

# Bestseller Games

REND

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE

12<sup>99</sup>  
DM

jetzt fast geschenkt!

Ausgabe 21

DM 12,99

SFr 12,90

öS 98,-

Lfr 268,-

HfL 15,-



MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!

4 344023 312990



# SPACE MARINES

DER STÄHLERNE KAISER

GEDRUCKTE  
ANLEITUNG

UNEINGESCHRÄNKTE  
DEUTSCHE VOLLVERSION

SOFTWARE 2000



# Vorschau

auf kommende Ausgaben

April 98

Bestseller Games 13

## GRAND PRIX

Geoff Crammond



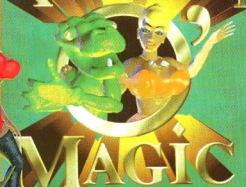
Formula One GRAND PRIX

Mai 98

Bestseller Games 14

PC CD / ROM

## KINGDOM



Sci

Kingdom O' Magic

## NEUE REIHE:

## creatures



Video

## MegaSeller

### Viel mehr als nur ein Spiel

Natürlich kann man auch spielen mit den Creatures – nicht umsonst haben die Spielermagazine nur Bestnoten vergeben. Aber welches andere Computerspiel hat selbst seriöse Wissenschaftler fasziniert?

„Das beeindruckendste Beispiel für Künstliches Leben, das ich je gesehen habe...“  
Richard Dawkins, Zoologe an der Universität Oxford

### Oder Science-Fiction-Schriftsteller?

„Die gleichen Prozesse, die zur Entstehung von Leben geführt haben, wurden in Software umgesetzt, und das Ergebnis ist überwältigend. Ich habe dieses Programm zum ersten Mal in der Woche gesehen, in der Anzeichen für Leben auf dem Mars entdeckt wurden. Das hier ist aufregender.“

Douglas Adams, Autor der Buchreihe „Per Anhalter durch die Galaxis“

### Spielen Sie mit dem Leben

Sie werden Ihre Creatures nicht nur ausbrüten, Sie werden sie auch erziehen, ihnen das Sprechen beibringen und sie versorgen, wenn sie krank werden. Die Creatures essen, schlafen, streiten, langweilen und vermehren sich. Sie lernen aus Erfahrungen und treffen eigene Entscheidungen. Jedes Creature ist ein Individuum, dessen Gehirn, Biochemie und äußere Erscheinung es von jedem anderen unterscheiden. Creatures verfügen über einen Stoffwechsel, einen Hormonhaushalt und ein Gedächtnis. Und sie besitzen Erbanlagen, deren genetische Struktur jede denkbare Entwicklung zulässt.



Der jüngste Stand der Forschung, auf faszinierende Weise spielerisch umgesetzt – nehmen Sie teil am weltweit größten Experiment zum Bereich Künstliches Leben!



## BOYGROUP IM WELTALL

Laßt mich mal spekulieren: Wer ein Bestseller Game mit dem Titel Space Marines kauft, interessiert sich für Science Fiction. Wer sich für Science Fiction interessiert, war dieses Jahr im Kino, um sich Starship Troopers von Paul Verhoeven anzusehen. Und wer Starship Troopers gesehen hat, kann sich das ganze Intro von Space Marines eigentlich sparen, denn nicht nur die Titel ähneln sich auffallend, auch die Geschichte könnte geradewegs aus dem Film stammen.

„Kill anything that has more than two legs,“ bringt alles um, was mehr als zwei Beine hat, lautete das Motto der Troopers, und im Intro unseres Sci-Fi-Strategiespiels dient die Anatomie von Außerirdischen ebenfalls der Feinderkennung: „Wenn einer den Mut hat, ein Space Marine zu werden, hat er auch genug Mut, Aliens in den Arsch zu treten – übrigens, haben Aliens überhaupt Arsch?“

Die Frage wird schnell bedeutungslos, denn die Gegner der Space Marines haben zwar Beine, Ketten, Räder, Schrauben, Rotoren und vor allem jede Menge Waffen, aber Hinterteile haben sie nicht. Mit Treten wäre ihnen auch kaum beizukommen, Action findet nur in den Kampfanimationen statt. Nein, ein Blick auf das Spielprinzip und die klassischen Sechseck-Kästchen des Spielfeldes offenbart schnell das große Vorbild: Auch Blue Bytes Klassiker *Battle Isle* spielt in einer hochtechnisierten Zukunft, und auch dort plazierte man seine Einheiten möglichst geschickt, um den oder die Gegner durch überlegene Strategie auszuschalten. Immer



schön abwechselnd, versteht sich, und trotz des aktuellen Echtzeit-Booms hat das dem Schach abgeschauten Rundenprinzip seinen Reiz behalten. Die Space Marines bieten bei aller genrebedingten Ähnlichkeit mit dem Ahnen doch genügend eigene Herausforderung, um Hobbystrategen an den Bildschirm zu fesseln.

A propos fesseln: Wieso eigentlich Boygroup, mag sich der kritische Leser fragen, das Gesicht da oben rechts scheint mir doch eindeutig zu einer Frau zu gehören, oder? Ja, lieber Leser, da hast Du ganz recht, aber erstens haben wir von unserer Redaktionskollegin noch kein Bild, das wir in die Heldengalerie einmontieren könnten, und zweitens spielt in der Space-Marines-Story die einzige Frau eine zwar wichtige und typische, aber nicht so ganz gleichberechtigte Rolle. Sie gerät in Gefahr und muß von der unerschrockenen und natürlich rein männlichen Restmannschaft gerettet werden. Da verwundert es nicht, daß die Jungs auch bei der Wahl ihrer Sprüche sehr weit zurück-

greifen und sich bei den Drei Musketieren bedienen...



Einer für alle, alle für einen!

Ärgere Dich nicht, geschätzte Leserin, zum Ausgleich ist das weibliche Geschlecht offenbar unsterblich, denn wie lautet ein weiterer markiger Spruch aus dem Intro? Genau, wir kämpfen wie ein Mann, und wir sterben wie ein Mann. Und, so möchte man hinzufügen, wir teilen uns den IQ von einem, aber das haben die Space Marines mit anderen Männerbünden und Boygroups gemein, und genau diesem Notstand soll ja der Spieler abhelfen. Die Starship Troopers waren in der Hinsicht schon weiter, da durften die Mädels gleichberechtigt und gleich unappetitlich mitsterben.

A propos unappetitlich: Modern Talking steht kurz vor der Wiedervereinigung. Können Dieter und Nora noch als Boygroup durchgehen? Oder gehören sie schon zu den Aliens?

Cheri cheri Lady!

Peter Strobel

# SPACE MARINES

## Inhaltsverzeichnis

### Inhalt

Blitzstart ..... 5

### SPACE MARINES

Installation und Programmstart ..... 6  
 Spielanleitung ..... 8

Allgemeines: Spielprinzip und -steuerung ..... 8  
 Tutorial ..... 9

Gebäude, Energie und  
 der Kauf von Einheiten ..... 43  
 Die Karte und die Einheiten ..... 44  
 Das Missionsziel und die Aliens ..... 45  
 Menüs und die Einstellungen  
 vor dem Spiel ..... 45  
 Menüs im Spiel ..... 46  
 Tastaturbelegung ..... 47

### Verschiedenes

Editorial ..... 3  
 Inhalt ..... 4  
 CD-ROM-Cover ..... 48  
 Lizenzurkunde ..... 50

### IMPRESSUM

**Redaktion:** Peter Strobel (verantwortlich für den Inhalt), Karsten Hohage, Ingrid Holl

**Redaktionsanschrift:** 79426 Buggingen, PEARL-Straße 1, Tel. (07631) 360-550

**E-Mail:** bgred@trendverlag.de

**Layout, Satz und Belichtung:**  
 STYLE OF THE ARTS  
 Grafische Medien-Produktionsges. mbH,  
 Stefan Schlatterer

**Titel:** Michael H. Sichter

**Verlag:** TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen, Telefon: (07631) 360-270, Fax: (07631) 360-444

**Vertrieb:** TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen, Telefon: (07631) 360-270, Fax: (07631) 360-444

**Abo-Betreuung:** Telefon: (07631) 360-525, Fax: (07631) 360-444

**Vertrieb/Außerdem:** Büro West, Jägerstraße 23, 46149 Oberhausen, Telefon: (0208) 644-110, Fax: (0208) 644-367, Vertriebsleitung: Reinhard Jansohn

**Anzeigenleitung:** Editorial Services, Carsten Borgmeier, Lange Straße 112, 27749 Delmenhorst, Telefon: (04221) 9345-0, Fax: (04221) 17789

**Verlagskoordination:** Anja Bek

**Heftproduktion:** Stephan Striegel

**Erscheinungsweise:**  
 bis zu 8 Ausgaben pro Jahr

**Druckauflage:** 180.000 Exemplare

**Druck:**  
 Inhalt: Baumann, Kulmbach  
 Umschlag: Marco, Toulouse

**Verkaufspreis:**  
 (inkl. 16% MwSt.) DM 12,99

**Abo-Preis:** (6 Ausgaben, inkl. Versandkosten) DM 68,90

**Bankverbindung:**  
 Spar- und Kreditbank Bad Krozingen,  
 BLZ 680 632 54, Kto. 15949-2

### Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland 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. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen in der BESTSELLER GAMES erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Die jeweils gültige Anzeigenpreisliste ist zu erfragen.

