

ECHELON

Deutsche Ausgabe



ACCESS
Software Incorporated

© 1987 ACCESS SOFTWARE INCORPORATED. Alle Rechte vorbehalten.
Herstellung und Vertrieb unter Lizenz von ACCESS SOFTWARE INCORPORATED durch
U.S. GOLD LTD., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

ECHELON™

HANDBUCH

Copyright 1987
Access Software, Inc.

ENTWURF

Spiel-Design: Brent Erickson, Roger Carver, Bruce Carver
Software-Graphiken: Doug Vandegrift
Schreiben des Programms: David Brown, Chris Jones
Data Base Layout: John Berven
Dokumentation: Bruce Carver, Chris Jones, Doug Vandegrift
Testspieler: Dave Ashby, David Brown, Chris Jones,
John Berven, Kevin Jones.

ERHÖHEN DER FLUGGESCHWINDIGKEIT

Die maximale Fluggeschwindigkeit basiert auf der Geschwindigkeit, in der der Bildschirm auf den neuesten Stand gebracht wird (wie häufig sich der Sichtbildschirm ändert).

Alle Wirklichkeitssimulatoren arbeiten im Grunde genommen nach demselben Prinzip. Zu jedem Zeitpunkt befindet sich der Beobachter (oder Spieler) in einer bestimmten Position und er hat eine bestimmte Orientierung (Blickrichtung), selbst wenn er bzw. sie sich mit einer hohen Geschwindigkeit fortbewegt. Ausgehend von den Data der Blickrichtung werden Bilder auf einen Hintergrundbildschirm gezeichnet. Wenn dieser Prozeß beendet ist, wird der Hintergrundbildschirm sehr schnell auf den Sichtbildschirm übertragen. Dieser Vorgang mit einem zweiten Bildschirm wird auch 'Buffering' (Puffer) genannt, und Ziel ist es, den sogenannten 'Flicker' (das Flattern auf dem Bildschirm) zu vermeiden. Der Spieler bekommt den eigentlichen Zeichenprozeß auf dem Hintergrundbildschirm nicht mit und sieht nur das Endresultat, wenn der Sichtbildschirm jedesmal auf den neuesten Stand gebracht wird.

Jeder Zeichenprozeß braucht seine Zeit, und je mehr Bilder es zu zeichnen gilt, desto länger dauert es und desto größer ist das Zeitintervall, bis der Sichtbildschirm wieder auf den neuesten Stand gebracht wird. Außerdem muß der Computer gleichzeitig andere Befehle ausführen wie das Abtasten der Tastatur und des Joysticks, das Checken der Kollisionen, das Neueinstellen der Richtungsindikatoren usw. Alle diese Vorgänge benötigen ihre Zeit und verzögern den Vorgang, in dem der Bildschirm auf den neuesten Stand gebracht werden kann.

Echelon wurde speziell dafür entworfen, daß es dem Spieler oder der Spielerin bei der Wahl des Spieltyps die größtmögliche Flexibilität gestattet. Jeder möchte natürlich so viele Details wie möglich von den Gebäuden und anderen Strukturen auf dem Bildschirm gezeigt sehen.

Wie auch immer, die Grundregel bleibt die gleiche: "Je mehr Informationen Sie sehen wollen, desto länger dauert es, bis der Bildschirm auf den neuesten Stand gebracht wird".

Hier sind einige Vorschläge, wie Sie die Geschwindigkeit dieses Prozesses erhöhen können. Probieren Sie alle möglichen Kombinationen aus und finden Sie heraus, welche Kombination Ihnen am besten liegt. Wir fanden, daß jeder seine eigenen Vorstellungen hat, wenn es gilt, die GESCHWINDIGKEIT GEGEN DIE BILDSCHIRMINFORMATIONEN abzuwägen.

AUSSCHALTEN DER GITTERNETZKARTE (GRID)

Es gibt drei Level für die Anzeige der Gitternetzkarte – ganz, teilweise oder ausgeschaltet. Wenn Sie teilweise wählen, gibt es einige Verbesserungen, während das Abschalten ('off') eine wesentliche Verbesserung in der Geschwindigkeit bringt, in der Ihr Bildschirm auf den neuesten Stand gebracht wird. (Siehe entsprechenden Abschnitt unter 'Tastaturkontrollen').

INHALTSVERZEICHNIS

EINFÜHRUNG

Einführung	2
------------------	---

SPIELVORBEREITUNGEN

Vorbereiten des Computers	3
Laden des Spiels	3

SCHNELLSTART

Schnellstart	4
--------------------	---

SPIELEN

Spielarten	7
Ihre Patrouillenzone	8
Ihre Basisstation	9
Ihr C-104 Raumschiff	9
Bildschirme	9

INSTRUMENTE

Instrumentenbrett	11
Die Instrumente und ihre Bedeutungen ..	13

TASTATURKONTROLLEN

Tastaturkontrollen	19
Was die verschiedenen Tasten ausführen .	19

JOYSTICKKONTROLLEN

Joystickkontrollen	24
--------------------------	----

BEWAFFNUNG

Waffensysteme	25
---------------------	----

TELEPORTATION

Anwendung der Teleportation	26
-----------------------------------	----

GEFECHT

Gefecht	28
---------------	----

KONTROLLEN FÜR DIE RPV-SONDE

Fernsteuerungskontrollen für die RPV-Sonde .	29
Umschalten der Kontrollen	30

FLIEGEN MIT DER FERNSTEUERUNG

Fliegen mit der Fernsteuerung	31
-------------------------------------	----

TRAININGSKURSE

Trainingskurse	32
----------------------	----

DATA LINK

Die 'Data Link'-Taste	33
-----------------------------	----

ANDOCKEN

Andocken	35
----------------	----

GESCHICHTE

Isis – der zehnte Planet	36
Daten von Isis	37
Historische Daten	37

MISSION

Ihre Mission: Geheim	39
Der Piratenkode	40
Die sechs Stufen	40
Die sechs Karten	40
Vollenden Ihrer Mission	41

PIRATENKODE – ARBEITSBLÄTTER

Piraten-Schiffres	43
-------------------------	----

SCHLÜSSEL

Grüne Karte	44
Purpurne Karte	45
Graue Karte	46
Rote Karte	47
Blaue Karte	48
Weißer Karte	49

AREA – INFORMATION

Generelle Informationen	50
-------------------------------	----

PROBLEMLÖSUNGEN

Abschnitt für Problemlösungen	54
-------------------------------------	----

BEGLEITMATERIAL

Ersatzteile	58
Hilfsmaterial	58

EINFÜHRUNG

Echelon ist der Kodename für eine höchst geheime Militäranlage auf dem Planeten ISIS, dem neuesten, zehnten Planeten unseres Sonnensystems. ECHELON wurde von der INTERNATIONAL SPACE FEDERATION (ISF) gegründet, um die Angriffe auf Raumfahrt und Bergbau von den sogenannten Raumpiraten zu unterbinden. Nur Personal mit hohem militärischen Rang wird dorthin zugeteilt. Die besten ISF-Piloten werden speziell trainiert, um das neueste Raumschiff des 21. Jahrhunderts zu bedienen : den C-104 Raumkreuzer; Kodename: Tomahawk. Der C-104 ist ein Raumschiff, das speziell für die Erforschung von Planeten und den Nahkampf entwickelt wurde. Es benutzt die neuesten Waffensysteme und verfügt über modernste wissenschaftliche Ausrüstungen.

Als hochrangiger ISF-Pilot wurde Ihnen das Kommando über einen C-104 Tomahawk übergeben und Sie sind in der Patrouillenzone 106 stationiert. Als das einzige Patrouillenraumschiff in dieser Zone müssen Sie täglich Aufklärungsflüge durchführen und nach Gegenständen und möglichen Schlüssen suchen, die zur Lokalisierung der Basis der Raumpiraten führen. Sie werden Geduld, Logik und hervorragende Flugkünste anwenden müssen, um Ihre Mission auf dem zugeteilten Posten erfolgreich zu beenden.

Beginnen Sie, indem Sie sich dieses Handbuch sorgfältig durchlesen und sich Flugpraxis mit Ihrem neuen Raumschiff aneignen. Benutzen Sie einige der Trainingskurse und machen Sie sich mit den Kontrollen und Anwendungsmöglichkeiten Ihres Raumschiffs vertraut. Sie können die Feindesstärke selber regulieren, und wir empfehlen Ihnen, auf einem einfachen Level anzufangen, und diesen dann schrittweise mit der Vervollkommenheit Ihrer Flugkünste zu erhöhen.

Schnallen Sie sich also auf Ihrem Sitz an, richten Sie Ihren Kopfhörer zurecht und seien Sie einsatzbereit für den Flug ins 21. Jahrhundert. Gerade in diesem Moment beginnt das größte Simulationsabenteuer Ihres Lebens!

Der 'LipStik Plus'-Kopfhörer, der durch Ihre Stimme die Kontrollen aktiviert, gibt Ihnen das Gefühl einer völlig neuen Dimension der Spielrealität und ermöglicht die höchste Spielerbeteiligung. Dieser Kopfhörer für ECHELON kann per Post bestellt werden (nur für den CBM 64/128 Computer) bei U.S. Gold Ltd.

VORBEREITEN DES COMPUTERS:

1. **TASTATURSCHABLONE:** Entfernen Sie sorgfältig die ausgestanzten Teile mit der Aufschrift "remove" von der Folie für das "ECHELON CONTROL PANEL" (Echelon-Kontrollen) und platzieren Sie die Schablone auf Ihrer Tastatur.

JOYSTICK: Benutzen Sie den 'port 1'.

KARTE DER PATROUILLENZONE 106: Die gesamte Zone ist mit Objekten, Strukturen und anderen Dingen angefüllt, die es zu erforschen gilt. Auf der Karte jedoch sind nur neun Gebiete vollständig ausgefüllt worden. Sie sollen den Rest der Zone erforschen und kartographieren.

LADEN DES SPIELS:

CBM 64/128 DISKETTE: Tippen Sie LOAD""",8,1 ein und drücken Sie die RETURN-Taste. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

CHECKLISTE:

Zu Beginn des Spiels werden Sie folgendes gefragt:

1. **"SELECT FAST OR NORMAL LOADING"** (Wählen von Schnellladen oder normales Laden). Zum Schnellladen benötigen Sie den 1541 oder ein kompatibles Diskettenlaufwerk.
2. **"ENTER YOUR NAME"** – Eingabe Ihres Namens.
3. **DISKETTEN SEITE 1** Programm, Seite 2 Data.
4. **"VOICE VERIFICATION"** (Bestätigung der Stimme). Nur wenn Sie über einen 'LipStik'-Kopfhörer verfügen, kann dies ausgeführt werden. (nur für Commodore.) Sie können die Stimmenbestätigung umgehen, indem Sie den Kode ""ECH" ans Ende Ihres Namens anfügen.

CBM 64/128 KASSETTE: Drücken Sie zuerst die SHIFT-Taste und die RUN/STOP-Taste gleichzeitig. Dann drücken Sie die PLAY-Taste Ihres Kassettenrecorders. Nach einer kurzen Zeitspanne werden Ihnen zwei Optionen zur Wahl gestellt.

1. **"Play ECHELON"** (Echelon Spielen).
2. **"Record the tape counter references"** (Aufnehmen der Notierungen des Kassettenzählwerks).

Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal spielen, sollten Sie die Option 2 wählen und den Bildschirmbefehlen folgen. Benutzen Sie das beiliegende Formblatt und notieren Sie sich die Zählwerkswerte. Achten Sie darauf, daß sich der Punkteamzeiger auf 000 befindet.

LESEN SIE DIES SORGFÄLTIG DURCH!!!

Weil wir uns denken, daß Sie es kaum erwarten können, das Spiel anzufangen, geben wir Ihnen zuerst genug Training, die Andockungsbucht sicher zu verlassen. Danach Sind Sie auf sich alleine gestellt. Sobald Sie sich dazu entschlossen haben, daß es an der Zeit ist, das Handbuch durchzulesen, sollten Sie dies sorgfältig und gründlich tun. Dieses Spiel verfügt über viele besondere Anwendungsmöglichkeiten und wurde so entworfen, daß der Spieler über größtmögliche Freiheit und Flexibilität bei den einzelnen Spieloptionen verfügt. Sie können den Level der Action und des Abenteuers so wählen, wie es Ihnen am ehesten liegt. Die Geschwindigkeit des Spiels spielt keine Rolle. Lassen Sie sich nicht durch feindliche Raumschiffe stören. Sie treffen die Entscheidung, ob Sie kämpfen wollen. Wegen der Vielfalt der Spielarten ist es wichtig, daß Sie sich dieses HANDBUCH GRÜNDLICH DURCHLESEN, damit Sie den größtmöglichen Unterhaltungswert des Spiels genießen können.

Jetzt zu Ihrem Schnellkurs...

INSTRUMENTE:

Schlagen Sie Seite 11 auf und machen Sie sich mit den Meßgeräten und Anzeigen Ihres Instrumentenbretts vertraut.

TASTATURKONTROLLEN:

Schlagen Sie Seite 19 auf und schauen Sie sich die verschiedenen Funktionen der Tastaturkontrollen an. Achten Sie darauf, daß Ihre Tastaturschablone richtig aufliegt.

DAS C-104 RAUMSCHIFF:

Dieses Raumschiff ist das modernste seiner Art und verfügt über die neueste Technologie des 21. Jahrhunderts für Forschung und Gefechtssituationen. Fast alles auf dem Raumschiff wird automatisch vom Computer kontrolliert und angezeigt. Es verfügt über ein Anti-Schwerkraft Schwebesystem, das das Raumschiff in jeder beliebigen Position in jeder beliebigen Höhe halten kann. Der Hauptantrieb des Raumschiffs beschleunigt das Raumschiff zur Vollgeschwindigkeit, sowohl vorwärts als auch rückwärts, in weniger als 6 Sekunden. Außerdem verfügt es über die neuesten Waffensysteme.

VERLASSEN DER ANDOCKUNGSBUCHT DER BASISSTATION:

Sie drücken den Joystick nach vorne und halten gleichzeitig den Knopf für 2 Sekunden gedrückt, dann lassen Sie beides los. (Wenn Sie den Knopf für ungefähr eine halbe Sekunde runterdrücken, ohne den Joystick zu bewegen, stoppt das Raumschiff.)

Nachdem Sie die Basisstation verlassen haben, drücken Sie den Joystick nach vorne und lassen ihn dann los. Ihr Raumschiff sollte jetzt leicht nach unten geneigt sein und Sie sollten sich langsam der Planetenoberfläche nähern. Ihre Höhenanzeige sollte abnehmen. Sollten Sie Probleme haben oder etwas nicht genau verstehen, DRÜCKEN SIE DIE LEERTASTE. Dies ist Ihre EMERGENCY STOP-Taste (Notbremse).

JOYSTICKKONTROLLEN:

1. Drücken Sie den Joystick nach VORNE, und Ihre HÖHE NIMMT AB. (Die Spitze des Raumschiffs zeigt nach unten.)
2. Ziehen Sie den Joystick nach HINTEN, und Ihre HÖHE NIMMT ZU. (Die Spitze des Raumschiffs zeigt nach oben.)
3. Drücken Sie den Joystick nach LINKS, um das Raumschiff nach LINKS zu lenken.
4. Drücken Sie den Joystick nach RECHTS, um das Raumschiff nach RECHTS zu lenken.
5. HALTEN SIE DEN JOYSTICKKNOPF gedrückt bewegen Sie den Joystick nach VORNE, um den VORWÄRTSSCHUB zu aktivieren.
6. HALTEN SIE DEN JOYSTICKKNOPF gedrückt und ziehen Sie den Joystick nach HINTEN, um den RÜCKWÄRTSSCHUB zu aktivieren.
7. DRÜCKEN DES JOYSTICKKNOPFES ALLEINE wird Ihren Vorwärts- oder Rückwärtsschub nach ungefähr einer halben Sekunde ANHALTEN. (Dies hat keinen Einfluß auf das SCHWEBEN.)

Es folgt eine Liste der verschiedenen Effekte, die Sie anwenden können, die jedoch außerhalb des Rahmens dieses Abschnitts über den SCHNELLSTART stehen. Schlagen Sie deshalb unter den entsprechenden Abschnitten des Handbuchs für die Anweisungen und Spieltips nach.

1. Training für das Abfeuern Ihrer Waffen. Die Übungsplätze befinden sich in AREA A2 und B2. (Siehe die ZONENKARTE.)
2. Trainieren Sie das Aufsetzen und Landen des Raumschiffs in AREA C4. (Siehe auf der Zonenkarte.)
3. Üben Sie das Fliegen unter Brücken in AREA B3, SEKTOR K7. (Südlich der Basisstation.)
4. Hinderniskurse für das Fliegen in Tunneln befinden sich in den AREAS B4 und A3. (Siehe Zonenkarte.)
5. Lassen Sie Ihre RPV-Sonde ("remote piloted vehicle" – ferngesteuerte Sonde) ausschwärmen und beobachten Sie sich selber durch die ferngesteuerte Kamera auf der Sonde. Es ist genauso ein Gefühl wie beim Fliegen eines funkgesteuerten Flugzeugs.
6. Fliegen Sie zu einem der vielen Objekte und teleportieren Sie es an Bord. (Die ganzen Punkte auf der Karte.) Schlagen Sie im Abschnitt 'Teleportation' nach. (Es gibt über 240 Objekte in der Zone.)
7. Fordern Sie 'DATA LINK' (die Computerverbindung mit der Hauptbasis) vom Computer an und wählen Sie den gewünschten Level der Feindesstärke für die Gefechte. Wenn Sie genug davon haben, vergewissern Sie sich, daß Sie wieder zu DATA LINK zurückkehren und es dann abschalten.
8. Versuchen Sie sich an den sogenannten 'PIRATE MAPS' zu lösen (den Piratenkarten) und vervollständigen Sie die 'PIRATE SEQUENCE'. (Siehe unter 'Mission'.) Dies können Sie nicht in wenigen Stunden erledigen, aber die Option zum Speichern erlaubt Ihnen, die Arbeit daran in Ihrer Muße fortzusetzen.

9. Erforschen Sie die Umgebung! Fliegen Sie einfach aus und halten Sie Ausschau nach Objekten, um sie an Bord zu teleportieren. Es gibt, hunderte von einzigartigen Strukturen und interessanten Objekten zu entdecken und zu erforschen. Einige verfügen über Schlüssel, wo sich die Piratenbasis befindet. Wenn Sie etwas finden, von dem Sie glauben, daß es einen Schlüssel enthält, so ist es ratsam, dies niederzuschreiben. Sobald Sie Ihre Mission beginnen, die Piratenkarten und die Sequenzen der Piraten zu lösen, werden Sie einige der Informationen sehr wertvoll finden.

