

Collection

Bestseller Games

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE - vormals oft über DM 100,-

**19,80
DM**

**Uneingeschränkte deutsche Originalversion
- mit Sprachausgabe und Audiotracks!**

Direkt von CD-ROM spielbar!

Ausgabe 3

DM 19,80

SFr 19,80

öS 158,-

Lfr 480,-

HFL 25,-

Colony Wars

2492



MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!

PC Spiel 5/96:

**„... mit Colony Wars steht
seit langem mal wieder
ein gutes Strategiespiel
aus deutscher Produktion
in den Regalen.“**



CompuServe®

SOFTWARE AUF DER CD-ROM
INKL. 10 STUNDEN GRATIS-ZUGANG

T - Online®
Decoder auf der CD-ROM!



CompuServe kostenlos testen: Titel-CD einlegen - los geht's.



GO!

GO COMMUNICATION. Willkommen in der 40-Millionen-Gemeinde im Internet! Stöbern Sie doch mal in unseren umfangreichen Datenbanken oder jagen Sie in Sekundenschnelle E-Mails rund um den Globus: CompuServe macht's möglich. Sie bezahlen im 1. Monat keine Mitgliedsgebühr, dazu gibt's 10 Online-Stunden gratis. Legen Sie einfach die Titel-CD ein und rufen Sie SETUP.EXE im Verzeichnis D:\DFUE\WINCIM auf. Wenn Sie Hilfe brauchen, rufen Sie uns an. D: 0130/114678 CH: 1553179 A: 0660/8750.

[http://www.CompuServe[®].de](http://www.CompuServe.de)

OHNE DIE RICHTIGE STRATEGIE LÄUFT NIX!



Alle hängen sie vor den Strategiespielen: ob nun „Dune 2“, „Civilization 2“, „Command & Conquer“, „Battle Isle 3“ oder „Warcraft II“ – für reichlich Futter ist ja auch gesorgt. Nächtelang wird da gezockt, und ohne mit den Wimpern auch nur zu zucken, bringt der Spieler am Bildschirm massenweise

heim einen weiteren Meilenstein deutscher Strategie-Geschichte fabriziert.

Im Jahre 2492 ist die Menschheit schon längst soweit, daß sie sich ihre Rohstoffe von anderen Planeten irgendwo in den Tiefen des Weltraums holt – und zwar nicht durch menschliche Arbeitskräfte, sondern

feindliche Roboter und Androiden um, erobert gegnerische Städte und vereitelt im Endeffekt immer wieder die Übernahme der Weltregierung durch irgend eine feindliche Macht. Es hat ja auch was, der Oberbefehlshaber einer ganzen Armee zu sein, ganze Horden von seinen Soldaten in die Höhle des Löwen zu schicken und Ewigkeiten darüber zu brüten, wie man dem Computer nun ein Schnippchen schlagen kann.

Auch die deutsche Spieleschmiede Black Legend trägt ihren Teil zur Verbreitung des Strategie-Genres mit bei: mit „Colony Wars“ haben die Programmierer aus Mül-

durch Roboter. Doch plötzlich scheint ein Teil der Blechspielzeuge nicht mehr richtig zu funktionieren – er verbündet sich gegen die ehemaligen Arbeitskollegen und erobert die ehemaligen eigenen Basen, um den noch gehorchenden Robotern den Garaus zu machen. Nun ist der Spieler gefragt: er muß die Ruhe auf den weit entfernten Planeten wieder herstellen, um den ungehinderten Rohstoffabbau und -transport sicherzustellen. Denn auf der Erde soll gefeiert werden: der 1000. Jahrestag seit der Entdeckung Amerikas steht an, und dafür braucht die Menschheit Rohstoffe en Masse. Werden Sie es schaffen, die durchgeknallten Robbis wieder zur Besinnung zu bringen und den Grund für ihr merkwürdiges Verhalten herauszufinden?

Übrigens: für den Fall, daß ihnen die eine oder andere Mission doch als zu schwer erscheinen sollte, haben wir in enger Zusammenarbeit mit Black Legend eine Lösungsbeschreibung zu jedem Level erstellt.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Lesen und Spielen

Ihr

C. Borgmeier

Carsten Borgmeier und
das gesamte Team von Editorial Services

IMPRESSUM

Verlag:

Trend-Redaktions- und
Verlagsgesellschaft mbH
Am Kalischacht 4
79426 Buggingen
Tel: 07631/360-270
Fax: 07631/360-444

Chefredakteur:

Carsten Borgmeier

Redaktion:

Editorial Services
Lange Str. 112
27749 Delmenhorst
Tel: 04221/9345-0
Fax: 04221/17789
Claas Wolter, Claudia Lux

Gestaltung und Satz:

Style of the Arts. GmbH
79426 Buggingen
Tel. 07631/17 630
Art Director: Michael H. Sichterl
Layout: Helmut Kammerer

Heftproduktion:

Stephan Striegel
Anzeigenleitung:
Carsten Borgmeier

Belichtung:

SKRIPT, Freiburg

Druck:

LeykamDruck, A-Graz

Vertrieb:

Trend-Redaktions- und
Verlagsgesellschaft mbH
Michael Denzer
Am Kalischacht 4
79426 Buggingen
Tel: 07631/360-113
Fax: 07631/360-449

Außendienst:

Büro West, Jägerstraße 23,
46149 Oberhausen,
Tel: 0208/644110, Fax: 0208/644367
Leitung: Willy Laserbusch, Betreuung
Grosso/Bahnhoßbuchhandel:
Reinhard Jansohn, Christian Linke,
Rolf Krämer Bernd, Bdzok

Verkaufspreis:

19,80 DM

Abo Preis:

199,90 DM

Abo-Service:

07631/360 338

Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nimmt der Verlag entgegen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion. Die Rücksendung ist ausgeschlossen. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich bei EDITORIAL SERVICES. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung der Agentur. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

INHALTS VERZEICHNIS

DIE AUFGABE S.5

Die sechs goldenen Regeln S.5

Start des Spiels S.5

Steuerung und Information S.5

Das Hauptmenü S.6

Tastatur definieren S.6

Untermenü „Optionen“ S.7

Der Hauptbildschirm S.7

Liste der Fabriken S.8

Hauptmenü S.8

Die Robotersteuerung S.9

► Stellung halten S.9

► Bewegen S.9

► Angreifen S.9

► Direktsteuern S.10

► Besetzen S.10

► Wähle eine Gruppe S.10

► Spezialfunktionen S.10

► In der Basis S.11

► Fahrwerk S.11

► Spezial S.12

► Waffen S.13

► Wie man einen Roboter baut S.13

► Die Gebäude S.14

► Los gehts S.14

LÖSUNGSHILFEN S.15

Installation und Programmstart von „Colony Wars 2492“

Systemanforderungen

Um „Colony Wars“ spielen zu können, müssen folgende Voraussetzungen gegeben sein:

- IBM PC oder 100% kompatibel
- mind. 486/25 MHz
- MS-DOS 5.0 oder höher
- SVGA-kompatible Grafikkarte oder VGA-Grafikkarte mit VESA-Treiber
- 8 MB RAM
- 500 KB freier DOS-Speicher
- Festplatte mit 20 MB freiem Speicherplatz
- Microsoft-kompatible Maus
- 4-fach CD-ROM empfohlen
- Soundblaster oder kompatible Soundkarte



Konfiguration des PCs

„Colony Wars“ läuft nicht in Verbindung mit Emm386.exe. Bitte entfernen Sie diesen Treiber aus der Config.sys. Weiterhin benötigt das Spiel einen Minimalwert von FILES=25. Bitte erhöhen Sie diesen Wert gegebenenfalls.

Windows 95

Für den Start von „Colony Wars“ unter Windows 95 gelten die gleichen Voraussetzungen wie unter DOS.

Das Programm „SysCheck“

Mit Hilfe des Programms „Syscheck“ können Sie vorab testen, ob Ihr System alle Voraussetzungen für „Colony Wars“ erfüllt. Dieses Programm läuft nur von der Festplatte. Bitte vergewissern Sie sich, daß Emm386.exe geladen wurde, damit SysCheck richtig funktioniert!

Die Installation von „Colony Wars 2492“

Erster Schritt:

Zur Installation von Colony Wars wechseln Sie bitte zu Ihrem CD-ROM-Laufwerk und rufen Sie anschließend das Installationsprogramm durch die Eingabe von „INSTALL“ auf.

Zweiter Schritt:

Das Installationsprogramm fragt Sie nun nach der gewünschten Installationsart. Hier stehen Ihnen zwei Optionen zur Wahl: Die Teilinstallation benötigt 16 MB, die Vollinstallation hingegen 26 MB auf Ihrer Festplatte. Die gewünschte Installationsart wird durch die Cursorstasten hoch/runter ausgewählt und mittels Leertaste markiert. Bestätigen Sie Ihre Wahl nun mit der Eingabetaste.

Dritter Schritt:

Als nächstes werden Sie nach dem Verzeichnis gefragt, in dem das Spiel installiert werden soll. Sollten Sie mit der Vorgabe einverstanden sein, genügt die Bestätigung durch die Eingabetaste.

Vierter Schritt:

Nach der Installation erscheint eine Textfenster mit einigen Informationen zur Konfiguration und den Handbüchern auf der CD. Bitte lesen Sie sich diese Informationen genau durch!

Fünfter Schritt:

Jetzt erfolgt die Einstellung der Soundkarte. Zunächst fragt das Setup, ob es automatisch nach einer Soundblaster suchen soll. Diese Option sollten Sie wahrnehmen. Wenn eine entsprechende Karte gefunden wurde, werden die festgestellten Einstellungen im unteren Bereich eingeblendet. Sollten Sie über keine Soundblaster verfügen, oder wird diese nicht richtig erkannt, müssen Sie eine kompatible Soundkarte auswählen und selbstständig konfigurieren. Dazu wählen Sie bitte mit Hilfe der Cursorstasten rauf/runter eine kompatible Karte aus und bestätigen dies. Anschließend müssen Sie die verwendete Portadresse, den Interrupt und den DMA-Kanal angeben.

Sechster Schritt:

Die Installation von „Colony Wars“ ist nun abgeschlossen. Bitte wechseln Sie in das Verzeichnis, in dem Sie das Spiel installiert haben und geben Sie „CW“ ein.

..und wenn es doch nicht funktioniert (Troubleshooting)

1. Haben Sie im Setup die richtige Soundkarte eingestellt, stimmen die Angaben der Portadresse, des Interrupts und eventuell des DMA-Kanals?

2. Ist Ihre Grafikkarte für die hochauflösende Grafik geeignet?
Leider sind nicht alle Grafikkarten voll VESA-kompatibel. Aus diesem Grund befindet das Shareware-Programm „UNIVBE“ auf der CD. Zur Installation wechseln Sie bitte in das Verzeichnis UNIVBE, geben „INSTALL“ ein, und bestätigen dies mit der Eingabetaste. Folgen Sie anschließend den Anweisungen auf dem Bildschirm. Damit ist das Problem aus der Welt!

Anmerkung: Das Programm trägt sich in der Autoexec.bat ein und wird daher bei jedem Start des Computers automatisch geladen. Möchten Sie das verhindern, suchen Sie folgende Zeilen in der Autoexec.bat: C:\UNIVBE\UNIVBE.EXE

Sie können diese Zeilen löschen oder deaktivieren, in dem Sie die Buchstaben REM, gefolgt von einem Leerzeichen, an den Anfang der Zeile stellen. Dann sind Sie allerdings vor jedem Start von „Colony Wars“ gezwungen, in das Verzeichnis des Programms zu wechseln und den Treiber durch die Eingabe von „UNIVBE“ manuell zu starten.



COLONY WARS 2492

Die Aufgabe

Sichern Sie sich Ihren Anteil am Universum. „Colony Wars 2492“ führt Sie auf die Austragungsorte 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:



Das Startmenü

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 Robotererelemente, soviel Sie können.
- 3) Steigern 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 Basisstationen 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 dann 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 nochmaligem 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 nochmaligem 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.



Das Hauptmenü

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:



Das Konfigurationsmenü – Tasten umdefinieren

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 Roboter-elemente „Fahrwerk“, „Spezial“ und „Waffen“ aus.

Sound

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

Musik

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

Sound

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

Colony Wars 2492

Sprache

Einstellungen für die anwählbare Sprachausgabe der Kommandobestätigungen (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 laufend.

Zufällige Auswahl

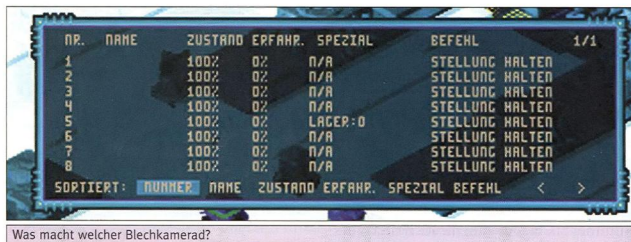
Alle Musikstücke wiederholen sich, gespielt allerdings in zufälliger Reihenfolge. Die Tracks, die für die einzelnen Musikstücke stehen, können Sie mittels Anklicken der Kontrollkästchen aktivieren oder deaktivieren.