Die Redaktion verwendet für Screenshots von DirectX-Spielen das Programm HYPERSNAP DX. Shareware und Info:

<http://www.hyperionics.com>



## Installation der Heft-CD

# Blitzstart

Eine ausführliche Installationsanleitung und technische Hinweise erhalten Sie auf den Seiten 6 und 7. Routinierte Anwender und Ungeduldige finden auf dieser Seite alles, was sie zum schnellen Einstieg wissen müssen.

### Systemanforderungen und Installation

- IBM-komp. 486DX/33 mit 8 MB RAM
- 40 MB Festplattenplatz
- VESA-kompatible SVGA-Grafikkarte
- MS-Maus oder kompatible
- MS-Dos ab Version 5.0 oder Windows 95
- Empfohlen: 486/66, Soundkarte

SPACE MARINES muß zunächst auf der Festplatte installiert werden. Benutzen Sie dazu entweder den Programmstarter, oder geben Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *INSTALL* ein. Es erscheint ein Menü, in dem Sie die gewünschte Installationsgröße (7 bis 40 MB) wählen können. Nach der Installation starten Sie SPACE MARINES aus dem Programmverzeichnis der Festplatte (Vorgabe: C:\SMARINES) durch den Befehl *SMARINES*.



Nähere Angaben und Hilfe bei Schwierigkeiten finden Sie auf den Seiten 6 und 7 im Heft.

### Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie

1. den Buchstaben des CD-Laufwerks, gefolgt von einem Doppelpunkt, eingeben und RETURN drücken.  
Bsp.: D: (RETURN);
2. an der Eingabeaufforderung BGINSTAL eingeben. Nach kurzer Zeit haben Sie das Auswahlmenü vor sich. Um SPACE MARINES zu installieren oder eines der Demos zu starten, bewegen Sie den Auswahlbalken auf den entsprechenden Menüpunkt und drücken RETURN.

### Spiele-Demos

Abhängig vom verbleibenden Speicherplatz sind auf der Heft-CD weitere Prüfversionen verschiedener kommerzieller Programme zu finden. Nähere Angaben dazu erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der Heft-CD BGINSTAL eingeben und dann *Andere Programme auf der CD* wählen.

Einige beliebte **Packprogramme** (ARJ, PKZIP, LHARC, RAR) stehen im Verzeichnis \PACKER zur Auswahl. Im Verzeichnis \ADOBE finden Sie eine 16-Bit- und eine 32-Bit-Version des Programmes *Acrobat*

*Reader*, das PDF-Dateien anzeigen und drucken kann. Im Verzeichnis \HANDBUCH befindet sich das Originalhandbuch von SPACE MARINES in eben diesem PDF-Format.

### Share- und Freeware

Im Verzeichnis \BOOTDISK finden Sie das Programm *Bootme* zum Erstellen verschiedener Boot-Disketten und im Verzeichnis \MSMOUSE einen Maustreiber von Microsoft.



Im Verzeichnis \TBAV befinden sich die aktuellsten Prüfversionen der **Anti-**

**iren-Software** von Thunderbyte. In vier entsprechend benannten Unterverzeichnissen befinden sich die Versionen für MS-DOS, Windows 95, NT und 3.11.

Meist sind die Programme nicht direkt von der CD zu verwenden, sondern müssen installiert werden. Beachten Sie bitte die Dokumentation, die den Paketen in Form einer Textdatei beiliegt. Dort finden Sie auch die rechtlichen Voraussetzungen für die regelmäßige Nutzung der Programme sowie eine Anleitung zur Registrierung.

### CD-ROM KAPUTT?

Sollte Ihre Heft-CD zerkratzt sein oder einen Material- oder Transportschaden aufweisen, erhalten Sie vom Verlag Ersatz. Beachten Sie bitte die im Lizenzvertrag (Seite 50) unter Punkt 3 aufgeführten Umtauschbedingungen, und schicken Sie die ausgefüllte Registrierung mit ein.



# SPACE MARINES

## Installation und Programmstart

SPACE MARINES läuft unter MS DOS ab V. 5.0 und Windows 95. Stellen Sie vor der Installation sicher

- daß Ihr System die Mindestanforderungen erfüllt (s. Heftückseite);
- daß auf der Festplatte C: mindestens 40 (Maximalinstallation) MB Speicherplatz frei sind;

Besonderheiten des Betriebs unter Windows 95 sind mit dem Win95-Logo gekennzeichnet. Lesen Sie bitte auch die entsprechenden Abschnitte unter Problemlösungen.

### Installation

Das Spiel bietet drei Installationsarten, die sich durch die Menge der Daten unterscheiden, die auf die Festplatte kopiert werden. Weniger Daten auf der Platte bedeuten mehr Zugriffe auf das CD-Laufwerk und längere Ladezeiten. Platzbedarf auf der Festplatte bei

|                        |       |
|------------------------|-------|
| Maximaler Installation | 37 MB |
| Mittlerer Installation | 30 MB |
| Minimaler Installation | 7 MB  |

1. Wechseln Sie ins Hauptverzeichnis des CD-ROM-Laufwerks und geben **INSTALL** ein. Unter Windows 95 klicken Sie auf **INSTALL.BAT** doppelt. Wählen Sie zunächst die gewünschte Installationsart.



2. Wählen Sie das Laufwerk, auf dem installiert werden soll, und drücken Sie **ENTER**. Der Auswahlbildschirm gibt an, wieviel Platz jeweils vorhanden ist.

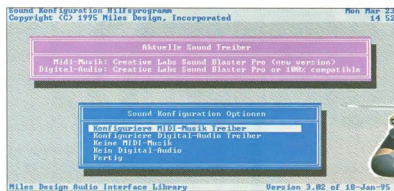
### HINWEIS

Sollte ein Wechsellaufwerk angeschlossen sein, etwa ein ZIP-Drive, in das kein Medium eingelegt wurde, so erscheint eine entsprechende Fehlermeldung. Quittieren Sie diese mit **Ignorieren**, und die Installation wird fortgesetzt.

3. Das Installationsverzeichnis wird abgefragt. Übernehmen Sie die Vorgabe \SMARINES, oder geben Sie ein neues ein. Bestätigen Sie mit **ENTER**. Nun beginnt der Kopiervorgang.

### Soundkonfiguration

4. Nach der Installation wechseln Sie bitte ins Spielverzeichnis auf der Festplatte – Vorgabe ist C:\SMARINES. Dort geben Sie **SET SOUND** ein bzw. doppelklicken auf **SET SOUND.EXE**.
5. Bewegen Sie die Markierung nacheinander auf **Konfiguriere MIDI-Musik Treiber** und **Konfiguriere Digital-Audio Treiber** (Soundeffekte), und drücken Sie jeweils **ENTER**. Beide Male erscheint eine Liste, aus der Sie Ihre Soundkarte auswählen können.



Bewegen Sie die Markierung auf den passenden Eintrag und bestätigen Sie die Auswahl mit **ENTER**. Daraufhin erscheint ein weiteres Menü, aus dem Sie zunächst **Automatische Soundkonfiguration** wählen sollten. Dadurch wird die angegebene Hardware automatisch gesucht und das Ergebnis ausgegeben.



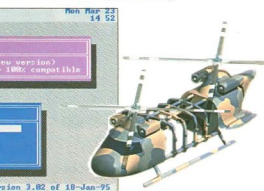
6. Erscheint die rote Fehlermeldung, kann die angegebene Soundkarte nicht gefunden werden. Nun können Sie mit **Manuelle Konfiguration** die automatische Erkennung überspringen und alle Werte – meist Portadresse, Interrupt (IRQ) und DMA-Kanal – von Hand eingeben. Auch danach wird die Hardware gesucht und eine Meldung ausgegeben. Ist diese wieder rot, müssen Sie entweder Ihre Angaben korrigieren oder ins Auswahlmenü zurückkehren, um eine andere Soundkarte auszuwählen.

7. Nachdem für Musik und Soundausgabe eine Soundkarte erkannt wurde, ist das Setup beendet. Kehren Sie mit **OK** ins Hauptmenü zurück. In der oberen Box des Hauptmenüs sehen Sie die eingestellte Hardware. Ist alles korrekt, bewegen Sie die Markierung auf **Fertig** und drücken **ENTER**. SPACE MARINES ist nun spielbereit.