SPIELARTEN

Echelon simuliert die Kontrollen, Steuerungen und Waffensysteme eines futuristischen Raumschiffs. Es kann strikt als Flugsimulator, als Forschungsabenteuer, als Kampfspiel oder als Kombination von allem gespielt werden. Mit einer Vielzahl von Optionen ermöglicht Echelon Ihnen die folgende Wahlmöglichkeiten:

1. **Flugsimulation** – Echelon ist ein echter Flugsimulator, der Sie hinter die Steuerungskontrollen eines Forschungs- oder Kampfraumschiffes versetzt. Die Kontrollen und die drei-dimensionale Sicht werden Ihnen den Nervenkitzel eines richtigen Raumfluges vermitteln. Fliegen Sie zu irgendeinem Ort in der Patrouillenzone und landen Sie dort. Sie finden eine Herausforderung in den Steuerungen, den Waffensystemen und den Kontrollen, ebenso die Genugtuung, wenn Sie sie beherrschen. Außerdem gibt es die großartige Option, die Ihnen das 'Fliegen per Fernsteuerung' ermöglicht. Wenn Sie Ihre ferngesteuerte Sonde benutzen, können Sie Ihr Raumschiff mit Hilfe des "Tracking Systems" (Flugbahn-Leitsystem) von außen beobachten und kontrollieren. Es ist ein Gefühl, wie wenn Sie in einem ferngesteuerten Flugzeug sitzen.
2. **Kampf Action** – Sobald Sie sich mit den Kontrollen vertraut gemacht haben, können Sie sich im Kampf gegen feindliche Raumschiffe versuchen. Es gibt SECHS VERSCHIEDENE LEVELS DER FEINDESSTÄRKE, die von 'Keine Feinde' bis 'Sehr Stark' reichen. Dies erlaubt Ihnen, den Schwierigkeitslevel gemäß Ihrer Kampfpraxis zu erhöhen. Der Computer bestätigt Ihren Kampferfolg, indem er Ihnen Gefechtspunkte verleiht. Außerdem gibt es fünf verschiedene Trainingskurse, die so gestaltet wurden, daß Sie Ihre Manövrierkünste und Ihre Wahl der richtigen Waffensysteme verbessern können und Objekte schneller an Bord teleportieren können. Auf vielen dieser Kurse können Sie gegen die Uhr wetteifern, um die Spannung und die Intensität zu steigern.

ERFORSCHEN VON GEHEIMNISSEN UND DAS ABENTEUER

Echelon bietet Ihnen die geistige Herausforderung und Stimulation eines Abenteuerspiels ohne jenen Ärger und die Frustration, die dabei entstehen, wenn der Spieler zu vorherbestimmten Orten gesandt wird oder vorbestimmten Wegen folgen muß. Weil Echelon ein Simulator ist, kann der Spieler zu jedem beliebigen Ort in der Patrouillenzone fliegen, den er sich selber aussucht. Sollte Ihre Mission in der Lokalisierung der Piratenbasis bestehen, so werden Sie reichlich Zeit, Geduld und viel Logik benötigen. Das Erreichen der Lösung ist jedoch eher wie im richtigen Leben, weil das Finden der Antwort nicht durch vorher bestimmte Wege festgelegt wurde.

KLASSIFIKATION DER OPERATIONEN

Es existieren drei generelle Stufen der Klassifikation für Ihre Raumschiffoperationen.

1. **Wissenschaftliche Operation:** Forschung und Training ohne Kontakt mit feindlichen Raumschiffen. (Dies ist der normale Spiellevel von Echelon.)

2. **Patrouille** – Sie treffen auf Widerstand von feindlichen Raumschiffen, während Sie das Unbekannte erforschen. Um diesen Level zu aktivieren, müssen sie folgendes tun:

1. – Drücken Sie die 'DATA LINK'-Taste.
2. – Drücken Sie Taste '2' (GAME OPTIONS – Spieloptionen).
3. – Drücken Sie Taste '1' (COMBAT – Gefecht).
4. – Drücken Sie Taste '1' (ENEMY STRENGTH – Feindesstärke).
5. – Drücken Sie Taste '2' oder '3' (VERY LIGHT – 'Sehr Schwach' oder LIGHT – 'Schwach').
6. – Drücken Sie die 'X'-Taste (TERMINATE – Beenden der Programmierung).

3. **Militärische Operation:** Für ständig aufeinanderfolgende Feindesangriffe folgen Sie den Schritten, die unter PATROUILLE beschrieben werden und für Schritt 5 wählen Sie statt dessen:

'4' für 'Mittel', '5' für 'Stark' oder '6' für 'SEHR STARK'.

Sie können die Klassifikationen jederzeit wieder ändern, indem Sie einfach wieder 'DATA LINK' aktivieren.

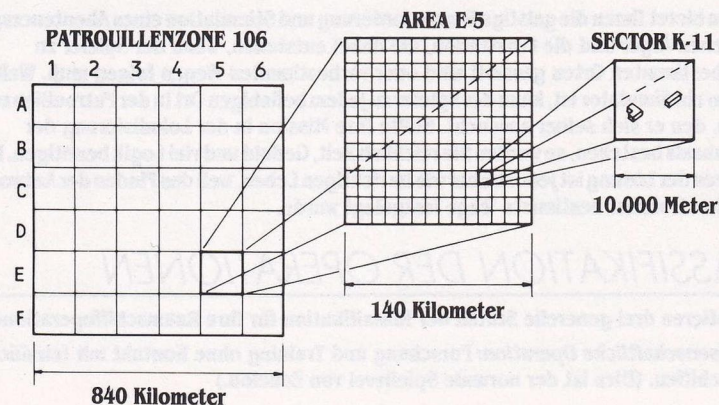
Um zur wissenschaftlichen Operation zurückzukehren, folgen Sie den gleichen Schritten wie unter Patrouille, und für Schritt 5 wählen Sie statt dessen '1' – 'Keine Feinde'.

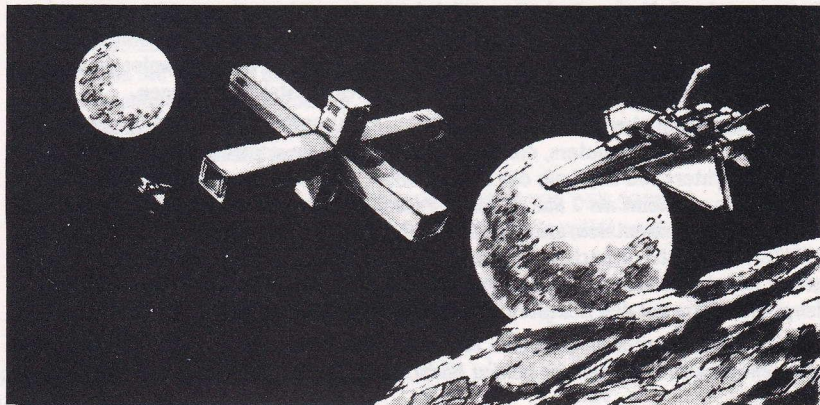
IHRE PATROUILLENZONE

Die Zone ist eine teilweise erforschte Region auf dem Planeten ISIS und ist 840 Kilometer lang wie breit. Innerhalb der Zone wiederum gibt es 36 kleinere Regionen, die als AREA bezeichnet werden (6 senkrechte Spalten x 6 waagerechte Spalten).

Jede einzelne AREA ist 140 Kilometer lang wie breit und ist wiederum in kleinere Abschnitte unterteilt (14 x 14). Diese heißen SECTORS und sind jeweils 10.000 Meter lang wie breit. Es befinden sich 196 Sektoren in jeder AREA.

Die Abbildung unten zeigt graphisch die ZONE mit den beiden Unterteilungen in AREA und SECTOR.



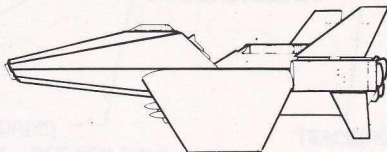


IHRE BASISSTATION

Als Ausgangsbasis für Ihre Operationen steht Ihnen eine vollständig ausgerüstete BASISSTATION zur Verfügung. Die Station befindet sich über AREA B-3, SEKTOR G-7 in einer Höhe von 10.000 Metern. Die Umlaufbahn ist geosynchron, das heißt, daß sich die Basis immer an einem bestimmten Ort befindet. Dorthin müssen Sie zurückkehren und Ihr Raumschiff ANDOCKEN, wenn Sie zusätzliche Munition oder Treibstoff benötigen oder Ihr beschädigtes Raumschiff reparieren wollen. (Schlagen Sie nach unter ANDOCKEN.)

IHR C-104 RAUMSCHIFF

Dieses Raumschiff befindet sich auf dem neuesten Stand der Technik für die Raumforschung und als Kampfschiff. Ihr Raumschiff ist mit einem Zwillingsfusionsantrieb, der auf Laserbasis arbeitet, und drei 100 Tonnen Magnetstromgeneratoren ausgestattet. Zwei dieser Generatoren liefern die Energie für das Anti-Gravitation Schwebesystem, während der dritte Generator die Energieversorgung für den Verteidigungsschild sicherstellt. Die Fusionsantriebe benutzen Deuteriumkugeln als Treibstoff und können einen Vorwärts- oder Rückwärtsschub von jeweils 1.000 Tonnen freisetzen.



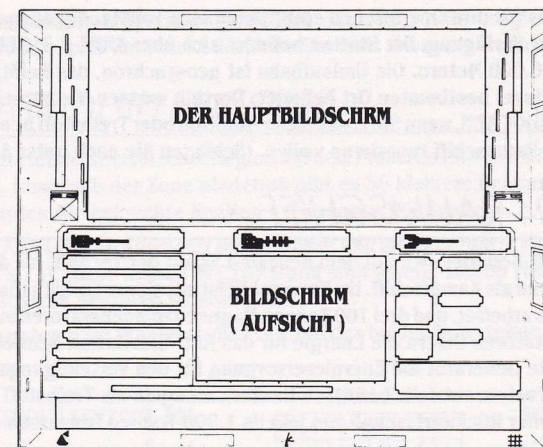
BILDSCHIRME

Informationen vom Infrarotradar oder vom Mikrowellenradar werden an den Computer weitergeleitet, um ausgewertet zu werden. Der Computer zeigt dann die Auswertungen auf den zwei Sichtbildschirmen an. Der HAUPTBILDSCHIRM zeigt Ihnen die Gebäude,

Flugzeuge, das Gelände, etc. in Ihrer Blickrichtung an. Dieser Frontalbildschirm zeigt außerdem eine sogenannte 'Gitternetzkarte' der Planetenoberfläche. Sie können je nach Wahl das gesamte Gitter oder Teile davon abschalten. Dies wird normalerweise getan, um die Informationen auf dem Bildschirm auf den neuesten Stand zu bringen.

Der kleinere Bildschirm ist für die 'TOP VIEW' – die AUFSICHT VON OBEN. Dies ist die Interpretation des Computers, die die Ansicht Ihres Raumschiffs aus der Perspektive eines Betrachters von überhalb des Raumschiffes repräsentiert. Der Umriss Ihres Raumschiffs erscheint als 7 aufblinkende Punkte in der Mitte des Bildschirms. Die vertikalen und horizontalen, grünen Linien stellen die Sektorgrenzen dar. Sie können die TOP VIEW (AUFSICHT) je nach Bedarf an- oder ausschalten, indem Sie die 'TOP VIEW'-Taste auf der Tastatur benutzen. Dies ist empfehlenswert, wenn Sie die Informationen auf dem Hauptbildschirm auf den neuesten Stand bringen wollen.

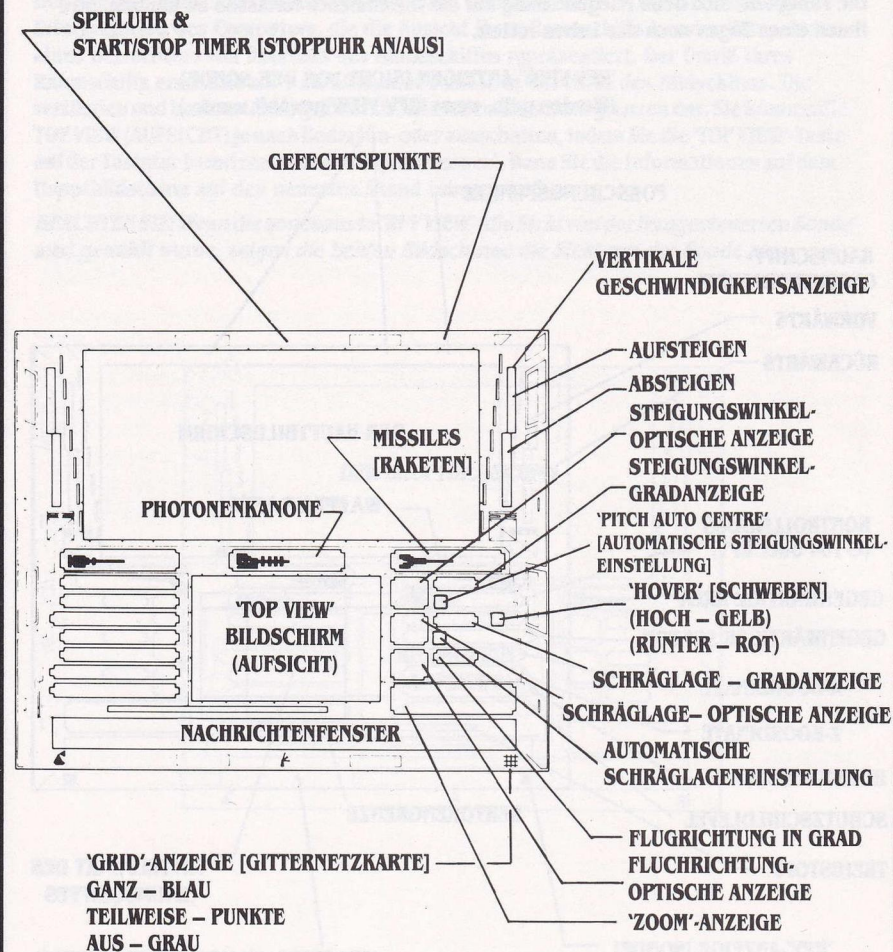
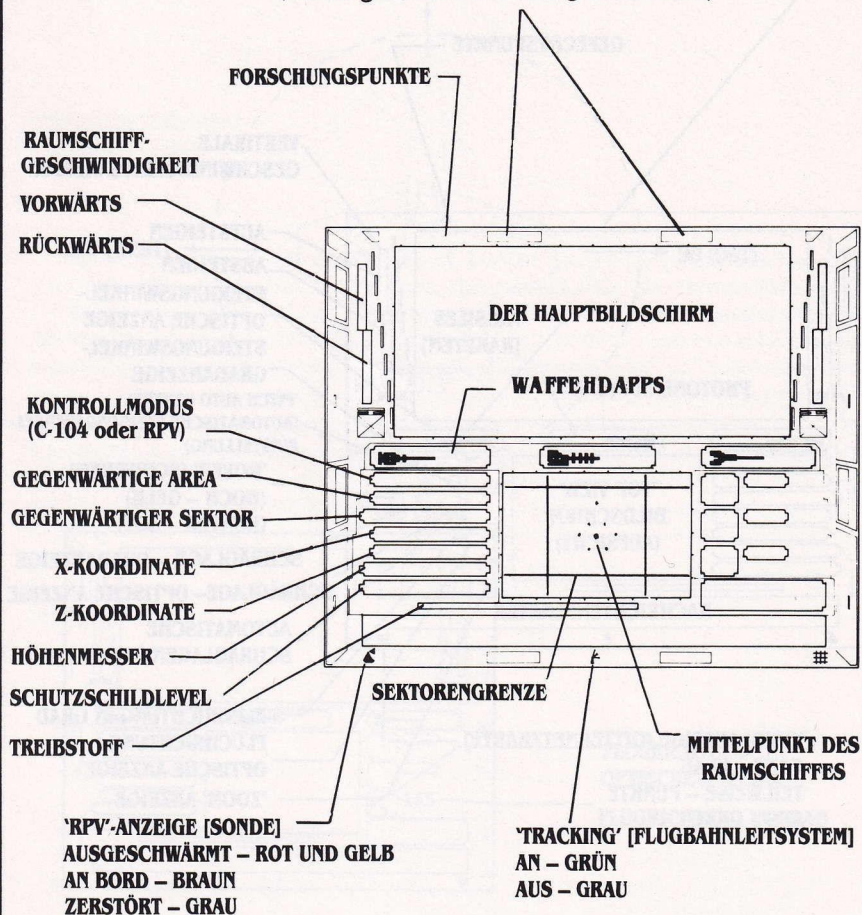
BEACHTEN SIE: Wenn die sogenannte 'RPV VIEW' (die Sicht von der ferngesteuerten Sonde aus) gewählt wurde, zeigen die beiden Bildschirme die Sicht von der Sonde aus.



DAS INSTRUMENTENBRETT

Unterbrechen Sie den Flug Ihres Raumschiffes und schauen Sie sich die Instrumente auf Ihrem Kontrollbildschirm genauer an, wenn Sie sich diese Seiten sorgfältig durchlesen. Die Fähigkeit, sich beim Fliegen einzig auf die Instrumente verlassen zu können, wird Ihnen eines Tages noch das Leben retten.

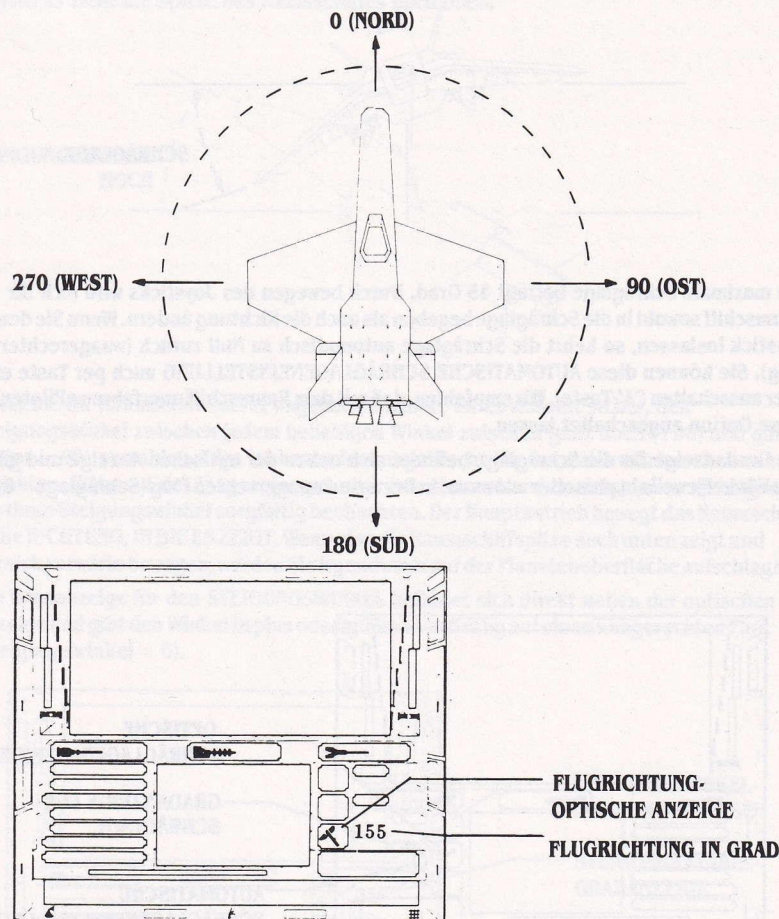
'RPV VIEW'-ANZEIGEN [SICHT VON DER SONDE]
(Werden gelb, wenn 'RPV VIEW' gewählt wurde.)



