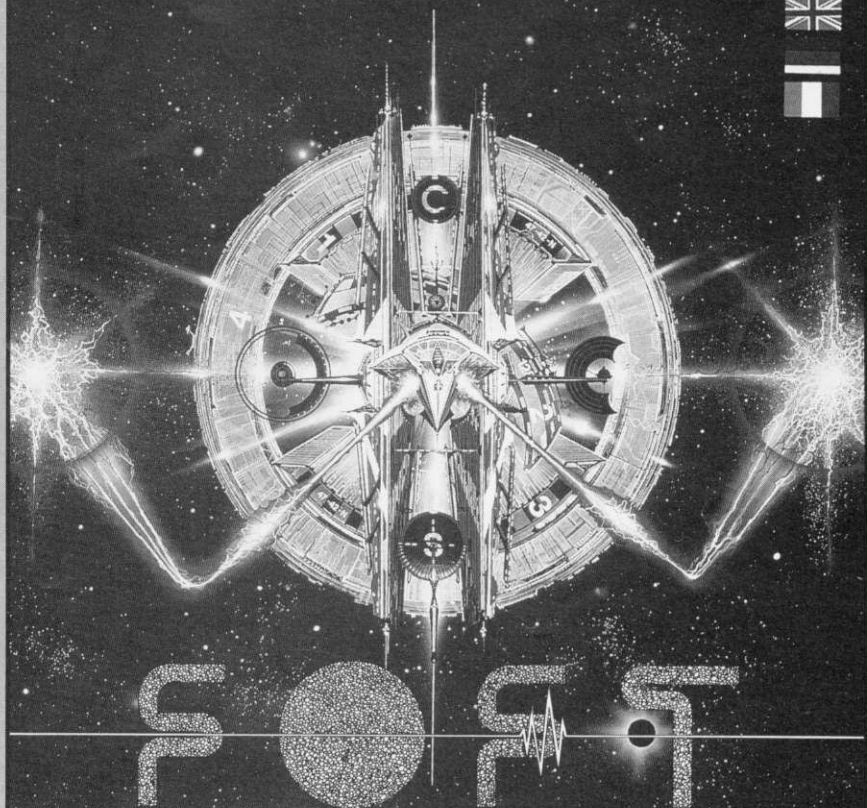


INSTRUCTION MANUAL



FEDERATION OF FREE TRADERS



Federation of Free Traders

Flight Manual

Terran Trade Authority Authorised
Compiled by Paul Blythe 17.2.2088

FOFT Copyright Gremlin Graphics Ltd 1988
Programme by Paul Blythe
Bitz by Fungus
Music by Benn Daglish
Graphics by Steve Kerry, Paul Blythe and Berni

START A NEW LIFE IN THE STARS!

YES! FOR A LIMITED PERIOD, YOUR
GOVERNMENT IS WILLING TO FUND YOUR
OFF-WORLD PASSAGE

**TOTALLY FREE
NOTHING TO PAY**

THERE ARE **ALMOST NO STRINGS
ATTACHED TO THIS MARVELLOUS
ONE-WAY JOURNEY.**

THE VACATION FOR A LIFETIME.

BOOK YOUR PASSAGE **NOW!**

Special Discounts Available For:

**Known criminals, telephone sanitisers, smokers,
motor insurance salesmen, dentists and other
non-human life-forms.**

TERMS AND CONDITIONS

1. All outstanding income tax must be paid.
2. All property must be signed over to the local government office.
3. No responsibility for the personal safety of any passenger can be accepted by anyone.
4. Persons dying in transit will be liable for any costs incurred to the freight company.
5. A non-return guarantee must be completed and signed by the lucky traveller.

CONTENTS

1. Introduction

2. History of the Federation

General History

Federation Structure

Progressing in the Federation

3. Recruitment

Initial Equipment

Outfitting your Space Craft

Your First Mission

4. Starship controls

Flight Controls

Weapons Systems

Damage Control

5. Navigation

Travelling between Solar Systems

Intergalactic Flight

Docking with Space Stations

Landing on Planets

Appendices

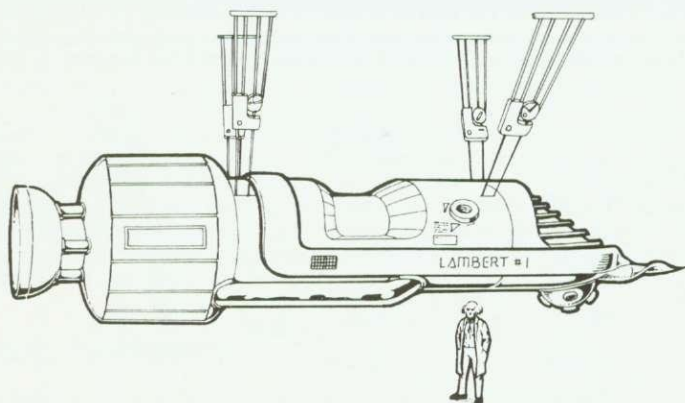
Appendix 1	Introduction to EDI Series 4 Computers
Appendix 2	The Simple Language, a Summary
Appendix 3	The Simple Line Editor
Appendix 4	Introduction to Galnet
Appendix 5	Commerce on the Net
Appendix 6	Navigation Summary
Appendix 7	Flight Control Summary
Appendix 8	Damage Control System Summary

1. INTRODUCTION

Federation of Free Traders (FOFT) is a space simulation developed over a period of 24 months by Paul Blythe for Gremlin Graphics. Featuring filled 3D graphics, professionally composed music and excellent graphics. The game includes over 8 million planets to visit in a play area approximately 10^{34} metres across (18 trillion light years*). With variable weapons systems, a real shipboard computer with its own basic-like language, navigation systems, a sophisticated communication system that lets you talk with other ships, trading and fighting missions. FOFT is the nearest thing to real space flight on a home computer.

(*E.g. our galaxy, the Milky Way, is about 100,000 light years wide and 15,000 light years thick and contains about 200,000,000,000 stars).

2. HISTORY OF THE FEDERATION

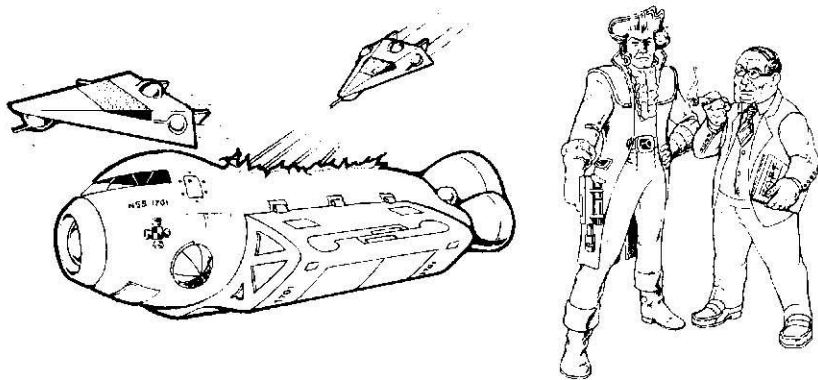


GENERAL HISTORY

Just after the end of the twentieth century, research into fusion power accidentally led to the discovery of the Lambert faster-than-light drive, and colonisation of the universe began. Soaring unemployment, chronic pollution, and rising crime on Terra led to vast numbers of emigrants leaving for the stars in the hope of a better life. This general drift to the stars was turned into a flood when the governments of several countries found that financing one way trips to the stars was an excellent way to solve their over population problems.

The new colonies relied very heavily on Terra for all the items they could not produce themselves, and the Colonial Transport Service was inaugurated to carry the vast amounts of cargo between the colonies (and to carry the payment for the aforementioned cargo back to Terra). Originally the convoys of freighters were completely unprotected and piracy unheard of, but colonising a new planet is a hard life and as some of the colonists began to get tired of scraping a living on an alien world, they turned to crime. The unprotected freighters began to mysteriously disappear on routine missions. Space piracy was born. Scout ships, originally used to survey potential colony planets, were hastily converted to police ships and used to escort the freight convoys. Terra was now paying the price for its rapid colonisation programme; the area the newly formed space cops had to police was vast and hence the space fleet had to be vast, and hugely expensive. The expense was so great that it soon became impossible for Terra to cover the costs of the space cops and freighters and planetary bankruptcy looked a certainty. In a last desperate attempt to prevent a collapse of the Terran economy, Terra severed all ties with the colonies.

The space cops were disbanded, their ships sold off, and Terra gradually recovered, but the colonies were desperate. Any object sold from Terra soon had a value on the colonies so great the private citizens began to take the risk and fly unprotected to the colonies. And for a time the colonies scraped by on the cargo from these free traders, although the pirates still took their share of any unwary traveller. The most successful of the free traders became very rich and began to hire pilots to take the risks for them. In 2079 Simon MacPherson, one of the richest free traders on Terra, flew his heavily armoured spacecraft to the pirate base of the most notorious pirate in the galaxy - Laserbaiter! MacPherson persuaded Laserbaiter to join him and fly protection for his convoy of free traders. So successful was he at the job, that soon free traders from all over the galaxy tagged on to his convoys for the protection he provided. As the size of the convoys grew, Laserbaiter had to employ extra pilots to guard them and this led to the birth of the Federation of Free Traders.



FEDERATION STRUCTURE

The Federation is a collection of individuals tied together by use of the Galnet. All the pilots receive their orders over the net and report on completion the same way, they are even paid over the net. The Federation has no uniform, but anyone over the rank of cadet can wear the Federation crest. Cadets wear an ID card so that any qualified pilots they meet will keep an eye on them. Although the individual pilots have a great degree of freedom, there is a rigidly enforced rank structure which affects the missions a pilot is given. The highly paid jobs go to the high ranks, and the cadets get what is left. The rank structure is shown below:-

Cadet
Initiate
Rookie
Pilot
Chief
Commander
Wing Commander
Admiral

There will only be one Admiral at any one time and he is the ultimate head of the Federation. At the present time Laserbaiter is the Admiral and the last three Wing Commanders who challenged for his position have vanished mysteriously.

PROGRESSING IN THE FEDERATION

Promotion is handled automatically. Head office monitors your progress via the net and will review your performance at the completion of each mission. If they consider you have earned a promotion, you will be notified over the net when you receive your next mission. The new mission will be one commensurate to your new rank.

3. RECRUITMENT

To be recruited to the Federation of Free Traders, all you require is a ship fitted with a laser and a stardrive. Once recruited you need lightning reflexes, an ice cool mind and an ability to trade in some of the most dangerous markets in the known universe, if you are to survive. Young recruits are given low risk tasks such as delivering packages to distant planets, or escorting freighters in the more civilised areas of the universe, but, since the jobs are low risk, they are also badly paid jobs. To progress in the Federation the young pilot must use this time to trade in the goods on the planets that he visits and build up his capital for the difficult times ahead. As the new cadet progresses, it is vital that he spends some of his hard earned capital on enhancements to his ship. It is no good being rich when you still have shields that crumble at the first laser hit.

INITIAL EQUIPMENT

When you were five, a tragic computer failure caused the destruction of a space station on which your father worked. Although your memories of your father are very distant, you still have a few of his things to remember him by. One of the items

you have treasured is his old Hartley MkII, one of the oldest starships still in service and as soon as you were old enough, you learnt to fly and took the old beast for joy rides around the solar system of your home world. Now the time for joy rides is over. This morning you received your papers and you are now a member of the Federation. Taking the earliest shuttle, you soon arrive at your ships berth in space station N3 and take stock of your belongings.

Although old, the MkII is equipped with type 3 ion drives that will make .5C in real space, and produce enough energy for a 50 light year jump in hyperspace. She also carries 2 type 1 lasers firing forward and four hard points, for the mounting of additional weapons. Cursing your lack of funds to buy these 'additional weapons' you turn to the ships defences. The type 1 shield generators will melt even under moderate fire and since the hull is not armoured that will mean a fast evacuation or an even faster death in the vacuum of space. Vowing to upgrade your shield as soon as possible, you board your ship to inspect the bridge. The familiar cockpit layout cheers you a little as you seat yourself in the pilot's chair. With expert ease you run your fingers over the controls and the panel springs to life. The 472 series Fedcomp springs to life on your left. Although as old as the rest of the ship, the 472 series are excellent computers and ED1 will serve you well, handling all the communications necessary for space flight and providing entertainment for your quieter moments. To the far left is fitted the passive warning radar, a warning device that will tell you that someone is trying to get a radar fix on you prior to launching a missile. To your right is the navigation computer and the damage control system. Quickly you check over the systems and find that your three repair droids have been busy and then ship is in top condition. The pre-flight checks complete, you turn to the glowing screen of your radar. Although useless while inside the space station, this is your primary flight system, if damaged the ship is virtually blind, but the radar checks out O.K. and you are ready for launch.



OUTFITTING YOUR SPACECRAFT

Turning to EDI, you decide to check for any messages on the Galnet. The Galnet is the nervous system of the universe, it provides instant communication with any point in the known universe through a network of specially trained telepaths. It is through the net that you will receive all your missions from Federation Headquarters, and also do all your trading. All commerce is regulated by the Office of Interstellar Trading and has to pass through their warehouses where hundreds of robots scuttle about loading and unloading craft of all shapes and sizes. The OIT charges a flat 1% handling charge on all transactions, but this is a small price to pay for the convenience of automated goods handling.



EDI has one message for you, so you hit the display key. To your surprise it is not another unpaid bill or tax demand, it is a personal message. Eagerly you scan the screen.

"You don't know me, but I was a friend of your fathers, and ever since the accident I have kept my eye on you. Now I hear you have become a Free Trader. Your Dad's old ship will serve you well if you look after it and treat it right, but a ship's only as good as the Pilot so keep your shields up and your lasers hot, boy."

"As I remember it, that old rust bucket could do with a bit of work, and no doubt you blew the last of your creds in the bar last night, so I've taken the liberty of dropping a little something in your bank account to help you along. Make good use of it."

L.B."

As you watch, the message fades from the screen and despite all your efforts, the file is lost. Wondering who the mysterious L.B. is, you use the net to check on your bank balance and wonder turns to amazement when the screen shows 150 credits at your disposal. Whoever this L.B. is he isn't short of money. Filled with excitement, you key up the space chandlers section of the net and check what's in stock. The full range of missiles, lasers, fusion guns, space drives and shields spring up on the screen but most are well out of your price range. Selecting a pair of class 1 missiles from the display takes care of 80 of your new found credits but greatly increases the strike capability of your ship. After spending 10 more credits on the hydrogen fuel for your ion drive, return to EDI's communication circuits.

YOUR FIRST MISSION

Keying in 'FOFT' at the transmit message prompt you wait patiently as the Federation central computer searches its records and reviews your past record. Then you find yourself staring at the screen in bewilderment. It's arrived. The orders for your first mission are on the screen.

RENDEZVOUS WITH CONVOY AT SYSTEM 273.12 DEFTEST AND ESCORT TO SYSTEM 273.22 GREFTER

An escort job! Your first mission is to escort a convoy between two solar systems. The hardened space veterans would call it a milk run but to you it's your first real challenge. Looking back to the message you carefully copy the co-ordinates onto your flight log and move to the navigation computer to decode them. The first three digits (273) designate the galaxy. As is usual with all cadets you are operating in your own galaxy for the time being. The next two digits designate the solar system within the galaxy, a quick dash to the nav comp soon finds 273.12, 25 light years away, one jump. Tapping the decode button on the panel forces the nav comp to search its records and soon all the information available is displayed on the screen. Since the system is only one jump away, a moment later the course is locked and you prepare to launch on your first mission for the Federation.

4. STARSHIP CONTROLS

FLIGHT CONTROLS

Pre-flight checks completed, you issue the order to launch and sit back while the huge space doors slide apart revealing the inky blackness of deep space. A short blast on the main motors is enough to jet your ship out of the space station and into orbit. You pull right on the joystick and eagerly the ship complies by rolling about its axis. When the planet is directly beneath you, you ease off the stick to stop the rotation and then pull back to rotate up into the desired flight plane. With the planet directly behind you, you open up the throttle and the planet slips away. 20 secs out you rendezvous with the convoy you are to escort. Three class 1 light transports and an eagle. Enabling communications mode you swing the ship round the waterline on your cockpit crosses the lead craft. The I.F.F. system built into the ship's computer immediately prints the Galnet ID of the ship on the screen. Quickly you take a note of the number and enter the Galnet. Checking the messages pending reveals a greeting from the convoy leader, so you transmit a greeting back and give him the destination for the convoy before returning to flight mode. Taking your place slightly above and behind the convoy, you head for deep space.

WEAPONS SYSTEMS

A quick check on radar shows the area is clear of all other traffic, but you can never be too careful so you decide to check out your weapons systems. Arming your primary weapons system, always lasers, shows that the storage capacitors are at 100%. Every time you fire lasers energy is drawn from the capacitors; when you are empty your

lasers are useless. Thankfully some of the energy from your ion drives is continually being diverted into the capacitors so a short wait will return the lasers to full power.

Satisfied with the condition of your lasers, you turn to your secondary weaponry, the two missiles you purchased earlier. The familiar circle appears in the centre of the screen and a message confirming that both your missiles are aboard. Once armed any craft in range that passes through the circle on your screen is locked into the missile targeting system. A box will appear on the screen showing his position. Get him in the centre of the screen and a 'shoot' prompt will appear. From then on a single press of the trigger will unleash one of your missiles on a deadly mission of destruction. To complete this mission, though, the missile will have to fight its way through the maze of electronic defences automatically deployed by the target spacecraft. Misses are common with the cheaper missiles.

Suddenly the raucous sound of the defence siren cuts through the silence of space. A glance at the passive warning radar indicates a single unidentified target painting your craft with targetting radar, the dot on the screen shows it to be somewhere on your right flank, the only target on your radar in that quadrant is shown to be up in volume, from your position so you haul back on the stick and roll her round till you're head on to him. At this range its hard to tell what sort of craft you're up against and a missile lock is impossible so you stamp on the throttle and watch your speed build up. Any lingering doubts as to the intentions of the unknown craft vanish as a bolt of laser fire crashes against your shield. Nervously you eye your shield level indicators as the sky around you is lit up by laser fire; from the damage you're taking he must have type 3 lasers at least. You begin a series of roll manoeuvres in an attempt to dodge some of the incoming fire but your left shield is getting dangerously low. For a moment you toy with the idea of switching back to your own lasers and firing back but the range is closing fast and at last you can ID the target. It's an Asp. The Asp is a small, fast highly manoeuvrable strike craft bound to have good shields. By the time your lasers have smashed their way through his shields, you will be a molten lump of space debris.

Gritting your teeth, you hang on and wait for a missile lock, laser fire is still coming in but your opponent was to cocky, his capacitors are low and his fire rate is dropping fast. At last you slap the sights on him and are greeted with a missile lock. Levelling out, you bring him into a firing position and press the fire button. The ship shakes alittle as the missile is blown away from your wing and streaks off into the distance. For a few heart stopping moments, you watch the missile veer off course as the ECM systems on the Asp begin to attack the missiles guidance systems. Suddenly your ship screams out in torment as the left shield gives way. Hauling the stick hard up and left you start a wide, spiralling roll in an attempt to avoid the incoming fire but relentlessly it follows you. Hit after hit is getting through now and desperately you throw your craft around space. Just when you think your time has come, the fire stops. Dragging your battered ship around you arrive in time to see the last of the Asp spinning to destruction. Your missile got him. It's your first kill.

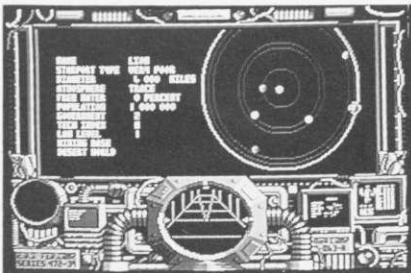
DAMAGE CONTROL

The time has come to see what damage he has done to you, so you key up the damage control computer and look down the list. 20% damage to your hold is not serious on this trip as you are not carrying any cargo but the 40% damage done to your ion drive is quite serious. You quickly allocate all three of your repair droids onto the task of repairing your drive which gives a repair time of some 13 centihours; not a good situation but it could have been worse.

5. NAVIGATION

TRAVELLING BETWEEN SOLAR SYSTEMS

Leaving the repair droids to continue their jobs, you return to the station by the convoy and prepare for the trip through hyperspace. A final check on your destination and you apply full power to the field generators; within a few seconds your ship accelerates to within a few percent of the speed of light, planets whizz by and even the stars move visibly as you approach the impossibility of faster than light travel. At ninety nine percent of the speed of light a hole opens up in the fabric of space time and like a bullet your ship flies through into the colourful world of hyperspace. The mighty hyperspace generators then bend the fabric of space time so that your destination is only a few million million kilometres away and at your current speed, that is only a few seconds flight. Once their job is completed, the generators shut down and your ship drops back into real space.