Um die Soundkonfiguration später zu ändern, wechseln Sie ins Spielverzeichnis auf der Festplatte und rufen **SET SOUND** erneut auf.

### Spielstart

Wechseln Sie ins Spielverzeichnis auf der Festplatte (Standard: C:\SMARINES) und geben dort **SMARINES** ein. Unter Windows 95 klicken Sie auf **SMARINES.EXE** doppelt. Den recht langen Vorspann beendet die **ESCAPE**-Taste. Wie es danach weitergeht, erfahren Sie in der Spielanleitung.



### Tips und Problemlösungen

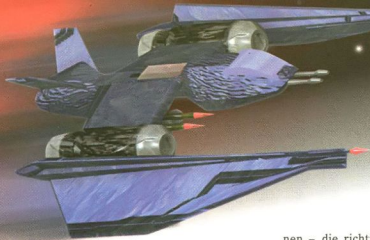
- Bringen Sie alle nötigen Angaben vor der Installation in Erfahrung! Vielen Soundkarten liegen Konfigurations- oder Diagnoseprogramme bei, die Sie dazu benutzen können. Die meisten Soundblaster-kompatiblen Karten legen die Parameter in einer Systemvariablen namens **BLASTER** ab. Geben Sie am DOS-Prompt **SET** ein und halten Sie Ausschau nach folgender Zeile:

**BLASTER=A220 I5 D1 T4**

Die Werte können bei jedem System anders ausfallen, aber auf jeden Fall folgt die Portadresse auf A, der Interrupt auf I und der DMA-Kanal auf D. In diesem Beispiel wäre also Port 220, IRQ 5 und DMA 1 anzugeben.

- Windows 95 verwaltet diese Werte im Gerätemanager der Systemsteuerung. Markieren Sie die Soundkarte, klicken Sie auf **Eigenschaften** und wählen das Register **Ressourcen**.

- Ist Ihre Soundkarte nicht in der Liste aufgeführt, kommen Sie fast immer mit der Einstellung **Soundblaster (Pro)** zum Ziel. Die meisten Karten können diesen Standard emulieren, einige müssen allerdings erst entsprechend initialisiert werden. Informieren Sie sich im Handbuch der Soundkarte.



# Schnelleinstieg

## Spielstart

### Speicherkonfiguration

Speicherkonfiguration und -verbrauch werden in den Konfigurationsdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT festgelegt, die im Hauptverzeichnis der ersten Festplatte C: zu finden sind. Ist dem nicht so, arbeiten Sie vermutlich mit Windows 95 und brauchen sich um die Speicherverwaltung nicht weiter zu kümmern. Öffnen und bearbeiten Sie die Konfigurationsdateien nur mit einem ASCII-Editor, etwa EDIT von MS-DOS! Folgende Konfiguration hat sich bewährt:

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH
```

Diese Zeilen sollten am Anfang Ihrer CONFIG.SYS stehen. Finden Sie dort außerdem eine Zeile, die einen Speichermanager lädt, so schreiben Sie davor ein REM, gefolgt von einem Leerzeichen. Das Betriebssystem wird diese Zeile beim nächsten Start ignorieren. Um den alten Zustand wiederherzustellen, brauchen Sie REM nur wieder zu entfernen.

Der bekannteste Speichermanager ist EMM386.EXE aus dem Lieferumfang von MS DOS und Windows, weitere verbreitete Produkte sind z.B. 386MAX und QUEMM.

Eine typische Zeile könnte so aussehen:

```
REM DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM 1024
```

## TIP

Erstellen Sie vor jeder Änderung der Startdateien Sicherungskopien, am besten auf eine bootfähige Diskette, um durch erneutes Booten und Rückkopieren der Originale auf die Festplatte den ursprünglichen Zustand wiederherstellen zu können! Eine sichere Lösung ist die Erstellung einer Bootdiskette, die nur bei Bedarf eine bestimmte Konfiguration lädt.

### Bootdiskette mit BOOTME

Im Verzeichnis BOOTDISK auf der Heft-CD finden Sie ein kleines Programm namens BOOTME, das automatisch eine Bootdiskette anfertigt. Halten Sie eine leere HD-Diskette bereit, und starten Sie das Programm, indem Sie **BOOTME** eingeben oder auf **BOOTME.EXE** doppelklicken. **BOOTME** erstellt nicht nur einfach eine startfähige Diskette, sondern ein Menü, aus dem Sie die benötigte Speicherkonfiguration auswählen kön-

nen – die richtige Wahl für **SPACE MARINES** ist der vierte Menüpunkt, **DOS4GW**. Außerdem berücksichtigt es Treiber, die für eine Windows-95-Konfiguration in die **DOSSTART.BAT** ausgelagert wurden. Eine solche Bootdisk ist fast schon ein Universalwerkzeug für problematische Spiele. Probieren Sie **BOOTME** unbesorgt aus, Schlimmeres als eine unbrauchbare Diskette kann nicht dabei herauskommen.

### Mausstreiber

Obwohl **SPACE MARINES** mit den meisten Maus-treibern zusammenarbeitet, garantiert der Hersteller die Funktion nur für den Originaltreiber von Microsoft, den wir mitliefern. Die meisten Mäuse sind zu diesem Standard kompatibel.

**Installation:** Wechseln Sie auf das CD-Laufwerk und ins Verzeichnis **MSMOUSE**. Geben Sie dort **MOUSE** ein. Der Treiber bestätigt seinen erfolgreichen Aufruf mit einer Meldung. Danach können Sie **SPACE MARINES** starten. Der Treiber läßt sich nur installieren, wenn zuvor kein anderer geladen wurde; unter Umständen müssen Sie den entsprechenden Eintrag in einer der Startdateien deaktivieren und den Rechner neu starten.

## HINWEIS

Die Wahl des Maus-treibers beeinflusst nur das Spiel unter DOS. Windows 95 benutzt eigene Treiber.

### Grafikprobleme

Der Mauszeiger scheint farbige Klötze vor sich her zu schieben? Dann ist entweder die Grafikkarte nicht voll VESA-kompatibel, oder es muß ein VESA-Treiber geladen werden. Ein solcher Treiber liegt normalerweise der Grafikkarte bei; informieren Sie sich im Handbuch. Ist der Treiber nicht vorhanden oder nutzlos, können Sie den mitgelieferten Shareware-Treiber probieren. Sie finden ihn im Verzeichnis **UNIVBE** der Heft-CD. Starten Sie darin **INSTALL.EXE** und befolgen Sie die Bildschirmangaben. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir dieses als Service mitgelieferte Zusatztool nicht dokumentieren können. Eine ausführliche Anleitung finden Sie in der Datei **README.TXT** im **UNIVBE**-Verzeichnis. Nor

## HINWEIS

Mit dem **MS-DOS-Modus** ist nicht die „MS-DOS-Eingabeaufforderung“ gemeint, die per Doppelklick oder aus dem Startmenü gestartet wird. Sie erreichen eine echte **DOS-Umgebung**, indem Sie **Windows 95** beenden und dabei die Option „Computer im **MS-DOS-Modus** starten“ aktivieren.

mlerweise sollte es genügen, nach der Installation **UNIVBE** zu starten, bevor Sie **SPACE MARINES** aufrufen.

### Windows 95



**SPACE MARINES** ist kompatibel zu Windows, wurde aber für **MS-DOS** programmiert. Unverträglichkeiten sind daher nicht völlig auszuschließen. Beenden Sie in einem solchen Fall **Windows 95** zum **MS-DOS-Modus**, und starten Sie **SPACE MARINES** von der **DOS-Befehlszeile** aus.

Da **Windows 95** völlig ohne **DOS-Treiber** auskommt, fehlen danach unter Umständen Tastatur, Maus- oder **CD-ROM-Treiber**. Falls Sie keinen Maus-treiber besitzen oder dieser Probleme bereitet, können Sie den Microsoft-Treiber auf unserer Heft-CD verwenden (s. oben).

Sollte auch das **CD-Laufwerk** nur unter **Windows 95** funktionieren, ist der Rechner nicht für den Betrieb im **MS-DOS-Modus** vorbereitet. In diesem Fall muß der **DOS-Treiber** des **CD-ROM-Laufwerks** installiert werden. Informieren Sie sich in der Dokumentation von **Windows 95** und des Laufwerks über die Vorgehensweise. Vorsicht: Die Standardinstallation eines **DOS-Treibers** führt meist dazu, daß **Windows 95** in einen Kompatibilitätsmodus gezwungen wird, der sämtliche Datenträgerzugriffe merklich vermindert. Ziehen Sie im Zweifel einen Fachmann oder Ihren Händler zur Rate!



## Tips zu UNIVBE

- Verlassen Sie **Windows**, bevor Sie die Installation starten! Sollte im **MS-DOS-Modus** kein **CD-Laufwerk** verfügbar sein, kopieren Sie zuvor das **UNIVBE**-Verzeichnis auf die Festplatte.
- Wenn Sie die Standardinstallation wählen, trägt sich **UNIVBE** in die Startdatei **AUTOEXEC.bat** ein. Dort können Sie die entsprechende Zeile wieder löschen und **UNIVBE** nur bei Bedarf aufrufen.
- Wenn Sie **UNIVBE** benötigen, können Sie **SPACE MARINES** nicht mit dem gewohnten Doppelklick starten. Öffnen Sie unter **Windows 95** ein **MS-DOS-Fenster** und arbeiten Sie mit **DOS-Befehlen**. Erfahrene Anwender können sich die Befehlsfolge auch durch eine Batchdatei automatisieren.
- **UNIVBE** ist Shareware und nur drei Wochen lang betriebsbereit. Danach müssen Sie es entweder neu installieren oder sich registrieren lassen – Näheres im **README.TXT**.

# SPACE MARINES

## Kampf um Redeye 6



### Allgemeines

Das Intro können Sie jederzeit mit ESC abbrechen. Während des Intros schaltet die linke Maustaste zwischen Vollbild und verkleinertem Bild um.

#### Das Spielprinzip

SPACE MARINES ist ein Strategiespiel auf Rundenbasis für eine bis vier Personen. Jedem Level ist eine Landkarte aus Hexagonfeldern zugeordnet, deren topographische Gegebenheiten ein Teil der strategischen Herausforderung sind. Auf jedem Hexfeld kann sich nur eine Einheit aufhalten. Ausnahmen sind Gebäude wie Reaktoren, Flug-

plätze, Häfen und die Zentrale sowie Transporteinheiten, in denen sich bis zu fünf andere Einheiten befinden können.

Nachdem ein Spieler seine Züge beendet hat, muß er den Button **Rundenende** anklicken, damit der Gegner seine Aktionen durchführen kann. Auf jeder Landkarte sind zwischen zwei und vier gegnerische Parteien vertreten, die sich farblich voneinander unterscheiden.

#### Spielsteuerung

Alle Funktionen des Spiels sind per Mausclick auf die jeweiligen Icons ausführbar. Generell gilt, daß die linke Maustaste eine Aktion startet bzw. bestätigt, die rechte sie abbricht.

#### Die Spielmodi

Beim Einstieg in Space Marines können Sie zwischen zwei Spielmodi wählen:

**Die Kampagne:** In der Kampagne steuert der Computer beide Robotarmeen. Die Rebellen können Sie entweder selber steuern oder diese Verbündeten einem zusätzlichen menschlichen Spieler überlassen. Die Reihenfolge der Levels ist dabei vorgegeben. Abhängig von der Spielstärke sind aber unterschiedliche Verzweigungen möglich. Gesteuert werden diese von der Zeitachse: Halten Sie bei einem Auftrag die vorgegebene Zeitbegrenzung nicht ein, können Sie den Level zwar noch bewältigen, der nächste wird aber dann um so schwieriger. Alle Einheiten, deren Zustand, erreichte Erfahrungswerte und sogar Tankfüllung werden in die nächste Runde übernommen. Dadurch wird es möglich, sich eine individuelle Truppe zusammenzustellen.

Die unterschiedlichen Parteien sind durch die folgenden Farben gekennzeichnet:

|      |       |               |
|------|-------|---------------|
| Blau | ..... | Spieler       |
| Rot  | ..... | Robotarmee I  |
| Gelb | ..... | Rebellen      |
| Grün | ..... | Robotarmee II |

In genau dieser Reihenfolge wird während der Runden auch gezogen.

**Standard:** In diesem Modus kann jede Landkarte einzeln ausgewählt werden. Zusätzliche Einstellmöglichkeiten lassen dem Spieler/den Spielern die Auswahl, welche Truppen von Mitspielern und welche vom Computer gesteuert werden sollen. So können bis zu vier Spieler ohne Zeitlimit gegeneinander antreten. In diesem Modus erfolgt kein Übertrag von Einheiten oder Dateien in ein Folgespiel.

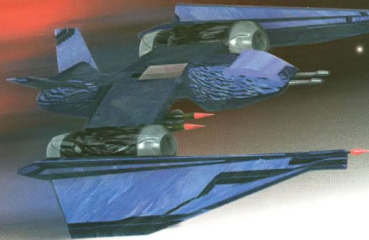