DIE INSTRUMENTE UND IHRE BEDEUTUNGEN

FLUGRICHTUNG:

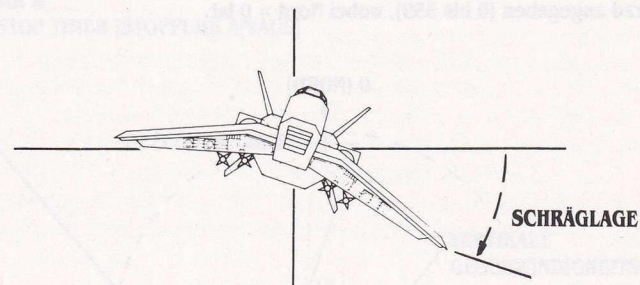
Die Richtungsanzeigen geben die Richtung des Raumschiffes in Bezug auf den Kompaß an. Die Gradanzeige befindet sich direkt rechts neben der optischen Anzeige. Die Richtung wird in Grad angegeben (0 bis 359), wobei Nord = 0 ist.



Sie können Ihre Flugrichtung (die Richtung, in die die Spitze Ihres Raumschiffes zeigt) ändern, indem Sie das Raumschiff mit Hilfe des Joysticks nach LINKS oder RECHTS lenken.

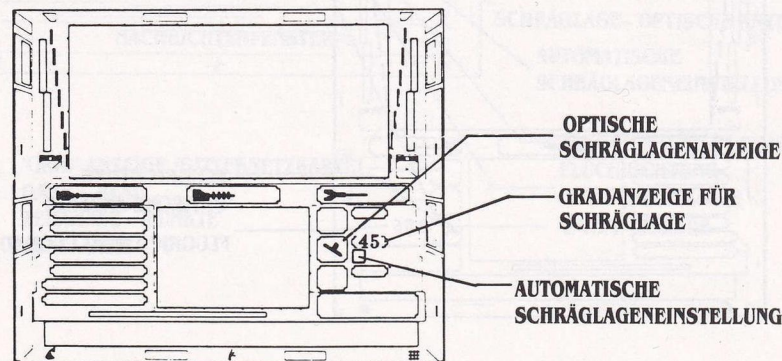
SCHRÄGLAGE:

Die Schräglage bezieht sich auf den Winkel der Querneigung der Seitenflügel Ihres Raumschiffes. Wenn Sie es nach links oder rechts lenken, wird sich das Raumschiff automatisch in die entsprechende Seitenlage begeben.



Die maximale Schräglage beträgt 45 Grad. Durch bewegen des Joysticks wird sich Ihr Raumschiff sowohl in die Schräglage begeben als auch die Richtung ändern. Wenn Sie den Joystick loslassen, so kehrt die Schräglage automatisch zu Null zurück (waagerechter Flug). Sie können diese AUTOMATISCHE SCHRÄGLAGEEINSTELLUNG auch per Taste ein- oder ausschalten ('A'-Taste). Wir empfehlen, daß mit dem Raumschiff unerfahrene Piloten diese Option angeschaltet lassen.

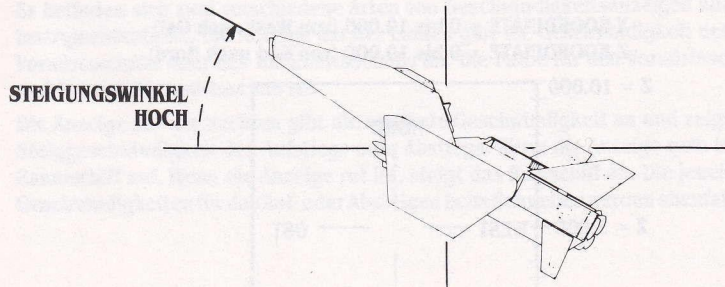
Die Gradanzeige für die Schräglage befindet sich neben der optischen Anzeige und gibt den Winkel jeweils in plus oder minus an, in Bezug auf waagerechten Flug (Schräglage = 0).



DAS INSTRUMENTEN

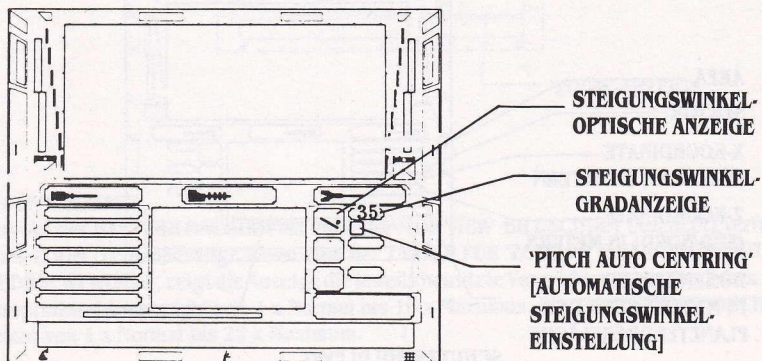
STEIGUNGSWINKEL:

Der Steigungswinkel bezieht sich auf das Verhalten der Raumschiffspitze. Wenn der STEIGUNGSWINKEL HOCH GEHT, so zeigt die RAUMSCHIFFSPITZE NACH OBEN. Geht der STEIGUNGSWINKEL RUNTER, so zeigt die RAUMSCHIFFSPITZE NACH UNTEN. Der STEIGUNGSWINKEL wird mit Hilfe des Joysticks kontrolliert, und zwar durch DRÜCKEN NACH VORNE oder NACH HINTEN ZIEHEN des Joysticks. NACH VORNE DRÜCKEN des Joysticks senkt die Spitze des Raumschiffes nach unten. NACH HINTEN ZIEHEN des Joysticks zieht die Spitze des Raumschiffes nach oben.



Wenn Sie Ihr Raumschiff zuerst angehalten haben, ist es absolut sicher, den Steigungswinkel zwischen jedem beliebigen Winkel zwischen ganz hoch (+90) und ganz runter (-90) zu wählen. Dies ist besonders angebracht für das nähere Erforschen von Objekten. Während des Flugvorganges aber (vorwärts oder rückwärts) ist es wichtig, daß Sie Ihren Steigungswinkel sorgfältig beobachten. Der Hauptantrieb bewegt das Raumschiff in die RICHTUNG, IN DIE ES ZEIGT. Wenn also die Raumschiffspitze nach unten zeigt und Sie sich vorwärts bewegen, werden Sie irgendwann auf der Planetenoberfläche aufschlagen.

Die Gradanzeige für den STEIGUNGSWINKEL befindet sich direkt neben der optischen Anzeige und gibt den Winkel in plus oder minus an in Bezug auf einen waagerechten Flug (Steigungswinkel = 0).



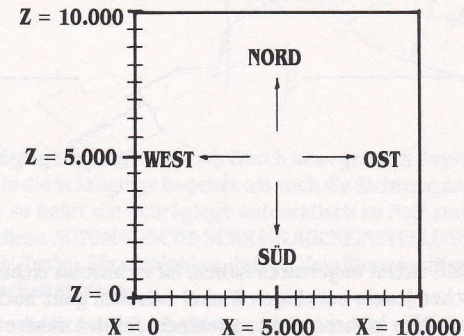
DAS INSTRUMENTEN

Es gibt ein sogenanntes 'PITCH AUTO CENTRING'-System (Automatische Steigungswinkeleinstellung), das den Steigungswinkel = 0 (Flug in der Waagerechten) beibehält. Sie können das System mit Hilfe der RETURN-Taste je nach Wahl an- oder ausschalten.

KOORDINATENSYSTEM:

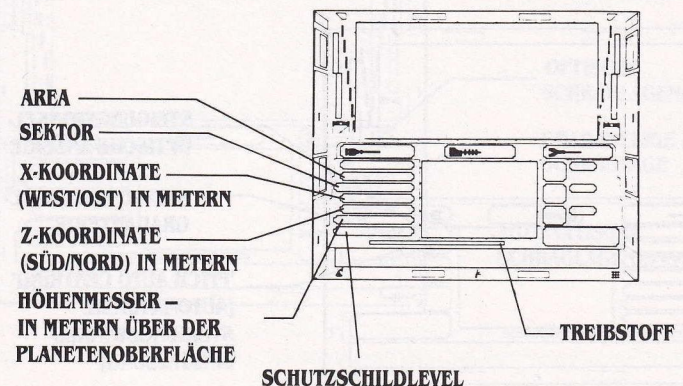
Ihre gegenwärtige Position innerhalb der Zone wird immer durch die jeweilige AREA (Gebiet) und den jeweiligen SEKTOR mit Hilfe der Koordinaten des Sektors und der Höhe über dem Sektor definiert. Da jeder Sektor 10.000 Meter lang wie breit ist, werden die Koordinaten wie folgt definiert:

X-KOORDINATE = 0 bis 10.000 (von West nach Ost)
Z-KOORDINATE = 0 bis 10.000 (von Süd nach Nord)



Ihre Höhe kann zwischen 0 auf der Planetenoberfläche und einer maximalen Flughöhe von 13.500 Metern variieren. Der Raumschiffcomputer erlaubt Ihnen nicht, die Höhengrenze von 13.500 Metern ohne besondere Genehmigung zu überschreiten.

Die Anzeigen für AREA, SEKTOR, die KOORDINATEN und den HÖHENMESSER sind auf dem Instrumentenbrett wie folgt angeordnet:



DAS INSTRUMENTEN

SCHUTZSCHILD – ANZEIGE:

Die Schutzschildanzeige zeigt Ihnen den Energielevel, der Ihnen für den Schutzschild zur Verfügung steht. Direkte Treffer von feindlichen Waffensystemen und das Aufschlagen auf der Planetenoberfläche werden die Schildenergie allmählich erschöpfen.

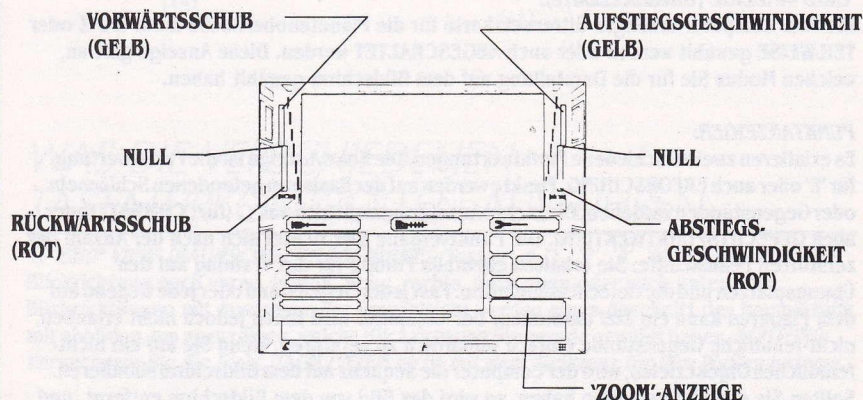
TREIBSTOFFANZEIGE:

Dies zeigt Ihnen die vorhandene Menge an Deuterium-Treibstoff für Ihren Hauptantrieb an. Sollte Ihnen der Treibstoff vorzeitig ausgehen, so endet das Spiel.

GESCHWINDIGKEITSANZEIGEN:

Es befinden sich zwei verschiedene Arten von Geschwindigkeitsanzeigen auf dem Instrumentenbrett. Die Anzeige auf der Linken gibt die Geschwindigkeit des Vorwärtsschubs oder des Rückwärtsschubs an. Die Farbe für den Vorwärtsschub ist gelb und für den Rückwärtsschub rot.

Die Anzeige auf der Rechten gibt die vertikale Geschwindigkeit an und zeigt die relative Steiggeschwindigkeit des Aufstiegs oder Abstiegs. Wenn die Anzeige gelb ist, steigt das Raumschiff auf. Wenn die Anzeige rot ist, steigt das Raumschiff ab. Die jeweiligen Geschwindigkeiten für das Auf- oder Absteigen beim Schweben werden ebenfalls angezeigt.



'ZOOM'-ANZEIGE:

Sowohl der HAUPTBILDSCHIRM als auch der 'TOP VIEW'-BILDSCHIRM (Aufsicht) verfügen über ZOOM (Vergrößerung). Wenn eine der TASTEN FÜR 'ZOOM IN' ODER 'ZOOM OUT' GEDRÜCKT WURDE, zeigt die Anzeige die jeweils benutzte Vergrößerung an. Der Zoom des Hauptbildschirms reicht von 1 x Normal bis 16 x Maximum. Der 'TOP VIEW'-BILDSCHIRM reicht von 1 x Normal bis 22 x Maximum.

DAS INSTRUMENTEN

SPIELUHR:

Die Spieluhr registriert die Gesamtspielzeit. Sie wird zusammen mit dem Spiel abgespeichert und erhält somit die Gesamtspielzeit. Auch wenn Sie die Optionen für den TIMER (Stoppuhr) wählen, läuft die Spieluhr weiter.

'RPV'-ANZEIGE ("remote piloted vehicle" = ferngesteuerte Sonde):

Diese Anzeige zeigt Ihnen, wo sich Ihre RPV-Sonde gerade befindet.

Gelb & Rot = RPV-Sonde ist ausgeschwärmt

Braun = RPV-Sonde ist an Bord

Grau = RPV-Sonde ist zerstört

Wenn Ihre Sonde zerstört wurde, müssen Sie zur Basis zurückkehren und dort andocken, um eine Ersatzsonde zu erhalten.

'TRACKING'-ANZEIGE (Flugbahn – Leitsystem):

Diese Anzeige wird grün, wenn das RPV – Leitsystem angeschaltet wurde.

'RPV VIEW'-ANZEIGEN (Sicht von der Sonde):

Sollte diese Anzeige gelb aufleuchten, so bedeutet dies, daß der Hauptbildschirm jetzt das BILD aus der Sicht der RPV-Kamera zeigt. Wenn die Anzeige schwarz ist, so zeigt der HAUPTBILDSCHIRM die Sicht vom C-104 Raumschiff aus.

'GRID'-ANZEIGE (Gitternetzkarte):

Die vom Computer erzeugte Gitternetzkarte für die Planetenoberfläche kann GANZ oder TEILWEISE gewählt werden oder auch ABGESCHALTET werden. Diese Anzeige gibt an, welchen Modus Sie für die Darstellung auf dem Bildschirm gewählt haben.

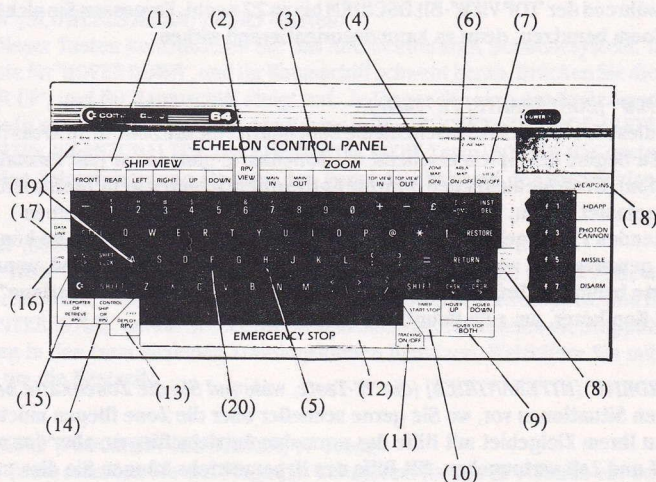
PUNKTANZEIGEN:

Es existieren zwei verschiedene Punktwertungen. Die linke Anzeige ist die Punktwertung für 'E' oder auch ERFORSCHUNG. Punkte werden auf der Basis von gefundenen Schlüsseln oder Gegenständen vergeben. Die rechte Anzeige bezieht sich auf 'C' (für "COMBAT") oder auch GEFECHTSPUNKTWERTUNG. Die Punktwertung hier richtet sich nach der Anzahl der zerstörten Feindschiffe. Sie erhalten ebenfalls Punkte für das Training auf den Übungsplätzen und die Gefechtssimulation. Fast jeder Gegenstand oder jede Gegend auf dem Planeten kann ein Ziel darstellen. Der Computer wird Ihnen jedoch nicht erlauben, nicht-feindliche Gegenstände einfach willkürlich zu zerstören. Wenn Sie auf ein nicht-feindliches Objekt zielen, wird der Computer die Sequenz auf dem Bildschirm simulieren. Sollten Sie das Ziel getroffen haben, so wird das Bild von dem Bildschirm entfernt, und die entsprechenden Punkte werden vergeben.

NACHRICHTENFENSTER:

Nachrichten und Befehle werden von Zeit zu Zeit auf diesem Bildschirm erscheinen. Folgen Sie den Anweisungen, sobald sie erscheinen.

TASTATURKONTROLLEN – CBM64/128



WAS DIE VERSCHIEDENEN TASTATURKONTROLLEN AUSFÜHREN

1. 'SHIP VIEW' [RAUMSCHIFFBILDSCHIRME] (Tasten '1', '2', '3', '4', '5') Dies wählt die Blickrichtung nach vorne, hinten, links, rechts, nach oben oder nach unten. Alle Blickrichtungen mit Ausnahme der Frontalsicht werden einen Abschnitt des Raumschiffes mit abbilden, um anzuzeigen, welche Blickrichtung Sie gerade gewählt haben. **ACHTUNG:** Verwechseln Sie die Sicht NACH UNTEN nicht mit dem Zielkreuz für Ihre Waffensysteme.

2. 'RPV VIEW' [SICHT VON DER FERNGESTEUERTEN SONDE AUS] (Taste '6') Wenn Ihre Sonde ausgeschwärmt ist, können Sie jederzeit auf die 'RPV VIEW' (Sicht von der Sonde aus) umschalten. Die dazugehörige 'RPV VIEW'-Anzeige auf dem Instrumentenbrett leuchtet dann gelb auf. Eine der interessanteren Spielmöglichkeiten, die Ihnen das Spiel anbietet, ist das Fliegen des C-104 Raumschiffes, während Sie es von der Sonde aus beobachten. Vergessen Sie nicht, diese 'Tracking'-Option zu benutzen, die weiter unten beschrieben wird.

Wenn Sie zur 'SHIP VIEW' zurückschalten wollen, drücken Sie einfach eine der 6 Tasten für die Raumschiff-Bildschirme, die oben beschrieben werden.

3. 'ZOOM' [VERGRÖßERUNG] (Tasten '7', '8', '+', '-')

Sowohl der HAUPTBILDSCHIRM als auch der 'TOP VIEW'-BILDSCHIRM verfügen über Zoom (Vergrößerung). Die Zoom-Option erlaubt Ihnen, sich Gebäude und Strukturen aus der Nähe zu betrachten, ohne dabei näher an die Objekte heranfliegen zu müssen. Der Zoom vergrößert den Bildausschnitt und läßt Objekte größer erscheinen. Der Hauptbildschirm kann mit Hilfe von 'ZOOM IN' (Vergrößern) bis auf eine Vergrößerung von 16 x ausgefahren werden., während der 'TOP VIEW'-BILDSCHIRM bis zu 22 x geht. Vergessen Sie nicht, wenn Sie den Zoom benutzen, denn es kann desorientierend wirken.