INTERGALACTIC FLIGHT

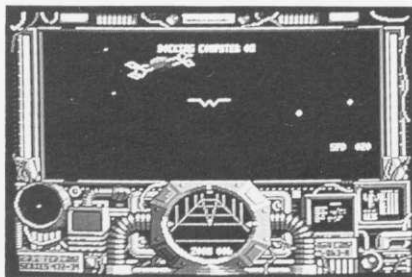
When you have engines powerful enough to make a jump of 100 light years, you have the option to jump to the nearest galaxy. By priming the field generators to full power, the next hyperspace jump you make will take you out of your present galaxy. This uses up 100 tons of fuel, but only a few seconds of real time. Even if you wanted to make the jump to another galaxy, with your engines you haven't a chance.

It takes you a few seconds to reorientate yourself, but a quick glance shows you have arrived at the correct solar system and the convoy is with you. The beacon on your target planet has been picked up by your guidance systems and a symbol has appeared in the bottom left hand corner of your screen indicating its relative position. Following the arrows soon has your destination in the centre of the screen. The condition lights on the top of your panel are shining pure green, indicating that there are no hostile forces in your immediate area, although a quick check on the radar indicates several at long range, so you give a quick pulse of power to the field generators. This has the effect of accelerating your craft to speeds very close to the speed of light for an instant. The field generators will not work if hostile forces are nearby. If an energy weapon hits the field generator when it is running, the result will be a rift in the fabric of space time large enough to destroy an entire solar system, so all field generators are fitted with a failsafe preventing use when under fire. The manufacturers were also requested to make it impossible to pulse the generator

in the vicinity of space stations to prevent collisions.

DOCKING WITH SPACE STATIONS

Using the pulsed field generators in this way you are soon within a short distance of the space station which is your destination. The ship's guidance system picks up the space traffic control computer's signals and so you engage the docking computer and sit back to watch the show. Long ago it was decided that it is far too dangerous to let any pilot attempt to dock with a space station manually so the largest and most powerful computers ever built were pushed into service as docking computers. All ships are aligned on the general area of the space station and allowed to close to within a few thousand yards of the docking arms. Then the ship is positioned by tractor beams and dragged into the docking bays. The computers can handle large numbers of ships at one time.



LANDING ON PLANETS

The alternative to docking with space stations is to land on the planet itself. To do this all that is required is to fly directly at the homing beacon on the target planet. Once through the upper atmosphere you once again follow the ship's guidance system on the screen until you find a place to put the ship down. This is usually a runway but at times may be a silo. If a silo is available tractor beams will grab any passing craft, and pull them in to safety.

In this case a planetfall is not necessary, so you log onto the net and contact HQ for further orders, your first mission is over!

APPENDIX 1

INTRODUCTION TO EDI SERIES 4 COMPUTERS

The EDI series of computers are reliable and cheap computers widely used as general control systems on small spacecraft. In the general case the computers operate at three levels. In the first level we have the **SIMPLE COMMAND LINE INTERPRETER**, {SCLI}. At this level we can run other programs to perform various tasks. The 4 series come supplied with the following packs as standard.

DISK PACK

CAT	List the files on an external disk
ERASE	Remove a file from a disk
SAVE	Save the current buffer to disk
LOAD	Load a buffer from disk

COMMUNICATIONS PACK

NET	Connect the system to the Galnet
-----	----------------------------------



GENERAL PACK

SHIPS	Access the library data on various common spacecraft.
EDIT	Invoke the Simple Line Editor
NEW	Clear the current buffer
CLEAR	Clear the workscreen

The second level of operation is in operation whenever one of the packs above is invoked. This leaves the general housekeeping functions of the system running, but ties up the main memory and processor power in running the invoked programme.

The third level of operation is only available to system managers and above.

APPENDIX 2

THE SIMPLE LANGUAGE – A SUMMARY

This document is a guide to the SIMPLE programming language as used by the EDI series of computers.

Below is a list of the SIMPLE instructions in the following format. The first line of the description gives the name of the command, below is a brief description of what the command does. This is followed by the syntax of the statement and a brief example of its uses.

The syntax of the statement is shown in the following form:-

STATEMENT {field One Parameters} {field Two Parameters}

Field parameters are;

imm	immediate data
num	immediate numerical data
str	immediate string data
var	variable name
#	access current array element
;num	string number

Valid string numbers are ;0 to ;9 and strings are 16 characters long. Valid variable names are 'a' to 'z' and variables are 16 bit signed integers. The array is of size 20 by 16 elements.

ADD

Purpose Arithmetic addition of field two to field one.

Syntax ADD {var} {var, imm, #}

Example ADD A 1 - add 1 to variable A

ADD B # - add the contents of the current array element to variable B.

AND

Purpose Logical AND of field two to field one

Syntax AND {var} {var, imm}

Example AND A 255 and variable A by 255

BEEP

Purpose start one of the system sound effects

Syntax BEEP {var, imm}

Example BEEP 1 start sound effect 1

BEEP A start sound effect number A

Valid sound effects are numbers 0 to 14.

CALL

Purpose start execution of subroutine

Syntax CALL {label}

Example CALL L1 start subroutine at label 1

CHAR

Purpose Print the specified ASCII character at the current cursor position.

Syntax CHAR {var, imm}

Example CHAR 65 print 'A' at the current cursor position

CLR

Purpose Clear the screen and home the cursor

Syntax CLR

Example CLR

CRT

Purpose Print the value of field one at the current cursor position.

Syntax CRT {var, imm, ;num}

Example CRT 1 - Print '0001' at the current cursor position.

CRT A - Print the value of variable A

CRT ;1 - Print previously defined string

DIV

Purpose Divide field one by field two

Syntax DIV {var} {var, imm, #}

Example DIV A 16 divide A by 16

DIV A B divide A by B

DIV A # divide A by the value in the current array element.

DRAW

Purpose Draw a line from the last point plotted to the field one, field two [x, y]

Syntax DRAW {var, imm} {var, imm}

Example DRAW A B draw line to A, B

ENDCALL

Purpose End the current subroutine and return to main programme.

Syntax ENDCALL

Example ENDCALL

ENDIF

Purpose End all currently active tests

Syntax ENDIF

Example ENDIF

ENDPROC

Purpose End the current simple programme and return control to the SCLI level.

Syntax ENDPROG

Example ENDPROG

EQU

Purpose Execute the following block of code if the result of the last test instruction was equal to zero.

Syntax EQU

Example EQU

GT

Purpose Execute the following block of code if the result of the last test instruction was greater than zero.

Syntax GT

Example GT

JUMP

Purpose Transfer programme control to the labelled point in the programme.

Syntax JUMP {label}

Example JUMP L1

KEY

Purpose Scan the keyboard and return the Atari keynumber of the key pressed.
Returns zero if no key is pressed.

Syntax KEY {var}

Example KEY A

LET

Purpose Assign value to a variable

Syntax LET {var, #} {imm, var, #}

Example LET A 200 assign value 200 to variable A
LET # 200 assign value 200 to current array element

LPRINT

Purpose Output to printer

Syntax LPRINT {;str, var, imm}

Example LPRINT A output the value of A to the printer.
LPRINT ;1 output the previously defined string number 1 to printer.

LT

Purpose Execute the following block of code if the result of the last test instruction was less than zero.

Syntax LT

Example LT

MOVE

Purpose Move the cursor to the defined screen position.

Syntax MOVE {imm, var} {var, imm}

Example MOVE A B move the cursor to position A, B
MOVE 10 10 move the cursor to position 10, 10

MUL

Purpose Multiply field one by field two and place the result into field one.

Syntax MUL {var} {var, imm, #}

Example MUL A 10 Multiply A by 10
MUL A B Multiply A by B

NE

Purpose Execute the following block of code if the result of the last test instruction was not equal to zero.

Syntax NE

Example NE

NEWLIN

Purpose Move the cursor to the left of the screen and one line further down the screen. Will scroll the screen if necessary.

Syntax NEWLIN

Example NEWLIN

PLOT

Purpose Plot the destined point.
Syntax PLOT {var, imm} {var, imm}
Example PLOT 20 20 plot the point 20,20
PLOT A B plot the point A, B

RND

Purpose Generate a random number
Syntax RND {var}
Example RND A

RASTER

Purpose Waits for the start of a television frame.
Syntax RASTER
Example RASTER

SUB

Purpose Subtract the value of field two from field one.
Syntax SUB {var} {var, imm, #}
Example SUB A 1 subtract one from A
SUB A B subtract the value of B from the value of A

SETPOS

Purpose Set the current array element position.
Syntax SETPOS {var, imm} {var, imm}
Example SETPOS A B current array element is element A, B
SETPOS 10 10 current array element is element 10, 10

SETSTR

Purpose Assign a value to a string variable
Syntax SETSTR {;num} {str}
Example SETSTR ;1 hello there

TEST

Purpose Test the value of the defined field and store the result for later evaluation.
Syntax TEST {var}
Example TEST A

UNPLOT

Purpose Erase the point field one, field two to background colour.
Syntax UNPLOT {var, imm} {var, imm}
Example UNPLOT 10 10
UNPLOT A B

APPENDIX 3

THE SIMPLE LINE EDITOR

SLE THE SIMPLE LANGUAGE EDITOR V1.0

SLE is accessed from SCLI level by typing:

EDIT <RETURN>

Once in the SLE level you will be greeted by the system prompt and will have access to the programme in the temporary store. To change the programme in the temporary store, see the LOAD command and the NEW command in the SCLI manual.

SLE is a simple line editor and interpreter for the simple language. The command definitions are shown in the following form:-

COMMAND [parameter1]#(parameter2)

Any parameters shown in square brackets '[']' are required parameters and any shown in curved brackets are optional parameters. Any spaces are shown as hash '#' signs.

Important Note: to avoid repeated syntax errors do not use spaces that are not required.

SLE COMMANDS

POSITION COMMANDS

u[n] Moves the current line up the buffer n lines
d[n] Moves the current lines down the buffer n lines
g[n] Goto line number n

EDIT COMMANDS

i Insert a line AFTER the current line
r Replace the current line

With the two commands above, immediately after pressing return the editor will prompt with the line number of the line to be changed and will wait for the new line to be entered. This editor will then check the format of the new line and, if the line is legal, will then modify the buffer accordingly. If the line is illegal, an error message will be displayed and the buffer left unmodified.

- Delete the current line
l[n] Label the current line as label n

The label command is used with the SIMPLE JUMP and CALL commands. You can label a line at any time, the editor does not require lines to be labelled before you can enter jump or call commands.

c[n] Insert Comment number n at the current line

The comment command allows you to add comments that will be ignored at run time but appear in all listings. After pressing return, you should type in one line of text as your comment. If you want to reuse a label at another place in the buffer, press return twice and the comment will appear at both positions.

OUTPUT COMMANDS

s#(n1)#(n2) Display the current buffer on the screen.

p#(n1)#(n2) Display the current buffer on the printer

The two optional parameters n1 and n2 are the start and end line of the block in the buffer that are to be displayed.

OTHER COMMANDS

e Exit the SLE level

This command returns you to the SCLI level, leaving the current buffer in the temporary store ready for use.

EDI Fedcomp Series 472 - 39

SIMPLE Language List Facility. Programme Size:- 320 Bytes

1	CLR			11	ADD	a	1
2	LET	a	20	12	LET	c	20
3	LET	b	5	13	SUB	c	a
L1	MOVE	a	b	14	TEST	c	
5	RASTER			15	NE		
6	CHAR	127		16	JUMP	L1	
7	RASTER			17	ENDIF		
8	CHAR	126		18	LET	a	0
9	RASTER			19	JUMP	L1	
10	CHAR	129		20	ENDPROG		

EXAMPLE SESSION

This example starts in the SCLI level.

NEW SLE Language Editor v1.0

edit
Ready

g1				9	jump 11		
1				g2			
r				2			
1	clr			11			
s				s			
1	CLR			1	CLR		
i				L1	MOVE	a b	
2	move a b			3	CRT	a	
i				4	KEY	c	
3	crt a			5	SUB	c 28	
i				6	TEST	c	
4	key c			7	EQU		
i				8	ADD	a 1	
5	sub c 28			9	JUMP	L1	
i				g9			
6	test c			9			
i				i			
7	equ			10	endif		
s				i			
1	CLR			11	endprog		
2	MOVE	a b		s			
3	CRT	a		1	CLR		
4	KEY	c		L1	MOVE	a b	
5	SUB	c 28		3	CRT	a	
6	TEST	c		4	KEY	c	
7	EQU			5	SUB	c 28	
i				6	TEST	c	
8	add a 1			7	EQU		
i				8	ADD	a 1	
				9	JUMP	L1	

```

10      ENDIF
11      ENDPROG
gl
1
i
2      let b 5
s

1      CLR
2      LET      b 5
L1     MOVE     a b
4      CRT
5      KEY      c
6      SUB      c 28
7      TEST     c
8      EQU
9      ADD      a 1
10     JUMP     L1
11     ENDIF
12     ENDPROG
e

```

APPENDIX 4

INTRODUCTION TO GALNET

The Galnet is the central communication network used by all space-faring nations. It allows instantaneous communication over vast distances by use of specially trained telepaths.

Logging on to the Galnet is achieved by invoking the net from the SCLI by typing NET{return}.

You will be greeted by the net's title page and a request for identification. If you do not know your ID number, then entering 'HELP' will connect you with the library level and tell you your number. It will speed up the connection process if you remember this number, but if you ever forget this number, you can simply enter help again without destroying your accounts.

The Galnet recognises the following commands:-

H	{Help}	Displays the available commands
E	{Enter}	Enter the trading sublevel
T	{Transmit}	Transmit a message
P	{Print}	Print any mail pending
R	{Read}	Read any general messages
I	{Inventory}	Display the ships manifest
Q	{Quit}	Drop the line and return to SCLI

For details of the trading sub-level, please refer to Appendix 5.

When in flight communication mode, if a craft passes across the flight symbol you will be given the Galnet ID number of the craft. By entering the net and transmitting a message to this number you will be connected to the pilot of the craft and will be allowed to talk to him.

By transmitting a message to FOFT you will be connected to federation headquarters (see above).



The print command will display any personal mail pending and the read command will display any general mail.

The Inventory command gives a full description of your ship and its cargo.

APPENDIX 5

COMMERCE ON THE NET

The commercial level of the net is available by typing E at the net command level. Once in, you will be shown a series of menus. Pressing the indicated keys will take you to various sub menus, until you arrive at the item you are interested in. Watch the stock level carefully, if people are selling then the stock level will rise and the price fall. Careful timing is necessary to get the best deal from the market. Once you have made your purchase the funds are automatically withdrawn from your account, and the goods loaded into your hold by the space station's short range matter transporters. Use the data available on the navigation library level to judge which items to trade in e.g. a planet with a high population needs food, but it is no good taking agricultural goods to a planet populated by robots.

To re-equip your ship you also use the net. Equipment is grouped into three basic levels on the net. Weapons, engineering and general equipment are available at the press of a key. Your ship is capable of carrying three weapon systems named as Primary, Secondary and Tertiary. The primary system is always lasers but you have the option of five different types of lasers for your ship. The better the lasers are, the faster they recharge after use and the more damage they do when a hit is scored.

The secondary and tertiary systems are a matter of taste. You begin with two missiles as your secondary system and no tertiary system, but any system can be replaced at will. When you purchase a new weapons system you will be given the option of replacing the Secondary or Tertiary weapons system. If you replace an existing system, then the old system will be removed and you will be credited with the value of the system, less 10% business tax, 1% handling charge, 5% depreciation and 24% workshop charges.

Please note, the weapon control system will not allow two similar systems to be fitted at the same time.

Weapons Statistics		Class 1	Class 2	Class 3	Class 4	Class 5	
Lasers	x2	2	4	6	8	10	Rapid Fire
Gauss	x4	4	8	12			Rapid Fire
Fusion	x32	32	64	96			Difficult to use
Plasma	x16	16	32	48			Slow Fire Rate
Missile		50	100	150			Expensive

APPENDIX 6

NAVIGATION SUMMARY

The Navigation System is very simple to operate:

To rotate the current galaxy view use the joystick.

To zoom in on your current position press 'HELP'.

To zoom out from your current position press 'UNDO'.

To move the target destination cursor use Keys 4, 6, 8, & 2 on the numeric keypad.

When the target destination cursor intersects a solar system, a line is drawn from your current position to the target system and the system name, designation and range are displayed on the screen.

If you have enough fuel (one tonne per light year of jump), and your engines are powerful enough to make the jump, you may lock the course to the current target planet by pressing '5' on the keypad at the right of your keyboard.

To return to the main flight level press 'SPACE'.

NAVIGATION LIBRARY LEVEL

Pressing 'D' will decode the stored information on the current target system and will display them on the screen in the following form.

The diagram displays the orbits and relative positions of the planets in the current system. The planet which supports life is indicated by the flashing ring.

Government level indicates how much personal freedom an individual has on the main planet. At level 0 there is total anarchy and at level 15 virtually no personal choice. In between you pass through democracies, balkanisations, bureaucracies, oligarchies and dictatorships.

Law level is slightly different from government level in that law level only relates to weapons. A planet with a law level of 0 allows open ownership of weapons and a planet with a high law level has heavy restrictions on weapon ownership.

Tech Index is a measure of how technically advanced the planet is. A low tech level indicates a poor level of technical knowledge. For example, interplanetary flight becomes available at tech level 7 and matter transportation at tech level 16.

To return to the main navigation level press 'SPACE'.

SHORT RANGE SCAN

Pressing 'S' from the main navigation level will display a short range scan of your current solar system. This shows the relative position of the planets only.

To return to the main navigation level press 'SPACE'.

NAVIGATION SUMMARY

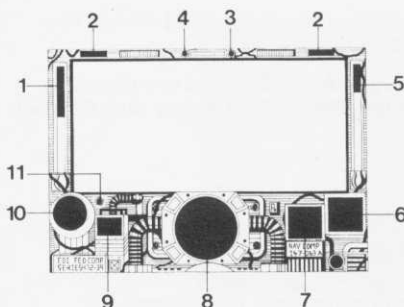
Drive	Class 1		Class 2		Class 3		Class 4		Class 5	
	Max Speed	Jump	Max Speed	Jump	Max Speed	Jump	Max Speed	Jump	Max Speed	Jump
Ion Drive	136	74	144	76	152	78	160	80	168	82
Plasma Drive	144	76	160	80	176	84	192	88	208	92
Fusion Plant	152	78	176	84	200	90	224	96	248	102
Photon Drive	160	80	192	88	224	96	256	104	288	112
Matter/ Antimatter/Drive	168	82	208	92	248	102	288	112	328	122
Star Drive	176	84	224	96	272	108	320	120	368	132

APPENDIX 7

FLIGHT CONTROL SUMMARY

STANDARD PANEL LAYOUT

(Details may vary according to starship)



1. LEFT SHIELD
2. STATUS LIGHTS
3. ESCAPE POD STATUS
4. DOCKING SYSTEM STATUS
5. RIGHT SHIELD
6. DAMAGE CONTROL
7. NAVIGATION COMPUTER
8. RADAR
9. SHIPBOARD COMPUTER
10. PWR
(PASSIVE WARNING RADAR)
11. NAVIGATION COMPUTER STATUS

RADAR

The radar appears in the centre of your ship's control panel. The image it displays represents a three dimensional model of the space surrounding you. You are shown as a white spot in the centre of the display.

The markings on the display show the plane of space in which you are oriented and the v-shaped field of view in front of you. Any objects which enter the space around your ship appear as a glowing dot on a colour coded stalk. If the dot is below the stalk, the object itself is beneath you.*

*If it appears above the stalk, the object is above you.

Function keys 9 and 10 control the magnification of the radar. The zoom factor is shown beneath the radar.

Remember: the greater the 200m factor, the shorter the visible range.

FUNCTION KEY DEFINITIONS

- | | |
|-----|-------------------------------|
| F1 | Communication Mode |
| F2 | Arm Primary Weapons System |
| F3 | Arm Secondary Weapons System |
| F4 | Arm Tertiary Weapons System |
| F5 | Audible Threat Warning On/Off |
| F6 | Navigation Computer |
| F7 | Damage Control |
| F8 | Ships Computer |
| F9 | Radar Zoom + |
| F10 | Radar Zoom - |

MUSIC AND SOUND EFFECTS

FOFT is supplied with a disk of 20 tunes for your enjoyment. To select a tune simply press 'HELP'. When in flight mode a prompt will ask you to insert the music disk. After you have complied with this request, you select the tune you wish to hear by using the up and down arrows on the keyboard and press return to load in the tune.

Once you have loaded in a tune, pressing 'M' will replay the tune without having to reload from disk.

If you do not want to listen to music then press 'K' to activate the sound effects. This key also kills the currently active sound effect.

Whenever a hostile ship comes into visible range, a siren will sound to warn you of the oncoming danger. If you do not wish this to happen then simply turn ATW off using function key 5.

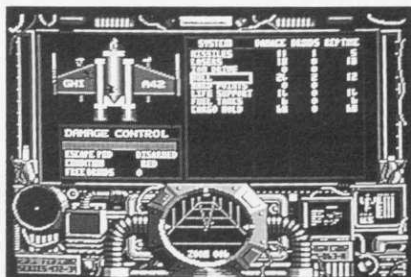
OTHER KEYS

H	Engage hyperspace engines, if a course is locked.
P	Pause
#	Engage hyperspace engines in pulse mode (see above)
Control	Accelerate
Alternate	Decelerate
Backspace	Launch ship from space station or planet.
D	Engage docking computer

APPENDIX 8

DAMAGE CONTROL SYSTEM SUMMARY

To repair damage to your ship all that is required is to allocate your repair droids. Enter the damage control level by pressing F7 when in flight mode.