*Auch die gelben Rebellen dürfen Sie im Verlauf der Kampagne übernehmen.*



### TIP

Spielen Sie trotzdem bei aufgeschlagenem **Tutorial** (S. 9) die erste Mission. Diese Einführung haben wir speziell für Leser der **BESTSELLER GAMES** erstellt, da im recht knappen Originalhandbuch einige Spielfunktionen unklar blieben.





## Die Spielphasen

Das Spiel verläuft in Runden, jede einzelne dauert nach der REDEYE-6-Zeitrechnung zwei Stunden. Ein Tag auf Redeye 6 hat 22 irdische Stunden, davon im Mittel 8 Nacht- und 14 Tagstunden. Während der Nachtstunden verringert sich der Aufklärungsradius der Einheiten deutlich.

## Tutorial

### Spielstart

Starten Sie das Spiel, indem Sie im Installationsverzeichnis *SMARINES* eingeben oder unter Windows 95 auf die Datei *SMARINES.EXE* doppelklicken. Es folgt eine Reihe von Meldungen und schließlich die Aufforderung, eine Taste zu drücken. Sollte diese Aufforderung nicht erscheinen, haben Sie vermutlich ein Problem mit den Soundeinstellungen oder dem VESA-Treiber (siehe Seiten 6/7).

## TIP

Das relativ lange Intro-Video läßt sich jederzeit mit ESC abbrechen.

Wählen Sie im Startmenü *Neues Spiel* und im folgenden Menü *Kampagne*. Auf dem folgenden Bildschirm lassen Sie zunächst alle Einstellungen, wie sie sind. Bei späteren Spielstarts können Sie hier den Schwierigkeitsgrad einstellen. Alle anderen Einstellungen sind auch im laufenden Spiel noch änderbar. Sie sehen links oben ein Portrait Ihrer Spielfigur, darunter Spieleranzahl und Kartennummer, die in der Kampagne beide vorgegeben sind. Rechts unten finden Sie den scrollbaren Missionsauftrag und darüber die Einstellungen zu:

- 1) Wetter, Aufklärung
- 2) Schwierigkeit
- 3) Automatikoptionen

Lesen Sie sich Ihren Missionsauftrag gut durch: Sie haben auf der ersten Karte maximal acht Einheiten zur Verfügung, sollen die Zentrale der Roboter einnehmen und damit bis 04/08/2398 um 18.00 Uhr fertig sein. Klicken Sie auf **START**.

### Karte und Informationen

Ein Linksklick oder die Leertaste beschleunigen das Berechnungsfenster, das am Spielanfang und zwischen den Runden eingeblendet wird. Schauen Sie sich als nächstes auf der Karte um, der Ausschnitt des Kartenfensters folgt dabei automatisch Ihrem Mauscursor mit dem blauen Hexagon. Eine andere Art, sich auf der Karte zu bewegen, ist die Übersichtskarte oben rechts in der Funktionsleiste. Drücken Sie – ganz egal wo sich der Cursor befindet – auf den rechten Mausknopf (RMK), das Kartenfenster folgt nun nicht mehr Ihrem Cursor, und in dem blauen Hexagon steht das Wort „Options“. Jetzt können Sie durch Anklicken der Übersichtskarte schnell von einem Ort des Schlachtfeldes zum anderen springen. Drücken Sie nochmal auf den RMK, um wieder den Hexagon-Cursor auf der Karte steuern zu können. Schalten Sie nun noch mit den Tasten 1, 2, 3 auf

## HINWEIS

Vorsicht bei älteren Monitoren! Die Zoomstufe 1024x768 Bildpunkte, die Sie mit der Taste 3 einstellen, kann zu Problemen oder gar Schäden am Monitor führen.

der Haupttastatur durch die verschiedenen Zoomstufen.

Das blaue Gebäude im Südwesten der Karte ist Ihr Hauptquartier. Im Osten, also rechts davon, befindet sich ein neutraler Reaktor, ein blauer (Ihre Farbe) Transportpanzer LYNX, ein blaues Depot, ein blauer Kampfbot HOUNDDOG und ein roter, also feindlicher, Kampfpanzer. Bewegen Sie den He-

**Die Karte der ersten Mission mit Ihrer Zentrale im Südwesten.**



xagon-Cursor nun auf den Kampfboteren neben dem Depot. Wie Sie sehen, werden schon ohne Mausklick rechts in der Funktionsleiste Informationen zu der Einheit angezeigt. Sie können dort Art der Einheit, Zustand, Tankfüllung (T), Erfahrung (E), eingestellte Waffenart und Munition ablesen. Drücken Sie nun die Taste „I“ wie Information, während der Cursor sich noch auf der Einheit befindet. Der Informationsbildschirm wird eingeblendet. Hier erfahren Sie alles über die markierte Einheit und ganz unten im Bild auch über den laufenden Einsatz. Mit der Taste „X“ können Sie außerdem eine animierte Ansicht der Einheit aufrufen.

### Erste Aktion



Klicken Sie den HOUNDDOG neben dem Depot nun mit dem linken Mausknopf (LMK) an. Im Aktionsmenü wählen Sie oben links das Icon für „Bewegen“. Die Karte wird nun zum größten Teil abgedunkelt. Die erleuchteten Felder kann der Kampfboteren in dieser Runde erreichen. Die halb abgedunkelten Felder am Rand des erleuchteten Bereichs bezeichnen Gebiete, die Sie erreichen können, von denen Sie aber noch nicht wissen, was sich dort befindet. Klicken Sie nun mit dem LMK auf das Feld direkt rechts neben dem blauen Depot. Ihr Roboter bewegt sich daraufhin ein Feld weiter auf den feindlichen Panzer zu, hinter dem jetzt ein rotes Depot sichtbar wird.



Klicken Sie den Roboter nochmals an. Sie werden feststellen, daß Sie ihn immer noch bewegen, aber nichts angreifen können.



Außerdem stehen die rechten drei Icons zur Verfügung, denn (von oben nach unten) Selbstzerstörung, Information und Rundenende sind jederzeit möglich.



**Kleinerer Kartenausschnitt bei 640x480 Bildpunkten.**



# SPACE MARINES

## Spielanleitung

### TIP

Es gilt in (fast) jeder Situation des Spiels: Ein Linksklick bestätigt eine Aktion, eine Rechtsklick bricht sie ab.



Klicken Sie wiederum auf das Begehen-Icon, und bewegen Sie den HOUNDDOG ein Feld weiter, also bis an den feindlichen Panzer heran. Das Programm schlägt Ihnen nun automatisch vor, den roten Panzer anzugreifen, indem die Karte bis auf das Angriffsziel abgedunkelt wird. Bewegen Sie den Cursor auf den Feind und drücken Sie den LMK, um den Angriff auszuführen. Um den vorgeschlagenen Angriff abzulehnen, brechen Sie die Aktion mit dem rechten Mausknopf (RMK) ab.

Bei dem Angriff sollte gerade ein Video abgespielt worden sein. Es existiert für jeden Einheiten-typ eine solche Animation, die bei Kämpfen gezeigt wird. Sobald Sie lieber schnell spielen als lange zuschauen wollen, schalten Sie die Videos folgendermaßen ab:



Drücken Sie den RMK, um die Funktionsleiste anzusteuern, und klicken Sie dann mit dem LMK auf den Button mit dem Pfeil unter der Übersichtskarte. In dem kleinen Menü, das nun erscheint, markieren Sie die Option **ALS SYMBOL**. Von nun an werden keine Videos mehr abgespielt, Kämpfe laufen beschleunigt auf der Karte ab.

### HINWEIS

Die Funktionsleiste am rechten Bildschirmrand steht Ihnen erst dann zur Verfügung, wenn Sie vorher irgendwo auf der Spielfläche einen Rechtsklick ausgeführt haben. In der Mitte Ihres Hexagon-Cursors steht nun **OPTIONS**.

### Der Rest der ersten Runde

Begeben Sie sich kurz in den Nordwesten der Karte, und klicken Sie dort auf den anderen blauen HOUNDDOG. Bewegen Sie ihn neben den neutralen Reaktor, wo Ihnen abermals ein Angriff vorgeschlagen wird. Greifen Sie den Reaktor an, um ihn zu übernehmen und blau einzufärben. Vorsicht! Später befinden sich in Gebäuden meist feindliche Einheiten, die sich gegen die Übernahme wehren.

Markieren Sie als nächstes den Transportpanzer LYNX neben dem Reaktor im Süden der Karte. Bewegen Sie ihn ein Feld nach rechts, und übernehmen Sie von dort aus den Reaktor. Im Osten ist ein feindlicher Kampfbotter sichtbar geworden. Wählen Sie den LYNX also nochmal an, um festzustellen, daß das Minen-Icon noch zur Verfügung steht. Klicken Sie es an, und legen Sie Minen nach Osten und Südosten.

Klicken Sie zum Schluß auf Ihre Zentrale im Südwesten und dort auf das Icon für **Einheiten kaufen**. Wählen Sie im Einkaufsbildschirm rechts oben den Amphibienpanzer OTTER aus, klicken Sie auf **KAUFEN** und positionieren Sie die Einheit dann mit einem weiteren Linksklick auf der Karte. Nach dem Klick auf den Kaufen-Button läßt die Aktion sich nicht mehr abbrechen.

Nach dem Einkauf markieren Sie nochmal das Hauptquartier und beenden die Runde mit dem Button unten rechts.

### TIP

Die Aktionen einer Einheit sind erst beendet, wenn entweder Ihre Bewegungspunkte verbraucht sind oder ein Angriff ausgeführt wurde. Andere Aktionen, wie z.B. das Legen von Minen oder sogar der Wechsel der aktiven Einheit beenden nicht notwendigerweise die Handlungsfähigkeit eines Fahrzeuges. Minenlegen und später Minenräumen ist sogar nach einem Angriff noch möglich.