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-Grafikaufklärung mit 640 x 400 Bildpunkten bei 256 Farben

Spiel beenden

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



Was macht welcher Blechkamerad?

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 „Information“ abzurufen sind.

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

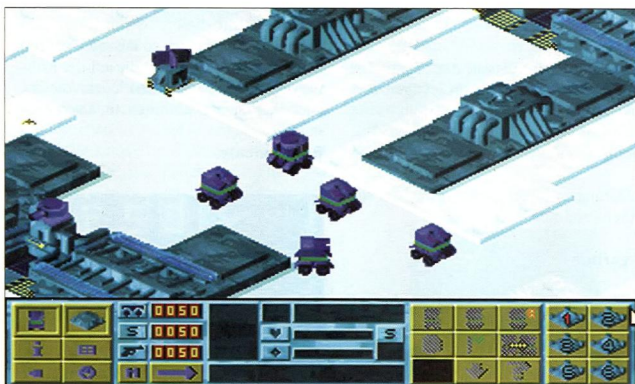
Der Hauptbildschirm

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 sich 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:



So sieht's dann im Spiel aus



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 Eigenamen. 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 schnelligst 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 Zurückerobierung 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 zum Geschehen. Einzelne Nachrichten lassen sich nach dem Lesen aus der Liste löschen, andere wiederum erlauben es Ihnen, das Geschehen zu rekonstruieren – und sich schnelligst 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 Angarer (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



Alle Vorräte auf einen Blick

Colony Wars 2492



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 Schmied...



Dieser Button zaubert die Übersichtskarte auf den Bildschirm

Karte

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



Dieses Symbol erklärt sich fast von selbst...

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.

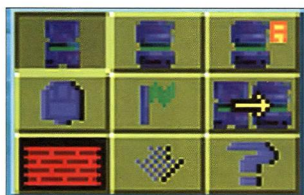
Roboter



Das kann sich doch schon sehen lassen

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.

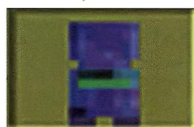
Die Robotersteuerung



Die Robbi-Kontrollzentrale

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 Gefechtes 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.

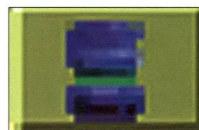


Stellung halten

Stellung halten:

Nach Anwahl dieses Schalters mittels Mausklick 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



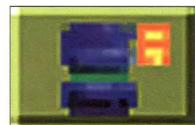
Das kann sich doch schon sehen lassen

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 unerforschten 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 kurzen Klick als Ziel identifiziert haben. Je nach Waffenausstattung gibt es nun entweder ein paar Böllerschüsse, oder



Das kann sich doch schon sehen lassen



Direktsteuerung

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 kommt vorallem bei Einheiten zum Einsatz, die Hindernisse aus dem Weg räumen müssen, zum Beispiel der

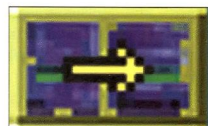
Flammenwerfer in Dschungelumgebungen oder der Schneeräumer auf Eiswelten (siehe Waffen und Spezialgeräte).

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 ja 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



Wähle eine Gruppe

An bestimmten Plätzen, die irgendwo innerhalb des Spielfeldes verstreut liegen, finden Sie freie Robotereinheiten. Haben Sie das Glück, eine solche Ansammlung aufzuspielen, dann hilft Ihnen diese Funktion: Klicken Sie auf das Schaltsymbol „Folge dem Roboter“, wählen Sie einen der freien Roboter mittels Mausklick 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:

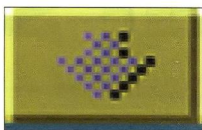
In diesem Feld zeigt das Spiel die Spezialfunktion (durch das Roboterelement „SPEZIAL“ gewählt) des aktuellen Roboters an.



Spezialfunktion



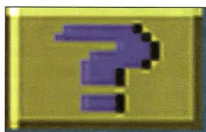
Besetzen



Montage

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

ROBOTER-INFO:

Diese Funktion zeigt Informationen über „Name“, „Nummer“, „Zustand“ und „Erfahrung“ in einer Textbox über den von Ihnen mit der Maus angewählten 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 gegnerischen Kolonien, genauer gesagt über die Basisstationen. 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...



Das kann sich doch schon sehen lassen



Die Montagestation

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 wendend) 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:

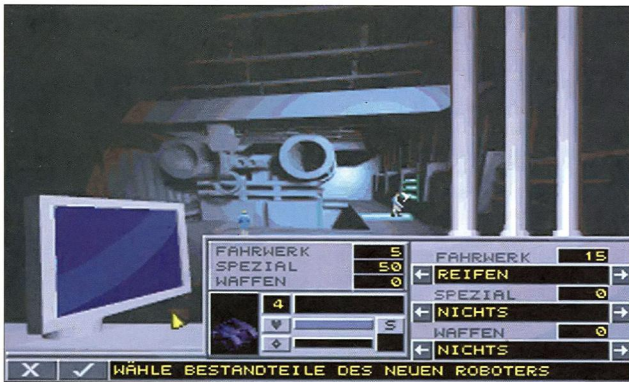
Der Schneepflug sorgt für freie Wege in Schneegebieten, ist mittelschnell, während des „Pflügens“ allerdings langsam und kostet auch einiges mehr. Er benötigt die „Direkte Kontrolle“! Zu haben ist das Fahrwerk jedoch nur auf der Eiswelt.

Ski:

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

10.1.3. Ketten:

Verschen mit Raupenketten, mittelschnell und preiswert. Kann überall eingesetzt werden.



Wir basteln uns einen Robbi...

Colony Wars

2492

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 in der Stadt zum Einsatz.

Abwehr:

Dieses Fahrwerk ist zwar sehr langsam, kann aber durch Feststellen mittels Bodenbefestigung die Waffenstärke auf das anderthalbfache 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 Bodeminen 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. Waren zu transportieren ist zudem relativ einfach. Aktivieren Sie den Transporter und klicken Sie auf das rot/schwarze Kreissymbol unten in der Butonleiste. Auf der nun erscheinenden Karte klicken (und markieren so mit einem gelben Punkt) Sie auf jene Gebäude, die der Transporter anfahren soll. Das war es schon. Bei der Anwahl mehrerer Gebäude blinken diese dann in der zuvor eingestellten Reihenfolge.

