

# MASTER OF ORION

## Technisches Begleitheft

Die "Master of Orion"-Spielpackung sollte dieses technische Begleitheft, ein Handbuch mit einer Registrierkarte und einen Satz 3,5 Zoll-Disketten enthalten.

Computer: IBM oder Kompatible mit 16 Mhz 386-Prozessor oder besser.

Systemspeicher: 2 MB RAM mit 700 KB freiem Erweiterungsspeicher.

Konventioneller Speicher: 575 KB (588.800 Bytes) des RAM-Speichers erforderlich.

Festplatte: Mindestens 14 MB freier Speicherplatz auf der Festplatte erforderlich.

Graphiken: VGA-Grafikkarte und VGA-Monitor. Laufwerk: Für die Installation ist ein 3,5 Zoll-Laufwerk erforderlich. DOS: MS-DOS Version 3.0 oder höher erforderlich.

Nach Wahl:

Maus: Microsoft-Maus oder Kompatible empfohlen.

Soundkarten: Sound Blaster, Ad-Lib, Pro-Audio Spectrum oder Roland MT-32.

"Master of Orion" enthält ein Programm, mit dem Sie das Spiel auf Ihrer Festplatte installieren können. Tun Sie dazu folgendes:

1. Starten Sie wie üblich Ihren Computer.
2. Legen Sie die erste "Master of Orion"-Diskette in Ihr 3,5 Zoll-Laufwerk ein.
3. Geben Sie entsprechend des aktivierten Laufwerks entweder A: oder B: ein, und drücken Sie dann ENTER.
4. Geben Sie INSTALL ein, und drücken Sie ENTER. Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen.

---

### INHALT

---

### SYSTEMMINDEST- ERFORDERNISSE

---

### INSTALLATION

---

---

## INSTALLATION (FORTSETZUNG)

Das Hauptmenü des INSTALLATIONSPROGRAMMS bietet vier Optionen:

**Install Game Files to Hard Disk:** Dekomprimiert und kopiert die Spieldateien von den Spieldisketten in das Verzeichnis, das Sie auf Ihrer Festplatte eingerichtet bzw. bestimmt haben. Da die Dateien Ihrer Disketten komprimiert wurden, MÜSSEN Sie diese Option benutzen, um die Spieldateien auf Ihre Festplatte zu kopieren.

**Reconfigure Hardware Options:** Ermöglicht Ihnen die Konfiguration der Hardware-Einstellungen für Ihre Soundkarte und Schnittstelle. Das INSTALLATIONS-PROGRAMM hat die Menüoptionen markiert, die seiner Meinung nach in Ihrem System zur Verfügung stehen. Sie können aber auch die schattierten Optionen wählen. Je weiter Sie die Menüoptionen dabei nach unten gehen, desto fortschrittlicher sind im allgemeinen die Soundsysteme.

Erfordert die von Ihnen gewählte Soundvorrichtung bestimmte Konfigurationseinstellungen für die Adresse, IRQ und/oder DRQ, dann werden Sie davon in Kenntnis gesetzt. Das Installationsprogramm wird versuchen, die nach seinem Ermessen für Ihr System korrekten Optionen zu wählen. Überprüfen Sie die Ihrer Soundkarte beigelegte Dokumentation und jegliche Informationen über die bei der Installation der Soundkarte vorgenommenen Einstellungen für die Adresse, IRQ und/oder DRQ. Ist die Einstellung nicht korrekt, dann werden Sie möglicherweise weder Sound noch Musik hören oder können "Master of Orion" unter Umständen überhaupt nicht betreiben.

Nachdem Sie die Optionen für die Soundtreiber eingestellt haben, können Sie die Schnittstelle entweder für die Benutzung der Maus oder der Tastatur konfigurieren. Für "Master of Orion" wird die Benutzung einer Maus empfohlen.

