



STRATEGY

HANDBUCH

SPACE 1889

HANDBUCH



EMPIRE SOFTWARE

Game program Copyright © 1990 Paragon Software Corporation
and Game Designer's Workshop.
Manual Copyright © 1990 Paragon Software and Game Designer's Workshop.
Portions of this manual are Copyright 1988-1990 Game Designer's Workshop.
SPACE 1889 is a registered trademark of Game Designer's Workshop.
SPACE 1889 is licensed to EMPIRE SOFTWARE

DIE WELT SPACE: 1889

Willkommen in der Welt von **SPACE: 1889**, einer Welt voller wissenschaftlicher Wunder, fremdartiger Zivilisationen, internationaler Intrigen und natürlich Abenteuer. Dieses Computerabenteuer basiert auf dem gleichnamigen Science Fiction-Rollenspiel. Sein Konzept ist einzigartig, weil es im 19. Jahrhundert auf der Höhe der kolonialen Expansion des Viktorianischen Zeitalters spielt, sich aber dennoch hauptsächlich mit der Erforschung des Weltraums beschäftigt.

Wie ist das möglich?

Die Science Fiction ist im 19. Jahrhundert entstanden, und die Werke der frühen Meister dieses Genres, H.G. Wells, Jules Verne und Arthur Conan Doyle, üben immer noch eine beträchtliche Faszination aus. Ihre Spekulationen über interplanetare Reisen und nichtmenschliche Zivilisationen basierten auf fundierten wissenschaftlichen Vorstellungen der damaligen Zeit. Seitdem haben wir herausgefunden, daß Vorstellungen wie zum Beispiel der "Lichtäther", die damals weitestgehend anerkannt waren, der Wirklichkeit nicht entsprechen.

Aber was, wenn dies doch der Fall wäre? Was, wenn es anstelle der Relativitätstheorie und der Quantenmechanik nur den "Äther" gäbe? Und was, wenn der brillante, schöpferische Geist eines jungen Erfinders namens Thomas Edison eine Methode, durch den Äther zu reisen, entdeckt und die Geheimnisse unseres Sonnensystems erforscht hätte?

Dieses Spiel handelt von der Antwort auf diese Frage.

I. ANMERKUNG ZUM GENUS

Um der Einfachheit und Einheitlichkeit des Ausdrucks willen wird in diesem Handbuch bei allen Bezugnahmen auf Personen, Charaktere und Spieler nur das männliche Fürwort, bzw. der männliche Artikel benutzt. Dies darf nicht so interpretiert werden, als sollten damit weibliche Spieler oder Charaktere ausgeschlossen werden. Obwohl die viktorianische Gesellschaft Frauen nicht unbedingt dazu ermutigt hat, sich einem abenteuerlichen und gefährlichen Leben zu verschreiben, ist die große Anzahl von Frauen, die es trotzdem getan hat, ein ausreichender Beweis dafür, daß es möglich war. Mehr zu diesem Thema findet sich in dieser Einführung unter dem Abschnitt Frauen im Viktorianischen Zeitalter.

II. DIE WELT VON SPACE: 1889

Die Zeit von 1870 bis 1900 war historisch gesehen eine Periode enormen politischen, sozialen und technologischen Wandels. Für die Welt in **SPACE: 1889** gilt dies noch in verstärktem Maße, weil zu allen anderen Errungenschaften dieser Ära noch Luft- und Raumfahrt hinzukommen. Dieser Abschnitt des Handbuchs soll den Spielern einen Überblick über die Epoche verschaffen, so daß sie die zahlreichen Möglichkeiten, aber auch die gelegentlichen Grenzen erkennen können, die in ihm stecken. Der folgende Abschnitt stellt jedoch keinen exakten historischen Überblick dar. Er ist eine Mischung aus tatsächlicher Geschichte und Science Fiction.

Technologie

Obwohl die Elektrizität bekannt und auch nutzbar gemacht war, steckte die allgemeine Elektrifizierung der Haushalte noch in den Kinderschuhen. Viele Häuser wurden mit Gaslicht beleuchtet und sämtliche "Hauseinrichtungen" von Hand betrieben. Auf der anderen Seite waren hausinterne Wasserleitungen und sanitäre Anlagen in den Städten der industrialisierten Länder weitverbreitet.

Die für die Industrie benötigte Energie wurde fast ausschließlich von mit Kohle befeuerten Dampfkesseln erzeugt. Mit Öl betriebene Kessel wurden dort verwendet, wo Öl reichlich vorhanden war. Der Benzinmotor wurde Mitte der 80er Jahre von den beiden

Deutschen Daimler und Benz entwickelt, während Otto von Diesel zur gleichen Zeit mit seiner eigenen, Öl verbrennenden Version eines Verbrennungsmotors experimentierte. Keiner dieser Motoren hatte zu diesem Zeitpunkt jedoch größere Verbreitung gefunden.

Transport

Das Bemerkenswerte am Transportwesen der 80er Jahre war der Mangel an mechanisch angetriebenen Kleinfahrzeugen, wie etwa dem Automobil. Ihm am nächsten kam noch die Stadtdroschke, die jedoch noch von Pferden gezogen wurde. Reisen über die Stadtgrenze hinaus waren üblicherweise mit der Eisenbahn unternommen, die von kohlebefeuerten Dampflokomotiven angetrieben wurde. In Gebieten, die nicht durch Eisenbahnschienen verbunden waren, verkehrten noch immer Überlandkutschen, die von Pferden gezogen wurden, und das Reisen in primitiveren Gegenden erfolgte zu Pferd oder sogar zu Fuß.

Auf dem Wasser wurde noch immer das Segelschiff als ein zwar langsames, jedoch billigeres Transportmittel für untergeordnete Frachtgüter benutzt. Der Großteil der Frachtgüter und Passagiere wurde mit Dampfschiffen transportiert. Die Dampfschiffe befanden sich gerade in einer Phase des enormen Leistungs- und Effektivitätszuwachses, hervorgerufen durch die Nutzung höher entwickelter Antriebstechniken und Druckkessel. Ein gewisser Herr Parsons stellte 1884 in England seine erste funktionierende Dampfturbine fertig, und diese Erfindung versprach für die nähere Zukunft ein noch effizienteres Transportwesen.

Im Spiel stehen für die Party mit den Charakteren folgende Transportmöglichkeiten zur Verfügung: Über Land zu Fuß oder per Pferd, über Wasser mit dem Segelschiff und durch die Luft per Zeppelin.

Luftfahrt

Einer der großen Unterschiede zwischen der Welt dieses Spiels und der historischen Welt der 80er Jahre des vergangenen Jahrhunderts ist die weitaus größere Bedeutung der Luftfahrt. Edisons Entdeckung des Schwebholzes auf dem Mars im Jahre 1870 und seine anschließende Verwendung in dampfgetriebenen Luftschiffen hat der Forschung im Bereich der Luftfahrt enormen Auftrieb gegeben. Graf Zeppelin baute im Jahre 1874 ein wasserstoffgefülltes, von einer leichten Dampfmaschine angetriebenes Starluftschiff, und mittlerweile werden bereits die leistungsfähigeren Verbrennungsmotoren Daimlers, die langsam auf breiterer Ebene Verwendung finden, in der Luftschiffproduktion benutzt.

Flugmaschinen werden jedoch, soweit dies möglich ist, unter Benutzung von Schwebholz gebaut. Schwebholz ist das Produkt eines Baumes, der in bestimmten Gegenden des marsianischen Hochlands wächst, und der eine komplexe organische Verbindung aufbaut, die einen der Labor künstlich entgegenwirkenden Effekt hat. Alle Versuche, diese Verbindung im Labor künstlich herzustellen, sind bislang gescheitert, und die Bäume sind ausschließlich in bestimmten Marsregionen lebensfähig. Als Folge davon ist der Bestand an Schwebholz äußerst knapp, was der Grund für zahlreiche Konflikte ist.

Raumfahrt

Im Jahre 1870 führt Thomas Edison die erste interplanetare Raumreise durch, und während die Raumfahrt im Jahre 1889 kaum als etwas Alltägliches bezeichnet werden kann, ist sie doch ein anerkannter Bestandteil des Lebens. Sie hat die Gründung ausgedehnter Kolonien auf Mars und Venus, regelmäßige Reisen zum Mond und gelegentliche Stippvisiten auf Merkur ermöglicht.

Raumreisen zwischen den Planeten dauern ziemlich lange, üblicherweise einen Monat oder länger. Die Reisen werden in interplanetaren Ätherfliegern unternommen, die ihre

Energie aus großen, sonnenbeheizten Dampfkesseln beziehen. Eine Spiegellinse lenkt die Sonnenstrahlen auf den Wassertank des Kessels und erzeugt so Dampf für den Schiffsantrieb. Durch diese Methode besteht keine Notwendigkeit für Verbrennung jedweder Art. (Die Schiffe können nicht genug Sauerstoff mit sich führen, um über mehrere Wochen hinweg permanent Kohle zu verbrennen.) Weil die Kraft der Sonnenstrahlen mit wachsender Entfernung von der Sonne abnimmt, sind die mit Sonnenenergie angetriebenen Schiffe zum gegenwärtigen Zeitpunkt nicht in der Lage, den Weltraum weiter als bis zum Asteroidengürtel zwischen Mars und Jupiter zu erforschen.

