daß Sie mehrere Basisstationen besetzt haben), sowie einen Button zur Anwahl der jeweils nächsten Station („Nächste“). Außerdem die aktuelle Anzahl der vorhandenen Bauelemente jedes Hauptelements. Für Aktionen stehen nun folgende Schalter zur Verfügung, die Sie mittels Maus anklicken können:

NEUER ROBOTER:

Nach Anwahl dieses Buttons gelangen Sie in die „Montagehalle“ (siehe „Montagehalle“).

DEMONTIEREN:

Bereits vorhandene Roboter können Sie mit dieser Option auseinandernehmen. Die verbliebenen Bauelemente schreibt das Spiel auf Ihrem „Bauelemente-Konto“ gut.

VERLASSEN:

Sie können Roboter in den Montagehallen belassen, oder aber auch nach draußen schicken. Soll der Roboter an die frische Luft, so zeigt ein Rahmen um das entsprechende Feld an, daß der Roboter nach Beenden des Basisbesuchs wieder nach draußen zu schleusen ist. Kein Rahmen heißt dann, daß der Roboter in der Montagehalle verbleibt.

ZURÜCK:

Geht wieder auf das Spielfeld zurück.

MONTAGEHALLE:

Hier sehen Sie links einen Bildschirm, der Ihnen das gewünschte Roboterelement anzeigt. Das in der Mitte befindliche Dialogfeld zeigt Ihnen die augenblickliche Anzahl der Bauelemente für die Hauptelemente „Fahrwerk“, „Spezial“ und „Waffen“ an. Darunter sehen Sie noch einmal den Roboter, den Sie bauen oder auseinandernehmen wollen, sowie Informationen über Funktionsfähigkeit und Erfahrungswert. Rechts steht die eigentliche Produktionsstätte. Drei weitere Dialogfelder zeigen Ihnen die aktuell ausgewählten Hauptelemente des Roboters. Die Dialogfelder enthalten links und rechts einen entsprechenden Pfeil, der nach dem Anklicken das jeweils nächste oder vorherige Element anzeigt:

Reifen	15	-	=	Element Fahrwerk
Atomb.	50	-	=	Element Spezial
Kanonen	10	-	=	Element Waffe

Dieser Roboter zum Beispiel wäre eine auf Reifen fahrende Atombombe mit zusätzlicher Kanonenbewaffnung, für den Sie jeweils 15 Fahrwerk-Bauelemente, 50 Spezial-Bauelemente und 10 Waffen-Bauelemente einsetzen müßten. Wenn Sie zufrieden mit dem Bauergebnis sind, dann klicken Sie mit der Maus einfach auf den Schalter [OK]. Andernfalls verlassen Sie die Montagehalle mit dem Schalter [ESC] (für Escape).

DIE GEBÄUDE

Auf dem Spielfeld befinden sich folgende Gebäude, die für Ihre Aktivität von Bedeutung sein können:

BASIS:

Sie sind die einzigen Produktionsstätten für Roboter. Fabriken beliefern Sie mit neuen Roboter-Hauptelementen. Die Basis ist der wichtigste Ort im Spiel, ohne Basis haben Sie so gut wie verloren!

FABRIK:

Sie erzeugen die Roboterelemente „Fahrwerk“, „Spezial“ und „Waffen“, die Sie in die jeweilige Basis transportieren müssen. Dazu benötigen die Fabriken das „Angarium“, wobei ein Element Angarium für ein Roboterelement steht. (Der TAusch 1:1 ist dabei doch fair, oder?)

ROHSTOFF-MINE:

Hier finden Sie das Element Angarium. Angarium benötigen Fabriken zum Bau der Roboterelemente, es wartet daher auf Transportroboter. Je mehr Angarium Sie liefern, desto mehr Roboterelemente werden produziert.

WERKSTATT:

Hier gibt es Ersatzteile für beschädigte Roboter. Je weniger funktionstüchtig sie sind, desto schlechter führen sie Befehle aus, also sollte man sie schleunigst hierhin bringen.

ABSTELLPLATZ:

Hier stehen Roboter herum, die noch niemanden gehören. Der bekannte Satz: "...wer zu spät kommt, den bestraft das Leben..." bekommt hier wieder einen erweiterten Sinn, denn wer von den Kontrahenten zuerst die herumstehenden Roboter findet, der profitiert auch davon. Hier findet der Roboter-Befehl „WÄHLE EINE GRUPPE“ Anwendung, mit dem Sie die abgestellten Roboter unter Ihr Kommando stellen.

Fabriken und Basisstationen lassen sich von jedem der Kontrahenten besetzen. Die Rohstoff-Minen und die Werkstätten sind nicht davon betroffen, sie sind jedem zugänglich.

LOS GEHT'S...

Alle wichtigen Funktionen und Ereignisse im Spiel sind besprochen, die einzelnen Roboterarten sind Ihnen bekannt, einige Bauelemente sind vorhanden - bleibt uns nur noch, Ihnen viel Spaß mit Colony Wars 2492 zu wünschen. Fangen Sie also ruhig an, Ihr Gegner ist schon im Anmarsch...

