

# **COMMAND ADVENTURES: STARSHIP (TM)**

Version 1.2

## **Benutzerhandbuch:**

### **Inhaltsverzeichnis:**

Command Adventures: Starship - Der Beginn

Wie man Starship spielt

Überblick

- Gameplay
- Weltraumgefecht
- Bodengefecht

Vor Spielbeginn

- Installation und Laden
- Systemabläufe
- Commander-Registrierung

Menü Sternenbasis

- Kopierschutz
- Schiffsausrüstung und Schadenskontrolle
- Besatzung
- Geschäft
- Brücke
- Dateien
- Hauptmenü

Das Weltraum-Gefechtssystem: Taktische Ansicht

- Taktisches Interface
- Verwendung des Taktischen Bildschirms, um zu einem Planeten oder einer Sternenbasis zu navigieren
- Landen/Andocken
- Benutzung von Taktik, um ein Weltraumgefecht zu beginnen

Bodengefechtssystem

- Bodengefechts-Interface
- Errichtung des Isolationsgitters
- Abschluß eines erfolgreichen Bodeneinsatzes
- Abbruch eines erfolglosen Bodeneinsatzes

Anhang A: Informationen für den Commander

Anhang B: Weltraumwaffen

Anhang C: Bodenwaffen

**Mitarbeiterverzeichnis:**

Idee: Tom Lima und M. Lee Jacobson  
Spieldesign: Tom Lima  
Computergrafiken / Künstlerische Gestaltung: Chad Woyewodzic und Michael Napadano  
3D-Modelle: Chad Woyewodzic  
Programmierung: Nick Shaffner und Steve Goodman  
Musik & Soundeffekte: Hamilton "The Thin Man" Altstatt  
Musik- & Soundprogrammierung: Nick Shaffner  
Leitung der Künstlerischen Gestaltung: Chad Woyewodzic  
Digitalisierte Stimmen: R. Kevin Obregon, MichaelNapadano, M. Lee Jacobson und Tom Lima  
Verpackungsgestaltung: R. Kevin Obregon und Chad Woyewodzic  
Regie: Tom Lima  
Produktion: M. Lee Jacobson  
Herausgeber: Merit Software, Inc.  
Unser besonderer Dank gilt: Herrn Glen Brovont dafür, daß er an unsere Vision der Zukunft geglaubt hat, und Roddy McGinnis dafür, daß er uns alle ertragen hat.

Copyright 1993, Future Visionary, Inc. Future Vision , Command Adventures: Starship TM und Masters of the Imaginations sind eingetragene Warenzeichen von Future Visionary, Inc. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

## **Command Adventures: Starship**

### **Der Beginn**

Wir schreiben das Jahr 2127 galaktischer Standardzeit. Der Galaktische Krieg, einer der blutigsten in der Geschichte des Universums, ist soeben beendet worden. Den Regierungen fehlten die Mittel, um den Krieg fortzuführen, und so waren die 12 bekannten Zivilisationen dazu gezwungen, ihre Differenzen schrittweise beizulegen. Wie in jedem Krieg gab es auch im Galaktischen Krieg auf jeder Seite Helden - mutige Kämpfer, die die meisten Siege und Ehrungen davontrugen.

Sie sind der "Held" Ihrer Zivilisation. Sie haben zahlreiche Auszeichnungen und Ehrungen erhalten und sich viele Freunde, aber auch erbitterte Feinde gemacht. Nach Beendigung des Krieges wurden Sie ehrenvoll aus dem Militärdienst entlassen, natürlich mit einer hohen Rente, die Ihnen als Belohnung für Ihre Tapferkeit im Kampf gewährt wurde. Infolge des grausamen Krieges herrscht noch immer Chaos in der Galaxis, da sich die einzelnen Zivilisationen über viele Welten verteilen. Ihre Regierung bittet Sie um Hilfe bei dem Unternehmen, diese Welten zu Expansionszwecken einzunehmen. Ihre oberste Aufgabe wird sein, eine Ausgangsposition auf diesen Welten zu etablieren, indem Sie auf der Planetenoberfläche ein Isolationsgitter errichten. Wenn dies geschehen ist, werden Regierungstruppen auf dem Planeten landen und dort Kontrollkräfte aufstellen.

Doch in Ihrem Hinterkopf lauern stets die Erinnerungen an die blutigen Kämpfe, die Ihnen Ihren Ruf, aber auch Ihre auf Rache sinnenden Feinde eingebracht haben - Feinde, die Sie gnadenlos jagen und verfolgen werden, bis an das Ende ihrer Tage. Obwohl der Krieg vorüber ist, ist der Frieden noch sehr unsicher. Unter den anderen Zivilisationen kann es jederzeit zu gewalttätigen Ausbrüchen kommen. Das Universum ist voller Piraten und anderer blutrünstiger Außerirdischer, die töten, ohne einen weiteren Gedanken daran zu verschwenden.

Jetzt haben Sie ein eigenes Raumschiff. Sie halten es für Ihre Pflicht, das Universum zu einem sicheren Lebensraum für Ihre Zivilisation zu machen. Daneben möchten Sie aber auch ein wenig persönlichen Gewinn herausholen. Was immer die Zukunft Ihnen auch bringen mag, mutiger Held, es liegt in Ihrer Hand! Jetzt ist die Zeit, sich kühn auf den Weg zu machen, unbekannte Welten zu erforschen und Ihr Glück zu suchen!

Wenn Sie Sternenbasen anfliegen, werden Sie schnell Leute finden, die Ihnen auf der Suche nach Abenteuern und Entdeckungen folgen werden. Eine gut bewaffnete Besatzung und ein persönliches Einsatzteam sollten Ihnen ausreichenden Schutz vor plündernden Piraten und anderen Gegnern, die auf Ihren Tod aus sind, bieten. Oder vielleicht doch nicht?

Am Krieg des Universums nahmen die folgenden zwölf Zivilisationen teil, einige als Verbündete, andere als erbitterte Feinde:

**die Deakuner, Waffenproduzenten**

**die Roger, Piraten**

**die Takedianer, Denker**

**die Maconianer, Wissenschaftliche Forscher (auf Folterbasis)**

**die Terraner, die Weltverbesserer des Universums**

**die Dorianer, Vereiniger**

**die Urachianer, Strategen**

**die Marthainer, seltsame Wesen**

**die Ibianer, Hersteller von Antriebssystemen**

**die Chordianer, Sklaventreiber**

**die Rioniter, Entwickler von Schildsystemen**

**die Benaliuser, Spezialisten für Körperrüstungen**

### **Wie man Starship spielt**

#### **Überblick**

Oberstes Ziel Ihrer Mission als Commander eines Raumschiffes ist die Aneignung. Sie wurden von der Regierung Ihrer Zivilisation ausgewählt, um auf Planeten, die nach dem Krieg unbesetzt blieben, eine Ausgangsposition einzurichten. Diese Planeten wimmeln nur so von feindseligen Wesen, die keiner Zivilisation gegenüber Loyalität zeigen. Um die Planeten für eine zukünftige Kolonisierung durch Ihre Regierung vorzubereiten (und um Geld für den Erwerb eines stärkeren Arsenals zu verdienen), müssen Sie die Planeten erst von diesen feindseligen Wesen befreien und ein Isolationsgitter errichten, um den eroberten Planeten völlig abzuriegeln.

Ihr Ausgangspunkt liegt in einem Sektor der Galaxis, in dem absolutes Chaos herrscht und der von vielen konkurrierenden Gruppierungen erfüllt ist. Im diesem Sektor gibt es Hunderte von Planeten, doch nur fünfzig davon sind als für eine künftige Kolonisierung geeignet identifiziert worden. Dorthin zu kommen, wird nicht einfach sein. Ihre einzige Verteidigung sind Ihr persönliches Arsenal und die Sternenbasen. Letztere wurden von einem Verbund von zwölf Zivilisationen eingerichtet, um einen Ort für Handel und Kultauraustausch zu schaffen. Leider sind die Basen mittlerweile ziemlich heruntergekommen und bilden heute kaum mehr als ein Forum für den Waffenhandel und die Bauindustrie. Die Aussichten auf Fortschritte durch den Kultauraustausch sind zuerst gering.

## Gameplay

Zwei Komponenten bestimmen das Gameplay : Das Weltraumgefecht und das Bodengefecht.

**Weltraumgefecht** Der Abschnitt Weltraumgefecht wird sowohl für die Navigation als auch für Gefechte benutzt. Die Navigationskomponente dient dazu, Sternenbasen und Planeten zu orten und Schiffe in die Lande-/Dock-Bereiche zu steuern. Wenn Sie in der Galaxis unterwegs sind, besteht die Wahrscheinlichkeit, daß Sie auf feindselige, außerirdische Raumschiffe stoßen, die darauf aus sind, Sie zu zerstören. Bei der Gefechtskomponente kann der Spieler auf seine Schiffswaffensysteme zugreifen, um sein Schiff zu verteidigen oder ein gegnerisches anzugreifen. Während Sie sich im Gefechtsmodus befinden, können Sie zusätzliche Bonuspunkte dafür erhalten, daß Sie gegnerische Schiffe manövriertunfähig machen, entern und ihre Crew besiegen.

**Bodengefecht** Das vorrangige Ziel des Bodengefechts ist es, alle 50 Planeten für Ihre Zivilisation zu erobern. Dazu muß der Spieler ein Außenteam auf jeden Planeten schicken, um alle Außerirdischen in diesem Gebiet zu eliminieren und ein Isolationsgitter zu errichten, mit dem der Planet völlig abgesichert wird. Während Ihr Außenteam auf dem Planeten kämpft, sollten Sie Waffen, Munition und Medizinkoffer erwerben. (Sowohl Waffen als auch Munition können Ihrem Inventar hinzugefügt werden, doch nur Waffen können in der örtlichen Sternenbasis weiterverkauft werden. Medizinkoffer werden bei Bodengefechten eingesetzt, um die Gesundheit eines Spielers wieder voll herzustellen.)