Waffen

Die Bewaffnung des Militärs befand sich in einer Periode der Umrüstung vom Hinterlader auf Repetiergewehr mit Magazin; 1889 war das erste Jahr, in dem ein größerer Teil der britischen Infanterie den Martini Henry-Hinterlader gegen das neue achtschüssige Lee Metford-Repetiergewehr eintauschte. Die Artillerie wurde größtenteils auf Hinterlader mit gezogenem Lauf umgerüstet, und bei den leichteren Feldgeschützen verließ man sich auf das Hotchkiss-Maschinengewehr, einer Art großer Gatling-Kanone, das Explosivmunition verschöß. Aber die neue Technik der Schnellfeuerkanone, wie das britische Schiffgeschütz, Kaliber 4,7, versprach ein noch dramatischeres Ansteigen der Feuerkraft.

Maschinengewehre fanden seit 1861, dem Jahr, in dem Gatling seine berühmte Waffe erfand, militärische Verwendung. Immer noch weitverbreitet, wurde es immer wieder verbessert und bis zu einem gewissen Grad durch modernere Ausgaben benannter Maschinengewehre, wie dem Gardner, Nordenfeldt und Montigny Mitrailleuse, ersetzt. All diese Waffen funktionieren nach dem Prinzip, daß ein Schütze eine Kurbel dreht oder einen Hebel bedient, um damit Dauerfeuer zu erreichen. 1889 kauften die Briten jedoch die ersten Exemplare des Maxim-MGs, einem selbstladenden MG, das aus eigener Kraft so lange schießt, wie der Schütze den Abzug betätigt.

Internationale Beziehungen

Großbritannien war zu diesem Zeitpunkt eine Konstitutionelle Monarchie, Amerika eine stabile Republik und Frankreich eine instabile; Deutschland und Rußland waren Kaiserreiche, die von Erbmonarchen regiert wurden, und Japan war eine Gesellschaft im Wandel, eine kuriose Mischung aus Althergebrachtem und Neuem. Alle strebten jedoch den Status einer "Großmacht" an, und im Jahre 1889 gehören zum Großmachtsstatus interplanetare Kolonien, interplanetarer Handel und Schwebholz.

III. DAS VIKTORIANISCHE ZEITALTER

Im Jahre 1889 näherte sich Großbritannien dem Höhepunkt seiner Macht, seines Stolzes und seines Prestiges. Es war Gebiet über ein Imperium, das ein Viertel der Erdoberfläche bedeckte, und sein stiller eiserner Griff erstreckte sich über alle Meere. Es kontrollierte einen Großteil des Welthandels und war in der Industrieproduktion führend auf der Welt. Seine politische Stabilität war den meisten europäischen Nationen fremd, und zwei Jahre zuvor hatte es den fünfzigsten Jahrestag der Krönung seines Herrschers, der Queen Victoria, gefeiert. Britischer Energie und Entschlossenheit und britischem Ehrgeiz schienen keine Grenzen gesteckt zu sein. Die Ausdehnung des Empires nimmt von Tag zu Tag zu, und seit der Landung von Edison und Armstrong vor 19 Jahren auf dem Mars geht die Sonne über weite Gebiete zweier Planeten, so heißt es, niemals unter.

Großbritannien und die Welt

In der Mitte des 19. Jahrhunderts ging es den britischen Regierungen nicht darum, das Empire zu vergrößern, sondern Profite aus den bereits bestehenden Kolonien und besetzten Gebieten zu erwirtschaften. In den achtziger Jahren griff jedoch der neue Geist

eines populistischen Expansionismus um sich. Der "Neue Imperialismus", der durch Männer wie Chamberlain und Cecil Rhodes verkörpert wurde, war ein Credo der "Bürde des weißen Mannes", einer göttlich inspirierten Mission, dem Recht und der Pflicht, fremde Länder und Völker als eine Rasse geborener Herren zu dominieren. Dies war nicht der alte Stil des merkantilen Empires - obwohl das Gewinnmotiv in seinen Äußerungen und seiner Rhetorik breiten Raum einzunehmen schien - sondern ein neuer, stolzer, vulgärer Ausdruck der britischen Ambitionen.

Es kann daher kaum überraschen, daß Großbritannien wenige Freunde hatte. Seine europäischen Nachbarn mißgünstigten ihm seinen Wohlstand, konnten seine Überheblichkeit nicht leiden und hatten einen gesunden Respekt vor der Royal Navy, wenn sie auch über die geringe Größe der britischen Armee lachten. Die Beziehungen zu Frankreich waren von uralten Rivalitäten und Invasionsdrohungen Napoleons III. aus den 50er und 60er Jahren geprägt; die Fashoda-Krise 1898 hätte beinahe zum Krieg zwischen beiden Ländern geführt. Zu Rußland waren die Beziehungen noch schlechter, da das "Große Spiel" von Intrige und Erforschung des nördlichen Zugangs zu Indien im vollen Gange war. Deutschland wurde zunehmend als wirtschaftliche Bedrohung angesehen, da seine Industrie sprunghaft anwuchs und der neue Kaiser, Wilhelm II. dazu neigte, hochtrabende und aufreizende Kommentare abzugeben, die seine Großtante Victoria und ihre Regierung beunruhigten. Österreich-Ungarn war praktisch ein Binnenstaat und für die britischen Interessen von zweitrangiger Bedeutung, während die kleineren Staaten - Italien, Spanien, Portugal, Osmanisches Reich - mit einer anmaßenden Mischung gönnerhaften Wohlwollens und gleichgültiger Mißachtung behandelt wurden. Die einzige Nation, die Großbritannien näher zu kommen schien, waren die Vereinigten Staaten, wo die Menschen annähernd dieselbe Sprache sprachen und eine angelsächsische Abstammung für sich in Anspruch nahmen.

Viktorianische Werte

Die Viktorianische Gesellschaft war durch das starke Festhalten an einem in weiten Kreisen anerkannten Wertesystem gekennzeichnet, und viele Handlungen der britischen Regierung und ihrer Bürger können damit erklärt werden. Jeder Wert neigte jedoch dazu, sowohl Tugenden als auch Untugenden hervorzuheben, paradoxerweise manchmal sogar in ein und derselben Person. Die größten Vorzüge und die schlimmsten Mißstände der Viktorianischen Gesellschaft lassen sich an diesen Tugenden und Untugenden ablesen.

Im besten Fall vereinte der Viktorianische Engländer eine jugendhafte Begeisterung für harte Arbeit und Abenteuer mit enormem persönlichem Mut und Aufrichtigkeit. Im schlechtesten Fall war er blasiert, prude, dumm, ein Feind von allem seiner Rasse und seinem Stand Fremden und auf stumpfsinnige Weise besessen von sportlichen Aktivitäten. Für Außenstehende bestand die Schwierigkeit darin, daß all diese Attribute, positiv wie negativ, oftmals in ein und derselben Person vorgefunden werden konnten. Fügt man zu dieser Mischung noch die häufigen Exzentrikerheiten, die die Viktorianer pflegten, hinzu, konnte man durchaus auf einen besonders "körnischen Vogel" oder "Sonderling" treffen, einem Menschen, dessen offensichtliche Tugenden durch sonderbare oder unattraktive Charakterzüge irgendwie kontrastiert wurden.

Die Spieler sollten im Auge behalten, daß das Akzeptieren und das generelle Bekenntnis zu diesen Grundwerten wesentlich für den Erfolg in der Viktorianischen Gesellschaft insgesamt ist. Das bedeutet jedoch nicht, daß die Charaktere dazu verpflichtet sind, statt jede Tugend und Untugend der Tabelle an den Tag zu legen.

Die Viktorianische Gesellschaft

Die britische Gesellschaft des 19. Jahrhunderts war ziemlich streng in Klassen eingeteilt, die das Leben und die Erwartungen ihrer Angehörigen festlegten. Das Überwechseln von einer Klasse in eine andere war nicht leicht: Es war schwierig, Anerkennung zu finden, wenn man aufzusteigen versuchte, und der Abstieg war eine

beschämende Degradierung.

Aus der Sicht eines Viktorianischen Beobachters verlief die Klassenhierarchie von oben nach unten wie folgt:

Die KÖNIGLICHE FAMILIE, die in dieser Phase ziemlich groß war. Abgesehen von der Königin fanden sich Angehörige der Königlichsten Familie in Schlüsselpositionen der Gesellschaft. Der Prince of Wales war der Anführer des illustren Londoner Kreises der *bon vivants*, der Cousin der Königin, der Duke of Cambridge, Oberbefehlshaber der Armee.