Engage droid allocation mode by pressing 'RETURN' and select the desired system by moving the box with the up and down arrow keys. When you are at the desired system, press '+' on the keypad to allocate a droid and '-' to de-allocate a droid.

Careful droid management is essential for your continued existence.

FOR THE FOFT CRAFT SUMMARY, REFER TO THE FREE POSTER INCLUDED IN THIS PACK.

CREDITS

Gremlin Graphics Software Limited,
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© 1988. All rights reserved. Copyright subsists on this program. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or re-purchase scheme in any manner is strictly prohibited.

Copying of this program is illegal and many render the parties responsible to prosecution by both the licensee and the owner of the copyrighted works.

Federation of Free Traders

Flughandbuch

Genehmigt vom irdischen Handelsministerium
Zusammengestellt von Paul Blythe 17.2.2088

FOFT Copyright Gremlin Graphics Ltd 1988
Programm von Paul Blythe
Musik von Benn Daglish
'Bitz' von Fungus
Grafiken von Steve Kerry, Paul Blythe and Berni
Deutsche Bearbeitung von AGC Hamburg, Jürgen Mayr

BEGINNEN SIE EIN NEUES LEBEN IN DEN STERNEN!

DIE REGIERUNG ERKLÄRT SICH
BEREIT, IHRE ÜBERFAHRT
ZU FINANZIEREN!

GRATIS!
VÖLLIG KOSTENLOS

EIN **EINMALIGES**
ANGEBOT FÜR EINE **HINREISE**,
AN DEM FAST NICHTS FAUL IST.
DER URLAUB FÜR EIN GANZES LEBEN!

BUCHEN SIE IHRE ÜBERFAHRT **SOFORT!**

Besondere Vergünstigungen für:
**berühmte Verbrecher, Telefonabhörer, Raucher,
Versicherungsvertreter, Zahnärzte und andere
nicht-menschliche Lebensformen.**

GÜLTIGKEIT UND BEDINGUNGEN:

1. Alle noch ausstehenden Einkommenssteuerbeträge müssen vor Antritt der Reise beglichen werden.
2. Aller Besitz muß an die örtliche Behörde überschrieben werden.
3. Für persönlichen Schaden kann keine Haftung übernommen werden.
4. Personen, die während der Überfahrt versterben, sind für eventuell entstehende Kosten verantwortlich.
5. Der Reisende ist verpflichtet, eine eidesstattliche Versicherung abzugeben, daß kein Versuch einer Rückkehr zur Erde unternommen wird.

INHALT

1. Einleitung

2. Geschichte der Föderation

Allgemeine Entwicklung
Aufbau der Föderation
Karriere in der Föderation

3. Anwerbung

Anfangsausstattung
Ausrüstung des Raumschiffes
Die erste Mission

4. Die Raumschiffsteuerung

Flugkontrollen
Waffensysteme
Schadensüberwachung

5. Navigation

Interstellare Flüge
Intergalaktische Flüge
Andocken an Raumstationen
Landung auf Planeten

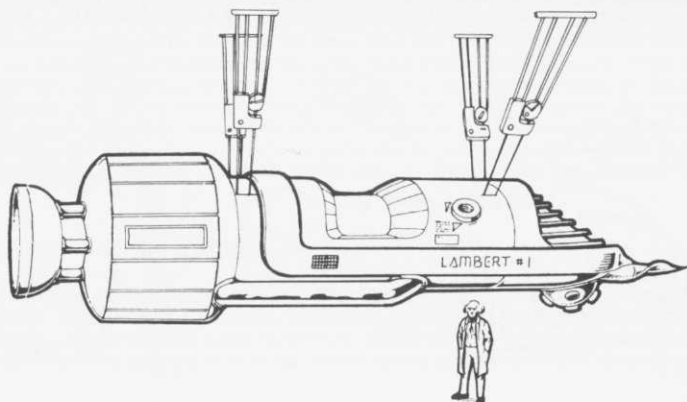
Anhänge

Anhang 1	Einführung in den Computer EDI der Serie 4
Anhang 2	Die Programmiersprache SIMPLE – Zusammenfassung
Anhang 3	Der Simple – Zeileneditor
Anhang 4	Einführung ins Galnet
Anhang 5	Handel über das Netz
Anhang 6	Navigation und Antriebsarten – Zusammenfassung
Anhang 7	Flugkontrolle – Zusammenfassung
Anhang 8	Schadensüberwachung – Zusammenfassung

1. EINLEITUNG

Federation of Free Traders (FOFT) ist eine Weltraumsimulation, die Paul Blythe in 12monatiger Arbeit für Gremlin Graphics entwickelte. Ausgestattet mit gefüllten 3D-Grafiken, professionell komponierter Musik und exzellenten Bildern enthält dieses Spiel über 8 Millionen Planeten, die alle besucht werden können und die sich über ein circa 10^{34} Meter durchmessendes Areal verteilen. (Sofern meine Schulmathematik mich nicht ganz verlassen hat, sollte das ca. 10 hoch 18 bzw. 18 Trillion Lichtjahren entsprechen. Unsere Galaxis, die Milchstraße, z.B. ist 100.000 Lichtjahre breit und 15.000 Lichtjahre dick ... und beinhaltet etwa 200,000,000,000 sterne). Mit verschiedensten Waffensystemen, einem echten Bordcomputer mit eigener basic-ähnlicher Programmiersprache, Navigationssystemen, einem ausgeklügelten Kommunikationsnetz, mit dessen Hilfe Sie andere Schiffe erreichen können, sowie umfangreiche Handels- und Kampfmissionen stellt FOFT die realistischste Weltraumsimulation dar, die es je auf einem Heimcomputer gab.

2. GESCHICHTE DER FÖDERATION

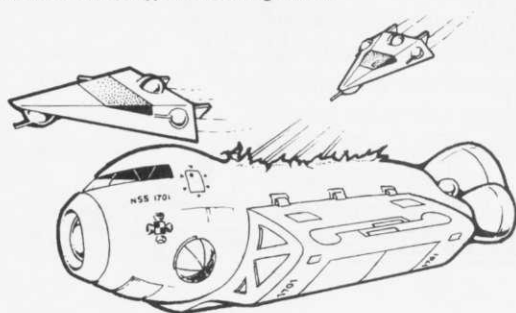


ALLGEMEINE ENTWICKLUNG

Kurz nach Beginn des 21. Jahrhunderts entdeckten Wissenschaftler bei Forschungen an der Kernfusion zufällig den Überlichtantrieb, der nach seinem Entdecker, Henry Lambert, als Lambert-Antrieb bezeichnet wurde. Damit begann die Kolonisation des Weltalls. Steigende Arbeitslosigkeit, chronische Umweltverschmutzung und wachsende Kriminalitätsraten auf der Erde ließen die Auswandererzahlen sprunghaft in die Höhe schnellen, da jedermann ein besseres Leben auf anderen Planeten erhoffte. Der Strom der Auswanderer wurde zu einer Flut, als Regierungen verschiedener Länder entdeckten, daß die Finanzierung von Flügen ohne Rückfahrkarte ein ausgezeichnete Weg war, ihre Bevölkerungsprobleme zu lösen.

Die neuen Kolonien waren sehr auf die Erde angewiesen, da sie nicht alle Güter selbst herstellen konnten, und so wurde der koloniale Transportservice ins Leben gerufen, um die enormen Warenmengen von den Kolonien zu bringen (und die Bezahlung für die Waren zur Erde zurückzuschaffen). Anfänglich waren die Frachterkonvois gänzlich ungeschützt, da es keine Gefahren für sie gab, doch die Kolonisierung eines neuen Planeten ist nicht leicht. So wurden manche Kolonisten des kargen Lebens auf fremden Planeten schnell müde und begannen, sich dem Verbrechen zu widmen. Die ungeschützten Frachter gingen plötzlich an, unterwegs auf mysteriöse Weise zu verschwinden, und das war die Geburtsstunde einer völlig neuen Art der Kriminalität, der Raumpiraterie. Forschungsschiffe, die ursprünglich dazu dienten, neue kolonisierbare Planeten aufzuspüren, wurden eiligst zu Polizeischiffen umgebaut und als Eskorten für die Frachter eingesetzt. Die Erde zahlte nun den Preis für ihre überstürzte Kolonisierungspolitik, denn die neu gewonnenen Gebiete im Weltall, die es zu überwachen galt, waren enorm groß, so daß auch die Wachflotte entsprechend zahlreich und damit auch teuer war. Die Aufwendungen wurden schließlich so gewaltig, daß die Erde schnell an die Grenzen ihres Kapitals geriet und eine planetenweite Wirtschaftskrise unvermeidbar schien. Um das Schlimmste zu verhindern und den Kollaps der irdischen Ökonomie abzuwenden, löste die Erde mit einem Schlag sämtliche Verbindungen zu ihren Kolonien.

Die Raumpolizisten wurden entlassen, ihre Schiffe verkauft, und es gelang im letzten Moment, das Ruder herumzureißen. Langsam erholte sich die irdische Wirtschaft, die Lage in den Kolonien allerdings wurde verzweifelt. Jede Ware von der Erde erlangte in den Kolonien einen derartig hohen Wert, daß sich bald Privatleute auf dem Mutterplaneten dazu entschlossen, auf eigene Rechnung und eigenes Risiko die Kolonien anzufliegen. Die Kolonisten stürzten sich auf die Güter der Erde und zahlten gut an die freien Händler, auch wenn Piraten sich immer wieder ihren Tribut von unvorsichtigen Händlern holten. Die erfolgreichsten der freien Händler wurden schnell sehr reich und begannen, Piloten einzustellen, um die Risiken nicht mehr selbst tragen zu müssen. Im Jahre 2079 flog einer der reichsten Händler, Simon Macpherson, mit seinem schwerbewaffneten Raumschiff direkt zur Basis des berüchtigsten Piraten der Galaxis – zu Laserbaiter! Macpherson überzeugte Laserbaiter, ihm zu folgen und den Geleitschutz für seine Konvois freier Händler zu stellen. Er war damit so erfolgreich, daß bald freie Händler aus der ganzen Galaxis sich an seine Konvois anschlossen, um deren Schutz zu genießen. Als die Konvois immer größer wurden, mußte Laserbaiter bald neue Piloten einstellen, um die Bewachung aufrechtzuerhalten, und so wurde die Föderation der freien Händler, die F.O.F.T. (Federation Of Free Traders), ins Leben gerufen.



AUFBAU DER FÖDERATION

Die Föderation ist ein Zusammenschluß unabhängiger Händler, die durch das Galnet miteinander verbunden sind. Alle Piloten erhalten ihre Aufträge über dieses Kommunikationsnetz und melden die Ausführung auf demselben Wege zurück. Es gibt bei der Föderation keine Uniformen, doch darf jeder Dienstgrad über den Kadetten das Föderationsabzeichen tragen. Kadetten erhalten eine Kenn-Karte, damit jeder qualifiziertere Pilot sie erkennen kann und ein Auge auf sie behält. Obwohl die einzelnen Piloten große Freiheiten haben, gibt es doch eine strenge Rangordnung, die sich aber in erster Linie auf die Missionen bezieht, die einem Piloten übertragen werden. Hochbezahlte Aufgaben bleiben den höheren Rängen vorbehalten, während die Kadetten sich mit dem begnügen, was übrigbleibt. Die Rangordnung sieht folgendermaßen aus:

Cadet	- Kadette
Initiate	- Anfänger
Rookie	- Rekrut
Pilot	- Pilot
Chief	- Chefpilot
Commander	- Kommandant
Wing Commander	- Geschwaderkommandant
Admiral	- Admiral

Es gibt immer nur einen Admiral, und der ist das absolute Oberhaupt der Föderation. Zur Zeit ist Laserbaiter der Admiral, und die letzten drei Geschwaderkommandanten, die nach seiner Position trachteten, verschwanden auf geheimnisvolle Weise.

KARRIERE IN DER FÖDERATION

Die Beförderung erfolgt automatisch. Die leitenden Offiziere überwachen Ihren Fortschritt und beurteilen, wie Sie jede einzelne Mission durchgeführt haben. Ist man der Meinung, daß Sie eine Beförderung verdient haben, wird Ihnen dies bekanntgegeben, sobald der nächste Auftrag über das Netz hereinkommt. Die Mission wird schon entsprechend Ihrem neuen Rang ausgewählt.

3. ANWERBUNG

Um zur FOFT rekrutiert zu werden, brauchen Sie lediglich ein Schiff, das mit Lasern und einem Sternenantrieb ausgestattet ist. Um nach der Rekrutierung zu überleben, bedarf es blitzschneller Reflexe, eiskalter Berechnung und der Fähigkeit, an den gefährlichsten Orten des Alls Handel zu treiben. Junge Rekruten erhalten zuerst nur wenig gefährliche Aufgaben wie die Lieferung von Waren an entfernte Planeten oder den Geleitschutz für Frachter in die zivilisierteren Ecken der Galaxis. Da diese Jobs nur mit geringen Risiken verbunden sind, ist die Bezahlung ziemlich lausig. Um in der Föderation voranzukommen, sollte der junge Pilot seine Zeit nutzen, um auf den Planeten, die er besucht, Handel zu treiben und so sein Kapital für die schwereren Zeiten zu vermehren. Während seines Aufstiegs sollte der junge Kadett unbedingt einen Teil seines Kapitals in die Verbesserung seines Raumschiffes investieren, denn Reichtum nützt wenig, wenn man immer noch mit Energieschilden umherfliegt, die nach einem einzigen Lasertreffer zusammenbrechen.

ANFANGSAUSSTATTUNG

Als Sie fünf Jahre alt waren, führte ein tragischer Computerfehler zur Zerstörung der Raumstation, auf der Ihr Vater seinen Dienst tat. Obwohl die Erinnerung an Ihren Vater nur noch sehr schemenhaft ist, besitzen Sie doch viele Dinge, die er Ihnen vermachte. Eins dieser Dinge, die Sie sorgfältig aufbewahrt haben, ist die alte Hartley MkII, eines der ältesten

noch im Dienst befindlichen Sternenschiffe. Als Sie alt genug waren, lernten Sie es zu fliegen und benutzten das alte Monster zu einigen Vergnügungstrips im Planetensystem Ihrer Heimatwelt. Die Zeit für solche Spielereien ist aber vorüber, denn heute morgen erhielten Sie Ihre Papiere und sind nun ein Mitglied der Föderation. Mit dem ersten Pendler fliegen Sie zur Raumstation N3 und stehen im Hangar vor Ihrem Schiff, um es zu überprüfen.

Obwohl sehr alt, ist die MkII schon mit Ionenantrieben der Klasse 3 ausgestattet, die im Normalraum immerhin halbe Lichtgeschwindigkeit erreichen und genügend Energie für einen Hüpfen über 50 Lichtjahre produzieren. Außerdem besitzt sie 2 Laserkanonen Typ 1, die nach vorne feuern, und vier Montagehalterungen für Zusatzbewaffnung. Sie verfluchen Ihren Bargeldmangel, der Sie davon abhält, diese Zusatzwaffen zu kaufen, und wenden sich den Abwehreinrichtungen des Schiffes zu. Der Schildgenerator Typ 1 wird schon unter schwachem Beschuß zusammenschmelzen, und das bedeutet, daß der Rumpf nicht die geringste Panzerung besitzt und daß es schnell zu einem Druckverlust oder gar zum sofortigen Tod im Vakuum des Alls kommen würde. Aus diesem Grund beschließen Sie, so schnell wie möglich etwas für die Verbesserung des Schildes zu tun, und betreten das Schiff, um die Brücke zu inspizieren. Das vertraute Cockpit muntert Sie wieder ein wenig auf, als Sie sich im Pilotensessel niederlassen. Mit geschulten Griffen bedienen Sie einige Knöpfe, und das Kontrollpult erwacht zum Leben. Der Bordcomputer der Serie 472, genannt ED1, zu Ihrer Linken schaltet sich ebenfalls ein. Obwohl er genau so alt ist wie das übrige Schiff, ist er doch ein leistungsfähiges Gerät und wird Ihnen hervorragende Dienste leisten, indem er alle notwendigen Kommunikationslinien, die für einen Sternenflug erforderlich sind, bedient und Sie unterhält, wenn Sie unterwegs einmal ruhigere Augenblicke haben. Ganz links liegt der passive Radarwarner, der Ihnen mitteilt, wenn jemand sie zu orten versucht, um eine Rakete auf Sie abzufeuern. Rechts befindet sich der Navigationscomputer und das Schadensüberwachungssystem. Checken Sie schnell die Systeme und bemerken Sie, daß die Reparaturdroiden sehr fleißig waren, denn das Schiff ist in bester Verfassung. Nachdem die Bodenchecks beendet sind, wenden Sie sich dem Leuchtschirm des Radars zu. Hier innerhalb der Station ist es noch nutzlos, doch wird es im Weltall Ihr wichtigstes Flugkontrollsystem sein. Wird es beschädigt, ist das Schiff praktisch blind, doch der Check verläuft positiv, und Sie sind startklar.



AUSRÜSTUNG DES RAUMSCHIFFES

Sie wenden sich dem Bordcomputer EDI zu und entschließen sich zu prüfen, ob irgendwelche Nachrichten im Galnet vorhanden sind. Das Galnet ist das Nervensystem des Weltalls, denn es bietet mit Hilfe speziell ausgebildeter Telepathen sofortige Nachrichtenverbindungen mit jedem Punkt im bekannten Universum. Über dieses Netz werden Sie all Ihre Missionen vom Hauptquartier der Föderation erhalten und darüber werden Sie auch Ihre Handelsgeschäfte abwickeln. Jeglicher Handel wird vom Büro für interstellaren Handel geregelt und hat über dessen Lagerhäuser zu erfolgen, in denen Hunderte von Robotern damit beschäftigt sind, Raumschiffe aller Formen und Größen zu be- und entladen. Das BIH berechnet eine Gebühr von 1% auf alle Transaktionen, doch ist das nur ein geringer Preis für die Annehmlichkeiten der vollautomatisierten Güterabfertigung dieser Institution.



EDI hält eine Nachricht für Sie bereit, und Sie drücken den Bildschirmschaltknopf. Zu Ihrem Erstaunen handelt es sich nicht um eine weitere unbezahlte Rechnung oder eine Steuernachforderung, sondern um eine persönliche Botschaft. Neugierig starren Sie auf den Schirm:

“Du kennst mich nicht, doch ich war ein Freund Deines Vaters, und seit seinem bedauerlichen Unfall habe ich ein Auge auf Dich gehabt. Nun erfuhre ich, daß Du ein freier Händler geworden bist. Sicher wird das alte Schiff Deines Vaters Dir treue Dienste leisten, wenn Du es in Ordnung hältst und es gut behandelst. Doch ist ein Schiff nur so gut wie sein Pilot, darum halte Deinen Schild hoch und die Laser heiß, mein Junge.

“Soweit ich mich erinnern kann, wird der alte Rosteimer es mit ein bißchen Arbeit noch lange machen, doch ich bin sicher, daß Du Deine letzten Credits gestern nacht in der Bar verjubelt hast. Darum nahm ich mir die Freiheit, eine kleine Summe auf Deinem Bankkonto zu deponieren, um Dir ein wenig weiterzuhelfen. Verwende es gut.

L.B.”

Nachdem der letzte Satz der Botschaft verschwunden ist, bleibt sie trotz all Ihrer Versuche unauffindbar. Während Sie sich noch fragen, wer dieser mysteriöse L.B. ist, benutzen Sie das Netz, um Ihr Bankkonto zu überprüfen, und die Verblüffung ist groß, als Sie feststellen, daß Ihnen 150 Credits zur Verfügung stehen. Wer immer L.B. sein mag, knapp bei Kasse ist er nicht. Aufgeregt wählen Sie die Nummer der Raumausrüstung und prüfen, was sich zur Zeit im Lager befindet. Die gesamte Liste aller Raketen, Laser, Fusionskanonen, Sternenantriebe und Schutzschilde erscheint, doch das meiste davon können Sie sich nicht leisten. Sie wählen ein Paar Raketen der Klasse 1 und sind schon wieder um 80 Credits ärmer, doch die Kampfkraft Ihres Schiffes ist enorm gewachsen. Nachdem Sie noch weitere 10 Credits für Wasserstoff für den Ionenantrieb verbrauchen, schalten Sie wieder auf EDI's Kommunikationsschaltkreise.