## Vor Spielbeginn

**Installation und Laden** Bitte lesen Sie die Anweisungen dazu im Technischen Begleitheft zu Command Adventures: Starship, das diesem Produkt beiliegt.

**Systemabläufe - Hauptmenü** Nach dem Laden von Starship beginnt eine filmische Einführung. Wenn Sie die folgenden Sequenzen überspringen möchten, drücken Sie eine beliebige Taste. An die Einführung schließt sich das Hauptmenü an. Dort haben Sie die Wahl, ein neues Spiel zu beginnen (New), ein altes Spiel wieder aufzunehmen (Resume) oder Starship abzubrechen (Exit).

## Hauptbildschirm

**Commander-Registrierung** Auf diesem Bildschirm wählen Sie einen Commander aus einer der zwölf Welten. Denken Sie dabei daran, daß jeder Commander besondere Eigenschaften besitzt, die jeweils das Gameplay beeinflussen. Die Bedienung und Möglichkeiten Ihres Schiffes hängen auch von dem Commander Ihrer Wahl ab.

**Hinweis:** Jeder Commander verfügt von Anfang an über ein Standardschiff, Weltraum- und Bodenwaffen und eine Crew. Möchten Sie jedoch diese Standard-Konfiguration ändern, so können Sie dies im Menü Sternenbasis tun.

Klicken Sie die Pfeil-Icons an, um durch die Porträts der zur Verfügung stehenden Commander zu scrollen. Um den von Ihnen gewählten Commander zu registrieren, klicken Sie Akzeptieren (ACCEPT) an.

## Menü Sternenbasis

Nachdem Sie Ihren Commander ausgewählt haben, erscheint das Menü Sternenbasis. Die Sternenbasis ist Ihr Rettungsanker. Hier können Sie Schiffe, Waffen und Besatzungsmitglieder kaufen, bzw. anwerben, und verkaufen, bzw. entlassen, können. Um eine bestimmte Funktion zu wählen, klicken Sie einfach den entsprechenden Gegenstand im Menü an.

**Hinweis:** Wenn Sie ein neues Spiel beginnen, können Sie direkt zu den Lifttüren gehen, um Ihr Raumschiff zu besteigen und die Basis zu verlassen. (Wenn Sie einen Commander wählen, sind Sie ja mit einem Schiff, Waffen und einer Crew ausgestattet.) Seien Sie vorsichtig, wenn Sie die Sonne (EXIT) im Menü Sternenbasis wählen, da Sie so das aktuelle Spiel abbrechen.

**Schiffsausrüstung und Schadenskontrolle** Diese Option erlaubt es Ihnen, ein Raumschiff zu erwerben, zu verkaufen oder zu reparieren.

Der Schiffsausrüstungs- und Schadenskontrollbildschirm besteht aus 4 Quadranten. Zunächst werden die beiden Quadranten auf der rechten Seite für den Spieler von Interesse sein, denn dort werden alle Schiffe und die dazugehörige Hardware gekauft. Der obere rechte Quadrant zeigt Bilder der zum Verkauf stehenden Raumschiffe. Scrollen Sie mit den unter den Bildern befindlichen Pfeil-Icons durch die verfügbaren Schiffe. Links daneben sehen Sie die statistischen Angaben für die dargestellten Schiffe, wie Name, Preis und Beschädigung. Wenn Sie genügend Kapital haben, um eines der Schiffe zu kaufen, können Sie den "Kauf"-Knopf (BUY) links unten anklicken.

Der untere rechte Quadrant zeigt die verfügbaren Optionen. Links davon können Sie die statistischen Angaben dazu sehen, wie Name, Preis, Energielevel und Munition. Sie können Ihr aktuelles Inventar durchgehen, indem Sie die Scroll-Pfeile oberhalb der Abbildung benutzen. Klicken Sie den BUY-Knopf an, wenn Sie eine Option erwerben möchten.

**Hinweis:** Die Schilder und Maschinen hängen vom gekauften Schiff ab. Also: Je größer das Schiff, desto stärker Schild und Motor.

Die beiden Quadranten auf der linken Seite präsentieren Ihnen statistische Angaben zu den momentan in Ihrem Besitz befindlichen Schiffen und Optionen. Der obere linke Quadrant zeigt Ihnen Ihr aktuelles Schiff aus der Vogelperspektive, den Namen, seinen Wiederverkaufswert und seinen Beschädigungsgrad, sowie einen Reparatur/Auflade-Knopf (REPAIR/RELOAD), der Ihr Schiff und den Schild repariert und die Waffen wieder auflädt. Es gibt auch einen Knopf, um das aktuelle Schiff zu verkaufen. Wenn Sie den REPAIR/RELOAD-Knopf anklicken und den linken Mausknopf gedrückt halten, wird der Schaden langsam repariert, und die Waffen werden Schritt für Schritt wieder aufgeladen. So wird Ihnen die Gelegenheit gegeben, den Betrag, den Sie für Schiffsreparatur und Aufladen der Waffen ausgeben wollen, genau festzulegen. Das Ihnen zur Verfügung stehende Kapital erscheint zwischen dem oberen und unteren linken Quadranten, und es wächst an oder nimmt ab, je nach dem, ob Sie verkaufen, erwerben, reparieren oder aufladen.

Der untere linke Quadrant des Schiffsausrüstungsbildschirms zeigt Ihnen Abbildungen von zusätzlichen Optionen, die Sie erworben haben. Auf der rechten Seite finden Sie die statistischen Angaben, wie Name, Wiederverkaufswert, Energielevel und Munition. Sie können Ihr augenblickliches Inventar durchgehen, indem Sie die Pfeil-Icons über dem Abbildungsfeld verwenden. Wollen Sie eine Ihrer Optionen verkaufen, dann klicken Sie den SELL-Knopf an.

Um den Schiffsausrüstungsbildschirm zu verlassen, klicken Sie die rote Schließvorrichtung in der oberen linken Ecke des Bildschirms an.

**Besatzung.** Mit Hilfe dieser Option können Sie Besatzungsmitglieder für Ihr Raumschiff anwerben oder entlassen.

Klicken Sie die Scroll-Pfeile im Kästchen "Verfügbare Offiziere" (AVAILABLE OFFICERS) an, um durch die Porträts der verschiedenen Offiziere zu scrollen. Die Kosten eines jeden Besatzungsmitgliedes werden in der rechten unteren Bildschirmecke angegeben.

Um das augenblicklich abgebildete Besatzungsmitglied anzuwerben, klicken Sie die drei nach oben gerichteten Pfeile im Kästchen AVAILABLE OFFICERS an. Ihr neues Crew-Mitglied erscheint dann im Kästchen "Aktueller Offizier" (CURRENT OFFICER), und sein Gehalt wird von Ihrem Gesamtguthaben abgezogen.

**TIP:** Ingenieure sind extrem wichtig beim Bau von Isolationsbarrieren im Bodengefecht.

Um durch die Offiziere zu scrollen, die Sie angeworben haben, klicken Sie die Scroll-Pfeile im Kästchen CURRENT OFFICERS an.

Sie können leitenden Offizieren auch das Kommando über eine bestimmte Station übertragen, z.B. über Navigation oder Wissenschaft. Klicken Sie einen der Stationsnamen an, die sich in der oberen Hälfte des Bildschirms befinden (NAVIGATION, TACTICAL usw.). Damit bewegen Sie den Offizier, der momentan im Kasten CURRENT OFFICER abgebildet ist, ins Kästchen CHIEF OFFICERS (Leitende Offiziere).

**Hinweis:** Die leitenden Besatzungsmitglieder, denen Sie Ihr Schiff anvertrauen, haben entscheidenden Einfluß auf Gesamtgeschwindigkeit, Reparatur und Handhabung Ihres Raumschiffes.

Wenn Sie ein Besatzungsmitglied entlassen wollen, klicken Sie auf die Scroll-Pfeile im Kästchen CURRENT OFFICER, um die entsprechende Person zu finden. Klicken Sie dann die drei nach rechts gerichteten Pfeile an, die auf das Kästchen in der unteren rechten Bildschirmecke deuten.

**Hinweis:** Sollten Sie ein Besatzungsmitglied entlassen, erhalten Sie das bereits für diese Person ausgegebene Geld nicht zurück.

Um den Besatzungsbildschirm zu verlassen, klicken Sie die rote Schließvorrichtung in der oberen linken Ecke des Bildschirms an.

**Geschäft** Mit dieser Option können Sie Bodenwaffen für Ihre Crew erwerben.

Scrollen Sie durch die verfügbaren Bodenwaffen, indem Sie die Scroll-Pfeile im Kästchen "Geschäftsangebot" (SHOP CARGO) anklicken. Der Preis der einzelnen Waffen wird in dem Kästchen links neben den drei nach links gerichteten Pfeilen angegeben. Klicken Sie diese Pfeile an, wenn Sie die momentan abgebildete Waffe erwerben möchten. Die Kosten werden von Ihrem Gesamtguthaben abgezogen, und das Bild der Waffe erscheint in dem Kästchen "Ihre Fracht" (YOUR CARGO).

Klicken Sie die Scroll-Pfeile im Kästchen "Ihre Fracht" (YOUR CARGO) an, um durch Ihre bereits erworbenen Waffen zu scrollen.

Nach dem Kauf jeder Waffe erscheint ihr Wiederverkaufswert in dem Kästchen neben den drei nach rechts gerichteten Pfeilen. Beachten Sie, dader Wiederverkaufswert niedriger ist als der ursprüngliche Kaufpreis. Wenn Sie eine gekaufte Waffe wieder an das Geschäft auf der Sternenbasis zurückverkaufen wollen, klicken Sie die drei nach rechts gerichteten Pfeile an.

Um den Geschäftsbildschirm zu verlassen, klicken Sie die Schließvorrichtung in der oberen linken Ecke des Bildschirms an.