4. 'ZONE MAP' [ZONENKARTE] ('Z'-Taste)

Wenn Sie diese Taste drücken, erscheint die Zonenkarte, die die Zone in 36 Areas (Gebiete) aufteilt. Zu Beginn des Spiels erscheint die Zonenkarte ganz in rot (mit Ausnahme der Basisstation). Wenn Sie ausfliegen, wird die Karte in den Gebieten weiß, die Sie mit Ihrem Radar abgetastet haben. Ihre gegenwärtige Position wird immer durch einen aufleuchtenden Punkt gekennzeichnet. Wenn Sie Ihr Spiel abspeichern, so können Sie jedesmal genau sehen, wo Sie mit Ihrem Raumschiff bereits gewesen sind, wenn Sie die Zonenkarte benutzen. Drücken Sie die Leertaste oder sprechen Sie "Continue" in Ihren 'LipStick'-Kopfhörer, um zum Hauptbildschirm zurückzukehren.

5. 'HYPERDRIVE' [HYPERANTRIEB] (die 'H'-Taste, während Sie die Zonenkarte benutzen) Es kommen Situationen vor, wo Sie gerne schneller über die Zone fliegen möchten. Sie können zu Ihrem Zielgebiet mit Hilfe des normalen Antriebs fliegen, aber das würde Treibstoff und Zeit verbrauchen. Mit Hilfe des Hyperantriebs können Sie dies umgehen und in wenigen Sekunden dorthin gelangen. WENN SIE DEN 'HYPERDRIVE' ANWENDEN WOLLEN, MÜSSEN SIE ZUERST 'ZONE MAP' (DIE ZONENKARTE) WÄHLEN, dann drücken Sie die 'H'-TASTE. Ein aufleuchtender Pfeil erscheint, der Ihre gegenwärtige Position auf dem Bildschirm anzeigt BEWEGEN SIE DEN JOYSTICK NACH VORNE, LINKS, HINTEN ODER RECHTS und platzieren Sie den Pfeil in der gewünschten AREA. DRÜCKEN SIE JETZT DEN JOYSTICKKNOPF ODER DIE LEERTASTE. Innerhalb weniger Sekunden werden Sie in der neuen Area ankommen. Ihr Sektor und die entsprechenden Koordinaten bleiben unverändert.

6. 'AREA MAP' [AREA-KARTE ODER GEBIETSKARTE] ('Clr/Home'-Taste)

Die Area-Karte zeigt Ihnen Ihre Position innerhalb jener 'Area' (jenes Gebiets), in der Sie sich gerade befinden. Anders als die Zonenkarte, welche das Spiel unterbricht, ist die AREA-KARTE eine Bildschirmdarstellung, die mit Hilfe eines Kippschalters bedient wird, ohne daß das Spiel unterbrochen wird. Der 'Kippschalter' bedeutet, daß Sie die entsprechende Taste nur einmal zu drücken brauchen, um die Karte auf den Bildschirm zu bringen, und durch nochmaliges Drücken der Taste verschwindet sie wieder.

7. 'TOP VIEW' [AUFSICHTSBILDSCHIRM] ('Inst/Del'-Taste)

Diese Taste ist zum An- oder Ausschalten der TOP VIEW (Aufsicht). Dieser Bildschirm wird normalerweise dazu ausgeschaltet, um die Informationen auf dem Hauptbildschirm auf den neuesten Stand zu bringen.

TASTATURKONTROLLEN

8. 'PITCH AUTO CENTRE' [AUTOMATISCHE STEIGUNGSWINKLEINSTELLUNG] ('Return'-Taste)
Druch Drücken dieser Taste wird die automatische Steigungswinkeleinstellung ein- oder ausgeschaltet. Ist sie eingeschaltet, so leuchtet das blaue Licht unter der Gradanzeige für den Steigungswinkel auf. Diese Option bringt den Steigungswinkel Ihres Raumschiffes automatisch auf 0 (waagerechter Flug), wenn Sie den Joystick loslassen.

9. 'HOVER' [SCHWEBESYSTEM] ('CSRS'-Tasten)

Mit Hilfe dieser Tasten kontrollieren Sie das Anti-Schwerkraft Schwebesystem. Drücken Sie die Taste für 'HOVER DOWN', und Ihr Raumschiff schwebt herab. Drücken Sie die Taste für 'HOVER UP', und Ihr Raumschiff steigt auf. Je länger Sie eine der Tasten gedrückt halten, desto schneller bewegt sich das Raumschiff. DRÜCKEN SIE BEIDE TASTEN GLEICHZEITIG, UM ANZUHALTEN. Die 'EMERGENCY STOP'-Taste (NOTBREMSE) unterbricht sowohl jeden Schwebevorgang als auch den Vorwärtsschub und den Rückwärtsschub.

10. 'TIMER' [STOPPUHR] (rechte 'Shift'-Taste)

Mit dieser Taste starten Sie den 'Timer' (die Stoppuhr). DRÜCKEN SIE EINMAL, um die Stoppuhr zu starten, DRÜCKEN SIE NOCHMALS, um die Stoppuhr zu stoppen, und DRÜCKEN SIE EIN WEITERES MAL, um zur SPIELUHR zurückzukehren. Sie können die Stoppuhr zum Zeitnehmen in den verschiedenen Trainingskursen benutzen. Wetteifern Sie mit Ihren Freunden um die Bestzeit.

11. 'TRACKING' [FLUGBAHN-LEITSYSTEM] ('/'-Taste)

Mit dieser Taste schalten Sie das Flugbahn-Leitsystem für die RPV-Sonde ein oder aus. Wenn Ihre RPV-Sonde ausgeschwärmt ist, so folgt die Sonde jederzeit Ihrem Raumschiff, wenn Sie 'TRACKING' [DAS FLUGBAHN-LEITSYSTEM] EINGESCHALTET HABEN. Die Anzeige auf dem Instrumentenbrett leuchtet grün auf, wenn das Flugbahn-Leitsystem eingeschaltet ist.

12. 'EMERGENCY STOP' [NOTBREMSE] (Leertaste)

Diese Taste unterbricht alle Flugvorgänge des Raumschiffes. Der Bordcomputer interpretiert diese Taste als Notsituation und bringt Ihr Raumschiff so schnell wie möglich zum Stehen.

13. 'DEPLOY RPV' [AUSSCHWÄRMEN DER FERNGESTEUERTEN SONDE] ('Z'-Taste)

Drücken Sie diese Taste, wenn Sie Ihre Sonde ausschwärmen lassen wollen. Diese Sonde wird nur zur Erforschung und für Aufklärungsflüge benutzt, weil sie über keine Waffensysteme verfügt. Sie können die Kameras und Sensoren mit Hilfe von 'RPV VIEW' aktivieren. Sobald die Sonde das Raumschiff verlassen hat ('deployed' ist), leuchtet die 'RPV'-ANZEIGE gelb und rot auf. Die Schildenergie wird über Mikrowellen von Ihrem Raumschiff aus zur Sonde weitergeleitet. SEIEN SIE VORSICHTIG, daß sich Raumschiff und Sonde nicht berühren, wenn die Schilde aktiviert sind, weil sonst die SONDE ZERSTÖRT WIRD. Um die Sonde zurück an Bord zu bringen, müssen Sie die Teleportation benutzen. Wenn Sie die Sonde unabsichtlich zerstört haben, müssen Sie zuerst bei der Basis andocken, um eine Ersatzsonde zu erhalten.

TASTATURKONTROLLEN

14. 'CONTROL' [KONTROLLEN] (linke 'Shift'-Taste)

Mit dieser Taste können Sie zwischen den Kontrollen für das C-104 Raumschiff und für die RPV-Sonde hin- und herschalten. Wenn Sie die KONTROLLEN für Ihre RPV-Sonde einschalten und die 'RPV VIEW' (Sicht von der ferngesteuerten Sonde aus) anschalten, können Sie Ihre Sonde ähnlich wie Ihr Raumschiff kontrollieren. Die Sonde verfügt jedoch über keine Mehrfach-Blickrichtungen oder Waffen. Außerdem begibt sie sich nicht in die Schräglage. Das jeweilige Fluggerät, das Sie kontrollieren, wird auf dem Instrumentenbrett überhalb der 'AREA'-ANZEIGE angezeigt. ALLE INSTRUMENTE UND IHRE DATEN BEZIEHEN SICH AUF DAS JEWEILIG KONTROLLIERTE FLUGGERÄT. Die Sonde muß sich dabei in der gleichen Area befinden wie das Mutterschiff.

15. 'TELEPORTER' [AUCH ALS BEAMER BEKANNT] (Commodore-Taste)

Mit dieser Taste aktivieren Sie das OBJEKT-TELEPORTATIONSSYSTEM. Einige Bedingungen müssen jedoch erfüllt sein, bevor Sie ein Objekt an Bord beamen können. Jeglicher Antrieb oder Schwebevorgang muß unterbrochen werden. Das Raumschiff muß sich in einer Höhe von 50 Metern oder weniger ÜBER DEM OBJEKT befinden und die Kamera mit der Blickrichtung nach unten muß gewählt sein. Außerdem muß ein Objekt auf dem Hauptbildschirm sichtbar sein (als aufleuchtendes "Stundenglas").

Der Teleporter wird außerdem dazu benutzt, die RPV-Sonde wieder an Bord zurückzuholen. Da dem Computer alle Daten der Sonde bekannt sind, ist es nur nötig, die jeweiligen Antriebe ZUM STEHEN ZU BRINGEN. Schlagen Sie außerdem im Abschnitt 'Teleportation' nach.

16. 'GRID' [GITTERNETZKARTE] ('Run/Stop'-Taste)

Mit dieser Taste wählen Sie das ganze Gitternetz oder Teile davon oder Sie schalten es völlig ab. Der Bordcomputer erzeugt das Gitternetz, um die Planetenoberfläche darzustellen. Durch Abschalten des Gitternetzes lassen sich die Informationen auf dem Hauptbildschirm auf den neuesten Stand bringen. In einer Gefechtssituation mit einem feindlichen Raumschiff kann dies besonders hilfreich sein. Durch wiederholtes Drücken der Taste läßt das Gitter sich umschalten von GANZ auf TEILWEISE oder AUS und wieder zurück zu GANZ.

17. 'DATA LINK' [COMPUTERVERBINDUNG MIT DER BASIS] ('CTRL'-Taste)

Wenn Sie diese Taste drücken, wird Ihr Bordcomputer mit dem Zentralcomputer im ECHELON HAUPTQUARTIER verbunden. Wenn die Datenverbindung erfolgreich hergestellt wurde, können Sie sich verschiedene Spieloptionen auswählen, die Piratenkarten anschauen, das Spiel laden oder speichern oder selbst die 'Sound Filter' einstellen. Schlagen Sie nach unter dem Abschnitt 'DATA-LINK'.

18. 'WEAPONS' [WAFFENSYSTEME] (Tasten 'F1', 'F3', 'F5',)('F7')

Mit diesen vier Tasten lassen sich die Waffensysteme an Bord des C-104 aktivieren beziehungsweise deaktivieren. Wählen Sie 'F1', wenn Sie HDAPPS laden wollen, 'F3' für die PHOTON CANNON (Photonenkanone) und 'F5' für MISSILES (Raketen). Mit 'F7' deaktivieren Sie alle Waffensysteme. Schlagen Sie unter dem Abschnitt 'BEWAFFNUNG' nach für weitere Informationen.

TASTATURKONTROLLEN

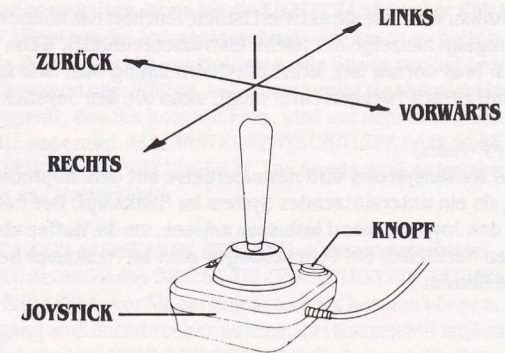
19. AUTOMATISCHE SCHRÄGLAGENEINSTELLUNG ('A'-Taste)

Drücken Sie die 'A'-Taste, wenn Sie die AUTOMATISCHE SCHRÄGLAGENEINSTELLUNG ein- oder ausschalten wollen. Wenn Sie sie aktiviert haben, leuchtet das kleine rote Licht neben der optischen Schräglagenanzeige auf (siehe Instrumentenbrett). Wenn Sie dies angeschaltet haben (was normal ist), kehrt die Querneigung oder Schräglage der Flügel automatisch auf Null zurück (waagerechter Flug), wenn Sie den Joystick loslassen.

20. FEUER-TASTE ('F'-Taste)

Das Abfeuern eines Waffensystems wird normalerweise mit dem Kopfhörer kontrolliert. Die 'F'-Taste dient als ein unterstützendes System im Nahkampf. Der Nachteil der Taste liegt darin, daß Sie den Joystick zuerst loslassen müssen, um die Waffen abzufeuern. Dies kann zu ernsthaften Nachteilen bei Feuerübungen oder im Nahkampf bei hohen Geschwindigkeiten führen.

JOYSTICKKONTROLLEN



VORWÄRTS ALLEINE = STEIGUNGSWINKEL NACH UNTEN (RAUMSCHIFFSPITZE NACH UNTEN)

ZURÜCK ALLEINE = STEIGUNGSWINKEL NACH OBEN (RAUMSCHIFFSPITZE NACH OBEN)

LINKS = LENKEN DES RAUMSCHIFFS UND SCHRÄGLAGE NACH LINKS

RECHTS = LENKEN DES RAUMSCHIFFS UND SCHRÄGLAGE NACH RECHTS

VORWÄRTS + KNOFF = BESCHLEUNIGEN (VORWÄRTSSCHUB)

ZURÜCK + KNOFF = VERLANGSAMEN (RÜCKWÄRTSSCHUB)

DRÜCKEN DES KNOFFES FÜR UNGEFÄHR ½ SEKUNDE = STOPPEN DES ANTRIEBS

(BEACHTEN SIE: DIES UNTERBRICHT NICHT DAS SCHWEBEN)

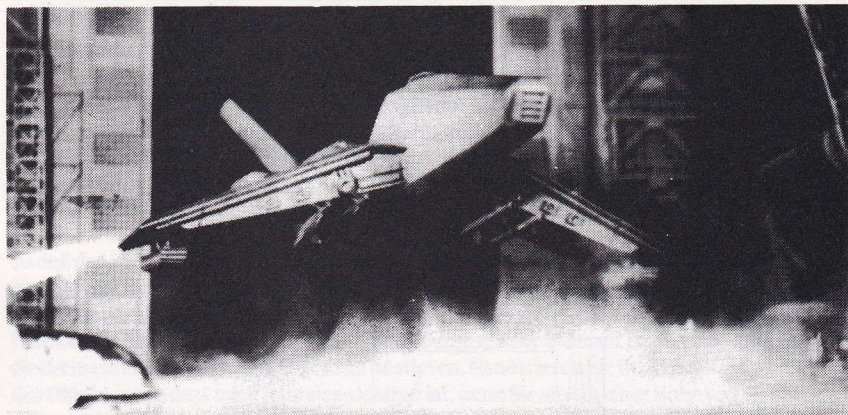
Ihr Hauptantrieb wird Ihr Raumschiff in die jeweils gewählte Richtung vorwärts- oder rückwärtsbewegen. Behalten Sie den Steigungswinkel im Auge, weil Sie sonst das Raumschiff direkt in den Sand jagen.

Wenn Sie den VORWÄRTSSCHUB benutzen wollen, müssen Sie den KNOFF gedrückt halten und den JOYSTICK VORWÄRTS drücken. Ihr Raumschiff wird anfangen zu beschleunigen. Sobald Sie die gewünschte Geschwindigkeit erreicht haben, LASSEN SIE DEN JOYSTICK UND DEN KNOFF GLEICHZEITIG LOS. Wenn Sie jeglichen Vorwärts- oder Rückwärtsantrieb unterbrechen wollen, HALTEN SIE EINFACH NUR DEN KNOFF GEDRÜCKT, OHNE DEN JOYSTICK ZU BENUTZEN. Der Bordcomputer wird diese 'Knopf-alleine' – Eingabe als BEFEHL ZUM ANHALTEN DES HAUPTANTRIEBS interpretieren.

Um den RÜCKWÄRTSSCHUB zu aktivieren, drücken Sie gleichzeitig den KNOFF und ziehen den Joystick ZURÜCK.

BEDENKEN SIE, daß das Vorwärtsdrücken oder nach hinten Ziehen des Joysticks ohne die Betätigung des KNOFFES nur den STEIGUNGSWINKEL des Raumschiffs ändert, während das Drücken des Knopfes alleine nur den Antrieb Ihres Raumschiffs zum Stehen bringt. Deshalb ist es wichtig, daß Sie immer GLEICHZEITIG DEN KNOFF UND DEN JOYSTICK BETÄTIGEN, WENN SIE DIE GESCHWINDIGKEIT IHRES RAUMSCHIFFES ÄNDERN WOLLEN.

WAFFENSYSTEME



HDAPP [HOHE DICHT ANTI-PROTONEN PROJEKILE]: Diese Anti-Materie Pakete werden in Magnetfeldern am Schweben gehalten, bevor sie abgefeuert werden. Nach ihrem Abschuss zerfallen sie sehr schnell und ihren höchsten Wirkungsgrad entfalten sie in kurzer Reichweite (bis zu 180 Metern).

'PHOTON CANNON' [PHOTONENKANONE]: Dieses System ist genau genommen ein äußerst starker Impuls laser. Die Energie des Impulses entsteht durch die plötzliche Entladung einer Photonzelle, und die Hülle dieser Zelle wird nach jeder abgefeuerten Runde ausgeworfen. Der beste Wirkungsgrad liegt in mittleren Reichweiten (bis zu 4600 Metern).

'MISSILES' [RAKETEN]: Es gibt Mittelstreckenraketen und Langstreckenraketen, außerdem gibt es Festtreibstoffraketen mit nuklearen Sprengköpfen (Akronym: LRN). Da sie über kein externes Steuerungssystem gelenkt werden, können Sie so gut wie überhaupt nicht durch elektronische Abwehrtechniken neutralisiert werden (effektive Reichweite liegt bei 6300 Metern).

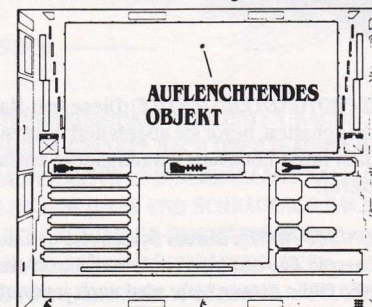
TELEPORTATION

ANWENDUNG DER TELEPORTATION

Eine der wichtigsten Funktionen Ihres Raumschiffes ist es, Objekte an Bord zu teleportieren. Es befinden sich Hunderte von Objekten in der Zone, die Sie patrouillieren, welche Informationen enthalten, die Sie zur Lösung der Karten und für die Lokalisierung der Piratenbasis benötigen. Die RPV-Sonde wird ebenfalls mit Hilfe der Teleportation zurück an Bord gebeamt. Folgende Schritte müssen Sie befolgen, wenn Sie Objekte an Bord teleportieren wollen:

LOKALISIERUNG EINES OBJEKTS

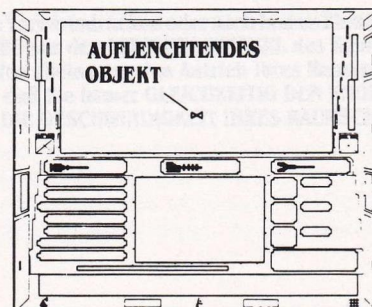
Objekte, die sich teleportieren lassen, erscheinen als ein aufleuchtendes 'Stundenglas' auf dem Bildschirm. Von weitem erscheinen die Objekte als aufleuchtende Punkte auf dem Bildschirm.



