

REUNION



SPIELANLEITUNG



Regierungs-Informationsamt der Neuen Erde

Interne Notiz

2927 - 7 - 15

An den Präsidenten der Kolonie der Neuen Erde

Die besten Glückwünsche zu Ihrer Ernennung!

Unser Verfassungsrecht schreibt vor, daß ich Ihnen die in diesem Buch enthaltenen Informationen zukommen lassen muß. Als respektierte Staatsperson sollten Sie (natürlich) mit den meisten Fakten schon vertraut sein. Für den, Fall daß Ihr Gedächtnis doch etwas "rostig" geworden ist, kann dieses Buch zur Auffrischung und/oder als Nachschlagewerk dienen.

Ebenfalls in diesem Handbuch enthalten ist eine umfassende Beschreibung meiner höheren Funktionen, die normalen Benutzern nicht zur Verfügung stehen. Wir empfehlen Ihnen, sich vor Ihrem offiziellen Amtsantritt in einem Monat mit diesen Funktionen vertraut zu machen.

Ich möchte diese Gelegenheit ergreifen, Ihnen beim Projekt "Reunion" Erfolg zu wünschen.

Mit freundlichen Grüßen

Das Zentrale Computersystem der Kolonie

HANDBUCH

Präsidenten-Ausgabe, Sicherheitscode 2112-1001

Überblick

Dieses Buch wurde von den besten Geistern unserer Universitäten und Akademien zusammengestellt. Es soll einen kurzen Überblick über die Geschichte, Geographie und Philosophie des Volkes der Neuen Erde geben und enthält darüber hinaus eine vollständige Benutzeranleitung zum Umgang mit dem Zentralcomputersystem der Kolonie. Bitte beachten Sie, daß bestimmte Computerfunktionen nur Personen mit entsprechender Zugriffsberechtigung zugänglich sind. Dieses Handbuch sollte auf Ihren persönlichen Berechtigungsgrad zugeschnitten sein. Etwaige Abweichungen müssen unverzüglich dem Informationsministerium mitgeteilt werden.

Inhalt

Seite 2	"Gründung der Kolonie auf der Neuen Erde"
Seite 5	"Das Sonnensystem"
Seite 7	"Regierung"
Seite 10	"Computer-Interface-Handbuch - Steuerungs-Protokolle"
Seite 12	"Hauptbildschirm"
Seite 12	"Informationen/Kaufen und Forschung/Design"
Seite 16	"Schiffsinformationen"
Seite 18	"Steuerungsfeld und entsprechende Icons"
Seite 23	"Kolonie/Koloniemanagement hinzufügen"
Seite 26	"Galaktische Karte und Gefechtsmanöver"
Seite 29	"Nachrichten, Kommandanten und die Weltraumbar"
Seite 31	"Hauptcomputer und Diskettenfunktionen"
Seite 35	"Registrierkarte"

Gründung der Kolonie auf der Neuen Erde

Chronologisches Verzeichnis wichtiger Ereignisse.

Vom Professor für Geschichte, Sozialwissenschaftliche Fakultät der Neuen Erde

Ende des 20. Jahrhunderts - Alte Erde:

Zusammenbruch der Biosphäre der Erde beginnt. Unkoordinierte Maßnahmen zur Verlangsamung des Zusammenbruchs werden ohne großen Erfolg eingeleitet.

2048:

Biosphäre der Erde schwer beschädigt. Oberfläche in manchen Gebieten gefährlichen Strahlungsmengen ausgesetzt. Mitglieder der Vereinten Nationen vereinbaren, alle Ressourcen der Rettung des Planeten zu widmen. Völker aufgebracht über die Aufhebung der Selbstbestimmung. In Mitgliedsstaaten kommt es zu schweren Unruhen unter der Bevölkerung.

2057:

Abtrünnige Minister, unterstützt von mehreren einflußreichen Konzernen, versuchen, durch einen Putsch die Macht an sich zu reißen. Mehrere Minister werden inhaftiert. Die Konzerne werden aufgelöst, und ihre Leitung wird von der UN übernommen.

Ende des 21. Jahrhunderts:

Die meisten Nationen der Erde nun aktiv an der UN-Initiative beteiligt.

2109:

Durch die Freisetzung eines künstlich hergestellten "Ozonersatzes" beginnen die Löcher in der Ozonschicht kleiner zu werden.

2109 - 2502:

Die Erde erfreut sich einer Epoche des Wohlstands und Friedens. Alle Waffen sind abgeschafft, humanitäre und ökologische Probleme werden allmählich eliminiert. Aggressive Tendenzen seitens einer Nation werden von den Streitkräften der UN ohne Umschweife im Keim erstickt. Am Ende wird die Erde zu einer konfliktfreien Zone. In dieser Atmosphäre der

Einheit und Aufklärung beschleunigt sich der wissenschaftliche Fortschritt.

2563:

Ein mehr als fünfzig Jahre dauerndes Forschungsprojekt kommt zur Vollendung, als die nuklearen Forschungslabors der UN erfolgreich Elemente der Einsteinschen Relativitätstheorie mit der Antimaterie-Physik kombinieren und eine neue Antriebsform für Raumschiffe entwickeln. Diese neue Antriebskraft kann den Weltraum buchstäblich "zerreißen" und damit einzelne Orte im All näher zusammenbringen. Hierdurch werden Reisen von einem Sonnensystem zum anderen in relativ kurzer Zeit eine absehbare Realität.

2568:

Nach einer sechsmonatigen Reise kommt die Sonde "Hermes" beim Stern Proxima Centauri an und ist somit das erste von Menschenhand gemachte Objekt, das je ein anderes Sternensystem erreicht. Die Sonde erzielt auf ihrer Reise beinahe achtfache Lichtgeschwindigkeit.

2575:

Zwei voll ausgerüstete Forschungsschiffe verlassen die Erde. Ihre Mission: Andere erdähnliche und somit kolonisierbare Planeten zu finden. Jedes der Schiffe wird zu einem anderen vorläufigen Bestimmungsort geschickt und hat eine Besatzung von 1500 Menschen.

2589:

14 Jahre nach Beginn der Forschungsreise dringt ein Notrufsignal von der "Explorer 1" zur Erde. Die letzte aufgezeichnete Übertragung lautete wie folgt: "Es kommt etwas mit unglaublicher Geschwindigkeit auf uns zu...Es ist riesig...kugelförmig, glühend... mein Gott, es..." Es gibt nach wie vor keine aufschlußreiche Interpretation dieser Nachricht, und die Besatzung der Explorer 1 gilt als "vermißt, vermutlich tot".

2609:

Die Explorer 2 beendete ihre Mission erfolgreich und kehrte nach Entdeckung mehrerer bewohnbarer Planeten in einem entfernten, doch erreichbaren Sektor der Galaxis zur Erde zurück.

2615:

Die Explorer 2 wird im Weltraumhafen überholt und auf eine Rückkehr zu

den neuen Planeten vorbereitet.

2616:

Auf der Erde beginnt ein seltsamer Aufstand. Die Menschen werden feindselig und stürzen die Regierungen. Es kommt zu blutigen Auseinandersetzungen, aus denen die wachsende Anzahl von Rebellen als Sieger hervorgeht. Der letzte Befehl des alten Regimes gab die Notstarterlaubnis für die Explorer 2.

Die Explorer 2 läßt das Sonnensystem hinter sich zurück und fliegt in Richtung der neuen Planeten davon. Aufgrund des neuen Startfensters durchquert das Schiff auf seiner Reise ein nicht verzeichnetes Asteroidenfeld. Hierbei werden die Warpfeldgeneratoren beschädigt.

2621:

Die Explorer 2 kommt im neuen Sonnensystem an. Durch die Wucht der Verlangsamung explodieren die Generatoren. Die Besatzung entkommt mit Hilfe von Rettungskapseln, aber die meisten schaffen es nicht bis auf die Neue Erde.

Die Kolonie auf der Neuen Erde wird gegründet: Der Kampf ums Überleben beginnt.

Heute: Sternzeit 2927:

Die Neue Erde ist eine blühende Gemeinschaft. Autark, stabil und frei von Konflikten und Krankheiten. Die Frage des täglichen Überlebens der Kolonie ist kein Grund zur Beunruhigung mehr. Wir haben uns langsam auf diesen Punkt hin entwickelt und dabei die Fehler unserer Vorfahren auf der alten Erde vermieden. Nun wenden sich unsere Augen den Sternen zu. Was liegt da draußen? Gibt es Leben in anderen Welten? Könnten wir andere Planeten unseres Sonnensystems kolonisieren? Unwillkürlich suchen unsere Augen weiter entfernt im All und wenden sich der Sonne zu, die den Planeten unserer Vorväter wärmt. Was ist dort seit unserer Abreise geschehen, oder, vielleicht wichtiger, was hat uns damals zum Aufbruch gezwungen?

Es wurde beschlossen, daß die Hauptaufgabe der neuen Regierung darin bestehen soll, eine Wiedervereinigung mit der alten Erde zu erzielen. Wir haben auf den rechten Augenblick gewartet und unsere Position gefestigt. Nun glauben wir, daß der Zeitpunkt gekommen ist, dieses ehrgeizige Projekt in Angriff zu nehmen. Dies ist die Prüfung, zu der wir uns unaufhaltsam hingezogen fühlen, das unausweichliche Schicksal unseres Volkes. Es ist unsere Bestimmung...