**Display README.TXT file:** Die README.TXT-Datei enthält Informationen, die nach Druck des Handbuchs und des technischen Begleitheftes eingegangen sind.

**Exit to DOS:** Verläßt das INSTALLATIONSPROGRAMM, woraufhin Sie das Spiel betreiben können. Möchten Sie die Hardware-Einstellungen später ändern oder die README.TXT-Datei lesen, dann können Sie das INSTALLATIONSPROGRAMM von Ihrer Festplatte aus erneut betreiben.

**HINWEIS:** Als Teil der automatischen Überprüfungsroutine sucht das INSTALLATIONSPROGRAMM Ihr System auch nach Soundkarten ab. Einige Soundkarten haben möglicherweise zur Folge, daß Ihr Computer bei dieser Überprüfungsroutine blockiert. Sollte es auf Ihrem System zu einem derartigen Problem kommen, dann können Sie das INSTALLATIONSPROGRAMM auch ohne den Soundkartensuchvorgang betreiben, indem Sie statt "INSTALL" "INSTALL -S" eingeben. Sie überspringen damit den Suchvorgang und können dann vom Menü eine beliebige Soundkarte wählen. Achten Sie dabei jedoch darauf, daß Sie die korrekten Einstellungen vornehmen.

„Master of Orion“ benötigt 575KB (588.800 Bytes) Ihres konventionellen RAM-Speichers. Um zu überprüfen, wieviel RAM auf Ihrem Computer zur Verfügung steht, geben Sie MEM ein und drücken ENTER.

Der daraufhin erscheinende Speicherbericht führt eine Zahl für die „größte ausführbare Programmgröße“ (largest executable program size) auf. Handelt es sich dabei um weniger als 588.800 Bytes, dann müssen Sie möglicherweise Ihre Systemkonfiguration ändern und einige speicherresidente Programme entfernen, um genügend Speicherplatz verfügbar zu machen.

Haben Sie „Master of Orion“ einmal korrekt installiert und Ihre Festplatte konfiguriert, dann können Sie das Spiel betreiben. Wechseln Sie nun auf das Unterverzeichnis über, in dem sich „Master of Orion“ befindet. Haben Sie die voreingestellten Optionen bei der Installation beibehalten, dann würden Sie als nächstes

CD C:\MPS\ORION

eingeben und ENTER drücken. Haben Sie das korrekte Verzeichnis geöffnet, dann geben Sie

ORION

ein und drücken ENTER, um das Spiel zu beginnen.

Das Ziel des Spiels ist die Eroberung der Galaxis. Tun Sie dazu folgendes:

- Nutzen Sie die planetarischen Ressourcen, um die Entwicklung der Industrie, der Verteidigungseinrichtungen, der Forschung, der Ökologie und des Raumschiffbaus auf Ihren Planeten voranzutreiben.
- Schicken Sie Raumschiffe aus, um neue Planeten zu entdecken und zu besiedeln.
- Treten Sie durch diplomatische Aktivitäten, Handel, Spionage, Sabotage und Krieg mit anderen Völkern der Galaxis in Kontakt.
- Erforschen Sie neue Technologien im Bereich der Computer, Kraftfelder, Planetologie, Bauindustrie, sowie der Antriebs- und Waffenwissenschaften.
- Entwerfen Sie neue Raumschiffe mit neuen Technologien, die Ihnen bei Ihren Bestrebungen helfen werden.

Ist dies Ihr erstes Spiel, dann empfehlen wir, daß Sie mit einer mittelgroßen Galaxis bei einem einfachen Schwierigkeitsgrad und mit drei anderen Völkern beginnen. Übernehmen Sie die Rolle der Alkaris, Sillicoids oder der Klackons, da diese drei Völker für den Anfänger am einfachsten zu meistern sind.