### Zwischen den Zügen

Nach der Beendigung Ihres Zuges sehen Sie als erstes, wie Ihre beiden Einheiten, die neben Reaktoren stehen, betankt werden. Das passiert immer, wenn die Automatik für „Betanken“ eingestellt ist, und eine nicht vollgetankte Einheit neben einem Gebäude mit Energiereserven steht. Während Ihrer

Züge können Sie von Gebäuden und Versorgungsfahrzeugen (z.B. BISON) aus andere Einheiten betanken, die danach oft noch weiterfahren können, selbst wenn sie sich vorher schon aktiv zur Tankstelle bewegt haben.

Beobachten Sie als nächstes die Aktionen des Gegners:

Zwei Kampfpanzer spielen dem östlichen HOUNDDOG übel mit, ein weiterer übernimmt den Reaktor im Nordwesten. Im Süden reibt sich die feindliche Einheit fast vollständig an Minen auf (Minen ziehen Einheiten, auf die Sie wirken, vier Punkte ab), um dann aber doch noch den Reaktor zu übernehmen. Jetzt tankt noch der Gegner, und schon sind Sie wieder dran.

### Das Spiel speichern bzw. laden

Der Anfang einer neuen Runde ist ein guter Zeitpunkt zum Speichern. Drücken Sie also den RMK, klicken Sie mit dem LMK unten rechts in der Funktionsleiste auf Optionen, wählen Sie **Spiel speichern**, klicken eine Zeile der Liste rechts im Bild zwei Mal an, geben einen Namen ein und klicken dann zwei Mal auf **SPEICHERN**. Um später ein Spiel zu laden, gehen Sie genauso vor, nur daß Sie entsprechend **Spiel laden** wählen etc.

### Die zweite Runde

Markieren Sie Ihren LYNX im Süden und fahren Sie ein Feld nach rechts. Ätsch, Mine, die Sie selbst gelegt haben. OK, laden Sie das Spiel, das Sie gerade gespeichert haben, noch einmal. Vernichten Sie nun mit Ihrem LYNX den feindlichen Kampfbotter, ziehen Sie den angeschlagenen HOUNDDOG entlang der Straße zurück, und bewegen Sie den neuen OTTER so weit wie möglich nach Norden. Mit dem Roboter im Nordwesten erobern Sie den dortigen Reaktor zurück, und in Ihrer Zentrale kaufen Sie noch einen OTTER.

### TIP

Seien Sie mit Minen vorsichtig, sie schaden Ihren Einheiten genauso wie dem Feind. Außerdem kann der LYNX in seiner noch unverbesserten Ausführung nur legen, nicht räumen.

# SPACE MARINES

## Spielanleitung

Bevor Sie nun gleich diese Runde beenden, sollten Sie noch eine wichtige Einstellung machen. Drücken Sie den RMK und schalten Sie in der Funktionsleiste mit dem LMK die Automatik für *Waffenwahl* und *Verteidigung* aus. Der Computer entscheidet im Verteidigungsfall sonst für Sie, mit welcher Waffe sich Einheiten verteidigen und wer ein angegriffenes Gebäude verteidigen soll. Diese Entscheidungen trifft das Programm nicht immer gut...

### Weitere Runden

Ihr östlicher HOUNDDOG wird nicht überleben. Auch vermögen Sie den gegnerischen Anmarsch, produzieren Sie noch ein paar OTTER, und nehmen Sie den Reaktor im Norden endgültig ein wie folgt:



Positionieren Sie den HOUNDDOG zwei Felder vom Reaktor entfernt und drücken Sie den RMK, während der Cursor sich auf dem Roboter befindet. Nun können Sie im Funktionsfeld die benutzte Waffe einstellen. Hier ist bis jetzt „Sturmgeschütz“ eingestellt. Klicken Sie nun neben der Waffenanzeige auf den zweiten kleinen Button von oben, um „Leichte Infanterierakete“ zu wählen. Die Raketen haben eine Reichweite (RW) von zwei Feldern, wenn auch Ihre Wirksamkeit (AP für Angriffspunkte) mit 110 recht niedrig ist.

Lassen Sie den gegnerischen Kampfpanzer in einer Runde den Reaktor übernehmen und in der nächsten hineinfahren. Beschießen Sie den Reaktor aus zwei Feldern Entfernung mit den Raketen des HOUNDDOG, und attackieren Sie zwischendurch den Reaktor direkt mit einem der neuen OTTER. Leider wird der rote Panzer im Reaktor zwischen den Zügen repariert, aber nach und nach werden Ihre zwei Einheiten ihn zermürben. Bewegen Sie vor jedem Raketeninsatz den OTTER ein Feld vom Reaktor weg, da Sie ihn sonst mit den eigenen Raketen beschädigen könnten. Achten Sie darauf,

daß der automatisch angezeigte Angriffsbereich des HOUNDDOG sich mit der Änderung der Waffe ebenfalls geändert hat. Außerdem wird Ihnen auffallen, daß die Raketen auch Wald und Straßen zerstören. Sie werden später feststellen, daß das für viele schwere Waffen wie Raketen und Artillerie gilt, die mit hoher Reichweite auf einen größeren Bereich wirken. Sobald Sie den Reaktor erobert haben, fahren Sie mit dem angeschlagenen OTTER hinein, er wird hier repariert werden. Sichern Sie in der Zwischenzeit den Süden und Südosten. Ihr Ziel in dieser Mission ist es, die Zentrale des Gegners im Nordosten der Karte einzunehmen. Versuchen Sie das erst, wenn die Karte weitgehend gesichert ist und Ihre Truppen sich in gutem Zustand befinden, denn die Zentrale wird einige Fahrzeuge enthalten. Viel Erfolg!

## TIP

Die ersten Missionen gestalten sich durch die Beschränkung der Einheiten auf eine recht geringe Zahl ziemlich schwierig. Achten Sie darauf, erfahrene Einheiten am Leben zu halten und zum Angriff auf die gegnerische Zentrale eine intakte Truppe zu haben. In späteren Missionen wird Ihnen die Erfahrung Ihrer Veteranen noch von Nutzen sein. Später kommen noch viele Einheiten hinzu, deren Funktionen es zu erforschen gilt.

## Gebäude, Energie und der Kauf von Einheiten

### Energiehaushalt

Die Parteien besitzen pro Zentrale einen kleinen Fusionsreaktor mit einer Leistung von 1000 Megawatt (MW) – zunächst Ihre einzige Energiequelle. Um eine Feldüberlegenheit zu erreichen, müssen weitere Reaktoren vom Gegner erobert und brachliegende (Kennung: weiß) aktiviert werden. Nur so kann der Energiebedarf, der durch den Einkauf von Einheiten, Reparaturen usw. entsteht, gedeckt werden. Zu Beginn jeder Runde wird die Summe der Leistung aller Reaktoren gebildet, die ein Spieler kontrol-

liert. Mit dieser Energiemenge müssen alle Handlungen, die Energie verbrauchen, bezahlt werden (Einkauf, Reparatur, Betanken, Nachrüsten, Umrüsten).

## HINWEIS

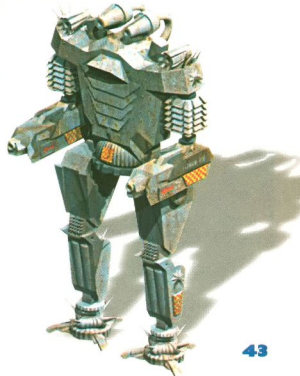
Für das „Ansparen“ von Energie gibt es einen Maximalwert von 20000 MW.

### Einkauf und Aufrüstung von Einheiten

Der Einkauf erfolgt in Zentralen, Häfen und auf Flugplätzen. Begrenzt ist er durch die zur Verfügung stehende Energie und die für den jeweiligen Level festgelegte maximale Zahl von Einheiten. Sollte das Symbol für „Einheiten kaufen“ im Menü eines entsprechenden Gebäudes nicht auftauchen, haben Sie entweder nicht genug Energie oder besitzen bereits die maximal erlaubte Anzahl Einheiten in diesem Level.

Einige Einheiten können durch Nachrüsten verbessert werden. Diese Nachrüstpakete ändern das Basismodell nur in Details, die zudem nicht zwangsläufig sofort ins Auge fallen (Tankinhalt, Panzerung, Reichweite, Waffenstärke, Aufklärungsradius).

Das Grundmodell bleibt in seinen Eigenschaften und seinem Aussehen dabei unverändert. Ab 500 Erfahrungspunkten stehen für die Einheiten Umrüstpakete zur Verfügung, bei denen nur die Konzeption und die Einsatzverwendung beibehalten wird, alles andere jedoch variieren kann. Es handelt sich dann um nahezu neue Modelle, die mit ihren Vorgängern nur noch in groben Zügen übereinstimmen.



# SPACE MARINES

## Die Gebäude

Auf den Landkarten gibt es feste Einrichtungen, die vom Programm vorgegeben sind:



Zentrale, Hauptquartier

Einkauf von Einheiten, Energie, Ausrüsten, Umrüsten, Reparatur, Betanken, Munition auffüllen



Häfen

Einkauf von Schiffen, Energie, Ausrüsten, Umrüsten, Reparatur, Betanken, Munition auffüllen



Flugplätze

Einkauf von Flugzeugen, Energie, Ausrüsten, Umrüsten, Reparatur, Betanken, Munition auffüllen



Reaktoren

Energie, Reparatur, Betanken, Munition auffüllen

Andere Bauwerke können von speziellen Einheiten angelegt und auch wieder abgebaut werden:



Depots

Betanken, Munition auffüllen



Brücken

Überquerung von Flüssen und Gebirgen



Befestigungen

## HINWEIS

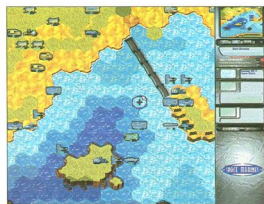
Einige Gebäude haben eine begrenzte Lebensdauer und/oder können durch Feindeinwirkung zerstört werden.

