

CINEMaware
P R E S E N T S

MP1X

Deutsche
Version
GERMAN

ROCKET RANGER

Die junge, hübsche Tochter eines berühmten
Wissenschaftlers, gefangen gehalten von
einer Bande verruchter Militaristen!

Nur DU kannst verhindern,
daß sich der LEUTONISCHE
EXTREMISMUS mit Raketenantrieb
im Weltall ausbreitet!

Eine anmaßende Rasse
aus dem Weltraum
bedroht den Frieden
der freien Welt!



Cinemaware presents Rocket Ranger™

Executive Producers Phyllis & Robert Jacob • Produced by John Cutter • Directed by Kellyn Beck

Computography by Peter Kaminski and Tom McWilliams

Art Direction by Rob Landeros • Original Score Composed by Bob Lindstrom

ROCKET-RANGER

EIN INTERAKTIVER FILM
VON CINEMWARE

Mit dem Zischen von Strahlenkanonen und den Schreien von Zombie-Frauen bringt Rocket Ranger all die Action, die Romantik und die Spannung der Samstagnachmittags-Kinofilme zurück! Die Handlung beginnt mit einer dringenden Botschaft aus der Zukunft... einer Zukunft, in der die Leutonier den Großen Krieg gewinnen. Jetzt, im 22. Jahrhundert, riskiert eine Gruppe im Untergrund arbeitender Wissenschaftler Kopf und Kragen, um Dir einen Raketenanzug, eine Strahlenpistole und ein Geheimes Dekodierrad zu senden. Diese Waffen, mit List und Tücke gegen einen gerissenen, skrupellosen Feind eingesetzt, helfen Dir, den Lauf der Geschichte zu verändern und die Menschheit zu retten!

- Grafiken und Trickszenen wie bei den besten Spielgeräten
- Digitalisierte Originalmusik und Klangeffekte
- Geheimes Dekodierrad beiliegend
- Leicht zu bedienende Steuerung
- Sagenhafte Luftkämpfe und Schlágereien

© 1987 Cinemaware Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Das in Rocket Ranger enthaltene Computer-Programm und die damit zusammenhängenden Unterlagen und Materialien sind national und international urheberrechtlich geschützt. Speichern in einem Retrievalsystem, Vervielfältigen, Kopieren, Übersetzen, leihen, Verleihen, Ausstrahlen und öffentliches Vorführen sind ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung der Mirrorsoft Ltd. untersagt. Auf alle Autoren- und Eigentumsrechte gilt weltweiter Vorbehalt.

Die Abbildungen vom Bildschirm stellen nur die Amiga-Version dar. Amiga ist Warenzeichen der Commodore-Amiga, Inc. Rocket Ranger ist Warenzeichen der Cinemaware Corporation.

MIRROR
Soft

In Europa (außer Frankreich) exklusiv vertrieben durch Mirrorsoft Limited,
Headway House, 66-73 Shoe Lane, London EC4P 4AB, England.
Tel. 01-377 4645. Fernschreiber 265451 Monref G Attn GAM007, Fernkopierer
01-583 3494



Übersichtskarte Amiga-Version
AMIGA-VERSION

GEBRAUCHSANLEITUNG FÜR DIESE KARTE

Rocket Ranger ist nicht nur ein Spiel, es ist ein Erlebnis. Bei Rocket Ranger bedarf es einer gehörigen Portion Intuition; also probier das Spiel ruhig selbst ein bißchen aus. Wenn Du dann Hilfe brauchst, halte Dich an diese Übersichtskarte.

SYSTEMANFORDERUNGEN

1. Ein Amiga 500, 1000 oder 2000 mit mindestens 512K RAM.
2. Ein Joystick, angeschlossen an Sockel 2.

EVENTUELLE ZUSATZAUSSTATTUNG

1. Ein externes Diskettenlaufwerk (dringend empfohlen)
2. Eine Maus, angeschlossen an Sockel 1.

SPIELBEGINN

Wenn nötig, boote Deinen Amiga mit Kickstart 1.2. Wenn die Befehlsebene mit der Arbeitsplatte erscheint, schiebe die Diskette mit der Bezeichnung "Rolle Eins" (für Filmrolle) in das eingebaute Laufwerk. Wenn Du zusätzlich ein externes Laufwerk hast, schiebe die Diskette mit der Bezeichnung "Rolle Zwei" ein. Das Spiel wird automatisch geladen. Wenn Du nur ein Laufwerk hast, folge den Befehlen, die auf dem Bildschirm erscheinen und Dir sagen, wann du die Disketten austauschen mußt. Drücke irgendeine Taste, um die Einleitung zu übergehen.

HINWEIS AN BENUTZER VON AMIGAS MIT 512K RAM: Rocket Ranger braucht den gesamten Speicher in einem Computer mit 512K. Du mußt alle anderen Anwendungen beenden und Fenster schließen, damit das Spiel laufen kann. Es empfiehlt sich, Rocket Ranger direkt nach Kickstart starten zu lassen.

ZIEL DES SPIELS

Als Rocket Ranger mußt Du verhindern, daß sich die leutonische Kriegsmaschinerie des ganzen Planeten bemächtigt. Stiehl die fünf willkürlich plazierten Teile, die Du zum Bau eines Raketenschiffes benötigst, und hole Dir dann genug Lunarium, um zur Quelle der leutonischen Macht zu fliegen – zum Mond!

Spielunterbrechung/Abspeichern

Um eine Spielpause einzulegen, drücke auf die rechte Maus-Taste. Es erscheint ein Feld mit den Auswahlmöglichkeiten "Weitermachen" und "Bildschirm". Jetzt ist das Spiel unterbrochen. Um das Spiel fortzusetzen, klicke "Weitermachen" an; um das Spiel im Hintergrund zu verstecken, klicke "Bildschirm" an. Was jetzt erscheint, sieht aus wie ein CLI-Fenster. Um jetzt weiterzuspielen, schließe das CLI-Fenster, hole das Fenster mit der Arbeitsplatte herunter und klicke "Weitermachen" an. Schaue in Deinem Amiga-Handbuch nach, wenn Du nicht genau weißt, wie man Fenster schließt oder verschiebt. HINWEIS: Ein komplettes Spiel dauert gewöhnlich weniger als eine Stunde; deswegen wurde ein Abspeichern des Spiels nicht vorgesehen.

SPIELANLEITUNG

Du mußt selbst eine Menge von dem herausfinden, was in diesem phantastischen Universum vor sich geht. Während des Spiels mußt Du jedoch acht Einzelspiele und ein komplettes Strategie-Spiel meistern. Raketenmann ist völlig Joystick-gesteuert. HINWEIS: Ein leichtes Antippen des Joysticks beim Wechsel von einer Manü-Auswahl zur anderen zeitigt die besten Ergebnisse.

FORT-DIX-MENÜ

Nachdem Du Kapitel 1 gelesen hast, drücke den Feuerknopf, um weiterzumachen. (Um Text-Fenster zu übergehen, drücke den Feuerknopf.