Angarium-Zug:

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 in Stadt vor.

Reparatur:

Ausgerüstet mit diesem Spezialteil entwickeln sich Roboter zu geschickten Handwerkern und reparieren beschädigte Roboter oder Fabriken. Dieses geschieht automatisch, indem der Reparaturroboter 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 Basisstationen 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 (bis 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.

Baurobster:

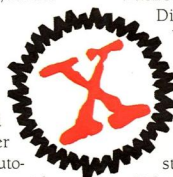
Dieser Roboter kann bis zu 10 Wälle so plazieren, daß ankommende Gegner erst mal Probleme haben, in Richtung Ihrer Station vorzustoßen. Dazu klicken Sie nur das Spezial-Symbol in der Robotersteuerung an, das Ihnen die Fähigkeit des aktuellen Roboters anzeigt. Sind in den gegnerischen Reihen Zerstörer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

**Waffen**

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

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:

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“).

Große 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 vermeiden.

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 Kamikazeinheit 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

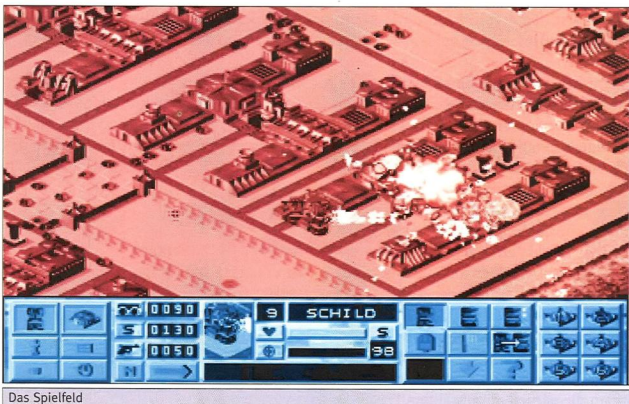
Hier noch einmal eine Übersicht, welches Roboterelement („Fahrwerk“, „Spezial“, „Waffe“) in welcher Umgebung zum Einsatz kommt:

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 steht 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 ein Button zur Anwahl der jeweils nächsten Station („Nächste“). Außerdem die aktuelle Anzahl der vorhandenen Bauelemente jedes Hauptelements.



Das Spielfeld



Für Aktionen stehen nun folgende Schalter zur Verfügung, die Sie mittels Maus anklicken können:

Neuer Roboter:

Nach Auswahl 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 Roboter-element 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 Aktivitäten 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 Roboter-elemente „Fahrwerk“, „Spezial“ und „Waffen“, die Sie in die jeweilige Basis transportieren müssen. Dazu benötigen die Fabriken das „Angarium“, wobei ein Element Angarium für ein Roboter-element steht. (Der Tausch 1:1 ist dabei doch fair, oder?)

Rohstoff-Mine:

Hier finden Sie das Element Angarium. Angarium benötigen Fabriken zum Bau der Roboter-elemente, es wartet daher auf Transportroboter. Je mehr Angarium Sie liefern, desto mehr Roboter-elemente 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 niemandem 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...



Das kann sich doch schon sehen lassen

HIER ZUR ÜBERSICHT NOCH EINMAL DIE WICHTIGSTEN VORDEFINIERTEN TASTEN:

ALLGEMEIN:

Information	F1
Speichern	F2
Laden	F3
Hauptmenu	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

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

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)

Basis:

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

Neuer Roboter:

OK	Enter
Abbrechen	ESC



LÖSUNGSHILFEN

Colony Wars

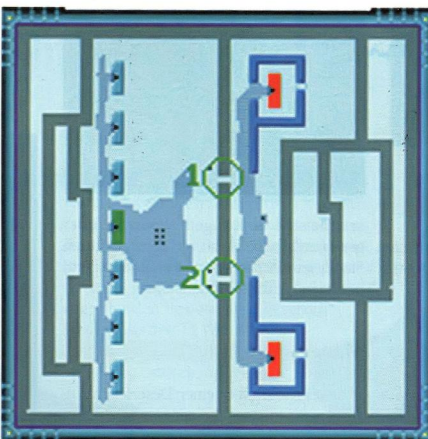
Für alle, die bei irgendeiner Mission Schwierigkeiten haben, haben wir hier in Zusammenarbeit mit Black Legend noch eine Lösungshilfe erstellt. Nun dürften die Gegner keine Chance mehr haben...

Eis 1

Ganz einfach: Die gegnerische Basis muß gefunden und besetzt werden. Alle gegnerischen Roboter müssen zerstört werden. Alle Fabriken sollten besetzt werden.

Eis 2

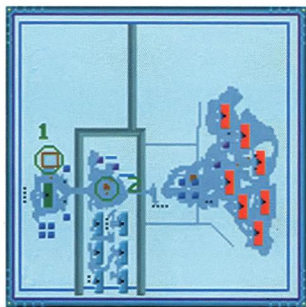
Zuerst alle Fabriken besetzen. Danach alle Fabriken aufwerten und den Abtransport der Einzelteile organisieren. Anschließend die



Wege zu den Brücken 1+2 vom Schnee befreien und so viele Kampfroboter wie möglich dort postieren, aber der „erste“ Roboter an der Bücke sollte ein Schneepflug sein! Wenn der Transporter zwischen den Brücken ist, den RECHTEN Übergang freiräumen und die feindlichen Roboter angreifen. In diesem Moment stoppt der Transporter und will zur 1. Basis zurück. Nun schnell den Übergang LINKS freiräumen und die Roboter dort angreifen und vernichten.

Eis 3

Zuerst sollte man alle Roboter in der Garage (1) erobern. Mit deren Hilfe wird nun eine Mauer um das Minenfeld (2) errichtet. Nun alle



Fabriken besetzen, alle Wege ausbauen, das Angarium in die Fabriken befördern und die Bauteile in die Basis schaffen. Wenn genügend Kampfroboter produziert sind, den Weg zum Gegner öffnen und angreifen.

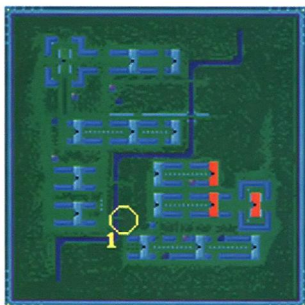
Eis 4

Sehr einfach: Alle feindlichen Roboter zerstören.