Die ARISTOKRATIE war die Elite der britischen Gesellschaft, was Reichtum, Ansehen und Macht anbelangte. Die Jagd, Bälle, Überwintern in Frankreich, Nachmittagsfahrten und Dinieren im Carlton oder Turf Club. Das waren die Betätigungen einer begüterten Klasse, einer Klasse, deren Wohlstand, obwohl dieser auf unzähligen Morgen besten Ackerlandes beruhte, ihr gestattete zu leben, wo immer und wie immer sie wollte. Die wahre Aristokratie bestand - im Gegensatz zu den ländlichen Großgrundbesitzern in Berkshire und Kent - aus nur etwa 200 Familien, und diese zum Regieren Geborenen kannten einander gewöhnlich von Kindheit an. Von einem Mann wurde erwartet, daß er ein Führer war. Frauen wurden von der Welt abgeschlossen, wenngleich sie keinerlei Luxus entbehren mußten, und dann bei Hochzeiten verschachtelt, die in jeder Hinsicht genauso arrangiert waren wie in Indien. Die Bildung beschränkte sich auf Musik, Kunst und das Betragen, wie es sich für eine Lady gezieme.

Der LANDEADEL war die arme Verwandtschaft der Aristokratie. Seine Angehörigen waren weder Duke noch Earl, obwohl einige Peer oder Baron waren und in der Tat oft von sehr alten Geschlechtern abstammten. Was Bildung und Einstellung anbelangt, gab es zur höheren Aristokratie keine wesentlichen Unterschiede, nur waren ihre Erwartungen, Voraussetzungen und, natürlich, ihre Bankkonten geringer. Ihre traditionellen Regierungsämter waren die althergebrachten Landämter - Magistrat und Sheriff anstatt Botschafter und Minister. Ganz ähnlich verhielt es sich mit den Berufen, die ihnen offenstanden: Gutverwaltung, die Kirche, das Heer, der diplomatische Dienst und vielleicht noch das Rechtswesen. Der Landadel fühlte sich seinem Land sehr stark verbunden, er nahm seine traditionellen Pflichten ernst, war standfest und aufrichtig und genoß in seiner Gemeinde einen beachtlichen Respekt - weit mehr als ein durch eigene Kraft Emporgekommener jemals erwarten konnte. Man könnte den Landadelmann als Modellengländer bezeichnen: Höflich und pflichtbewußt.

Unter der "Qualität" der Grafenschaft befand sich eine Gruppe, der als Klasse wenig Aufmerksamkeit entgegengebracht wurde, deren Söhne aber in großer Anzahl in den Dienst des Empires traten. Diese Klasse bestand aus Landärzten, Pfarrern, Rechtsanwälten, bessergestellten Gutspächtern und grundbesitzenden Bauern. Ihre traditionelle Rolle lag in der Stützung des Landadels und der alten, auf Grundbesitz basierenden Ordnung. Viele fühlen sich in der Folge zur Armee oder Marine oder zum Staatsdienst in Indien oder Syrien Major hingezogen, wo sie ein bescheidener Wohlstand und das Gefühl, eine nützliche Position zu bekleiden, erwarbt.

Der STÄDTISCHE MITTELSTAND, das waren die Viktorianer par excellence. Die Werte und Tugenden der aufstrebenden Bourgeoisie - Selbsthilfe, Pflicht und Schuldigkeit, Wettbewerb, Frömmigkeit, Sparsamkeit - waren es, die diesem Zeitalter ihren Stempel aufdrückten. Mit ihrer wohlhabenden Erbschaft gaben Kaufleute, Rechtsanwält, Pfarrer, Fabrikanten und Sekretäre mehr und mehr den Ton im viktorianischen Leben allgemein und in vielen Institutionen im besonderen an. Es war ein Empire des Mittelstands, und Victoria war sowohl von ihren Äußerungen als auch von ihrer ganzen Geisteshaltung her eine Mittelstandskönigin. Der Aufstieg des Viktorianischen Mittelstands war eine Konsequenz der blühenden Ökonomie, die wiederum ihre Impulse durch Großbritanniens industrielle und kommerzielle Dominanz in globalen Angelegenheiten erhielt. Der Mittelsändler neigte dazu, auf die Arbeiter herabzusehen, die mit ihrer Trunkenheit, Armut und ihren primitiven Vergnügungen so offensichtlich moralisch

minderwertig waren, und wenn er Kontakt zu den Armen hatte, dann oft nur, weil er vorhatte, sie nach seinem Bilde zu erziehen und zu bessern.

Der MITTELSTAND war nicht abenteuerlustig. Vorsicht, Vorausplanung, Sparbarkeit und Profit lauteten die Parolen. Der Mittelstand stellte die Händler, Akademiker, Ingenieure und Oberschreiber.

Die ARBEITERSCHICHT in den Städten zerfiel in verschiedene Kategorien, obwohl dies von den gesellschaftlich Bessergestellten nur undeutlich verstanden wurde. An der Spitze standen die gelehrten Handwerker, die es bei sorgfältiger Budgetplanung, guter Gesundheit und Zwölfstundenschichten zu gemäßigtem Wohlstand brachten und einige der Bequemlichkeiten und Werte des Mittelstands übernehmen konnten.

Unter dieser relativ gutsituierten Handwerkerschicht befanden sich die ARMEN. Sie bildeten die größte Gruppe der städtischen Briten, und doch war von ihnen nur in Form engstirniger und unfairer Klischees die Rede. Das Klischee bezeichnete die Armen als unmoralisch, betrunken und faul. Da sie in kleine, überfüllte, dunkle, kalte Räume gepfercht wurden und absolut unterbezahlt waren, hatten sie in Wahrheit allen Grund, sich dem Klischee entsprechend zu verhalten. Das harte Leben mit schlechtem Essen, grausamen Wohnverhältnissen und Knochenarbeit, die dazu noch selten dauerhaft war, bedeutete, daß die Armen der Stadt verkümmert und unterernährt waren.

Die LANDARBEITER waren vielleicht die ärmsten von allen. Auf den Feldern mochten sich keine Taschendiebe und Bettler tummeln, aber die Hoffnung auf das bequeme Leben eines etablierten Handwerkers in der Stadt war äußerst gering. Viele verließen das Land und wanderten in der Hoffnung, ihr Glück zu machen, in die Städte, denn die Fabrikbesitzer bevorzugten die "unersetzten, rotesichtigen Männer mit enormer Kraft", die aus den Grafschaften stammten.

Der Drang, der ländlichen Armut zu entfliehen, war stark, und auf dem Lande geborene Menschen fanden sich am Ende der Welt - und noch jenseits davon - als Soldaten und Matrosen, Hausangestellte, Stallburschen, Hufschmiede und in jedem Beruf, den ehrliche Arbeit und ein starker Rücken annehmen konnten.

Die Armee

Gemessen am Standard der Armeen des europäischen Kontinents war die britische Armee nicht übermäßig groß. Erschwerend kam hinzu, daß die Briten keine permanente taktische Armeeeinteilung in Brigaden, Divisionen und Armeekorps noch einen Generalstab nach preußischem Muster hatten. Es war eine sehr altmodische Armee. Ein deutscher Militärattaché berichtete, "Es ist eine ausgezeichnete Armee, um Wilde zu bekämpfen, ganz so wie unsere Armee ausgezeichnet ist, um die Franzosen zu bekämpfen". In der Tat war die britische Armee ein überragendes Instrument für Operationen im kleinen Maßstab gegen irreguläre Feindtruppen. Auf dieser Regimentsebene suchte die britische Armee ihresgleichen, was aber die offenkundigen Unzulänglichkeiten in der Offiziersausbildung, in der Stabsarbeit, in der taktischen Theorie und in der logistischen Unterstützung verschleiern half.

Die kämpfende Truppe

Die moderne Ausbildung betonte unberrichtete Aktionen mit dem Karabiner, berittene Aufklärung und Verfolgung eines besieigten Feindes als vorrangige Aufgaben der Kavallerie, aber ein natürlicher Konservatismus, Erfolg gegen mit Speeren bewaffnete Gegner und der Glaube an die Tugenden der "arme blanche" bedeutete, daß die Kavalleriesoldaten, selbst die sehr erfahrenen indischen Regimenter, immer noch nach einer Möglichkeit Ausschau hielten, Knie an Knie mit Säbel und Lanze zu kämpfen.

Kanoniere und Pioniere waren als Gruppe betrachtet die modernsten und professionellsten Elemente der britischen Armee. Mit Kanonen mit gezogenem Lauf, manche davon Vorderlader, manche Hinterlader, mit Ballonabteilungen, Eisenbahnkompanien, Telegraphenmannschaften und dampfgetriebenen Maschinen schauten die technischen

Abteilungen nach vorn ins 20. Jahrhundert und nicht zurück auf eine glorreiche, martialische Vergangenheit.

Frauen im Viktorianischen Zeitalter

Die traditionelle Vorstellung der viktorianischen Weiblichkeit bietet uns ein Bild der Schwachheit und Schüchternheit - eine unterdrückte Gruppe, die rigoros in eine streng erhabene, dem Mann untergeordnete Position gezwängt wird. Es gab jedoch Frauen, die nicht gewillt waren, sich den Konventionen zu beugen, und es gab noch viel mehr Frauen, bei denen sich hinter der wohlgezogenen Äußerkeit ein kraft- und phantasievoller, abenteuerlustiger Geist verbarg.