DAS SONNENSYSTEM

Die bekannten Planeten

Astronomie war viele Jahre lang ein vergessenes Thema, während die frühesten Siedler auf der Neuen Erde ums Überleben kämpften. Dank des vor kurzem fertiggestellten Observatoriums kann nun die Katalogisierung der Himmelskörper unseres Sonnensystems beginnen. Unser Sonnensystem besteht aus vier bekannten Planeten, obwohl Gravitationseinflüsse auf dem äußersten Planeten auf die Anwesenheit mindestens eines weiteren großen Körpers im System schließen lassen. Im Zusammenhang mit dem Reunion-Projekt werden weitere Fortschritte in der Astronomie erwartet, wie z.B. genaue Oberflächenbeobachtungen von Planeten und Monden.

Hinweis: Die Namensgebung neu entdeckter Planeten unterliegt der Machtbefugnis des Präsidenten, obwohl sie bei weniger bedeutenden Himmelskörpern normalerweise an andere delegiert wird. In der Vergangenheit wurde sie dazu benutzt, wichtige Bürger zu ehren oder an historische Ereignisse zu erinnern.

Amnesty

Amnesty ist der Stern im Herzen dieses Systems. Amnesty ist der Sonne sehr ähnlich und daher in sich selbst unbedeutend, obwohl die Existenz von Leben auf den Planeten im System eine Erwähnung Amnestys in jeder Enzyklopädie rechtfertigen würde.

Klaattoo

Diese Welt wurde von dem bedeutenden Wissenschaftler Klaattoo mit Hilfe eines selbstgebastelten Teleskops entdeckt. Klaattoo ist größer als die Neue Erde, und es wird vermutet, daß er eine sehr felsige Oberfläche besitzt. Aufgrund der geringen Distanz zu Amnesty kann fast mit Gewißheit eine sehr hohe Oberflächentemperatur angenommen werden. Es ist nicht bekannt, ob Klaattoo natürliche Satelliten besitzt.

Neue Erde

Die Heimat der ersten von der alten Erde gekommenen Siedler. Die Neue Erde hat bemerkenswerte Ähnlichkeit mit der alten, ist jedoch um einiges

kleiner. Das Klima der Neuen Erde ist äußerst angenehm, mit einer etwas höheren Durchschnittstemperatur als die der alten Erde. Unter der Oberfläche des Planeten lagern eine Fülle nützlicher Erze, eine Tatsache, die für das Überleben der Siedler eine entscheidende Rolle spielte. Der Himmel über der Neuen Erde wird durch den Einsatz veredelten Lepitiumerzes als Kühlmittel für Kernkraftwerke of dunkelrot gefärbt. Diese Dämpfe sind für lebende Organismen völlig unschädlich und lösen sich in der Atmosphäre rasch auf. Der Effekt ist überwältigend doch können die Dämpfe leider die Sterne für Beobachter auf dem Boden verdecken.

Die Neue Erde hat nur einen natürlichen Satelliten, der "Apollo" genannt wurde - zu Ehren des Raumschiffs, das die Menschen der alten Erde zum ersten Mal auf den Mond brachte. Im Gegensatz zum terrestrischen Mond besitzt Apollo eine Atmosphäre, und erste Ultraschallaufnahmen lassen auf die Anwesenheit von Mineralien unter der Oberfläche schließen. Es wird allgemein angenommen, daß Apollo eine ausgezeichnete Wahl für den Standort der ersten Ableger-Kolonie wäre.

Der dritte Planet nach Amnesty ist **Zeus**.

Diese leuchtend blaue Welt ist viel größer als die Neue Erde, doch aufgrund der schwierigen Beobachtungsbedingungen und großen Entfernung ist nicht viel mehr über sie bekannt. Einer weit verbreiteten Theorie zufolge besteht die Oberfläche des Zeus weitestgehend aus Flüssigkeit. Wenn dies Wasser ist, würde das die intensive Blaufärbung des Planeten erklären. Wir werden dies erst sicher wissen, wenn wir den Planeten erforscht haben. Es ist nicht bekannt, ob Zeus natürliche Satelliten besitzt.

Regierung

Die Neue Erde wird von einer Demokratie regiert. Die erwachsene Bevölkerung der Kolonie wählt ein Oberhaupt, das dann durch Dekrete regiert. Das gewählte Oberhaupt (oder Präsident, wie er oder sie allgemein genannt wird) ist bei seinen Handlungen an die Verfassung der Kolonie gebunden, die es möglich macht, einen Präsidenten durch ein Mißtrauensvotum abzusetzen. Dies kommt sehr selten vor, und es müssen ernste Gründe vorgebracht werden, bevor ein Referendum abgehalten wird. Die Verfassung schreibt (vereinfacht ausgedrückt) folgendes vor:

Der Präsident muß:

- A.** dem Volk angenehme Lebensverhältnisse schaffen.
- B.** das Volk vor Invasionen schützen.
- C.** erdrückende Gewalt und harte Besteuerung des Volkes unterlassen.

Der Präsident muß Berater ernennen (oder Kommandanten, wie ich sie zu nennen pflege), die bestimmte Posten in der Regierung übernehmen. Wenn Sie z.B. keinen für Entwicklungen zuständigen Berater haben, können sie keine Prototypen neuer Maschinen entwickeln. Diese Berater verfügen über eine gewisse Autonomie und dürfen Befehlsentscheidungen treffen, eine gute Wahl ist daher wichtig. Sie müssen den Beratern auch ein Honorar für ihre Dienste zahlen. Dies hängt jeweils vom Alter und der Erfahrung des Beraters ab, kann aber sehr hoch sein. In manchen Fällen ist es besser, einen weniger erfahrenen aber billigeren Berater einzustellen.

Es gibt vier Beraterposten, die mit Menschen besetzt werden müssen. Diese sind Bauberater, Entwicklungsberater, Streitkräfteberater und Raumflottenberater.

Der Präsident wählt den jeweiligen Berater aus drei geeigneten Kandidaten aus. Die Kandidaten wiederum werden vom Zentralcomputer der Kolonie vorgeschlagen, der sie aus der gesamten Bevölkerung auswählt.

Zur Zeit stehen die folgenden Kandidaten zur Auswahl:

Bauberater (Erbauer)

Verantwortlich für die Konstruktion und Instandhaltung der Gebäude der Kolonie

Arwen Nielson: Arwen schloß die technische Akademie vor drei Jahren mit vorbildlichen Prüfungsergebnissen ab. Seither arbeitet sie für das Vermessungsamt "im Feld". Ihr umfassendes Wissen wäre von großem Vorteil, aber leider besitzt Arwen wenig Erfahrung in Streß-Situationen.

Elanor Brady: Als erfahrene Regierungsbeamtin ist Elanor für das umfassende Kraftwerk-Modifikationsprogramm verantwortlich. Elanor ist methodisch und äußerst zuverlässig und dafür bekannt, Aufgaben sachgerecht zu Ende zu führen. Gelegentlich wird ihr unnötige Zauderei vorgeworfen, wenn ein Projekt schnell fertiggestellt werden muß.

William Forbes: Forbes ist eine Legende in der Bauindustrie. Er fing als einfacher Arbeiter an und arbeitete sich allmählich nach oben. Heute ist er der am meisten respektierte Bauleiter der Neuen Erde. Es gibt eine Redensart, die besagt: "Wenn Forbes es nicht bauen kann, kann es nicht gebaut werden!" Leider hat diese Sachkenntnis ihren (sehr hohen) Preis.

Entwicklungsberater

Verantwortlich für die Entwicklung von Maschinenprototypen

Sapphire Fox: Sapphire ist die bisher jüngste Gewinnerin des Innovationspreises der Neuen Erde, der für Fortschritte in der Gehirnwellenanalyse vergeben wird. Ein gutes Beispiel hierfür ist der Prototyp eines "Gedankenrecorders", den Sapphire auf dem Kopf trägt. Sapphire wird für eine Entwicklerin mit großem Potential gehalten, und es wird Großes von ihr erwartet.

Thomas Dempsey: Thomas besitzt mehr Patente für neue Erfindungen als jeder andere Mensch auf der Neuen Erde. Anscheinend unermüdlich, ist Thomas dafür bekannt, tagelang ohne Schlaf durchzuarbeiten, bis ein Problem gelöst ist. Aufgrund seines hohen Alters ist Thomas nicht mehr so produktiv wie früher. Seine Erfahrung ist jedoch unübertroffen.

Klaattoo: Klaattoo ist ein wahrer Gelehrter. Abgesehen von seinen ausgezeichneten Design-Fähigkeiten ist Klaattoo zudem ein vollendeter

Geigenspieler, Astronom, Philosoph und Historiker (sein Spezialgebiet sind die Science-Fiction-Filme der alten Erde). Nach außen hin ist er von apathischer Natur, sein Geist ist jedoch fast ständig tief in Gedanken versunken. Leider ist sein Honorar sehr hoch.