---

## SPEICHERERFORDERNISSE

---

## SPIELSTART

---

## DAS SPIEL

---

## IHR ERSTES SPIEL

---

---

## HILFEFENSTER

Ein Großteil der Spielbildschirme verfügen über eingebaute Hilfefenster, die die Steuerungen des Spiels erklären. Um ein Hilfefenster abzurufen, brauchen Sie auf Ihrer Tastatur nur die Funktionstaste F1 zu drücken.

---

## SPIELSTEUERUNGEN

Wir empfehlen, daß Sie für "Master of Orion" eine Maus verwenden. Der linke Mausknopf wird dabei immer zur Wahl einer Option benutzt und der rechte Mausknopf, um eine Wahl rückgängig zu machen.

Zur Bewegung des Zeigers kann statt der Maus aber auch der Ziffernblock verwendet werden. Vergewissern Sie sich, daß "Numlock" eingeschaltet ist. Durch Drücken von ENTER wählen Sie eine Option, mit ESC machen Sie eine Wahl rückgängig. Um die Spielkarte abzurollen, halten Sie die CTRL-Taste gedrückt, während Sie eine der Ziffernblocktasten betätigen.

Die meisten Knöpfe auf dem Bildschirm können durch Drücken der Taste aktiviert werden, die dem Anfangsbuchstaben der Knopfbezeichnung entspricht. Dabei gibt es jedoch einige Ausnahmen:

Hauptbildschirm: VERLEGEN (RELOCATE) = 'L'                      TRANSPORT = 'X'

Flottenbildschirm: SPEZIFIKATIONEN (SPECS) = 'V'

Kampf: SPEZIAL (SPECIAL) = 'X'

Viele Schirme:     ▼ (Runterpfeil) = '<'             ▲ (Hochpfeil) = '>'

F1 = Hilfefenster

F2 = Nächster Planet

F3 = Vorheriger Planet

---

## DER HAUPTBILDSCHIRM

Der Hauptbildschirm enthält ein großes Fenster, in dem ein Abschnitt der Galaxis, rechts ein Fenster mit planetarischen Informationen und/oder Kontrollanzeigen sowie eine Reihe von Knöpfen am unteren Bildschirmrand gezeigt werden, mit denen Sie Zugang zu anderen Kontroll- und Informationsschirmen erhalten.

Vom Galaxisfenster aus können Sie Sterne und Raumschiff-Flotten wählen. Wählen Sie einen Stern, den Sie besiedelt haben, dann kann das rechte Fenster zur Zuteilung von Ressourcen, zum Bau von Raumschiffen, zur Verlegung von Raumschiffen zu anderen Kolonien oder zur Verlegung von Siedlern zu anderen Sternensystemen benutzt werden. Klicken Sie das gewählte Sternensystem erneut an, dann erscheinen im Fenster zusätzliche Informationen über den Stern.

Wählen Sie einen Stern, den Sie noch nicht besiedelt haben, dann erscheinen im rechten Fenster die Informationen, die Sie bis dahin über dieses Sternensystem gesammelt haben.

Wählen Sie eine Flotte, die sich auf der Umlaufbahn eines Planeten befindet, dann können Sie mit Hilfe des rechten Fensters Raumschiffe dieser Flotte in ein anderes Sternensystem verlegen. Wählen Sie eine Flotte, die sich schon im Weltraum befindet, dann erscheinen in diesem Fenster Informationen über die Zusammensetzung, die Zielbestimmung und die voraussichtliche Ankunftszeit (ETA) dieser Flotte.

Sie können die Zuteilung Ihrer planetarischen Ressourcen und Ihrer Forschungsbemühungen selbst bestimmen, indem Sie die Verhältnisleisten benutzen. Sie zeigen an, zu welchem Verhältnis bestimmte Ressourcen in die verschiedenen Wissenschaftsbereiche eingeteilt werden. Der Gesamtwert aller Leisten muß dabei immer 100% der zugeteilten Ressourcen betragen. Wenn Sie den Wert einer Leiste also reduzieren, dann verlängert sich daraufhin eine der anderen Leisten, erhöhen Sie dagegen einen Wert, dann reduziert sich natürlich ein anderer.