IV. EINFÜHRUNG IN DAS SPIELSZENARIO

In Space 1889 generiert man fünf Charaktere, Männer oder Frauen, aus 6 Merkmalen und 24 Fertigkeiten (siehe Charaktere und Charaktererschaffung). Nachdem die Charaktere generiert sind, wählt man den Anführer der Party aus. Die Einführungssequenz des Spiels ist um diesen Charakter zentriert.

Das Szenario beginnt auf einem Empfang in einem Londoner Museum, wo eine Ausstellung kürzlich entdeckter altägyptischer Artefakte eröffnet wird. Archäologische Expeditionen nach Ägypten finden sehr oft statt. Mehrere Gräber sind entdeckt worden, aber das Grab des Pharaos Tutenchamon, das mit unschätzbaren Werten gefüllt sein soll, bleibt weiterhin im Wüstensand verborgen. Auf der Gala hat sich alles eingefunden, was auf den Feldern der Anthropologie und Archäologie Rang und Namen hat. Wohlhabende Angehörige der Oberschicht sind ebenfalls anwesend. Sie (der Anführer Ihrer Party) sind ebenfalls zur Ausstellungseröffnung eingeladen worden. Als Sie im Museum eintreffen, sind Sie überrascht und glücklich, Ihre alten Freunde (die anderen Mitglieder Ihrer Party), die in der Vergangenheit bei zahlreichen archäologischen Expeditionen mit Ihnen zusammengearbeitet haben, zu treffen. Das freudige Wiedersehen ruft Erinnerungen an Abenteuer und aufregende Erlebnisse wach. Seitdem Sie und Ihre Freunde zuletzt zusammengearbeitet haben, sind mehrere Jahre vergangen, aber die Kameradschaft existiert noch immer.

Später am Abend werden Sie zufällig Zeuge einer Unterhaltung zwischen zwei Männern. Sie diskutieren über eine mögliche Expedition ins Tal der Könige. Offensichtlich ist die Lage von Tutenchamons Grab kein Geheimnis mehr. Einer der beiden Männer ist im Besitz eines Berichts, in dem die mögliche Expedition, die von den Deutschen finanziert und ausgeführt werden soll, skizziert ist. Nach ihrer Unterhaltung verlassen die beiden Männer die Empfangshalle. Sie schlagen Ihren Freunden eine Reise nach Ägypten vor, um Tuts verborgene Schätze zu suchen. Ihre Freunde sind begeistert. Ob es nun die Aufregung angesichts der ägyptischen Artefakte im Museum oder das Bedürfnis nach Spannung und Abenteuer ist, Ihre Abenteuergruppe ist jedenfalls wieder im Geschäft.

Ihr Abenteuer beginnt, als Ihre Party das Museum auf der Suche nach dem Mann mit dem Bericht über die deutsche Expedition verläßt. Vor allem anderen müssen Sie sich diesen Bericht beschaffen.

Und so beginnt eine epische Reise, die Sie durch die ganze Welt führen wird: Von den glühend heißen Wüsten Ägyptens zu den Mysterien des Fernen Ostens. Ihre Abenteuer können Sie auch in die geheimnisvollen Gefilde des Weltraums führen, wo Sie auf der Suche nach der Antwort auf das größte Mysterium aller Zeiten die düsteren Kavernen des Mondes, die Wüsten des Mars, die Sümpfe der Venus und die blühenden Täler von Merkurs Zwielichtzone bereisen werden.

DAS GENERIEREN VON CHARAKTEREN UND BERUFEN

Ein aufregender Aspekt von SPACE: 1889 ist das einzigartige System zum Generieren von Charakteren und Berufen. Der Spieler selbst ist für die Festlegung der Stärken und Schwächen eines Charakters verantwortlich, indem er die Gewichtung der grundlegenden Merkmale eines Charakters selbst bestimmt. Hat man den Charakter generiert, kann man eine berufliche Laufbahn für ihn auswählen. Man kann sogar ganz neue Berufe generieren, die speziell auf einen Charakter zugeschnitten sind.

In dieser Hinsicht unterscheidet sich SPACE: 1889 von anderen Computer-Rollenspielen, in denen Charakteren Anfangsattribute mit unveränderlichen Werten zugeordnet werden. Wenn man einen körperlich kräftigen und geschickten Charakter schaffen will, kann man so lange Werte für die grundlegenden Merkmale generieren, bis sie in den Bereichen KRAFT und GESCHICKLICHKEIT hoch sind. Will man andererseits einen geistig überragenden Charakter, generiert man hohe Werte für INTELLIGENZ und SOZIALSTATUS. Das Generieren von Charakteren und Berufen ist in SPACE: 1889 sehr einfach, andererseits aber so detailliert, daß man Charaktere nach eigenen Vorstellungen erschaffen kann. Dies ist in einem Rollenspiel von großer Bedeutung, weil die Charaktere mit der Zeit mehr für den Spieler werden als Computergrafiken mit Namen. Andere Computer-Rollenspiele lassen einem kaum Möglichkeiten, die Entwicklung der Charaktere und ihrer Berufe zu beeinflussen, was es sehr schwierig macht, ein echtes alter ego des Spielers zu erschaffen.

Der Spieler kann mehr Charaktere erschaffen, als er benötigt, und sich so einen Charakter-Pool anlegen. Es ist aber nicht zwingend notwendig, zusätzliche Charaktere zu erschaffen: Der Pool enthält bereits fertige Charaktere, aus denen man auswählen kann. Wenn man überhaupt keine eigenen Charaktere erschaffen will, kann man auf die fertigen Charaktere zurückgreifen und direkt ins Spiel einsteigen.

I. Menüauswahl

Der gesamte Vorgang des Charakter- und Berufegenerierens ist menügesteuert. Die Menüs bieten zahlreiche Optionen an, von denen jeweils die erste, die ausgewählt werden kann, mit einem blinkenden Kästchen umgeben ist. Zunächst wird des Kästchens mit Tastatur, Maus oder Joystick (näheres dazu im technischen Anhang) zur gewünschten Option bewegt. Mit Return, linker Maustaste oder Feuerknopf wird die Option bestätigt. Um den Auswahlvorgang abzubrechen, drückt man Esc oder die rechte Maustaste.

II. Organisation des Charakter-Pools und der Party -

Optionen des Hauptmenüs

Das HAUPTMENÜ im Charaktergenerierungsprogramm ermöglicht die Organisation des Charakter-Pools und der Party. Die Optionen und ihre Beschreibungen lauten wie folgt:

1. Charakter dem Charakter-Pool hinzufügen

Diese Option führt einen ins CHARAKTER-MENÜ, in dem man neue Charaktere generieren kann. Im Charakter-Pool können maximal zwanzig Charaktere gespeichert werden.

2. Charakter aus Charakter-Pool entfernen

Mit dieser Option kann man Charaktere aus dem Charakter-Pool permanent löschen. Nach Wahl dieser Option wird man gefragt, welcher Charakter gelöscht werden soll.

DAS GENERIEREN VON CHARAKTEREN UND BERUFEN

11

3. Charakter zur Party überstellen

Mit dieser Option wählt man aus dem Charakter-Pool Charaktere für die Party aus. Nachdem man einen Charakter ausgewählt hat, wird er vom Charakter-Pool zur Party überstellt.

4. Charakter aus Party entfernen

Diese Option wählt man, wenn man einen bestimmten Charakter aus der Party entfernen will. Der ausgewählte Charakter wird von der Party zum Charakter-Pool überstellt.

5. Party laden

Mit dieser Option kann man eine zuvor gespeicherte Party laden, um sie zu verändern (Charaktere hinzufügen oder entfernen). Nach Wahl dieser Option wird man gefragt, von welchem Laufwerk die Party geladen werden soll. Nach Wahl des Laufwerks erscheint eine Liste aller darauf abgespeicherten Partys.

6. Party sichern

Diese Option ermöglicht es, die Party, die gerade bearbeitet wird unter einem beliebigen Dateinamen abzuspeichern. Man wird gefragt, auf welchem Laufwerk die Party gespeichert werden soll. Nach Auswahl des Laufwerks gibt man einen aus höchstens acht Buchstaben bestehenden Dateinamen ein. Wenn dieser Dateiname auf dem betreffenden Laufwerk bereits existiert, wird man gefragt, ob die Datei überschrieben werden soll. Ansonsten wird die Party unter dem eingetippten Dateinamen abgespeichert.

7. Charakter-Pool sichern

Es wird empfohlen, von dieser Option oft Gebrauch zu machen, wenn man viele Charaktere erschafft. Nach Wahl dieser Option wird der Charakter-Pool abgespeichert.

8. Charakter begutachten

Diese Option gestattet es, einen zuvor erschaffenen Charakter in Augenschein zu nehmen. Der gewünschte Charakter wird aus der Party oder dem Charakter-Pool ausgewählt, und ein Fenster wird geöffnet, auf der neben einem Bild des Charakters alle Merkmale, Fertigkeiten und Berufe sowie Gesundheitszustand und Vermögen vermerkt sind.

9. Berufe generieren

Mit dieser Optionen können neue Berufe generiert oder bestehende verändert werden. Eine nähere Beschreibung findet sich im Abschnitt Das Generieren von Berufen.