## Die Karte und die Einheiten

### Die Karte

Je nach dem, ob Sie beim Spielstart die Option **Alles sichtbar** markiert haben oder nicht, sind alle Einheiten und Gebäude ständig zu sehen bzw. nur diejenigen, die innerhalb des Aufklärungsbereiches Ihrer eigenen Einheiten liegen. Der Kartenausschnitt folgt automatisch den Bewegungen des Mauscursors. Die Karte kann in drei verschiedenen Auflösungen dargestellt werden: 640x480, 800x600, 1024x768. Wählen Sie zwischen

1024x768 verschafft Übersicht.



diesen drei Zoomstufen mit den Tasten 1 bis 3 der Haupttastatur.

Die Reichweite einer Einheit pro Runde ist von der Art der zu überquerenden Kartenfelder abhängig (Wiese, Wald, Wasser etc.), und auch der Treibstoffverbrauch ändert sich mit dem Untergrund. Die Basiswerte der Einheiten für Angriff und Verteidigung werden von der Art der Felder, auf denen sie stehen, stark beeinflusst. Der für die Berechnung dieses Effektes zuständige Faktor wird nach dem Grundtyp der Landschaftsfelder und dem Basistyp der Einheit berechnet.

## TIP

Achten Sie im Verlauf des Spiels darauf, welche Einheiten von welchem Untergrund aus am besten kämpfen. Die Kampfkraft kann sich durch den Untergrund um bis zu 50% ändern – zum Guten wie zum Schlechten.

### Die Einheiten

Informationen zu einem Fahrzeug werden angezeigt, wenn Sie es einfach nur mit dem Cursor berühren. Das Aktionsmenü der Einheiten wird per Mausklick auf die entsprechende Einheit aufgerufen. Es sind dabei nur die Kommandos sichtbar, die gerade zur Verfügung stehen. Sobald Sie ein Kommando gewählt haben, wird auf der Karte durch Aufhellung bzw. Abdunklung umgebenden Felder angezeigt, wo dieses Kommando ausgeführt werden kann.

## HINWEIS

So lange noch nicht alle Bewegungspunkte verbraucht sind, kann jede Einheit wiederholt bewegt werden, bis entweder alle Bewegungspunkte verbraucht sind oder die Einheit gekämpft hat.

Der Ausgang eines Kampfes wird vom Computer berechnet und das Ergebnis in eine Animation umgesetzt. Die Darstellung der Kämpfe erfolgt wahlweise als Videoanimation (Optionen: *Full Screen* oder *Im Fenster*) oder in verkürzter Darstellung auf der Karte (Option: *Als Symbole*). Klicken Sie auf das Pfeil-Icon unter dem Kartenübersichtsfenster, um eine Darstellungsart zu wählen. Erreicht eine Einheit die Stärke 0, dann ist sie zerstört und verschwindet von der Landkarte. In der Zentrale bzw. in den Reaktoren können angeschlagene Einheiten wieder auf volle Stärke gebracht werden. Sie werden pro Runde um einen Zustandspunkt repariert, sofern im Gebäude genug Energie zur Verfügung steht.

Berühren Sie für erste Informationen eine Einheit mit dem Cursor.

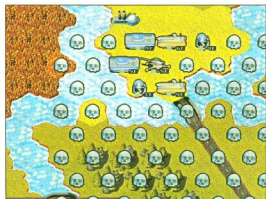




# Spielanleitung

## Das Missionsziel und die Aliens

Ein Gebiet, das von den Sneakers heim-  
gesucht wurde.



Gewonnen ist ein Level, wenn:

1. In der Kampagne innerhalb des vorgegebenen Rundenlimits das Levelziel erreicht wird indem
  - a) alle Gegner eliminiert
  - b) alle gegnerischen Zentralen eingenommen werden.
2. Im Standardlevel alle gegnerischen Zentralen eingenommen werden.

Verloren ist das Spiel, wenn:

1. In der Kampagne das Levelziel nicht erreicht wird oder die eigene Zentrale zerstört wird.
2. Im Standardlevel die eigene Zentrale zerstört wird.

## Die Aliens

Im Kampagnemodus werden während der Level als Zufallsereignisse Aktionen der „Sneakers“ eingespielt. Sie laufen wie folgt ab:

1. Während einer Runde wird ein bestimmter Bereich des Spielfeldes abgeblendet, in dem alle Einheiten weder sichtbar noch kontrollierbar sind. Die Größe dieser Zone ist zufällig und variabel.
2. In der nachfolgenden Runde ist der Bereich wieder normal einsehbar, aber alle Einheiten, die sich darin befanden, greifen zum Abschluß der Runde die ihnen am nächsten stehende Einheit an – egal welcher Partei sie angehört. Selbst angreifen können weder der Spieler noch die Computergegner.
3. In der 3. Runde seit Beginn des Sneaker-Zwischenfalls ist alles wieder normal.

## Menüs und Einstellungen vor dem Spiel

Die Startmenüs

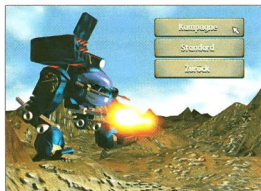
**Neues Spiel** öffnet das zweite Startmenü.

**Spiel laden** führt zum Menü mit den gespeicherten Spielständen.

**Zurück zu DOS** bricht den Spielstart ab.

## HINWEIS

Der Eintrag **Spiel laden** existiert natürlich nicht, wenn noch keine gespeicherten Spielstände vorhanden sind.



Beim Neustart eines Spieles muß im nächsten Menü ausgewählt werden, ob eine Kampagne oder ein Standardspiel begonnen werden soll:

**Kampagne** öffnet das Einstiegsmenü (ohne Spielstände) mit festgelegter Levelreihenfolge und festgelegten Spieler- und Computerparteien.

**Standard** führt zum Einstiegsmenü (ohne Spielstände) mit frei einstellbaren Spieler-

und Computerparteien und freier Wahl der Karte.

**Zurück** bringt Sie zurück zum ersten Startmenü.

## Das Einstiegsmenü

Dieser Bildschirm beinhaltet neben den abgespeicherten Spielständen alle Spieloptionen:

### 1. Voreinstellungen

#### Wettereinfluss

Ist diese Option eingeschaltet, nimmt die Wetterlage Einfluß auf die Fortbewegung Ihrer Fahrzeuge.

#### Alles sichtbar

Schalten Sie diese Option ein, wenn Sie auch ohne Aufklärung die ganze Karte sehen wollen.

### 2. Schwierigkeitsgrade

Hier sind von oben nach unten ansteigend die Schwierigkeitsgrade aufgelistet.

### 3. Automatik

#### Betanken

Automatisches Betanken bedeutet, daß Einheiten immer betankt werden, wenn Sie sich zum Ende einer Runde neben einem entsprechenden Gebäude oder einem Tankfahrzeug befinden.

#### Verteidigung

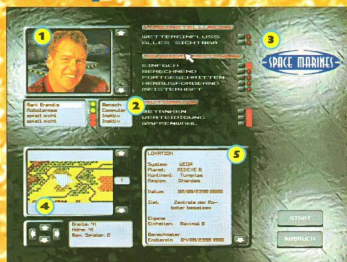
Der Computer entscheidet für Sie, welche in einem Gebäude befindliche Einheit dieses im Falle eines Angriffes verteidigt.

#### Waffenwahl

Der Computer entscheidet, mit welcher Waffe sich angegriffene Fahrzeuge verteidigen.

Beim Einstieg in ein Standardspiel kann links unten außerdem eine beliebige Landkarte ausgewählt werden, indem Sie die Pfeil-Icons rechts neben der Übersichtskarte anklicken. Je nachdem, wieviele Spieler auf

## Das Einstiegsmenü



1 Charakterwahl

2 Spieleranzahl

3 Einstellungen

4 Übersichtskarte, Kartenauswahl

5 Missionsziel, Einheitenbegrenzung, Zeitlimit, etc.

# SPACE MARINES

der ausgesuchten Karte vorgesehen sind, kann direkt darüber eingestellt werden, welche Parteien der Computer und welche menschliche Spieler übernehmen sollen.

**Beim Einstieg über Kampagne** kann der Spieler sich ganz links oben einen der angebotenen Charaktere aussuchen, unter dessen Pseudonym er das Spiel antritt. Die Führungsmannschaft der Space Marines setzt sich neben dem Spieler aus vier Personen zusammen, denen jeweils ein Spezialgebiet untersteht.



**Major Ronald „D.J.“ Torrance**  
Leitung der Operation



**Lieutenant Jack „The Trigger“ Rampole**  
Kampfkraft der Einheiten



**Lieutenant Mike „Maybe“ Starkey**  
Logistik



**Lieutenant Henry „Gotcha“ Seagrove**  
Aufklärung

Jede dieser Personen kann im Laufe der Kampagne durch Erreichen einer bestimmten Punktzahl befördert werden. Haben alle eine bestimmte Beförderungsstufe durchlaufen, wird das Einsatzteam mit einem Orden ausgezeichnet. Beförderungen und Auszeichnungen sind mit bestimmten Effekten gekoppelt, die dem Spieler im Verlauf der Handlung Vorteile gegenüber dem Computergegner und den „Sneakers“ verschaffen.

## Menüs im Spiel

### Die Funktionsleiste

Das Spielerinterface, auf dem die Landkarte mit allen Gebäuden und den Einheiten sichtbar ist, bietet in der rechten Funktionsleiste folgende Schalter:

### Das Optionsmenü

## HINWEIS

Die Funktionsleiste steht Ihnen erst dann zur Verfügung, wenn Sie vorher irgendwo auf der Spielfläche einen Rechtsklick ausgeführt haben.

### Zurück zum Spiel

Schließt das Optionsmenü

### Neues Spiel

Öffnet das zweite Startmenü

### Spiel laden

Öffnet das Einstiegsmenü mit den Spielständen

### Spiel speichern

Öffnet die Liste der Spielstände

### Einstellungen

Öffnet das Einstellungsmenü

### Zurück zu DOS

Beendet das Spiel