Das gilt auch für die meisten anderen Fenster.) Es erscheint das Fort-Dix-Menü. Du hast hier folgende Möglichkeiten zur Auswahl: HAUPTQUARTIER, KRAFTSTOFF-LAGER, RAKETEN-LAGER und START.

WICHTIGER HINWEIS: Du kannst nicht länger als zwölf Monate an einem Stück in Fort Dix bleiben, sonst riskierst Du, wegen Feigheit vor dem Feind vor ein Kriegsgericht gestellt zu werden. Kriege gewinnt man kämpfend, NICHT durch Herumtreiberei in New Jersey.

HAUPTQUARTIER

Du hast fünf Agenten, die Dir helfen werden, die Raketenteile, feindliche Ziele und feindliche Stützpunkte zu finden. Es gibt hier, entsprechend Deinem Geheimen Dekodierrad, 26 Regionen, in die Du Dich begeben kannst. Die folgenden Symbole können irgendwann auf der Karte erscheinen – einige sofort, andere erst, wenn Deine Agenten sie gefunden haben.



Luftschiff-
Flotte



Agent



Leutonischer
Stützpunkt



Dein
Standort



Leutonisches
Luftschiff



Raketen-
labor

Das Hauptquartier ist der EINZIGE Ort, an dem Du mit Deinen Agenten Kontakt aufnehmen kannst. Um einem Agenten einen Befehl zu geben, bringe die Spitze des Bildschirmzeigers auf die Region, in der er sich befindet, und drücke den Feuerknopf. Du hörst einen Warnton, wenn Du Dich in einer ungültigen Region befindest.

Die folgenden Informationen erscheinen auf der Bildfläche, wenn Du Dir eine Region ausgesucht hast:

```
< NAME DER REGION >
< STATUS DER REGION >
< AGENTEN-BEFEHLE >
< TARNUNG DER AGENTEN >
RESERVEN      AUFTRAG ERTEILT
                AGENTEN
                BEFEHLE ÄNDERN
                TARNUNG WECHSELN
                BERICHT ERSTATTEN
                FORTFAHREN
```

AGENTEN: Du kannst Agenten von einer Region zur anderen versetzen, indem Du den Wahlbalken um diese Wahlmöglichkeit legst und den Feuerknopf drückst. Wenn Du mehrere Agenten im Status RESERVE oder BEFEHL ERTEILT hast, mußt Du eventuell mehrere Male den Feuerknopf drücken, bis Du die gewünschte Kombination hast.

BEFEHLE ÄNDERN: Wenn Du das erste Mal einen Agenten in eine Region schickst, kannst Du diese Wahlmöglichkeit nicht nutzen. Du kannst einem Agenten nur WIDERSTAND ORGANISIEREN auftragen, NACHDEM er es geschafft hat, ein Land zu INFILTRIEREN. Bringe den Wahlbalken auf diese Möglichkeit und drücke den Feuerknopf, um die Befehle zu ändern. Die neuen Befehle sind dann oben in < AGENTEN-BEFEHLE > abzulesen. Wenn es einem Agenten gelungen ist, den Widerstand zu organisieren, wird die Region dieselbe Farbe annehmen wie die Vereinigten Staaten. Die Kriegsanstrengungen der Leutonier werden ein paar Monate lang aufgehalten, falls sie versuchen, Regionen zu erobern, die Widerstand leisten. Diese Regionen blinken rot, wenn sie gegen die Leutonier kämpfen.

TARNUNG WECHSELN: Agenten führen ihre Aufträge rascher aus, wenn sie durch forsches Auftreten als solche ERKENNBAR sind (in dem Fall sind sie als weiße Männchen auf der Karte im Hauptquartier dargestellt) oder wenn zwei oder mehr Agenten einen Auftrag für dieselbe Region haben. In beiden Fällen laufen diese Agenten jedoch verstärkt Gefahr, erkannt und damit getötet zu werden. Agenten in Ländern, die die Leutonier besetzt halten, sind ebenfalls in größerer Gefahr, aufzufliegen. Agenten, die dank ihres vorsichtigen Auftretens nicht weiter auffallen oder, einfacher gesagt, als

solche NICHT ERKENNBAR sind (schwarze Männchen), brauchen länger, um ihren Auftrag auszuführen, laufen aber auch nicht so schnell Gefahr, enttarnt zu werden.

BERICHT ERSTATTEN: Wenn ein Agent BERICHT ERSTATTEN will, fängt sein Symbol auf der Karte im Hauptquartier an, rasch zu blinken. Bringe den Wählbalken auf BERICHT ERSTATTEN und drücke den Feuerknopf. Solange Du den Agenten in derselben Region operieren lässt, kannst Du seinen letzten Bericht lesen, sooft Du möchtest.

FORTFAHREN: Wenn Du diese Auswahl triffst, begibst Du Dich zurück zur Karte im Hauptquartier.

LEISTUNG DER LEUTONIER: Dies zeigt an, wie rasch die Leutonier operieren. Verschiedene Faktoren beeinflussen die Anzeige. Die Leutonier fangen mit 80% Leistung an. Wenn sie jedoch Professor Hamtur auf den Mond entführen, werden sie seine Kenntnisse zu nutzen verstehen und ihre Leistung auf 100% steigern! Du mußt nicht nur den Professor beschützen, sondern auch ein gutes Auge auf Deine Agenten haben. Manchmal finden die Agenten wichtige leutonische Ziele. Du kannst Sand ins Getriebe der leutonischen Kriegsmaschinerie streuen, indem Du diese wichtigen Ziele vernichtest. Dasselbe erreichst Du, wenn Du Stützpunkte überfällst, um Lunarium zu entwenden.

KRAFTSTOFF-LAGER

Hier wird das Lunarium umgeschlagen. Die drei Orte, zu oder von denen Lunarium transportiert werden kann, sind: LUNARIUM-LAGER, RAKETENTORNISTER und RAKETENSCHIFF. Um Lunarium von einem Ort an einen anderen zu bringen, bewege den Joystick-Hebel vor oder zurück, um den "Transport-Pfeil" zu bewegen, und dann nach links oder rechts, um das Lunarium selbst zu transportieren. Du kannst nie mehr als 250 Einheiten Lunarium auf einmal in Deinem Raketen-Tornister unterbringen; beim Raketenschiff ist die Grenze mit 500 Einheiten erreicht. Drücke auf den Feuerknopf, um den Ort zu verlassen.

RAKETEN-LABOR

Wenn es Dir gelungen ist, Raketenteile zu finden und zu stehlen, kannst Du Dich hierhin begeben, um den Bau des Raumschiffes zu verfolgen oder um zu

sehen, wieviele von den fünf Teilen Du noch brauchst. Drücke auf den Feuerknopf, um den Ort zu verlassen.

START

Jedesmal, wenn Du Fort Dix verläßt, mußt Du die Startfolge durchmachen. Du wählst aus dem Fort-Dix-Manü die Option START, worauf das "Ziel"-Bild erscheint. Befolge die Anweisungen auf diesem Bild, um zu starten.