**Brücke.** Durch die Wahl dieser Option gelangen Sie auf die Brücke Ihres Raumschiffes.

**Dateien.** Diese Option ermöglicht Ihnen den Zugriff auf das Dateienmenü. Um eine Datei zu laden, klicken Sie zuerst die gewünschte Datei und dann den LOAD-Knopf an. Um ein laufendes Spiel zu sichern, ziehen Sie den Cursor auf die erste zur Verfügung stehende Zeile in der Liste der Dateinamen, und drücken Sie den linken Mausknopf. Geben Sie nun den Dateinamen ein, und klicken Sie den "Sichern"-Knopf (SAVE) an.

Um den Dateienbildschirm abzubrechen, klicken Sie die Schließvorrichtung in der oberen linken Ecke des Bildschirms an.

**Hauptmenü.** Durch Anklicken dieser Option kehren Sie zum Hauptmenü zurück.

### **Das Weltraumgefechtssystem** Taktische Ansicht

Sobald Ihr Schiff die Sternenbasis verlassen hat, erscheint der Bildschirm "Taktische Ansicht". Dieser kann auf zweierlei Art genutzt werden:

- 1) um Ihr Schiff zu einem Planeten oder einer Sternenbasis zu steuern,
- 2) um in ein Gefecht mit gegnerischen Schiffen einzusteigen.

Bei Ihrem allerersten Einsatz sollten Sie Weltraumgefechte so weit wie möglich meiden und die "Taktische Ansicht" hauptsächlich für Navigationszwecke nutzen. Sie navigieren übrigens, indem Sie den Knopf NAVIGATION in der oberen rechten Ecke des Bildschirms "Taktische Ansicht" anklicken.

**Taktisches Interface** Das Interface "Taktische Ansicht" umfaßt das Spielfeld, eine Schadensmeldung, den Radarschirm, Waffenstationen, 3 aktivierte Waffen, die Schildrichtungsstärke und die Schiffsgeschwindigkeit.

**Spielfeld.** Hier findet die Action statt. Alle sichtbaren Bewegungen sowohl Ihres eigenen als auch eines gegnerischen Schiffes werden hier gezeigt.

**Schadensmeldung** Diese Leiste zeigt an, wieviel Schaden Ihr Schiff erlitten hat. Bei Beschädigung Ihres Schiffes wird sich die Anzeige von Grün über Gelb zu Rot verändern. Sollte Ihre Anzeige den höchsten Beschädigungsgrad erreichen, wird Ihr Schiff zerstört.

**Achtung:** Abhängig vom Fähigkeitslevel Ihres gewählten Chefingenieurs kann Ihr Raumschiff sich im taktischen Modus auch selbst reparieren.

**Radarschirm.** Dieser Bildschirm zeigt Ihnen die Gegenstände in Ihrem gegenwärtigen Bereich. Die Punkte repräsentieren folgendes:

Braun: Planeten, Sternenbasis, Schiffe oder Weltraummüll

Rot: Gegnerische Schiffe

Grün: Navigationszeiger

**Waffenstationen** Die Schiffe können 6 bis 12 Waffenstationen fassen, je nach der Größe des Schiffes, das Sie erworben haben. Jede Station wird mit einer anderen Waffe bewaffnet, abhängig vom Inventar und den auf der Sternenbasis erworbenen Waffen.

**Schildstärke** Diese wird bestimmt durch die Farbe und Größe des Kästchens, das das Schiffsicon umgibt. Grün bedeutet maximale, Gelb mittlere und Rot minimale Stärke. Beschädigungen verursachen ein stärkeres Flimmern des Kästchens um das Schiffsicon herum.

**Schiffsgeschwindigkeit** Durch Veränderung des Anzeigeevels erhöhen oder verringern Sie die Geschwindigkeit Ihres Schiffes. Zu diesem Zweck schieben Sie einfach den Energieregler nach oben oder unten. Durch Drücken der Tasten 1 bis 10 können Sie Ihr Schiff ebenfalls beschleunigen oder verlangsamen.

**Manövrieren** Plazieren Sie den Zeiger irgendwo auf dem taktischen Bildschirm, und drücken Sie den linken Mausknopf. Dies wird Ihr Schiff auf die grünen Fadenkreuze zusteuern lassen, die sich im Radarabschnitt der Anzeige befinden. Sie können auch den linken Mausknopf gedrückt halten und auf diese Weise Ihr Schiff manuell steuern.

Um verschiedene Gebiete des taktischen Abschnittes, in dem Ihr Schiff sich befindet, einzusehen, plazieren Sie den Cursor auf das Radarkästchen, drücken den linken Mausknopf und ziehen das Kästchen auf die gewünschte Position.

### Besondere Tastaturbefehle

**Control** Geradeaus feuern

**4 + 6** Schiff nach links oder rechts wenden

**8 + 2** Schiffsgeschwindigkeit erhöhen/verringern

**Spacebar** Schiff auf Taktischem Bildschirm zentrieren

**U I O**

**J K L**

**M , .** In entsprechende Abschnitte des Taktischen Bildschirms steuern

**Feuern der Schiffswaffen** Um eine gewählte Waffe abzufeuern, plazieren Sie einfach den Cursor auf das Ziel und drücken den rechten Mausknopf. Die gewählte Waffe wird dann in diese Richtung feuern.

**Hinweis:** Sie müssen während eines Gefechtes die Geschwindigkeit und den Kurs des gegnerischen Schiffes in Betracht ziehen. Ihre Treffsicherheit hängt auch von dem Offizier ab, dem Sie das taktische Kommando übertragen haben.

### Verwendung des Taktischen Bildschirms, um zu einem Planeten oder einer Sternenbasis zu navigieren.

Um Ihren Kurs bei Ihrer Mission, alle 50 Planeten im vorliegenden Abschnitt des Universums zu erobern, festzulegen, klicken Sie den NAVIGATIONS-Knopf in der oberen rechten Ecke des Bildschirms "Taktische Ansicht" an. Anfangs werden Sie nur einen kleinen Ausschnitt der Navigationskarte sehen können. Doch je weiter Sie auf Ihrer Erkundungsreise ins Weltall vordringen, desto mehr bereits erforschte Gebiete erscheinen auf dem Bildschirm.

Während Sie den Weltraum erforschen, werden Sie auf Planeten verschiedener Kategorien stoßen, sowie auf eine Anzeige von Sternenbasen, damit Sie eine ungefähre Idee davon erhalten, was sich in der Nähe befindet. Um zu einem bestimmten Punkt zu reisen, plazieren Sie den Cursor in das Gebiet, das Sie erreichen wollen. Ihr Ziel ist es, so viele "unbekannte" goldene Planeten wie möglich zu finden.

Wenn Sie Ihr Ziel markiert haben, drücken Sie den ENGAGE-Knopf. Nun folgt eine Animationssequenz, nach deren Ende Sie wieder den Navigationsbildschirm sehen. An diesem Punkt können Sie sich entscheiden, ob Sie zu einem anderen Ziel fliegen oder den Navigationsbildschirm verlassen wollen, indem Sie die Schließvorrichtung in der oberen linken Ecke des Bildschirms anklicken. Wenn Sie den Navigationsbildschirm verlassen, kehren Sie zum Bildschirm "Taktische Ansicht" zurück. Hier können Sie Ihr Schiff entweder manuell zum Planeten oder zur Sternenbasis Ihrer Wahl steuern, oder Sie können AUTOPILOT wählen, um Ihr Schiff automatisch navigieren zu lassen.

**Hinweis:** Die Entfernung, die Sie im All zurücklegen, wird von der Effizienz und dem Energielevel Ihres Schiffs bestimmt. Mit anderen Worten: Je größer das von Ihnen gekaufte Schiff, desto größer die Entfernung, die Sie zurücklegen können.

Wenn Sie einen Planeten oder eine Sternenbasis auf dem Navigationsbildschirm als Ihr Ziel ausgewählt haben, müssen Sie zum Bildschirm "Taktische Ansicht" wechseln, um Ihr Schiff dorthin zu steuern. Um auf einem Planeten oder einer Sternenbasis zu landen, müssen Sie Ihr Schiff in die Nähe des Bestimmungsortes manövrieren, bis der "Landen/Andocken"-Knopf (LAND/DOCK) in der oberen Hälfte des Bildschirms markiert erscheint. Sobald dies geschieht, sollten Sie Ihre Schiffsgeschwindigkeit verringern und den "Landen/Andocken"-Knopf anklicken.

**Hinweis:** Wenn Sie im Anflug auf einen Planeten oder eine Sternenbasis auf Außerirdische Schiffe stoßen, können Sie nicht landen, bevor Sie nicht all diese Schiffe zerstört haben. Sollten Sie nun versuchen, den taktischen Bildschirm zu verlassen, wird Ihnen folgende Mitteilung gemacht: Sector not secure! (Sektor ist nicht gesichert!)

**Landen/Andocken** Wenn Sie sich in Reichweite eines Planeten oder Raumschiffes befinden, wählen Sie diese Option, um dort anzudocken, und geben Sie Landebefehle an Ihre Besatzung aus. Der darauffolgende Bildschirm lässt Sie dann die Besatzungsmitglieder auswählen, die Sie mit an Bord des eroberten Schiffes oder auf den Planeten nehmen wollen.

Klicken Sie die Scroll-Pfeile in der unteren Hälfte des Kästchens "Verfügbare Crew" (AVAILABLE CREW) an, um durch die vorhandenen Besatzungsmitglieder zu scrollen. Um das oben abgebildete Besatzungsmitglied in Ihr Außenteam aufzunehmen, klicken Sie die drei Pfeile über der Person an. Das gewählte Crewmitglied erscheint daraufhin in der unteren Hälfte des "Außenteam"-Kastens (AWAY TEAM).