Dschungel 1

Alle feindlichen Roboter auf der eigenen Seite zerstören. Anschließend alle Fabriken besetzen und das Material in die Basis bringen. Mit dem Flammenwerfer einen Weg durch den Wald (1) brennen und die geräusche Basis angreifen.



Dschungel 2

In dieser Karte benutzen Sie Landminen und stationäre Roboter an strategisch wichtigen Punkten, um den Gegner am weiteren Vordringen zu hindern, und um in aller Ruhe eine Angriffstreitmacht aufzubauen und damit den Gegner anzugreifen.



Dschungel 3

Zuerst muß mit dem Flammenwerfer ein Weg durch den Wald (1) gebrannt werden. Die Roboter können danach befreit und zur eigenen Basis gebracht werden. Dort werden sie recycled. Nun können Transportroboter gebaut, die Fabriken besetzt und die Bauteile zur Basis geschafft werden. Aber Vorsicht! Der Gegner wird Sie laufend attackieren!

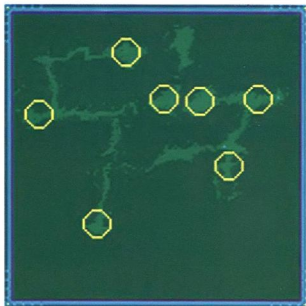
Dschungel 4

Finden und zerstören Sie alle Roboter im Wald (1).



Wüste 1

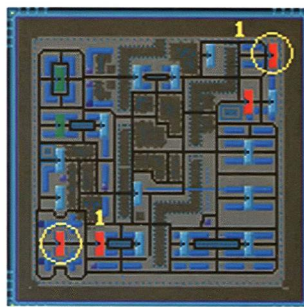
Als erstes sollten Sie einige Fabriken besetzen und die Bauteile in die Basis schaffen. Da Sie unter ständigem Angriff stehen, müs-



sen Sie sich verteidigen. Wenn Sie über genügend Angriffskraft verfügen, zerstören Sie alle feindlichen stationären Roboter und besetzen Sie die feindliche Basis.

Wüste 2

In dieser Karte gilt es, einen Deserteur abzufangen. Sie müssen ihn zerstören, bevor er beide gegnerischen Basen erreicht. Es gibt

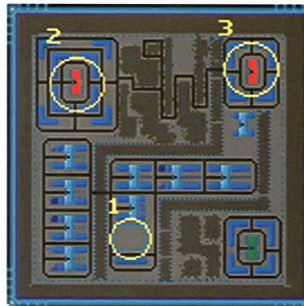


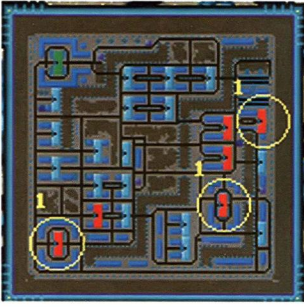
mehrere Wege, um ihn zu stoppen. Bauen Sie zuerst einen schnellen Roboter und schicken Sie ihn dann zu den Wegen 3, 4, 5.

Wüste 3



Als erstes müssen hier wieder die Neutralen Roboter bei Punkt (1) erobert werden. Ist dies geschehen, besetzen Sie alle Fabriken und bringen die Bauteile zu Ihrer Basis. Aber achten Sie immer auf die angreifenden feindlichen Roboter! Haben Sie eine genügend starke Angriffsmacht aufgebaut, zerstören Sie alle feindlichen Roboter, und besetzen Sie die feindliche Basis bei (2).

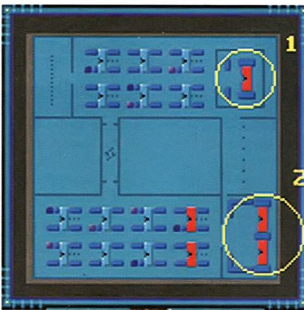




Wüste 4

Auch hier müssen Sie zuerst wieder einige Fabriken erobern und das Material in die Basis schaffen. Verteidigen Sie Ihre Transportroboter gut! Haben Sie genügend Material, können Sie damit beginnen, alle feindlichen Roboter auszuschalten und zum Schluß alle 3 Basen (1) zu besetzen.

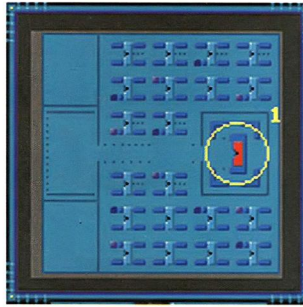
Stadt 1



In dieser Karte müssen Sie zunächst die Basis bei (1) erobern. Anschließend einige Fabriken besetzen und das Material aus den Fabriken in diese Basis schaffen. Achten Sie unbedingt auf die angreifenden gegnerischen Roboter! Ziel hierbei ist die gegnerische Basis bei (2).

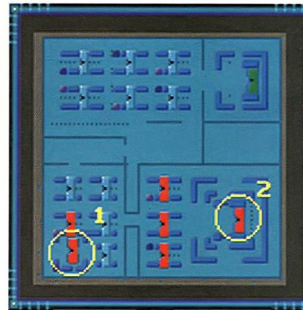
Stadt 2

Ziel dieser Karte ist es, die gegnerische Basis bei (1) mit einer Atombombe zu zerstören. Der Gegner hat allerdings mächtig viele Roboter zur Verteidigung aufgeföhren. Beseitigen Sie diese Roboter zuerst!



Stadt 3

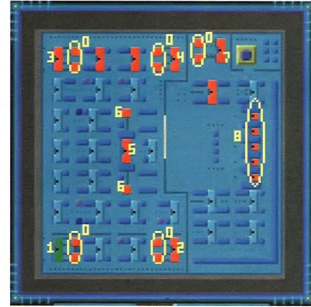
Als erstes sollten Sie in dieser Karte einige Fabriken besetzen und das Material in Ihre Basis schaffen. Da Sie unter ständigem Angriff des Gegners stehen, müssen Sie sich verteidigen. Wenn Sie über genügend Angriffskraft verfügen, zerstören Sie alle feindlichen stationären und beweglichen Roboter und besetzen oder zerstören Sie die feindlichen Basen bei (1) und (2).