GEHEIMES DEKODIERRAD

Der Raketen-Tornister hat ein automatisches Navigationssystem. Wenn Du die richtige Menge Lunarium in dieses Antriebsgerät packst, kannst Du, mit Hilfe Deines Geheimen Dekodierrades, in jeden Teil des Globus fliegen. Wie benutzt man das Dekodierrad? Richte die Bezeichnung Deines gegenwärtigen Standortes (siehe das RR-Zeichen auf der Reisekarte) und die Aussparung auf dem Dekodierrad aufeinander und gehe dann die möglichen Zielgebiete durch, wobei Du Dir die für das gewünschte Ziel benötigte Lunarium-Menge merbst.

Um diese Menge zu laden, brauchst Du nur den Feuerknopf zu drücken. Es erscheint die Aufforderung, das Lunarium aus Deinem Tank in die Raketen-Kammer umzuladen. Bewege den Joystick-Hebel nach LINKS oder RECHTS, um die angezeigte Menge Lunarium-Einheiten zu ERHÖHEN oder zu VERRINGERN und so die erforderliche Menge Treibstoff zu laden. Wenn Du die richtige Menge eingestellt hast, drücke erneut den Feuerknopf. Solltest Du versehentlich die falsche Menge eingeben, kannst Du Deinen Fehler korrigieren. Wenn Du an Deinem derzeitigen Aufenthaltsort BLEIBEN willst, lade NULL Lunarium-Einheiten in Deine Raketen-Kammer.

ARMBAND-COMPUTER

Wenn Du Dich in einem anderen Gebiet als den USA (Fort Dix) aufhältst, greifst Du nach jedem Einsatz zu Deinem Armband-Computer. Er gibt Dir die beiden folgenden Möglichkeiten zur Auswahl: ZIELORT WÄHLEN und S.O.S. SENDEN. Die Option ZIELORT WÄHLEN funktioniert genauso wie die START-Option im Fort-Dix-Menü, nur daß Du hier nach dem Umladen des Lunariums in die Raketen-Kammer automatisch startest. Die Option S.O.S. SENDEN ist dann zu wählen, wenn Du nicht genug Lunarium hast, um es bis nach Fort Dix zurückzuschaffen.

LUNARIUM

Hier liegt der Schlüssel zum erfolgreichen Spiel. Du mußt klug und sparsam mit Deinem Lunarium umgehen und darüber hinaus neuen Nachschub an Treibstoff finden. Es gibt für Dich zwei Möglichkeiten, an mehr Lunarium zu kommen: Organisieren von Widerstand in einem Stützpunkt oder Überfall auf den Stützpunkt selbst. Wenn Du den Widerstand organisierst, werden die in jenem Gebiet befindlichen Partisanen von Zeit zu Zeit den Stützpunkt überfallen und alles Lunarium, dessen sie habhaft werden können, an ihre eigenen, also Deine, Leute schicken. Das macht sich in Deinem Kraftstoff-Lager in Fort Dix bemerkbar. Ein direkter Überfall auf einen Stützpunkt geht wohl schneller, ist aber natürlich auch gefährlicher. Wenn Dir ein Überfall auf einen Stützpunkt gelingt, packst Du alles Lunarium, das Du finden kannst, in Deinen Raketen-Tornister. Wenn Du mehr erbeutest, als in das Aggregat paßt, wird der Rest auf anderem Weg nach Fort Dix geschickt.

KAMPF

Der Krieg ist die Hölle. Du kannst nicht mehr einfach in der Weltgeschichte umherfliegen und hier und da ein Raketenteil oder ein paar Einheiten Lunarium klauen. Feindliche leutonische Einheiten werden Dir unablässig auf alle mögliche Weise zusetzen. Lege Deine Hand im festen Griff um die Radium-Pistole, und sei bereit für die folgenden Kampfarten:

LUFTKAMPF: Drücke den Feuerknopf, um einen Schuß aus Deiner Radium-Pistole abzugeben. Du kannst nicht unbegrenzt viele Schüsse auf einmal verfeuern, also paß gut auf. Um Deine Bewegungen in der Luft zu steuern, benutze den Joystick.

Die Hebel-Bewegungen entsprechen denen in der Luft. Bei Bewegungen nach OBEN oder UNTEN tippe den Hebel leicht an, um die Höhe ein wenig zu verändern. Wenn Du den Hebel in einer dieser Stellungen *festhältst*, veränderst Du gleichzeitig die Zielrichtung Deiner Radium-Pistole. Weiche explodierenden Flak-Geschossen aus und vermeide es, direkt vor angreifende Flugzeuge zu fliegen. Laß Dich nicht entmutigen, wenn es Dir anfangs schwerfallen sollte, Deine Flugbewegungen richtig zu steuern - da braucht es schon ein wenig Übung, wenn man mit über 300 Meilen durch die Lüfte saust!

Bodenkampf: Drücke den Feuerknopf, um einen Schuß aus Deiner Radium-Pistole abzugeben. Du wirst Dich normalerweise in einer Stellung befinden, wo Du nicht viel Deckung hast. Um Dich selbst zu schützen, gehe in die niedrigste Schießstellung und HALTE den Joystick nach UNTEN, um Dich zu ducken. So kannst Du nicht getroffen werden. Mit dem Joystick lenkst Du Dein Feuer in die üblichen Richtungen. Paß gut auf!

Nahkampf: Hier kannst Du auf kein modernes Kampfgerät zurückgreifen. Ein Angriff auf Deinen Gegner erfolgt so: Erster Schritt - DRÜCKE den Feuerknopf und HALTE ihn. Zweiter Schritt - schiebe den Joystick-Hebel VOR, um nach OBEN zu zielen, und ZURÜCK, um nach unten zu zielen. (Das gilt auch für Schläge unter der Gürtellinie – schließlich bist Du im Krieg!) Mit einer LINKS- bzw. RECHTS-Bewegung haust Du Deinem Gegner eine von der jeweiligen Seite. Wenn der Feuerknopf NICHT gedrückt ist, kannst Du Dich vor Kopftreffern schützen, indem Du den Joystick-Hebel nach OBEN hältst. Schutz vor Kopftreffern gewährt die entgegengesetzte Bewegung. Paß höllisch auf Deinen Gegner auf. Wenn er seine Arme senkt, ziele mit Deinem Schlag auf seinen Kopf. Wenn er die Deckung oben hat, ziele auf seinen Körper.

SICHERUNGSKOPIEN VON SYSTEM-DISKETTEN

Die zwei mit "Rolle Eins" und "Rolle Zwei" bezeichneten Rocket Ranger-Disketten sind nicht kopiergeschützt. Über die Arbeitsplatte oder CLI kannst Du Sicherungskopien dieser System-Disketten für Deinen persönlichen Gebrauch anfertigen. Wenn Du nicht genau weißt, wie man eine Diskette kopiert, schau im Amiga-Handbuch nach. Wenn Du Sicherungskopien angefertigt hast, bewahre die System-Disketten an einem sicheren Ort auf.

