



data
media
gmbh

ENTERPRISE

System Schneider CPC 464, 664 + 6128

Ladeanweisung:

RUN "DATA" ENTER (Diskette)
RUN " " ENTER (Cassette)

Als Kapitän eines Raumschiffes der freien Welt Terra muß der Spieler versuchen, 19 verschiedene Planeten des feindlichen Imperiums zu befreien. Den Spielablauf sieht er vom Cockpit aus oder je nach Unterprogramm aus der Sicht eines Beobachters. Ständig hat er die Anzeigentafel vor sich, die den Treibstoff-, Sauerstoff- und Nahrungsvorrat, den Triebwerks- und Waffenzustand anzeigt.

Menue:

**Flottenaufbau, Werftnews,
Triebwerks- und Waffenreparatur,
Tanken, Einkaufen, Verkaufen,
Schutzgeld, Einfrieren,
Empire- und Weltencheck,
Starten, Landen, Hyperspace,
Angriff, Flucht,
Spielende**

Der Spieler besitzt zu Anfang 5 Raumschiffe und 500.000 Dollar. Diese Daten werden immer aktuell auf dem Bildschirm angezeigt. Sind alle Schiffe eingebüßt oder kein Geld mehr vorhanden, hat er verloren. Gewonnen hat er, sobald alle imperialen Planeten besiegt sind. Zu erwähnen ist noch, daß das Programm z.B. auf mangelnden Treibstoff hinweist.

Waffenreparatur und Flottenbau sind nur auf freien Planeten möglich. Schutzgeld wird nur einmal gezahlt. Durch Einfrieren kann die Bauzeit eines neuen Raumschiffs überbrückt werden. Werftnews informiert über den neuesten Stand. In Weltencheck werden, sofern es sich um einen befreiten Planeten handelt, die Einwohnerzahl, die Entfernung zu Terra und der Intelligenzquotient angegeben. Im Empirecheck werden die Imperiumsplaneten und die freien Welten gezeigt. Alle feindlichen Welten können angegriffen werden, diese können aber ebenfalls angreifen.