III. Das Erschaffen von Charakteren - Optionen des Charaktermenüs

Um einen Charakter zu generieren, muß man im HAUPTMENÜ Option 1, "Charakter dem Charakter-Pool hinzufügen", auswählen. Damit wird das CHARAKTER-MENÜ aufgerufen. Unter Benutzung der Optionen des CHARAKTERMENÜS kann man Charaktere erschaffen und zwecks späterer Benutzung im Spiel abspeichern. Die Optionen und ihre Beschreibungen lauten wie folgt:

1. Merkmale generieren

Dies ist der erste Schritt bei der Erschaffung eines Charakters. Zuerst wird man

gefragt, ob der Charakter männlich oder weiblich sein soll. Danach gibt man dem Charakter einen bis zu 12 Buchstaben langen Namen.

Als nächstes generiert der Computer per Zufall Werte für die sechs Hauptmerkmale des Charakters. Merkmale sind ein Maß für die grundlegenden körperlichen, intellektuellen und sozialen Qualitäten des Charakters. Die sechs Merkmale sind: KRAFT, INTELLIGENZ, GESCHICKLICHKEIT, CHARISMA, AUSDAUER und SOZIALSTATUS. Eine Beschreibung dieser grundlegenden Charaktermerkmale und der verschiedenen Fertigkeiten, die ein Charakter besitzen kann, findet sich im Abschnitt Merkmale und Fertigkeiten. Neben jedem Merkmal steht eine Zahl, die das Maß dafür ist, wie ausgeprägt das betreffende Merkmal ist. Die Zahlen reichen von 1 (niedrig) bis 6 (hoch). Wenn einem die vom Computer erzeugten Werte nicht gefallen, generiert der Computer so lange neue, bis man sie akzeptiert. Schließlich wird man aufgefordert, eines von fünf zur Auswahl stehenden Gesichtern für den Charakter auszusuchen.

Die jeweils erste unter den Merkmalen aufgelistete Fertigkeit hat einen Ausgangswert, der um 1 niedriger ist als der Wert für das Merkmal. Wenn zum Beispiel ein Charakter einen KRAFTwert von 6 hat, beträgt sein Wert in der Fertigkeit "Faustkampf" (die erste unter dem KRAFT-Merkmal aufgelistete Fertigkeit) 5 (6-1). Der Charakter ist also extrem stark und im Gebrauch seiner Fäuste geübt. Außerdem ist der Wert der Fertigkeit "Werfen" halb so groß (aufgerundet) wie die KRAFT des Charakters. Auch das wird im Abschnitt Merkmale und Fertigkeiten im Detail erklärt.

2. Beruf(e) wählen

Nach dem Generieren der Merkmale, muß man für den Charakter mindestens einen, höchstens aber zwei Berufe auswählen. Im Abschnitt Berufe findet sich ein Überblick über alle zur Auswahl stehenden Berufe sowie die für die Auswahl der Berufe erforderlichen Voraussetzungen, die der Charakter hinsichtlich seines Geschlechts und seiner Merkmale erfüllen muß.

Nach Wahl dieser Menüoption öffnet sich in der Mitte des Bildschirms ein Fenster. Die Informationen in diesem Fenster sind farblich codiert, und zwar folgendermaßen:

- 1) Alle Überschriften, die Berufe zu Berufsgruppen zusammenfassen, sind eingerückt und GELB.
- 2) Alle Berufe, deren Auswahl aufgrund des Geschlechts und der Merkmale möglich ist, sind in WEISS dargestellt.
- 3) Alle Berufe, deren Auswahl nicht möglich ist, sind in GRAU dargestellt.

Für Joystick-Benutzer: Für das Durchblättern der Liste die Oben-Unten-Funktion benutzen. Zum Bestätigen des ausgewählten Berufs den Feuerknopf drücken.

Für Maus-Benutzer: In den unteren Ecken des Fensters sind zwei Pfeile dargestellt. Durch Anklicken eines Pfeils mit der linken Maustaste scrollt die Liste in Pfeilrichtung. Durch Anklicken des Aufwärtspfeils mit der rechten Maustaste scrollt die Liste seitenweise aufwärts, durch Anklicken des Abwärtspfeils scrollt sie abwärts. Mausbenuer können einen Beruf auch direkt anklicken. Ein Doppelklick wählt den Beruf für den Charakter aus.

Tastatur: Alle Spieler können die Tastatur benutzen. Die Pfeiltasten scrollen die Liste. Mit PgUp und PgDn geht man zum ersten oder letzten Beruf der nächsten oder vorigen Seite. Home und End bringen einen zum Anfang bzw. Ende der Liste. Return bestätigt den umrandeten Beruf.

Anmerkung: Einige Berufe können nur von Männern ausgeübt werden, während andere ausschließlich Frauen vorbehalten sind. Männer können grundsätzlich keine Frauenberufe ausüben. Wenn jedoch bei einer Frau die Merkmale GESCHICKLICHKEIT und INTELLIGENZ hoch genug sind, kann sie sich als Mann ausgeben und einen Beruf ausüben, der eigentlich Männern vorbehalten ist.

3. Zusätzliche Fertigungspunkte kaufen

In Abhängigkeit von der Anzahl der ausgewählten Berufe und dem SOZIALSTATUS des Charakters steht eine bestimmte Anzahl von allgemeinen Fertigungspunkten zur Verfügung, mit denen man das Niveau beliebiger Fertigkeiten zusätzlich erhöhen kann. Eine detaillierte Beschreibung dieses Vorgangs findet sich im Abschnitt Allgemeine Fertigungspunkte. Die zur Verfügung stehende Anzahl allgemeiner Fertigungspunkte und der Betrag, den man zur Erhöhung des Wertes jeder Fertigkeit benötigt, wird in einem Fenster über der Liste mit den Fertigkeiten angezeigt. Die gewünschte Fertigkeit wird mit Cursorstasten, Joystick oder Maus ausgewählt. Durch Drücken von Return, Feuerknopf oder linker Maustaste wird der Wert der ausgewählten Fertigkeit um 1 erhöht. Durch Drücken von Esc oder der rechten Maustaste verläßt man die Option.

4. Charakter löschen

Wenn man den erschaffenen Charakter aus irgendwelchen Gründen nicht in den Charakter-Pool oder in die Party aufnehmen will, kann man ihn mit dieser Menüoption löschen. (Achtung! Der Charakter wird völlig gelöscht, auch die Merkmale.)

5. Zurück ins Hauptmenü

Mit dieser Option gelangt man ins HAUPTMENÜ zurück. Wenn man einen Charakter generiert hat, wird er automatisch dem Charakter-Pool hinzugefügt.

IV. Merkmale und Fertigkeiten

Merkmale

Merkmale sind in zwei Hauptkategorien eingeteilt: physische und psychologische. Physische Merkmale sind KRAFT (KRA), GESCHICKLICHKEIT (GES) und AUSDAUER (AUS). Psychologische Merkmale sind INTELLIGENZ (INT), CHARISMA (CHR) und SOZIALSTATUS (SOZ). Jedes Merkmal ist durch eine Zahl zwischen 1 und 6 definiert, je größer die Zahl desto besser. Im Falle des SOZIALSTATUS legt die Zahl eine bestimmte soziale Klasse fest, der die Figur angehört; siehe folgende Tabelle.

SOZIALSTATUS

Merkmal	Soziale Klasse
6	Aristokratie
5	Vermögender Landadel
4	Landadel
3	Mittelstand
2	Händlergilde
1	Arbeiterschicht

Anmerkung: Definitionen für die gesellschaftlichen Klassen finden sich in der Einführung im Abschnitt über Die Viktorianische Gesellschaft.

Zum Beispiel hat Sean O'Connelly die folgenden Merkmale:

Physisch	Psychologisch
KRA: 6	INT: 2
GES: 3	CHR: 4
AUS: 1	SOZ: 5

Seans KRAFT von 6 macht ihn zu einem bemerkenswert starken Mann, vielleicht zum stärksten Mann in Europa. Seine GESCHICKLICHKEIT ist durchschnittlich, aber seine AUSDAUER ist äußerst gering. Er hat eine unterdurchschnittliche INTELLIGENZ, aber ausreichend CHARISMA, um aus ihm einen sympathischen, liebenswürdigen Burschen zu machen. Sein SOZIALSTATUS von 5 zeigt an, daß er dem vermögenden Landadel angehört.

Fertigkeiten

Im Spiel gibt es 24 prinzipielle Fertigkeiten, die in sechs Gruppen zu jeweils vier eingeteilt sind, wobei jede Gruppe einem bestimmten Merkmal zugeordnet ist. Es folgt eine Liste der Merkmale und Fertigkeiten.

ERKLÄRUNG DER FERTIGKEITEN KRAFT FERTIGKEITEN

Faustkampf:

Die Fähigkeit, einen Gegner mit Faust oder Fuß zu treffen und Schmerzen und Verletzungen zu verursachen, außerdem die Fähigkeit, einen Gegner abzuwehren, bzw. sich aus seinem Griff zu befreien. Diese Fertigkeit kommt in jeder Situation zum Tragen, in der ein Charakter versucht, einen Gegner mit einem Schlag zu überwäligen oder zum Schweißen zu bringen, ihn zu Boden zu werfen oder einen Angreifer abzuwehren.