Streitkräfteberater

Verantwortlich für die Führung von Gefechten

Michael James: Mike ist ein relativ unerfahrener Kämpfer, was schon aus der geringen Anzahl seiner bionischen Implantate abzulesen ist. Er ist ein Gladiator-Champion der Spiele der Neuen Erde (die alle fünf Jahre stattfinden) und zudem ein ausgezeichnete Spaceball-Mannschaftskapitän. Gefechtssimulationen zeigen, daß Mike außerordentliche Begabung für diesen Job besitzt.

Kyle Douglas: Kyle wurde während einer Kampfübung in der Großen Wüste schwer verwundet und muß jetzt eine Gesichtsmaske mit Bildverstärkungs-Ausrüstung über dem linken Auge tragen. Kyle ist ein äußerst tapferer Kämpfer und ausgezeichnete Taktiker, der über reiche Erfahrung in Kampfsituationen verfügt. Für jemanden mit seinen Qualifikationen sind seine Honorarvorstellungen relativ bescheiden.

MACH: MACH ist ein Cyborg, halb Mensch - halb Maschine. Er ist ein ehemaliger Armee-General, der durch ein Terroristenattentat auf seine Patrouille getötet wurde. Mit Hilfe fortschrittlicher bionischer Technologien wurde er jedoch wieder zum Leben erweckt. Sein vorher schon umfangreiches Wissen wird nun durch ein positronisches Gehirn mit der Kapazität eines Supercomputers noch erweitert. Er ist ein furchterregender Gegner.

Raumflottenberater

Verantwortlich für alle Raumpiloten und die Koordinierung ihrer Aktivitäten

Bruce Jordan: Bruce hat soeben seine Ausbildung auf der Militärakademie abgeschlossen, wo er beeindruckende Ergebnisse in Kampfsimulationstests erzielte. Ein junger Mann mit großem Potential. Bruce wäre eine ausgezeichnete Wahl, wenn ihm nicht die Erfahrung im

“echten Kampf” fehlte. Für diejenigen, die knapp bei Kasse sind, ist dieser Mangel an Erfahrung womöglich ein Risiko, das einzugehen es wert ist.

Jack Benson: Als gestählter Veteran vieler Simulationsfeldzüge hat Jack herausragende Fähigkeiten sowohl als Pilot als auch als Strategie bewiesen. Jack setzt die stolze Familientradition fort, ausgezeichnete Piloten hervorzubringen. Sein Großvater Bryan besiegte einst eine ganze Armada von Grad-10-Simu-Kampffliegern im Alleingang.

Julie-Anne Roxford: Juli-Anne ist eine äußerst begabte Pilotin, die aufgrund ihrer perfekten Ergebnisse in College-Fähigkeitstests vom Militär angeworben wurde. Sie besitzt ein einzigartiges Talent, das Beste aus ihren Maschinen und Kollegen herauszuholen, und gilt allgemein als strategisches Genie. Leider ist sie, wie die meisten Genies, manchmal unberechenbar.

Interface-Handbuch für den Zentralcomputer der Kolonie

Steuerungs-Protokolle

Zugriff zu Informationen im Computer erfolgt über ein intuitives “Anwählen und Anklicken”-Interface. Ein Cursor ist auf dem Bildschirm sichtbar, der mit Hilfe einer “Maus” bewegt werden kann (Sapphire Fox ist momentan dabei, ein gedankenaktiviertes Interface zu entwickeln, das dieses altmodische System ablösen soll). Bewegt sich der Cursor auf ein interaktives Feld auf dem Bildschirm, wird die jeweilige Funktion durch Drücken des linken (manchmal auch des rechten) Mausknopfes aufgerufen. Das nennt man “anklicken”. Die aufgerufene Funktion erscheint in einem Fenster in der rechten oberen Bildschirmcke.

Aus praktischen Gründen werden die wichtigsten Computerfunktionen am oberen Bildschirmrand als “Icons” dargestellt. Stehen mehr Funktionen zur Verfügung, als auf einmal gezeigt werden können, werden die Icons auf zwei Reihen verteilt. Sie können zwischen den Reihen hin und her wechseln, indem Sie den roten Pfeilknopf anklicken. Dies ist immer das Icon am rechten Ende der Reihe.

Bitte beachten: Das Computer-Interface ist intelligent und zeigt bestimmte Icons nur dann, wenn Sie auch in der Lage sind, die dadurch aktivierten Funktionen auszuführen.

Unter den Icons befindet sich eine in drei Abschnitte geteilte Info-Zeile. Der linke Abschnitt beschreibt die Funktion des Icons oder den Teil des Bildschirms, auf dem sich der Cursor gerade befindet. Der mittlere Abschnitt gibt an, wie viele "Kredite" sich gerade in Ihrer "Schatzkammer" befinden. Kredite bekommen Sie zum größten Teil durch Steuern. Der rechte Abschnitt gibt die momentane Zeit an. Ein "Tag" auf der Neuen Erde besteht aus 24 "Zeitperioden" (Stunden) und ein "Monat" hat 30 "Tage". Ein Neues Erdenjahr hat 12 Monate. Dieses System wurde gewählt, um das Zeitsystem der alten Erde so genau wie möglich nachzuahmen und hat nichts mit Berechnungen aufgrund der Umkreisung Amnestys durch die Neue Erde zu tun. Klicken Sie die Uhr mit dem linken Mausknopf an, beschleunigt dies die Geschwindigkeit, mit der die Zeit vergeht. Klicken Sie die Uhr mit dem rechten Mausknopf an, vergeht die Zeit noch schneller.

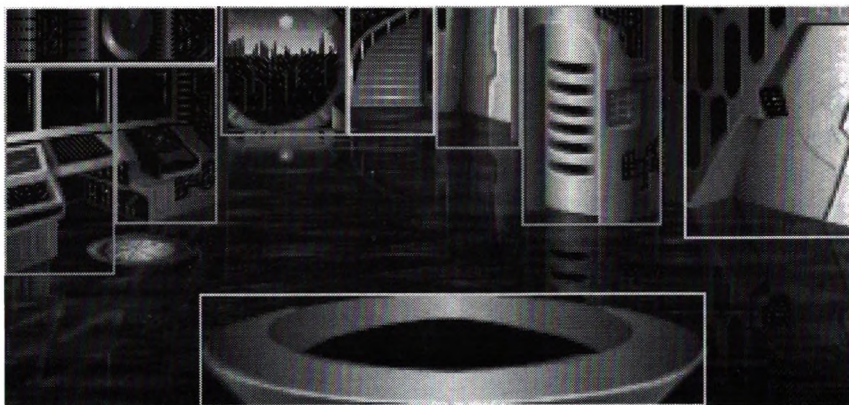


Die folgenden Funktionen sind immer als Icons am oberen Rand des Hauptbildschirms sichtbar.

Info-Kaufen, Forschungs-Design, Schiffsinformationen, Galaktische Karte, Planet-Haupt.(bildschirm), Nachrichten, Kommandanten, Weltraumbar, Disk-Funktionen, Hauptcomputer.

HAUPTBILDSCHIRM

Dies ist Ihr Kontrollzentrum. Alle wichtigen Computerfunktionen können von hier aus gesteuert werden. Sie können die Icons benutzen oder einen bestimmten Teil des Bildschirms anklicken, um eine Funktion zu aktivieren. Versuchen Sie z.B., eine der Türen anzuklicken.

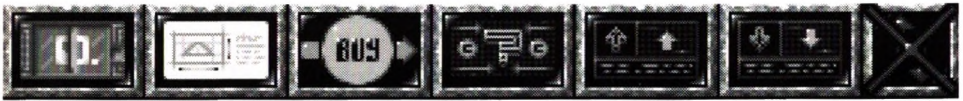


In der Mitte des Bildschirms steht ein Tisch, an dem Sie und Ihre Berater sitzen (wenn sie welche eingestellt haben) und Taktiken besprechen. Klicken Sie einen Berater an, um ein Gespräch mit ihm oder ihr zu führen (hierfür gibt es kein Icon). Sie können ihnen Fragen zu unterschiedlichen Themen stellen oder um ihren Rat bitten. Sie können einen Berater auch auf die Uni schicken, wo er seinen Wissensstand verbessern kann. Entwickler können einen Spezialkurs besuchen, der ihr Wissen auf einem bestimmten Teilgebiet erweitert. Diese Teilbereiche sind: Mathe, Physik, Elektronik und Künstliche Intelligenz. Weitere Angaben hierüber finden Sie im Abschnitt "Kommandanten".



INFO/KAUFEN

Wenn Sie dieses Icon anklicken, kommen Sie zum Informations-/Kauf-Bildschirm. Es erscheinen dann die für diesen Bildschirm relevanten Icons.



Das erste Icon (in der linken oberen Ecke) bringt Sie zum Hauptbildschirm zurück. Das FORSCHUNG/DESIGN Icon aktiviert den FORSCHUNGS-Bildschirm (s. unten). Das KAUF-Icon läßt Sie den ausgewählten Gegenstand kaufen. Nach Anklicken dieses Icons erscheinen neue Icons, mit denen Sie die Kaufmenge bestimmen können. Bestimmte Gegenstände können nicht "gekauft", sondern müssen "gebaut" werden, z.B. der Nuklear-Generator. Für diese Gegenstände müssen Sie bezahlen, sobald Sie den Befehl zum Beginn des Baus geben. Kann ein Gegenstand nicht erworben werden, erscheint die Nachricht "Dies kann nicht produziert werden" am unteren Bildschirmrand.

