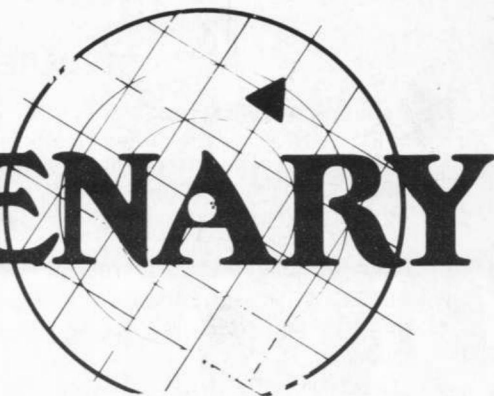


**NOVAGEN**

# MERCENARY

von PAUL WOAKES

Umrüstung auf Schneider von  
Dr. David Aubrey-Jones



**KOMPENDIUM-AUSGABE**

## **ANLEITUNG**

### **FLUCHT VON TARG**

Laden Sie das Original-Mercenary-Spiel, in dem Sie die Rolle eines Glücksritters aus dem 21. Jahrhundert spielen, der auf dem kriegerischen Planeten Targ eine Bruchlandung macht. Ihr Milchstraßen-Raumschiff Prestinium ist total zerstört. Sie befinden sich aber glücklicherweise innerhalb der Zentralstadt, dem früheren Hauptbewohngebiet von Targ.

Ihr Ziel ist die FLUCHT!

### **DIE ZWEITE STADT**

Nach Laden dieser zusätzlichen Datensammlung machen Sie leider eine zweite Bruchlandung! Diesmal befinden Sie sich aber in der unheimlichen, roten Dämmerung des langen Winters, der in der südlichen Targ-Hemisphäre herrscht. Sie sind in der zweiten Stadt: Hier wird jeder Schlich und Trick unternommen, um Ihnen die Flucht zu versperren. Sie stehen einer Aufgabe von uneinschätzbarer Dimension bevor. Keine Hinweise, keine Andeutungen — alle Aufzeichnungen sind vernichtet. Sie sind auf sich selbst angewiesen.  
**VIEL GLÜCK!**

---

### **WARNUNG**

Das Targ-Ueberlebenspaket umfaßt äußerst informationsreiche Stadtkarten und wird Ihr Spielkönnen wesentlich erhöhen. Erfahrene Abenteuer ziehen es jedoch manchmal vor, die Flucht zunächst auf eigene Faust zu versuchen und das Paket erst im Ernstfall zu öffnen.

Auch wenn Sie der Versuchung nicht widerstehen können und das Paket schon von Anfang an gebrauchen, ist nicht alles verloren. Denn in der zweiten Stadt gibt es keine Hilfe — hier steht Ihnen eine große Aufgabe bevor.

## STEUERELEMENTE

### Bensons Anzeigetafel

ELEV (WINKEL) — zeigt den Neigungswinkel Ihres Fluges an, verglichen mit der Horizontalen von 0 Grad, wobei mit 90° senkrecht nach oben und mit -90° senkrecht nach unten gefahren wird.

COMP (KOMPASS) — Die Drehscheibenfarben beziehen sich auf die folgenden Richtungen:

Rot = Norden, Weiß/Rot = Westen, Weiß = Süden, Rot/Weiß = Osten.

ALTITUDE (HÖHENLAGE) — Ihre Flughöhe in Meter.

SPEED (TEMPO) — Ihre Bewegungsgeschwindigkeit in jedem Fahr — oder Flugzeug.

LOCATION (ORTUNG) — Wenn Sie sich auf oder über dem Erdboden befinden, steht Benson in Verbindung mit der örtlichen LOCREF-Dienststelle und teilt Ihnen Ihre Koordinaten mit Bezug auf die nächstliegende Stadt mit; diese werden in schwarzen Ziffern als 00-99 (von Westen nach Osten) × 00-99 (von Norden nach Süden) angezeigt. Rote Ziffern beziehen sich auf eine negative Koordinate, bei \*\* sind Sie außer Reichweite.

Benson übermittelt verschiedene Informationen und zeigt alle empfangenen Mitteilungen auf der Kommunikationstafel an. Weiter besitzt er zwei Zustandssanzeigen, die die entsprechenden Zustandswerte andeuten.