Bitte gib Sicherungskopien nicht einfach an andere weiter. Rocker Ranger ist das ausgeklügelteste Spiel, das je für den Amiga geschrieben wurde. Es stecken über fünf Mannjahre Arbeit drin, das heißt, fünf Programmierer müßten zusammen länger als ein Jahr arbeiten, um dieses Programm zu schreiben. Wir würden sehr gerne noch tollere Spiele schreiben, aber das können wir nicht, wenn wir wegen Software-Raubes soviel Einnahmeverluste haben, daß wir unsere eigenen Rechnungen nicht bezahlen können. Also – wenn Ihr uns unterstützt, werden wir Euch unterstützen.

INSTALLIEREN DES SPIELS AUF FESTPLATTE

Bei Rocker Ranger wird ein spezielles DOS verwendet, bei dem das Spiel schneller von Diskette geladen wird als AmigaDOS von der Festplatte. Daher ist bei Raketenmann keine Festplatten-Installierung vorgesehen.

Die Übersichtskarte für Raketenmann wurde von Patrick Cook zusammengestellt.

© 1988 Cinemaware Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Kopieren oder Vervielfältigen ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung der Cinemaware Corporation ist streng verboten.



Mirrorsoft Ltd

Headway House, 66-73 Shoe Lane, London EC4P 4AB

Tel: 01-377 4645 Fax: 01-583 3494 Telex: 265451 MONREFG Attention: GAM007

CINEMaware

ROCKET RANGER™





STELLT VOR



Computographie	PETER KAMINSKI
	TOM McWILLIAMS
Zusätzliche Computographie	RANDY PLATT
Handlung	ROBERT JACOB
Künstlerische Leitung	ROB LANDEROS
Leitender Grafiker	JEFF HILBERS
Zusätzliche Grafik	BETSY SCAFATI
	KARA BLOHM
	STEVE QUINN
	JEFF GODFREY
Original-Drehbuch	BOB LINDSTROM
Audio-Effekete	BILL WILLIAMS
	LARRY GARNER
Stimmendarstellung	ROB LANDEROS
	MELANIE CUTTER
	RANDY PLATT
Leitende Produzenten	PHYLLIS JACOB
	ROBERT JACOB
Produzent	JOHN CUTTER
Designer	KELLYN BLECK

BESONDERER DANK gilt Patrick Cook, Allen McPheeters, Eric Pobirs, Wayne Brockman, Russell Trulove, Kirt Nystrom, Larry Weissenborn, Monica Mead, Norma Leith und Annette Childs.

Copyright 1988 Cinemaware Corporation. Alle Rechte vorbehalten.
ROCKET RANGER™ ist eingetragenes Warenzeichen der
Cinemaware Corporation.

28. Dezember 2140

WIRF DIESES HANDBUCH NICHT FORT! LIES ES SORGFÄLTIG DURCH! GUTE MÄNNER HABEN IHR LEBEN RISKIERT, UM DIR DIESE UNTERLAGEN ZU SCHICKEN.

Vor hundert Jahren, im Jahre 2040, haben die Leutonier den Großen Krieg gewonnen. Es war ein grausamer Fehler, ein kosmischer Irrtum, der unsere Welt in einen hundert Jahre währenden Alpträum extremistischen Terrors gestürzt hat. Aber Du wirst den Lauf der Geschichte ändern. Mit unserer Hilfe wirst Du die Leutonier daran hindern, den Großen Krieg zu gewinnen. Du wirst diesem Alpträum ein Ende bereiten, bevor er begonnen hat.

Wir, eine im Untergrund arbeitende Gruppe freiheitsliebender Wissenschaftler, haben die Gegenstände geschickt, die soeben in Deinem Labor erschienen sind. Wenn die Koordinaten unserer Zeitmaschine richtig eingestellt waren, haben wir jetzt Mai 2040. Bitte nimm die Gegenstände gründlich in Augenschein. So etwas gibt es in Deiner Zeit gar nicht. Der große Gegenstand ist ein Raketen-Tornister; bei den kleineren Gegenständen handelt es sich um ein Dekodierrad, eine Radium-Pistole und einen Armband-Monitor. In diesem Handbuch findest Du Anleitungen zum Gebrauch der Gegenstände. Mit ihnen wirst Du den Lauf der Geschichte verändern.

Wir, Deine Kinder, flehen Dich an: Hilf uns!

Nachdem die Leutonier den Krieg gewonnen hatten, schufen sie ein extremistisches Weltreich, eine Union des Bösen, die die ganze Erde beherrschte. Die Mitglieder unserer Gruppe sind Wissenschaftler, die gezwungen worden sind, in einer leutonischen Anstalt für Rüstungsforschung zu arbeiten. Sie befindet sich an einem Ort, den Du Fort Dix im amerikanischen Bundesstaat New Jersey nennst. Doch dieser Ort hat nur wenig Ähnlichkeit mit dem New Jersey von damals aus dem Jahre 2040.

Wir leben und arbeiten praktisch als Gefangene und entwickeln neue Waffen, mit denen die Leutonier den Weltraum erobern wollen. Unsere Angehörigen und Freunde werden in den "Ständigen Urlaubslagern" der Union gefangen gehalten. Sie dürfen nur solange leben, wie wir unsere abscheuliche Forschung fortsetzen. Das Gebäude, in dem unsere Labors untergebracht sind, steht genau an der Stelle, an der Dein Labor jetzt steht. Wir befinden uns also alle im selben physischen Raum, obwohl wir in verschiedenen Zeiten existieren.

Eines unserer Projekte ist eine experimentelle Zeitmaschine. Wir haben die Zeitreise für Menschen noch nicht perfektioniert, und wir können keine Gegenstände durch den Raum schicken. Wir können jedoch unbelebte Objekte durch die Zeit schicken. Im physikalischen Sinn haben sich die Gegenstände, die wir Dir schickten, nicht bewegt – wir haben lediglich die Zeitebene ihrer Molekularstruktur verändert.

Unsere leutonischen Herrscher werden bald herausfinden, daß die Zeitmaschine funktioniert. Dies ist jetzt also unsere einzige Chance, in Verbindung mit der Vergangenheit zu treten. Wenn die Leutonier entdecken, daß wir die Maschine benutzt haben, ist unser Leben verwirkt.

ahre 2140, das wir jetzt schreiben, ist keine andere Macht stark genug, um sich der Union der Leutonier zu widersetzen. Doch in Deiner Zeit gibt es noch eine Chance. Wir sind überzeugt, daß ein Mensch, bewaffnet mit den richtigen Gegenständen und ausgestattet mit dem Wissen künftiger Ereignisse, die Leutonier aufhalten kann. Obwohl die Leutonier die Geschichte gefälscht haben, um ihre perversen Lehren zu rechtfertigen, haben wir Beweise dafür finden können, daß es ihnen nicht hätte gelingen sollen, den Großen Krieg zu gewinnen. Wir haben erfahren, daß das Land, welches Du die Vereinigten Staaten von Amerika nennst, die stärkste Industrienation der Welt war. Hätten die USA und ihre Verbündeten genügend Zeit gehabt, all ihre Mittel zu mobilisieren, hätten sie die Leutonier geschlagen.