Das ANWÄHLEN EIN/AUS-Icon zeigt abwechselnd die Liste Ihrer Erfindungen oder ein 3D-Modell des gerade angewählten Gegenstands. PROJEKT AUF/AB erlaubt es Ihnen, zwischen Erfindungen zu wählen. Es gibt insgesamt 35 Erfindungen zum Entwickeln.

Klicken Sie das Bild einer Erfindung an, erscheinen Angaben darüber, welche Art von Erz und wieviel Sie brauchen, um ein Stück davon zu produzieren. Wenn Sie Gegenstände kaufen, stellen diese Zahlen die Erzmenge dar, die zur Herstellung aller bestellten Gegenstände erforderlich ist. Am unteren Bildschirmrand kann eine der folgenden Nachrichten erscheinen:

Gekaufte Gegenstände: Dies zeigt die Anzahl der gekauften, aber noch nicht hergestellten Gegenstände. Sie können die Anzahl reduzieren, indem Sie das Minus-Icon anklicken. (Diese Nachricht erscheint nur dann, wenn der Gegenstand produziert wird).

Lager: Zeigt die Anzahl der hergestellten Gegenstände, die in den Lagerhäusern aufbewahrt werden.

Zeitdauer: Die Zeit, die noch zur Fertigstellung aller gekauften Gegenstände gebraucht wird. (Diese Nachricht erscheint nur, wenn der Gegenstand produziert wird).

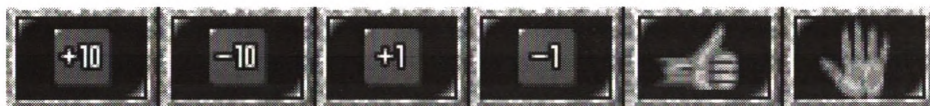
Gesamtpreis: Der Gesamtpreis aller bestellten Gegenstände. (Diese

Nachricht erscheint nur, wenn der Gegenstand produziert wird).

Dies kann nicht produziert werden: Diese Nachricht erscheint, wenn ein Gegenstand gebaut und nicht produziert wird. Die Kosten werden bezahlt, wenn der Befehl zum Bau gegeben wird. (Dies erfolgt normalerweise vom Planeten-Haupt-Schirm).



KAUF-ICONS



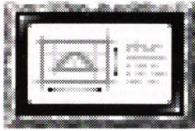
Zehn mehr/minus: Die Bestellmenge um zehn vergrößern oder reduzieren.

Eins mehr/minus: Die Bestellmenge um eins vergrößern oder reduzieren.

OK: Die ausgewählten Waren kaufen. (Damit beginnt die Produktion).

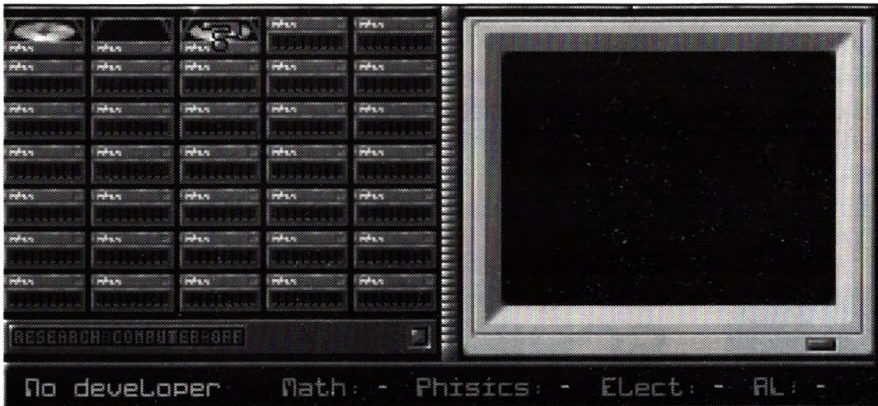
Kauf aufheben: Verlassen dieses Bildschirms.

Wenn Sie nicht genügend Kredite oder Erze besitzen, um für einen Gegenstand zu bezahlen und ihn herstellen zu lassen, leuchtet die fehlende Menge rot auf. Das bedeutet, daß Sie die Menge der bestellten Gegenstände erst dann erhöhen können, wenn Sie mehr Kredite oder Erze erworben haben.



FORSCHUNG/DESIGN

Dieses Icon öffnet den Forschungsbildschirm. Hier werden die Prototypen von Maschinen entwickelt, die dann (normalerweise) über den INFO/KAUFEN-Bildschirm auf Bestellung in großen Mengen produziert werden können.



Am unteren Bildschirmrand stehen der Name Ihres Entwicklungsberaters und sein jeweiliger Kenntnisstand in bestimmten Gebieten der Wissenschaft. Dies sind Mathe, Physik, Elektronik und Künstliche Intelligenz. Auf dem Monitor - der rechten Seite des Bildschirms - erscheinen mit der Erfindung zusammenhängende Informationen. Dies sind: Name der Erfindung, momentanes Entwicklungsstadium, sowie der erforderliche Mindeststand technischen Wissens, den Ihr Entwicklungsberater zur Herstellung eines Prototyps dieser Erfindung benötigt. Auf der linken Seite des Bildschirms befindet sich eine Bank mit 35 Plätzen. Jeder Platz enthält eine optische Diskette, auf der die Daten neuer Erfindungen gespeichert werden. Diese Plätze können sich in

einem der folgenden Zustände befinden

Geschlossen: Dieser Platz enthält momentan keine erfindungsspezifischen Daten.

Leer: Diese Erfindung ist zur Analyse bereit, jedoch nicht zur Produktion.

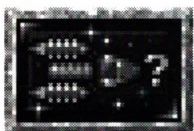
Diskette mit Fragezeichen: Ein Prototyp dieser Erfindung kann produziert werden.

Geschlossen mit aufleuchtenden Lampen (LEDs): Ein Prototyp befindet sich in der Entwicklung.

Diskette: Die Forschung ist abgeschlossen und ein Prototyp hergestellt. Klicken Sie einen leeren Platz oder einen mit einem Fragezeichen an, dann wird die Entwicklung eingeleitet. Leuchten die LEDs auf dem Platz nicht auf, wurde die Entwicklung angehalten. Hierfür gibt es zwei mögliche Gründe: Entweder haben Sie keinen Entwicklungsberater, oder Ihr Entwicklungsberater besitzt nicht den zur Herstellung des entsprechenden Prototyps erforderlichen technischen Wissensstand. Ist das letztere der Fall, müssen Sie ihn entweder auf die Uni schicken, wo er sein Wissen erweitern kann, oder Sie müssen einen qualifizierteren Berater einstellen.

Die Entwicklung kann angehalten werden, indem Sie den Platz anklicken. Wird die Entwicklung zu einem späteren Zeitpunkt wieder gestartet, wird sie an dem Punkt wieder aufgenommen, an dem sie zuvor abgebrochen wurde.

Die einzigen Icons auf diesem Bildschirm sind HAUPTBILDSCHIRM und INFO/KAUFEN.



SCHIFFS-INFO

Mit diesem Bildschirm können Sie die Bewegungen Ihrer Raumschiffe kontrollieren. Auf der rechten Bildschirmseite erscheinen Informationen über die Zusammensetzung Ihrer Raumschiffgeschwader. Klicken Sie ein Geschwader mit dem linken Mausknopf an, wird es zum aktiven Geschwader, was durch ein rotes Licht angezeigt wird. Klicken Sie ein Geschwader mit dem rechten Mausknopf an, kommen Sie zum Gruppen-Bildschirm:

Die möglichen Aktivitäten sind:

1. Das Geschwader befindet sich auf einem Mond oder Planeten.
2. Das Geschwader umkreist gerade einen Mond oder Planeten.
3. Das Geschwader reist von einem Planeten zum nächsten.

4. Das Geschwader bereitet einen Hyperspace-Sprung vor.
5. Das Geschwader befindet sich im Hyperspace.



6. Das Geschwader verläßt gerade den Hyperspace.
- Die verschiedenen Arten von Geschwader werden durch unterschiedliche Farben gekennzeichnet.

- Rot** - Militärgeschwader
- Grün** - Piraten
- Blau** - Handelsflotte
- Grau** - Satellitenträger
- Braun** - Verteidigungsstreitkräfte der Erde

Um Zugriff zu den Planetenverteidigungs-Streitkräften zu bekommen, klicken Sie das ÄNDERN-Icon am unteren Bildschirmrand an. Planetenstreitkräfte können nur dort existieren, wo es eine Kolonie gibt.



NEUE EINHEIT

Dieses Icon stellt ein neues Geschwader von Schiffen her. Sie können dem neuen Geschwader einen Namen geben oder den vorgegebenen "Neue Gruppe" verwenden. Darunter wird die Art von Geschwader angezeigt, die Sie herstellen. Dies kann Träger (für Satellitenträger), Handel, Armee oder Planetenkräfte sein.

SATELLITEN-TRÄGER tragen nur Satelliten.