DIE ERSTE MISSION

Nachdem Sie "FOFT" als Empfänger der Nachricht eingegeben haben, warten Sie geduldig, während der Föderationsrechner die Daten durchforstet und gleichzeitig Ihre alte Akte kontrolliert. Plötzlich starren Sie angestrengt auf den Bildschirm. Da ist er! Der Auftrag für Ihre erste Mission ist angekommen:

**RENDEZVOUS MIT KONVOI IM SYSTEM
273.12 DEFTTEST
UND ESKORTIEREN SIE IHN INS SYSTEM
273.22 GREFTER**

Eine Eskorte! Ihre erste Mission ist eine Eskorte für einen Konvoi zwischen zwei Planetensystemen. Die hartgesottenen Ruamveteranen würden es einen Erholungsflug nennen, doch für Sie ist es die erste Herausforderung. Während Sie sich die Nachricht noch einmal ansehen, übertragen Sie die Koordinaten sorgfältig in Ihr Logbuch. Dann gehen Sie zum Navigationscomputer, um die Position zu dekodieren. Die ersten drei Ziffern (273) kennzeichnen die Galaxis. Wie bei allen Kadetten üblich, operieren Sie noch in Ihrer Heimatgalaxis. Die nächsten beiden Ziffern stehen für das Planetensystem. Eine kurze Berechnung des Navigationscomputers ergibt 25 Lichtjahre Entfernung, das ist mit einem Sprung zu schaffen. Nachdem Sie den Dekodierschalter auf dem Kontrollpunkt drücken, sucht der Navigationsrechner in seiner Datenbank, und Sie erhalten alle verfügbaren Informationen über den Zielplaneten auf den Bildschirm. Da das System nur einen Sprung weit weg ist, haben Sie den Kurs schnell eingegeben und bereiten sich auf den Abflug zur ersten Mission für die Föderation vor.

4. DIE RAUMSCHIFFSTEUERUNG

FLUGKONTROLLEN

Nach Beendigung aller Checks erteilen Sie den Startbefehl und lehnen sich zurück, während die großen Schleusentore zur Seite gleiten und den Blick auf die Schwärze des Alls freigeben. Ein kurzer Düsenstoß genügt, um Ihr Schiff aus dem Hangar in den Orbit zu bringen. Sie ziehen den Joystick nach rechts und das Schiff reagiert sofort, indem es sich um seine Achse dreht. Wenn der Planet direkt unter Ihnen liegt, lassen Sie den Steuerknüppel los, um die Rotation zu beenden, und ziehen ihn zu sich heran, um in die richtige Flugebene einzuschwenken. Der Planet steht nun genau hinter dem Schiff. Sie geben Gas, und der Planet verschwindet in der Ferne. Zwanzig Sekunden später treffen Sie auf den Konvoi, den Sie begleiten sollen. Es sind drei leichte Transporter der Klasse 1 und ein Eagle. Sie aktivieren den Kommunikationsmodus und drehen Ihr Schiff herum, bis die Visierlinie im Cockpit auf dem führenden Fahrzeug zur Ruhe kommt. Die I.F.F. (Freund-Feind-Erkennung) des Schiffcomputers gibt sofort die Galnet-Kennung des Schiffes auf dem Bildschirm aus. Sie notieren sich die Nummer und loggen sich ins Galnet ein. Bei der Durchsicht der eingelaufenen Nachrichten finden Sie einen Gruß des Konvoiführers. Freundlich wie Sie sind, grüßen Sie zurück und geben ihm das Flugziel durch, bevor Sie wieder in den Flugmodus gehen. Sie nehmen Ihre Position hinter dem Konvoi ein und nehmen Kurs in den tiefen Raum.

WAFFENSYSTEME

Ein kurzer Blick aufs Radar zeigt, daß das gesamte Gebiet frei von Flugverkehr ist, doch kann man nie vorsichtig genug sein. Deshalb beschließen Sie, die Waffensysteme zu testen. Sie aktivieren das primäre Waffensystem, und alle Laser melden, daß die Speicherzellen volle Kapazität haben. Bei jedem Schuß wird Energie aus den Speicherzellen gezogen; sind

sie leer, werden die Laser nutzlos. Glücklicherweise lädt der Ionenantrieb die Zellen wieder auf, so daß Sie nach einer kurzen Pause wieder über volle Laserkraft verfügen.

Sie sind mit dem Zustand der Laser zufrieden und wenden sich dem sekundären Waffensystem zu, den beiden Raketen, die Sie vor kurzem gekauft haben. Der vertraute Visierkreis erscheint im Blickfeld, und das System bestätigt, daß beide Geschosse einsatzbereit sind. Sind die Raketen aktiviert, wird jedes Fahrzeug, das sich durch das Visier bewegt, im Zielsystem der Raketen gespeichert. Auf dem Schirm erscheint daraufhin ein Quadrat, das die Position des Gegners markiert. Bringen Sie den Feind dann in die Mitte des Bildschirms, erscheint das Abschußsymbol. Ab jetzt genügt ein Fingerdruck auf den Feuerknopf, und eins Ihrer Projektile macht sich auf seine tödliche Reise. Allerdings wird sich die Rakete einen gefährlichen Weg durch die elektronischen Abwehrvorrichtungen des Zielobjektes bahnen müssen. Fehlschüsse sind bei preiswerteren Raketen keine Seltenheit.

Plötzlich schrillt das unangenehme Geräusch der Warningsirene durch die Stille an Bord. Ein kurzer Blick auf das passive Radar zeigt ein einzelnes unidentifiziertes Flugobjekt, das ihr Schiff mit seinem Zielradar bestreicht. Auf dem Schirm können Sie erkennen, daß es sich irgendwo auf Ihrer rechten Flanke befindet. Also reißen Sie am Steuerknüppel und drehen das Schiff herum, bis Sie direkt auf das Objekt zufliegen. In dieser Entfernung ist eine Identifikation unmöglich, und auch das Zielgerät der Raketen rastet noch nicht ein. Da hilft nur Gas geben, um näher heranzukommen. Ihre letzten Zweifel über die Absichten des Fahrzeuges werden zerstreut, als ein Laserstrahl Ihren Schild erschüttert. Nervös prüfen Sie die Schutzschildanzeige, denn die ganze Umgebung flackert nur so von den Laserschüssen des Gegners. Aus den erlittenen Schäden schließen Sie, daß das andere Schiff mindestens über Kanonen der Klasse 3 verfügt. Mit einigen gewagten Flugmanövern versuchen Sie, den Treffern zu entgehen, doch Ihr linkes Schild wird gefährlich schwach. Kurze Zeit spielen Sie mit dem Gedanken, auf Laser umzuschalten, aber die Entfernung wird rasch geringer, und schließlich gelingt es Ihnen, das Ziel zu identifizieren. Es ist eine Asp. Die Asp ist ein kleines, sehr wendiges Angriffsfahrzeug, das über ausgezeichnete Schilde verfügt. Bis Ihre Laser diese Schilde durchbrochen hätten, wäre Ihr Schiff nur noch ein geschmolzener Brocken Weltraumschrott.

Sie beißen die Zähne zusammen und warten darauf, daß die Raketen sich endlich einpeilen; immer noch kommen Lasertreffer an, doch hat sich Ihr Gegner offensichtlich verrechnet, denn seine Speicherzellen scheinen fast leer und die Feuergeschwindigkeit sinkt rapide. Zu guter letzt, visieren Sie ihn an und werden mit dem Einrasten des Zielsystems belohnt. Nachdem Sie sich in eine gute Schußposition gebracht haben, drücken Sie den Feuerknopf. Das Schiff schüttelt sich kurz, als die Rakete startet. Dann verschwindet das Geschöß schnell in Richtung seines Opfers. Ihnen bleibt fast das Herz stehen, als Sie beobachten, wie die Rakete von Ihrer Bahn abweicht. Die Störeinrichtungen (ECM) auf der Asp fangen an, das Leitsystem Ihres Projektils zu attackieren. Plötzlich läuft ein ohrenbetäubendes Krachen durch Ihr Schiff, und der linke Schild bricht endgültig zusammen. Sie ziehen den Steuerknüppel nach oben und nach links, um in einer weiten Spirale dem gegnerischen Feuer zu entgehen, doch vergeblich. Treffer um Treffer erschüttert das Schiff, während Sie verzweifelt Haken schlagen, um zu entkommen. Gerade als Sie sich seelisch auf den letzten entscheidenden Einschlag vorbereiten, verstummen die Kanonen. Sie drehen Ihr geschundenes Schiff langsam herum und sehen gerade noch die Reste der Asp im All verglühen. Ihre Rakete hat getroffen. Das war Ihr erster Abschuß.

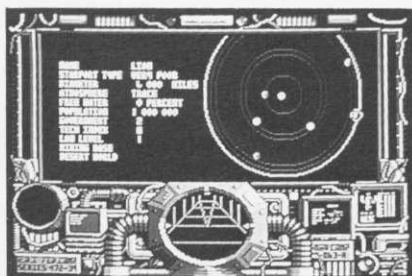
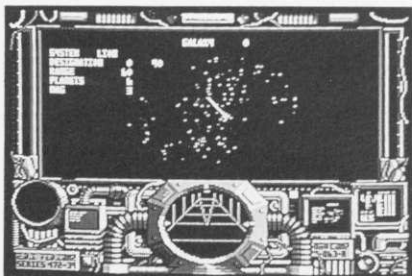
SCHADENSÜBERWACHUNG

Nun ist es an der Zeit, die Schäden zu überprüfen. Sie aktivieren den Schadensüberwachungs-Computer und sehen sich die Liste an. 20% Schaden am Frachtraum sind nicht ernst, da Sie auf dieser Reise keine Fracht dabeihaben, doch 40% Schaden am Ionenantrieb sind ziemlich übel. Sie erteilen allen drei Reparaturdroiden den Befehl, den Antrieb inzustandsetzen, und der Computer ermittelt als Reparaturzeit 13 Zentistunden. Es sieht zwar böse aus, doch hätte es schlimmer kommen können.

5. NAVIGATION

INTERSTELLARE FLÜGE

Sie überlassen die drei Droiden ihrer Aufgabe, kehren auf Ihre Position beim Konvoi zurück und bereiten sich auf die Reise durch den Hyperraum vor. Ein letzter Check des Flugzieles, dann geben Sie Vollgas, und in wenigen Sekunden beschleunigt Ihr Schiff bis knapp unter Lichtgeschwindigkeit. Planeten rasen vorüber und selbst Sterne beginnen sich merklich zu bewegen, als Sie sich der Lichtmauer nähern. Bei 99 Prozent Lichtgeschwindigkeit öffnet sich ein Loch im Raum-Zeit-Kontinuum, und wie ein Geschoß rast Ihr Schiff in den farbenfrohen Hyperraum. Die mächtigen Hyperraumgeneratoren verzerren das Raum-Zeit-Gefüge so stark, daß Ihr Zielort nur noch wenige Milliarden Meilen entfernt ist, und bei Ihrer derzeitigen Geschwindigkeit bedeutet das nur einige Sekunden Flugzeit. Nachdem ihre Aufgabe erfüllt ist, schalten sich die Generatoren ab, und das Schiff fällt in den Normalraum zurück.



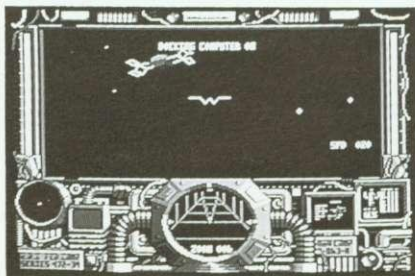
INTERGALAKTISCHE FLÜGE

Besitzen Sie erst einmal Maschinen, die leistungsfähig genug sind, einen Sprung von 100 Lichtjahren auszuführen, erhalten Sie die Möglichkeit, zur nächsten Galaxis zu springen. Wenn die Generatoren voll aufgeladen sind, wird Sie der nächste Sprung in eine andere Galaxis führen. Allerdings verbraucht eine solche Reise 100 Tonnen Treibstoff, wenn sie auch nur wenige Sekunden dauert. Mit den Maschinen, die Sie zur Zeit haben, ist solch ein Unterfangen aber völlig aussichtslos.

Sie brauchen kurze Zeit, um sich wieder zu orientieren, doch ein kurzer Blick zeigt, daß Sie im Zielsystem angekommen sind und der Konvoi noch bei Ihnen ist. Der Leitstrahl des Zielplaneten wurde vom Leitsystem des Schiffes bereits empfangen, und ein Symbol unten links auf dem Bildschirm zeigt seine relative Position. Sie folgen den Pfeilen und haben Ihr Ziel bald mitten auf dem Schirm. Die Anzeigelampen oben auf dem Kontrollpult leuchten alle grün, was bedeutet, daß sich keine feindlichen Kräfte in der näheren Umgebung befinden, obwohl Ihr Radar einige Objekte in größerer Entfernung anzeigt. Um sich zu vergewissern, geben Sie einen kurzen Energieimpuls auf die Feldgeneratoren, wodurch Ihr Schiff kurzfristig fast auf Lichtgeschwindigkeit beschleunigt wird. Feldgeneratoren arbeiten nur, wenn sich keine gegnerischen Kräfte in Reichweite befinden. Falls eine Strahlenwaffe den Feldgenerator trifft, während er gerade arbeitet, könnte das zu einem Riß im Raum-Zeit-Gefüge führen, der groß genug wäre, um ein ganzes Sonnensystem zu verschlingen. Aus diesem Grund sind alle Generatoren mit einer Schutz Einrichtung versehen, die verhindert, daß man den Generator unter Beschuß aktivieren kann. Außerdem wurde den Herstellern zur Auflage gemacht, daß der Generator in der Nähe von Raumstationen ebenfalls nicht eingeschaltet werden kann, damit Kollisionen ausgeschlossen sind.

ANDOCKEN AN RAUMSTATIONEN

Mit Hilfe der Impulsmethode sind Sie schnell bei der Raumstation angelangt, die auch ihr Ziel ist. Das Leitsystem Ihres Schiffes empfängt ein Lotsensignal des Flugleitcomputers, und Sie schalten das Andocksystem ein, lehnen sich zurück und betrachten das Ganze in aller Ruhe. Schon vor langer Zeit hatte man entschieden, daß das manuelle Andocken an Raumstationen für die Piloten ein viel zu gefährlicher Vorgang sei und hatte deshalb die größten und leistungsfähigsten Computer, die je gebaut worden waren, als Andockcomputer eingesetzt. Alle Schiffe dürfen sich den Dockarmen nur bis auf einige tausend Meter nähern. Danach übernehmen Traktorstrahler das Manövrieren der Schiffe und ziehen sie in die Anlegebuchten. Die Computer müssen deshalb so leistungsfähig sein, da es häufig enorm große Mengen von Schiffen gleichzeitig abzufertigen gilt.



LANDUNG AUF PLANETEN

Die Alternative zum Andocken an Raumstationen ist das Landen auf einem Planeten selbst. Hierzu ist es nur erforderlich, direkt auf dem Leitstrahl zum Zielplaneten zu fliegen. Haben Sie die oberen Atmosphärschichten passiert, folgen Sie lediglich dem Leitsystem des Raumschiffs, das sich auf dem Bildschirm einblendet, bis Sie einen Platz finden, wo Sie ihr Fahrzeug herunterbringen können. Üblicherweise handelt es sich dabei um eine Landebahn, doch kann es auch ein Raketensilo sein. In diesem Fall greifen Traktorstrahlen nach dem vorüberfliegenden Schiff und bringen es sicher zu Boden.

In diesem Fall ist ein Planetenlandung nicht nötig, so daß Sie sich wieder ins Netz einklinken und das Hauptquartier um neue Order bitten, denn Ihre erste Mission ist beendet.

ANHANG 1

EINFÜHRUNG IN DEN COMPUTER EDI DER SERIE 4

Die EDI-Computerserie besteht aus verlässlichen und billigen Geräten, die häufig als Kontrollsysteme auf kleinen Raumschiffen im Einsatz sind. Im allgemeinen arbeiten diese Computer auf drei Ebenen. In der ersten Ebene haben wir den SIMPLE COMMAND LINE INTERPRETER, den SCLI. Auf dieser Ebene kann man andere Programme einspeisen, um verschiedene Aufgaben zu erfüllen. Die 4er Serie wird mit folgenden Standard-Packs geliefert:

DISK PACK

CAT
ERASE
SAVE
LOAD

Listet die Dateien eines externen Laufwerks
Löscht eine Datei von der Diskette
Sichert den aktuellen Puffer auf Diskette
Lädt einen Puffer von Diskette

COMMUNICATIONS PACK

NET

Verbindet das System mit dem Galnet



GENERAL PACK

SHIPS

Enthält die Bibliotheksdaten für verschiedene gebräuchliche Raumschiffe

EDIT

Ruft den Zeileneditor von SIMPLE auf

NEW

Löscht den aktuellen Puffer

CLEAR

Löscht den Arbeitsbildschirm

Die zweite Funktionsebene ist aktiv, wann immer eines der obigen Packs in Gebrauch ist. Hierbei bleiben die allgemeinen Routinefunktionen des Systems erhalten, doch der Hauptanteil des Speichers und der Prozessorleistung wird genutzt, um die Programme zu fahren.

Die dritte Funktionsebene ist nur Systemoperatoren und höheren Dienstgraden zugänglich.

ANHANG 2

DIE PROGRAMMIERSPRACHE SIMPLE – ZUSAMMENFASSUNG

Die folgenden Seiten sind eine Anleitung für die Programmiersprache SIMPLE, wie sie auf dem Computer der EDI-Serie zur Anwendung kommt.

Sie erhalten darin eine Liste der SIMPLE-Anweisungen, die in folgendem Format gehalten ist: Die erste Zeile enthält den Befehlsnamen. Darunter erscheint eine kurze Beschreibung, was der Befehl bewirkt. Anschließend wird die Syntax des Befehls und ein kurzes Anwendungsbeispiel gegeben.

Die Syntax des Befehls wird folgendermaßen erläutert:

Form:

BEFEHL Parameter Feld 1 Parameter Feld 2

Feldparameter sind;

imm	direkte Daten
num	direkte numerische Daten
str	direkte Stringdaten
var	Variablennamen
"	Adresse des aktuellen Feldelementes
;num	Stringnummer

Gültige Stringnummern sind ;0 - ;9 und die Strings sind 16 Zeichen lang. Die gültigen Variablen-namen sind a - z. Variablen sind immer ganz zahlige 16 Bit-Variablen. Das Feld hat eine Größe von 20 mal 16 Elementen.

ADD

Zweck Arithmetische Addition von Feld 2 und Feld 1.

Syntax ADD {var} {var, imm, #}

Beispiel ADD A 1 Addiert 1 zu Variable A.

ADD B # Addiert den Inhalt des aktuellen Feldelementes zur Variable B.

AND

Zweck Logische AND-Verknüpfung von Feld 2 und Feld 1.

Syntax AND {var} {var, imm}

Beispiel AND A 255 Verknüpft die Variable A mit 255.

BEEP

Zweck Aufruf eines System-Geräuscheffektes.

Syntax BEEP {var, imm}

Beispiel BEEP 1 Startet Geräuscheffekt 1.

BEEP A Startet Geräuscheffekt A.

Gültige Geräuscheffekte haben die Nummern 0 bis 14.

CALL

Zweck Aufruf einer Unterroutine.

Syntax CALL label

Beispiel CALL L1 Startet die Unterroutine bei Label 1.

CHAR

Zweck Druckt das angegebene ASCII-Zeichen an der aktuellen Cursorposition.

Syntax CHAR {var, imm}

Beispiel CHAR 65 Druckt 'A' an Cursorposition.

CLR

Zweck Bildschirm löschen und Cursor an den Ursprung.

Syntax CLR

Beispiel CLR

CRT

Zweck Drückt den Wert von Feld 1 an der aktuellen Cursorposition.
Syntax CRT {var, imm, ;num}
Beispiel CRT 1 Drückt '0001' an Cursorposition.
 CRT A Drückt den Wert der Variablen A.
 CRT ;1 Drückt den vorher bestimmten String.

DIV

Zweck Teilt Feld 1 durch Feld 2.
Syntax DIV {var} {var, imm, #}
Beispiel DIV A 16 Teilt A durch 16.
 DIV A B Teilt A durch B.
 DIV A # Teilt A durch den Wert des aktuellen Feldelements.

DRAW

Zweck Zieht eine Linie vom zuletzt gezeichneten Punkt bis zu Feld 1, Feld 2 [x, y]
Syntax DRAW {var, imm} {var, imm}
Beispiel DRAW A B Zieht eine Linie nach A, B.

ENDCALL

Zweck Beendet die laufende Unterroutine und kehrt zum Hauptprogramm zurück.
Syntax ENDCALL
Beispiel ENDCALL

ENDIF

Zweck Beendet alle derzeit laufenden Tests.
Syntax ENDIF
Beispiel ENDIF

ENDPROG

Zweck Beendet das derzeit laufende SIMPLE-Programm und gibt die Kontrolle an die CLI-Ebene zurück.
Syntax ENDPROG
Beispiel ENDPROG

EQU

Zweck Führt den folgenden Programmblock aus, wenn das Ergebnis der letzten Testansweisung gleich Null war.
Syntax EQU
Beispiel EQU

GT

Zweck Führt den folgenden Programmblock aus, wenn das Ergebnis der letzten Testanweisung größer als Null war.
Syntax GT
Beispiel GT

JUMP

Zweck Überträgt die Programmkontrolle an den gekennzeichneten Punkt im Programm.
Syntax JUMP {label}
Beispiel JUMP L1

KEY

Zweck Überprüft die Tastatur und gibt die Atari-Tastenummer der gedrückten Taste aus. Ergibt Null, wenn keine Taste gedrückt wird.

