

Wollten Sie schon immer einmal hinter dem Kommandopult des Schlachtschiffes STARDUST Platz nehmen und den Stolz der terranischen Raumflotte persönlich ins Gefecht führen? Jetzt ist es möglich

Perry Rhodan

SIMULATION

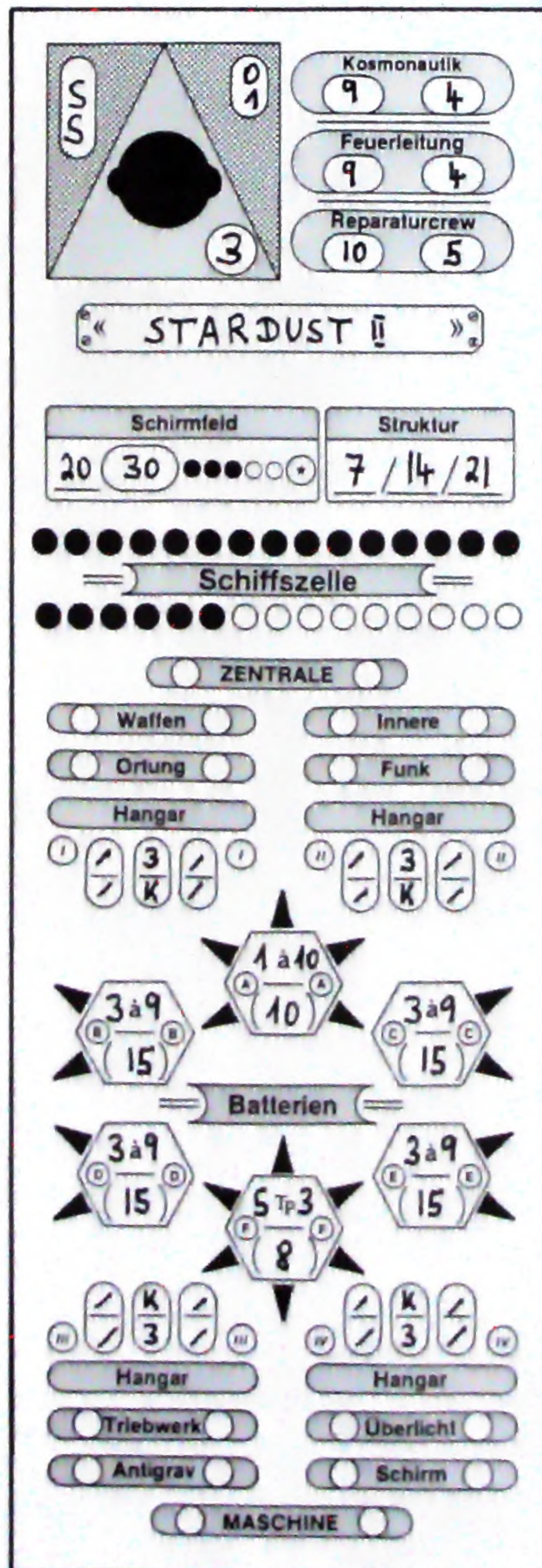
Das Raumkampfsystem

Als erstes einer Reihe von Spielen mit dem Hintergrund der weltbekannten Perry Rhodan-Serie erhältlich — das Raumkampfsystem! Ein neuartiges, leicht zu handhabendes Regelsystem ermöglicht eine „realistische“ und detailgetreue Simulation von Geschehnissen, wie sie für ein Gefecht in den endlosen Weiten des Weltraums typisch sind. Ob zwei einzelne Raumer ein Duell miteinander ausfechten oder ganze Verbände aufeinanderprallen sollen, können Sie selbst entscheiden, und auch sonst sind Sie es, der die Entscheidungen trifft. Taktische Bewegung, Abbremsen oder Beschleunigen, Kurztransition oder Notsprung, Salven, Punktfeuer oder volle Breitseite, alles liegt in Ihrer Hand. Als Spielmaterial steht Ihnen dabei zur Verfügung:

* eine **Spielfläche** (59 x 42 cm), die einen sternensüßeren Ausschnitt des Alls zeigt und durch ein Sechseckraster in Sektoren eingeteilt ist.

* ein **Regelband**, in dem übersichtlich und ausführlich alles aufgeführt ist, was Sie über die Führung von Raumschiffen im Gefecht, über Manöver, Zielverteilung und -erfassung, Trefferwirkung und andere Dinge wissen müssen.

* ein **Szenarioband**, der Ihnen für den Anfang eine Vielzahl von vorgegebenen Situationen anbietet, wie etwa die Szenarien „Sturmlauf der GOOD HOPE“ (Wega-System/ Kaulquappe GOOD HOPE gegen Verbände der Topsider), „Auf verlorenem Posten“ (Beta-Albireo/ Schwere Kreuzer TERRA und SOLAR SYSTEM gegen Springerflotte), „Die Erde soll brennen“ (Beteigeuze-System/ Terraner und Topsider gegen Überschwere) und „Terra in Not“ (Sol-System/ hypothetische Auseinanderset-



zung zwischen Topsidern und Terranern), um nur einige zu nennen.

* ein Satz **Datenblätter**, auf denen Sie Daten und Werte einzelner Raumer, bzw. Verbände notieren können, also die Leistungen der Besatzungen auf den Gebieten Kosmonautik, Feuerleitung und Reparatur, die Stärke der Schutzschirme, die Feuerkraft der einzelnen Batterien, die Antriebsleitung und etwaige Beschädigungen.

* 56 Seiten **Hintergrundmaterial** über die Raumflotten der Terraner (1972-84), Topsider, Springer und Überschweren, mit Angaben über Entwicklung, Aufgabenstellung, Stärke und Zusammensetzung, Logistik, Organisation und Technik, sowie die erforderlichen Daten und Beschreibungen ihrer verschiedenen Schiffstypen.

* 180 **Spielsteine** zur Darstellung von Großraumern, Verbänden und Raumjagdgeschwadern der einzelnen Rassen auf dem Spielfeld, mit Angabe der aktuellen Flugrichtung, der Antriebsleitung und des Schiffstyps, je nach Rasse in unterschiedlichen Farben gehalten und mit typischen Silhouetten versehen.

* zwei zwanzigseitige **Würfel**, die uns helfen, die Wechselfälle des Lebens zu simulieren, die auch in einer Raumschlacht eine große Rolle spielen.

ab 12 Jahre
Spieler: 2 bis 8
Spieldauer: 30 Min — 4 Std.