HANDELSGRUPPEN sind für den Transport von Gegenständen von einem Planeten oder Mond zum anderen nützlich. Da sich die meisten Produktionsstätten auf der Neuen Erde befinden, ist es empfehlenswert, außerhalb der Neuen Erde abgebaute Erze zur Weiterverarbeitung auf die Erde zu bringen.

ARMEEGRUPPEN sind Kampfeinheiten, die aus zwei Teilen bestehen. Die Raumflotte ist für Kämpfe im All zuständig, während die Bodentruppen Einrichtungen auf dem Boden angreifen. Sie können durch Anklicken des großen roten Pfeils auf dem Gruppenbildschirm zwischen den beiden Abteilungen hin und her wechseln.

PLANETENKRÄFTE sind das gleiche wie Armeegruppen, bleiben jedoch immer innerhalb der Atmosphäre ihres jeweiligen Planeten. Planetenkräfte existieren nur dort, wo es Kolonien gibt.



Wenn Sie die Gruppe benannt und ihre Art bestimmt haben, klicken Sie entweder das OK-Icon an, um die Gruppe herzustellen, oder das ABBRECHEN-Icon, um den Vorgang abzubrechen. Das Neue-Einheit-Icon erscheint nur, wenn Sie eine Maschine erfunden haben, die Ihren Planeten verlassen kann.



STEUERUNGSFELD

Steuerungsfeld: Öffnet das Flaggschiff-Cockpit des gewählten Geschwaders. Klicken Sie auf das Fenster, wenn das Schiff gelandet ist, kommen Sie zum Planeten-Haupt-Schirm. Das Steuerungsfeld besteht aus mehreren Teilen. Der Starthebel läßt das Schiff abheben oder

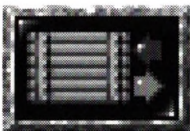
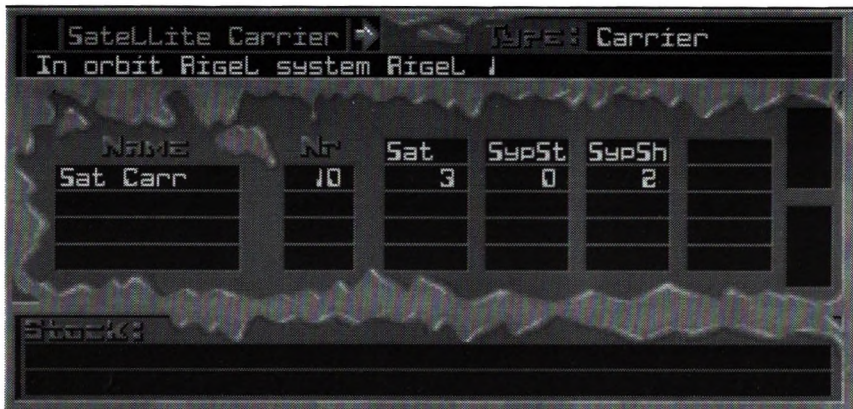


landen. Ist das Schiff ein Handelsfahrzeug, können Sie den Ladungs-Bildschirm sehen, indem Sie den linken Monitor anklicken. Von hier aus können Sie Waren zwischen Planeten transferieren, auf denen es eine Kolonie oder Bergbaustation gibt. Klicken Sie den Joystick an, um einen Zielort für die jeweilige Reise auszusuchen. Klicken Sie einen Planeten mit dem rechten Mausknopf an, wird dieser zu Ihrem Bestimmungsort. Wenn Sie einen Planeten mit dem linken Mausknopf anklicken, bekommen Sie eine Nahaufnahme und können dann einen Mond als Bestimmungsort wählen. Klicken Sie auf die Zeiger am rechten Bildschirmrand, öffnet dies den Schiffs-Informationsbildschirm. Zum Gruppenbildschirm kommen Sie, indem Sie die Tastatur anklicken.



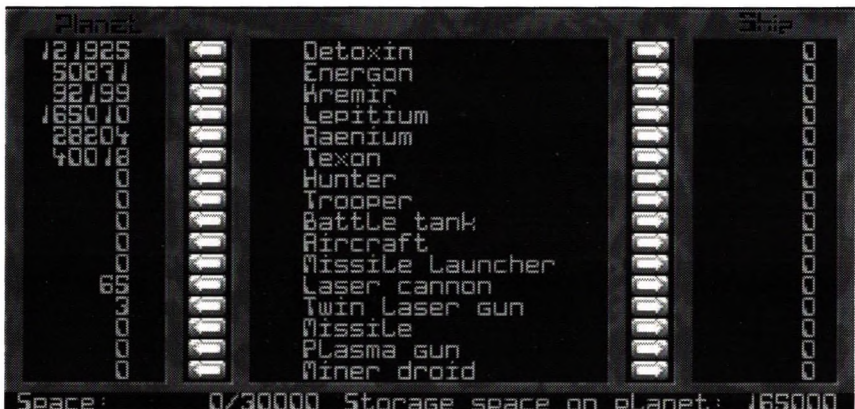
GRUPPE

Hiermit können Sie die Zusammensetzung des Geschwaders ändern. Es können z.B. Schiffe hinzugefügt oder weggenommen werden, Schiffe mit Waffen ausgerüstet werden usw. Eine Gruppe kann vier Arten von Schiffen haben, und jedes Schiff wiederum bis zu vier Waffentypen. Sie können nur die zur jeweiligen Gruppe passenden Schiffe hinzufügen, ein Handelsschiff kann z.B. nicht in eine Armeegruppe gesteckt werden. Klicken Sie die Zahl der Schiffe mit der Maus an, erhöht dies ihre Anzahl im Geschwader. Mit dem rechten Mausknopf können Sie die Anzahl verkleinern. Dieselbe Vorgehensweise wird benutzt, um Waffen hinzuzufügen. Klicken Sie den Gruppennamen an, um ihn zu ändern, und die Pfeile, um durch die verschiedenen Gruppen zu scrollen.



TRANSFER

Dieses Icon erscheint nur, wenn Sie ein Schiff haben, das Ladung transferieren kann. Vom Transfer-Bildschirm aus können Sie Ladungen aus den Lagern Ihrer Kolonien in den Laderaum Ihrer Schiffe verlegen und somit dorthin transportieren, wo sie am dringendsten benötigt werden. Klicken Sie die Pfeile mit dem linken Mausknopf an, wird ein Gegenstand der gewählten Ladung zu Ihrem Schiff oder zu Ihrer Kolonie gebracht. Der rechte Mausknopf transferiert so viele Gegenstände wie möglich.





PLANETEN-HAUPT

Dieses Icon steht auf der Neuen Erde immer zur Verfügung. Befinden Sie sich im Weltraum, erscheint es jedoch nur dann, wenn Ihre Schiffe einen Planeten oder Mond umkreisen oder auf seiner Oberfläche gelandet sind. Sie können von hier aus die folgenden Icons erreichen: Hauptschirm, Galaktische Karte, Planeten-Info, Schiffs-Info, Planeten-Kräfte und Steuerungsfeld. Das Planeten-Kräfte-Icon erscheint nur, wenn Sie eine Kolonie auf diesem Planeten oder Mond besitzen, während das Steuerungsfeld-Icon nur dann sichtbar ist, wenn Sie von einem Geschwader aus zum Planet-Haupt-Icon gelangt sind.



Es können folgende weitere Icons erscheinen, je nachdem, welche Gegenstände Sie in Ihrem Geschwader oder Ihren Lagerhäusern haben.



SATELLIT HINZU

Dies erscheint nur, wenn Sie einen Satelliten auf Lager haben. Wenn Sie einen Satelliten losschicken, umkreist dieser den jeweiligen Planeten oder Mond und sendet ständig Informationen über den Planeten. Diese Informationen werden auf dem Planeten-Info-Bildschirm aufgelistet. Satelliten ermöglichen es Ihnen darüber hinaus, die Oberfläche des Planeten zu sehen. Sie können immer nur einen Satelliten in der Umlaufbahn eines Planeten oder Mondes haben.



SPIONAGE-SAT HINZU

Dieser Satellit ist den normalen Satelliten sehr ähnlich, mit Ausnahme der eingebauten "Tarn"-Technologie. Diese macht den Satelliten für Radarschirme nahezu unauffindbar, was sich als sehr nützlich erweisen wird, wenn Sie Informationen über besetzte Planeten oder Monde benötigen, da ein Spionagesatellit äußerst selten entdeckt wird.



SPIONAGE-SCHIFF HINZU

Dieses Icon erscheint nur dann, wenn sich auf einem Planeten Installationen Außerirdischer befinden und ein Spionagesatellit den jeweiligen Planeten umkreist. Spionageschiffe sind mit derselben Technologie gebaut und ausgerüstet wie die Spionagesatelliten und daher beinahe unmöglich aufzuspüren. Das Spionageschiff dringt in die Atmosphäre des Zielplaneten ein und gibt ausführlichere Berichte als ein normaler Spionagesatellit. Dazu gehören auch Angaben über die gegnerischen Streitkräfte. Diese Informationen können Sie abrufen, indem Sie das Planeten-Besitzer-Bild auf dem Planeten-Info-Bildschirm anklicken.