Klicken Sie die Scroll-Pfeile in der oberen Hälfte des Kästchens "Verfügbare Besatzungsmitglieder" (AVAILABLE CREW) an, um durch Ihr augenblickliches Inventar von Bodenwaffen zu scrollen. Klicken Sie die drei nach rechts gerichteten Pfeile unter der abgebildeten Waffe an, um diese dem Besatzungsmitglied zuzuordnen, das momentan im Kästchen "Außenteam" (AWAY CREW) zu sehen ist. Die gewählte Waffe erscheint dann im unteren Abschnitt des Kastens "Außenteam" (AWAY CREW) auf der rechten Seite des gegenwärtig abgebildeten Außenteammitgliedes.

Wenn Sie all Ihre Wahlen getroffen haben, klicken Sie den "Los"-Knopf (LAUNCH) an, um ein Schiffs- oder Bodengefecht zu beginnen.

**Benutzung von "Taktik", um ein Weltraumgefecht zu beginnen** Während eines Weltraumgefechts erhalten Sie einen Bonus, wenn Sie ein Außerirdisches Schiff zunächst zerstören und dann die "Andock"-Option wählen, um an diesem Schiff anzudocken. Wenn Sie dann die gesamte Besatzung des Außerirdischen Schiffes eliminiert haben, wird eine Bergungsboje abgeworfen, und eine Nachricht erscheint. Diese informiert Sie darüber, wieviel Vermögen Sie dazu erworben haben. Sollte an Bord des Außerirdischen Schiffes ein Kampf ausbrechen, können Sie dort Waffen, Munition und Medizinkoffer bekommen. (Waffen und Munition können in das Inventar eines Spielers aufgenommen werden, doch nur Waffen können dann auf der örtlichen Sternenbasis weiterverkauft werden. Medizinkoffer werden während eines Bodengefechtes dazu benutzt, die Gesundheit eines Spielers wieder völlig herzustellen.)

Um an einem gegnerischen Raumschiff anzudocken oder es in einen Bordkampf zu verwickeln, MÜSSEN Sie Ihr Schiff auf die gleiche Höhe manövriren und GENAU die gleiche Geschwindigkeit wie Ihr Gegner halten. An diesem Punkt wird der LANDEN/ANDOCKEN-Knopf (LAND/DOCK) markiert erscheinen. Klicken Sie den Knopf an, um ein Außenteam für den Bordkampf auszuwählen.

Wenn Sie an Bord eines gegnerischen Schiffes gehen, ist das Gefechtsinterface dasselbe wie bei einem Bodengefecht. Die einzige Ausnahme besteht darin, daß Ihre Ingenieure keine Isolationsgitter bauen müssen. Weitere detaillierte Informationen diesbezüglich können Sie im Abschnitt Bodengefechtssystem nachlesen.

Falls Sie beim Kommandieren Ihres Schiffes in einem Weltraumgefecht keinen Erfolg haben und Ihr Schiff zerstört wird, erhalten Sie folgende Nachricht:

Your ship's a total Loss! Command Privileges Revoked! Report to Starbase for Retraining!

(Ihr Schiff hat Totalschaden! Ihre Kommandoprivilegien wurden widerrufen! Melden Sie sich zum Training auf der Sternenbasis!)

Danach gelangen Sie zum Starship-Hauptmenü zurück. Dort haben Sie die Wahl, ein neues Spiel zu beginnen, ein zuvor gespeichertes Spiel wiederaufzunehmen oder Starship zu verlassen.

## Das Bodengefechtssystem

Nach der Landung auf einem Planeten hat Ihr Außenteam drei Hauptaufgaben:

Ingenieure müssen in jeden Teil des Planeten geschickt werden, um ein Isolationsgitter erfolgreich zu aktivieren

Alle Außerirdischen, die Widerstand leisten, müssen eliminiert werden.

Sie müssen Waffen und Munition erbeuten, die dem Inventar Ihres Außenteams hinzugefügt oder auf Ihrer örtlichen Sternenbasis wieder verkauft werden können.

**Bodengefechts-Interface** Der Bodengefechts-Interfacebildschirm zeigt das Spielfeld, Besatzungsmitgliedsrang und -tätigkeit, Besatzungsmitgliedsverletzung, Bodenradar, Bodenwaffeninventar, aktivierte Waffen und Knöpfe für die Aktivitäten der Teammitglieder.

**Spielfeld.** Hier findet die Action statt. Alle sichtbaren Bewegungen der gesamten Crew und ihrer Gegner werden hier abgebildet.

**Rang und Aktivität eines Besatzungsmitgliedes** Hier werden Rang und Aktivität des momentan markierten Crewmitgliedes angezeigt. Die möglichen Aktivitäten sind: Bewegen (move), Angreifen (attack), Verteidigen (defend), Gegenstand aufheben (pick up item) und Gegenstand fallenlassen (drop item).

**Hinweis:** Während eines Bodengefechts werden alle Teammitglieder bis auf die Ingenieure als Sicherheitspersonal angesehen.

**Verletzung eines Besatzungsmitglieds** Diese Anzeige teilt Ihnen mit, wie schwer das markierte Besatzungsmitglied verletzt ist. Grün bedeutet normal, Gelb verwundet, und Rot zeigt einen kritischen Zustand an.

**Bodenradar.** Dieser Bildschirm zeigt Ihnen die Gegenstände in Ihrem aktuellen Gebiet. Die Punkte bedeuten folgendes:

**Hellblau:** Alle Naturbodengebiete - Arktisch, lunar, vulkanisch, marsianisch. Wüste, Tropen.

**Rot:** Alle Gegner

**Hellgrau:** Basisplatten, gegnerische Installationen

**Weiß:** Ihre Besatzung

**Augenblicklich benutzte Waffen** Klicken Sie den entsprechenden grünen Knopf an, um eine Waffe zu aktivieren. Es kann immer nur eine Waffe aktiviert sein.

**Manövrieren** Um ein neues Besatzungsmitglied auszuwählen, klicken Sie die Figur mit dem linken Mausknopf an. Dann wählen Sie die gewünschte Aktivität für diese Figur.

#### **Besondere Tastaturbefehle**

<b>M</b>	Move	Zu einer bestimmten Stelle gehen & dann anhalten
<b>A</b>	Attack	Zu einer Stelle gehen & dann angreifen
<b>D</b>	Defend	An einer Stelle bleiben & verteidigen
<b>P</b>	Pick up	Einen Gegenstand aufheben
<b>R</b>	Drop	Die momentan gewählte Waffe fallenlassen
<b>SPACEBAR</b>		Durch die Teammitglieder scrollen

**Hinweis:** Sie können einen Gegner nur angreifen, wenn er sich in der Nähe eines Ihrer Besatzungsmitglieder befindet.

<b>8</b>	Pfeil oben	Ansichtsbildschirm um eins nach oben schieben
<b>2</b>	Pfeil unten	Ansichtsbildschirm um eins nach unten schieben
<b>4</b>	Pfeil links	Ansichtsbildschirm um eins nach links schieben
<b>6</b>	Pfeil rechts	Ansichtsbildschirm um eins nach rechts schieben

**Abfeuern der Bodenwaffen** Besatzungsmitglieder feuern automatisch, wenn sie nicht manuell gesteuert werden. Wenn Sie jedoch das aktuelle Besatzungsmitglied markiert haben, haben Sie die volle Kontrolle über Feuergeschwindigkeit und Treffsicherheit. Um eine Waffe manuell abzufeuern, wählen Sie die Figur, plazieren den Cursor auf das Ziel und drücken dann den rechten Mausknopf.

**Hinweis:** Wenn Bodenwaffen abgefeuert werden, zeigen kleine Rauchwolken einen Fehlschuß und große rote Explosionen einen Treffer an.

**Errichtung des Isolationsgitters** Das vorrangige Ziel eines Bodengefechtes ist es, jeden Planeten durch die Errichtung eines Isolationsgitters zu sichern. Zu diesem Zweck müssen Sie Ihre Ingenieure in die vier Ecksektoren der Planetenkarte schicken und mit dem Bau beginnen lassen. Die Vollendung des Isolationsgitters erfolgt automatisch, unter der Voraussetzung, daß Ihr Außenteam bei seiner Aufgabe, den Gegner auf dem Planeten zu vernichten, erfolgreich ist.

**Hinweis:** Der erfolgreiche Bau eines Isolationsgitters ist abhängig von der Gesundheit und Fähigkeit Ihrer Ingenieure. Falls ein Ingenieur verwundet oder nur als "Durchschnitt" eingestuft wird, ist es möglich, daß er nicht in der Lage ist, das Isolationsgitter zu errichten.

**Abschluß eines erfolgreichen Bodeneinsatzes** Wenn Sie die Kontrolle über den Planeten haben, erscheint eine Animation und zeigt die Aktivierung des Isolationsgitters. Danach sehen Sie einen Bildschirm, der es Ihnen erlaubt, den Planeten zu benennen, und Ihnen die Geldsumme anzeigt, die Sie als Ergebnis Ihres Sieges erhalten. Schließlich gelangen Sie zurück auf die Brücke Ihres Raumschiffes, von der aus Sie Ihre nächste Boden- oder Weltraumattacke starten können.

**Abbruch eines erfolglosen Bodeneinsatzes** Falls Ihre Besatzung nicht fähig ist, den Planeten zu erobern, weil ihr möglicherweise Teilnehmer oder Waffen fehlen, können Sie den augenblicklichen Bodeneinsatz abbrechen, indem Sie den roten Schließ-Knopf anklicken und danach mit "Ja" (Yes) bestätigen.

## Anhang A: Informationen für den Commander

### Dorianer:

Als Wesen mit ausgeprägtem Moralbewußtsein und hoher Intelligenz haben die Dorianer das große Verlangen, die Zivilisationen des Universums zu vereinigen. Diese Vereinigung wird ihrer Überzeugung nach ihre eigene Position als Supermacht stärken und eine neue Phase des Friedens und des Wohlstandes einleiten.