Syntax KEY {var}

Beispiel KEY A

LET

Zweck Wertzuweisung für eine Variable.

Syntax LET {var, #} [imm, var, #]

Beispiel LET A 200 Weist A den Wert 200 zu.

LET # 200 Weist dem aktuellen Feldelement den Wert 200 zu.

LPRINT

Zweck Ausgabe an Drucker.

Syntax LPRINT [{str, var, imm}]

Beispiel LPRINT A Gibt den Wert von A an den Drucker aus.

LPRINT ;1 Ausgabe des vorher definierten String 1 auf dem Drucker.

LT

Zweck Führt den folgenden Programmblock aus, wenn das Ergebnis der letzten Testanweisung niedriger als Null war.

Syntax LT

Beispiel LT

MOVE

Zweck Bewegt den Cursor an die festgelegte Bildschirmposition.

Syntax MOVE [imm, var] {var, imm}

Beispiel MOVE A B Bewegt den Cursor auf Position A, B.

MOVE 10 10 Bewegt den Cursor auf Position 10, 10.

MUL

Zweck Multipliziert Feld 1 mit Feld 2 und legt das Ergebnis in Feld 1 ab.

Syntax MUL {var} {var, imm, #}

Beispiel MUL A 10 Multipliziert A mit 10.

MUL A B Multipliziert A mit B.

NE

Zweck Führt den folgenden Programmblock aus, wenn das Ergebnis der letzten Testanweisung ungleich Null war.

Syntax NE

Beispiel NE

NEWLIN

Zweck Bewegt den Cursor an den linken Rand des Bildschirms und eine Zeile nach unten. Falls nötig, wird das Bild nach oben gerollt.

Syntax NEWLIN

Beispiel NEWLIN

PLOT

Zweck Zeichnet den festgelegten Punkt.

Syntax PLOT {var, imm} {var, imm}

Beispiel PLOT 20 20 Zeichnet einen Punkt bei 20, 20.

PLOT A B Zeichnet einen Punkt bei A B.

RND

Zweck Erzeugt eine Zufallszahl.
Syntax RND {var}
Beispiel RND A

RASTER

Zweck Wartet auf den Beginn eines Fernsehbildes.
Syntax RASTER
Beispiel RASTER

SUB

Zweck Zieht den Wert des Feldes 2 vom Feld 1 ab.
Syntax SUB {var} {var, imm, #}
Beispiel SUB A 1 Zieht 1 von A ab.
SUB A B Zieht den Wert der Variable B von dem Wert der Variablen A ab.

SETPOS

Zweck Legt die Position des aktuellen Feldelementes fest.
Syntax SETPOS {var, imm} {var, imm}
Beispiel SETPOS A B Das aktuelle Feldelement ist Element A, B.
SETPOS 10 10 Das aktuelle Feldelement ist Element 10, 10.

SETSTR

Zweck Weist einer Stringvariablen einen Wert zu.
Syntax SETSTR {;num} {str}
Beispiel SETSTR ;1 hallo

TEST

Zweck Prüft den Wert des genannten Feldes und speichert das Ergebnis für spätere Berechnungen.
Syntax TEST {var}
Beispiel TEST A

UNPLOT

Zweck Löscht den Punkt an Feld 1, Feld 2 mit der Hintergrundfarbe.
Syntax UNPLOT {var, imm} {var, imm}
Beispiel UNPLOT 10 10
UNPLOT A B

ANHANG 3

DER SIMPLE-ZEILENEDITOR

SLE – DER ZEILENEDITOR FÜR DIE PROGRAMMIERSPRACHE SIMPLE V1.0

Den Zeileneditor erreichen Sie aus dem SCLI (SIMPLE Command Line Interpreter), indem Sie **EDIT**, gefolgt von **<RETURN>** eingeben.

Sobald Sie sich auf der Editorebene befinden, erscheint die Systemmeldung, und Sie erhalten Zugang zum derzeit im Speicher befindlichen Programm. Um das Programm im temporären Speicher zu ändern, schlagen Sie unter den Befehlen **LOAD** und **NEW** in der SCLI-Anleitung nach.

Der SLE ist ein einfacher Zeileneditor und Interpreter für die Programmiersprache **SIMPLE**. Die Befehlsdefinitionen werden in folgender Form gegeben:

BEFEHL [parameter1]#(parameter2)

Die Parameter in eckigen Klammer sind unbedingt erforderlich, während die Parameter in normalen Klammern freigestellt sind. Leerfelder werden als **#** dargestellt.

WICHTIGER HINWEIS: Um unnötige Syntaxfehler zu vermeiden, geben Sie nur die Leerfelder ein, die absolut notwendig sind.

SLE-BEFEHLE

POSITIONSBEFEHLE

u[n]	Verschiebt die aktuelle Zeile im Puffer um n Zeilen nach oben.
d[n]	Verschiebt die aktuelle Zeile im Puffer um n Zeilen nach unten.
g[n]	Springt nach Zeile n.

EDIT-BEFEHLE

i	Fügt eine Zeile NACH der aktuellen Zeile ein.
r	Ersetzt die aktuelle Zeile.

Bei den beiden vorangegangenen Befehlen antwortet der Editor sofort nach Drücken der **RETURN**-Taste mit der Nummer der zu ändernden Zeile und wartet auf die Eingabe der neuen Zeile. Danach prüft der Editor das Format der neuen Zeile und ändert den Puffer entsprechend, falls die Zeile der Syntax entspricht. Ist die Zeile nicht in Ordnung, erscheint eine Fehlermeldung und der Puffer bleibt unverändert.

-	Löscht die aktuelle Zeile.
l[n]	Markiert die aktuelle Zeile als Marke n.

Der Markierungsbefehl wird in Verbindung mit den Befehlen **JUMP** und **CALL** verwandt. Zeilen können jederzeit markiert werden. Es ist nicht erforderlich, Zeilen zu markieren, bevor die **JUMP** oder **CALL** Befehle eingesetzt werden.

c[n]	Fügt die Kommentarzeile n in die aktuelle Zeile.
------	--------------------------------------------------

Der Kommentarbefehl erlaubt das Einfügen von Kommentaren, die im Falle der Programmbearbeitung ignoriert, in allen Listings jedoch dargestellt werden. Nachdem Sie **RETURN** drücken, können Sie eine Textzeile als Programmkommentar einfügen. Wollen Sie eine Marke an anderer Stelle im Puffer verwenden, drücken Sie **RETURN** zweimal, und der Kommentar erscheint an beiden Stellen.

AUSGABEBEFEHLE

s#(n1)#(n2) Darstellung des aktuellen Puffers auf dem Bildschirm.

p#(n1)#(n2) Ausgabe des aktuellen Puffers auf dem Drucker.

Die freigestellten Parameter n1 und n2 sind Start- und Endzeile des Blockes im Puffer, der ausgegeben werden soll.

ANDERE BEFEHLE

e Verlassen des Zeileneditors.

Mit diesem Befehl gelangen Sie in die Command-Line-Interpreter-Ebene, wobei der aktuelle Puffer im derzeitigen Zustand belassen wird und einsatzbereit ist.

EDI Fedcomp Serie 472-39

Auflistung der SIMPLE-Sprache. Programmgröße: 320 Bytes

1	CLR						
2	LET	a	20	11	ADD	a	1
3	LET	b	5	12	LET	c	20
L1	MOVE	a	b	13	SUB	c	a
5	RASTER			14	TEST	c	
6	CHAR	127		15	NE		
7	RASTER			16	JUMP	L1	
8	CHAR	126		17	ENDIF		
9	RASTER			18	LET	a	0
10	CHAR	129		19	JUMP	L1	
				20	ENDPROG		

BEISPIEL FÜR DIE PROGRAMMIERUNG

Das Beispiel beginnt auf der SCLI-Ebene

NEW SLE Language Editor v1.0

edit
Ready

gl				9	jump l1		
1				g2			
r				2			
1	clr			11			
s				s			
1	CLR			1	CLR		
i				L1	MOVE	a b	
2	move a b			3	CRT	a	
i				4	KEY	c	
3	crt a			5	SUB	c 28	
i				6	TEST	c	
4	key c			7	EQU		
i				8	ADD	a 1	
5	sub c 28			9	JUMP	L1	
i				g9			
6	test c			9			
i				i			
7	equ			10	endif		
s				i			
1	CLR			11	endprog		
2	MOVE	a b		s			
3	CRT	a		1	CLR		
4	KEY	c		L1	MOVE	a b	
5	SUB	c 28		3	CRT	a	
6	TEST	c		4	KEY	c	
7	EQU			5	SUB	c 28	
i				6	TEST	c	
8	add a 1			7	EQU		
i				8	ADD	a 1	
				9	JUMP	L1	


```

10  ENDIF
11  ENDPROG
gl
1
i
2  let b 5
s

1  CLR
2  LET      b 5
L1  MOVE    a b
4  CRT
5  KEY
6  SUB      c 28
7  TEST     c
8  EQU
9  ADD      a 1
10  JUMP     L1
11  ENDIF
12  ENDPROG
e

```

ANHANG 4

EINFÜHRUNG INS GALNET

Das Galnet ist das zentrale Kommunikationsnetz, das von allen raumfahrenden Völkern benutzt wird. Es ermöglicht verzögerungsfreie Kommunikation über riesige Entfernungen, indem es sich speziell geschulter Telepathen bedient.

Sie schalten sich in das Netz, indem Sie auf der SCLI-Ebene NET gefolgt von <RETURN> eingeben.

Danach werden Sie von der Titelseite des Netzes begrüßt, und es erfolgt die Frage nach Ihrer Identifikation. Wissen Sie Ihre ID-Nummer nicht, geben Sie HELP ein, um in den Bibliotheksbereich zu kommen, wo Sie Ihre Nummer jederzeit abfragen können. Allerdings wird die Einstiegsprozedur ins Galnet erheblich verkürzt, wenn Sie sich diese Nummer merken. Sie brauchen sich aber keine Sorgen zu machen, wenn Sie das Kennwort einmal vergessen haben, denn nach Eingabe von HELP erscheint es wieder.

Das Galnet kennt die folgenden Befehle:

H	{Help}	Ruft die verfügbaren Befehle auf.
E	{Enter}	Übergang in den Handels-Unterbereich.
T	{Transmit}	Sendet eine Nachricht.
P	{Print}	Ruft eventuell eingelaufene Nachrichten auf.
R	{Read}	Liest alle allgemeinen Nachrichten.
I	{Inventory}	Zeigt die Ladeliste des Schiffes.
Q	{Quit}	Zeile löschen und in SCLI zurück.

Wollen Sie über den Handelsbereich mehr wissen, lesen Sie Anhang 5.

Beindet sich das Schiff im Flug-Kommunikationsmodus und ein Fahrzeug passiert das Visier, erhalten Sie automatisch seine Galnet-ID. Gehen Sie dann in das Netz und senden eine Nachricht an die entsprechende Nummer, so werden Sie mit dem Piloten des anderen Schiffes verbunden und können mit ihm Nachrichten austauschen.

Senden Sie eine Nachricht an FOFT ab, werden Sie mit dem Föderations-Hauptquartier verbunden.



Der Print-Befehl zeigt eventuell noch nicht abgerufene persönliche Nachrichten, während der Read-Befehl zum Lesen der allgemeinen Nachrichten dient.

Der Inventur-Befehl ruft eine vollständige Beschreibung des Schiffes und seiner Ladung auf.

ANHANG 5

HANDEL ÜBER DAS NETZ

Der Unterpunkt Handel ist erreichbar, indem Sie auf der Netzebene den Befehl 'E' eingeben. Sie bekommen dann eine Serie von Menüs, die Sie durch Drücken der angezeigten Tasten durchlaufen können, bis Sie bei der Ware angelangt sind, an der Sie Interesse haben. Beobachten Sie die Lagermengen genau, denn wenn viel verkauft wird, steigt der Bestand und die Preise fallen. Um das beste Geschäft zu machen, ist der richtige Zeitpunkt sehr wichtig. Nach einem Kauf wird der Betrag automatisch von Ihrem Konto abgebucht und die Ware vom Kurzstrecken-Teleporter in den Laderaum Ihres Schiffes gebracht. Finden Sie dann mit Hilfe der Datenbank Ihres Computers heraus, wo Sie Ihre Ware am besten losschlagen könnten. So benötigt ein Planet mit hoher Bevölkerungszahl viel Nahrungsmittel, während es ziemlich sinnlos wäre, landwirtschaftliche Produkte auf einer Welt mit einer Roboterzivilisation anzubieten.

Um Ihr Schiff wieder aufzurüsten, benutzen Sie ebenfalls das Netz. Die Ausrüstung ist in drei Grundtypen aufgeteilt: Waffen, technische und allgemeine Ausrüstung. Ihr Schiff kann bis zu drei Waffensysteme tragen, die als primäres, sekundäres und tertiäres System bezeichnet werden. Das Primärsystem sind immer die Laser, doch gibt es davon fünf verschiedene Kategorien. Je besser die Laser sind, desto schneller laden sie sich wieder auf und desto mehr Schaden richten sie bei einem Treffer an.

Sekundäres und tertiäres System sind eine Frage Ihrer persönlichen Vorlieben. Zu Beginn verfügen Sie über zwei Raketen als sekundäres System und kein tertiäres System, doch diese können nach Belieben ersetzt werden. Kaufen Sie neue Waffen, erhalten Sie immer die Möglichkeit, sie als sekundäres oder tertiäres Waffensystem einzubauen. Beim Austausch wird das alte System entfernt und Sie erhalten seinen aktuellen Restwert in Geld gutgeschrieben, allerdings abzüglich 10% Steuer, 1% Abwicklungsgebühr, 5% Wertverlust und 24% Werkstattkosten.

Denken Sie immer daran, daß Ihr Waffenkontrollsystem es nicht zuläßt, daß zwei ähnliche Waffensysteme zur gleichen Zeit eingebaut werden.

Waffen Daten		Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4	Klasse 5	
Laser	x2	2	4	6	8	10	Schnellfeuer
Gauss	x4	4	8	12			Schnellfeuer
Fusion	x32	32	64	96			Schwierig zu handhaben
Plasma	x16	16	32	48			Geringe Schußfolge
Rakete		50	100	150			Teuer

ANHANG 6

NAVIGATION-ZUSAMMENFASSUNG

Das Navigationssystem ist sehr einfach zu handhaben.

Um die derzeitige Galaxisansicht zu drehen, benutzen Sie den Joystick.

Mit der 'HELP'-Taste vergrößern Sie den Ausschnitt.

Um ihn wieder zu verkleinern, benutzen Sie die 'UNDO'-Taste.

Den Zielsuch-Cursor bewegen Sie mit den Tasten 4, 6, 8 und 2 auf dem Ziffernblock.

Berührt der Zielsuch-Cursor ein Solarsystem, wird eine Linie von Ihrer derzeitigen Position zum Zielsystem gezogen, und der Systemname, seine Klassifizierung und die Entfernung werden auf dem Bildschirm angezeigt.

Besitzen Sie genügend Treibstoff (eine Tonne pro Lichtjahr) und sind Ihre Maschinen stark genug, den Sprung durchzuführen, können Sie den Kurs fixieren, indem Sie die Taste '5' auf dem Ziffernblock drücken.

Um in den normalen Flugbetrieb zurückzugelangen, drücken Sie die 'LEERTASTE'.

NAVIGATIONS DATENBANK

Wenn Sie die Taste 'D' drücken, werden die gespeicherten Information über das Zielsystem herausgesucht und folgendermaßen auf dem Bildschirm dargestellt:

Das Diagramm zeigt die Umlaufbahnen und die relativen Positionen der Planeten zu Ihrem derzeitigen Aufenthaltsort. Der Planet, auf dem Leben möglich ist, wird durch einen blinkenden Ring gekennzeichnet.

Die Regierungsanzeige gibt an, wieviel persönliche Freiheit ein Individuum auf dem Hauptplaneten genießt. Level 0 bedeutet Anarchie, während der Level 15 faktisch keinerlei persönliche Entscheidungsfreiheit signalisiert. Dazwischen liegen alle bekannten Regierungsformen wie Demokratien, Bürokratien, Oligarchien und Diktaturen.

Die Gesetzesanzeige unterscheidet sich etwas von der Regierungsanzeige, da sich das Gesetz nur auf die Waffen bezieht. Ein Planet mit einem Wert 0 erlaubt offenen Besitz von Waffen, während ein Planet mit einem hohen Wert starke Beschränkungen in puncto Waffenbesitz auferlegt.

Der Technik-Index verrät, wie industrialisiert eine Welt ist. Ein niedriger Index deutet auf wenige technische Errungenschaften hin. Interplanetare Raumfahrt beginnt bei Index 7, während der Materietransport erst ab Index 16 möglich ist.

Um in den normalen Flugbetrieb zurückzukehren, drücken Sie die 'LEERTASTE'.

KURZSTRECKENSCANNER

Drücken Sie aus dem normalen Flugbetrieb heraus die Taste 'S', erscheint eine Kurzstrecken-Abtastung ihres derzeitigen Sonnensystems. Hier sehen Sie nur die relative Position der Planeten.

Auch hier kehren Sie mit der 'LEERTASTE' in den normalen Flugbetrieb zurück.

ANTRIEBSARTEN – ZUSAMMENFASSUNG

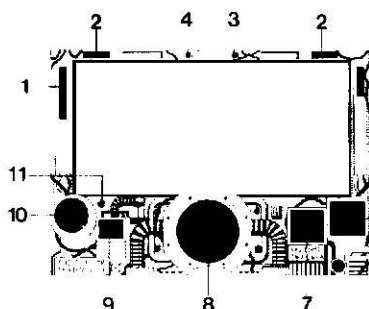
Antrieb	Klasse 1		Klasse 2		Klasse 3		Klasse 4		Klasse 5	
	Max Geschw.	Sprung	Max Geschw.	Sprung	Max Geschw.	Sprung	Max Geschw.	Sprung	Max Geschw.	Sprung
Ionenantrieb	136	74	144	76	152	78	160	80	168	82
Plasmaantrieb	144	76	160	80	176	84	192	88	208	92
Fusionsreaktor	152	78	176	84	200	90	224	96	248	102
Photonenantrieb	160	80	192	88	224	96	256	104	288	112
Materie/ Antimaterieantrieb	168	82	208	92	248	102	288	112	328	122
Sternenantrieb	176	84	224	96	272	108	320	120	368	132

ANHANG 7

FLUGKONTROLLE – ZUSAMMENFASSUNG

STANDARD-KONTROLLPULT

(Details variieren je nach Raumschiff)



1. LINKER SCHILD
2. KONTROLL-LEUCHTEN
3. ZUSTAND DER FLUCHTKAPSEL
4. ZUSTAND DES ANDOCKSYSTEMS
5. RECHTER SCHILD
6. SCHADENSÜBERWACHUNG
7. NAVIGATIONSCOMPUTER
8. RADAR
9. BORDCOMPUTER
10. PASSIVES WARNRADAR
11. STATUS DES NAVIGATIONSCOMPUTERS

RADAR

Der Radarschirm befindet sich in der Mitte des Kontrollpultes. Das Bild zeigt ein dreidimensionales Modell des Sie umgebenden Weltraums. Der weiße Punkt in der Mitte der Anzeige ist Ihr Schiff.

Die Markierungen auf der Anzeige zeigen die Raumebene, auf die Sie ausgerichtet sind, und das V-förmige Sichtfeld vor Ihnen. Jedes Objekt, das in den näheren Bereich eindringt, wird als leuchtender Punkt auf einem Farbcodebalken angezeigt. Befindet sich der Punkt ober- oder unterhalb des Balkens, ist das Objekt über oder unter Ihnen.

*Die Funktionstasten 9 und 10 steuern die Vergrößerung des Radars. Der Zoomfaktor wird unter dem Radar eingeblendet.

Beachten Sie: Je größer der Zoom-Faktor, desto kleiner ist Ihr Sichtfeld.

FUNKTIONSTASTEN

- | | |
|-----------------------------------------|------------------------|
| F1 Kommunikationsmodus | F6 Navigationscomputer |
| F2 Primäres Waffensystem scharfmachen | F7 Schadenskontrolle |
| F3 Sekundäres Waffensystem scharfmachen | F8 Bordcomputer |
| F4 Tertiäres Waffensystem scharfmachen | F9 Radarzoom + |
| F5 Akustische Feindwarnung an/aus | F10 Radarzoom - |

MUSIK UND GERÄUSCHEFFEKTE

FOFT wird mit einer Diskette geliefert, die 20 Musikstücke zu Ihrer Unterhaltung enthält. Um ein Stück zu wählen, drücken Sie die 'HELP'-Taste, wenn Sie sich im normalen Flugbetrieb befinden. Danach werden Sie aufgefordert, die Musikdiskette einzulegen. Anschließend wählen Sie das gewünschte Musikstück mit den Cursorpfeilen und drücken RETURN, um das Stück zu laden.