SOLAR-SAT HINZU

Dieser Satellit fängt Sonnenenergie ein und überträgt sie auf den unter ihm liegenden Planeten oder Mond. Es können höchstens fünf davon in die Umlaufbahn eines Gestirns geschossen werden. Solar-Satelliten können nur dort konstruiert werden, wo sich eine Kolonie befindet, und müssen von ihrem Herstellungsort aus zum Zielplaneten oder -mond transportiert werden.



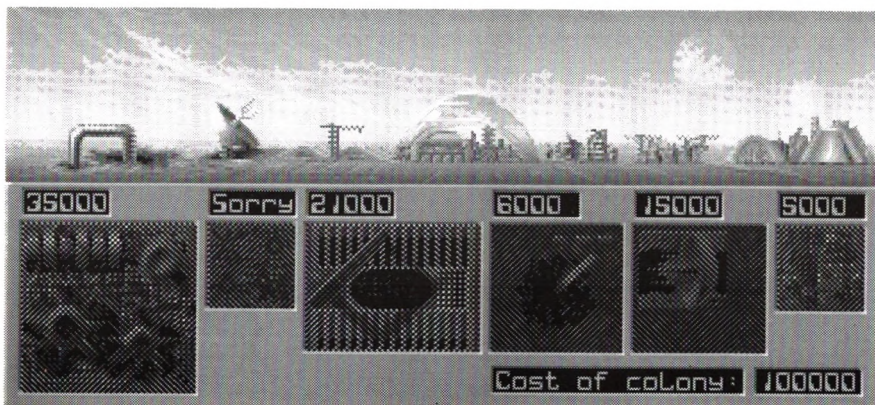
+1 BERGBAUSTATION

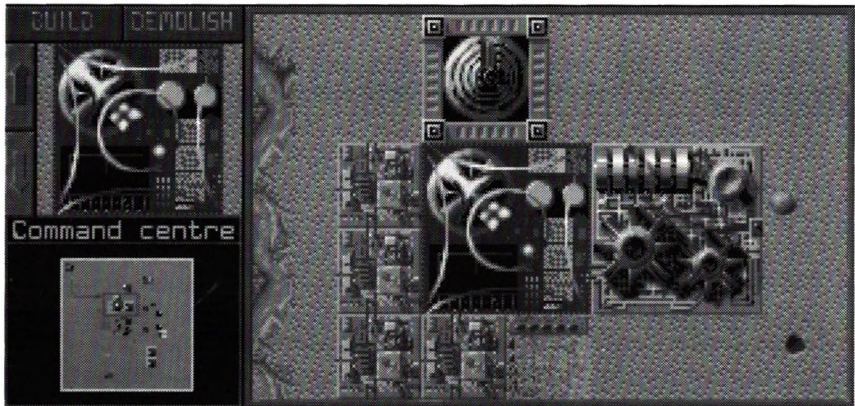
Bergbaustationen sind automatisierte Anlagen zum Abbau nützlicher Erze auf einem Planeten oder Mond. Wenn ein Planet für den Bergbau geeignet ist, jedoch nicht kolonisiert werden kann, können Sie mit Hilfe einer Bergbaustation Erze ohne Einsatz von Menschen abbauen. Sobald sich die Bergbaustation an Ort und Stelle befindet, beginnt der Abbau. Bergbaustationen haben nur beschränkte Lagerkapazitäten, Sie müssen die Erze also regelmäßig in die Lagerhäuser eines Planeten transferieren. Ist die Lagerkapazität einer Station erschöpft, wird der Bergbau eingestellt. Bergbaustationen müssen mit Schiffen zu ihren Einsatzorten gebracht werden.



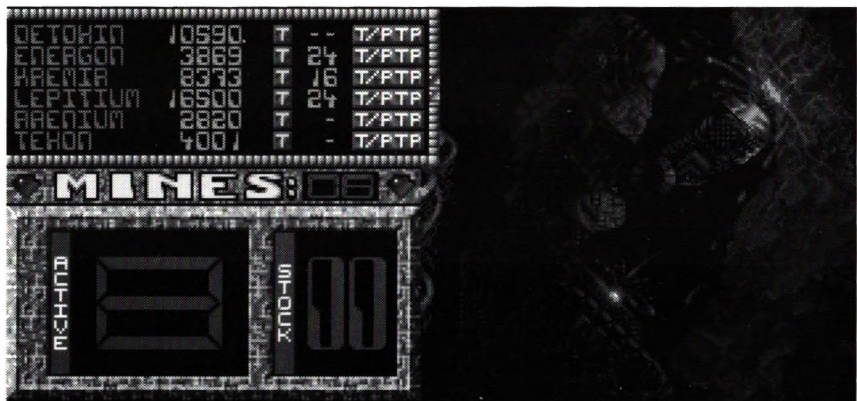
KOLONIE HINZU

Dieses Icon erscheint nur dann, wenn ein Planet oder Mond für menschliches Leben geeignet ist. Diese Information finden Sie auf dem Planeten-Info-Bildschirm, wenn ein Satellit das entsprechende Gestirn umkreist. Wählen Sie das Kolonie-hinzu-Icon an, erscheint ein Bildschirm mit den Anlagen, die Sie bauen können. Das Kontrollzentrum einer





Kolonie (das gebaut werden MUSS, damit eine Kolonie existieren kann) kostet 100.000 Kredite. Jedes zusätzliche Gebäude erhöht die Kosten. Wenn Sie die Gebäude ausgesucht haben, die Sie bauen wollen, müssen Sie eine Weile warten, bis die Konstruktion beendet ist. Einige Anlagen können in bestimmten Geländearten nicht gebaut werden. Auf der Neuen Erde ist dieser Bildschirm immer sichtbar. Um andere Planeten oder Monde zu beobachten, muß ein Satellit eingesetzt werden. Der Bildschirm ist in drei Bereiche unterteilt. Der linke obere Bereich zeigt die Anlagen, die gebaut werden können. (Gibt es keine Kolonie auf dem Planeten, stehen keine Gebäude zur Verfügung.) Darunter ist eine Oberflächenkarte des Planeten oder Mondes zu sehen. Diese wird durch ein Radarsystem erzeugt und modifiziert, deshalb erscheint die Karte nur dann, wenn Sie ein Radarsystem besitzen. Ein kleines Viereck auf der



Karte zeigt den Oberflächenausschnitt, der gerade im Hauptfenster vergrößert gezeigt wird. Sie können das Viereck mit Hilfe des linken Mausknopfes bewegen und damit andere Ausschnitte im Hauptfenster betrachten. Der im Hauptfenster gezeigte Ausschnitt kann auch noch auf zwei andere Arten verändert werden. Erstens: Bewegen Sie den Cursor



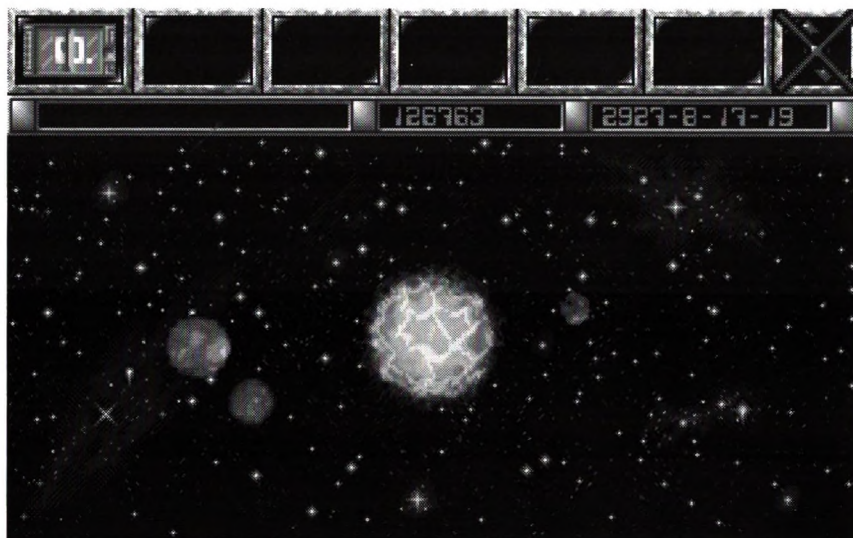
nahe an den Rand des Hauptfensters, verwandelt er sich in einen Richtungspfeil. Drücken Sie jetzt den linken Mausknopf, scrollt der Bildschirm in die Richtung, in die der Pfeil zeigt. Zweitens: Halten Sie den rechten Mausknopf gedrückt, während sich der Cursor über der Hauptabbildung befindet, wird der Bildschirm in die

Richtung gescrollt, in die die Maus bewegt wird.