Um den Wert einer Verhältnisleiste zu verändern, klicken Sie die Leiste einfach im gewünschten Bereich an, woraufhin sich die Leiste entweder verlängert oder kürzer wird. Die anderen Leisten verändern dementsprechend ebenfalls ihre Einstellung, so daß der Gesamtwert aller Leisten wieder 100% beträgt. Eine Feineinstellung ist möglich, indem Sie die Pfeile links und rechts der Leisten verwenden oder nach Wahl der entsprechenden Verhältnisleiste die Plus- und Minustasten benutzen.

Möchten Sie den Zuteilungswert einer Leiste festlegen, so daß eine Änderung der anderen Verhältnisleisten diese Einstellung NICHT beeinflußt, dann klicken Sie die Bezeichnung links der entsprechenden Leiste an. Die Leistenbezeichnung nimmt dann eine andere Farbe an, woraufhin eine Änderung der anderen Leisten den zuvor festgelegten Wert nicht mehr beeinflußt. Möchten Sie den Wert später wieder ändern, dann klicken Sie erneut die Bezeichnung der entsprechenden Leiste an.

Mit Hilfe der unten auf dem Hauptbildschirm aufgeführten Knöpfe erhalten Sie Zugang zu anderen Bildschirmen mit detaillierten Informationen und Kontrollanzeigen:

**Game (Spiel):** Mit Hilfe dieser Option können Sie Spiele sichern oder laden, die Soundeinstellungen ändern und das Spiel abbrechen.

**Design:** Mit Hilfe dieses Knopfes können Sie neue Raumschiffstypen entwerfen. Haben Sie mehr als sechs Schiffdesigns, dann müssen Sie zuerst eines der älteren Modelle ausrangieren.

**Fleet (Flotte):** Mit Hilfe dieser Option können Sie die Position und die Spezifikationen Ihrer Raumschiffe einsehen sowie einen beliebigen Raumschiffstyp wählen, den Sie ausrangieren möchten, um Platz für neuere Designs zu schaffen.

**Map (Karte):** Bietet einen Überblick über die gesamte Galaxis.

**Races (Völker):** Steuert Ihre Interaktionen mit anderen Völkern, zu denen Sie Kontakt haben. Mit Hilfe dieser Option können Sie mit Botschaftern sprechen, Spione aussenden und Ihre Fortschritte mit denen anderer Völker vergleichen.

**Planets (Planeten):** Bietet eine Zusammenfassung der wichtigsten Daten über Ihre Kolonien und führt den ökonomischen Status Ihres Imperiums auf.

**Tech:** Zeigt Ihnen, welche technologischen Fortschritte Sie bis dahin gemacht haben, und ermöglicht Ihnen die Zuteilung Ihrer Ressourcen in die sechs Forschungsbereiche.