Stadt 4

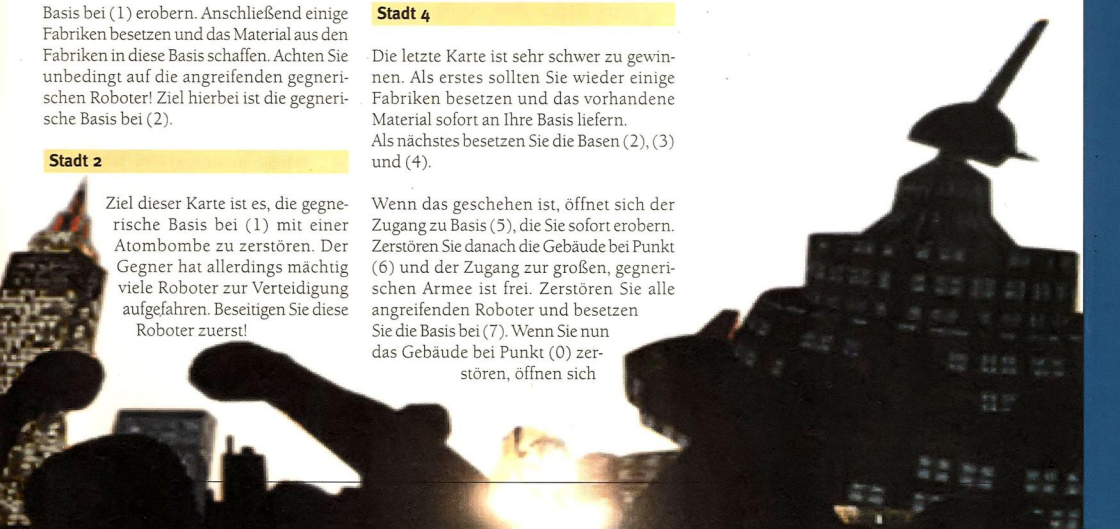
Die letzte Karte ist sehr schwer zu gewinnen. Als erstes sollten Sie wieder einige Fabriken besetzen und das vorhandene Material sofort an Ihre Basis liefern. Als nächstes besetzen Sie die Basen (2), (3) und (4).

Wenn das geschehen ist, öffnet sich der Zugang zu Basis (5), die Sie sofort erobern. Zerstören Sie danach die Gebäude bei Punkt (6) und der Zugang zur großen, gegnerischen Armee ist frei. Zerstören Sie alle angreifenden Roboter und besetzen Sie die Basis bei (7). Wenn Sie nun das Gebäude bei Punkt (0) zerstören, öffnen sich



die 5 Aufzüge zur Hauptbasis (8). Besetzen Sie alle Aufzüge und Sie haben das Spiel gewonnen!

In dieser Karte gibt es einige sehr unangenehme Gegner: Sehr schnelle Kamikaze-Roboter. Sie können sich gegen diese gefährlichen Waffen durch den Einsatz von Sawwheel-Robotern schützen. Wichtig ist aber noch, daß Sie diese Roboter mit Fernwaffen (Raketen, Schall) angreifen, sobald sie auftauchen.



FIRMENPROFIL

BLACK LEGEND



Das englische Mutterhaus von „Black Legend“ veröffentlichte bereits 1994 einige sehr erfolgreiche Titel, wie zum Beispiel „Der Trainer“ (Amiga und PC), „Embryo“ (Amiga) und „Fussball Total!“ (Amiga). Nachdem man in England die Notwendigkeit einsah, die genannten Produkte auch in Deutschland zu vermarkten, wurde am 01.01.1995 eine deutsche Vertretung gegründet. Als Geschäftsführer wurde der ehemalige „Blue Byte“-Vertriebsleiter Peter Bee bestellt. Als Marketing Manager wurde Stefan Piasecki engagiert, ebenfalls ein ehemaliges Mitglied von Blue Byte. Das die Entscheidung des englischen Mutterhauses vollkommen richtig war, konnte man am Erfolg der nächsten Veröffentlichung ablesen. Im Marketing konnte Stefan Piasecki sich dann das erste Mal an der Amiga Version von „Der Seelenturm“ so richtig austoben, die Mitte 1995 erschien. Allerdings traten bei der Entwicklung dieses Titels aber auch die ersten Probleme mit dem Mutterhaus auf. Zum ersten Mal stellte sich heraus, daß die Marktanforderungen in Deutschland völlig verschieden von denen in England waren.

die Programmieraufträge an externe Programmiergruppen vergeben, so werden jetzt die neuen Projekte verstärkt in sogenannten „Inhouse-

Teams“ realisiert. All das hat zu einer erneuten Personalaufstockung geführt. Wen wunderts da, daß die Räume in der Mühlheimer Wallstraße zu klein wurden, und man sich derzeit nach größeren Büros umsieht. Bisherige Veröffentlichungen:

1995

- Fussball Total (PC)
- Inordinate Desire (PC)
- Der Seelenturm (Amiga)
- Behind The Iron Gate (Amiga)
- Turbo Trax (Amiga)
- Sieben Tage Sieben Nächte (PC)
- Whellspin (Amiga)
- Citadel (Amiga)

1996

- Der Seelenturm (PC)
- Colony Wars 2492 (PC)

Die Konsequenz sah dann so aus, daß die deutsche Niederlassung, obwohl nur als Verkaufs- und Marketingabteilung gegründet, auch gleich die gesamte Entwicklung der PC-Produkte übernahm. Das ging natürlich mit einer Personalaufstockung einher. Christoph Piasecki, Rolf Neumann und Markus Schuh verstärkten das Team in der Kundenbetreuung und im Projektmanagement.

Den Erfolg dieses neuen Teams kann man deutlich bei den neueren Titeln „Sieben Tage Sieben Nächte“, „Der Seelenturm“ und „Colony Wars 2492“ ablesen. Colony Wars 2492 ist übrigens der erste Titel, der unter dem von Peter Bee und Stefan Piasecki gegründeten „DIGITAL X-CITEMENT“ Label entwickelt wurde. Dieses Label hat es sich zur Aufgabe gesetzt, High-Quality Software für den internationalen Markt zu entwickeln. Mit der Gründung dieses Labels hat sich aber noch etwas anderes, Grundlegendes geändert: wurden bislang

Super-Software-Zeitschriften Jetzt **GRATIS** testen!