Wenn Sie eine Kolonie auf einem Planeten besitzen, werden die Anlagen, die Sie errichten können, im oberen linken Bereich des Bildschirms abgebildet. Sie können die Anlagen einzeln betrachten, indem Sie die Pfeile links neben der jeweiligen Abbildung anklicken. Der Name der Anlage wird am unteren Rand des Fensters abgebildet. Klicken Sie das Gebäudebild an, bekommen Sie weitere Informationen. Um die gewählte Anlage zu errichten, klicken Sie das Bau-Icon an. Wählen Sie die Stelle, an der gebaut werden soll, indem Sie das Fundamentgitter über die Hauptabbildung plazieren und den linken Mausknopf drücken. Wenn Sie nicht genügend Geld zur Bezahlung der Anlage haben oder auf einem Grundstück bauen wollen, das hierfür nicht geeignet ist, beginnt der Bauvorgang nicht. Um den Baubefehl aufzuheben, klicken Sie das Bau-Icon und dann die Anlage an, die Sie rückgängig machen wollen. Ist eine Anlage zu weit fortgeschritten, kann der Bauvorgang nicht mehr rückgängig gemacht werden. Besitzt eine Anlage nicht genügend Energie, um funktionieren zu können, leuchtet sie rot auf. In diesem Fall müssen Sie ein Kraftwerk bauen, das die nötige Energie erzeugt. Ist eine Anlage in Betrieb, können Sie ihren Betriebsstatus, ihren Energieertrag/-verbrauch, sowie ihre Arbeiter- und Effizienzquote erfragen, indem Sie sie anklicken. Klicken Sie auf das Zerstören-Icon, wird die Anlage entfernt. Die Anzahl Ihrer Arbeiter ist wichtig, denn sie können besteuert werden. Wenn Sie eine Mine anklicken, erscheint ein Spezial-Bildschirm (Icon 29). Dieser zeigt, wie viele Bergarbeiter-Droiden in den Minen arbeiten und wieviel Erz sie abbauen. Sie können pro Mine einen Bergarbeiter-Droiden einsetzen. Wollen Sie die Erzproduktion steigern, müssen Sie folglich neue Minen bauen und neue Droiden einsetzen. Klicken Sie das Droiden-Hinzu-Icon (Icon 30) an, um einen Droiden in eine Mine zu bringen.



GALAKTISCHE KARTE



Die Liste der bekannten Sonnensysteme wird auf der rechten Bildschirmseite abgebildet. Es wird erwartet, daß auf der Suche nach der Erde viele neue Sonnensysteme entdeckt werden. Um einen Planeten genauer zu betrachten, klicken Sie ihn mit dem linken Mausknopf an. Dies zeigt den Planeten mit seinen Monden (wenn entdeckt). Wollen Sie die Oberfläche eines Planeten oder Mondes näher betrachten, klicken Sie ihn mit dem linken Mausknopf an. Drücken Sie den rechten Mausknopf, dann sehen Sie die von Satelliten gesammelten Informationen über den Planeten oder Mond. Diese Information kann auch über das Planeten-Info-Icon abgerufen werden und enthält u.a. Angaben über den Namen des Planeten oder Mondes, seine Bevölkerung, Steuersätze, Geländeart, Temperatur und Erzgehalt. Ist der Planet oder Mond bewohnt, können Sie mehr über die Bewohner herausfinden, indem Sie das Gesicht des Besitzers anklicken. Darunter ist eine Abbildung des Planeten. Klicken Sie diese an, um zum Schiffsinfo-Bildschirm zu kommen. Wenn Sie die kleine Oberflächenabbildung anklicken, wird sie vergrößert. Während Sie einen Planeten oder Mond betrachten,



	YOUR PLANET'S NAME: New Earth	
	POP: 134674 people find you sympatic	
	TAH: Normal	
	LEVEL: Super tech	
	TYPE: Earth Like, colony	
	DIAMETER: 8745 KM	TEMPERATURE: 299 °K
	DETOKIN : YES	Colony
	ENERGON : YES	Energy shield
	KREMIA : YES	1 Space station
	LEPTIUM : YES	8 miner droid
	AAENIUM : NO	
	TEHON : NO	

erscheint ein Herauszoomen -Icon in der Icon-Zeile. Dies bringt Sie zur Galaktischen Karte zurück.



Wenn Sie einen Planeten betrachten, werden alle sich im System befindlichen Geschwader auf der rechten Bildschirmseite gezeigt. Sie können Ihre Geschwader anwählen, indem Sie sie mit dem linken Mausknopf anklicken. Es stehen die folgenden weiteren Icons zur Verfügung.



EINHEIT BEWEGEN.

Wenn Sie dieses Icon angeklickt haben, müssen Sie Ihren Bestimmungsort wählen. Haben Sie einen gewählt, bewegen sich Ihre Schiffe automatisch dorthin.

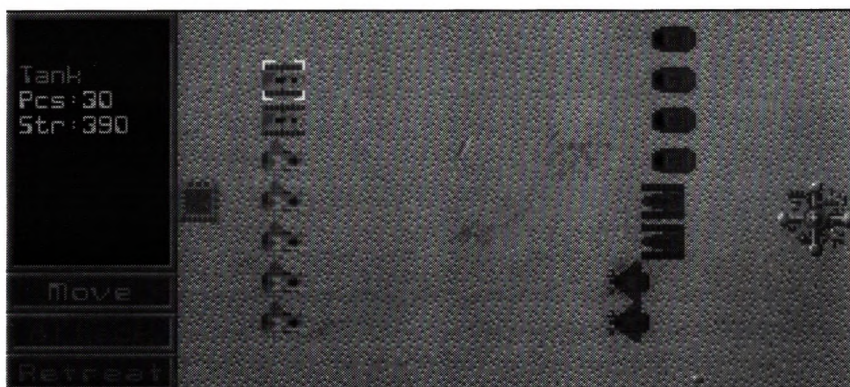


BODENANGRIFF.

Dies beginnt einen Angriff auf eine gegnerische Kolonie. Der Ausgang dieses Gefechts hängt von vielen Faktoren ab, z.B. von Ihrem Streitkräfte-Berater, der Größe Ihrer Streitkräfte und der Qualität ihrer Maschinen.



Sie können Ihre Panzer- und Raketenwerfereinheiten ändern, indem Sie mit Hilfe der Icons am oberen Bildschirmrand neue Einheiten bauen, oder indem Sie jede einzelne Einheit anklicken und Gegenstände hinzufügen oder wegnehmen. Mit dem linken Mausknopf fügen Sie Dinge hinzu, mit dem rechten nehmen Sie welche weg. Sind Sie damit fertig, klicken Sie auf OK. Sie sehen dem Konflikt von direkt überhalb des Gefechtsfeldes aus zu. Die Fahrzeuge werden automatisch versuchen, sich zu verteidigen, können aber manuell gesteuert werden, indem Sie zuerst das jeweilige Fahrzeug, das Sie bewegen möchten, anklicken, dann das BEWEGEN-Icon und zuletzt den Zielort. Sie können ein Fahrzeug dazu zwingen, einen Gegner anzugreifen, indem Sie zuerst Ihr Fahrzeug anklicken, dann das ANGREIFEN-Icon und schließlich die gegnerische Einheit, der der Angriff gilt. Setzen Sie Ihre Streitkräfte weise ein. Transfer-Gruppen z.B. bewegen sich zwar schneller als Panzer, haben jedoch keine so große Schußkraft.





ANGREIFEN

Hiermit können Sie außerirdische Flotten angreifen. Klicken Sie einen Planeten oder Mond an. Wenn das Symbol einer außerirdischen Flotte auf der rechten Bildschirmseite neben Ihrem eigenen erscheint, können Sie angreifen. Klicken Sie das Flottensymbol der Außerirdischen und dann das Angreifen-Icon an. Der Ausgang des Gefechts hängt von der Qualität Ihrer Schiffe, der Anzahl der Schiffe in Ihrer Flotte und vom Geschick Ihres Beraters ab. All diese Faktoren werden auf Ihren Gegner abgestimmt. Sie können dem Gefecht mit Hilfe einer Fernkamera zusehen, aber wenn Sie erst einmal den Befehl zum Angriff gegeben haben, findet die Gefecht ohne Intervention von außen statt. Sie können zwar den Befehl zum Rückzug geben, eine Niederlage ist Ihnen dann jedoch sicher.



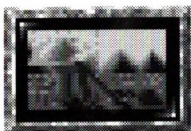
NACHRICHTEN-ICON

Mit diesem Icon können Sie Nachrichten und andere relevante Informationen abrufen, die Sie während des Spiels erhalten. Da Daten sich oft sehr schnell anhäufen, ist dies eine überraschend nützliche Einrichtung.



KOMMANDANTEN-ICON

Von diesem Bildschirm aus können Sie Ihre Berater anheuern. Die Berater sind in vier Gruppen eingeteilt, und jede Gruppe wird durch ein Icon am oberen Bildschirmrand repräsentiert, das Zugriff zur jeweiligen Gruppe ermöglicht.



Bauberater



Entwicklungsberater



Streitkräfteberater



Raumflottenberater



Um einen Berater einzustellen, klicken Sie zuerst ihn oder sie an und dann das Anheuern-Icon. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt über die Regierung weiter vorne in diesem Handbuch.



WELTRAUMBAR

Dies ist die beliebteste Bar auf der Neuen Erde. Alle möglichen Leute kommen in diese Bar, und Sie können nützliche Informationen erhalten, wenn Sie mit ihnen reden. Um mit jemandem zu reden, klicken Sie seinen Kopf an. Um ein Gespräch zu beenden, klicken Sie das Gespräch-Ende-Icon an.



HAUPTCOMPUTER

Dieser Computer enthält eine Datenbank voller hilfreicher Informationen. Mit Hilfe der Icons am oberen Bildschirmrand können Sie alle nützlichen Planeten einsehen, die Sie entdeckt haben, alle Planeten, die Sie besetzt halten, sowie die Planeten, die von Außerirdischen besetzt sind.