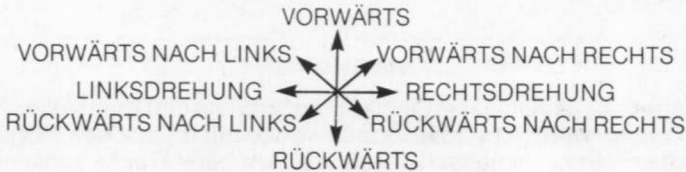
### Kommunikation

Wenn sich Benson in der Kommunikationsbetriebsart, d.h. im Dialog, befindet, verlangt er von Ihnen eine Antwort auf jede Fragestellung, die mit einem Fragezeichen (?) am Textende bezeichnet wird.

Dabei drücken Sie 'J' für JA; wenn keine Eingabe erfolgt, wird die Antwort als 'nein' angenommen.

### Gehen

Die Gehbewegungen werden mit Hilfe des Steuerknüppels eingeleitet:



## Transportmittel

Zwei Arten von Bodenfahrzeugen und vier Flugzeugtypen — alle mit verschiedenen Leistungsmerkmalen — stehen Ihnen zur Verfügung. Weiter gibt es irgendwo ein Milchstraßen-Raumschiff für die Flucht vom Planeten.

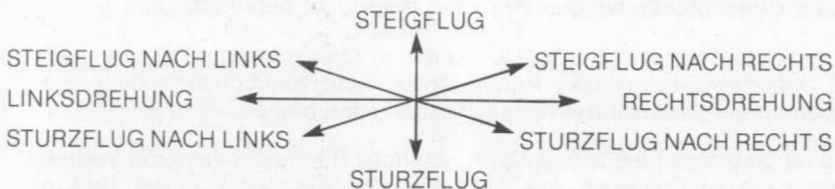
Um ein Fahr—oder Flugzeug zu BETRETEN—begeben Sie sich zur Mitte des Transportmittels und drücken **'B'**.

Um ein parkiertes Fahr—oder Flugzeug zu VERLASSEN — drücken Sie **'V'**.

Die Bodenfahrzeuge bewegen sich bei einer wie unten vorgewählten Geschwindigkeit. Der Bremsvorgang wird mit Drücken der Leertaste eingeleitet. Das Lenken erfolgt über den Steuerknüppel:

LINKSDREHUNG ← → RECHTS DREHUNG

Die FLUGZEUGE benötigen ausreichend Platz zum Starten. Ein allzu heftiges Landen führt zu einer Bruchlandung. Auf dem Boden gelandet bewegen sie sich wie die Bodenfahrzeuge; die Lenkung während des Flugs ist wie folgt:



Die VORWÄRTSGESCHWINDIGKEIT wird bestimmt, indem man eine Zifferntaste (oder der Haupttasatur) von 1 (langsam) bis 9 (schnell) und 0 (= Höchstgeschwindigkeit) wählt. Die Rückwärtsgeschwindigkeit bestimmt man mit **<SHIFT>** und eine Zifferntaste gleichzeitig drücken. Die Feineinstellung der Geschwindigkeitsstufe wird mit **'→'** (Beschleunigung) bzw. **'←'** (Verzögerung) durchgeführt. Durch Drücken der Leertaste fliegen Sie mit einer Null-Geschwindigkeitsstufe, womit bei bestimmten Flugzeugen ein Schweben an Ort und Stelle möglich ist.

AUFZÜGE: Die unterirdischen Bauten sind vom Erdboden her zugänglich. Suchen Sie einen dreiseitigen Kabinenkasten und versetzen Sie sich — oder ihr Fahrzeug — auf die Bodenfläche in der Kabine. Drücken Sie **'A'**, um den AUFZUG zu bedienen. Ein weiterer Aufzugseingang befindet sich auf der Oberfläche des Kolonieschiffes in der Weltraumstadt. Begeben Sie sich in die viereckige Fläche neben der Landepiste und drücken Sie **'A'**, um Zugang zum unterirdischen Hangar zu erhalten.

## Kampf

Um Ihr Geschoß aus einem Fahr — oder Flugzeug (außerhalb des Hangars) abzufeuern, betätigen Sie den Feuerknopf am Steuerknüppel. Bodenanlagen werden zerstört, indem man auf das Erdgeschoß zielt. Ein feindlicher Gegenangriff ist unbarmherzig hart. Ausweichen hat keinen Sinn, da man sie überall finden wird und Ihnen bis in den Tod folgt. Ihre einzige Chance besteht also in der Vernichtung des feindlichen Angreifers.