**Next Year (Nächstes Jahr):** Beendet diesen Spielzug und geht zum nächsten über.

---

## VERHÄLTNISLEISTEN

---

## ANDERE SPIELFUNKTIONEN

## TECHNOLOGIE-ENTWICKLUNGSTABELLE

Technologie-stand	Computertechnologie	Bautechnologie	Kraftfeldtechnologie
1. 2. 3. 4. 5.	Kampfcomputer Klasse I ECM-Störsender Klasse I  Tiefraumscanner Kampfcomputer Klasse II	Titaniumpanzerung  Verbesserte Bautechnologie - 9  Reduzierte Industrieabfälle 80%	Deflektorschild Klasse I   Deflektorschild Klasse II
6. 7. 8. 9. 10.	ECM-Störsender Klasse II Verbess. Automatisierungskontrollen III  Kampfcomputer Klasse III	Verbesserte Bautechnologie - 8  Dauerlegierte Panzerung	Persönlicher Deflektorschild  Deflektorschild Klasse III
11. 12. 13. 14. 15.	ECM-Störsender Klasse III Verbesserter Weltraumscanner  Kampfcomputer Klasse IV	Kampfanzug  Verbesserte Bautechnologie - 7 Automatisierte Reparatereinheiten Reduzierte Industrieabfälle 60%	Planetarischer Schild Klasse V  Deflektorschild Klasse IV
16. 17. 18. 19. 20.	ECM-Störsender Klasse IV Verbess. Automatisierungskontrollen IV  Kampfcomputer Klasse V	Zortriumppanzerung Verbesserte Bautechnologie - 6	Repulsionsstrahl  Deflektorschild Klasse V
21. 22. 23. 24. 25.	ECM-Störsender Klasse V Fortschrittl. Weltraumscanner  Kampfcomputer Klasse VI	Verbesserte Bautechnologie - 5 Gepanzerte Exoskelette Reduzierte Industrieabfälle 40%	Persönlicher Absorbitionsschild Planetarischer Schild Klasse X  Deflektorschild Klasse VI

Technologie-stand	Computertechnologie	Bautechnologie	Kraftfeldtechnologie
26. 27. 28. 29. 30.	ECM-Störsender Klasse VI Verbess. Automatisierungskontrollen V  Kampfcomputer Klasse VII	Andriumpanzerung  Verbesserte Bautechnologie - 4	Tarnvorrichtung  Deflektorschild Klasse VII
31. 32. 33. 34. 35.	ECM-Störsender Klasse VII  Hyperraum-Nachrichtensysteme Kampfcomputer Klasse VIII	Verbesserte Bautechnologie - 3 Tritaniumpanzerung Reduzierte Industrieabfälle 20%	Zyroschild Planetarischer Schild Klasse XV  Deflektorschild Klasse IX
36. 37. 38. 39. 40.	ECM-Störsender Klasse VIII Verbess. Automatisierungskontrollen VI  Kampfcomputer Klasse IX	Fortschr. Schadenskontrolle  Verbesserte Bautechnologie - 2  Energiepanzer	Stauungsfeld Persönlicher Barrierschild  Deflektorschild Klasse XI
41. 42. 43. 44. 45.	ECM-Störsender Klasse XI  Kampfcomputer Klasse X	Adamantiumpanzerung  Industrieabfallbeseitigung	Planetarischer Schild Klasse XX SL-Generator Deflektorschild Klasse XIII
46. 47. 48. 49. 50.	Orakelschnittstelle ECM-Störsender Klasse X Verbess. Automatisierungskontrollen VII Technologienullabgleicher Kampfcomputer Klasse XI	Neutroniumpanzerung	Blitzschild  Deflektorschild Klasse XV

Technologie-stand	Planetologie	Antriebstechnologie	Waffentechnologie
1. 2. 3. 4. 5.	Ökologische Wiederherstellung Terraformung +10 Kontrollierte Landung auf öden Planeten  Verbesserte ökol. Wiederherstellung	Rücktriebwerke (Warp 1)  Wasserstoff-Treibstoffzellen (Reichweite 4)  Deuterium-Treibstoffzellen (Reichweite 5)	Laser und Atomwaffen Handlaser  Hyper-V-Raketen Gatling-Laser
6. 7. 8. 9. 10.	Kontrollierte Landung auf Tundraplaneten  Terraformung +20 Landung auf toten Planeten Todessporen	Nuclear Engines (Warp 2)  Iridium-Treibstoffzellen (Reichweite 6) Trägheitsstabilisator	Anti-Geschoß-Raketen Neutronkugelgeschütz Hyper-X-Rakete Fusionsenergiebombe Ionenkanone
11. 12. 13. 14. 15.	Kontrollierte Infernolandung Verbesserte ökol. Wiederherstellung Terraformung +30 Kontrollierte Landung auf Giftplaneten	Unterlichttriebwerk (Warp 3)  Dotomitkristalle (Reichweite 7)	Streusatz-V-Raketen Ionengewehr Massentreiber Quecksilberraketen Neutronen-Blaster
16. 17. 18. 19. 20.	Erdanreicherung Bio-Toxin-Gegenmittel Landung auf radioaktiven Planeten  Terraformung +40	Energiepulsar  Fusionsernegietriebwerk (Warp 4) Uridium-Treibstoffzellen (Reichweite 8) Warp-Umwandler	Anti-Materien-Bombe Gravitonstrahl Stinger-Raketen Hartstrahl Fusionsenergiestrahler
21. 22. 23. 24. 25.	Klontechnologie Atmosphärische Terraformung  Fortschrittl. ökol. Wiederherstellung	Reajax-II-Treibstoffzellen (Reichweite 9) Impulstriebwerke (Warp 5)	Ionenstromprojektor Omega-V-Bombe Anti-Materien-Torpedos Fusionsenergiegewehr Megastrahlkanone