BEACHTEN SIE: (Um diese Anweisungen zur Teleportation eines tatsächlichen Objekts zu befolgen, empfehlen wir Ihnen, zur Area B-2, Sektor J-7 zu fliegen.)

ANNÄHERN

Wenn ein Objekt auf dem Bildschirm erscheint, kann es sich im benachbarten Sektor befinden. Fliegen Sie näher an das Objekt heran und stellen Sie Ihre Kontrollen so ein, daß das Objekt sich im Zentrum des Bildschirms befindet. Wenn Ihr Raumschiff sich dem Objekt nähert, wird das Objekt sich irgendwann schneller auf Sie zu bewegen. Verringern Sie Ihre Fluggeschwindigkeit und Ihre Flughöhe und setzen Sie Ihren Annäherungsprozeß fort. Wenn sich Ihr Raumschiff weiterhin vorwärts bewegt, wenn Sie beim Objekt angekommen sind, wird es irgendwann von der Frontalsicht auf dem Bildschirm verschwinden, wenn Sie über das Objekt hinausfliegen.



TELEPORTATION

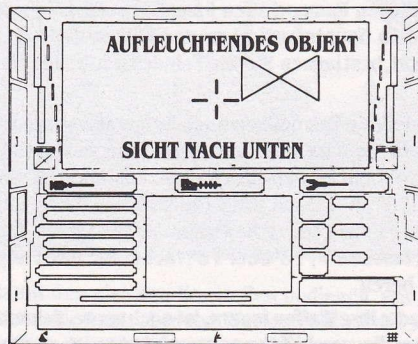
AKTIVIEREN SIE DEN BILDSCHIRM MIT DER SICHT NACH UNTEN

Zum Teleportieren eines Objekts muß sich Ihr Raumschiff genau darüber befinden. Drücken Sie 'SHIP VIEW – DOWN' für den Bildschirm mit der Sicht nach unten. Es existiert eine "blinde Zone" zwischen der Frontalsicht und der Sicht nach unten, und wenn das Objekt den Bildschirm für die Frontalsicht verläßt, so wird es nicht sofort auf dem Bildschirm für die Sicht nach unten zu sehen sein.

MANÖVRIEREN IHRES RAUMSCHIFFES ÜBER DAS OBJEKT

Wenn sich das Objekt vor Ihrem Raumschiff befindet, bewegen Sie sich langsam vorwärts, so daß das Raumschiff es langsam überfliegt. Das Objekt sollte jetzt auf dem Bildschirm für die Sicht nach unten zu sehen sein. Wenn sich das Objekt außerhalb des Blickumfanges dieser Kamera befindet, weil Sie darüber hinausgeflogen sind, so sollten Sie die anderen Bildschirme benutzen, um es zu lokalisieren. Benutzen Sie die Sicht nach unten dazu, sich direkt in einer Linie über dem Objekt zu positionieren. Manövrieren Sie Ihr Raumschiff so, daß das Objekt zumindest noch teilweise sichtbar ist, wenn Sie sich in einer Höhe von 50 Metern oder weniger darüber befinden.

BEACHTEN SIE: Objekte lassen sich nur teleportieren, wenn Sie sich in einer Höhe von 50 Metern oder weniger darüber befinden.

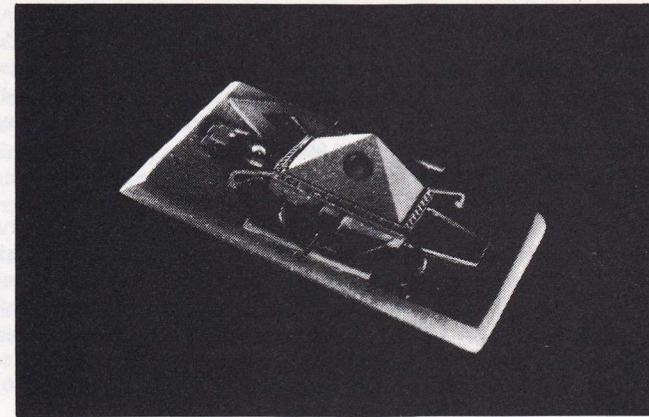


AKTIVIEREN DER TELEPORTATIONSSEQUENZ

Sobald sich das Objekt in der Reichweite des Teleporters befindet (auf dem entsprechenden Bildschirm mit dem Raumschiff in einer Höhe von 50 Metern oder weniger darüber), drücken Sie die 'TELEPORT' (Commodore-Taste). Dies aktiviert die Teleportationssequenz und beamt das Objekt an Bord. Sollten Sie sich nicht genug in einer Linie mit dem Objekt befinden, so erscheint die Information "No object within range" (Kein Objekt in Reichweite) auf dem Nachrichtenfenster. Dies bedeutet, daß sich Ihr Raumschiff entweder zu hoch über dem Objekt befindet, oder daß sich nicht genug von dem Objekt auf dem Bildschirm befindet. Korrigieren Sie Ihre Einstellungen und starten sie von neuem.

BEACHTEN SIE: Als Starthilfe hat die Zonenkarte, über die Echelon verfügt, die Positionen von allen Objekten in 9 der 36 Areas gespeichert. Die meisten Objekte, die Sie über der Patrouillenzonenzone verstreut finden können, befinden sich zumeist in der Nähe von Gebäuden oder anderen Strukturen. Denken Sie daran: Es befinden sich über 240 Objekte in der ganzen Zone.

GEFECHT



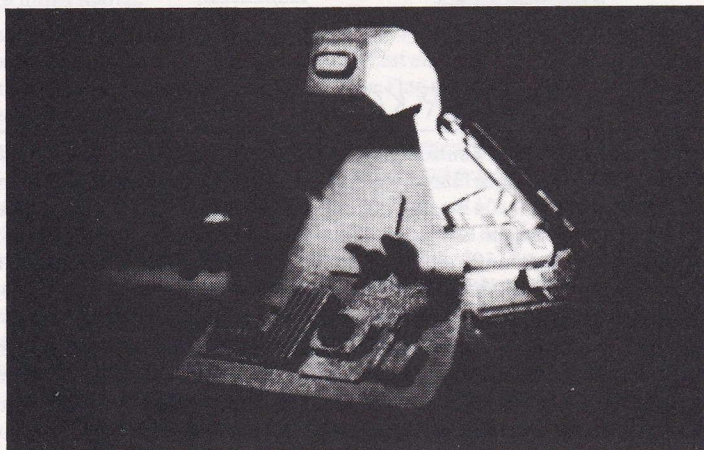
GEFECHT

Wenn Sie mit den feindlichen Raumschiffen kämpfen wollen, so rufen Sie 'DATA LINK' (Datenverbindung mit dem Hauptquartier) an und wählen darin die 'COMBAT SECTION' (Gefechtsabteilung). Dort bestimmen Sie die Feindesstärke mit einem Wert, der größer als '1' ist.

Der Planet ist in verschiedene Patrouillenzonen aufgeteilt worden. Da es nur ein C-104 Raumschiff pro Zone gibt, liegt es an Ihnen, diese Zone zu verteidigen. Wenn Ihr Schiff angegriffen wird, so ertönt ein akustisches Signal. Feindliche Raumschiffe sollten ebenfalls auf Ihrem 'TOP VIEW'-BILDSCHIRM (AUFSICHT) erscheinen, und zwar als kleine Punkte, die sich auf das Raumschiff zu bewegen. Aktivieren Sie die entsprechenden Waffensysteme mit den Tasten 'F1', 'F3' oder 'F5', rücken Sie Ihren Kopfhörer zurecht und seien Sie zum Gefecht bereit.

Die einzige Richtung, in die Ihre Waffen feuern, ist nach vorne. Schauen Sie auf dem 'Top View'-Bildschirm, welches Raumschiff Ihnen am nächsten ist, und bringen Sie Ihr Raumschiff in eine Position, von der aus Sie das annähernde Raumschiff auf dem Frontalbildschirm sehen können. Vermeiden Sie das Übersteuern des Raumschiffes. Sobald sich das feindliche Raumschiff in der Reichweite Ihrer Waffensysteme befindet, sprechen Sie in Ihren 'LipStik'-Kopfhörer oder benutzen die 'F'-Taste zum Abfeuern Ihrer Waffen. Für jeden Abschluß eines feindlichen Raumschiffes erhalten Sie Punkte. Diese werden am oberen rechten Ende des Instrumentenbrettes angezeigt. Sie erhalten eine beträchtlich höhere Punktzahl für den Abschluß eines fliehenden Raumschiffes als für ein sich näherndes Raumschiff.

'RPV' steht für "remote piloted vehicle" – ferngesteuerte Sonde. Diese Sonde wird für jede Art von Forschungsarbeiten und Observationen außerhalb des Raumschiffes benutzt. Die Sonde verfügt über ihren eigenen Antrieb und wird genauso wie das C-104 Raumschiff gesteuert. Die vorhandene Kamera erlaubt dem Piloten, das Sichtfeld der Sonde auf dem eigenen Bildschirm zu betrachten. Um die Sonde ausschwärmen zu lassen, muß sich das Raumschiff zuerst auf Bodenhöhe (Höhenmesser 00) befinden. Sobald Sie auf dem Boden gelandet sind, drücken Sie die 'Z'-Taste. Eine Nachricht erscheint auf dem Nachrichtenfenster und eine Anzeige in der unteren linken Ecke des Instrumentenbrettes ändert ihre Farbe. Die Sonde wird immer zuerst im 'Norden' stationiert. Wenn sich Ihr Raumschiff also auf dem Boden in Richtung 00 befindet, können Sie die Sonde auf dem Frontalbildschirm sehen.



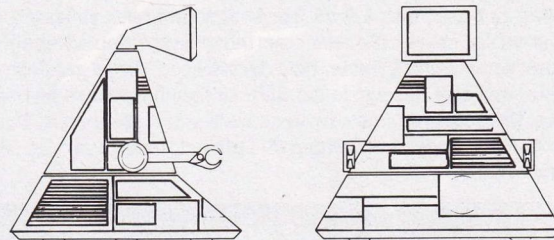
Die RPV-Sonde läßt sich mit den gleichen Kontrollen bedienen, mit denen das C-104 Raumschiff operiert wird. Um die Kontrollen vom Mutterschiff auf die Sonde umzuschalten, drücken Sie die linke 'Shift'-Taste ('CONTROL SHIP OR RPV'). Die Kontrollanzeige über der Area-Anzeige sollte jetzt 'RPV' anzeigen. (Wenn Sie wieder zurückschalten, erscheint 'C-104').

Um zur Sicht von der ferngesteuerten Sonde aus umzuschalten, drücken Sie die entsprechende 'RPV-VIEW'-Taste (Taste '6'). Wenn Sie die Sonde noch nicht von der ursprünglichen Stationierung wegbewegt haben, können Sie Ihr Raumschiff von außen betrachten. Um zu den Raumschiffbildschirmen zurückzuschalten, drücken Sie einfach eine der 'SHIP VIEW'-Tasten.

Sie können die Sonde zum Erforschen von Gebäuden und Strukturen oder zum Überfliegen eines Sektors benutzen. Die Sonde reagiert auf die Flugkontrollen auf die gleiche Art und Weise wie Ihr C-104 Raumschiff. Seien Sie vorsichtig, wenn Sie die Sonde in der Nähe Ihres Raumschiffes operieren. Im Falle einer Kollision wird Ihre Sonde zerstört.

Wenn Ihre Sonde zerstört wurde und Sie wünschen eine neue, so müssen Sie zuerst zur Basis zurückkehren. Mit jedem Andocken dort erhalten Sie automatisch eine neue Sonde.

Um die ausgeschwärmte Sonde wieder an Bord zu holen, müssen Sie auf die Kontrollen für das C-104 Raumschiff umschalten und das Raumschiff muß sich im Ruhezustand befinden. Drücken Sie die 'Teleport'-Taste (Commodore-Taste), um die Sonde an Bord zu beamen.

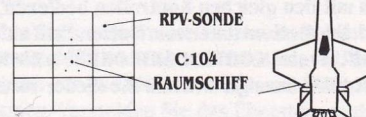


UMSCHALTEN DER KONTROLLEN

Das Umschalten zwischen den Kontrollen für die RPV-Sonde und das C-104 Raumschiff kann manchmal zu Verwirrungen führen. Wenn die Anzeige 'C-104' anzeigt, beziehen sich die Flugkontrollen auf das C-104 Raumschiff. Und wenn die Anzeige 'RPV' anzeigt, beziehen sich die Flugkontrollen auf die RPV-Sonde. Betrachten Sie das Instrumentenbrett und schalten Sie zwischen den 'C-104'-Kontrollen und den 'RPV'-Kontrollen hin und her. Bei jedem Umschalten verändert sich auch die angezeigte Information.

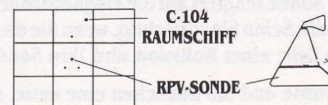
Wenn einer der 6 Bildschirme des Raumschiffes gewählt wurde, so zeigt der 'Top View'-Bildschirm (Aufsicht) das Raumschiff in seinen Umrissen als 7 Punkte mit einem blinkenden Punkt in der Mitte. Die Sonde erscheint als einzelner gelber Punkt, der nicht blinkt. Das C-104 Raumschiff befindet sich immer im Zentrum dieses Bildschirms, wenn Sie einen der Bildschirme des Raumschiffes gewählt haben.

'TOP VIEW'-BILDSCHIRM (AUFSICHT)



Wenn Sie die Sicht von der RPV-Sonde aus gewählt haben, erscheinen die Umrisse der Sonde als vier aufblinkende Punkte in Form eines Pfeils. Das C-104 Raumschiff erscheint jetzt als einzelner Punkt, und die Sonde befindet sich im Zentrum des 'Top View'-Bildschirms.

'TOP VIEW'-BILDSCHIRM (AUFSICHT)



FLIEGEN MIT DER FERNSTEUERUNG

Die 'TRACKING'-Funktion (Flugbahn-Leitsystem) erlaubt Ihnen, Ihr C-104 Raumschiff wie ein ferngesteuertes Flugzeug zu kontrollieren. Führen Sie die folgenden Befehle aus:

1. Begeben Sie sich auf Bodenhöhe (Höhenmesser 00).
2. Lassen Sie Ihre Sonde ausschwärmen.
3. Schalten Sie auf 'RPV VIEW' um (Taste '6'). Sie sollten Ihr C-104 Raumschiff jetzt direkt vor Ihnen sehen stehen.
4. Schalten Sie die Kontrollen auf das C-104 Raumschiff um (linke 'SHIFT'-Taste).
5. Drücken Sie die Taste für 'TRACKING' (die '7'-Taste).

Sobald Sie 'Tracking' angeschaltet haben, wird die Sonde dem Flugmuster des Mutterschiffes folgen.

Zu Anfang sollten sie etwas Einfaches versuchen – Aktivieren Sie die 'HOVER UP'-Taste (Hochschweben) und bringen Sie Ihr Raumschiff auf eine Höhe von 250 Metern. Sie werden bemerken, daß die Sonde die Sicht während dem Flug ständig ändert, um das Raumschiff auf dem Bildschirm zu behalten.

Ändern Sie jetzt die Richtung des Raumschiffes. Fliegen Sie langsam im Kreis über den Sektor. Beachten Sie auch den 'Top View'-Bildschirm, auf dem Sie sehen können, daß die Sonde den Flugbewegungen des Raumschiffes folgt.

Wenn Sie sich sicher genug fühlen, fliegen Sie weiter von der Sonde weg. Schauen Sie regelmäßig auf den 'Top View'-Bildschirm, um zu sehen, in welcher Entfernung sich das Raumschiff zur Sonde befindet. Wir empfehlen Ihnen, für die meisten ferngesteuerten Flüge die Vergrößerung 04 X zu wählen. Wenn das Raumschiff näher kommt, sollten Sie den Zoom wieder verkleinern. Sollte das Raumschiff von Bildschirm verschwinden, sollten Sie den Zoom ebenfalls verkleinern.

Weil Sie das Schiff von der Außenseite sehen, kann die tatsächliche Flugbahn, die Sie fliegen, zu Verwirrungen führen. Checken Sie die Richtungsanzeige und vergewissern Sie sich, daß Sie in die richtige Richtung fliegen.

Wenn Sie 'Tracking' (das Flugbahn-Leitsystem) benutzen, können Sie beobachten, wie sich das Raumschiff in die Schräglage begibt, einen Bogen fliegt und an Ihrer Position vorbeifliegt. Postieren Sie die Sonde in der Nähe einer Brücke und beobachten Sie, wie das Raumschiff sie unterfliegt.

Sollten Sie die Orientierung verlieren, halten Sie das Raumschiff einfach an, schalten Sie auf den Frontalbildschirm um und drücken Sie die Teleportationstaste (Commodore-Taste). Ihre Sonde wird damit an Bord gebeamt.

BEACHTEN SIE: Das C-104 Raumschiff und die RPV-Sonde müssen sich ständig in der gleichen AREA befinden. Es ist nicht möglich, mit der Sonde eine Area zu verlassen, und wenn Sie aus Versehen über eine Area-Grenze hinausfliegen sollten, während Ihre Sonde ausgeschwärmt ist, so wird der Teleporter automatisch aktiviert und die Sonde damit an Bord gebeamt.

TRAININGSKURSE

Es werden sechs verschiedene Flugtrainingskurse angeboten, um Ihre Flugkünste und Ihr Geschick für das Operieren des Raumschiffes zu verbessern.

1. AUFSETZEN UND LANDEN: Ziel des Kurses ist es, Ihr Raumschiff auf Landeflächen aufzusetzen, die sich in Area C-7 befinden, und zwar in den Sektoren H-6 bis H-10. Starten Sie über dem Pfeil (→) in Sektor H-5 in einer Höhe von 200 Metern. Die Landeflächen sind farbige Quadrate mit einem X in der Mitte. Sie befinden sich im östlichen Teil der Sektoren. Bewegen Sie Ihr Raumschiff vorwärts und versuchen Sie, Ihr Raumschiff direkt auf den Landeflächen zu landen. Dazu müssen Sie den Bildschirm mit der Sicht nach unten benutzen. Das Platzieren des Raumschiffes über den Landeflächen ist vergleichbar mit dem richtigen Platzieren Ihres Raumschiffes über Objekten zum Teleportieren. Dieser Kurs wird Ihre Geschicklichkeit für das Teleportieren erhöhen. Benutzen Sie die Stoppuhr ('Timer') und sehen Sie, wie schnell Sie den Kurs beenden können.