Nach dem Laden brauchen Sie immer nur 'M' zu drücken, um die Musik wieder zu hören. Die Musikdiskette wird dann nicht mehr benötigt.

Mit der Taste 'K' schalten Sie die Musik aus und die Geräuscheffekte ein. Mit dieser Taste wird auch der gerade aktivierte Geräuscheffekt abgebrochen.

Kommt ein gegnerisches Schiff in den Sichtbereich, ertönt eine Warnsirene, um Sie akustisch auf die drohende Gefahr aufmerksam zu machen. Die Warnsirene kann ebenfalls abgeschaltet werden, und zwar mit der Funktionstaste 5.

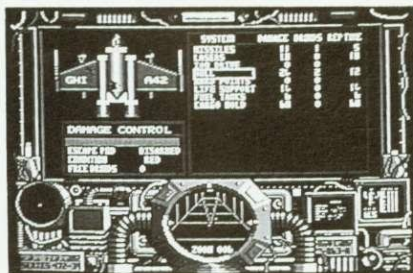
ANDERE TASTEN

H	Schaltet den Hyperantrieb ein, sofern ein Kurs fixiert ist.
P	Pause
#	Schaltet den Hyperantrieb in den Impulsmodus (wurde bereits vorher erklärt).
Control	Beschleunigen.
Alternate	Abbremsen.
Backspace	Schiff von Raumstation oder Planet starten.
D	Andock-Computer aktivieren.

ANHANG 8

SCHADENSÜBERWACHUNG ZUSAMMENFASSUNG

Um Schäden an Ihrem Schiff zu reparieren, müssen Sie lediglich Ihre Reparaturdroiden in Marsch setzen. In den Schadensüberwachungs-Level gelangen Sie mit der Funktionstaste 7, wenn Sie sich im normalen Flugbetrieb befinden.



Schalten Sie den Droiden-Befehlsmodus ein, indem Sie die 'RETURN'-Taste drücken und das gewünschte System auswählen. Dies geschieht mit dem Kasten, den Sie mit den Cursortasten nach oben oder unten bewegen können. Haben Sie das System gewählt, drücken Sie die '+'-Taste auf dem Ziffernblock, um einen Droiden loszuschicken, oder '-', um den Befehl zu widerrufen.

Sorgfältige Koordinierung der Droidenaktivitäten ist für Ihr Überleben unerlässlich.

HERSTELLER

Gremlin Graphics Software Limited,
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield, S1 4FS, Großbritannien.

© 1988. Alle Rechte vorbehalten. Copyrightgeschützt. Senden, Verbreitung, öffentliche Aufführung, Kopieren, Verleih, Wiederverkauf oder Eintausch jeder Art ist ohne vorherige Genehmigung untersagt.

Es ist illegal, diese Programm zu kopieren und widerrechtlich handelnde Personen können vom Lizenzinhaber und Besitzer des Copyrights strafrechtlich verfolgt werden.

Federation of Free Traders

Manuel de Vol

**Autorisé par le Service du Commerce Terrien
Composé par Paul Blythe 17.2.2088**

FOFT Copyright Gremlin Graphics Ltd 1988

Programme par Paul Blythe

Ptibouts par Fungus

Musique par Benn Daglish

Graphismes par Steve Kerry, Paul Blythe et Berni

COMMENCEZ UNE NOUVELLE VIE DANS LES ETOILES!

OUI! PENDANT UNE PERIODE LIMITEE,
VOTRE GOUVERNEMENT EST PRET A
FINANCER VOTRE PASSAGE HORS MONDE

**ENTIEREMENT GRATUIT
RIEN A PAYER**

**CE MERVEILLEUX VOYAGE ALLER
NE VOUS ENGAGE A PRESQUE RIEN
LES VACANCES DE VOS REVES.**

**RESERVEZ VOTRE PASSAGE
MAINTENANT!**

Tarifs Spéciaux Pour:

**Grands criminels, nettoyeurs de téléphones,
fumeurs, représentants en assurances-automobiles,
dentistes et autres formes de vie non-humaines.**

MODALITES

1. Tout impôt sur le revenu impayé doit être réglé.
2. Toute propriété doit être cédée par écrit à l'administration locale.
3. Aucune responsabilité ne peut être acceptée pour la sécurité personnelle des passagers.
4. Les personnes décédées en transit seront reponsable des frais encourus par la compagnie de transport.
5. Une garantie de non-retour doit être complétée et signée par l'heureux voyageur.

TABLE DES MATIERES

1. Introduction

2. Histoire de la Fédération

Historique général

Structure de la Fédération

Pour avancer dans la Fédération

3. Recrutement

Equipement de Départ

Pour Equiper votre Nouveau Vaisseau

Votre Première Mission

4. Contrôles du Vaisseau Spatial

Contrôles de Vol

Systèmes d'armement

Contrôle des dégâts

5. Navigation

Voyage entre les Systèmes Solaires

Vol Intergalactique

Arrimage avec Stations Spatiales

Atterrissage sur les Planètes

Appendices

Appendice 1 Introduction aux ordinateurs EDI Série 4

Appendice 2 Le Langage Simple, un Résumé

Appendice 3 L'Editeur Ligne Simple

Appendice 4 Introduction à Galnet

Appendice 5 Commerce par le Net

Appendice 6 Résumé de Navigation

Appendice 7 Résumé des Contrôles de Vol

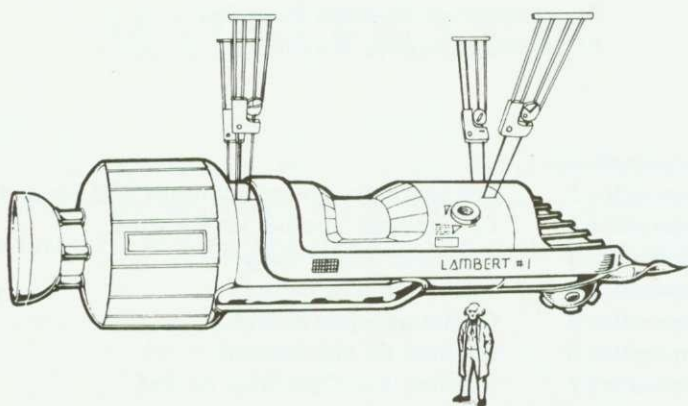
Appendice 8 Résumé du Système de Contrôle des Dégâts

1. INTRODUCTION

Federation of Free Traders (FOFT) est une simulation spatiale développée sur une période de 24 mois par Paul Blythe pour Gremlin Graphics. Elle comprend des graphismes en trois dimensions, de la musique composée professionnellement et d'autres excellents graphismes. Le jeu comprend plus de 8 millions de planètes à visiter dans une zone de jeu d'environ 10^{34} mètres de large (18 trillions d'années lumières*). Avec divers systèmes d'armement, un véritable ordinateur de bord avec son propre langage basic, des systèmes de navigation, un système de communications sophistiqué qui vous permet de parler avec d'autres vaisseaux, des missions de commerce et de combat. FOFT est ce qui se rapproche le plus de véritable vol spatial sur un ordinateur domestique.

(*Notre galaxie, la Voie Lactée, est large de 100,000 années lumières et épaisse de 15,000 années lumières (et contient à peu près 200,000,000,000 étoiles).

2. HISTOIRE DE LA FEDERATION

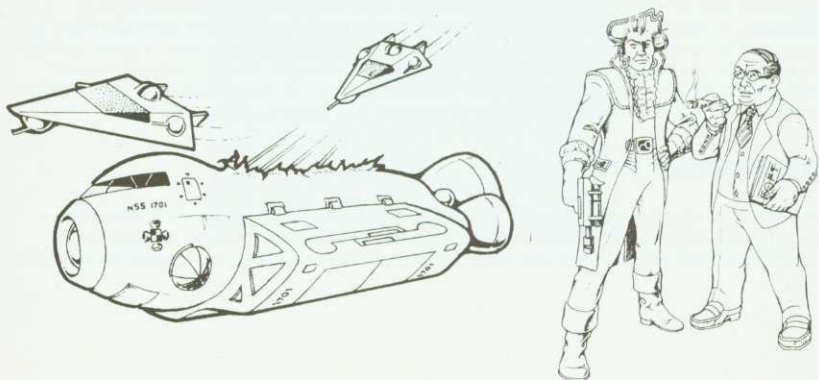


HISTORIQUE GENERAL

Juste après la fin du vingtième siècle, la recherche en matière d'énergie de fusion aboutit accidentellement à la découverte de la propulsion Lambert, plus rapide que la lumière, et ce fut alors que commença la colonisation de l'univers. Le chômage grandissant, la pollution chronique et la montée du crime sur Terra provoquèrent le départ de grands nombres d'émigrants en direction des étoiles, dans l'espoir d'une vie meilleure. Ce mouvement général vers les étoiles se transforma en marée quand les gouvernements de plusieurs pays découvrirent qu'en finançant des voyages aller simple vers les étoiles ils se procuraient un excellent moyen de résoudre leurs problèmes de surpopulation.

Les nouvelles colonies comptaient énormément sur Terra pour tous les articles qu'elles ne pouvaient pas produire elles-mêmes, et le Service Colonial des Transports fut inauguré pour transporter les vastes quantités de marchandise entre les colonies (et pour transporter le paiement desdites marchandises jusqu'à Terra). A l'origine, les convois de vaisseaux de fret n'étaient pas du tout protégés et la piraterie totalement inconnue, mais la colonisation d'une planète n'est pas chose facile et quelques colons fatigués de se serrer la ceinture pour vivre dans un monde étranger en vinrent au crime. Les vaisseaux de fret sans protection se mirent à disparaître mystérieusement lors de missions de routine. La piraterie spatiale était née. Des vaisseaux éclaireurs, utilisés à l'origine pour inspecter les planètes éventuellement colonisables, furent rapidement convertis en vaisseaux de police et utilisés pour escorter les convois de fret. Terra était en train de payer le prix de son programme de colonisation rapide; la zone que les flics récemment formés devaient surveiller était vaste et donc la flotte spatiale devait elle aussi être de taille, et énormément chère. La dépense était si énorme que Terra fut vite incapable de payer les flics de l'espace et les vaisseaux de fret, et la faillite planétaire devenait une certitude. Dans une dernière tentative desespérée d'éviter l'écroulement de l'économie Terrienne, Terra rompit tous ses liens avec les colonies.

Les flics de l'espace furent dispersés, leurs vaisseaux vendus, et Terra se remit progressivement mais les colonies étaient au désespoir. Tout objet vendu sur Terra prenait rapidement une valeur si grande dans les colonies que les citoyens commencèrent à prendre des risques et à voler sans protection jusqu'aux colonies. Et, pendant un certain temps, les colonies s'en tirèrent plus ou moins avec le chargement de ces commerçants, et les pirates continuèrent à prendre leur part du chargement de tout voyageur sans méfiance. Les commerçants qui réussissaient le mieux devinrent vite très riches et commencèrent à employer des pilotes pour prendre les risques à leur place. En 2079, Simon MacPherson, l'un des plus riches commerçants de Terra, pilota son vaisseau spatial fortement armé jusqu'à la base du pirate le plus tristement célèbre de la galaxie - Laserbaiter! MacPherson persuada Laserbaiter de se joindre à lui et d'assurer la protection en vol de son convoi de commerçants. Il réussit si bien dans son travail que bientôt des commerçants de tous les coins de la galaxie se mirent à coller aux talons de ses convois pour profiter de la protection dont ils bénéficiaient. Tandis que les convois grandissaient, Laserbaiter dut employer plus de pilotes pour les protéger et ceci conduisit à la naissance de la Fédération des Commerçants (Federation of Free Traders).



STRUCTURE DE LA FEDERATION

La Fédération est un groupe d'individus reliés entre eux par le Galnet. Tous les pilotes reçoivent leurs ordres par le net et font leur rapport de la même façon; ils reçoivent même leur paie par le net. La Fédération n'a pas d'uniforme, mais tout membre d'un grade supérieur à celui de cadet peut porter les armoiries de la Fédération. Les cadets portent une carte d'identité de façon à ce que les pilotes qualifiés qu'ils rencontrent les surveillent. Bien que chaque pilote individuel ait un grand degré de liberté, il y a une structure hiérarchique rigide renforcée en fonction de laquelle les missions sont distribuées aux pilotes. Les emplois très bien payés vont aux grades supérieurs, et les cadets obtiennent ce qui reste. La structure hiérarchique est la suivante:-

Cadet
Initié
Bleu
Pilote
Chef
Commandant
Lieutenant-colonel
Amiral

Il n'y aura qu'un Amiral à la fois il est le chef suprême de la Fédération. En ce moment, Laserbaiter est Amiral et les trois derniers Lieutenants-colonels à avoir voulu sa position ont disparu mystérieusement.

POUR AVANCER DANS LA FEDERATION

La promotion se fait automatiquement. Le siège central contrôle votre progression par l'intermédiaire du net et passera votre performance en revue à la fin de chaque mission. Si on estime que vous avez mérité une promotion, vous en serez averti par le net quand vous recevrez votre prochaine mission. Votre nouvelle mission sera à la mesure de votre nouveau grade.

3. RECRUTEMENT

Pour être recruté par la Fédération of Free Traders, il vous suffit d'avoir un vaisseau équipé d'un laser et d'un propulseur stellaire. Une fois recruté il vous faudra d'excellents réflexes, du sang froid et la capacité de faire des affaires dans les marchés les plus dangereux de l'univers, si vous voulez survivre. Les jeunes recrues reçoivent des tâches impliquant peu de risques telles que la livraison de colis à des planètes lointaines, ou l'escorte de vaisseaux de fret dans les zones plus civilisées de l'univers mais, étant donné que les missions comportent peu de risques, elles sont également mal payées. Pour avancer dans la Fédération, le jeune pilote doit utiliser cette période pour échanger les produits dans les planètes qu'il visite et accumuler son capital pour les temps durs à venir. Tandis que le nouveau cadet progresse, il est essentiel qu'il dépense une partie de son capital durement gagné pour améliorer son vaisseau. Il ne sert à rien d'être riche quand vous avez encore des écrans de protection qui tombent en miettes à la première attaque au laser.

EQUIPEMENT DE DEPART

Quand vous n'aviez que cinq ans, une panne tragique d'ordinateur provoqua la destruction de la station spatiale dans laquelle votre père travaillait. Bien que vos souvenirs de votre père ne soient plus que très lointains, vous possédez encore certaines de ses affaires qui vous

le rappellent. Parmi elles, vous avez gardé précieusement son vieux Hartley MkII, l'un des plus anciens vaisseaux spatiaux toujours en service et dès que vous avez été assez âgé, vous avez appris à le piloter et vous avez fait des virées avec ce vieux monstre tout autour du système solaire de votre monde d'origine. Le temps des virées est maintenant passé. Ce matin vous avez reçu vos papiers et vous êtes maintenant membre de la Fédération. Vous prenez la prochaine navette, vous arrivez bientôt au poste de votre vaisseau dans la station spatiale N3 et vous faites l'inventaire de vos possessions.

En dépit de l'ancienneté du modèle le MkII est équipé de propulseurs à ions de type 3 qui feront .5C dans l'espace réel, et produisent assez d'énergie pour un saut de 50 années lumières en hyperspace. Il porte également 2 lasers de type 1 à tir avant et quatre pointes dures, pour le montage d'armes supplémentaires. Maudissant votre manque de fonds pour acheter ces 'armes supplémentaires' vous vous tournez vers les défenses du vaisseau. Les générateurs d'écran de protection de type 1 fondront sous feu modéré et puisque la coque n'est pas blindée ceci signifiera une évacuation rapide ou même une mort encore plus rapide dans le vide de l'espace. Promettant d'améliorer votre écran de protection dès que possible, vous montez à bord de votre vaisseau pour inspecter le pont. La disposition familière du cockpit vous rend le sourire tandis que vous prenez place dans le siège du pilote. Avec l'aisance de l'expert vous manipulez les contrôles et le tableau de bord prend vie. Le FedComp de série 472 s'éveille à votre gauche. Bien qu'il soit aussi ancien que le reste du vaisseau, les ordinateurs de série 472 sont excellents et EDI vous servira bien, s'occupant de toutes les communications nécessaires pour le vol spatial et vous divertissant pendant vos périodes de calme. A l'extrême gauche se trouve le radar d'alerte passive, un dispositif d'alerte qui vous préviendra que quelqu'un est en train d'essayer de vous localiser par radar avant de lancer un missile. A votre droite vous avez l'ordinateur de navigation et le système de contrôle des dégâts. Vous vérifiez rapidement les systèmes et vous réalisez que vos trois droïdes de réparation n'ont pas chômé et que le vaisseau est en parfait état. Une fois que vous avez effectué les vérifications de pré-vol, vous passez à l'écran lumineux de votre radar. Bien qu'il soit totalement inutile à l'intérieur de la station spatiale, il est votre premier système de vol et s'il est endommagé le vaisseau est pratiquement aveugle, mais le radar est OK et vous êtes prêt au lancement.



POUR EQUIPER VOTRE NOUVEAU VAISSEAU

Passant à EDI, vous décidez de vérifier s'il y a des messages sur le Galnet. Le Galnet est le système nerveux de l'univers; il permet la communication instantanée avec tout point de l'univers connu par l'intermédiaire d'un réseau de télépathes spécialement entraînés. C'est par le net que vous recevrez toutes vos missions en provenance du Quartier Général de la Fédération, et que vous ferez également tout votre commerce. Tout commerce est réglé par le Bureau de Commerce Interstellaire et doit passer par ses entrepôts où des centaines de robots s'agitent, chargeant et déchargeant des vaisseaux de toutes les tailles et de toutes les formes. Le BCI fait payer un fixe de frais de manutention de 1% sur toutes les transactions, mais ce n'est que peu à payer pour les avantages d'un service de manutention automatique.



EDI a un message pour vous et vous appuyez donc sur la touche d'affichage. À votre surprise il ne s'agit pas d'une facture impayée ou d'une réclamation d'impôts, mais d'un message personnel. Vous parcourez avidement l'écran.

"Vous ne me connaissez pas, mais j'étais un ami de votre père, et depuis l'accident je n'ai cessé de vous observer. Maintenant j'apprends que vous êtes un Free Trader. Le vieux vaisseau de votre père vous fera bon usage si vous y faites attention et si vous le traitez correctement, mais un vaisseau ne peut qu'être aussi bon que son pilote; maintenez vos écrans de protection élevés et vos lasers chauffés, mon garçon.

"Si mes souvenirs sont bons, ce vieux tas de rouille aurait bien besoin d'un peu de réparations et il ne fait aucun doute que vous avez brûlé vos derniers crédits dans un bar la nuit dernière. Je me suis donc permis de déposer un petit quelque chose dans votre compte en banque pour vous aider. Faites-en bon usage.

L.B."

Le message s'estompe au fur et à mesure que vous lisez et, en dépit de tous vos efforts, le fichier est perdu. Vous demandant qui peut bien être le mystérieux L.B., vous utilisez le net pour vérifier le solde de votre compte en banque et l'étonnement devient stupéfaction quand l'écran indique 150 crédits à votre disposition. Qui que soit ce L.B., il ne manque pas d'argent. Tout agité, vous appelez la section des fournisseurs du net et vous vérifiez ce qu'il y a en stock. L'éventail complet des missiles, lasers, mitrailleuses à fusion, propulseurs spatiaux et écrans de protection apparaît sur l'écran mais la plupart sont bien trop chers pour vous. Vous sélectionnez deux missiles de classe 1 sur l'écran qui vous coûtent 80 de vos nouveaux crédits mais augmentent considérablement la capacité de tir de votre vaisseau. Après avoir dépensé 10 autres crédits pour le carburant d'hydrogène de votre propulseur à ions, vous retournez aux circuits de communication d'EDI.

VOTRE PREMIERE MISSION

Composant 'FOFT' à l'indication de transmission de message, vous attendez patiemment tandis que l'ordinateur central de la Fédération recherche dans ses fichiers et examine votre dossier. Puis vous vous retrouvez en train de fixer l'écran complètement ébahi. Enfin! Les instructions de votre première mission sont sur l'écran.

RENDEZ-VOUS AVEC LE CONVOI AU SYSTEME 273.12 DEFTTEST ET ESCORTE JUSQU'AU SYSTEME 273.22 GREFTER

Une mission d'escorte! Votre première mission consiste à escorter un convoi entre deux systèmes solaires. Les vétérans de l'espace endurcis appelleraient cela une promenade mais pour vous il s'agit de votre premier véritable challenge. Vous regardez de nouveau le message et vous copiez soigneusement les coordonnées sur votre carnet de bord, puis vous passez à l'ordinateur de navigation pour les décoder. Les trois premiers chiffres (273) désignent la galaxie. Comme il est d'usage avec les cadets, vous opérez dans votre propre galaxie pour le moment. Les deux chiffres suivants correspondent au système solaire dans la galaxie, l'ordinateur de navigation trouve vite 273.12, à une distance de 25 années lumières, un saut. En appuyant sur le bouton de décodage du tableau de bord vous forcez l'ordinateur de navigation à en rechercher le dossier et bientôt tous les renseignements disponibles sont affichés sur l'écran. Puisque le système n'est qu'à un saut, un moment plus tard le circuit est bloqué et vous vous préparez à vous lancer dans votre première mission pour la Fédération.