Doch im Jahre 2040 veränderte sich plötzlich das Gleichgewicht der Kräfte. Die Leutonier machten große technische Fortschritte, vielleicht dank der Entdeckung von Lunarium, und gewannen den Krieg, bevor Amerika eingreifen konnte. Es heißt, die Leutonier hätten mit Luftschiffen angegriffen, die so hoch geflogen seien, daß selbst die modernsten amerikanischen Kampfflugzeuge nicht an sie herankommen konnten. Es gab keine Gegenwehr gegen die Macht dieser todbringenden Luftschiffe. Ganze Nationen wurden so aus der Luft erobert und unterjocht.

Wir wissen, daß die Leutonier eine Reihe von Schlüsselstützpunkten in verschiedenen Teilen der Welt hatten. Dein Auftrag leutet, diese Stützpunkte zu finden, mit dem Raketen-Tornister und der Radium-Pistole die leutonischen Verteidigungslinien zu durchbrechen und die Quellen zu zerstören, aus denen sie ihre Macht schöpfen.

Du wurdest nicht zufällig für diesen Auftrag ausgesucht, sondern auf der Grundlage eines alten Dienstplans. Wir hatten nämlich herausgefunden, daß Du mit der Tochter von Dr. Feno Hamtur zusammen auf die Schule gegangen bist. Dr. Hamtur, Amerikas führender Wissenschaftler, stand irgendwie in Verbindung mit der Quelle der leutonischen Macht. Aus einem alten Familientagebuch erfuhren wir, daß die Leutonier in Kürze Hamtur und seine Tochter Anna entführen und sie in einem ihrer Luftschiffe ins besetzte Deutschland bringen werden. Benutze Deinen Armband-Monitor, um die Bewegungen der Leutonier zu verfolgen, und rette die Entführten, indem Du Deinen Raketen-Tornister einsetzt. Der Tornister verfügt über eine volle Ladung Lunarium. Vielleicht kannst Du von den Leutoniern noch etwas mehr Lunarium stehlen...

So legen wir also unser Schicksal in Deine Hände. Wir können nicht vorhersagen, wie Deine Handlungsweise die Zukunft beeinflussen wird - ja, in der veränderten Welt, die aus all dem entsteht, existieren wir vielleicht gar nicht mehr. Aber wir sehen keine andere Möglichkeit, um die Welt von dieser Pest zu befreien, und die Welt MUSS von dieser Pest befreit werden.

Wir haben Dir die Macht gegeben, die Zukunft zu verändern. Mein Gott! Leutonische Geheimpolizisten stehen vor der Tür... Auf Wiedersehen, und viel Glück!



Gebrauchsanweisung

Handbuch

Nur zur Benutzung durch
angesehene Parteimitglieder.
Zuwiderhandlung wird mit dem Tod bestraft.

Dieses beschriebener Preis vieler Gegenstände wurde^r um den Gehe Klug und unsichtig damit um Menschenleben erworben

DER RAKETEN-TORNISTER TYP ZACKIKOWSKI M2000

BEDIENUNGSANLEITUNG

Herzlichen Glückwunsch! Sie durften einen Zackikowski erwerben, den seit dem Jahre 2125 zuverlässigsten Raketen-Tornister der leutonischen Union. Dieses Handbuch enthält wichtige Informationen über den sicheren Umgang mit Ihrem Raketen-Tornister und dessen richtige Wartung. Nach Unionsgesetz Nr. 52237-2 sind Sie bei Todesstrafe verpflichtet, diese Bedienungsanleitung sorgfältig zu lesen und sich mit den beschriebenen Bedienungselementen vertraut zu machen, damit Sie einen problemlosen und angenehmen Flug haben.

EINLAUFZEIT

Während der ersten 3000 Kilometer ist längeres Fliegen bei gleichbleibender Geschwindigkeit zu vermeiden. Diese Einlauf-Vorschrift gilt auch für Austauschmotoren oder runderneuerte Motoren. Während und auch nach der Einlaufzeit ist der Raketen-Tornister solange mit mäßiger Geschwindigkeit zu fliegen, bis der Motor seine Betriebstemperatur erreicht hat. Denken Sie daran, daß Ihr Zackikowski-Händler den Raketen-Tornister am besten kennt. Wenden Sie sich an ihn, wenn das Gerät in die Vertragswerkstatt muß. Widrigenfalls droht die Todesstrafe.

HINWEISE ZUR BENUTZUNG DES GURTES

Ihr Zackikowski ist mit einem einteiligen Kombinationsgurt ausgestattet, der über eine Ausklinkvorrichtung für den Notfall verfügt, zum Beispiel bei einer Landung auf dem Wasser. Bevor Sie die Gurtschnalle einklinken, achten Sie darauf, daß der Tornister gut sitzt. Stellen Sie sich gerade hin und lassen Sie den Tornister bequem auf Ihren Schultern sitzen.

- * Komfortklammern, wie sie auf dem Schwarzmarkt verkauft werden, sind nicht zu empfehlen, da sie die Funktion und Sicherheit des Gurtes beeinträchtigen können. Wir weisen darauf hin, daß die Verwendung dieser Komfortklammern ein Kapitalverbrechen darstellt.
- * Versuchen Sie nie, mehr als eine Person in den Gurt zu schnallen. Sie werden sofort verhaftet und ins Ständige Urlaubslager Chupcha verbracht.
- * Alle Teile des Gurtes sind regelmäßig auf ausgefranste, lockere, abgeschürfte oder anderweitig schadhafte Stellen zu untersuchen. Gemäß Unionsgesetz Nr. 43368-7 kann die Behandlung von Verletzungen, die auf Schnallen- oder Retraktor-Versagen zurückgehen, verweigert werden.

PFLEGE DES FALLSCHIRMS

Ihr Notfallschirm ist für sichere Absprünge bis zu einer Höchstlast von 150 Kilogramm entworfen worden. Die Pflege des Fallschirms ist nicht durch Gesetz vorgeschrieben, doch sollte der Schirm regelmäßig neu gepackt und gewartet werden, um ein einwandfreies Funktionieren zu gewährleisten. Die Reißleine befindet sich an der linken Seite des Raketen-Tornisters. Um den Notfallschirm auszulösen, ziehen Sie den Hebel nach unten.

Tauschen Sie den Notfallschirm aus, wenn:

- * das Gewebe ausgefranst, beschädigt oder abgeschürft aussieht;
- * Löcher oder Risse im Gewebe sind;
- * der Zustand des Fallschirms zweifelhaft ist;
- * sich der Fallschirm nicht öffnet.

WICHTIGE VORSICHTSMASSNAHMEN

- * Bei großen Flughöhen müssen Sie einen Zackikowski-Klimaanzug tragen, der nur für angesehene Parteimitglieder erhältlich ist. Die Kälte und die dünne Luft machen das Fliegen in großen Höhen sehr gefährlich. Wir weisen auch darauf hin, daß die Todesstrafe darauf steht.
- * Obwohl Ihr Raketen-Tornister M2000 für Transozeanflüge zugelassen ist, empfiehlt sich vor dem Überqueren großer Wasserflächen eine fortgeschrittene Flugausbildung. Die Namen von Personen, die ohne Erlaubnis einen Transozeanflug versuchen, werden der Abteilung für Ständigen Urlaub übermittelt.