2. HINDERNISKURS FÜR DAS FLIEGEN IM BODENTUNNEL: Einer der wichtigsten Schlüssel zum Manövrieren des Raumschiffes ist es, das Übersteuern zu vermeiden. Der Hinderniskurs im Tunnel befindet sich in Area B-4 und fängt im Sektor F-4 an. Es wird von Ihnen gefordert, das Durchbrechen der Mauern zu vermeiden, ebenso nicht außerhalb des Tunnels zu fliegen. Bedenken Sie, daß Sie das Übersteuern vermeiden sollen. Stellen Sie Ihre Kontrollen ein und warten Sie auf die Reaktionen des Raumschiffes. Sie können gegen die Zeit wetteifern, indem Sie die Stoppuhr ('Timer') beim Start drücken und nochmals am Ende des Kurses.

3. HINDERNISKURS FÜR DAS FLIEGEN IM SCHWEBETUNNEL: Dieser Kurs soll Ihnen helfen, Ihre Manövrierkünste zu verbessern, wenn Sie auf den Höhenmesser und den Steigungswinkel achten müssen. Dieser Kurs befindet sich in Area A-3 und beginnt in Sektor F-7 in den Koordinaten X = 369, Z = 1029, Höhe 534. Der Kurs besteht aus einer Reihe von Rechtecken, die es zu durchfliegen gilt. Benutzen Sie die Stoppuhr und wetteifern Sie gegen sich selber und Ihre Freunde.

4. ÜBUNGSPLATZ FÜR LUFTZIELE: Dieser Übungsplatz soll Ihr Auge schärfen für das Benutzen der Waffensysteme. Der Übungsplatz befindet sich in Area A-2, in den Sektoren H-4 bis H-10. Beginnen Sie im Sektor H-3X-Koordinate = 7884, Z-Koordinate = 5281, Höhe 5175. Ziel ist es, den Übungslauf in der kürzest möglichen Zeit zu durchfliegen und so viele Ziele wie möglich dabei zu treffen. Es sind 14 dreieckige Figuren über den Sektoren H-4 bis H-10 verteilt. Zum Starten der Stoppuhr drücken Sie die 'Timer'-Taste (rechte 'SHIFT'-Taste) und drücken sie nochmals, wenn Sie den Kurs vollendet haben.

5. ZIEPLATZ: Dieser Übungsplatz befindet sich in Area B-2 und beginnt im Sektor J-10, von wo aus er sich durch mehrere aneinanderliegende Sektoren zieht. Auch hier gilt es, Ihre Zielgenauigkeit beim Abfeuern der Waffensysteme zu erhöhen, indem Sie so viele Ziele wie möglich in der kürzesten Zeit treffen.

DATA LINK

Drücken Sie die 'Data Link'-Taste, um die Verbindung mit dem ECHELON-Hauptquartier herzustellen. Sobald die Datenverbindung mit dem Hauptquartier hergestellt worden ist, stehen Ihnen 4 Optionen auf dem Hauptmenü zur Wahl:

1. 'Docking' (Andocken); 2. 'Game Options' (Spieloptionen);
3. 'Pirate Maps' (Piratenkarten); 4. 'Terminate' (Beenden des Programmierens).

Es folgt eine kurze Beschreibung der verschiedenen Optionen.

'DOCKING' (ANDOCKEN)

1. **'DOCKING PROCEDURES' (ANDOCKUNGSVORGANG):** Dies gibt Ihnen die Anweisungen, wie Sie wieder an die Basis andocken können, nachdem Sie die Basis verlassen haben. Sie können während Ihrer Flüge jederzeit zur Basis zurückkehren, um Ihren Schutzschild wieder aufzuladen, ebenso den Treibstoff, die Waffensysteme oder Sonden. Irgendwelche Schäden am Raumschiff werden automatisch repariert, wenn Sie andockt haben. Bevor Sie an die Basis andocken, wird Ihre Höchstgeschwindigkeit auf $\frac{1}{4}$ der Normalgeschwindigkeit reduziert. Bei jedem Andocken erhalten Sie eine neue RPV-Sonde (falls benötigt), und das Schutzschild wird wieder aufgeladen. Drücken Sie die Leertaste, wenn Sie das Spiel wieder fortsetzen wollen.

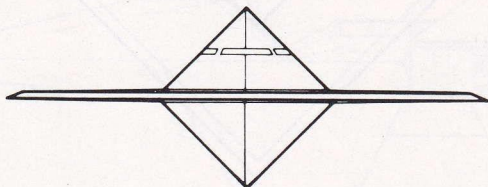
2. **'WEAPONS' UND 'FUEL' (WAFFEN UND TREIBSTOFF):** Mit dieser Option können Sie die gewünschten Mengen an 'Fuel' (Treibstoff) und Munition für Ihre einzelnen 'Weapons' (Waffensysteme) wählen. Als Obergrenze gilt das maximale Ladegewicht, das Ihr Raumschiff tragen kann. Sie können die gewünschte Kategorie mit dem 'LipStik'-Kopfhörer (wenn vorhanden) oder durch Drücken der Leertaste wählen. Drücken Sie die (+)-Taste oder die (-)-Taste, um Waffen und Treibstoff aufzuladen oder abzuladen. Um die Option zu verlassen, drücken Sie die 'Y'-Taste.

3. **'DEFAULT WEAPONS/FUEL' (AUTOMATISCHE LADUNG DER WAFFENSYSTEME UND DES TREIBSTOFFS):** Diese Option wählt automatisch eine bestimmte Menge an Munition für Ihre Waffensysteme und den Treibstoff. Dies können Sie danach gemäß Ihren eigenen Wünschen umschichten. Zum Verlassen der Option drücken Sie die 'Y'-Taste.

BEACHTEN SIE: SIE MÜSSEN UNBEDINGT ZUERST RICHTIG ANGEDOCKT HABEN, UM DIE OPTIONEN 2 UND 3 ZU AKTIVIEREN.

'GAME OPTIONS' (SPELOPTIONEN)

1. **'COMBAT' (GEFECHT):** Sie verfügen über zwei Wahlmöglichkeiten in dieser Option.
- **'Enemy Strength' (Feindesstärke)** – Damit können Sie die Stärke Ihrer Feinde auf einer Skala von sechs verschiedenen Stärkelevels variieren, einschließlich 'Keine Feinde'.



DATA LINK

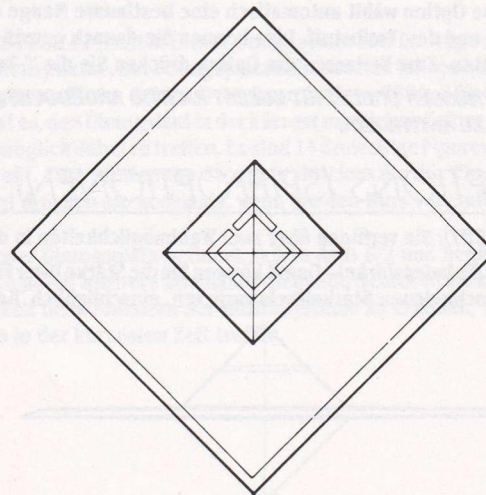
– **'Structure Display' (Gestaltauflösung auf dem Bildschirm)** – Mit dieser Option können Sie die Wiedergabe von Gebäuden und Strukturen auf dem Bildschirm während des Gefechts an- oder ausschalten. Der Vorteil im Abschalten der Gestaltauflösung beim Gefecht liegt darin, daß Sie die Daten auf dem Bildschirm wesentlich schneller auf den neuesten Stand bringen können. Dies beschleunigt ebenfalls die Action. Manche Piloten finden jedoch das Abschalten der Gestaltauflösung verwirrend.

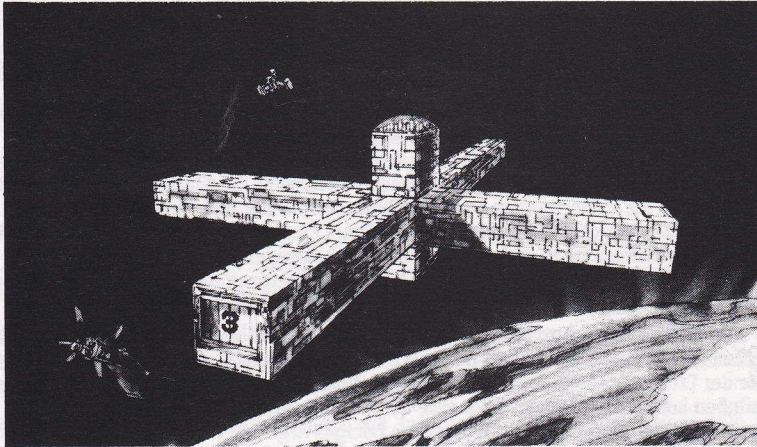
2. **'LOAD/SAVE/RESTART' (LADEN/SPEICHERN/WIEDER STARTEN):** Mit dieser Option läßt sich das gerade laufende Spiel speichern ('SAVE'), ein bereits gespieltes und abgespeichertes Spiel wieder laden ('LOAD') und an der abgebrochenen Stelle wieder fortsetzen, eine Diskette formatieren ('FORMAT') oder ein Spiel ganz einfach wieder starten ('RESTART'), ohne die ganzen Ladevorgänge nochmals wiederholen zu müssen. Folgen Sie bitte den Anweisungen auf dem Bildschirm. Wenn Sie ein Spiel SPEICHERN wollen, müssen Sie über eine eigene Diskette verfügen. Die ECHELON-Spieldiskette läßt sich NICHT zum Speichern benutzen. Sollte Ihre Diskette noch unbenutzt sein, so müssen Sie sie zuerst formatieren.

3. **'SOUND ADJUSTMENT' (EINSTELLEN DES SOUNDS):** Sie können die akustischen Signale nach Ihrem eigenen Geschmack einstellen, um den optimalen Soundeffekt auf Ihrem Computer zu erreichen. Folgen Sie bitte den Anweisungen auf dem Bildschirm.

'PIRATE MAPS' (PIRATENKARTEN)

Damit können Sie die vorhandenen Stücke auf den Piratenkarten anschauen. Am Anfang befindet sich keine Information auf den Karten, doch Schritt für Schritt werden die Karten mit jedem an Bord teleportierten Objekt und den darin vorhandenen Informationen vervollständigt. Es gibt sechs verschiedene Piratenkarten, und jede einzelne wird herangezogen, um bei der Lokalisierung der Piratenbasis zu helfen. Für weitere Informationen über die Piratenkarten sollten Sie im entsprechenden Abschnitt nachschlagen.

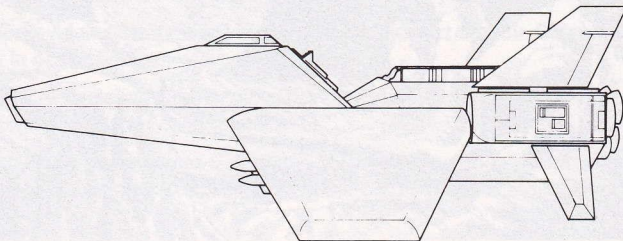




ANDOCKEN

1. Die Position Ihrer Basisstation befindet sich über der Area B-3, Sektor G-7. Fliegen Sie sie in der Höhe von 10.000 Metern an.
2. Um zur Andockungsbucht zu gelangen, müssen Sie durch einen der vier Einflygkanäle einfliegen.
3. Bringen Sie Ihr Raumschiff auf eine Linie mit der Eingangsöffnung eines der Einflygkanäle und nähern Sie sich langsam dem Eingang.
4. Bei Eintreten des Raumschiffes in den Einflygkanal wird Ihre Geschwindigkeit automatisch reduziert.
5. Halten Sie Ihr Raumschiff in der Mitte des Einflygkanals. Sollten Sie mit einer der Seitenwände kollidieren, so hören Sie einen dumpfen Aufschlag. Sie können nicht durch die Wände der Raumstation fliegen.
6. Achten Sie auf Ihre X und Z-Koordinaten. Wenn Ihre Koordinaten etwa bei $X = 5.000$, $Z = 5.000$ und Höhe = 10.000 Meter angelangt sind, haben Sie die Andockungsbucht erreicht.
7. Lassen Sie Ihr Raumschiff um die eigene Achse rotieren, bis Ihre Richtungsanzeige 00 anzeigt. Das Andockungssystem wird dann automatisch aktiviert.

BEACHTEN SIE: DER STEIGUNGSWINKEL MUß SICH EBENFALLS AUF NULL BEFINDEN.



ISIS – DER ZEHNTE PLANET

DIE GESCHICHTE VON ISIS

Wissenschaftler hatten schon länger die Existenz eines zehnten Planeten vermutet. Bereits 1821, 40 Jahre nach der Entdeckung des siebten Planeten Uranus, bemerkte der französische Astronom Alexis Bouvard, daß die beobachtete Position von Uranus nicht mit der vorausberechneten Umlaufbahn übereinstimmte. Uranus wurde geringfügig von der Anziehungskraft eines anderen Planeten aus seiner Bahn gebracht. Dies führte zur Suche und schließlich Entdeckung von Neptun, dem achten Planeten. Die Masse von Neptun jedoch war zu gering für die Anweichungen der Umlaufbahn von Uranus, und die Suche nach einem neunten Planeten begann. Als schließlich der Planet Pluto im Jahre 1930 entdeckt wurde, war seine Masse bei weitem zu gering, um für die Schwankungen von Uranus verantwortlich zu sein. Schließlich begann eine ernsthafte Suche nach einem zehnten Planeten in den frühen 80er Jahren, die von der U.S. Naval Observatory (USNO) durchgeführt wurde.

1996 schließlich gab ein Forschungsteam der USNO die Entdeckung von Isis, dem zehnten Planeten in unserem Sonnensystem, bekannt. Die Planetenmasse, ungefähr fünfmal so groß wie die der Erde, war ausreichend für ein Gravitationsfeld, das die Umlaufbahn von Uranus beeinflussen konnte. Isis verfügt über eine dünne Atmosphäre, die hauptsächlich aus Sauerstoff, Kohlendioxid und dem Edelgas Argon besteht. Die Umlaufbahn ist elliptisch, und der Planet benötigt über 340 Jahre für eine vollständige Umrundung der Sonne.

Dies war jedoch noch nicht die größte Überraschung. Im Jahre 2011 erreichte die erste unbemannte Sonde den Planeten Isis. Die Bilder und die Daten, die die Sonde zurückschickte, waren der erste Beweis, daß die Erde nicht der einzige Planet ist, auf dem Leben existiert hat. Sogar Zeichen einer älteren Zivilisation konnten auf dem Planeten gefunden werden, Leben jedoch war nicht mehr vorhanden. Es gab Zeugnisse und Hinweise, daß durch eine größere Katastrophe große Teile des Planeten völlig verwüstet wurden.

Nach Analyse der Daten stimmten die Wissenschaftler darin überein, daß sich die Evolution des dortigen Lebens wegen den zu rauen und zu kalten Bedingungen auf dem Planeten und seiner entfernten Position zur Sonne dort nicht vollzogen haben kann. Isis muß deshalb ein Planet eines anderen Sternensystems des Universums gewesen sein. Der Stern explodierte oder erlosch, und die Planeten wurden aus dem Gravitationsfeld entlassen, von wo aus sie in alle möglichen Richtungen im Universum verstreut wurden. Der Planet Isis wanderte durch das Universum, bis er schließlich von der Anziehungskraft unserer Sonne 'eingefangen' und somit der zehnte Planet unseres Sonnensystems wurde.



DATEN VON ISIS

Durchschnittliche Entfernung von der Erde	6,5 Milliarden Kilometer
Dauer einer Umlaufbahn	341 Erdjahre
Dauer einer Planetenumdrehung	47 Erdstunden
Durchmesser	28.940 Kilometer
Masse relativ zur Erde	5,3
Oberflächengravitation relativ zur Erde	1,25

HISTORISCHE DATEN

1996 – Entdeckung des zehnten Planeten. Der Planet erhält den Namen Isis.

2011 – Die erste unbemannte Sonde erreicht den Planeten und landet auf der Planetenoberfläche. Entdeckung der Überreste einer uralten Zivilisation, die einst auf dem Planeten Isis existierte, als er zu einem anderen Sonnensystem gehörte.

2012 – Die Vereinten Nationen gründen die 'International Space Federation' (ISF), die internationale Föderation für Raumfahrt.

2015 – Das erste bemannte Raumschiff wird zum Planeten Isis gesandt.

2017 – Ein wissenschaftliches Team kommt auf dem Planeten Isis an und findet das neue Element Dylidium.

2020 bis 2030 – Fünf weitere wissenschaftliche Expeditionen werden zum Planeten Isis unternommen.

2031 – Die Entdeckung des Laserfusionsantriebs verkürzt die Reisezeit zum Planeten Isis von der Erde aus auf 1,2 Jahre.

2035 – Die erste Kolonie wird gegründet und ausgebaut.

2037 – Die ersten Bergarbeiter kommen auf dem Planeten an und der Abbau von Dylidium und anderer wertvoller Metalle auf dem Planeten Isis beginnt.

2041 – Der Alphanische Krieg beginnt mit dem Abschluß eines fremden Raumschiffes durch eines der ISF-Raumschiffe.

2043 – Die Hauptschlacht des Alphanischen Krieges findet über jenem Gebiet statt, das heute die Zone 106 bildet, in der Area A-2. Fünf ISF-Raumschiffe und 3 Alphanische Raumschiffe werden zerstört.

2045 – Kontakte mit der Führung von Alphan werden aufgenommen und führen zu einem Nicht-Angriffspakt. Einzelne isolierte Scharmützel finden jedoch weiterhin statt.

2054 – Die Mc Adams-Strafanstalt wird auf Isis gegründet und die Gefangenen werden zum Abbau in den Dylidiumminen herangezogen.

2056 bis 2081 – Forschung und Bergbau florieren und viele Kolonien zwischen der Erde und dem Planeten Isis werden gegründet.

2082 – Aufstände im Mc Adams-Gefängnis. 350 Gefangene fliehen und über 200 Gefangene und Gefängniswärter werden getötet. Die Föderation schließt das Gefängnis.

2083 – Die ersten Piratenüberfälle auf die Einrichtungen der Föderation finden statt. Es wird vermutet, daß viele der Piraten ehemalige Gefangene sind. Außerdem schließen sich ihnen Kolonisten an, die mit dem System der Kontrollen und Regulationen der Föderation unzufrieden sind und ihr eigenes Handelssystem aufbauen wollen.

2093 – Die Überfälle auf Außenposten des Planeten Isis finden weiterhin statt. Die Piraten kontrollieren und dominieren zum ersten Male über Gebiete des Planeten. Die Piraten benutzen hochentwickelte Geräte zur Unterbrechung der Kommunikation zwischen den ISF-Raumschiffen und deren Basis. Außerdem sind die Raumschiffe der Piraten mittlerweile so ausgerüstet, daß sie die Radarwellen absorbieren und mit keinem Radar mit großer Reichweite mehr zu entdecken sind. Dies erlaubt ihnen schnelle Überraschungsangriffe und ermöglicht ihnen die Flucht, ohne Spuren zu hinterlassen. Die Piratenschiffe sind nur auf dem Kurzstreckenradar zu sehen. Auch wenn die Piraten nicht stark genug sind, einen Generalangriff gegen die Föderation durchzuführen, so werden ihre Guerillataktiken jedoch immer effektiver.