DISK-FUNKTIONEN

Auf der linken Seite des Bildschirms finden Sie die Namen gesicherter Spiele. Klicken Sie eines davon an, um es auszuwählen, und dann Sichern oder Laden, je nachdem, was Sie tun wollen. In der rechten unteren Ecke können Sie Musik oder Soundeffekte wählen. Die Knöpfe I und II ändern die Musik, der viereckige Knopf hält die Musik an. Der E-Knopf schaltet die Soundeffekte ein und aus. Der S-Knopf schaltet die Sprach- und Icon-Effekte ein und aus. Während Sie sich auf dem Disk-Funktionen-Bildschirm befinden, wird das Spiel angehalten. Klicken Sie das Abbruch-zu-DOS-Icon an, kommen Sie zu DOS zurück.



DAS REUNION-TEAM

PC-Programmierung: Istvan Kiss

Amiga-Programmierung: Krisztian Jambor

Grafiken: Tamas Fodor

Grafik-Design: Rosza Karoly, Balazs Karazdi, Jozsef Kovacs

Musik: Tamas Kreiner

Spielentwurf: Csaba Gyarmati, Gabor Feher

Verpackungsdesign: Zoltan Boross, Gabor Szikszai

Projektleitung: Gabor Feher, Steve Sargent

EINGESCHRÄNKTE GARANTIE UND ERSATZTEILE

Die Firma Grandslam Video Limited gewährt eine Garantie von neunzig (90) Tagen vom Kaufdatum, daß bei normaler Anwendung das magnetische Medium, auf dem dieses Programm aufgenommen wurde, fehlerfrei ist; daß bei normaler Verwendung und ohne unbefugte Modifizierung das Programm im wesentlichen mit den beiliegenden Spezifikationen übereinstimmt und daß die Anwenderunterlagen im wesentlichen vollständig sind und die Informationen für den Einsatz des Programms enthalten sind. Wenn während des Zeitraums von neunzig (90) Tagen ein offensichtlicher Defekt im Programm oder in den Unterlagen auftreten sollte, dann können Sie das Produkt zurückschicken und Sie können bestimmen, ob Sie es repariert oder ersetzt haben möchten. Nach der anfänglichen neunzig tägigen Garantiezeit wird eine defekte Mediumhardware zu einem Ersatzpreis ersetzt, der nach dem, was defekt ist, errechnet wird. Defekte Produkte müssen zurückgeschickt werden an: Grandslam Video Ltd, 3 Rathbone Square, 28 Tenfield Road, Croydon, Surrey, CR0 1AL, England.

Diese Garantie gilt an Stelle aller anderen Garantien, ob mündlich oder schriftlich, ausgedrückte oder angedeutete Garantien, einschließlich angedeuteter Garantien in bezug auf Verkaufsfähigkeit und Tauglichkeit für eine besondere Zwecksanwendung, und zwar für einen beschränkten Zeitraum von neunzig Tagen vom Verkaufsdatum. Eine Quittung kann verlangt werden. Grandslam Ltd. wird für einen zufälligen oder folgerichtigen Schaden bei Verstoß eines Versprechens oder einer angedeuteten Garantie nicht verantwortlich sein. Diese Garantie tritt nicht an Stelle Ihres gesetzlichen Verbraucherrechts.

Unsere Firmenpolitik besteht auf ständiger Verbesserung. Grandslam behält aus diesem Grunde das Recht vor, ein Produkt ohne vorherige

Ankündigung zu modifizieren.

Für etwaige Fehler wird keine Verantwortung übernommen.

Programm und Daten sind Copyright und dürfen ohne Genehmigung von Grandslam Video Limited nicht teilweise oder ganz auf irgendeine Art und Weise kopiert werden. Unbefugtes Kopieren, Vermieten oder Wiederverkaufen durch irgendwelche Mittel ist streng verboten und gesetzeswidrig. Alle Rechte vorbehalten.

Wir bemühen uns ständig um eine Verbesserung unserer Produkte. Grandslam behält sich daher das Recht vor, jegliches Produkt ohne vorherige Ankündigung zu modifizieren. Es wird keine Verantwortung für Fehler übernommen. Das Programm und die darin enthaltenen Daten sind urheberrechtlich geschützt und dürfen weder in Auszügen noch als Ganzes ohne Genehmigung durch Grandslam Video Limited durch jegliche Medien wiedergegeben werden. Nicht genehmigtes Kopieren, Verleihen oder Wiederverkaufen ist streng verboten und illegal. Alle Rechte vorbehalten.

**© 1994 Grandslam Video Limited
Alle Rechte vorbehalten.**

**Grandslam Video Limited, 3 Rathbone Square, 28 Tanfield Road,
Croydon, Surrey, CRO 1AL, Großbritannien**

REUNION

GRANDSLAM GARANTIE - UND REGISTRIERUNGSKARTE

Bitte füllen Sie diese Karte aus, trennen Sie ab und schicken sie bitte an:

Grandslam Video Limited, 3 Rathbone Square, 28 Tanfield Road, Croydon, Surrey, CRO 1AL.

Name _____ Alter 10-17 _____

Strasse _____ 18-21 _____

_____ 22-30 _____

Postleitzahl _____ 31+ _____

Ort _____ Warum haben sie dieses
spiel gekauft?

Datum des kaufs _____

Wo gekauft? _____ Durch werbung/im
geschäft

Stadt _____ Gesehen/empfohlen
bekommenz

Für computer-format _____

Welche computer-/konsolen- _____ Anders _____

Systeme besitzen sie sonst noch? _____

Welche computer-magazine lesen sie? _____

Geschlecht _____ Haben sie dieses spiel für sich selbst _____

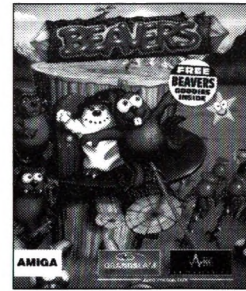
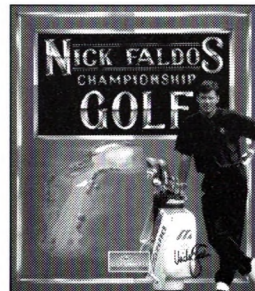
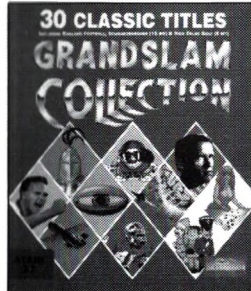
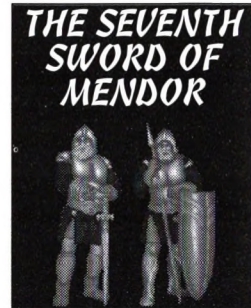
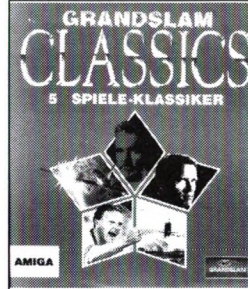
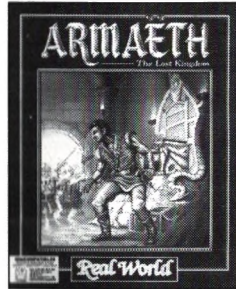
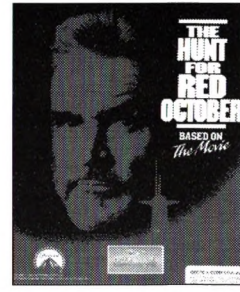
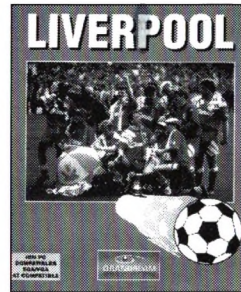
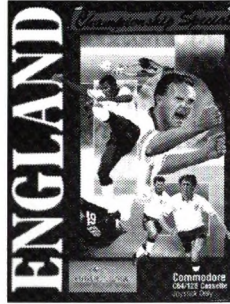
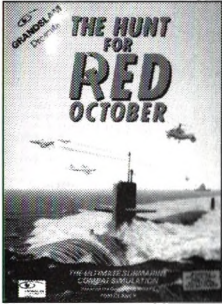
Gekauft? _____

Oder geschenk? _____

☐ Kreuzen sie bitte hier an, wenn sie zukünftig keine informationen
Über neue Grandslam-produkte erhalten möchten.

BEMERKUNG: Damit wir ihnen bei fragen/problemen von Grandslam-produkten
helfen können, füllen sie bitte diese karte umgehend aus.

OTHER TITLES AVAILABLE FROM GRANDSLAM



30 great 8 bit games 10 great 16 bit games

THESE SHOULD BE AVAILABLE FROM ALL LEADING RETAILERS. IN CASE OF ANY DIFFICULTY PLEASE CONTACT GRANDSLAM DIRECT AT THE ADDRESS ON THE REVERSE OF THIS MANUAL.

These are available for IBM PC, Amiga, Atari ST and Commodore 64.(Tape/Disk).

REUNION



© 1994 Grandslam Video Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Grandslam Video Limited, 3 Rathbone Square, 28 Tanfield Road, Croydon, Surrey CRO 1AL UK. Tel: 081-680 7044