DOS TREND Magazin

Das weltweit auflagenstärkste „Shareware-Magazin“ mit CD-ROM bzw. Heftdiskette! Jede Ausgabe mit 198 Forsetts voll interessanter Programmvorstellungen, Programmertips, News, Problemhilfen und vieles mehr. Wahlweise erhältlich mit **CD-ROM** (enthält ca. 300 Sharewareprogramme aus dem Heftinhalt) oder mit **HD-Heftdiskette** (enthält ca. 10 – 14 ausgewählte Programms).
Heftpreis: DM 14,80 (mit CD-ROM)
DM 9,80 (mit Diskette)

PC Highscore

Das Insider-Spielmagazin für alle Highscore-Jäger und Adventurefans! Auf ca. 100 Seiten enthält jede Ausgabe **hunderte von Cheats, Levelcodes, Tips und Tricks** – teilweise sogar direkt von den jeweiligen Spieledesignern – sowie ca. 20 bis 30 **komplette, bebilderte Spielösungen** zu topaktuellen Spielhits!
Heftpreis nur DM 9,80

BG Collection

Diese brandneue Spielmagazin-Serie erscheint **monatlich** und bietet allen Spielern erstklassige, aktuelle und bestens bekannte Top-Spiele – jetzt so unglaublich günstig wie nie zuvor! Jede Ausgabe umfasst jeweils ein **Originalprogramm** auf CD-ROM inkl. Anleitung und Lösungshilfen – ein Muß für jede Spiele-Sammlung!
Heftpreis nur DM 19,80

Bestseller Games Gold

Wie in der Reihe „Bestseller Games“ erhalten Sie auch hier einen **kommerziellen Original-Spielehit** auf CD-ROM inkl. kompletter Anleitung und Lösungshilfen. Diese „**GOLD**“-Edition präsentiert jeweils **besonders attraktive, aktuelle Topspiele**, die allen Spielern bestens bekannt sind. Die Erstausgabe erscheint im Juli 1996.
Heftpreis nur DM 14,99



Bestseller Games

Das Magazin für alle Spielefans: Jede Ausgabe mit einem bekannten, **erstklassigen Spielehit** als **komplettes kommerzielles Originalprogramm** auf CD-ROM in deutscher VGA-Version! Im Heft wird die **komplette Anleitung** – und meist auch die **vollständige Spielösung** – gleich mitgeliefert. Diese Top-Spiele, die früher oftmals für über **DM 100,- im Handel** angeboten wurden, gibt es jetzt **unfaßbar preisgünstig!**
Heftpreis nur DM 9,99



fast geschenkt!

„Normal oft viele hundert Mark – jetzt fast geschenkt!“ **Kommerzielle Lizenz-Vollversionen bekannter Originalprogramme**, die zuvor im Handel für meist dreistellige Beträge angeboten wurden, gibt es jetzt in dieser Heftreihe zum **unglaublich günstigen Preis**. Jede Ausgabe jeweils **inkl. Heft-CD-ROM, ausführlicher Anleitung, Lizenz-Urkunde und Update-Berechtigung!**
Heftpreis nur DM 12,99

KOSTENLOSE PROBE-ABOS – JETZT KENNENLERNEN!

In Zusammenarbeit mit dem TREND-Verlag bietet Ihnen PEARL jetzt die Möglichkeit, jedes der hier aufgeführten PC-Magazine im **Probe-Abo kostenlos** kennenzulernen! Sie erhalten die jeweils **aktuellsten zwei Ausgaben** völlig **kostenfrei zugesandt!** Kreuzen Sie einfach die gewünschten Probe-Abos auf dem untenstehenden **ABO-COUPON** an – und überzeugen Sie sich dann **gratis** selbst von den Vorzügen dieser Software-Magazine! Wenn Sie nach Erhalt Ihrer Probehefte Ausgaben keinen weiteren Bezug wünschen, teilen Sie uns

dies einfach kurz und formlos innerhalb 2 Wochen nach Erhalt Ihrer zweiten Lieferung schriftlich mit – und die Belieferung wird eingestellt. Ansonsten wird Ihr Probe-Abo in ein reguläres **Zeitschriften-Abo** umgewandelt. Sie genießen dann enorme Preisvorteile gegenüber dem Einzelkauf, die **Abo-Preise** betragen für die Magazine:
DOS-TREND mit Heftdiskette (6 Ausg./1 Jahr) DM 55,90
DOS-TREND mit CD-ROM (6 Ausg./1 Jahr) DM 75,90
fast geschenkt! mit CD-ROM (6 Ausg./1 Jahr) DM 68,90

Bestseller Games mit CD-ROM (6 Ausg./1 Jahr) DM 55,90
B.G. Collection mit CD-ROM (12 Ausg./1 Jahr) DM 199,90
Bestseller G. GOLD mit CD-ROM (6 Ausg./1 Jahr) DM 76,90
PC Highscore (6 Ausgaben/18 Monate) nur DM 55,90
Sämtliche **Versandkosten** sind bereits mit **inbegriffen!** Diese Zeitschriften-Abos verlängern sich um jeweils ein weiteres Bezugsjahr (PC Highscore: 18 Monate), wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Die **Bezahlung** ist nur per **Bankweisung** möglich. Dieses Probe-Abo-Angebot gilt nur für **Kunden innerhalb Deutschlands**, die **bisher noch nicht Abonnent** der betreffenden Zeitschrift waren oder sind. In Österreich und der Schweiz haben Sie die Möglichkeit, die regulären Jahresabos dieser Zeitschriften in entsprechender Landeswährung bei Ihrer jeweiligen **PEARL-Niederlassung** zu bestellen. Der Versand von kostenlosen Probeabos ist für diese Länder (CH/AU) aus rechtlichen Gründen leider nicht möglich.

NACHBESTELL-COUPON

Hiermit bestelle ich folgende ältere Zeitschriften nach:

FAST GESCHENKT!

- | | | |
|---------------------------------|---------------------|----------|
| ☐ FG 001 | DESIGNWORKS | DM 9,99 |
| ☐ FG 002 | ORGANICE | DM 9,99 |
| ☐ FG 003 | PRESS International | DM 9,99 |
| ☐ FG 004 | PACKRAT | DM 9,99 |
| ☐ FG 005 | VIRTUS Walkthrough | DM 9,99 |
| ☐ FG 006 | CLARUS WORKS | DM 9,99 |
| ☐ FG 007 | DBASE IV | DM 9,99 |
| ☐ FG 008 | MEDIA-MANIA 1.2 | DM 9,99 |
| ☐ FG 009 | PARADOX 4.5 f. Win. | DM 9,99 |
| ☐ FG 010 | LABEL IT! | DM 12,99 |