2094 – Das ECHELON-Hauptquartier auf dem Planeten Isis wird gegründet. Verschiedene Patrouillenzonen, die für die Kontrolle bestimmter Gebiete zuständig sind, werden etabliert. Acht der strategisch wichtigeren Zonen verfügen über eine feste Basisstation in einer geosynchronen Umlaufbahn zum Auftanken und Reparieren der Raumschiffe und zur Sicherung der Versorgung für die Piloten und ihre Schlafquartiere. Die Basisstation sind völlig automatisiert und verfügen über 3 Verteidigungsringe. Nur Militär mit hohem Rang wird bei ECHELON stationiert. Die Existenz dieses Hauptquartiers wird hoffentlich dazu beitragen, die vollständige Kontrolle der Föderation in diesem Teil des Weltalls wiederherzustellen.

2095 – Major Thomas Allen versucht, die Piratenorganisation zu unterwandern, doch seither gibt es keine Nachricht mehr von ihm.

2096 – Das neueste Schlacht- und Forschungsraumschiff, der C-104 Tomahawk wird fertiggestellt. Dieses Raumschiff verfügt über die neueste Technologie in seiner wissenschaftlichen Ausrüstung und für seine Waffensysteme. Eine beschränkte Anzahl dieser neuen Raumschiffe wird ECHELON zur Verfügung gestellt, und nur die allerbesten ISF-Piloten werden darauf eingesetzt.

MISSION



IHRE MISSION: GEHEIM

EINSATZBESPRECHUNG: Seit ihrem Erscheinen vor zehn Jahren repräsentieren die Raumpiraten ein Problem für die Föderation. Die Überfälle in der Vergangenheit haben sich zumeist auf isolierte Raumschiffe oder Außenposten beschränkt. Vor drei Jahren jedoch ergaben sich wesentliche technologische Entwicklungen in ihrer Ausrüstung und in ihren Waffensystemen. Seitdem sind auch ihre Überfälle gewagter geworden. Durch die neuen elektronischen Störinstrumente und die Radarwellen absorbierende Beschichtungen ihrer Raumschiffe haben sie zunehmend größeren Schaden gegen die Einrichtungen der Föderation anrichten können.

Die internationale Föderation für Raumfahrt (ISF) gründete deshalb vor zwei Jahren Echelon, um die Kontrolle über diese Gebiete zurückzugewinnen. Die Erfolge bis jetzt waren jedoch gering. Major Thomas Allen wurde vor 16 Monaten damit beauftragt, die Organisation der Piraten zu unterwandern, doch seitdem hat niemand von ihm gehört. Die Piraten nutzen weiterhin ihr Überraschungselement und ihre Erfolge gegen Einrichtungen der Föderation haben sich in der letzten Zeit auf dem ganzen Planeten vermehrt.

ZIEL: Ihre Hauptaufgabe besteht darin, die Position der Piratenbasis herauszufinden. Nach Informationen des Geheimdienstes befindet sich die Basis der Piraten innerhalb Ihrer Patrouillenzone. Bei ihren Nachforschungen müssen Sie Gegenstände und Informationen finden, die über der gesamten Zone verteilt sind, um die richtige Antwort herauszubekommen. Jedes entdeckte Piratenschiff in Ihrer zugewiesenen Zone sollte sofort zerstört werden. Viel Glück, Kommandant!

MISSION

DER PIRATENKODE

Die Piratenbasis befindet sich innerhalb Ihrer Patrouillenzone. Das Finden der Basis verlangt einige Detektivarbeit.

Von Informationen, die der Geheimdienst gesammelt hat, wissen wir, daß die Piraten alle ihre Nachrichten und Übertragungen mit einem Geheimschlüssel verschlüsseln. Der Bordcomputer ist so programmiert, daß er das teleportierte Material sofort analysiert und so viel wie möglich von dem Kode dechiffriert. Viele der Objekte, die Sie an Bord beamen werden, enthalten Inschriften oder Schriftstücke. Einige davon sind Schlüssel und viele sind im Piratenkode geschrieben. Das Übersetzen (Deciffrieren) des Kodes ist absolut notwendig, wenn Sie die Lösung für das Spiel finden wollen.

DIE SECHS STUFEN

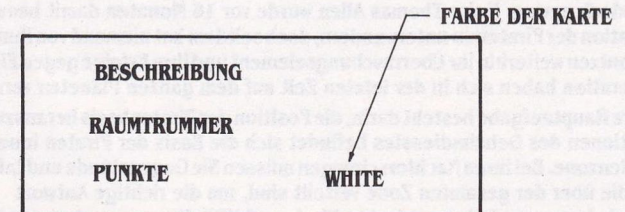
Uns ist außerdem bekannt, daß die Piraten ein raffiniertes Tarnsystem entwickelt haben, welches ihre Basis unsichtbar und für unseren Radar unaufspürbar macht. Die neuesten Informationen deuten darauf hin, daß es eine spezielle Sequenz von 6 Schritten genau zu befolgen gilt, um die Tarnung zu deaktivieren. Anscheinend wurde diese Sequenz dazu entwickelt, bei einem Fehler im System über eine Noteinrichtung zu verfügen, mit der es aufgehoben werden kann. **DIESE SECHS SCHRITTE MÜSSEN IN DER ABSOLUT RICHTIGEN REIHENFOLGE DURCHGEFÜHRT WERDEN.** Sollte einer der Schritte in der falschen Reihenfolge ausgeführt werden, muß wieder bei SCHRITT 1 angefangen werden.

DIE SECHS KARTEN

JEDER DER SECHS SCHRITTE WIRD VON EINER DER KARTEN REPRÄSENTIERT. Die Karten können Sie über 'Data Link' abrufen. Zu Anfang befindet sich keine Information auf der Karte, doch sie füllt sich mit jedem von Ihnen an Bord gebeamten Objekt Stück für Stück an.

Zu jeder Karte gehört eine graphische Darstellung und Text. Jedes Mal, wenn ein Objekt an Bord gebeamt wird, werden ein Stück des Textes und ein Teil der Graphik enthüllt (wenn Sie Ihr Objekt für Punkte einlösen).

DIE KARTEN WERDEN DURCH FARBEN IDENTIFIZIERT. Wenn ein Objekt an Bord teleportiert wird, gibt der Computer eine Beschreibung ('Description'), die Zahl der einlösbaren Punkte ('Credits') und **DIE FARBE DER ZUGEHÖRIGEN KARTEN** an.



MISSION

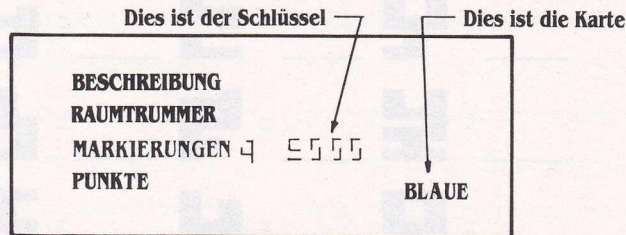
Wenn Sie Ihre Objekte für Punkte einlösen, erscheint die Karte mit den Graphiken und den Textstücken. (BEACHTEN SIE: VERGEWISSEN SIE SICH, DAS SPIEL REGELMÄßIG ABZUSPEICHERN. DIES IST UNBEDINGT ERFORDERLICH, WENN SIE DIE INFORMATIONEN UND TEILE DER KARTEN ERHALTEN WOLLEN, WENN SIE DAS SPIEL UNTERBRECHEN.)

Wenn Sie alle Objekte in der Patrouillenzone teleportiert haben, werden alle sechs Karten vollständig sein. Der zugehörige Text einer jeden Karte gibt Ihnen die Anweisungen, wie Sie einen der sechs Schritte vollständig ausführen. Der Text ist jedoch im Piratenkode verschlüsselt und muß zuerst dechiffriert werden.

VOLLENDEN IHRER MISSION

Um das Rätsel zu lösen und Ihre Mission erfolgreich zu beenden, müssen sie folgendes tun:

1. FÜLLEN SIE DIE KARTEN AUS mit jedem Gegenstand, den Sie an Bord teleportieren.
2. SCHREIBEN SIE SCHLÜSSEL AUF in dem dazugehörigen Abschnitt dieses Handbuchs für WICHTIGE SCHLÜSSEL. Jede Karte hat ihre eigene Seite für WICHTIGE SCHLÜSSEL, um die Schlüssel, die Sie gefunden haben, der jeweils zugehörigen Karte zuzuordnen. Die allerwichtigsten Schlüssel selbst werden im Piratenkode geschrieben sein und müssen zuerst deschiffriert werden. Zum Beispiel bringen Sie ein Objekt an Bord, das sagt...



Sie sollten sich diesen Schlüssel auf der Seite für WICHTIG SCHLÜSSEL für die BLAUE Karte notieren.

Das Auseinanderhalten der Schlüssel auf diese Art und Weise kann Ihnen am Ende die wichtige Antwort liefern, bevor alle Teile der Karte als ein Ganzes präsentiert werden.

3. **ENTSCHLÜSSELN SIE DEN 'PIRATENKODE'** und übersetzen Sie die Anweisungen für jeden der sechs Schritte. Die Schlüssel für die Dechiffrierung des Piratenkodes sind über die ganze Zone verteilt. Diese Schlüssel befinden sich sowohl auf teleportierten Objekten als auch in Inschriften auf Wänden und an Gebäuden. Jedes Mal, wenn Sie einen Buchstaben oder eine Zahl deschiffrieren, sollten Sie die Lösung auf der Seite für PIRATENSCHIFFRES am Ende dieses Handbuchs notieren.

4. **BESTIMMEN SIE DIE KORREKTE REIHENFOLGE DER SCHRITTE.** Sobald Sie alle sechs Karten vervollständigt und den Kode dechiffriert haben, wird es Ihnen möglich sein, die Anweisungen zu lesen und zu wissen, wie die einzelnen Schritte vollständig durchgeführt werden. Bei allen Schritten gilt es, zu einer bestimmten Position zu fliegen und ein bestimmtes Manöver mit Ihrem Raumschiff durchzuführen. Sobald Sie einen der sechs Schritte erfolgreich ausführen, wird Ihnen ein Zeichen gegeben. Sie erhalten also sechs Zeichen für das erfolgreiche Durchführen aller sechs Schritte. Es gibt jedoch ein Problem: SIE MÜSSEN ALLE SECHS SCHRITTE IN EINER BESTIMMTEN REIHENFOLGE DURCHFÜHREN, UM DAS TARNSYSTEM ZU DEAKTIVIEREN UND DAS SPIEL ZU GEWINNEN.

MISSION

HINWEIS: Achten Sie auf Schlüssel mit folgendem Aussehen: "etwas PRECEDES etwas" (etwas 'GEHT VOR' etwas anderem). Dies sind sehr wichtige Schlüssel und sollten immer notiert werden.

HINWEIS: Jede graphische KARTE ist sehr wichtig. Sie zeigt oder repräsentiert etwas innerhalb der Zone und bezieht sich auf einen der 'PRECEDES'-Schlüssel.

5. **FÜHREN SIE DIE SECHS SCHRITTE IN IHRER RICHTIGEN REIHENFOLGE AUS.** Mit jedem vervollständigten Schritt wird das entsprechende Zeichen für diesen Schritt gegeben, aber es gibt Ihnen keinen Hinweis darauf, ob Sie die richtige Reihenfolge befolgen oder nicht. Sie werden bis zum Ende warten müssen, wenn alle 6 Schritte vollständig ausgeführt wurden, um dies herauszufinden. WENDEN SIE DIE 'PRECEDES'-SCHLÜSSEL AN. Ohne sie werden Sie Probleme haben. Es gibt 720 verschiedene Kombinationsmöglichkeiten.

PIRATENKODE ARBEITSBLATTER

PIRATENSCHIFFRES

ㅁ	=	_____
ㅂ	=	_____
ㄷ	=	_____
ㄹ	=	_____
ㅅ	=	_____
ㅇ	=	_____
ㅈ	=	_____
ㅊ	=	_____
ㅋ	=	_____
ㆁ	=	_____

ㅏ	=	_____
ㅑ	=	_____
ㅓ	=	_____
ㅕ	=	_____
ㅗ	=	_____
ㅛ	=	_____
ㅜ	=	_____
ㅠ	=	_____
ㅡ	=	_____
ㅣ	=	_____

ㅞ	=	_____
ㅟ	=	_____
ㅠ	=	_____
ㅡ	=	_____
ㅢ	=	_____
ㅣ	=	_____
ㅤ	=	_____
ㅥ	=	_____
ㅦ	=	_____
ㅧ	=	_____

SCHLÜSSEL

WICHTIGE SCHLÜSSEL

PIRATENSCHIFFRES

Blank lined paper with horizontal ruling lines.

GRÜNE KARTE

ÜBERSETZUNG

[illegible]

SCHLÜSSEL

WICHTIGE SCHLÜSSEL

PIRATENSCHIFFRES

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

PURPURNE KARTE

ÜBERSETZUNG

[illegible]

SCHLÜSSEL

WICHTIGE SCHLÜSSEL

PIRATENSCHIFFRES

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

GRAUEKARTE

ÜBERSETZUNG

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

SCHLÜSSEL

WICHTIGE SCHLÜSSEL

PIRATENSCHIFFRES

ROTE KARTE

ÜBERSETZUNG

SCHLÜSSEL

WICHTIGE SCHLÜSSEL

PIRATENSCHIFFRES

BLAUE KARTE

ÜBERSETZUNG

SCHLÜSSEL

WICHTIGE SCHLÜSSEL

PIRATENSCHIFFRES

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

WEIßE KARTEN

ÜBERSETZUNG

[illegible]

AREA INFORMATIONEN

GENERELLE INFORMATIONEN ÜBER IHRE PATROUILLENZONE

Die Ihnen hier gegebenen Informationen sollten Sie nicht so mißverstehen, daß sie alle Gegenstände in den einzelnen Areas (Gebieten) beschreiben. Dies sind nur einige wenige Schlaglichter von jeder einzelnen Area, die bereits erforscht worden sind.

A-1: Eine altertümliche Brücke ragt über ein zugefrorenes Flußbett in Sektor H-7. Teile der Brücke lassen sich über 3.000 Jahre zurückdatieren.

A-2: Die Hauptschlacht des Alphanischen Krieges wurde über diesem Gebiet gefochten. Einige zerstörte Raumschiffe von Alphan und von der Föderation befinden sich über der Oberfläche dieses Gebietes zerstreut. Der Echelon Übungsplatz befindet sich in den Sektoren H-4 bis H-10. Nur ISF-Personal mit der höchsten Sicherheitsstufe wird zu diesen Sektoren zugelassen.

A-3: Der Echelon Trainingssimulator für den Schwebetunnel befindet sich in den Sektoren F-7 bis F-10. Nur ISF-Personal mit der höchsten Sicherheitsstufe wird zu diesen Sektoren zugelassen.

A-4: Die Reste einer alttümlichen Stadt auf Isis befinden sich im Sektor C-9.

A-5: Die Forschungsstation im Sektor I-7 wurde von Dr. Adrian Van Kempe, seiner Tochter und seinem Forschungsassistenten gegründet. Van Kempe galt als der beste Wissenschaftler seines Gebiets in Astrophysik. Im April des Jahres 2092 sandte er eine Nachricht an seine alte Universität, daß seine Forschungen mit dem Lithicit-Kristall ein vollständiger Mißerfolg waren und daß er seine Forschungsstation schließen würde, um einen Posten in der Privatwirtschaft anzunehmen.

Van Kempe, seine Tochter und sein Forschungsassistent gelten seitdem als verschollen. Man nimmt an, daß ihr Raumschiff auf dem Weg zurück zur Erde vom Kurs abgekommen ist.

A-6: Im Jahre 2082 wurde mit Bergbau und Bohroperationen begonnen, nachdem reiche Vorkommen an Dylidium gefunden wurden.

B-1: Sonden, die zu diesem Gebiet gesandt wurden, waren nicht in der Lage, Berichte von der Existenz einer alten Zivilisation irgendwo in diesem Gebiet zu bestätigen. Die Patrouillenschiffe sind deshalb angewiesen worden, jeden Fund zu berichten, sollten sie auf alte Zeugnisse treffen.

B-2: Ein Echelon Übungsplatz befindet sich in den Sektoren F-8, G-8, H-8, I-10 und J-11. Nur ISF-Personal mit der höchsten Sicherheitsstufe wird zu diesen Sektoren zugelassen.

B-3: Der Echelon Hinderniskurs befindet sich in B-12. Nur ISF-Personal mit der höchsten Sicherheitsstufe wird zu diesen Sektoren zugelassen. Eine Landebahn befindet sich im Sektor J-10. Versuchen Sie Ihr Glück und landen Sie dort.

B-4: Der Echelon Bodenhinderniskurs befindet sich in den Sektoren F-4 bis F-7. Nur ISF-Personal mit höchsten Sicherheitsstufe wird zu diesen Sektoren zugelassen.

B-5: Keine Informationen vorhanden. Es existieren Satellitenaufnahmen über einige der Strukturen der Area, aber große Teile des Gebiets sind unerforscht.

AREA INFORMATIONEN

B-6: Gigantische Steinstatuen im Sektor L-1 zeigen detaillierte Gravierungen und die Spuren einer ehemals großen Handwerkskunst. Viele Wissenschaftler vermuten, daß diese Statuen eine religiöse Bedeutung für die ehemaligen Bewohner des Planeten Isis hatten.

C-1: Ein großer altertümlicher Damm an einem eingefrorenen Fluß befindet sich im Sektor F-10.

C-2: Während der Erforschung dieser Area wurde ein außerordentlicher Fund gemacht. Eine riesige Steinfiguration von der Größe mehrerer Sektoren wurde gefunden. Die Wissenschaft hat sich auf diese Figuration konzentriert und Vergleiche von der Steinfiguration mit anderen vergleichbaren Strukturen auf der Erde wurden gezogen. Bis jetzt jedoch sind der Ursprung und Zweck dieser Steinfiguration unbekannt.

C-3: Eine altertümliche Brücke überspannt einen eingefrorenen Fluß im Sektor M-9.

C-4: Im Sektor M-12 befindet sich eine frühere Auftank- und Versorgungsstation mit dem Namen 'The Crossroads'. Diese Station diente früher als ein Außenposten, der hauptsächlich von den Forschungsexpeditionen Mitte des 21. Jahrhunderts benutzt wurde. Moderne Einrichtungen und andere Posten wurden später aufgebaut. 'The Crossroads' liegt seitdem verlassen. Der Echelon Trainingskurs zum Aufsetzen und Landen des Raumschiffes befindet sich in den Sektoren H-6 bis H-10. Nur ISF-Personal mit der höchsten Sicherheitsstufe wird zu diesen Sektoren zugelassen.

C-5: Eine der größten Niederlagen der Föderation ereignete sich im Sektor C-5. Nach 16 Monaten Flugzeit von der Erde näherte sich Largo, das größte Supertransportraumschiff der Föderation, Echelon. Die Überfälle der Piraten hatten den Reserven von Echelon gefährlich zugesetzt und viele Gegenstände an Bord von Largo waren bereits äußerst knapp in der Basis. Der Frachter wurde von einer militärischen Eskorte begleitet und der letzte Bericht gab an, daß sie Echelon bei gleichbleibender Geschwindigkeit im Laufe der nächsten Woche erreichen würden. Dies war die letzte Nachricht, die von Largo empfangen wurde.