### Das Einstellungs-menü

#### Soundeffekte aus:

Wenn dieser Text auf dem Button zu sehen ist, sind die Soundeffekte derzeit eingeschaltet, ein Klick auf den Button schaltet sie aus.

#### Musik aus:

Siehe Soundeffekte.

#### Credits:

Das Entwicklerteam stellt sich vor.

#### Intro:

Spielt das Intro-Video ab.

#### Zurück:

Zurück zum Optionsmenü.



## Die Funktionsleiste



- 1 Umschalten zwischen den drei Zoom-Stufen
- 2 Einschalten des Hexagonalfeld-Gitters
- 3 Kampfdarstellung im Fenster, Vollbild oder beschleunigt (als Symbole)
- 4 Einschalten der Wetteranzeige
- 5 Automatisches Betanken der Einheit
- 6 Automatische Auswahl der Einheit, die ein Gebäude verteidigt
- 7 Automatische Auswahl der passenden Waffen
- 8 Öffnet das Options-Menü
- 9 Rundenende also Start der gegnerischen Phase



# Spielanleitung

## Tastaturbelegung

- 1 Schaltet die Zoomstufe auf 640 x 480
- 2 Schaltet die Zoomstufe auf 800 x 600
- 3 Schaltet die Zoomstufe auf 1024 x 768

## HINWEIS

Die Auflösung 1024 x 768 könnte mit älteren VGA-Monitoren Probleme bereiten.

- I** Info (Cursor muß auf einem beliebigen Objekt der Karte stehen)
- X** Die Animation aus dem Einkaufsbildschirm wird auf der Karte abgespielt. Der Cursor muß zuvor auf einem eigenen Objekt, also einer Einheit, positioniert werden.
- W** Waffenwahl (Cursor muß auf einer Einheit positioniert werden.)
- R** Wetter ein- und ausschalten
- G** Hex-Gitter ein- und ausschalten
- L** Spielstand laden
- S** Spielstand speichern

Positioniert den Cursor auf die nächste Einheit, die in dieser Runde noch handeln kann.

## Das Aktionsmenü von Gebäuden



- 1 Einkaufen – Öffnet den Einkaufsbildschirm
- 2 Betanken
- 3 Ausladen
- 4 Gebäude sprengen
- 5 Information
- 6 Runde beenden



### Das Aktionsmenü von Gebäuden

Beim Anklicken von Zentralen, Häfen und Flugplätzen wird ein Aktionsmenü geöffnet, das folgende Möglichkeiten bietet:

Das schraffierte Feld links oben dient zum Anfassen und Verschieben des Menüs mit der Maus. Die Buchstaben Z, G, A und W haben die gleiche Funktion wie die Lupe, das Koordinatengitter, der Pfeil und die Wolke in der Funktionsleiste.

### Der Einkaufsbildschirm

Links oben sehen Sie eine Animation der gerade gewählten Einheit, deren Art Sie mit den vier Buttons rechts daneben umschalten können (normale Ansicht, Gittermodell, transparentes Modell, Video). Rechts neben den Buttons befindet sich die Liste aller Einheiten, die mit der zur Verfügung stehenden Energie in diesem Gebäude eingekauft werden können. Markieren Sie die Einheit, an der Sie interessiert sind, mit einem Linksklick. Die Liste wird durch die Art des Gebäudes (Zentrale, Hafen, Flugplatz), die Größe des Energievorrats und die Höhe des Levels in der Kampagne beschränkt.

In der unteren Hälfte des Bildschirms finden Sie alle Informationen, die Sie über die Einheiten benötigen: Technische Daten, Bewaffnung, Besonderheiten als kurzen Text,

das Aussehen der Einheit auf der Karte und ganz unten die Geländearten, auf denen die Einheit sich fortbewegen kann (grün).

**KAUFEN** bestätigt den Einkauf und führt zurück zum Spielerinterface.

**CANCEL** bricht den Vorgang ohne Einkauf ab.

### Das Aktionsmenü von Einheiten

Beim Anklicken einer Einheit wird ein Menü geöffnet, über das alle Funktionen der Einheit zugänglich sind. Nur die, die in der jeweiligen Situation zur Verfügung stehen, sind sichtbar. So ist z.B. das Angriffs-Icon nicht sichtbar, wenn sich kein Ziel in Reichweite der eingestellten Waffe befindet. Die folgende Abbildung listet alle jemals möglichen Aktionen auf, das vollständige Fenster werden Sie aber so – mit allen Optionen – im Spiel kaum je zu sehen bekommen.



## Das Aktionsmenü von Einheiten



| Bewegen                                    | Angreifen                         | Selbstzerstörung | Minen legen  | Minen räumen      |
|--------------------------------------------|-----------------------------------|------------------|--------------|-------------------|
| Einheiten ausladen                         | Fahrzeuge aufrüsten/umrüsten      | Information      | Brücke bauen | Befestigung bauen |
| Andere Einheiten betanken/aufmunitionieren | Einheit mit anderer zusammenlegen | Runde beenden    | Depot bauen  | Zeitbombe legen   |

## BEVOR SIE DAS CD-COVER AUSSCHNEIDEN:

Kopieren Sie die Seite 47 dieses Hefts. Es wäre ja schade, wenn Sie nicht mehr in die SPACE MARINES-Trickkiste greifen könnten!

## Ihr CD-Cover zum Ausschneiden

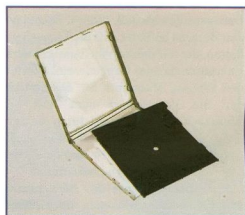


## Vorderseite

### Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet. Und so geht's:

- ◆ Schneiden Sie die Vorder- und Rückseite entlang der Ränder aus;
- ◆ Knicken Sie die Rückseite an den gestrichelten Linien;
- ◆ Öffnen Sie die CD-Box, indem Sie die Einlage vorsichtig heraushebeln;
- ◆ Vorder und Rückseite einlegen – fertig!



## Rückseite

Sie können die passenden Boxen gleich mitbestellen –  
Bestellschein auf Seite 49

# Bestseller Games 21



### BESTSELLER GAMES 21 • SPACE MARINES

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie im zugehörigen Heft auf den Seiten 6–7.

#### Systemanforderungen

- IBM-komp. 486/33 mit 8 MB RAM
- 40 MB FP-Platz
- VESA-kompatible SVGA-Grafikkarte
- MS-Maus oder kompatible
- MS-DOS ab Version 5.0 oder Windows 95
- Empfohlen: 486/66, Soundkarte

#### Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie auf ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch Eingabe von „d:“, falls ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird.

- ◆ an der Eingabeaufforderung **BIGINSTAL** eingeben.

#### CD-Inhalt

Vollversion: Space Marines  
Shareware: Packprogramme, UnlVBE v5.1  
Freeware: MS-Mausdriver, Adobe Acrobat



# Bestseller Games 21



**VOLLVERSION  
AUF DER VERT-CD**

# SPACE MARINES



## Rettung für Redeye 6

Ein rätselhafter Hilferuf ist noch langer Funkstille die einzige Nachricht vom Planeten Redeye 6. Die dortigen Siedler berichten von ameklaufenden Robotern und feindseligen Außerirdischen, den „Sneakers“. Noch spielen sich die Auseinandersetzungen in weiter Ferne ab, aber sie könnten zu einer Gefahr für die ganze Menschheit werden. Ein Elitetrupp der Space Marines wird beauftragt, der Sache auf den Grund zu gehen und das Schlimmste zu verhindern...

Erleben Sie die Fortsetzung dieser Geschichte im runden-orientierten Strategieknüller SPACE MARINES. Ihr Elitetrupp steuert eine Armee durch bis zu 10 individuelle

Karten. Oder schaffen Sie die Kampagne in nur 36 Missionen, indem Sie jeden Auftrag in der vorgegebenen Zeit erledigen! Denn davon hängt der Verlauf der verzweigten Spielhandlung ab. Sammeln Sie Erfahrungen auf den Bereichen der Logistik, des Angriffs und der Verteidigung, um an Kampfkraft zu gewinnen. Steuern Sie über 100 verschiedene Einheiten durch eine komplett mausgesteuerte Oberfläche, und gewinnen Sie nach und nach die Oberhand zu Lande, zu Wasser und in der Luft.



- Deutsche Originalversion von SOFTWARE 2000
- Deutsche Sprachausgabe im gesamten Spiel
- Gedruckte, bebilderte Spielanleitung im Heft
- Spielführung durch detailliertes Tutorial
- Strategie in Runden auf höchstem Niveau
- Kampagne für Einzelspieler mit 50 Missionen
- Bis zu 10.000 Felder große Landkarten
- Über 45 Minuten 3D-Animationen und Videosequenzen
- Bis zu fünf unabhängig agierende Parteien pro Spielrunde
- Einstellbare künstliche Intelligenz der Computergegner in fünf Schwierigkeitsgraden
- SVGA-Grafik in drei auswählbaren Zoomstufen bis 1024x768 Bildpunkte
- Über 100 verschiedene Einheitentypen mit zusätzlichen Ausbaumöglichkeiten
- Mehrspielermodus für bis zu 4 Spieler an einem PC
- Einfache Handhabung durch vollständige Maussteuerung

SOFTWARE 2000



**Systemanforderungen:**  
PC 486-DX/33, 8 MB RAM, VESA-kompatible SVGA-Grafikkarte, 40 MB Festplattenspeicher MS-DOS ab Version 5.0 oder Windows 95™, Maus.  
**Empfohlen:** 486-DX66, Soundkarte  
**Unterstützt:** Soundblaster / SB Pro und kompatibel, General MIDI.

### So urteilt die Fachpresse:

PC Games (1/96): 81%  
PC Joker (1/96): 80%  
„...eine sehr atmosphärische Konfliktsimulation...“