LENKSYSTEM

Ihr Zackikowski-Raketen-Tornister ist mit einem automatischen Lenksystem ausgerüstet, das das einfache Navigieren zwischen allen größeren Gebieten Europas, Afrikas sowie Nord- und Südamerikas gestattet. Um Ihr GEHEIMES DEKODIERRAD zu benutzen, geben Sie einfach den Code für Ihr Ziel ein. Ihr Zackikowski wird Sie in angenehmer Höhe auf direktestem Wege dorthin fliegen.

Wenn gewünscht, kann das Lenksystem Ihres Zackikowskis an andere Luftfahrzeuge angeschlossen werden. Dazu brauchen Sie nur das eingebaute, aufrollbare Schnittstellenkabel an die Steuereinheit des Luftfahrzeugs anzuschließen. Das Lenksystem kann dann dazu benutzt werden, das Luftfahrzeug zu einem ans Navigationssystem angeschlossenen Flughafen der Union sowie zu freigegebenen Planetenzielen im Sonnensystem zu bringen.

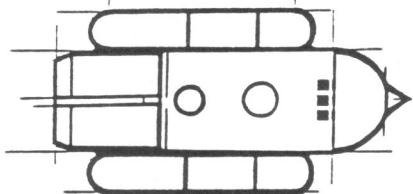
SICHERHEIT IM UMGANG MIT LUNARIUM

Der Zackikowski-Raketen-Tornister M2000 wird mit Lunarium-Treibstoff betrieben, den Sie bei Ihrer nächsten Unionstankstelle erhalten. Der Preis dafür wird von der Parteikommission für Faire Preise festgelegt. Der Preis ist fair. Ihnen wird der Preis zusagen. Auf Grund der Gefahren beim Umgang mit Lunarium lassen Sie Ihren Raketen-Tornister stets von einer werksausgebildeten Unionstankwartin betanken. Widrigenfalls droht Ihnen die Todesstrafe.

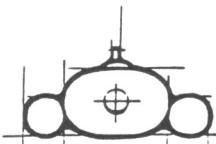
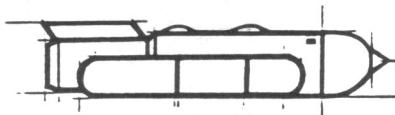
- * Der Kontakt mit Lunarium führt bei Männern zu Sterilität und Intelligenzverlust. Auf Frauen hat Lunarium keine Wirkung.
- * Bei Verschlucken von Lunarium fängt das Opfer an zu glühen. Opfer nicht berühren. Sofort das nächste Krankenhaus oder das Leichenbeseitigungsamt verständigen.
- * Wir wünschen Ihnen erfolgreichen Umgang mit dem sicheren, sauberen Lunarium-Treibstoff.

GARANTIE

Für einen von der Parteikommission festgesetzten Fairen Preis wird die Firma Zackikowski jedes werksseitig eingebaute Teil, das bei normalem Gebrauch Material- oder Verarbeitungsfehler aufweist, reparieren oder ersetzen. Normaler Gebrauch schließt jede Verwendung aus, auf die die Todesstrafe steht. Diese Garantie beginnt mit dem Tag des Verkaufes an den Erstkäufer. Wir geben eine Garantie von 20 Jahren oder 20 Kilometern (je nach dem zuerst eintretenden Ereignis) auf den Raketen-Tornister. Wir danken Ihnen für den Kauf eines Zackikowskis. Es lebe die Union!



ZACKIKOWSKI
RAKETEN-TORNISTER
MODELL M2000



DIE ZRIPZRAP-RADIUM-PISTOLE

GENEHMIGTER GEBRAUCH

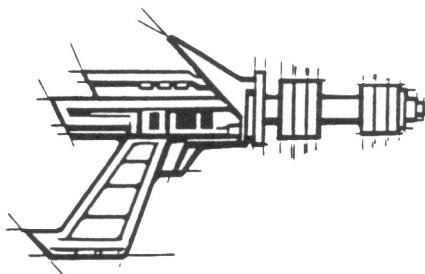
Die Zripzrap-Radium-Pistole ist die offizielle Handfeuerwaffe der leutonischen Elitetruppe und darf nur von angesehenen Parteimitgliedern benutzt werden. Jegliche andere Verwendung dieser Pistole ist gemäß Unionsgesetz verboten und wird mit dem Tod oder mit Ständigem Urlaubs Lager bestraft.

SICHERHEITSRICHTLINIEN

Mit der Zripzrap-Radium-Pistole feuert man einen Energiestoß ab, der beim Auftreffen auf einen Gegenstand große ferstorungskraft entfaltet. Die Pistole ist mit äußerster Vorsicht zu benutzen, besonders im Bereich von angesehenen Parteimitgliedern.

Jede Pistole enthält eine abgeschirmte Radiumladung für garantiert 50.000 fehlerfreie, tödliche Schüsse. Befolgen Sie die untenstehenden Sicherheitsvorkehrungen, um sich nicht einem Übermaß an Radium-Energie auszusetzen:

- * **Versuchen Sie nicht, die Geschoßkammer zu öffnen**, da der Kontakt mit geladenem Radium gefährlich sein kann.
- * **Versenden Sie die Pistole nicht**, wenn sie Schäden aufweist. Beschädigte Pistolen können explodieren.

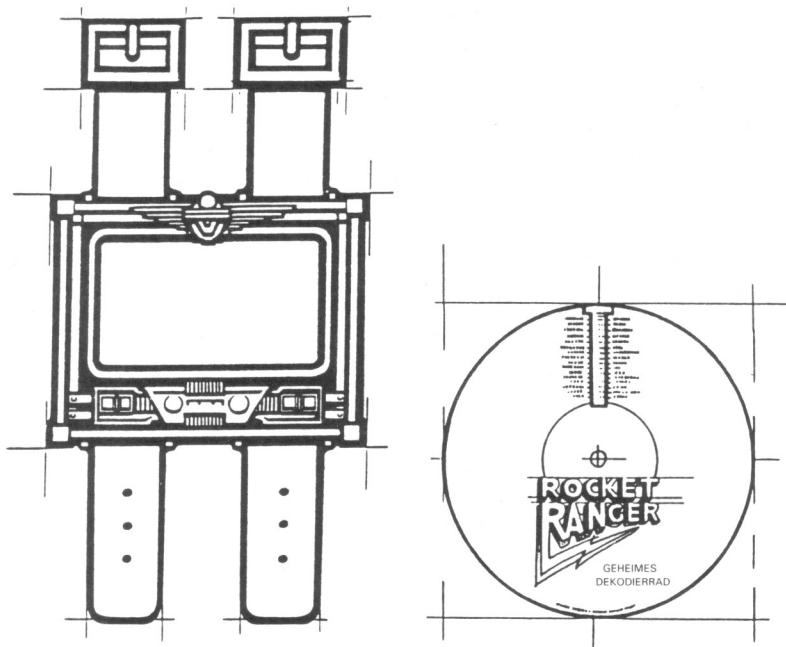


**ZRIPZRAP
RADIUM-PISTOLE**

DER TELLIPATHOS-ARMBAND-MONITOR

GENEHMIGTER GEBRAUCH

Der Tellipathos-Armband-Monitor ist der offizielle tragbare Computer der leutonischen Elitetruppe und darf nur von angesehenen Parteimitgliedern benutzt werden. Jegliche andere Verwendung dieser Pistole ist gemäß Unionsgesetz verboten und wird mit dem Tod bestraft. Nähere Informationen entnehmen Sie bitte der beiliegenden Übersichtskarte. Widrigenfalls droht Ihnen die Todesstrafe.