Im Echelon-Hauptquartier wurde die Position des Superfrachters routinemäßig auf dem Radarbildschirm verfolgt. Plötzlich jedoch hielt der Superfrachter unvermutet an und verschwand kurze Zeit später vom Bildschirm. Sechs LC-24 wurden zur letzten registrierten Position geschickt. Als sie ankamen, waren die Überreste einiger Eskortenraumschiffe das einzige, was sie fanden. Das Verbleiben des Frachters blieb unbekannt. Eine sofort gestarte Suchoperation führte zu keinem Resultat und der Superfrachter ist seitdem verschollen. Der Verlust des Nachschubs bedeutete beinahe das Ende der Basis. Die Versorgung mit Nahrung und medizinischen Ausrüstungen brach fast zusammen, bevor eine Notsendung der umliegenden Kolonien die Basis erreichte. Durch die Anwendung von Störsendern und Anti-Radargeräten wurde die Notmeldung an die umliegenden Kolonien blockiert. Es ist weiterhin unbekannt, was mit dem Frachter nach dem Angriff geschah, und es bleibt ein weiterhin noch zu lösendes Rätsel.

C-6: Die Area C-6 wurde im Jahre 2039 für unabhängige Bergbauoperationen geöffnet. Einzelne isolierte Siedlungen sind über dem gesamten Gebiet zerstreut. Die meisten jedoch sind wegen der Piratenangriffe heute verlassen.

D-1: Unabhängiger Bergbau findet in diesem Gebiet statt.

D-2: Keine Informationen vorhanden. Es existieren einige Satellitenaufnahmen über einige der Strukturen der Area. Große Teile des Gebiets sind weiterhin unerforscht.

AREA INFORMATIONEN

D-3: Die Überreste einer altertümlichen Stadt befinden sich im Sektor H-3. Die Stadt verfügt über einige große Gebäude, die noch intakt sind.

D-4: Keine Informationen vorhanden. Es existieren Satellitenaufnahmen über einige der Strukturen der Area, der größte Teil des Gebiets jedoch ist weiterhin unerforscht.

D-5: Die Raffinerie in B-7 wurde im Jahre 2042 gegründet, um besonders gute Legierungen von Dylidium mit Titan zu erzeugen. Die Einrichtung wurde während des Alphanischen Krieges zur Herstellung von Ersatzteilen benutzt.

D-6: Das Mc Adams-Gefängnis im Sektor I-10 wurde im Jahre 2054 für Gefangene gegründet, deren Verbleib in anderen Einrichtungen auf die Dauer zu gefährlich gewesen wäre. Die Gefangenen wurden zur Zwangsarbeit in den Dylidiumminen zugeteilt. Als Licithite, ein sehr besonderes Kristall, in den Minen gefunden wurde, wurden viele Gefangene in einem ungewöhnlichen Unfall getötet. Anscheinend regte der Laser, der zum Abbau von Dylidium benutzt wurde, das Kristall an und führte unter den richtigen Bedingungen zur Explosion. Dies führte in Jahre 2082 zu Aufständen und zur Flucht von 350 Gefangenen in einem Gefängnisfrachter. Das Gefängnis selber wurde größtenteils während des Aufstandes zerstört und die verbliebenen Gefangenen wurden zu anderen Einrichtungen gebracht. Das Gefängnis wurde offiziell im März des Jahres 2082 geschlossen.

E-1: Die sogenannte 'Verlassene Landeschneise' wurde im Jahre 2021 im Sektor C-7 als die ursprünglich geplante ISF-Operationsbasis eingerichtet. Diese wurde jedoch sehr bald zu Anfang des Alphanischen Krieges angegriffen, was zur Evakuierung des Personals zu sichereren Basen führte.

E-2: Das Forschungsradioteleskop im Sektor C-9 wurde im Jahre 2037 errichtet. Informationen und Daten, die an diesem Ort empfangen werden, werden von den Astronomen in Echelon analysiert.

E-5: Keine Informationen vorhanden. Es existieren einige Satellitenaufnahmen über einige der Strukturen der Area, große Teile des Gebiets jedoch sind weiterhin unerforscht.

E-6: Die Bergbauanlagen im Sektor C-7 wurden im Jahre 2039 errichtet, als dort große Vorkommen des Elements Dylidium entdeckt wurden. Dylidium bildet zusammen mit Titan eine äußerst robuste Legierung und wird hauptsächlich für die Außenwände von Raumfahrzeugen verwandt.

Der Abbau wurde seit dem Jahre 2054 unter Zuhilfenahme von Gefangenen durchgeführt. Im Jahre 2079 wurde das Licithite-Kristall hier entdeckt. Das Kristall ist gefährlich und kann bei unsachgerechter Behandlung zur Explosion führen.

Der Versuch, Licithite-Kristalle abzubauen, schlug fehl und führte zum Tode von über 30 Gefangenen in Minenunglücken. Die Mine wurde schließlich im Jahre 2083 geschlossen, als größere Dylidium-Vorkommen auch an anderen Orten entdeckt wurden. Die Anlage gilt weiterhin als gefährlich, auch wenn sie verlassen wurde, und nur Militär und Bergbaupersonal mit Sicherheitsstufe 3 darf die Minen betreten.

F-1: Die Überreste einer altertümlichen Stadt auf Isis befinden sich im Sektor F-6.

F-2: Im Sektor L-6 existiert ein riesiges Objekt, das den Spitznamen 'Großes Horn' erhalten hat. Das Horn wurde von einer unbekannten Zivilisation vor über 20 Millionen Jahren gebaut. Das Material besteht aus einem Metall, das nirgendwo sonst in unserem Sonnensystem zu finden ist. Es ist so hart, daß es praktisch unzerstörbar ist.

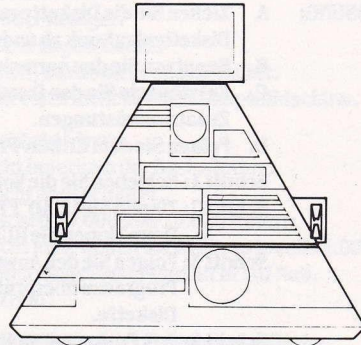
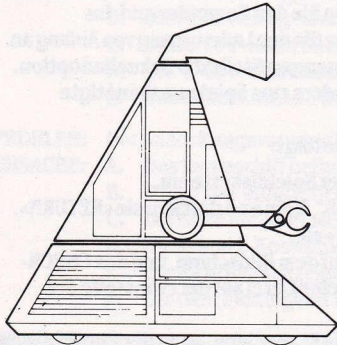
AREA INFORMATIONEN

F-3: Die Raumplattform in K-11 gehört einer privaten Bergbaugesellschaft. Die Überreste einer altertümlichen Stadt auf Isis existieren im Sektor I-6 und werden auf ein Alter von über 4.000 Jahren geschätzt.

F-4: Keine Informationen vorhanden. Das Gebiet ist unerforscht.

F-5: Die Überreste einer kleineren altertümlichen Siedlung befinden sich im Sektor E-7.

F-6: Keine Information vorhanden. Das Gebiet ist unerforscht.



PROBLEMLÖSUNGEN

ABSCHNITT ÜBER PROBLEMLÖSUNGEN

Es folgt eine Liste der häufigsten Probleme, die sich im Spielverlauf ergeben, zusammen mit Vorschlägen, wie man sie lösen kann. Sollten Sie Probleme mit dem Spiel oder beim Benutzen der Kontrollen des Raumschiffes haben, **LESEN SIE BITTE DIESES HANDBUCH NOCHMAL SORGFÄLTIG DURCH.**

PROBLEM: Das Programm lädt nicht richtig oder 'sperrt sich' während des Spiels.

- LÖSUNG:**
- A** Ziehen Sie die Diskette raus, schalten Sie den Computer und das Diskettenlaufwerk ab und wiederholen Sie den Ladevorgang von Anfang an.
 - B.** Benutzen Sie den normalen Ladevorgang an Stelle der Schnelladoption.
 - C.** Entstöpseln Sie den Drucker oder andere zum Spielen unnötige Zusatzausrüstungen.
 - D.** Folgen Sie dem CHECK-Programm wie folgt:

Schritt 1: Schieben Sie die Vorderseite der Spieldiskette ein.

Schritt 2: Tippen Sie LOAD "FRONT CHECK", 8 ein und drücken sie «RETURN». Dann Tippen Sie RUN «RETURN» ein.

Schritt 3: Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, und das CHECK-Programm überprüft jede einzelne Datei auf der Frontseite der Diskette.

Schritt 4: Das Programm sollte "DISK OKAY" anzeigen, wenn der Checkvorgang beendet ist. Ist dies nicht der Fall, so schauen Sie nach unter Schritt 7 weiter unten.

Schritt 5: Tippen Sie jetzt ein: LOAD "BACK CHECK", 8 «RETURN» Dann tippen Sie: RUN «RETURN».

Schritt 6: Folgen Sie den Anweisungen und DREHEN SIE DIE DISKETTE UM. Das Programm checkt jetzt die Rückseite der Diskette.

Schritt 7: Sollte "DISK OKAY" nach beiden Checkvorgängen für die Vorderseite und die Rückseite der Diskette auf dem Bildschirm erscheinen, dann liest Ihre Computer die Daten von der Diskette richtig ab. Sollte "DISK OKAY" jedoch nicht zweimal auf dem Bildschirm erscheinen, so kann es sein, daß Ihre DISKETTE FEHLERHAFT ist.

PROBLEM: Der Joystick funktioniert nicht.

LÖSUNG: Vergewissern Sie sich, daß der Joystick in die Vorderbüchse (Port 1) und der 'LipStik'-Kopfhörer in die Hinterbüchse (Port 2) eingesteckt ist.

PROBLEM: Die Waffensysteme feuern keine Waffen ab.

- URSACHEN:**
- A.** Die Waffensysteme sind nicht geladen.
 - B.** Die 'C-104'-Kontrollen wurden nicht angeschaltet.
 - C.** Die 'C-104'-Frontalsicht wurde nicht angeschaltet.

PROBLEM: Die Waffen feuern andauernd.

URSACHE: **A.** Sie blasen direkt in den 'LipStik'-Kopfhörer, wodurch sich die Membran verformt. Drehen Sie das Mundstück zur Seite und blasen Sie darüber, nicht direkt ins Mikrophon.

PROBLEMLÖSUNGEN

- B.** Der 'LipStik'-Kopfhörer ist beschädigt. Schlagen Sie nach im Abschnitt für ERSATZTEILE.

PROBLEM: Der Hyperantrieb läßt sich nicht aktivieren.

URSACHE: Die ZONENKARTE IST NICHT AUF DEM BILDSCHIRM. (Die 'Zone Map'-Taste muß zuerst gedrückt werden.)

PROBLEM: Objekte lassen sich nicht teleportieren.

- URSACHE:**
- A. Die Geschwindigkeiten befinden sich nicht auf Null.
 - B. Die Höhe beträgt nicht 50 Meter oder weniger.
 - C. Die 'C-104'-Kontrollen wurden nicht angeschaltet.
 - D. Die 'C-104'-Sicht nach unten (DOWN) wurde nicht angeschaltet.
 - E. Das aufleuchtende Objekt befindet sich nicht auf dem Hauptbildschirm.

PROBLEM: Der Andockvorgang läßt sich nicht aktivieren.

- URSACHE:**
- A. Das Raumschiff befindet sich nicht innerhalb der Basisstation.
 - B. Die 'C-104'-Kontrollen wurden nicht angeschaltet.
 - C. Die Höhe befindet sich nicht zwischen 10.000 und 10.020 Metern.
 - D. Die X- und Z-Koordinaten sind nicht nahe genug am Wert von jeweils 5.000.
 - E. Die Richtungsanzeige oder der Steigungswinkel sind nicht auf Null.
 - F. Die Geschwindigkeit ist nicht auf Null.

PROBLEM: Andauerndes Aufschlagen des Raumschiffes auf der Planetenoberfläche.

URSACHE: Ihr Steigungswinkel befindet sich nicht auf Null. Dies passiert normalerweise, weil Sie den Joystick unabsichtlich nach vorne drücken, wenn Sie das Raumschiff nach links oder rechts lenken. VERSUCHEN SIE 'AUTO PITCH CENTRING' (die automatische Steigungswinkeleinstellung). (Drücken Sie dafür die 'Return'-Taste.)

PROBLEM: Der Steigungswinkel läßt sich nicht halten.

URSACHE: Die automatische Steigungswinkeleinstellung ist eingeschaltet. Durch Drücken der 'Return'-Taste wird sie abgeschaltet.

PROBLEM: Die Schräglage geht nicht auf Null zurück.

URSACHE: Die automatische Schräglageeinstellung ist nicht eingeschaltet. Drücken Sie die 'A'-Taste.

PROBLEM: Keine Feinde greifen an.

- URSACHE:**
- A. Fliegen Sie zu entlegeneren Gebieten (mit weniger Strukturen).
 - B. Benutzen Sie 'DATA LINK' und wählen Sie sich eine andere Feindesstärke ('Enemy Strength') als 'NO ENEMIES' (Keine Feinde).
 - C. Beenden Sie die 'DATA LINK'-Programmierung ('Terminate').
 - D. Warten Sie auf den Angriff eines Feindes (nicht länger) als eine Minute).

PROBLEM: Die Feindangriffe hören nicht auf.

- LÖSUNG:**
- A. Schalten Sie 'DATA LINK' ein und wählen Sie 'Enemy Strength' = 1 (Feindesstärke = Keine Feinde).
 - B. Beenden Sie die 'DATA LINK'-Programmierung ('Terminate').
 - C. Die Feinde, von denen Sie gerade angegriffen werden, sind die letzten, bis Sie wieder neue Feinde wünschen.

PROBLEMLÖSUNGEN

PROBLEM: Sie können das feindliche Raumschiff nicht treffen.

- URSACHE:**
- A. Das Ziel befindet sich außerhalb Ihrer Reichweite. Die maximale Reichweite für die MISSILES (Raketen) beträgt 6300 Meter. Dies ist etwas mehr als die Hälfte eines Sektors. PHOTON CANNON (die Photonenkanone) und HDAPP (Hohe Dichte Anti-Protonen Projektil) verfügen über eine Reichweite von jeweils 4.600 Metern beziehungsweise 1.800 Metern.
 - B. Das feindliche Raumschiff weicht Ihren Geschossen aus. Fliehende Schiffe sind wesentlich schwerer zu treffen, bringen aber mehr Punkte ein.
 - C. Sie sind ein miserabler Schütze.

PROBLEM: Der Hauptantrieb bleibt andauernd stehen.

URSACHE: Sie halten den Knopf gedrückt, ohne den Joystick länger als ½ Sekunde zu bewegen. Lesen Sie nach im Abschnitt für die JOYSTICKKONTROLLEN.

PROBLEM: Die 'RPV'-Sonde schwärmt nicht aus.

- URSACHE:**
- A. Die Geschwindigkeit ist nicht auf Null.
 - B. Der Höhenmesser befindet sich nicht auf Null.
 - C. Die RPV-Sonde wurde zerstört. (Kehren Sie für eine Ersatzsonde zur Basis zurück.)

PROBLEM: Die 'RPV'-Sonde läßt sich nicht an Bord zurückteleportieren.

- URSACHE:**
- A. Die 'C-104'-Kontrollen wurden nicht angeschaltet.
 - B. Die Sicht vom 'C-104' aus wurde nicht angeschaltet.
 - C. Die Geschwindigkeit ist nicht auf Null.
 - D. Die RPV-Sonde war gar nicht ausgeschwärmt.
 - E. Die RPV-Sonde wurde zerstört.

PROBLEM: Die Antriebe ändern die Geschwindigkeit, auf dem Hauptbildschirm aber bewegt sich nichts.

- URSACHE:**
- A. Die 'C-104'-Kontrollen wurden gewählt, die 'RPV VIEW' (Sicht von der Sonde aus) ist jedoch eingeschaltet.
 - B. Die 'RPV'-Kontrollen wurden gewählt, aber die 'C-104'-Bildschirme sind eingeschaltet.

PROBLEM: Das 'RPV-TRACKING' verliert das Raumschiff auf dem Bildschirm.

URSACHE: Die Vergrößerung auf dem Hauptbildschirm ist zu groß eingestellt.

PROBLEM: Das Flugbahn-Leitsystem ('Tracking') für den C-104 funktioniert nicht.

- URSACHE:**
- A. 'Tracking' wurde nicht eingeschaltet.
 - B. Die 'RPV'-Kontrollen sind eingeschaltet. (Für das 'Tracking' - Flugbahn-Leitsystem müssen Sie die 'C-104'-Kontrollen einschalten.)

PROBLEM: Die Bewegungen auf dem Hauptbildschirm sind äußerst ruckhaft. Die Flugbahnen, die von den Waffensystemen beschrieben werden, bilden eigenartige Kurven.

URSACHE: Der Hauptbildschirm benutzt 'ZOOM'.

PROBLEM: Die Zonenkarte führt keine Aufzeichnungen über Ihre Fortschritte. Die Piratenkarten reflektieren nicht die Teile wieder, die Sie bereits in vorherigen Spielen an Bord teleportiert haben.

- URSACHE:**
- A. Sie vergessen, Ihr Spiel abzuspeichern ('SAVE'), bevor Sie den Computer abstellen oder sterben ('GAME OVER').

PROBLEMLÖSUNGEN

B. Sie vergessen, Ihre gespeicherten Spiele zu laden, bevor Sie das Spiel beginnen. Schlagen Sie nach im Abschnitt 'DATA LINK'.

PROBLEM: Sie wissen nicht, wie Sie das Spiel fortsetzen können, wenn Sie sich eine Piratenkarte angeschaut haben.

LÖSUNG: Drücken Sie die LEERTASTE oder die '/'-Taste.

PROBLEM: Die Sequenz für das Laden von Waffen und Treibstoff läßt sich nicht aktivieren, während Sie angedockt sind.

LÖSUNG: Drücken Sie die '/'-Taste.

PROBLEM: Sie können das Spiel weder speichern ('SAVE') noch laden ('LOAD').

URSACHE: A. Sie versuchen, auf der Spieldiskette zu speichern. Diese Diskette läßt sich nicht zum Speichern benutzen. Sie müssen über Ihre eigene SPIELDISKETTE verfügen.
B. Ihre Spieldiskette ist NICHT FORMATTIERT. Schlagen Sie nach im Abschnitt 'DATA LINK' unter 'LOAD/SAVE/RESTART' (Laden/Speichern/Wieder/Starten).

PROBLEM: Es erscheinen keine Feinde, auch wenn Sie richtig mit 'DATA LINK' eingestellt wurden.

URSACHE: Sie befinden sich in einem Gebiet mit vielen Strukturen und Objekten. Die Piraten bevorzugen es, in etwas entlegeneren Gegenden anzugreifen.

ERSATZTEILE

ERSATZTEILE

ERSATZTEILE

PREIS NICHT

Handbuch

£3.00

Tastaturschablone

£0.50

Karte der Patrouillenzone

£0.50

'LipStik'-Kopfhörer

£9.99

HILFSMATERIAL

PREIS NICHT

Vollständige Karte der Patrouillenzone
(mit den Details aller Areas)

£1.00

Preis beinhaltet nicht
Postgebühren und
Verpackung.