### Terraner:

Eine universelle Militärmacht von intergalaktischen Weltverbesserern, die meinen, es sei ihre Aufgabe, das Universum vor sich selbst zu retten. Diese allgemein verachtete Spezies reist auf der Suche nach Chaos und Anarchie durch das Weltall, um ihr eigenes Verlangen danach zu befriedigen, die Helden des Universums zu werden.

### Marthainer:

Die Marthainer sind eines der ältesten Völker der Galaxis und eines der seltsamsten. Während andere Völker noch mit dem Feuer herumexperimentierten, perfektionierten die Marthainer den Raumflug. Eine Besonderheit dieses Volkes ist seine schlimme Angewohnheit, auf der Oberfläche fremder Planeten riesige Kreise und Kritzeleien in Kornfeldern zu hinterlassen.

### Deakuner:

Sie sind Nachkommen eines Volkes von Eroberern, beschränkten sich jedoch aus Gründen, die bereits vor Jahrhunderten in Vergessenheit geraten sind, lange auf ihre Heimatwelt. Inzwischen haben sie eine Begabung zur Entwicklung und Herstellung von Waffen entdeckt. Heute sind die Deakuner hauptsächlich als Waffenhändler bekannt, doch die besten Waffen heben sie für ihren eigenen Gebrauch auf.

### Maconianer:

Diese Wesen sind die verrückten Wissenschaftler des Universums und absolut besessen davon, alles und jedes gründlichst zu untersuchen. Nachdem die Maconianer Generationen mit Forschung und wissenschaftlicher Untersuchung zugebracht haben, haben sie wissenschaftliche Gerätschaften entwickelt, die den übrigen Zivilisationen weit überlegen sind.

### Takedianer:

Hochintelligente Wesen, die den Großteil ihres Lebens damit zubringen, ihren Verstand bis an die Grenzen stoßen zu lassen. Sie betrachten den Raumflug als eine Gelegenheit zum Gedankenaustausch durch die Entdeckung verschiedener Kulturen und unbekannter Tiefen des Weltraums.

### Ibianer:

Nachdem die Terraner sie mit dem Weltraumflug bekanntgemacht hatten, entdeckten die Ibianer ein großes Interesse am Raumflug und Raumhandel. Sie stellten fest, daß ihr Geschick bei der Herstellung persönlicher Verteidigungssysteme sie zu hochgeschätzten Wesen machte.

### Roger:

Die Roger sind dürr, gemeine, verschlagene, manische, chaotische, widerliche, schäbige, unheimliche, hassenswerte, nervige, teuflische, selbstgerechte, abstoßende Piraten, deren einziger Lebenszweck es ist, im gesamten Universum Chaos zu verbreiten - bis sie einen besseren Zeitvertreib gefunden haben.

### Chordianer:

Die Chordianer sind intergalaktische Unterdrücker und Sklavenhalter, die die Galaxis auf der Jagd nach Sklaven durchkämmen, welche sie dann in den Minen auf den von ihnen kontrollierten Welten arbeiten lassen. Sollte irgendein Mitglied Ihrer Besatzung den Chordianern in die Hände fallen, kann es sich auf ein Leben in Sklaverei einrichten.

**Benaliuser:**

Die Benaliuser sind in der Galaxis berühmt für ihre hervorragende Körperpanzerung und ihre erstklassig ausgebildeten Bodentruppen. Sie erforschen den Weltraum auf der Suche nach neuen Gebieten und neuen Technologien, die sie sich aneignen können.

**Rioniter:**

Nachdem ihnen ihre karge Heimatwelt lange Zeit eine Weiterentwicklung vorenthalten hat, sind die Rioniter mit ihren fortschrittlichen Schild- und Lasersystemen nun bereit zu Action und Abenteuern auf der Suche nach einer neuen Heimatwelt.

**Urachianer:**

Ein Volk von exzellenten Strategen - mit den Urachianern sollte man nicht spaßen. Die Leidenschaft für Strategie und Kampf liegt jedem Urachianer im Blut. Ihr Leben ist ausgerichtet auf die Entwicklung neuer Strategien, und sie nutzen jede sich bietende Gelegenheit, um eine neu formulierte Strategie an anderen Civilisationen auszuprobieren.

## Anhang B: Weltraumwaffen

**Teilchenkanone (Particle Cannon)**

Codename: PART CAN  
Energieverbrauch: 150  
Schadenspotential: 150  
Reichweite: L (Long - Gro )  
Munition: 50  
Schußrate: 1  
Stationsschaden: 40  
Schiffsklasse: 2  
Aufladbar: NEIN

**Minirakete (Mini Missles)**

Codename: MIN MISL  
Energieverbrauch: 2  
Schadenspotential: 30  
Reichweite: M (Mittel)  
Munition: 90  
Schußrate: 3  
Stationsschaden: 30  
Schiffsklasse: 1  
Aufladbar: JA

**ROCOIDS**

Codename: ROCOID  
Energieverbrauch: 20  
Schadenspotential: 60  
Reichweite: L  
Munition: 80  
Schußrate: 1  
Stationsschaden: 40  
Schiffsklasse: 1  
Aufladbar: JA

**Quarkrakete (Quark Missile)**

Codename: QRK MISL  
Energieverbrauch: 20  
Schadenspotential: 200  
Reichweite: L  
Munition: 200  
Schußrate: 1  
Stationsschaden: 50  
Schiffsklasse: 2  
Aufladbar: JA

**Schockwellenkanone (Shock Waver)**

Codename: SHK WAVR  
Energieverbrauch: 200  
Schadenspotential: 200  
Reichweite: S (Small - Gering)  
Munition: 20  
Schußrate: 1  
Stationsschaden: 70  
Schiffsklasse: 2  
Aufladbar: NEIN

**Punktverteidigungssystem (Point Defense System)**

Codename: PT DEFSE  
Energieverbrauch: 40  
Schadenspotential: 40  
Reichweite: S  
Munition: 90  
Schußrate: 0  
Stationsschaden: 30  
Schiffsklasse: 2  
Aufladbar: NEIN

**Leichter Laser (Light Laser)**

Codename: LT LASER  
Energieverbrauch: 35  
Schadenspotential: 35  
Reichweite: M  
Munition: 90  
Schußrate: 0  
Stationsschaden: 30  
Schiffsklasse: 1  
Aufladbar: NEIN

**Pulssprenger (Pulse Blaster)**

Codename: PLS BLST  
Energieverbrauch: 70  
Schadenspotential: 70  
Reichweite: M  
Munition: 70  
Schußrate: 0  
Stationsschaden: 50  
Schiffsklasse: 1  
Aufladbar: NEIN

**Magno-Mine (Magno Mine)**

Codename: MAG MINE  
Energieverbrauch: 20  
Schadenspotential: 200  
Reichweite: S  
Munition: 20  
Schußrate: 1  
Stationsschaden: 50  
Schiffsklasse: 3  
Aufladbar: JA

**Sternen-Mine (Star Mine)**

Codename: STR MINE  
Energieverbrauch: 20  
Schadenspotential: 150  
Reichweite: S  
Munition: 25  
Schußrate: 1  
Stationsschaden: 40  
Schiffsklasse: 2  
Aufladbar: JA

**Heaker-Rakete (Heaker Missle)**

Codename: HK MISL  
Energieverbrauch: 20  
Schadenspotential: 200  
Reichweite: L  
Munition: 20  
Schußrate: 1  
Stationsschaden: 30  
Schiffsklasse: 2  
Aufladbar: JA

**Antimaterie-Torpedo (Antimater Torpedo)**

Codename: ANT TORP  
Energieverbrauch: 50  
Schadenspotential: 250  
Reichweite: L  
Munition: 15  
Schußrate: 1  
Stationsschaden: 80  
Schiffsklasse: 3  
Aufladbar: JA

**Spiralfeuer-Laser (Loopfire Laser)**

Codename: LP LASER  
Energieverbrauch: 80  
Schadenspotential: 80  
Reichweite: M  
Munition: 70  
Schußrate: 0  
Stationsschaden: 50  
Schiffsklasse: 1  
Aufladbar: NEIN

**Kleines Laser-Magazin (Small Laser Pod)**

Codename: SM LRPD  
Energieverbrauch: 35  
Schadenspotential: 35  
Reichweite: S  
Munition: 90  
Schußrate: 0  
Stationsschaden: 30  
Schiffsklasse: 1  
Aufladbar: NEIN

**Doppelfeuer-Laser (Twin Fire Laser)**

Codename: TF LASER  
Energieverbrauch: 80  
Schadenspotential: 80  
Reichweite: M  
Munition: 70  
Schußrate: 0  
Stationsschaden: 50  
Schiffsklasse: 1  
Aufladbar: NEIN

**Sperrfeuer-Laser (Barrage Laser)**

Codename: BR LASER  
Energieverbrauch: 200  
Schadenspotential: 200  
Reichweite: L  
Munition: 20  
Schußrate: 0  
Stationsschaden: 90  
Schiffsklasse: 3  
Aufladbar: NEIN

**Stör-Laser (Jammer Laser)**

Codename: JM LASER  
Energieverbrauch: 70  
Schadenspotential: 70  
Reichweite: M  
Munition: 70  
Schußrate: 2  
Stationsschaden: 50  
Schiffsklasse: 2  
Aufladbar: NEIN

**Laser mit Zielsuchvorrichtung (Trac Laser)**

Codename: TK LASER  
Energieverbrauch: 150  
Schadenspotential: 40  
Reichweite: S  
Munition: 90  
Schußrate: 0  
Stationsschaden: 70  
Schiffsklasse: 1  
Aufladbar: NEIN

**Plasma-Doppelkanone (Plasma Duo)**

Codename: PSMA DUO  
Energieverbrauch: 150  
Schadenspotential: 150  
Reichweite: L  
Munition: 30  
Schußrate: 5  
Stationsschaden: 90  
Schiffsklasse: 2  
Aufladbar: NEIN