GEHEIMES DEKODIERRAD

Das GEHEIME DEKODIERRAD verhindert die unbefugte Benutzung Ihres Zackikowski-Raketen-Tornisters. Bei jedem Start zu einem neuen Ziel müssen Sie das Dekodierrad befragen, um den richtigen Zugangs- oder Zielcode zu bekommen. Nähere Informationen entnehmen Sie bitte der beiliegenden Übersichtskarte. Widrigenfalls droht Ihnen die Todesstrafe.

DIE RAKETENANZUG-SERIE
von
ERIC HOFFMAN

In der Nachkriegszeit, um 1949, neigte sich die Ära der Samstagnachmittags-Kinofilmserien in Amerika ihrem Ende zu. Nur Columbia und Republic Pictures machten noch weitere Filme. 1949 bezog Republic Pictures neue Inspirationen aus der Pseudo-Science-Fiction und brachte den zwölfteiligen Thriller "King of the Rocketmen" heraus (König der Raketenmänner).

In einer der Hauptrollen trat ein unbekannter Erzschurke namens Dr. Vulcan auf, der eine Terrorkampagne gegen die Welt führte. Ihm stellte sich entgegen Jeff King (King wie König der Raketenmänner, ist doch klar). Eine Reporterin, die King in Raketenanzug und Helm durch die Stadt fliegen sah, gab ihm den Namen "Rocketman".

Diese "atomkraftbetriebene" Schöpfung war eine einfache Vorrichtung: ein Lederanzug mit einer Reihe von "Raketenrohren" im Rücken, einer "Steuerkonsole" auf der Brust und einem gewehrkugelförmigen Helm mit Öffnungen für Augen und Mund – mehr nicht. Der Held brauchte nichts weiter zu tun als den Raketenanzug anzuziehen, den Helm aufzusetzen und – nun ja, loszufliegen.

Die Serie war eine Sensation. Als Republic Pictures 1952 Mittel und Wege suchte, um den Verkauf der Serie wieder anzukurbeln, erschien erneut der Raketenanzug auf der Szene, einmal in "Radar Men from the Moon" (Radarmänner vom Mond) und dann in "Zombies of the Stratosphere" (Zombies der Stratosphäre).

In "Radar Men from the Moon" wurde dem Publikum ein neuer Phantasieheld vorgestellt, Commando Cody, auch genannt "Himmelsmarschall des Universums". In dieser Serie legte sich Cody mit einem gewissen Retik an, dem Bösen Herrscher des Mondes. Zusätzlich zum Raketenanzug erhielt Cody noch ein Raketschiff, mit dem er andere Planeten erreichen konnte. Eine Anmerkung für Kino-Fans: Einer der Schergen von Retik wurde von Clayton Moore gespielt, der sonst in "The Lone Ranger" auftrat, aber gerade wegen einer Auseinandersetzung um seine Gage streikte.

Direkt im Anschluß an "Radar Men from the Moon" brachte Republic "Zombies of the Stratosphere" heraus, einen Film, der wegen des Auftritts eines jungen Schauspielers namens Leonard Nimoy jetzt Kultstatus in den USA hat. Nimoy, später als "Mr. Spock" vom "Starship Enterprise" bekannt, spielte einen "Zombie" vom Mars, der den Auftrag hatte, eine Super-Wasserstoffbombe zu detonieren, die die Erde aus ihrer Bahn werfen würde. Natürlich waren die Marsmenschen darauf aus, ihren eigenen Planeten auf die freigewordene Bahn zu bugsieren, weil dort ein besseres Klima herrschte.

Diesem teuflischen Plan stellte sich unser Held im Raketenanzug entgegen, Larry Martin von der Interplanetarischen Patrouille. Judd Holdren, der früher bei Columbia als "Captain Video" aufgetreten war, spielte Martin.

Im folgenden Jahr, 1953, sah man den Raketenanzug zum letzten Mal. In "Commando Cody, Sky Marshal of the Universe", brachte Republic wieder Judd Holdren auf die Leinwand, der den zuerst in "Radar Men from the Moon" gesehenen Helden darstellte. Diese Serie war nicht unbedingt eine Fortsetzungsfolge, sondern wurde augenscheinlich mit Blick auf den Verkauf ans Fernsehen gedreht. Sie bestand aus zwölf Teilen, die jedoch im Unterschied zu einer echten Serie alle in sich abgeschlossen waren. Eine gemeinsame Geschichte verband die Folgen miteinander. Nach begrenztem Erscheinen in den Kinos sah das amerikanische Publikum "Commando Cody, Sky Marshal of the Universe" im NBC-Fernsehen, gesponsort von General Foods.

In "Rocket Ranger" gedenken wir ein wenig "Flash Gordon", "Buck Rogers" und "Commando Cody", der Helden dieses alten, aber nicht vergessenen Filmgenres... der Samstagnachmittags-Kinofilmserie!

Zum Glück können jetzt die vielen treuen Fans dieser Helden zu Videocassetten greifen, um die abenteuerlichen Geschichten alle noch einmal anzuschauen.



Mirrorsoft Ltd

Headway House, 66-73 Shoe Lane, London EC4P 4AB, England
Telephone: 01-377 4645, Telex: 931210012, Fax: 353 0565