Werfen:

Die Fähigkeit, Gegenstände genau zu werfen. Als Waffenfertigkeit wird sie als Äquivalent zur Schießkunst bei allen Wurfaffen (Speer, Messer, Beil, usw.) benutzt. Sie wird außerdem dazu herangezogen, das Resultat von Würfeln mit Entertaken, schweren Tauen, Steinen, Granaten, usw. zu ermitteln.

Nahkampf:

Diese Fertigkeit definiert die Fähigkeit eines Charakters, sich in Situationen der Todesgefahr behaupten und wirkungsvoll mit einer Waffe umgehen zu können. Bei der Fertigkeit Nahkampf liegt der Schwerpunkt auf "Hiebaffen", "Stichaffen" oder "Klingenaffen". Immer dann, wenn ein Charakter versucht, im Nahkampf eine Waffe zu benutzen, sei es eine Feuerwaffe oder eine andere Waffe, wird die Fertigkeit Nahkampf herangezogen, um das Resultat dieses Versuchs zu ermitteln.

Trimmkunst:

Die Fähigkeit, ein Schiff aus Schwebholz im Gleichgewicht, in der Trimm, zu halten. Schwebholzschiffe werden von vielen einzelnen Paneelen aus Schwebholz getragen. Sie sind ähnlich wie Stabjalousien angeordnet und sorgen je nach ihrem Winkel zur Planetenoberfläche für mehr oder weniger Auftrieb. Das Gleichgewicht wird durch beinahe konstante Regulierung der einzelnen Paneele aufrecht erhalten und ist eine anspruchsvolle Aufgabe. Bei der Fertigkeit Trimmkunst liegt der Schwerpunkt entweder auf "Wolkenschiffe" oder "Interplanetare Aetherflieger".

GESCHICKLICHKEITSfertigkeiten:**Gewandtheit:**

Die Fertigkeit, sich lautlos zu bewegen und jede Entdeckung zu vermeiden. Sie wird benutzt, um die Fähigkeit eines Charakters zu bestimmen, sich an Wachposten anzupinschen, sich an feindlichen Vorposten oder schlafenden Tieren vorbeizuschleichen, sich im Schatten oder in dunklen Gassen auf die Lauer zu legen, usw.

Schießkunst:

Die Fähigkeit, ein entferntes Ziel mit einer Schußwaffe oder einem Bogen zu treffen. Bei dieser Fertigkeit liegt der Schwerpunkt auf "Pistole", "Gewehr" (einschließlich Karabiner und Schrotflinte) oder "Bogen".

Technik:

Die Fähigkeit, Maschinen zu bauen, zu betätigen und zu reparieren. Bei dieser Fertigkeit liegt der Schwerpunkt auf "Dampfmaschine", "elektrische Einrichtungen" oder "Umgang mit Präzisionsmaschinen".

Verbrechen:

Die Fertigkeit "Verbrechen" ist gleichbedeutend mit der Vertrautheit mit einer oder mehreren einer Vielzahl illegaler Praktiken. Bei dieser Fertigkeit liegt der Schwerpunkt auf "Fälschen", "Schlosserknacken" oder "Taschendiebstahl".

AUSDAUERfertigkeiten:**Reisen in der Wildnis:**

Die Fähigkeit, sich in unerforschten und feindlichen Ländern zurechtzufinden. Für Forscher und Abenteurer ist diese Fertigkeit unentbehrlich. Bei dieser Fertigkeit liegt der Schwerpunkt auf "Bergsteigen", "Nahrungsbeschaffung" oder "Kartografie".

Geländeanpassung:

Die Fähigkeit, die Beschaffenheit der Umgebung richtig zu beurteilen und ihre Möglichkeiten optimal auszunutzen. Von dieser Fertigkeit ist die Fähigkeit eines Charakters abhängig, lautlos die Wälder zu durchstreifen, die Beschaffenheit des Landes auszunutzen, sich in Deckung zu begeben und unbeobachtet zu bewegen, sowie im Kampf geschützte Stellungen mit gutem Schußfeld zu beziehen.

Spurenlesen:

Die Fähigkeit, die Spur eines Mannes oder Tieres zu entdecken und ihr zu folgen. Dies ist für Jäger besonders wichtig, aber auch bei der Verfolgung eines flüchtenden Feindes von Nutzen.

Schwimmen:

Die Fähigkeit, sich über Wasser zu halten und darin fortzubewegen, ohne Zuflucht zu Schwimmhilfen nehmen zu müssen.

INTELLIGENZfertigkeiten:**Beobachtungsgabe:**

Die Fähigkeit, Dinge wahrzunehmen. Von dieser Fertigkeit hängt es ab, ob ein Detektiv in der Lage ist, Anhaltspunkte oder Gegenstände, die fehl am Platz sind, zu bemerken, ein Soldat ein feindlicher Hinterhalt oder Anzeichen für Feindbewegung auffallen, ein Wissenschaftler eine ungewöhnliche Gesteinsinformation oder das Skelett eines ausgestorbenen Tieres wahrnimmt, usw.

Ingenieurwesen:

Die Fähigkeit, die Anfertigung von Bauten aller Art zu konzipieren und zu leiten. Bei dieser Fertigkeit liegt der Schwerpunkt auf "Bauingenieurwesen" (Brücken, Straßen, Dämme und Gebäude), "Schiffbau" (Konstruktion von Luft- und Wasserfahrzeugen), "Sprengstoff" (der Gebrauch von Dynamit und Schießpulver, um Erdreich und Gestein zu bewegen oder Bauten zu zerstören) oder "Schanzwerke" (die Konstruktion militärischer Befestigungsanlagen).

Wissenschaft:

Diese Fertigkeit setzt eine gewisse Vertrautheit mit den grundlegenden Lehmsätzen der Wissenschaft und dem Besitz eines wissenschaftlichen Grundwissens voraus. Der Schwerpunkt liegt auf "Physik", "Chemie", "Biologie", "Geologie", "Archäologie" oder "Astronomie".

Geschützwesen:

Die Fähigkeit, schwere Waffen zu bedienen und auszurichten, und zwar sowohl Vorderlader (wie sie die Marsianer benutzen) und Hinterlader (des modernen europäischen Typs), als auch Maschinengewehre (einschließlich Revolverkanonen von der Art der Hotchkiss-Kanone) und exotische Waffen.

CHARISMAfertigkeiten:Redegewandtheit:

Die Fähigkeit, NPCs davon zu überzeugen, sich die eigenen Vorstellungen zu eigen zu machen. Sie ist besonders wichtig, wenn man eine Universität davon zu überzeugen versucht, eine Expedition zu finanzieren, oder bei einem Beamten zwecks Ausstellung eines amtlichen Dokuments vorstellig wird.

Verstellungskunst:

Die Fähigkeit, eine Rolle überzeugend spielen zu können. Diese Fertigkeit ist entscheidend für die Fähigkeit eines Charakters, NPCs zu täuschen, wenn man jemandem verkörpern will, der man gar nicht ist, aber auch für die Fähigkeit, überzeugend zu lügen. Außerdem hängt von dieser Fertigkeit die Güte von Verkleidungen ab.

Feilschen:

Die Fähigkeit, effektiv zu verhandeln. Diese Fertigkeit ist entscheidend für die Fähigkeit eines Charakters, beim Kauf oder Verkauf von Gegenständen den bestmöglichen Preis zu bekommen, als Diplomat mit Vertretern anderer Nationen zu verhandeln, usw.

Fremdsprachen:

Die Fähigkeit, andere Sprachen als die Muttersprache zu verstehen und zu sprechen.

SOZIALSTATUSfertigkeiten:Reiten:

Die Fähigkeit, Tiere zu beherrschen, während man auf ihnen reitet. Der Schwerpunkt liegt auf dem irdischen "Pferd", dem marsianischen "Gashant" und "Flugskril" oder dem venusischen "Pacyosaurus".

Steuerkunst:

Die Fähigkeit, ein Schiff zu steuern. Während ein Wert von 1 (oder mehr) ausreicht, ein solches Schiff zu bedienen, ist ein höheres Niveau von Nutzen, um in gefährlichen Situationen Unfälle zu vermeiden, aber auch dann, wenn schwierige Manöver ausgeführt werden. Der Schwerpunkt liegt auf "Himmelsflieger", marsianische "Wolkenschiffe", "Zeppeline", "Interplanetare Ätherflieger", "Segelschiffe" oder "Wüstenfahrzeuge".

Führungskraft:

Die Fähigkeit, den Eindruck einer kraftvollen, gebieterischen Persönlichkeit zu vermitteln. Diese Fertigkeit wird zu Rate gezogen, wenn ein Charakter demonstrierte Truppen wieder aufzurufen will, aus NPCs eine Gefolgschaft rekrutiert werden soll, der Charakter Briganten oder Verbrechern entgegentritt, usw.

Medizin:

Diese Fertigkeit deckt medizinisches Wissen und die Fähigkeit ab, Kranken und Verwundeten Hilfe zu leisten. Die Chance, einen Patienten zu heilen, sowie der Zeitraum, in dem diese Heilung erfolgt, sind von dieser Fertigkeit abhängig.