Technologie-stand	Planetologie	Antriebstechnologie	Waffentechnologie
26. 27. 28. 29. 30.	Terraformung +50 Todesvirus  Fortschrittliche Bodenanreicherung	Raumtore  Trilithiumkristalle (Reichweite 10) Ionentriebwerk (Warp 6)	Phasenwaffen Streusatz-VII-Raketen Auto-Blaster Pulsonrakete Tachyonstrahl
31. 32. 33. 34. 35.	Terraformung +60  Vollständige ökol. Wiederherstellung	Hochernergiekonzentration	Handphasenwaffe Gauss-Autokanone Partikelstrahl Herkularraketen Plasmakanone
36. 37. 38. 39. 40.	Universalgegenmittel  Terraformung +80  Bio-Terminator	Anti-Materien-Triebwerke (Warp 7)  Subweltraumteleporter  Ionischer Pulsar	Distrupator Pulsphasenwaffe Neutroniumbombe Höllenfeuertorpedos
41. 42. 43. 44. 45.	Fortschrittliche Klontechnologie  Terraformung +100	Thoriumzellen (Unbegr. Reichw.) Interphasentriebwerk (Warp 8) Subweltraumblockierer  Kampftransporter	Zeonraketen Plasmagewehr Protonentorpedos Streusatz-X-Raketen Tri-Konzentrationsplasma
46. 47. 48. 49. 50.	   Terraformung +120	Trägheitsnullabgleicher  Hypertriebwerk (Warp 9)  Verlagerungsvorrichtung	Stellarumwandler Neutronenstromprojektor Mauler-Vorrichtung  Plasmatorpedos