BESTSELLER GAMES

- | | | |
|---------------------------------|----------------------|---------|
| ☐ TBG 01 | INDIANA JONES 3 | DM 9,99 |
| ☐ TBG 02 | MONKEY ISLAND 1 | DM 9,99 |
| ☐ TBG 03 | MIGHT & MAGIC 3 | DM 9,99 |
| ☐ TBG 04 | INDIANA JONES 4 | DM 9,99 |
| ☐ TBG 05 | BATTLE ISLE | DM 9,99 |
| ☐ TBG 06 | MIGHT & MAGIC 4 | DM 9,99 |
| ☐ TBG 07 | MONKEY ISLAND 2 | DM 9,99 |
| ☐ TBG 08 | MIGHT & MAGIC 5 | DM 9,99 |
| ☐ TBG 09 | LEISURE SUIT LARRY 5 | DM 9,99 |
| ☐ TBG 10 | ERBEN DER ERDE | DM 9,99 |

Bitte **Adress-feld** ausfüllen, gewünschte Zeitschriften kreuzzeichnen und Coupon an nebenstehende Adresse senden. Für **Nachbestellungen** berechnen wir **Porto** = Verrechnungsscheck DM 6,90 / per Verrechnungsscheck DM 7,90 / per Post-Nachnahme DM 9,90

GRATIS-ABO-COUPON

Ja, ich möchte Ihr spezielles Kennenlernen-Angebot nutzen und bestelle hiermit ab der **nächst erreichbaren Ausgabe** folgende(s) Probe-Abo(s) mit jeweils **zwei Lieferungen**. Ich bin bzw. war bisher noch nicht Abonnent der betreffenden Zeitschrift.

- | | | |
|--------------------------|---|---|
| ☐ | Probeabo DOS TREND mit Heftdiskette 3,5" | 4 Monate (2 Ausgaben) gratis , statt DM 19,60* |
| ☐ | Probeabo DOS TREND mit CD-ROM | 4 Monate (2 Ausgaben) gratis , statt DM 29,60* |
| ☐ | Probeabo FAST GESCHENKT! | 4 Monate (2 Ausgaben) gratis , statt DM 25,98* |
| ☐ | Probeabo BESTSELLER GAMES | 4 Monate (2 Ausgaben) gratis , statt DM 19,98* |
| ☐ | Probeabo BESTSELLER GAMES GOLD | 4 Monate (2 Ausgaben) gratis , statt DM 29,98* |
| ☐ | Probeabo BESTSELLER GAMES COLLECTION | 2 Monate (2 Ausgaben) gratis , statt DM 39,60* |
| ☐ | Probeabo PC HIGHSCORE | 6 Monate (2 Ausgaben) gratis , statt DM 19,60* |

*Summe der Einzelverkaufspreise

Wenn ich keinen weiteren Bezug mehr wünsche, werde ich Ihnen dies spätestens 14 Tage nach Erhalt meiner 2. Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die **Umwandlung** meines Probe-Abo in ein reguläres Abonnement mit jeweils 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben). Dieses Abo verlängert sich jeweils um weitere 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben), wenn nicht 2 Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Bitte in jedem Falle Ihre **Bankverbindung** angeben (auch bei Gratis-Probeabo-Bestellung). Andernfalls ist aus techn. Gründen keine Auftragsbearbeitung möglich.

Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber: _____

Bank _____ Ort _____

BIZ _____ Kto. _____

Lieferanschrift:

Name _____

Vorname _____

Straße _____

Plz./Ort _____

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) _____

Datum _____ Unterschrift _____

Hiermit bestätige ich mit meiner 2. Unterschrift, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen bei der Pearl Agency GmbH, Am Kalischacht 4, D-79426 Buggingen widerrufen zu können. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Abmeldung des Widerrufs.

Abo-Hotline Österreich: 0 22 74 / 73 04

Abo-Hotline Schweiz: 084 / 888 77 88

PEARL Agency - Am Kalischacht 4 - D-79426 Buggingen
Telefon: 076 31 / 360-0 • Telefax: 076 31 / 360-444
Bitte ausschneiden und einsenden an:

Colony Frontier

2492



Komplett deutsche
Vollversion auf
CD-ROM

TOP
ERSTEN NENNUNG
MÄRZ 1996
1000
AKTUELL

Der bekannte Strategie-Thriller der Meisterklasse aus der Software-smiede Black Legend – jetzt in uneingeschränkter Originalversion direkt von dieser CD-ROM spielbar!

Ein 3D-Strategiehit, der seinesgleichen sucht: Brillante SVGA-Grafik, ohrenbetäubende Sound-Effekte und fetzige Dancefloor-Soundtracks garantieren höchsten Spielgenuß!

Im Spätherbst 2491 steht die UNO vor einem gewaltigen Problem: Die Erschließung des Himmelskörpers Ansgar-15 rückt durch die häufigen Fehlfunktionen der dort stationierten Droiden in immer weitere Ferne. Damit droht das teuerste und

ehrgeizigste Projekt der Menschheit unwiderruflich zu scheitern. Doch das ist nicht das einzige Problem: Irdische Bürgerrechtsgruppen, nationale Separatisten und zahllose Widerständler kämpfen gegen die übermenschliche Abgabenlast, die das gewaltige Raumfahrtprojekt mit sich bringt.

Eine Abordnung der besten Wissenschaftler macht sich auf den Weg, die Ordnung auf Ansgar-15 wiederherzustellen und so auch die drohenden Unruhen auf der Erde zu verhindern. Noch ahnen sie nicht, welche Rolle sie im Spiel zwischen Wirtschaft, Politik und blankem Terror spielen sollen...

Ein Strategie-Thriller der Meisterklasse!

FEATURES:

- Direkt von CD-ROM spielbar
- Echtzeitstrategie in VGA oder S-VGA
- Soundeffekte und Soundtrack (inkl. Hitsong „The Sun Is Rising“)
- Animierte Landschaftselemente
- 20 verschiedene Levels in isometrischer 3D-Darstellung
- Einheiten aus bis zu 3 Komponenten
- Hohe künstliche Intelligenz
- Rohstoffgewinnung und -verwertung
- Reparieren und bauen von Gebäuden, Panzersperren, Minenfeldern ect.

Systemanforderungen:

Mind. PC 386DX,
1 MB EMS-Speicher,
600 KB freier Hauptspeicher,
VGA-Karte, MS-DOS ab
Version 5.0, AdLib-
und SoundBlaster
kompatible
Karten werden
unterstützt

PRESSESTIMMEN

„Nicht nur, daß der 24-Trache-Techno-Soundtrack vom Feinsten ist, es gibt auch sehr wertvolle Videoszenen, Hi-Res-Auflosung – eine gute Steuerung und spannendes Gameplay – mit Colony Wars steht seit langem mal wieder ein gute Strategie-CD aus deutscher Produktion in den Regalen.“
PC SPIEL 5/96