V. Berufe

Jedem Charakter stehen entweder ein Beruf und 6 allgemeine Fertigungspunkte oder zwei Berufe und 2 allgemeine Fertigungspunkte zu. Wenn eine Figur zwei Berufe hat, ist einer ihr Erstberuf, der andere ihr Zweitberuf.

Berufswahl:

Jeder Beruf ist mit einer Vorbedingung (oder der Bemerkung "Keine Vorbedingung") versehen. So findet sich zum Beispiel unter dem Beruf "Kaufmann" die Eintragung SOZ 4-, CHR 3+. Die Vorbedingung dafür, daß ein Charakter den Beruf Kaufmann wählen kann, ist also die, daß sein SOZIALSTATUS 4 oder weniger beträgt

und sein CHARISMA 3 oder mehr.

Die Wahl eines Berufs ist mit einigen Einschränkungen verbunden, die nachfolgend erklärt sind.

Männerberuf:

Berufe mit diesem Vermerk sind Regierungsanstellungen, zu denen Frauen per Gesetz keinen Zugang haben. Weibliche Charaktere können durchaus versuchen, einen derartigen Beruf zu ergreifen, aber nur, indem sie mit Erfolg einen Mann verkörpern, was in jenen Tagen mit überraschender Regelmäßigkeit vorkam (tatsächlich stieg eine als Mann verkleidete Frau in Kanada sogar bis zum Minister auf).

Frauenberuf:

Der Beruf "Abenteurerin" steht nur Frauen offen.

Kriminelle Berufe:

Der Beruf "Meisterverbrecher" kann nur als Zweitberuf gewählt werden. Die anderen kriminellen Berufe können als Erstberuf gewählt werden, in diesem Fall jedoch sind als Zweitberuf nur noch ein anderer krimineller Beruf, die Armee und die Berufe "Schauspieler" und "Abenteurerin" möglich.

Berufsbedingte Fertigkeiten:

Ein Beruf statet einen Charakter mit einer Reihe von Fertigkeiten aus. Üblicherweise handelt es sich dabei um sieben Fertigungspunkte, die sich auf verschiedene Fertigkeiten verteilen, obschon es bei einigen schwierigeren oder erleichterten Berufen mehr als sieben Punkte sind. Unter dem Beruf "Kaufmann" ist zum Beispiel angegeben: Feilschen 3, Redegewandtheit 1, Fremdsprachen 1, Führungskraft 2. Diese Werte werden zu den bereits in diesen Fertigkeiten vorhandenen Werten hinzuaddiert.

Zweitberuf:

Ein Zweitberuf kann eine Wiederholung des Erstberufs, aber auch ein völlig neuer Beruf sein.

Allgemeine Fertigungspunkte

Allgemeine Fertigungspunkte werden benutzt, um zusätzliche Fertigkeiten zu kaufen. Bei einem Charakter mit SOZIALSTATUS 5 oder 6 kostet Jede Steigerung einer Fertigkeit um 1 1/2 Punkt, bei SOZIALSTATUS 3 oder 4 einen Punkt und bei SOZIALSTATUS 1 oder 2 zwei Punkte. Keine Fertigkeit darf durch Kaufen auf einen Wert gesteigert werden, der größer ist als der Wert des zugehörigen Merkmals (obwohl durch Beruf erworbene Fertigkeiten den Wert des zugehörigen Merkmals durchaus übersteigen dürfen). Die Fertigkeit "Nahkampf" darf durch Kauf prinzipiell nur um 1 gesteigert werden.

Vermögen

Alle Charaktere beginnen das Spiel mit einem Vermögen oder Ersparnissen. Darunter hat man das Geld zu verstehen, das sie angepasst oder geerbt haben, und das zur Verfügung steht, die Expedition(en) zu finanzieren, die sie durchführen wollen. Die Aristokratie und der vermögende Landadel beziehen ein jährliches Einkommen oder Taschengeld von der jeweiligen Familie oder aus gewinnbringenden Ländereien, und ihr Anfangsvermögen besteht aus dem Einkommen eines Jahres. Jedes Jahr erhalten die Angehörigen dieser Klassen finanziellen Nachschub.

Das Anfangsvermögen wird durch den Computer bestimmt, und zwar unter Berücksichtigung der Merkmale, des SOZIALSTATUS und der Berufe des Charakters. In allen Fällen ist die Währung Pfund Sterling. Wenn einer der Berufe eines Charakters "Kaufmann", "Abenteurerin" oder "Verbrecher" war, multipliziert der Computer das Anfangsvermögen zusätzlich mit 10. Wenn der Zweitberuf "Meisterverbrecher" war, wird es zusätzlich mit 50 multipliziert.

Einkommen

Charaktere, die der Aristokratie oder dem vermögenden Landadel angehören, beziehen ein jährliches Einkommen in Höhe ihres Anfangsvermögens. Es wird in 12 gleichen Monatsraten ausgezahlt und stellt das Einkommen aus ihren Besitzungen dar.

Charaktere im Dienste der Regierung beziehen ein monatliches Gehalt. Bei Charakteren im Militärdienst wird dieses Gehalt vollständig durch die Zahlung der Kosten für Ausrüstung, Kost und Logis, der Kasinorechnungen, usw. aufgebracht. Für das Spiel bedeutet dies, daß sie kein Einkommen haben, ihr Dienst sie jedoch ernährt. Beamte des Auswärtigen Amtes und des Kolonialamtes beziehen ein Gehalt von 40 Pfund Sterling im Monat.

Nach jeweils dreißig Tagen wird das Einkommen der Charaktere automatisch auf das Guthaben der Party überwiesen.

Berufsliste

Die von einem Spieler für seinen Charakter ausgewählten Berufe legen die Fertigkeiten fest, über die sie verfügt.

Teil 1 - Berufe im Regierungsdienst

ARMEE: Männerberuf. Keine Vorbedingung.

SOZ 1: Gemeiner Soldat, jede Truppengattung - Nahkampf 1, Schwimmen 1, Schießkunst 1, Feilschen 1.
SOZ 2: Unteroffizier - Nahkampf 1, Schwimmen 1, Schießkunst 1, Führungskraft 1.
SOZ 3,4: Offizier, Eingeboreneregiment oder technische Truppengattung - Führungskraft 2, Schießkunst 1, Nahkampf 1.
SOZ 5,6: Offizier, Paradeinfanterie- oder Paradekavallerieregiment - Führungskraft 2, Schießkunst 1, Nahkampf 1, Fremdsprachen 1, Reiten 1, Redegewandtheit 1.

MARINE: Männerberuf. Keine Vorbedingung.

SOZ 1: Gewöhnlicher Matrose - Schwimmen 1, Geschützwesen 1, Technik 1, Nahkampf 1, Schießkunst 1, Trimmkunst 1, Reiten 1.
SOZ 2: Matrose - Schwimmen 1, Geschützwesen 1, Technik 1, Führungskraft 1, Nahkampf 1, Schießkunst 1, Steuerkunst 1.
SOZ 3,4: Ingenieur (Offizier) - Führungskraft 1, Technik 2, Wissenschaft 1, Nahkampf 1, Schießkunst 1, Steuerkunst 1.
SOZ 5,6: Deckoffizier - Führungskraft 2, Nahkampf 1, Steuerkunst 1, Beobachtungsgabe 1, Geschützwesen 2.

AUSWÄRTIGES AMT -

AGENT: Vorbedingung: INT 4+.
Fremdsprachen 2, Verbrechens 2, Verstellungskunst 2, Beobachtungsgabe 1.

AUSWÄRTIGES AMT -

DIPLOMAT: Männerberuf. Vorbedingung: SOZ 3+, INT 4+.
Feilschen 2, Fremdsprachen 3, Redegewandtheit 1, Beobachtungsgabe 1.

KOLONIALAMT:

Männerberuf. Vorbedingung: SOZ 4+.
Feilschen 1, Fremdsprachen 2, Redegewandtheit 1, Beobachtungsgabe 1, Verstellungskunst 1, Schießkunst 1.

Teil 2 - Exotische BerufeGROSSWILDJÄGER:

Vorbedingungen: GES 4+, AUS 5+.
Reisen in der Wildnis 1, Geländeanpassung 1, Spurenlesen 2, Schießkunst 2, Fremdsprachen 1.

FORSCHER:

Vorbedingungen: AUS 5+, KRA 2+.
Reisen in der Wildnis 2, Geländeanpassung 1, Schießkunst 1, Fremdsprachen 2, Führungskraft 1, Schwimmen 1.

WELTENBUMMLER:

Vorbedingung: SOZ 5+.
Fremdsprachen 3, Steuerkunst 1, Wissenschaft 1, Reisen in der Wildnis 1, Schießkunst 1, Schwimmen 1.

ABENTEURERIN:

Frauenberuf. Vorbedingungen: INT 4+, CHR 5+.
Nahkampf 1, Schießkunst 1, Fremdsprachen 2, Verstellungskunst 2, Redegewandtheit 1, Verbrechen 1, Führungskraft 1.