ROCKET RANGER

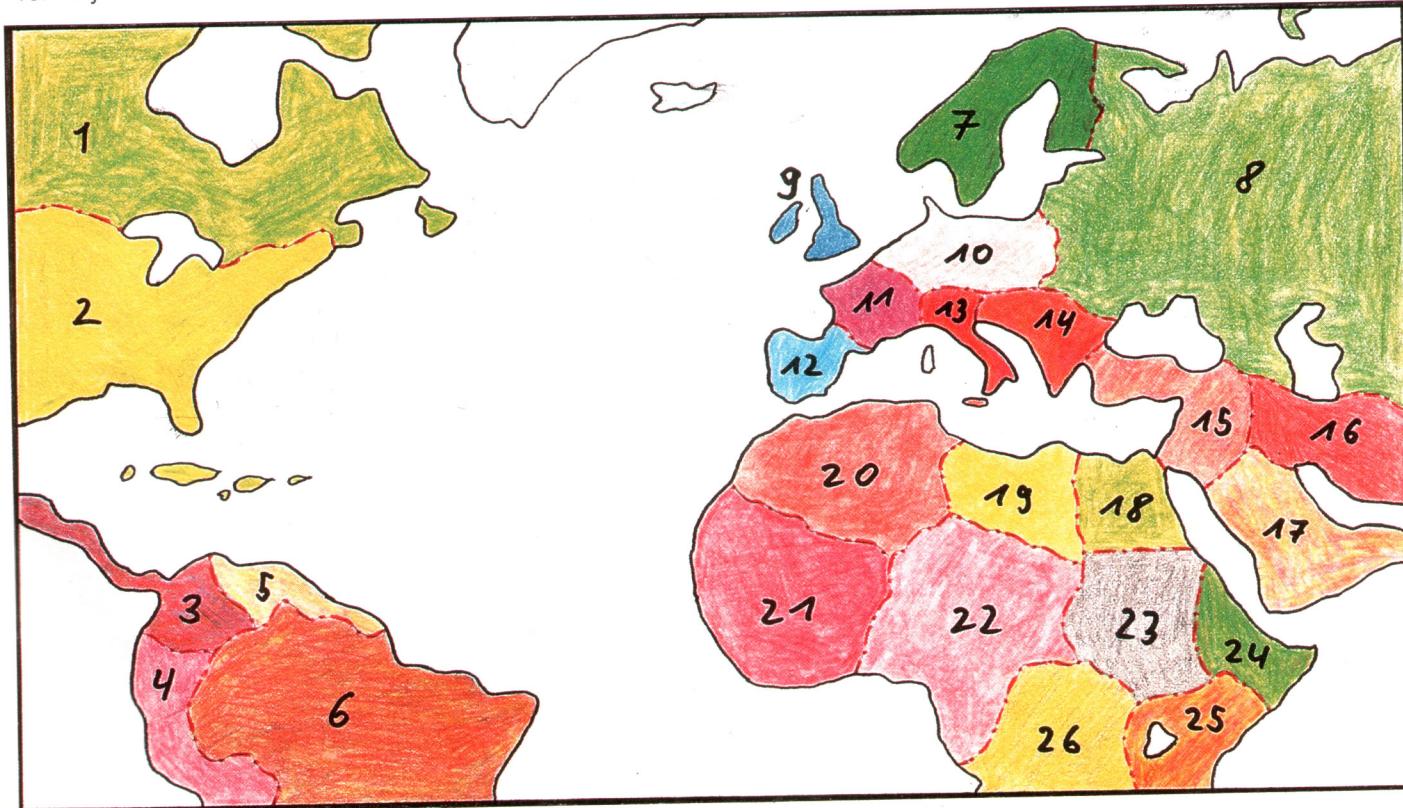
Letztendlich haben wir doch noch ein Plätzchen für die **ROCKET RANGER**-Lunarium-Geschichte gefunden. Hier die nötigen Erklärungen: Die Algerien-Tabelle ist die Tabelle, an der man sich zum Verständnis der anderen Tabellen orientieren muß. Die Länder, die auf dieser Tabelle eingezeichnet sind, hat man aus Platzgründen weggelassen. Naja, bringen wir doch erst einmal ein Beispiel: Wir wollen also von Nigeria nach Vene-

zuela fliegen. Also schauen wir uns die Tabelle von Nigeria an (weil's von da losgeht) und suchen uns raus, wo wir in der Algerien-Tabelle Venezuela finden (rechts, dritte Eintragung von unten). Nun suchen wir in der Nigeria-Tabelle rechts die dritte Eintragung von unten heraus (Jugoslavien ist in die Mitte gerutscht). Hier steht eine "43". So einfach ist das. "Atlantic" ist übrigens der Zeppelin. Kam von Alexander Kroh!

- | | |
|----------------|-----------------|
| 1. Canada | 14. Yugoslavia |
| 2. U.S.A. | 15. Mideast |
| 3. Columbia | 16. Persia |
| 4. Peru | 17. Arabia |
| 5. Venezuela | 18. Egypt |
| 6. Brazil | 19. Libya |
| 7. Scandinavia | 20. Algeria |
| 8. U.S.S.R. | 21. West Afrika |
| 9. England | 22. Nigeria |
| 10. Germany | 23. Sudan |
| 11. France | 24. East Afrika |
| 12. Spain | 25. Kenya |
| 13. Italy | 26. Congo |

Algeria:	
Algeria.....	8
Arabia.....	28
Atlantic.....	20
Brazil.....	43
Canada.....	37
Columbia.....	44
Congo.....	25
East Africa.....	29
Egypt.....	21
England.....	16
France.....	14
Germany.....	17
Italy.....	15
31. Kenya	
10. Libya	
19. Mideast	
23. Nigeria	
30. Persia	
50. Peru	
22. Scandinavia	
13. Spain	
24. Sudan	
36. U.S.A.	
26. U.S.S.R.	
40. Venezuela	
18. West Africa	
12. Yugoslavia	

West Africa		Yugoslavia	
18	32	12	29
37	26	22	11
24	36	28	18
33	16	51	24
42	41	43	23
39	43	53	61
21	38	27	18
34	23	26	19
29	22	16	25
28	40	20	42
25	44	15	17
31	35	13	49
27	0	8	30
30		0	



Arabia	Atlantic	Brazil	Canada	Columbia	Congo
28	26	20	43	43	46
6	28	41	29	57	42
41	17	8	31	32	54
57	31	32	35	8	37
59	12	27	42	49	61
65	70	34	44	27	25
30	32	37	25	28	40
18	33	39	17	56	34
14	19	33	36	62	35
34	58	18	23	51	57
29	23	19	38	31	18
27	61	26	30	47	26
24	37	22	24	39	42
22	28	51	43	53	27



Scandinavia	Spain	Sudan	U.S.A.	U.S.S.R.	Venezuela
22	39	13	36	24	18
32	27	33	15	19	16
25	21	17	25	36	23
55	36	48	27	44	17
34	26	35	32	57	54
51	68	43	51	61	62
40	8	29	28	31	31
35	20	31	8	12	28
28	31	26	28	10	20
15	37	12	34	54	56
16	14	9	24	33	33
10	47	16	39	29	39
17	38	11	23	26	22
18	19	25	42	38	40
				17	44
					49



East Africa	Egypt	England	France	Germany	Italy
29	14	21	25	16	40
18	23	14	12	34	21
39	24	33	11	19	22
48	25	52	18	50	33
62	19	51	17	31	29
64	67	59	63	47	53
22	35	23	28	36	15
8	31	15	26	37	12
15	12	6	13	27	30
37	61	27	58	8	32
32	28	24	22	8	19
33	68	20	54	11	41
30	34	19	29	12	42
26	16	20	15	10	25
				13	8



Kenya	Libya	Mideast	Nigeria	Persia	Peru
31	8	10	28	19	30
26	28	20	8	17	13
43	38	29	13	31	9
46	22	42	19	54	28
64	27	44	22	47	18
62	65	49	56	57	64
17	39	24	27	26	21
14	36	23	15	24	25
25	18	12	16	11	23
40	63	21	43	22	46
37	34	17	25	28	16
35	59	18	46	38	40
33	32	14	26	12	36
29	11	10	24	29	16
				23	41
					61