**Plasma-Kanone (Plasma Cannon)**

Codename: PSMA BST  
Energieverbrauch: 100  
Schadenspotential: 100  
Reichweite: M  
Munition: 35  
Schußrate: 3  
Stationsschaden: 60  
Schiffsklasse: 2  
Aufladbar: NEIN

**Knochenröster (Bone Toaster)**

Codename: B TOAST  
Energieverbrauch: 200  
Schadenspotential: 200  
Reichweite: L  
Munition: 20  
Schußrate: 0  
Stationsschaden: 100  
Schiffsklasse: 3  
Aufladbar: NEIN

**Leichter Doppel-Laser (Twin Light Laser)**

Codename: TW L LSR  
Energieverbrauch: 40  
Schadenspotential: 40  
Reichweite: S  
Munition: 90  
Schußrate: 0  
Stationsschaden: 30  
Schiffsklasse: 1  
Aufladbar: NEIN

**Reling-Kanone (Rail Gun)**

Codename: RAIL GUN  
Energieverbrauch: 30  
Schadenspotential: 40  
Reichweite: S  
Munition: 90  
Schußrate: 1  
Stationsschaden: 40  
Schiffsklasse: 1  
Aufladbar: JA

**Rass-Sprenger (Rassblaster)**

Codename: RASBLAST  
Energieverbrauch: 80  
Schadenspotential: 80  
Reichweite: M  
Munition: 70  
Schußrate: 0  
Stationsschaden: 30  
Schiffsklasse: 1  
Aufladbar: NEIN

**Aufschlag-Mine (Impact Mine)**

Codename: IMP MINE  
Energieverbrauch: 20  
Schadenspotential: 90  
Reichweite: S  
Munition: 60  
Schußrate: 1  
Stationsschaden: 40  
Schiffsklasse: 1  
Aufladbar: JA

**Fusions-Laser (Fusion Laser)**

Codename: FS LASER  
Energieverbrauch: 30  
Schadenspotential: 30  
Reichweite: M  
Munition: 90  
Schußrate: 0  
Stationsschaden: 40  
Schiffsklasse: 1  
Aufladbar: NEIN

**Miniplasma**

Codename: MIN PSMA  
Energieverbrauch: 80  
Schadenspotential: 80  
Reichweite: M  
Munition: 70  
Schußrate: 2  
Stationsschaden: 30  
Schiffsklasse: 1  
Aufladbar: NEIN

**Budget-Laser (Budget Laser)**

Codename: BD LASER  
Energieverbrauch: 25  
Schadenspotential: 25  
Reichweite: S  
Munition: 90  
Schußrate: 0  
Stationsschaden: 20  
Schiffsklasse: 1  
Aufladbar: NEIN

**Schleich-Mine (Sneak Mine)**

Codename: SK MINE  
Energieverbrauch: 20  
Schadenspotential: 70  
Reichweite: S  
Munition: 70  
Schußrate: 1  
Stationsschaden: 45  
Schiffsklasse: 1  
Aufladbar: JA

**Mini-Mine (Mini Mine)**

Codename: MIN MINE  
Energieverbrauch: 20  
Schadenspotential: 50  
Reichweite: S  
Munition: 80  
Schußrate: 1  
Stationsschaden: 45  
Schiffsklasse: 1  
Aufladbar: JA

**Delta-Rakete (Delta Missile)**

Codename: DLT MISL  
Energieverbrauch: 20  
Schadenspotential: 60  
Reichweite: M  
Munition: 80  
Schußrate: 1  
Stationsschaden: 50  
Schiffsklasse: 2  
Aufladbar: JA

**Angriffs-Rakete (Assault Missile)**

Codename: AS MISL  
Energieverbrauch: 20  
Schadenspotential: 110  
Reichweite: L  
Munition: 50  
Schußrate: 1  
Stationsschaden: 40  
Schiffsklasse: 2  
Aufladbar: JA

**Speer-Rakete (Spear Missile)**

Codename: SP MISL  
Energieverbrauch: 20  
Schadenspotential: 150  
Reichweite: L  
Munition: 25  
Schußrate: 1  
Stationsschaden: 50  
Schiffsklasse: 3  
Aufladbar: JA

**Hammer-Rakete (Hammer Head Missle)**

Codename: HAMMERHEAD  
Energieverbrauch: 20  
Schadenspotential: 80  
Reichweite: M  
Munition: 70  
Schußrate: 1  
Stationsschaden: 50  
Schiffsklasse: 2  
Aufladbar: JA

**Rächer-Rakete (Avenger Missile)**

Codename: AVC MISL  
Energieverbrauch: 20  
Schadenspotential: 50  
Reichweite: M  
Munition: 80  
Schußrate: 1  
Stationsschaden: 50  
Schiffsklasse: 1  
Aufladbar: JA

**Minimax-Rakete (Minimax Missile)**

Codename: MM MISL  
Energieverbrauch: 20  
Schadenspotential: 40  
Reichweite: S  
Munition: 90  
Schußrate: 1  
Stationsschaden: 40  
Schiffsklasse: 1  
Aufladbar: JA

**Anhang C: Bodenwaffen****Leichtes Gewehr (Light Rifle)**

Codename: LT RFLE  
Reichweite: 1  
Schaden: 35

**Kleine Granate (Small Grenade)**

Codename: SM GRDE  
Reichweite: 1  
Schaden: 40

**Mittlere Granate (Medium Grenade)**

Codename: MD GRDE  
Reichweite: 2  
Schaden: 70

**Große Granate (Large Grenade)**

Codename: LG GRDE  
Reichweite: 3  
Schaden: 90

**Bogenfeuer-Laser (Bow Laser Fire)**

Codename: BOW LSR  
Reichweite: 1  
Schaden: 25

**Hand-Blaster (Hand Blaster)**

Codename: H BLST  
Reichweite: 2  
Schaden: 35

**Kleiner Hand-Laser (Small Hand Laser)**

Codename: SM H LSR  
Reichweite: 1  
Schaden: 20

**Doppelgriff-Gewehr (Double Handed Rifle)**

Codename: DBL RFLE  
Reichweite: 2  
Schaden: 50

**Heckenschützen-Pistole (Sniper Pistol)**

Codename: SNPR PST

Reichweite: 3

Schaden: 70

**Kammer-Gewehr (Bolt Rifle)**

Codename: BLT RFLE

Reichweite: 3

Schaden: 80

**Kammer-Phaser (Bolt Phaser)**

Codename: BLT PHSR

Reichweite: 2

Schaden: 60

**Handklinge (Hand Blade)**

Codename: H BLADE

Reichweite: 1

Schaden: 30

**Kleine Frisbee-Bombe (Friz Bomb Small)**

Codename: FRZ BM S

Reichweite: 2

Schaden: 70

**Große Frisbee-Bombe (Friz Bomb Large)**

Codename: FRZ BM L

Reichweite: 3

Schaden: 90

**Mittlere Frisbee-Bombe (Friz Bomb Medium)**

Codename: FRZ BM M

Reichweite: 3

Schaden: 80

**Laser-Bogen (Bow Laser)**

Codename: LSR BOW

Reichweite: 2

Schaden: 50

**Raketenwerfer (Rocket Launcher)**

Codename: R LAUNCH

Reichweite: 3

Schaden: 100

**Schwerer Laser (Heavy Laser)**

Codename: HVY LSR

Reichweite: 3

Schaden: 100

**Mittlerer Laser (Medium Laser)**

Codename: MED LSR

Reichweite: 2

Schaden: 60

**Schnell-Blaster (Rapid Blaster)**

Codename: RPD BLST

Reichweite: 2

Schaden: 60

**Mittlere Plasma-Pistole (Plasma Medium)**

Codename: PSMA M

Reichweite: 3

Schaden: 90

**Kleine Plasma-Pistole (Plasma Small)**

Codename: PSMA S

Reichweite: 8

Schaden: 80

**Kleine Bogen-Granate (Lob Grenade Small)**

Codename: LOB\_GND1

Reichweite: 8

Schaden: 75

**Große Bogen-Granate (Lob Grenade Large)**

Codename: LOG\_GND2

Reichweite: 8

Schaden: 75

**Plasma-Doppelgewehr (Plasma Duo)**

Codename: PLSM\_DUO

Reichweite: 5

Schaden: 90

**Mini-Raketenwerfer (Mini Rocket Launcher)**

Codename: MINI\_RKT

Reichweite: 10

Schaden: 50

**Schweres Gewehr (Heavy Rifle)**

Codename: HEV\_RIFL

Reichweite: 20

Schaden: 70

**Kleiner Granatenwerfer (Grenade Launcher Small)**

Codename: GRN\_LN\_S

Reichweite: 5

Schaden: 100

**Mittlerer Granatenwerfer (Grenade Launcher Medium)**

Codename: GRN\_LN\_M

Reichweite: 8

Schaden: 100

**Großer Granatenwerfer (Grenade Launcher Large)**

Codename: GRN\_LN\_L

Reichweite: 12

Schaden: 100

**Großer Plasma-Blitz (Plasma Bolter Large)**

Codename: PLASMA\_L

Reichweite: 15

Schaden: 100

**Standard-Lasergewehr (Standard Laser Rifle)**

Codename: LAS\_RIFL

Reichweite: 15

Schaden: 40

**Leichtes Gewehr (Light Rifle)**

Codename: LGHT\_RFL

Reichweite: 10

Schaden: 40

**Mittleres Gewehr (Medium Rifle)**

Codename: MD\_RIFLE

Reichweite: 17

Schaden: 60

**Schnellfeuer-Kettengewehr (Rapid Fire Chain Gun)**

Codename: CHIN\_GUN

Reichweite: 15

Schaden: 40

**Kleiner Hand-Laser (Small Hand Laser):**

Codename: HD\_LSR\_S

Reichweite: 10

Schaden: 20

## Merit Software

### Programm- und Lizenzvereinbarung und beschränkte Garantie

LESEN SIE ALLE BEDINGUNGEN UND KLAUSEN DIESER VEREINBARUNG BITTE GRÜNDLICH DURCH, BEVOR SIE DAS AUF DEN BEILIEGENDEN MEDIEN ENTHALTENE PROGRAMM BETREIBEN. DASBETREIBEN DES PROGRAMMS KOMMT EINER ANNAHME DIESER BEDINGUNGEN UND KLAUSELN GLEICH.