**HIER ZUR ÜBERSICHT NOCH EINMAL DIE WICHTIGSTEN
VORDEFINIERTEN TASTEN:****ALLGEMEIN:**

Information	F1
Speichern	F2
Laden	F3
Hauptmenü	F4
Einstellungen	F5
Tastenbelegung	F6
Soundoptionen	F7
VGA/SVGA	F8
Roboterliste	F9
Fabrikliste	F10
Karte	F11
Zeitraffer	F12
Pause	P
CD-Player	C

Spiel verlassen... Alt
...zusammen mit X

HILFETASTEN:

Sichere Roboter	CAPSL (zusammen mit Taste 1-9)
Lade Roboter	ALT (zusammen mit Taste 1-9)
Sichere Position	LSHIFT (zusammen mit Taste 1-9)
Lade Position	CTRL (zusammen mit Taste 1-9)

ROBOTER:

Stellung halten	S
Bewegen	B
Angreifen	A
Direktsteuerung	D
Besetzen	E
Gruppieren	G
Spezialfunktion	X
Basis	B
Information	I
Name eingeben	N
Gehe zu Roboter	R

DIREKTSTEUERUNG:

Feuer	CTRL
Verlassen	ESC

BASIS:

Neuer Roboter	N
Recycling	R
Herausfahren	H
Verlassen	ESC
Nächste Basis	B

NEUER ROBOTER:

OK	Enter
Abbrechen	ESC

COLONY WARS - 2492

© 1996 BLACK LEGEND SOFTWARE

ZUSÄTZLICHE INFORMATIONEN

1. ERSTE HILFE

Treten beim Starten des Spiel Probleme auf, sollten Sie folgende Punkte überprüfen:

- Wurde das Spiel korrekt installiert? (evtl. Installation wiederholen)
- Stimmen die Mindestanforderungen mit Ihrem System überein? Entsprechende Hinweise entnehmen Sie dem Aufdruck auf der Verpackung oder dem Handbuch für 'Colony Wars - 2492'.
- Für den Fall, daß Sie die ersten beiden Fragen mit Ja beantworten konnten, haben wir ein kleines Programm entwickelt, daß Ihre aktuelle Konfiguration überprüft und Sie auf eventuelle Probleme hinweist.

Dieses Programm befindet sich im Verzeichnis SYSCHECK auf der CD oder in dem Verzeichnis, in das Sie 'Colony Wars - 2492' installiert haben. Wechseln Sie in das entsprechende Verzeichnis und geben Sie in der Kommandozeile

SYSCHECK [ENTER]

ein. Anschließend wird ein Programm gestartet, das Ihre Konfiguration überprüft und entsprechende Informationen ausgibt. Folgen Sie den angezeigten Anweisungen und starten Sie anschließend das Programm erneut, bis keine Fehlermeldungen mehr ausgegeben werden.

Nun müßte 'Colony Wars - 2492' problemlos laufen. Falls allerdings immer noch Probleme auftreten, setzen Sie sich bitte mit unserer telefonischen Hotline unter der Nummer 0208/471106 in Verbindung. Die Hotline ist werktags von 15:00 - 18:00 besetzt.

2. TIPS ZUR KONFIGURATION

Beim Einrichten der Konfigurationsdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT sollten Sie folgendes beachten:

A) HIMEM.SYS

Der Treiber HIMEM.SYS wird nicht unbedingt benötigt sorgt aber dafür, das mehr DOS-Speicher zur Verfügung steht, wenn die Zeile DOS=HIGH,UMB zur Konfiguration hinzugefügt wird. Allerdings wird der DOS-Speicher in den meisten Fällen ausreichen, da nur noch ca. 500KB benötigt werden. (entgegen den Angaben im Handbuch und auf der Verpackung!)

B) FILES=XX

Speziell das SETUP-Programm zum Einrichten der Soundkarte benötigt hier einen höheren Eintrag als andere Programme. Sollten Sie im SETUP-Programm die Fehlermeldung erhalten 'SOUNDRV.COM kann nicht geladen werden!' liegt das daran, das hier ein zu kleiner Wert angegeben wurde. Mit FILE=25 dürften keine weiteren Probleme auftreten.

C) EMM386.EXE

Der (inzwischen kaum mehr unterstützte) EMM386.EXE-Treiber arbeitet aus Gründen des im Programm verwendeten Memory-Modells nicht mit dem Spiel 'Colony Wars - 2492' zusammen. Sollte er dennoch geladen werden, bricht das Programm mit einer entsprechenden Fehlermeldung ab.

D) SONSTIGES

Falls Sie das Spiel starten und die 'Colony Wars - 2492' - CDROM nicht ins CDROM-Laufwerk eingelegt haben, kann es beim Starten des Spiels zu Abstürzen kommen.

3. VESA-TREIBER

Für den Fall, das die Grafik in 'Colony Wars - 2492' nicht korrekt dargestellt wird, benötigen Sie einen VESA-Treiber. Falls Sie selbst keinen zur Verfügung, bzw. auch damit Schwierigkeiten haben, befindet sich auf der CD im Verzeichnis 'UNIVBE' die neueste Shareware-Version des VESA-Treibers UNIVBE. Nach der Installation dieses Treibers sollten keine weiteren Probleme mit der Grafikausgabe auftreten.