4. CONTROLES DU VAISSEAU SPATIAL

CONTROLES DE VOL

Une fois que vous avez terminé les vérifications de pré-vol, vous envoyez l'ordre de lancement et vous vous calez dans votre siège pendant que les immenses portes coulissantes spatiales s'ouvrent pour révéler l'obscurité d'encre des profondeurs de l'espace. Une courte poussée sur les moteurs principaux suffit à propulser votre vaisseau hors de la station spatiale et en orbite. Vous tirez le joystick sur le droite et le vaisseau obéit tout de suite en tournant sur son axe. Quand la planète est directement en dessous de vous, vous relâchez le manche pour arrêter la rotation puis vous tirez de nouveau pour tourner et vous mettez dans la position de vol désirée. Avec la planète juste derrière vous, vous mettez les gaz et la planète disparaît au loin. En 20 secondes vous rejoignez le convoi que vous devez escorter. Trois vaisseaux de transport léger de classe 1 et un aigle, en activant le mode de communications vous contournez la ligne de flottaison jusqu'à ce que votre cockpit croise le vaisseau de tête. Le système I.F.F. intégré dans l'ordinateur du vaisseau imprime immédiatement l'identité Galnet du vaisseau sur l'écran. Vous prenez vite note du numéro et vous entrez dans le Galnet. En vérifiant les messages en attente vous découvrez un message de salutations du leader du convoi et vous répondez donc par un autre message de salutations, puis vous lui indiquez la destination du convoi avant de vous remettre en mode de vol. Prenant place légèrement au-dessus et en arrière du convoi, vous partez dans les profondeurs de l'espace.

SYSTEMES D'ARMEMENT

Un rapide coup d'oeil sur le radar révèle que la zone est libre de toute autre trafic, mais on ne peut jamais être assez prudent et vous décidez donc de vérifier tous vos systèmes

d'armement. Votre système primaire d'armement, toujours des lasers, indique que les capacités de réserve sont à 100%. Chaque fois que vous tirez avec un laser, l'énergie est puisée dans les capacités; quand ils sont vides, vos lasers sont impuissants. Heureusement une partie de l'énergie de vos propulseurs à ions est continuellement déviée dans les capacités et donc, si vous attendez un petit moment, les lasers reprendront leur pleine puissance.

Satisfait de l'état de vos lasers, vous passez à l'armement secondaire, les deux missiles que vous avez achetés un peu plus tôt. Le cercle familier apparaît au centre de l'écran ainsi qu'un message confirmant que vos deux missiles sont à bord. Une fois armé, tout vaisseau à portée de tir traversant le cercle sur votre écran est bloqué dans le système de cible de votre missile. Une case apparaît sur l'écran indiquant sa position. Mettez-le au centre de l'écran et un message 'shoot' (tirez) apparaîtra. A partir de ce moment-là une simple pression sur la détente lâchera un de vos missiles dans une terrible mission de destruction. Pour terminer votre mission, cependant, le missile devra se frayer un chemin dans le labyrinthe de défenses électroniques déployé automatiquement par le vaisseau cible. Les tirs manqués sont chose commune avec les missiles à bon marché.

Soudain le son rauque d'une sirène de défense transperce le silence de l'espace. Un coup d'oeil au radar d'alerte passive indique une cible simple non identifiée peignant votre vaisseau avec un radar de cible. Le point sur l'écran indique qu'il se trouve quelque part sur votre flanc droit. La seule cible sur votre radar dans ce quadrant est montrée plus haut en volume par rapport à votre position et vous tirez donc sur votre manche et tournez jusqu'à ce que vous la dépassiez. A cette portée il est difficile de voir à quel genre de vaisseau vous avez affaire et un blocage missile est impossible donc vous appuyez sur l'accélérateur et vous voyez votre vitesse augmenter. Toute hésitation sur les intentions du vaisseau inconnu disparaît tandis qu'une raffale de laser atteint votre écran de protection. Vous vérifiez nerveusement vos indicateurs de niveau de protection alors que le ciel autour de vous est illuminé par le feu des lasers; d'après les dégâts que vous subissez il doit avoir au moins des lasers de type 3. Vous commencez une série de manœuvres de virage pour essayer d'esquiver les tirs dans votre direction mais votre écran de protection gauche est dangereusement en baisse. Pendant un instant vous caressez l'idée de revenir à vos propres lasers et de riposter mais la portée diminue vite et enfin vous pouvez identifier la cible. Il s'agit d'un Asp. L'Asp est un vaisseau de frappe petit mais hautement manœuvrable et très rapide qui a forcément d'excellents écrans de protection. Avant que vos lasers n'aient traversé ses écrans vous aurez été réduit en tas de débris spatiaux fondus.

Serrant les dents, vous attendez un blocage de missile, le feu laser arrive toujours mais votre adversaire était trop audacieux, ses capacités sont en baisse et sa vitesse de tir diminue vite. Enfin vous lui plaquez les viseurs et votre action est récompensée par un blocage de missile. Vous stabilisant, vous l'amenez en position de tir et vous appuyez sur le bouton de tir. Le vaisseau tremble un peu alors que le missile est projeté de votre aile et file au loin. Pendant quelques instants d'extrême suspense, vous regardez le missile dévier de sa trajectoire tandis que les systèmes ECM de l'Asp commencent à attaquer les systèmes de guidage du missile. Soudain votre vaisseau se met à hurler tandis que l'écran gauche s'effondre. En soulevant le manche vers la gauche vous entamez un tonneau en large spirale pour essayer d'esquiver le tir mais il vous suit sans répit. Chaque tir atteint maintenant son but et vous lancez désespérément votre vaisseau dans l'espace. Juste au moment où vous pensez que votre heure est venue, le feu s'arrête. Trainant votre vaisseau délabré vous arrivez à temps pour assister à la destruction finale de ce qui reste de l'Asp. Votre missile l'a atteint. Vous avez remporté votre première victoire.

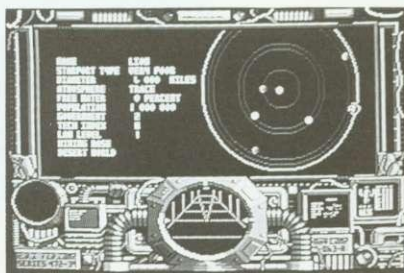
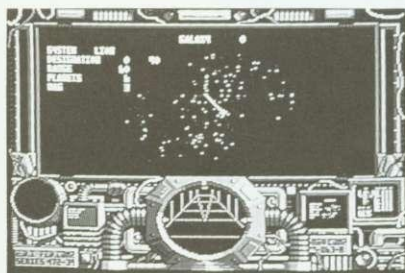
CONTROLE DES DEGATS

Le moment est venu de voir les dégâts que vous avez subis, donc vous vous branchez sur l'ordinateur de contrôle des dégâts et vous regardez la liste. 20% des dégâts subis par votre cale ne sont pas trop sérieux étant donné que vous n'avez pas de chargement mais les 40% de dégâts sur le propulseur sont plutôt graves. Vous mettez vite vos trois droïdes de réparation au travail pour réparer le propulseur, ce qui donne un temps de réparation de quelques 13 centièmes; une situation peut désirable mais ça aurait pu être pire.

5. NAVIGATION

VOYAGE ENTRE LES SYSTÈMES SOLAIRES

Laissant vos droïdes de réparation faire leur travail, vous revenez à la station par le convoi et vous vous préparez pour le voyage en hyperspace. Une vérification finale de votre destination et vous lancez les générateurs à pleins gaz; en l'espace de quelques secondes votre vaisseau accélère à quelques pour cent de la vitesse de la lumière, les planètes filent à toute allure et même les étoiles bougent visiblement alors que vous approchez de l'impossibilité du voyage plus rapide que la lumière. À quatre vingt dix neuf pour cent de la vitesse de la lumière un trou s'ouvre dans le tissu du temps spatial et comme une balle de mitrailleuse votre vaisseau file dans le monde coloré de l'hyperspace. La destination n'est qu'à quelques millions de millions de kilomètres et à votre vitesse actuelle, cela ne représente que quelques secondes de vol. Une fois leur travail terminé, les générateurs se referment et votre vaisseau retombe dans l'espace réel.



VOL INTERGALACTIQUE

Quand vous avez des moteurs suffisamment puissants pour effectuer un saut de 100 années lumières, vous avez la possibilité de sauter jusqu'à la galaxie la plus proche. En amorçant les générateurs d'essai à pleine puissance, le prochain saut en hyperspace que vous effectuerez vous mènera hors de votre galaxie actuelle. Ceci consomme 100 tonnes de carburant, mais ne prend que quelques secondes de temps réel. Même si vous vouliez effectuer le saut sur une autre galaxie, avec vos moteurs vous n'avez aucune chance d'y arriver.

Il vous faut quelques secondes pour vous ré-orienter, mais un rapide coup d'oeil montre que vous êtes arrivé dans le bon système solaire et le convoi est avec vous. La balise qui se trouvait sur votre planète cible a été remarquée par vos systèmes de guidage et un symbole est apparu en bas à gauche de votre écran indiquant sa position relative. En suivant les flèches vous avez bientôt votre destination au centre de l'écran. Les lumières de condition en haut de votre tableau de bord sont bien vertes, indiquant qu'il n'y a pas de forces hostiles dans votre voisinage immédiat, bien qu'un rapide coup d'oeil au radar en révèle plusieurs à longue portée, donc vous donnez un rapide coup de gaz à vos générateurs d'essai. Ceci a pour effet de faire accélérer votre vaisseau à des vitesses très proches de la vitesse de la lumière pendant un instant. Les générateurs ne fonctionneront pas si des forces hostiles sont à proximité. Si une arme d'énergie touche le générateur pendant qu'il fonctionne, le résultat sera une faille dans le tissu du temps spatial assez grande pour détruire tout un système solaire, donc tous les générateurs sont à sûreté intégrée empêchent leur utilisation en situation d'attaque. Les constructeurs doivent aussi rendre impossible toute poussée du générateur à proximité des stations spatiales pour éviter les collisions.

POUR ARRIMER AVEC LES STATIONS SPATIALE

En utilisant les générateurs poussés de cette façon vous vous trouvez vite à proximité de la station spatiale qui est votre destination. Le système de guidage de votre vaisseau capte les signaux de l'ordinateur de contrôle du trafic et vous amorcez l'ordinateur d'arrimage, vous vous calez dans votre siège et vous regardez. Il y a longtemps, il fut décidé qu'il était bien trop dangereux de laisser un pilote tenter d'arrimer manuellement avec une station spatiale et donc les ordinateurs les plus grands et les plus puissants qui furent jamais construits furent mis en service en tant qu'ordinateurs d'arrimage. Tous les vaisseaux sont alignés sur la zone générale de la station spatiale et autorisés jusqu'à quelques milliers de mètres des armes d'arrimage. Puis le vaisseau est positionné par des rayons de traction et tiré jusqu'aux baies d'arrimage. Les ordinateurs peuvent manipuler des nombres importants de vaisseaux en même temps.



POUR ATTERRIR SUR LES PLANETES

Au lieu d'arrimer avec les stations spatiales vous pouvez également atterrir sur la planète-même. Pour faire ceci, il suffit de voler directement sur la balise voyageuse de la planète cible. Une fois que vous avez passé l'atmosphère vous suivez de nouveau le système de guidage de votre vaisseau sur l'écran jusqu'à ce que vous trouviez un endroit où poser votre vaisseau. Il s'agit le plus souvent d'une piste d'atterrissage mais parfois vous pouvez trouver un silo. Si un silo est disponible, des rayons de traction attraperont tout vaisseau se trouvant leur chemin et le mettront en sécurité.

Dans ce cas, une chute de planète n'est pas nécessaire et vous activez donc le net et contactez le QG pour les ordres suivants, votre première mission est terminée!

APPENDICE 1

INTRODUCTION AUX ORDINATEURS EDI SERIE 4

Les ordinateurs de la série EDI sont des ordinateurs fiables, bon marché et largement utilisés en tant que systèmes de contrôle général sur de petits vaisseaux spatiaux. En grande majorité, les ordinateurs fonctionnent à trois niveaux. Dans le premier niveau nous avons le SIMPLE COMMAND LINE INTERPRETER (SCLI). A ce niveau, nous pouvons utiliser d'autres programmes pour effectuer une variété de tâches. La série 4 comprend les dispositifs standard suivants.

DISQUETTE

CAT
ERASE
SAVE
LOAD

fait la liste des fichiers sur une disquette externe
efface un fichier d'une disquette
sauvegarde la mémoire actuelle sur une disquette
charge une mémoire à partir d'une disquette

COMMUNICATIONS

NET

Branche le système sur le Galnet



GENERAL

SHIPS
EDIT
NEW
CLEAR

accède à la bibliothèque de données sur divers vaisseaux communs
appelle l'Editeur de Ligne Simple
libère la mémoire actuelle
libère l'écran de travail

Le second niveau de fonctionnement est en opération quand l'un des dispositifs cités ci-dessus est activé. Ceci laisse fonctionner les dispositifs de fonctionnement général mais relie la puissance de mémoire principale et de traitement pour faire fonctionner le programme activé.

Le troisième niveau de fonctionnement n'est disponible que pour les directeurs du système et leurs supérieurs.

APPENDICE 2

LE LANGUAGE SIMPLE – UN RESUME

Ce document est un guide de langage de programmation SIMPLE tel qu'il est utilisé par les ordinateurs de série EDI.

Ci-dessous se trouve une liste des instructions SIMPLE au format suivant. La première ligne de la description donne le nom de la commande, en-dessous se trouve une brève description de ce que fait la commande. Celle-ci est suivie de la syntaxe de la formule et d'un bref exemple de ses utilisations.

La syntaxe de la formule est indiquée sous la forme suivante:-

FORMULE {Paramètres zone Un} {Paramètres zone Deux}

Les paramètres de zone sont;

imm	donnée immédiate
num	donnée numérique immédiate
str	données en chaîne immédiate
var	nom variable
#	accès à élément de tableau actuel
;num	numéro de chaîne

Les numéros de chaîne valables sont de ;0 à ;9 et les chaînes et sont longues de 16 caractères. Les noms variables valables sont de 'a' à 'z' et les variables sont des nombres entiers signés de 16 bits. La taille du tableau est de 20 éléments sur 16.

ADD

Fonction	addition arithmétique de zone deux à zone un.
Syntaxe	ADD {var} {var,imm,#}
Exemple	ADD A 1 - ajoute 1 à la variable A ADD B # - ajoute le contenu de l'élément de tableau actuel à la variable B.

AND

Fonction	AND logique de zone un à zone deux
Syntaxe	AND {var} {var,imm}
Exemple	AND A 255 et variable A par 255

BEEP

Fonction	commence l'un des systèmes d'effets sonores
Syntaxe	BEEP {var,imm}
Exemple	BEEP 1 commence l'effet sonore 1 BEEP A commence l'effet sonore numéro A Les effets sonores valables sont numérotés de 0 à 14.

CALL

Fonction	commence l'exécution du sous-programme
Syntaxe	CALL {label}
Exemple	CALL L1 commence le sous-programme au label 1

CHAR

Fonction	Imprime le caractère ASCII spécifié à la position actuelle du curseur.
Syntaxe	CHAR {var,imm}
Exemple	CHAR 65 - imprime 'A' à la position actuelle du curseur.

CLR

Fonction	Libère l'écran et remet le curseur à sa position d'origine.
Syntaxe	CLR
Exemple	CLR

CRT

Fonction Imprime la valeur de zone un à la position actuelle du curseur.
Syntaxe CRT {var,imm,num}
Exemple CRT 1 - imprime '0001' à la position actuelle du curseur
CRT A - imprime la valeur de la variable A
CRT ;1 - imprime une chaîne définie au préalable

DIV

Fonction Divise zone un par zone deux
Syntaxe DIV {var} {var,imm,#}
Exemple DIV A 16 divise A par 16
DIV A B divise A par B
DIV A # divise A par la valeur de l'élément de tableau actuel.

DRAW

Fonction Trace une ligne à partir du dernier point marqué jusqu'à la zone un,
zone deux [x,y]
Syntaxe DRAW {var,imm} {var,imm}
Exemple DRAW A B trace une ligne jusqu'à A, B

ENDCALL

Fonction Termine le sous-programme actuel et retourne au programme principal
Syntaxe ENDCALL
Exemple ENDCALL

ENDIF

Fonction Termine tout test actuellement en activité
Syntaxe ENDIF
Exemple ENDIF

ENDPROG

Fonction Termine le programme simple actuel et remet le contrôle au niveau SCLI.
Syntaxe ENDPROG
Exemple ENDPROG

EQU

Fonction Exécute le bloc de code suivant si le résultat de la dernière instruction de test
était égal à zéro.
Syntaxe EQU
Exemple EQU

GT

Fonction Exécute le bloc de code suivant si le résultat de la dernière instruction de test
était supérieur à zéro.
Syntaxe GT
Exemple GT

JUMP

Fonction Transfère le contrôle du programme au point désigné dans le programme.
Syntaxe JUMP {label}
Exemple JUMP L1

KEY

Fonction Inspecte le clavier et rend la correspondance Atari à la touche enfoncée.
Retourne à zéro si aucune touche n'est enfoncée.
Syntaxe KEY {var}
Exemple KEY A

LET

Fonction Assigne une valeur à une variable
Syntaxe LET {var},{imm,var,#}
Exemple LET A 200 assigne la valeur 200 à la variable A
LET # 200 assigne la valeur 200 à l'élément de tableau actuel.

LPRINT

Fonction Sortie vers imprimante
Syntaxe LPRINT {;str,var,imm}
Exemple LPRINT A sortie de la valeur de A à l'imprimante
LPRINT ;1 sortie de la chaîne numéro 1 définie au préalable à l'imprimante.

LT

Fonction Exécute le bloc de code suivant si le résultat de la dernière instruction de test était inférieur à zéro.
Syntaxe LT
Exemple LT

MOVE

Fonction Met le curseur à la position définie sur l'écran.
Syntaxe MOVE {imm,var},{var,imm}
Exemple MOVE A B met le curseur à la position A, B
MOVE 10 10 met le curseur à la position 10, 10

MUL

Fonction Multiplie zone un par zone deux et met le résultat dans la zone un.
Syntaxe MUL {var},{var,imm,#}
Exemple MUL A 10 multiplie A par 10
MUL A B Multiplie A par B

NE

Fonction Exécute le bloc de code suivant si le résultat de la dernière instruction de test n'était pas égal à zéro.
Syntaxe NE
Exemple NE

NEWLIN

Fonction Déplace le curseur sur la gauche de l'écran et une ligne plus bas.
Fera défiler l'écran si nécessaire.
Syntaxe NEWLIN
Exemple NEWLIN

PLOT

Fonction Trace le point de destination
Syntaxe **PLOT** {var,imm}{var,imm}
Exemple **PLOT** 20 20 trace le point 20,20
PLOT A B trace le point A, B

RND

Fonction Produit un nombre au hasard
Syntaxe **RND** {var}
Exemple **RND** A

RASTER

Fonction Attend le commencement du cadre de télévision
Syntaxe **RASTER**
Exemple **RASTER**

SUB

Fonction Soustrait la valeur de zone deux de la valeur de zone un
Syntaxe **SUB** {var}{var,imm,#}
Exemple **SUB** A 1 soustrait un de A
SUB A B soustrait la valeur de B de la valeur de A

SETPOS

Fonction Assigne une valeur à une variable de chaîne.
Syntaxe **SETPOS** {var,imm}{var,imm}
Exemple **SETPOS** A B l'élément de tableau actuel est l'élément A, B
SETPOS 10 10 l'élément de tableau actuel est l'élément 10, 10

SETSTR

Fonction Assigne une valeur à une variable de chaîne.
Syntaxe **SETSTR** {;num}{str}
Exemple **SETSTR** ;1 bonjour vous

TEST

Fonction Teste la valeur de la zone définie et conserve le résultat pour une évaluation ultérieure.
Syntaxe **TEST** {var}
Exemple **TEST** A

UNPLOT

Fonction Efface le point de zone un, zone deux en couleur de fond
Syntaxe **UNPLOT** {var,imm}{var,imm}
Exemple **UNPLOT** 10 10
UNPLOT A B

APPENDICE 3

L'EDITEUR DE LIGNE SIMPLE

SLE L'EDITEUR DE LANGAGE SIMPLE V1.0

Vous accédez à SLE à partir du niveau SCLI en tapant:

EDIT <RETURN>

Une fois au niveau SLE vous serez salué par le message guide du système et vous aurez accès au programme dans la réserve provisoire. Pour charger le programme dans la réserve provisoire, voir la commande LOAD et la commande NEW dans le manuel SCLI.