**1. COPYRIGHT:** DIESE PROGRAMME UND DAS BEGLEITMATERIAL SIND URHEBERRECHTLICH GESCHÜTZT. DAS BETREIBEN, KOPIEREN, VERÄNDERN ODER ÜBERTRAGEN DES PROGRAMMES, DES BEGLEITMATERIALS ODER VON TEILEN DAVON IST UNTERSAGT, ES SEI DENN, ES IST IN DIESER VEREINBARUNG AUSDRÜCKLICH VORGESEHEN.

**2. LIZENZ:** Sie haben das einfache Recht, jegliches beiliegende Programm auf einem einzelnen Computer zu betreiben. Sie dürfen das Programm in den Arbeitsspeicher Ihres Computers (RAM) laden. Es ist gestattet, das Programm von einem Computer auf einen anderen zu übertragen, solange es jeweils auf nur einem Computer betrieben wird. Es ist Ihnen erlaubt, das Programm zu verändern oder zu übersetzen, vorausgesetzt, die Veränderung oder Übersetzung ist für Ihren eigenen Gebrauch bestimmt und es existiert nicht mehr als ein Exemplar der veränderten Version oder Übersetzung zur gleichen Zeit. Sie dürfen das Programm nicht elektronisch über ein Netzwerk von einem Computer auf einen anderen übertragen oder von einem anderen Computer darauf zugreifen. Es ist untersagt, Kopien des Programms oder des Begleitmaterials an andere weiterzugeben. Es ist untersagt, das Programm zu dekomprimieren, auseinanderzunehmen oder invertiert zu arrangieren. Es ist Ihnen nicht gestattet, den Versuch zu unternehmen, den bei diesem Produkt verwendeten Kopierschutz aufzuheben oder zu umgehen. Die Rechte an beiliegendem Programm sowie alle anderen Rechte und Verwendungszwecke, die in dieser Lizenz nicht ausdrücklich vergeben oder gestattet werden, sind Merit Software vorbehalten.

**3. SICHERUNG UND ÜBERTRAGUNG:** Es ist Ihnen gestattet, ausschließlich zu Sicherungszwecken eine (1) Kopie des Programmes anzufertigen. Dabei müssen Sie die Copyright-Mitteilung auf der Sicherungskopie reproduzieren und einschließen. Sie dürfen das Produkt nur dann an eine andere Partei übertragen oder unterlizenziieren, wenn diese andere Partei die Bedingungen und Klauseln dieser Vereinbarung anerkennt und eine Registrierkarte an Merit Software einsendet. Sollten Sie das Programm übertragen, müssen Sie gleichzeitig auch das Begleitmaterial und die Sicherungskopie übertragen. Andernfalls müssen Sie das Begleitmaterial übertragen und die Sicherungskopie vernichten.

**4. FRIST:** Diese Lizenz behält ihre Gültigkeit, bis sie beendet wird. Sie können sie beenden, indem Sie das Programm, das Begleitmaterial und alle existierenden Kopien vernichten. Die Lizenz verliert ihre Gültigkeit ebenfalls, wenn Sie gegen irgendeine Bedingung oder Klausel dieser Vereinbarung verstößen. Sie erklären sich damit einverstanden, in diesem Falle alle Exemplare des Programms und des Begleitmaterials zu vernichten.

**5. BESCHRÄNKUNG DER HAFTPFLICHT FÜR DAS PROGRAMM:** Die Programme werden "im vorliegenden Zustand" geliefert, ohne Garantie irgendeiner Art, sei sie ausdrücklich oder impliziert, einschließlich der implizierten Garantien bezüglich der handelsüblichen Qualität und Eignung für einen bestimmten Zweck. Das gesamte Risiko hinsichtlich des Ergebnisses und der Leistung der Programme liegt bei Ihnen. Sollte sich das Produkt als fehlerhaft erweisen, übernehmen Sie (und nicht Merit Software und dessen Händler) die Gesamtkosten der nötigen Wartung, Reparatur oder Korrektur. Weiterhin gewährt Merit Software keinerlei Garantie, Gewähr oder macht irgendwelche Zusicherungen hinsichtlich der Benutzung oder Folgen der Benutzung des Programms in Bezug auf Eignung, Genauigkeit, Verlässlichkeit, Aktualität oder Sonstiges; und Sie verwenden das Produkt und seine Ergebnisse ausschließlich auf eigenes Risiko.

**6. BEGRENzte MEDIEN-GARANTIE:** Merit Software garantiert dem ursprünglichen Käufer für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum, daß das Medium, auf dem das Programm aufgenommen wurde, frei von Material- und Produktionsfehlern ist. Sollte innerhalb dieses 90-Tage-Zeitraums ein durch diese Garantie abgedeckter Fehler auftreten und das Produkt nicht später als fünf (5) Tage nach Ablauf dieses Zeitraums an Merit Software zurückgeschickt werden, wird Merit Software das Produkt entweder ersetzen oder reparieren. Nach Ablauf dieser Fristen wird Merit Software das Produkt gegen eine Gebühr von 5 Dollar entweder ersetzen oder reparieren. Diese Garantie ist ausschließlich und ersetzt alle anderen Bedingungen und Garantien, ausdrücklich oder impliziert, einschließlich, aber nicht beschränkt auf, die implizierten Bedingungen und Garantien bezüglich der handelsüblichen Qualität oder Eignung zu einem bestimmten Zweck und diejenigen, die auf Statuten oder sonstigen Gesetzen oder Geschäfts- und Handelsverfahren beruhen. Soweit solche Statuten und Gesetze den Ausschluß solcher implizierten Garantien untersagen, sind sie auf einen Zeitraum von 90 Tagen ab Kaufdatum beschränkt. Keinerlei Bedingungen oder Garantien, seien sie ausdrücklich oder impliziert, besitzen nach Ablauf dieses Zeitraums Gültigkeit.

**7. EINSCHRÄNKUNG DER HAFTBARKEIT:** Die Haftbarkeit von Merit Software beschränkt sich auf die Reparatur oder den Ersatz eines defekten Produkts nach Ermessen der Firma und schließt keinesfalls Entschädigungen für den Nutzungsverlust oder für Einbußen erwarteter Gewinne, Vergünstigungen oder andere Neben- oder Folgekosten, Ausgaben oder Einbußen ein, einschließlich jeglicher Daten oder Informationen, die verlorengehen oder beschädigt werden könnten, selbst wenn Merit Software auf die Möglichkeit solcher Schäden aufmerksam gemacht wurde.

Einige Staaten verbieten die zeitliche Begrenzung einer implizierten Garantie oder den Ausschluß bzw. die Begrenzung der Haftbarkeit für Neben- oder Folgeschäden. Es kann daher möglich sein, daß die oben aufgeführten Einschränkungen oder Ausschlüsse nicht auf Sie zutreffen. Durch diese Garantie erhalten Sie bestimmte Rechte, neben denen Sie möglicherweise noch andere Rechte haben, die von Staat zu Staat verschieden sind.

**8. SONSTIGES:** Diese Vereinbarung stellt die gesamte Übereinkunft hinsichtlich des Programms und des Begleitmaterials dar und tritt an die Stelle jeglicher früheren Bestellung, Korrespondenz oder Zusicherung. Diese Vereinbarung kann nur durch eine schriftliche Abänderung verändert werden, die von einem Beauftragten von Merit Software unterzeichnet ist. Sollte eine Bestimmung dieser Vereinbarung als ungesetzlich, ungültig oder aus irgendeinem Grunde nicht vollstreckbar angesehen werden, gilt sie als unabhängig von den übrigen Bestimmungen der Vereinbarung und hat keinerlei Effekt auf die Gültigkeit und Vollstreckbarkeit dieser übrigen Bestimmungen. Für diese Lizenzvereinbarung gelten die Gesetze des Staates Texas der Vereinigten Staaten von Amerika. Wenn dieses Produkt für oder im Namen der Vereinigten Staaten, deren Behörden und/oder Vertreter erworben wurde, ist es mit BESCHRÄNKEN RECHTEN versehen, und der gesamte Gebrauch, die Vervielfältigung oder Offenlegung der beiliegenden Software und des Begleitmaterials unterliegen den Einschränkungen, die in "The Rights in Technical Data and Computer Software" (Die Rechte an Technischen Daten und Computer Software), Paragraph 252.227-7013, DOD FAR und der Klausel "Rights in Data-General" (Die Rechte an Daten - Allgemein), Paragraph 52.227-14, FAR festgelegt sind. Soweit nicht anders angegeben, ist Merit Software, 13707 Gamma Road, Dallas, TX 75244, USA der Hersteller/Produzent.

9. Die Programm-Lizenzvereinbarung sichert die Rechte von Merit Software, der Muttergesellschaft und aller Tochtergesellschaften.

Merit Software und die Merit-Logos sind Warenzeichen von Merit Software, Inc.

# Command Adventures: Starship Version 1.2

## Technisches Begleitheft

### System-Mindestanforderungen

386SX-33-IBM-PC oder zu 100% kompatibles Gerät

2 MB RAM, davon 575 KB RAM frei

Festplatte mit 26 MB freiem Speicherplatz

VGA-Grafiken

Microsoft- oder zu 100% kompatible Maus

### Installation von Starship auf der Festplatte

Bevor Sie mit der Installation von Starship auf Ihrer Festplatte beginnen, sollten Sie sich vergewissern, daß Ihr System den oben aufgeführten Mindestanforderungen entspricht.