## Gegenstände

Eine Anzahl Gegenstände können unter Bensons Kontrolle aufgenommen und weggetragen werden. Nicht alle dieser Gegenstände sind jedoch nützlich. Sie haben Platz für höchstens zehn Gegenstände auf einmal. Drücken Sie **'N'** (nehmen), um einen Gegenstand **AUFZUNEHMEN**, oder **'F'**, um ihn **FALLENZULASSEN**. Die Objekte werden in umgekehrter Reihenfolge fallengelassen, d.h. der zuletzt aufgenommene Gegenstand wird zuerst abgelegt.

## Spielabbruch

Mercenary hat kein Ende. Sie werden nie 'getötet', obwohl Sie Strafpunkte einfangen, wenn Ihr Transportmittel getroffen wird. Dies und andere Umstände können dazu führen, daß Sie weit, vielleicht stundenlang, gehen müssen, bevor Sie ein Fahrzeug oder einen unterirdischen Bau erreichen. Andere Umstände, die nicht wiedergutzumachen sind, können auch eintreten. Mercenary ist voller Ueberraschungen. Sie können sich aber aus einer scheinbar unmöglichen Situation zurückziehen, indem Sie die **<CONTROL>** und **<ESC>** gleichzeitig. Damit werden Sie in eine Stadt zurücktransportiert und erhalten ein neues Transportmittel. Dafür gibt es jedoch eine Strafe zu zahlen ... alle Gegenstände in Ihrem Besitz werden weit und breit verstreut.

### NÜTZLICHE HINWEISE — 'FLUCHT VON TARG'

Die Bauten und Anlagen auf dem Erdboden werden zwar aus einer Höhenlage von 500 m ersichtlich, sind jedoch erst bei 100 m Flughöhe richtig erkennbar. Merken Sie sich die Koordinaten von nützlichen Stellen. Das Kolonieschiff ist als 'Punkt' im Himmel oberhalb der Zentralstadt sichtbar. Um die erforderliche Höhenlage von 65,000 m zu erreichen, ist wahrscheinlich das Leistungsvermögen Ihres Flugzeuges zunächst zu verstärken.

### NUTZLOSER HINWEIS — 'DIE ZWEITE STADT'

Die dreieckigen Türöffnungen, die von Zeit zu Zeit an sehenswerten Orten erscheinen, führen zum 'Schwindelzimmer' des Verfassers. Leider hat er den einzigen Paßschlüssel!

## LADEANWEISUNGEN

Für das Abspeichern eines angefangenen Spiels ist es empfehlenswert, eine leere Diskette zu formatieren.

Unbedingt ein Standard Amstrad- Format einsetzen.

(Keine DATA oder IBM-Formate verwenden).

Schalten Sie den Computer ein. Legen Sie die Spieldiskette in das Laufwerk.

**RUN""M""** tippen und die **<RETURN>** Taste drücken.

Bei Anzeige der Titelseite

**1** drücken für 'Flucht aus Targ' oder

**2** drücken für 'Die Zweite Stadt' wählen.

Nach Ablauf der Anfangsbildfolge fängt das Spiel an.

## ABSPEICHERN EINES SPIELS

Ein angefangenes Spiel kann im derzeitigen Spielzustand abgespeichert und später weitergeführt werden. Diese Möglichkeit ist an jeder Stelle im Spiel gegeben und wird wie folgt durchgeführt:

**DIE SPIELDISKETTE AUS DEM LAUFWERK ENTFERNEN!**

Die Speicherdiskette einschieben.

**CNTL** und **'S'** gleichzeitig drücken.

Benson antwortet mit: 'SPEICHERN VON DATEI 0-9'

Die erwünschte Dateinummer eingeben.

Benson antwortet mit: DIE RETURN-TASTE

Versichern Sie, daß eine vorformatierte Diskette im Laufwerk liegt.

**RETURN** drücken — zum Löschen des Vorgangs eine beliebige andere Taste betätigen.

Ihr bestehendes Spiel kann dann weitergeführt werden.

## NACHLADEN EINES GESPEICHERTEN SPIELS

Dies ist an jeder beliebigen Stelle (nach Ablauf der anfänglichen 'Bruchlandungsfolge') möglich und wird wie folgt durchgeführt:

**CNTL** und **'L'** gleichzeitig drücken.

Benson antwortet mit: 'LADEN VON DATEI 0-9'

Benson benötigt die entsprechende Dateinummer.