SLE est un éditeur de ligne simple et un interprète de langage simple. Les définitions des commandes sont indiquées de la façon suivante:-

COMMAND [paramètre 1]#(paramètre 2)

Tous les paramètres entre crochets '[']' sont des paramètres requis et tous les paramètres entre parenthèses sont des paramètres optionnels. Tous les espaces sont indiqués par des signes #.

Note Importante: pour éviter les erreurs de syntaxe répétées, n'utilisez d'espaces quand ils ne sont pas requis.

COMMANDES SLE

COMMANDES DE POSITION

u[n] déplace la ligne en cours de n lignes vers le haut du tampon
d[n] déplace la ligne en cours de n lignes vers le bas du tampon
g[n] va à la ligne numéro n

COMMANDES D'EDITION

i Insère une ligne APRES la ligne en cours
r Remplace la ligne en cours

Avec les deux commandes ci-dessus, immédiatement après avoir appuyé sur return l'éditeur donnera un message guide avec la numéro de ligne de la ligne à changer et attendra que la nouvelle ligne soit introduite. Cet éditeur vérifiera ensuite le format de la nouvelle ligne et, si la ligne est légale, modifiera le tampon en fonction. Si la ligne est illégale, un message d'erreur apparaîtra et le tampon sera laissé tel quel.

- Efface la ligne en cours
l[n] immatricule la ligne en cours en tant qu'immatriculation n

La commande d'immatriculation est utilisée avec les commandes SIMPLE, JUMP et CALL. Vous pouvez immatriculer une ligne à tout moment, l'éditeur n'a pas besoin que les lignes soient immatriculées avant que vous introduisiez les commandes jump (sauter) ou call (appeler).

c[n] Insère Commentaire n à la ligne en cours

La commande de commentaire vous permet d'ajouter des commentaires qui seront ignorés pendant le fonctionnement mais apparaissent sur tous les listings. Après avoir appuyé sur return, vous devriez taper une ligne de texte en tant que commentaire. Si vous voulez ré-utiliser une immatriculation à un autre endroit du tampon, appuyez sur return deux fois et le commentaire apparaîtra aux deux endroits.

COMMANDS DE SORTIE

s#(n1)#(n2) Affiche le tampon en cours sur l'écran.

p#(n1)#(n2) Affiche le tampon en cours sur l'imprimante

Les deux paramètres optionnels n1 et n2 sont le début et la fin de ligne du bloc dans le tampon qui doivent être affichés.

AUTRES COMMANDS

e Quitte le niveau SLE

Cette commande vous ramène au niveau SCLI, laissant le tampon actuel dans la réserve provisoire, prêt à être utilisé.

EDI Fedcomp Série 472 - 39

Liste de Langage SIMPLE. Taille de Programme: 320 Bytes

1	CLR			11	ADD	a	1
2	LET	a	20	12	LET	c	20
3	LET	b	5	13	SUB	c	a
L1	MOVE	a	b	14	TEST	c	
5	RASTER			15	NE		
6	CHAR	127		16	JUMP	L1	
7	RASTER			17	ENDIF		
8	CHAR	126		18	LET	a	0
9	RASTER			19	JUMP	L1	
10	CHAR	129		20	ENDPROG		

EXEMPLE DE SEANCE

Cet exemple commence au niveau SCLI.

Editeur de langage SLE v1.0

NEW

edit

Ready

g1

1

r

1

clr

s

1

CLR

i

2

move a b

i

3

crt a

i

4

key c

i

5

sub c 28

i

6

test c

i

7

equ

s

1

CLR

2

MOVE

a b

3

CRT

a

4

KEY

c

5

SUB

c 28

6

TEST

c

7

EQU

i

8

add a 1

i

9

jump 11

g2

2

11

s

1

CLR

L1

MOVE

a b

3

CRT

a

4

KEY

c

5

SUB

c 28

6

TEST

c

7

EQU

8

ADD

a 1

9

JUMP

L1

g9

9

i

10

endif

i

11

endprog

s

1

CLR

L1

MOVE

a b

3

CRT

a

4

KEY

c

5

SUB

c 28

6

TEST

c

7

EQU

8

ADD

a 1

9

JUMP

L1

```

g9
9
i
10    endif
i
11    endprog
s

1      CLR
L1     MOVE      a b
3      CRT       a
4      KEY       c
5      SUB       c 28
6      TEST      c
7      EQU
8      ADD       a 1
9      JUMP      L1
10     ENDIF
11     ENDPROC

```

```

g1
1
i
2      let b 5
s

1      CLR
2      LET      b 5
L1     MOVE      a b
4      CRT       a
5      KEY       c
6      SUB       c 28
7      TEST      c
8      EQU
9      ADD       a 1
10     JUMP      L1
11     ENDIF
12     ENDPROC
e

```

APPENDICE 4

INTRODUCTION A GALNET

Le Galnet est le réseau central de communication utilisé par toutes les nations vivant dans l'espace. Il permet de communiquer instantanément à des distances très grandes en utilisant des télépathes entraînés tout spécialement.

Pour entrer dans le Galnet il suffit d'appeler le net à partir du SCLI en tapant NET {return}.

Vous serez accueilli par la page de titre du net et une demande d'identification. Si vous ne connaissez pas votre numéro d'identité, introduisez 'HELP' et vous serez en contact avec le niveau de la bibliothèque qui vous donnera votre numéro. Le procédé de mise en contact sera accéléré si vous vous souvenez de votre numéro, mais si jamais vous l'oubliez, il vous suffit d'introduire 'HELP' de nouveau sans détruire vos comptes.

Le Galnet reconnaît les commandes suivantes:-

H	{Aide}	Affiche les commandes disponibles
E	{Intro}	Introduit le sous-niveau de commerce
T	{Transmission}	Transmet un message
P	{Impression}	Imprime tout courrier en attente
R	{Lecture}	Lit tout message général
I	{Inventaire}	Affiche le manifeste du vaisseau
Q	{Quitter}	Lâche la ligne et retourne à SCLI

Pour plus de détails sur le niveau secondaire de commerce, référez-vous à l'appendice 5.

Quand vous êtes en mode de communication en vol, si un vaisseau traverse le symbole de vol on vous en donne le numéro d'identité Galnet. En entrant dans le net et en transmettant un message à ce numéro vous serez relié au pilote du vaisseau et vous pourrez lui parler.

En transmettant un message à FOFT vous serez en contact avec le siège de la Fédération (voir ci-dessus).



La commande d'impression affichera tout courrier personnel en attente et la commande de lecture affichera tout courrier général.

La commande d'Inventaire donne une description complète de votre vaisseau et de son chargement.

APPENDICE 5

COMMERCE PAR LE NET

Le niveau commercial du net est disponible en tapant E au niveau de la commande net. Une fois dans le système, on vous montrera une série de menus. En appuyant sur les touches indiquées vous irez à divers sous-menus, jusqu'à ce que vous arriviez à l'article qui vous intéresse. Faites bien attention au niveau de stock, si les gens vendent, le niveau de stock monte et les prix baissent. Un timing prudent est nécessaire pour faire la meilleure affaire possible sur le marché. Une fois que vous avez fait votre achat les fonds sont automatiquement soustraits de votre compte, et les marchandises chargées dans votre cale par les transporteurs de marchandise à courte portée de la station. Utilisez les données disponibles au niveau de la bibliothèque de navigation pour juger quels articles échanger: une planète avec une forte population a besoin de nourriture, mais il ne sert à rien d'amener des produits agricoles sur une planète peuplée de robots.

Pour ré-équiper votre vaisseau vous utilisez également le net. L'équipement est groupé en trois niveaux de base sur le net. Armement, mécanique et équipement général sont disponibles en appuyant sur une touche. Votre vaisseau est capable de porter trois systèmes d'armement appelés Primaire, Secondaire et Tertiaire. Le système primaire est toujours un système de lasers mais vous avez le choix entre cinq types différents de lasers pour votre vaisseau. Plus les lasers sont bons, plus la recharge est rapide après utilisation et plus ils font de dégâts quand ils font une touche.

Les systèmes secondaires et tertiaire sont une question de goût. Vous commencez avec deux missiles comme système secondaire et pas de système tertiaire, mais tout système peut être remplacé à volonté. Quand vous achetez un nouveau système d'armement, on vous donne le choix entre remplacer le système Secondaire ou Tertiaire. Si vous remplacez un système existant, l'ancien système sera enlevé et vous serez crédité de la valeur du système, moins 10% de taxe, 1% de frais de manutention, 5% de dépréciation et 24% de frais d'atelier.

Remarquez que le système de contrôle des armes ne permet pas à deux systèmes semblables d'être installés en même temps.

Statistiques d'Armes		Catégorie 1	Catégorie 2	Catégorie 3	Catégorie 4	Catégorie 5	
Lasers	x2	2	4	6	8	10	Tir Rapide
Gauss	x4	4	8	12			Tir Rapide
Fusion	x32	32	64	96			Difficile à Utiliser
Plasma	x16	16	32	48			Fréquence de Tir Lente
Missile		50	100	150			Cher

APPENDICE 6

RESUME DE NAVIGATION

Le système de navigation est très simple à faire fonctionner:

Pour faire tourner la vue de la galaxie en cours utilisez le joystick.

Pour vous approcher en 'zoom' de votre position actuelle, appuyez sur **HELP**.

Pour vous en éloigner, appuyez sur **UNDO**.

Pour déplacer le curseur de destination cible utilisez les touches 4, 6, 8 & 2 du clavier numérique.

Quand le curseur de destination cible croise un système solaire, une ligne est tracée à partir de votre position actuelle jusqu'au système cible et le nom du système, sa désignation et sa portée sont affichés sur l'écran.

Si vous avez assez de carburant (une tonne per année lumière de saut), et si vous moteurs sont assez puissants pour effectuer le saut, vous pouvez bloquer le parcours jusqu'à votre planète cible actuelle en appuyant sur '5' sur le petit clavier à droite du clavier.

Pour retourner au niveau principal de vol, appuyez sur **'SPACE'**.

NIVEAU DE LA BIBLIOTHEQUE DE NAVIGATION

En appuyant sur **'D'** vous décoderez les informations enregistrées sur le système cible actuel et elles seront affichées sur l'écran sous la forme suivante.

Le diagramme affiche les orbites et les positions relatives des planètes dans le système en cours. La planète qui supporte la vie est indiquée par un cercle clignotant.

Le niveau de gouvernement indique combien de liberté personnelle un individu a à sa disposition sur la planète principale. Au niveau 0 il y a une anarchie totale et au niveau 15 pratiquement aucun choix personnel. Entre les deux vous passez par des démocraties, des balkanisations, des bureaucraties, des oligarchies et des dictatures.

Le niveau de Loi est légèrement différent du niveau de Gouvernement en ce qu'il ne se rapporte qu'aux armes. Une planète avec un niveau de loi 0 permet la possession libre d'armes et une planète avec un haut niveau de loi a de lourdes restrictions sur le port d'armes.

L'index Tech est une mesure de l'avancement technique de la planète. Un niveau Tech bas indique un niveau bas de connaissance technique. Par exemple, le vol interplanétaire devient disponible au niveau tech 7 et le transport de matière au niveau tech 16.

Pour retourner au niveau de navigation principal, appuyez sur 'SPACE'.

ANALYSE A COURTE PORTEE

En appuyant sur 'S' à partir du niveau de navigation principal vous ferez apparaître une analyse à courte portée de votre système solaire actuel. Ceci montre la position relative des planètes seulement.

Pour retourner au niveau de navigation principal, appuyez sur 'SPACE'.

RESUME DE NAVIGATION

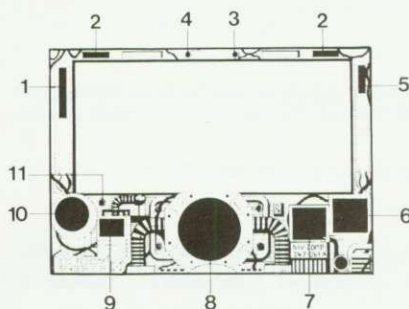
Propulsion	Catégorie 1		Catégorie 2		Catégorie 3		Catégorie 4		Catégorie 5	
	Vitesse max	Saut	Vitesse max	Saut	Vitesse max	Saut	Vitesse max	Saut	Vitesse max	Saut
Propulsion à ions	136	74	144	76	152	78	160	80	168	82
Propulsion à Plasma	144	76	160	80	176	84	192	88	208	92
Matériel de Fusion	152	78	176	84	200	90	224	96	248	102
Propulsion à Photons	160	80	192	88	224	96	256	104	288	112
Propulsion Matière/Antimatière	168	82	208	92	248	102	288	112	328	122
Propulsion Stellaire	176	84	224	96	272	108	320	120	368	132

APPENDICE 7

RESUME DE CONTROLES DE VOL

DISPOSITION STANDARD DU TABLEAU DE BORD

(Les détails peuvent varier en fonction du vaisseau stellaire)



1. ECRAN DE PROTECTION GAUCHE
2. LUMIERES DE CONDITION
3. CONDITION DE COQUE DE FUITE
4. CONDITION DE SYSTEME D'ARRIMAGE
5. ECRAN DE PROTECTION DROIT
6. CONTROLE DES DEGATS
7. ORDINATEUR DE NAVIGATION
8. RADAR
9. ORDINATEUR DE BORD
10. PWR
(RADAR D'ALERTE PASSIVE)
11. CONDITION D'ORDINATEUR DE NAVIGATION

RADAR

Le radar apparaît au centre du tableau de bord de votre vaisseau. L'image qu'il affiche représente une maquette en trois dimensions de l'espace qui vous entoure. On vous montre un point blanc au centre de l'image.

Les marques sur l'image montrent le plan d'espace dans lequel vous êtes orienté et le champ de vision en forme de V en face de vous. Tous les objets qui pénètrent dans l'espace autour de votre vaisseau apparaissent sous la forme d'un point lumineux sur une tige en code couleur. Si le point est sous la tige, l'objet est en-dessous de vous.*

*S'il apparaît sur la tige, l'objet est au-dessus de vous.

Les touches de fonction 9 et 10 contrôlent l'agrandissement du radar. Le facteur zoom est montré sous le radar.

N'oubliez pas: plus le facteur 200m est grand, plus la portée visible est réduite.

DEFINITIONS DES TOUCHES DE FONCTION

- | | |
|-----|--------------------------------------------|
| F1 | Mode de Communication |
| F2 | Armer Système Primaire d'Armement |
| F3 | Armer Système Secondaire d'Armement |
| F4 | Armer Système Tertiaire d'Armement |
| F5 | Activer/Désactiver Alerte Sonore de Menace |
| F6 | Ordinateur de Navigation |
| F7 | Contrôle des Dégâts |
| F8 | Ordinateur du Vaisseau |
| F9 | Zoom du Radar + |
| F10 | Zoom du Radar - |

MUSIQUE ET EFFETS SONORES

FOFT comprend une disquette de 20 airs pour votre plaisir. Pour sélectionner un air il vous suffit d'appuyer sur 'HELP'. Quand vous êtes en mode de vol, un message guide vous demandera d'insérer la disquette de musique. Après avoir fait ceci, vous sélectionnez l'air que vous voulez entendre en utilisant les flèches de mouvement vers le haut ou vers le bas sur le clavier et en appuyant sur return pour charger l'air.

Une fois que vous avez chargé un air, en appuyant sur 'M' vous faites rejouer l'air sans avoir à le recharger à partir de la disquette.

Si vous ne voulez pas écouter de musique appuyez sur 'K' pour désactiver les effets sonores. Cette touche élimine l'effet sonore actuellement actif.

Chaque fois qu'un vaisseau hostile arrive à portée visible, une sirène retentit pour vous prévenir du danger qui s'approche. Si vous ne voulez pas que ceci se produise, il vous suffit de désactiver ATW en utilisant la touche de fonction S.

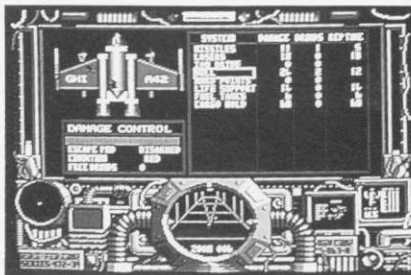
AUTRES TOUCHES

H	Met les moteurs hyperspace en marche, si un parcours est bloqué
P	Pause
#	Met les moteurs hyperspace en marche en mode de pulsion (voir ci-dessus)
Control	Accélère
Alternate	Décélère
Backspace	Lance le vaisseau de la planète ou de la station
D	Met l'ordinateur d'arrimage en marche

APPENDICE 8

RESUME DU SYSTEME DE CONTROLE DES DEGATS

Pour réparer les dégâts subis par votre vaisseau, tout ce que vous avez besoin de faire est d'allouer vos droïdes de réparation. Entrez au niveau de contrôle des dégâts en appuyant sur F7 quand vous êtes en mode de vol.



Mettez le mode d'allocation des droïdes en marche en appuyant sur 'RETURN' et sélectionnez le système voulu en déplaçant la case avec les flèches de mouvement vers le haut ou vers le bas. Quand vous êtes sur le système voulu, appuyez sur '+' sur le petit clavier pour allouer un droïde et sur '-' pour le déallouer.

Une direction prudente des droïdes est nécessaire pour pouvoir continuer votre existence.

POUR LE RESUME DU VAISSEAU FOFT, REFEREZ-VOUS AU POSTER GRATUIT COMPRIS DANS CET ENSEMBLE.

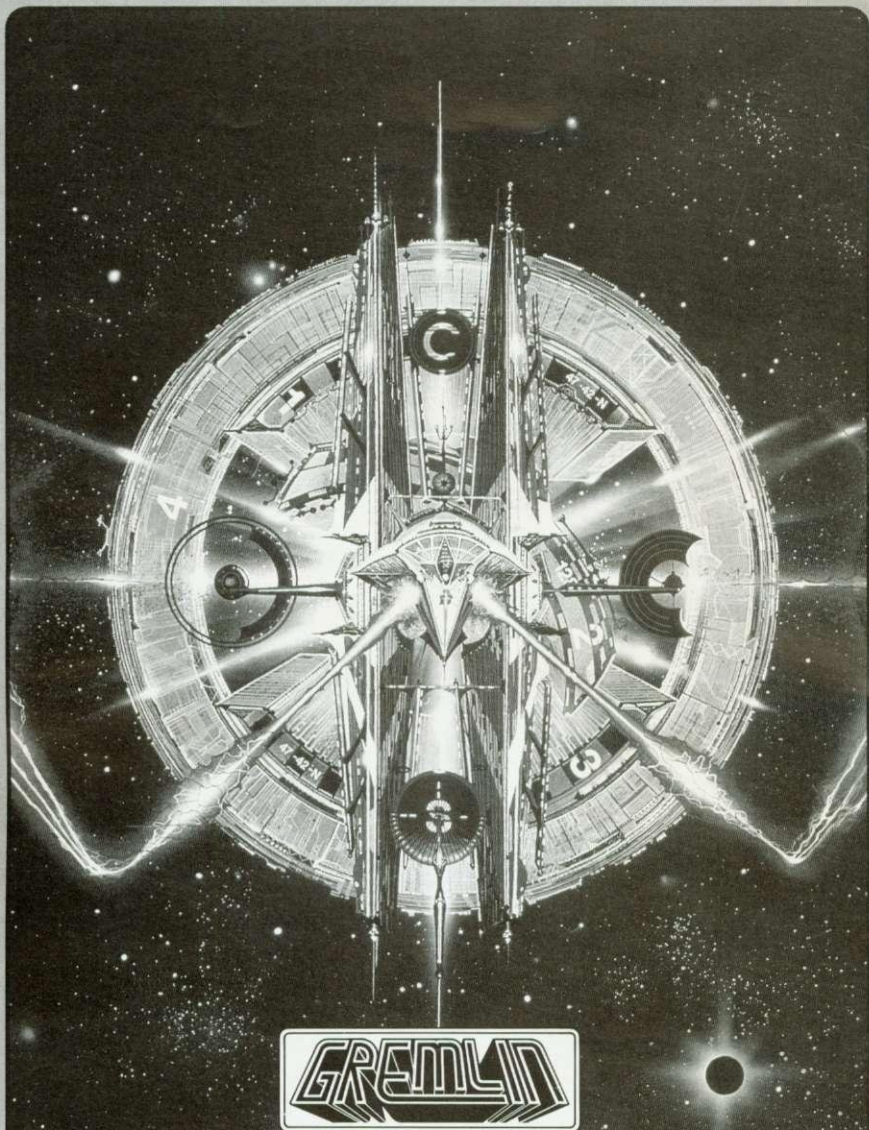
GENERIQUE

Gremlin Graphics Software Limited,
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© 1988. Tous droits réservés. Les droits d'auteurs subsistent sur ce programme. Toute diffusion, télévision, représentation publique, copie, tout ré-enregistrement, toute location, vente ou revente à des fins commerciales est strictement interdite.

La reproduction de ce programme est illégale et peut rendre les parties responsables susceptibles de poursuite judiciaire par les propriétaires et détenteurs des droits d'auteurs du programme.





GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD.
ALPHA HOUSE, 10 CARVER STREET,
SHEFFIELD S1 4FS . TEL: (0742) 753423.