Um Starship auf Ihrer Festplatte zu installieren, legen Sie die Programmdiskette 1 in ein beliebiges Diskettenlaufwerk und wechseln zu diesem Laufwerk. Danach machen Sie folgende Eingabe: `install [Diskettenlaufwerk] [Ziellaufwerk und -verzeichnis]`. Haben Sie die Diskette beispielsweise in Laufwerk A: eingelegt, geben Sie Folgendes ein:

`a: [ENTER]`

`install a: c:\starship [ENTER]`

Folgen Sie anschließend den Bildschirmanweisungen, um die Installation auf der Festplatte durchzuführen. Nach einer Weile wird Ihnen die Zahl der als nächstes einzulegenden Diskette angezeigt. Wenn eine solche Aufforderung erscheint, legen Sie die entsprechende Diskette in das Laufwerk, und drücken Sie eine beliebige Taste, um die Installation fortzusetzen. Sie benötigen etwa 26 MB freien Festplattenspeicher, um das Programm vollständig zu installieren. Hinweis: Der Installationsvorgang dauert ca. 20 bis 30 Minuten, je nach Computersystem.

### Soundkonfiguration

Nachdem die Installation abgeschlossen ist, erscheint der Bildschirm zur Soundkonfiguration (Sound Configuration Screen). Hier können Sie die Soundkarte auswählen, die für Ihr System am besten geeignet ist. Wählen Sie durch Drücken der ENTER-Taste Music Card Configuration (Musikkarten-Konfiguration). Danach wählen Sie den Namen Ihrer Soundkarte oder die Option Autodetect, mit der das Programm Ihre Musikkonfiguration automatisch einstellt.

Wenn Sie sich entscheiden, die Musikoptionen manuell festzulegen, fragt das Programm Sie nach weiteren Informationen, wie z.B. der Basisadresse (Base Address) sowie den IRQ- und DMA-Einstellungen für Ihre Soundkarte. Nachdem Sie die Einstellungen Ihrer Wahl festgelegt haben, drücken Sie [ESC], um zum Hauptbildschirm für die Soundkonfiguration zurückzugelangen. Wählen Sie dort mit Hilfe der ENTER-Taste Sound Card Configuration, und folgen Sie den gleichen Schritten wie bei der Einstellung Ihrer Musikkarten-Konfiguration.

Nachdem Sie alle Einstellungen festgelegt haben, sollten Sie Ihre neue Konfiguration speichern. Bewegen Sie die Markierungsleiste auf die Option Save Change and Exit (Änderungen speichern und Menü verlassen), und drücken Sie [ENTER]. Wenn Sie Starship das nächste Mal starten, wird das Programm automatisch Ihre Einstellungswahl übernehmen.

### Hinweis:

Wenn Sie Ihre Soundkonfiguration nicht speichern, kann das Spiel nicht reibungslos laufen.

Falls Sie Ihre Soundkonfiguration nach der ersten Installation ändern möchten, betreiben Sie einfach CONFIG.EXE aus dem Starship-Unterverzeichnis:

`config [ENTER]`

Sollten Sie nicht ganz sicher sein, welche die richtigen Basisadressen-, IRQ- und DMA-Einstellungen für Ihre Soundkarte sind, starten Sie bitte das Testprogramm, das Ihrer Soundkarte beilag.

Viele Soundkarten, u.a. Sound Blaster Pro, verwenden IRQ 5 als Standard- IRQ-Einstellung.

## **Spielstart**

Möchten Sie Starship nach der Installation auf der Festplatte starten, so wählen Sie bitte die Laufwerk-Partition, in der sich das Starship-Unterverzeichnis befindet (zum Beispiel C:), und geben Sie folgendes ein:

```
cd\starship [ENTER]  
starship [ENTER]
```

Nachdem das Programm geladen wurde, können Sie eine beliebige Taste drücken, um die animierte Einführungssequenz zu überspringen und das Spiel zu beginnen.

## **Nicht genügend DOS-Grundspeicher?**

Wenn Sie beim Starten von Starship keine 580.000 Bytes (575 KB) DOS-Grundspeicher zur Verfügung haben, erscheint folgende Meldung:

At least 580,000 bytes of free RAM are required to run STARSHIP.

(Mindestens 580.000 Bytes freier Grundspeicher sind erforderlich, um STARSHIP zu betreiben.)

Daraufhin kommen Sie zum DOS-Systemzeichen zurück. Falls diese Meldung erscheint, sollten Sie das MAKEDISK.BAT-Dienstprogramm, das Starship beiliegt, zur Erstellung einer Bootdiskette verwenden. Diese wird Ihr System booten, ohne daß dabei im Speicher residente Programme geladen werden, wie es bei der normalen Startup-Sequenz Ihrer Festplatte der Fall wäre.

Das MAKEDISK.BAT-Dienstprogramm befindet sich auf der obersten Ebene des Starship-Unterverzeichnisses auf Ihrer Festplatte. Um eine Bootdiskette zu erstellen, legen Sie einfach eine leere formatierte oder unformatierte Diskette in Ihr Laufwerk A:. Achten Sie darauf, da Sie sich im Starship-Unterverzeichnis auf Ihrer Festplatte befinden, und geben Sie makedisk ein.

MAKEDISK.BAT formatiert die Diskette in Laufwerk A: und kopiert die nötigen Systeminformationen, damit die Diskette selbstständig booten kann. Sobald dieser Schritt abgeschlossen ist, erscheint die Meldung Format another? Y/N (Noch eine formatieren? Ja/Nein). Geben Sie unbedingt "N" für "Nein" ein. An dieser Stelle kopiert MAKEDISK die erforderlichen AUTOEXEC.BAT- und CONFIG.SYS-Dateien (je nach der gewählten Speicherverwaltungs-Option) auf die Diskette.

Hinweis: Sie müssen eine der Startup-Dateien auf Ihrer Bootdiskette editieren, so daß Sie eine Zeile zum Laden Ihres Maustreibers enthält (Starship benötigt eine Maus). Weitere Informationen dazu lesen Sie bitte in der READ.ME-Datei auf der Starship-Diskette 1 nach. Um die READ.ME-Datei lesen zu können, legen Sie Diskette 1 in das Laufwerk. Wechseln Sie dann zu diesem Laufwerk, und geben Sie folgendes ein:

```
type read.me [ENTER]
```

Um Ihre neue Bootdiskette zu benutzen, booten Sie Ihren Computer mit der Diskette im Laufwerk A: neu, und laden Sie Starship von Ihrer Festplatte.

## **DoubleSpace und Stacker**

In der READ.ME-Datei auf der Programmdiskette 1 finden Sie eine detaillierte Anleitung, wie Sie Starship mit DoubleSpace oder Stacker betreiben.

## **Media Vision Pro Audio Spectrum**

Wenn Sie eine ältere Version dieser Karte (ca. 2 Jahre) benutzen, kann es vorkommen, daß der musikalische Teil von Starship nicht richtig funktioniert. Um dieses Problem zu beheben, benötigen Sie einen älteren Musiktreiber namens PASFM.ADV. Für nähere telefonische Aufkünfte stehen Ihnen die Kundendienst-Mitarbeiter bei Merit gerne zur Verfügung.

## **Problemlösungen**

1. Problem: Der Mauscursor "erstarrt" zeitweilig während des Spiels.  
Lösung: Vergewissern Sie sich, daß Sie einen Microsoft-Maustreiber 8.0 oder eine höhere Version besitzen.
2. Problem: Musik und/oder Soundeffekte sind nicht oder nur fehlerhaft zu hören.  
Lösung: Prüfen Sie die Einstellungen im CONFIG.EXE-Programm, und stellen Sie sicher, daß sie denen Ihrer Audiokarte entsprechen.
3. Problem: Es ist nicht möglich, auf einem Planeten zu landen.  
Lösung: ändern Sie die Einstellungen der Puffer (Buffers) und Dateien (Files) in Ihrer CONFIG.SYS-Datei zu folgenden Zeilen:

Buffers=36

Files=40

## **Kundendienst**

Sollten Sie mit Starship Probleme haben, können Sie sich als registrierter Besitzer des Spiels unter folgender Nummer an unsere Kundendienstabteilung wenden: USA (214) 385 2957. Unsere Techniker stehen Ihnen Montag - Freitag zwischen 10 Uhr und 17 Uhr Ortszeit zur Verfügung.

Fragen, Kommentare und andere Reaktionen zu Starship oder einem unserer anderen Produkte nehmen wir gerne entgegen. Bitte schreiben Sie an folgende Adresse:

**Merit Software**  
**13707 Gamma Road**  
**Dallas, Texas 75244**  
**USA**

## **On-Line-Unterstützung über CompuServe**

Sie erreichen unsere On-Line-Unterstützung für Starship über CompuServe unter USA 800-848-8199. Fragen Sie nach Vertreter 321, um Ihre KOSTENLOSE Einführungsmitgliedschaft und einen Verrechnungskredit von \$15 zu erhalten. Sind Sie bereits ein Mitglied von CompuServe, dann geben Sie nach einem beliebigen Systemzeichen GO GAMAPUB ein. So gelangen Sie zum Kundendienst von Merit Software. Sie können unsere Kundendienstabteilung auch unter ID# 76711,247 erreichen.

## **Was ist CompuServe?**

CompuServe ist das weltweit größte internationale Netz von PC-Verwendern (mehr als 1,2 Millionen Mitglieder) und bietet über 1.400 Produkte und Dienstleistungen. Sie können sich direkt an Software-Herausgeber wenden, kostenlose Software herunterladen, und Sie erfahren die neuesten Nachrichten und Sportberichte (mit persönlicher Schneidevorrichtung). Oder wie wär's mit dem Wetterbericht (mit Accu-Wetterkarten)? Sie können Ihre Flüge planen und sogar buchen, mit Hilfe der On-Line-Enzyklopädie Privatforschung betreiben oder einen Blick auf die neuesten Börsenberichte werfen. Machen Sie von internationalen E-Mail-Verbindungen, Software-Hilfe und vielen anderen Angeboten Gebrauch!