



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 platzierten 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. Schau 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, mußst 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, ent-tarnt 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, RAKETEN-TORNISTER 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 merkst.

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.

## **ARM BAND-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 Körpertreffern 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 SYTEM-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 ausgeklügeltste 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-Installation vorgesehen.

Die Übersichtskarte für Raketenmann wurde von Patrick Cook zusammengestellt.

© 1988 Cinemaware Corportion. 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 MONREF G Attention: GAM007