## WAFFENTABELLE

STRAHLENWAFFEN						
Waffen	Tech.-stand	Schadens-wert	Kosten	Größe	Leistungs-stärke	Hinweise
Laser	1	1-4	3	10	30	
Schwerer Laser	1	1-7	9	30	90	Reichweite: 2 Felder
Gatling-Laser	5	1-4	9	20	70	Feuert 4 mal pro Zug
Neutronkugelgeschütz	7	2-5	3	15	25	Halbiert feindl. Schildstärken
Ionenkanone	10	3-8	4	15	35	
Schwere Ionenkanone	10	3-15	11	45	105	Reichweite: 2 Felder
Massentreiber	13	5-8	9	55	50	Halbiert feindl. Schildstärken
Neutronen-Blaster	15	3-12	6	20	60	
Schwere Blastkanone	15	3-24	18	60	180	Reichweite: 2 Felder
Graviton-Strahl	17	1-15	6	30	60	Schaden wird von einem Ziel zum anderen übertragen
Hartstrahl	19	8-12	12	50	100	Halbiert feindl. Schildstärken
Fusionsenergiestrahl	20	4-16	7	20	75	
Schwerer Fusionsenergiestrahl	20	4-30	21	60	225	Reichweite: 2 Felder
Megastrahlkanone	25	2-20	8	30	65	+3 Trefferchance
Phasenwaffe	26	5-20	9	20	90	
Schwere Phasenwaffe	26	5-40	26	60	270	Reichweite: 2 Felder
Auto-Blaster	28	4-16	14	30	75	Feuert 3 mal pro Zug
Tachyonstrahl	30	1-25	9	30	80	Schaden wird von einem Ziel zum anderen übertragen
Gauss-Autokanone	32	7-10	28	105	105	Feuert 4 mal pro Zug, halbiert feindl. Schilde
Partikelstrahl	33	10-20	15	90	75	Halbiert feindl. Schildstärken
Plasmakanone	35	6-30	12	30	110	
Disruptor	37	10-40	21	70	160	Reichweite: 2 Felder
Pulsphasenwaffe	38	5-20	25	40	120	Feuert 3 mal pro Zug
Tri-Konzentrationsplasma	45	20-50	25	70	180	
Stellarumwandler	46	10-35	50	200	300	Reichweite: 3 Felder/trifft alle vier Schilde
Mauler-Vorrichtung	48	20-100	55	150	350	

## BOMBEN UND BIOLOGISCHE WAFFEN

Waffen	Tech.-stand	Schadens-wert	Kosten	Bomben	Größe	Leistungs-stärke	Hinweise
Atombombe	1	3-12	3	10	25	0	
Fusionsenergiebombe	8	5-20	4	10	25	0	
Todessporen	10	1 Population	10	5	50	0	Biologische Waffe
Anti-Materien-Bombe	16	10-40	5	10	50	0	
Omega-V-Bombe	22	20-50	8	10	75	0	
Todesvirus	27	2 Populationen	15	5	100	0	Biologische Waffe
Neutroniumbombe	39	40-70	10	10	90	0	
Bieterminator	40	3 Populationen	20	5	150	0	Biologische Waffe

RAKETEN UND TORPEDOS									
Waffen	Tech.-stand	Schad-enswert	Kosten	Größe <sup>1</sup>	Leistungs- <sup>1</sup> stärke	Bonus	Gesch- <sup>2</sup> windigkeit	Reich- <sup>3</sup> weite	Hinweise
Atomraketen	1	4	7	50	20	0	2	4	
Hyper-V-Raketen	4	6	9	70	20	0	2.5	5	
Hyper-X-Raketen	7	8	12	100	20	+1	2.5	4	
Streusatz-V-Raketen	11	6	18	115	60	0	2.5	5	Teilt sich in 5 Sprengköpfe auf
Quecksilberraketen	14	10	13	105	20	+2	3	6	
Stinger-Raketen	18	15	19	155	30	+3	3.5	7	
Anti-Materien-Torpedos	23	30	30	75	300	+4	4	8	
Streusatz-VII-Raketen	27	10	28	230	50	+2	3	6	Teilt sich in 7 Sprengköpfe auf
Pulsonrakete	29	20	20	160	40	+4	4	8	
Herkularrakete	34	25	26	220	40	+5	4.5	9	
Höllenuerrakete	40	25	50	150	350	+6	5	10	Trifft alle vier Schilde
Zeonraketen	41	30	30	250	50	+6	5	10	Am besten für Raketenstützpunkte
Protonentorpedos	43	60	50	100	400	+6	8	10	
Streusatz-X-Raketen	44	15	30	250	50	+3	3.5	7	Teilt sich in 10 Sprengköpfe auf
Plasmatorpedos	50	150	150	150	450	+7	6	10	Stärke-/Platzverlust: 15

1. Werte für Größe und Leistungsstärke betreffen Raketenwerfer mit zwei Aufhängevorrichtungen. Raketenwerfer mit fünf Aufhängevorrichtungen sind 50% größer und teurer als Raketenwerfer mit zwei Aufhängevorrichtungen.
2. Raketen mit zwei Aufhängevorrichtungen haben eine Geschwindigkeitsvorteil von +1 und einen Reichweitenvorteil von +2.
3. Planetarische Raketenstützpunktabschußrampen haben eine doppelte Reichweite.