Benson antwortet mit: DIE RETURN-TASTE

**RETURN** drücken — zum Löschen des Vorgangs eine beliebige andere Taste betätigen.

**ANMERKUNG:** Obwohl dieselbe Diskette zum Abspeichern der beiden Spielprogramme benutzt werden kann, können **ABGESPEICHERTE SPIELFOLGEN DER 'FLUCHT VON TARG' UND DER 'ZWEITEN STADT'** **NICHT UNTEREINANDER AUSGETAUSCHT WERDEN. D.H. SIE WERDEN NUR IM SELBEN SPIELPROGRAMM GELADEN.**

## MERCENARY II

Wenn Ihnen die 'Flucht aus Targ' oder 'Die Zweite Stadt' gelingt, sollten Sie auf Bensons Vorschlag eingehen und Ihren Spielerfolg speichern. Das Speichern einer erfolgreichen Flucht wird beim Laden des geplanten Nachfolgeprogramms — 'Mercenary II' — eine interessante Kombination erlauben.

## SPIELBESCHREIBUNG

Die Spielhandlung findet hauptsächlich in den Hauptbewohngebieten des Planeten Targ statt — den schönen und mysteriösen Großstädten und unterirdischen Baukomplexen, die vom berühmten Architekten Walton konzipiert wurden. Diese sind nach vielen Jahren Krieg zwischen den Mechanoiden, einer fremden Eindringlingsrasse von Robotern, und den Palyaren, den friedensliebenden Ureinwohnern von Targ, zum größten Teil verlassen und verödet geworden. Auch Sie werden wahrscheinlich in diesen andauernden Konflikt miteinbezogen.

Ihr Ziel ist es, die möglichen Fluchtwege herauszufinden und vom Planeten zu flüchten. Dabei gibt es verschiedene Möglichkeiten, je nach Spielmethode und Erfahrung. Ein erfahrener und schlauer Spieler versucht es vielleicht das System zu überlisten und so viel Beute wie möglich mit sich zu nehmen. Wie und wann Sie flüchten hängt ganz von Ihnen ab.

Als Beistand steht Ihnen Benson, Ihr helmbedeckter PC der 9. Generation in Form Ihres Computers zur Verfügung. Benson zeigt Ihre Leitsysteme an und erläutert Ihre Ansichten mit Hilfe von erstaunlichen Vektorgrafikbildern. Er gibt Ihnen einen Einblick in den physikalischen Zustand von Objekten, die außerhalb des menschlichen Erfahrungswissens liegen. Benson kann Ihnen auch eine Anzahl gefundener Gegenstände zueignen und andere identifizieren. Manche dieser Gegenstände werden Ihnen bei der Flucht behilflich sein.

Auf einer Bahn hoch über Targ kreist das Kolonieschiff der Palyaren, wo die Ueberlebenden dieses früher stolzen und friedlichen Volkes ihre Rache an den besitzergreifenden Mechanoiden planen.

Wie ist also eine Flucht überhaupt möglich? Sie haben keinerlei Verbindung zu Ihren Freunden, die Ihnen zu Hilfe kommen könnten. Und in dieser Welt braucht man Geld, um Freunde zu haben. Davon besitzen Sie momentan nur wenig. Vielleicht wird man Ihnen als Dank für Ihre Mithilfe auf der einen Seite oder der anderen ein passendes Milchstraßen-Raumschiff geben? Ein solches Schiff muß es doch irgendwo geben. Aber wo...?

Und so fängt das Spiel an.

### TASTATUR-ÜBERSICHT

<b>B</b>	Fahrzeug Betreten	<b>0-9</b>	Vorwärtsgeschwindigkeit
<b>V</b>	Fahrzeug Verlassen	<b>&lt;SHIFT&gt; 0-9</b>	Rückwärtsgeschwindigkeit
<b>A</b>	Aufzug Bedienen	<b>→</b>	Beschleunigung
<b>N</b>	Gegenstand Nehmen	<b>←</b>	Verzögerung
<b>F</b>	Gegenstand Fallenlassen	<b>&lt;SPACE BAR&gt;</b>	Spielunterbrechung
		<b>&lt;CTRL&gt; &lt;ESC&gt;</b>	Spielabbruch