## USA-ONLINE-SERVICE

MicroProse bietet aktuelle Neuigkeiten, die neuesten Spielversionen, Aktualisierungen, Produkt-Demos, Kritiken, technische Ratschläge und mehr über die folgenden Online-Dienste für Modem-Benutzer. Für die Mitarbeiter sind unsere Online-Serviceleiter Quentin Chaney und Brian Hellesen zuständig.

### MICROPROSE BULLETIN BOARD SERVICE (MPS\*BBS)

USA (410) 785-1841, mit Einstellungen von 8, N, 1, unterstützt bis zu 14400 Baud, 8 Leitungen, täglich rund um die Uhr.

AMERICA ONLINE: Industry Connection, Schlüsselwort: "MicroProse"

COMPUSERVE: Game Publishers Forum, Schlüsselwort: "Go GAMBUPB", Adresse: 76004,2223.

DELPHI: GameSig, Adresse: MicroProse.

FIDONET: MicroProse Conference, Node 1: 2617/107

GENIE: Scorpio RT, Schlüsselwort: "Scorpio", Adresse: MicroProse.

INTERNET: Adresse: 76004,2223@CompuServe.Com.

MCI MAIL: Adresse: MicroProse.

PC-LINK: Computer Forum, Schlüsselwort: "MicroProse", Adresse: MicroProse.

PRODIGY: "Game Club", Adresse: XHFK15D.

PROMENADE: Industry Connection, Schlüsselwort: "MicroProse", Adresse: MicroProse.

Q-LINK: Computer Forum, MicroProse Section, Adresse: MPSLabs.

## KUNDENDIENST & TECHNISCHE HILFE

Telefonische Hilfe erhalten

Sie Montag bis Freitag,  
zwischen 9 und 17 Uhr englischer  
Zeit unter der Nummer

**+44 (0)454 329510**

### COPYRIGHT-HINWEIS

Copyright © 1993 von MicroProse Limited

IBM ist ein eingetragenes Warenzeichen von International Business Machines Inc.

Tandy ist ein eingetragenes Warenzeichen der Tandy Corporation.

Ad Lib ist ein eingetragenes Warenzeichen von Ad Lib, Inc.

Roland ist ein eingetragenes Warenzeichen der Roland Corporation.

Dieses Handbuch sowie die darin beschriebenen Computerprogramme und das Bild- und Tonmaterial auf den dazugehörigen Disketten sind urheberrechtlich geschützt und enthalten Informationen im Besitz von MicroProse Software, Inc. Niemand darf Exemplare dieses Handbuchs und der dazugehörigen Disketten oder Auflistungen der Programme auf den Disketten ohne vorherige schriftliche Genehmigung von MicroProse Software, Inc. an irgendwelche Einzelpersonen oder Institutionen weitergeben oder verkaufen. Ebenso darf niemand ohne vorherige schriftliche Genehmigung von MicroProse Software, Inc. dieses Handbuch ganz oder teilweise kopieren, photokopieren, reproduzieren, übersetzen oder es auf maschinenlesbare Form reduzieren. Jegliche Person oder Personen, die dieses Programm ganz oder teilweise in irgendeinem Medium verbreiten, aus welchem Grund auch immer, machen sich der Verletzung des Urheberrechts schuldig und können vom Inhaber des Urheberrechts nach dessen Ermessen strafrechtlich verfolgt werden.

# MICROPROSE

The Ridge, Chipping Sodbury, Avon BS17 6AY, GB.

**Tel: +44 (0) 454 329510**

**Hergestellt in GB  
MP322171T/SR**