REPORTER:

Vorbedingungen: INT 4+, CHR 4+.
Beobachtungsgabe 1, Verstellungskunst 2, Redegewandtheit 1, Fremdsprachen 2, Reisen in der Wildnis 1.

Teil 3 - DienstleistungsberufeSCHAUSPIELER:

Vorbedingungen: SOZ 4-, CHR 5+.
Verstellungskunst 3, Redegewandtheit 1, Fremdsprachen 2, Führungskraft 1.

LEIBDIENER:

Vorbedingungen: SOZ 3-, CHR 4+.
Nahkampf 1, Fremdsprachen 2, Feilschen 1, Medizin 1, Reiten 1, Beobachtungsgabe 1.

HAUSLEHRER:

SOZ 2, 3, 4, INT 5+.
Wissenschaft 2, Fremdsprachen 2, Redegewandtheit 1, Verstellungskunst 1, Führungskraft 1, Medizin 1.

FÖRSTER: Vorbedingungen: SOZ 3-, AUS 4+.

Schießkunst 1, Reisen in der Wildnis 1, Spurenlesen 2, Geländeanpassung 3.

Teil 4 - Merkantile Berufe

ERPINDER: Vorbedingungen: INT 4+, GES 3+.
Wissenschaft 2, Ingenieurwesen 2, Technik 2.

KAUFMANN:

Vorbedingungen: SOZ 4-, CHR 4+.
Feilschen 3, Redegewandtheit 1, Fremdsprachen 1, Führungskraft 2.

MECHANIKER:

Vorbedingungen: SOZ 3-, GES 4+.
Technik 3, Ingenieurwesen 1, Wissenschaft 1,
Beobachtungsgabe 1, Feilschen 1.

INGENIEUR:

Vorbedingungen: SOZ 4-, INT 4+.
Ingenieurwesen 2, Technik 2, Wissenschaft 1, Beobachtungsgabe 1.

SEEMANN: Vorbedingungen: SOZ 3-, KRA 3+.

Faustkampf 1, Werfen 1, Schwimmen 1,
Fremdsprachen 2, Steuerkunst 1, Beobachtungsgabe 1.

Teil 5 - Akademische Berufe**DETEKTIV:** Vorbedingungen: SOZ 3+, INT 5+.

Nahkampf 1, Wissenschaft 2, Verbrechen 2,
Verstellungskunst 1, Spurenlesen 2, Medizin 1.

ARZT:

Vorbedingungen: SOZ 3,4, INT 4+.
Wissenschaft 2, Medizin 3, Beobachtungsgabe 1,
Fremdsprachen 1.

WISSENSCHAFTLER:

Vorbedingungen: SOZ 4+, INT 5+.
Wissenschaft 3, Ingenieurwesen 1, Beobachtungsgabe 1,
Fremdsprachen 2.

Teil 6 - Kriminelle Berufe**MEISTERVERBRECHER:**

Nur Zweitberuf. Vorbedingung: INT 6.
Verbrechen 2, Wissenschaft 1, Nahkampf 1, Schießkunst 1,
Verstellungskunst 1, Fremdsprachen 1, Führungskraft 2,
Medizin 1.

WILDDIEB:

Vorbedingungen: SOZ 3-, GES 4+.
Schießkunst 1, Nahkampf 1, Geländeanpassung 2,
Spurenlesen 2, Verbrechen 1.

SCHMUGGLER:

Vorbedingungen: AUS 4+, GES 4+.
Nahkampf 1, Steuerkunst 1, Verbrechen 2,
Fremdsprachen 1, Feilschen 1, Schwimmen 1.

DIEB:

Vorbedingungen: SOZ 3-, GES 5+.
Nahkampf 1, Gewandtheit 1, Verbrechen 2,
Verstellungskunst 2, Redegewandtheit 1.

ANARCHIST:

Vorbedingungen: SOZ 3-, GES 5+.
Verbrechen 2, Nahkampf 1, Redegewandtheit 1,
Ingenieurwesen 1, Verstellungskunst 1, Fremdsprachen 1.

VI. Das Generieren von Berufen

Um eigene Berufe für das Spiel zu erstellen, muß man im HAUPTMENU "Berufe generieren" wählen. Nach Wahl dieser Option erscheint das BERUFEMENÜ. Die Optionen dieses Menüs lauten wie folgt:

1. Neuen Beruf generieren

Diese Option gestattet, einen Beruf nach Wahl zu erschaffen. Man kann zusätzlich zu den 40 bereits vorgegebenen Berufen bis zu 10 weitere neue erstellen. Die 40 vorgegebenen Berufe können nicht gelöscht, eingesen oder verändert werden, wohl aber jeder der 10 Berufe, die man selbst erschafft. Diese Berufe werden in der unteren linken Ecke des Schirms aufgelistet.

Nach Anwählen dieser Menüoption wird der untere Teil des Schirms durch das Berufsfenster ersetzt, auf dem Berufsbezeichnung und die mit ihm verbundenen Merkmale und Fertigkeiten verzeichnet sind. Diese Informationen trägt man selbst ein. Im folgenden Beispiel wird der neue Beruf DESPERADO generiert. Die Informationen zu diesem Beruf würden wie folgt eingegeben.

A. Berufsbezeichnung

Der Name des Berufs. Dieser Name taucht dann auch in der Berufsliste auf, wenn beim Vorgang des Charaktergenerierens im CHARAKTERMENÜ die Option "Beruf(e) wählen" aufgerufen wird. Die Bezeichnung kann bis zu 30 Buchstaben lang sein. In diesem Beispiel erhält der Beruf die Bezeichnung DESPERADO.

B. Berufsgruppe

Damit ist die Berufsgruppe gemeint, der der neue Beruf angehört. Zur Auswahl stehen:

1. Berufe im Regierungsdienst
2. Exotische Berufe
3. Dienstleistungsberufe
4. Merkantile Berufe
5. Akademische Berufe
6. Kriminelle Berufe

Ein kleines Eingabefenster mit den folgenden Worten erscheint.

VOR ZURÜCK OK

Mit VOR geht man zur nächsten Berufsgruppe.

Mit ZURÜCK geht man zur vorangegangenen Berufsgruppe.

Mit OK akzeptiert man die gerade angezeigte Berufsgruppe.

Für den Beruf DESPERADO würde man die Berufsgruppe "6. Kriminelle Berufe" wählen.

C. Männer-/Frauen-Beruf

Hier legt man fest, ob der Beruf nur Männern, Frauen oder beiden Geschlechtern zugänglich ist. Die möglichen Optionen lauten:

1. Männerberuf *
2. Frauenberuf
3. Unerheblich

Wiederum erscheint ein Eingabefenster mit den Worten

VOR ZURÜCK OK

Mit VOR geht man zur nächsten Option.

Mit ZURÜCK geht man zur vorangegangenen Option.

Mit OK akzeptiert man die gerade angezeigte Option.

* Frauen können sich in Männerberufen versuchen. Wenn ihre Merkmale und Fertigkeiten bestimmten Anforderungen genügen, können sie durchaus Erfolg haben. Der Beruf DESPERADO kann von beiden Geschlechtern ausgeübt werden.

D. Vorbedingung 1 und Vorbedingung 2

Mit diesen beiden Optionen werden Vorbedingungen festgelegt, die für das Ergreifen dieses Berufs erfüllt sein müssen. Ein Charakter, der diese Vorbedingungen nicht erfüllt, kann den Beruf nicht ergreifen. Wenn für den Beruf keine Vorbedingungen gelten sollen, betätigt man bei beiden Optionen die Esc-Taste. Ansonsten kann man Gleichungen erstellen. Der erste Teil der Gleichung ist eines der folgenden Merkmale:

1. KRAFT
2. GESCHICKLICHKEIT
3. AUSDAUER
4. INTELLIGENZ
5. CHARISMA
6. SOZIALSTATUS

Das umrandete Merkmal wird durch Drücken der Return-Taste, des Feuerknopfs oder der linken Maustaste bestätigt.

Als nächstes muß man festlegen, ob der Wert dieses Merkmals kleiner oder gleich, gleich oder größer oder gleich einem bestimmten Wert sein soll.

Die erste Vorbedingung wird mit Esc oder der rechten Maustaste bestätigt. Danach wird der Vorgang für die zweite Vorbedingung wiederholt. Wenn keine zweite Vorbedingung gewünscht wird, betätigt man einfach noch einmal Esc oder die rechte Maustaste.

Für den Beruf DESPERADO gibt es nur eine Vorbedingung:
SOZ <= 3.

E. Auflisten der Fertigkeiten

Nachdem man die Vorbedingungen festgelegt hat, kann man die Fertigkeiten angeben, die durch Ausübung dieses Berufs gesteigert werden sollen. Zur Auswahl stehen alle 24 Fertigkeiten, und man kann bis zu 10 Fertigkeitenspunkte verteilen. Man kann jedoch jeder Fertigkeit höchstens 3 Punkte zuordnen (es ist also zum Beispiel nicht möglich, einen Beruf zu erstellen, der die Fertigkeit Wissenschaft von 1 auf 6 hebt).

Die jeweils umrandete Fertigkeit kann mit einem Klick der rechten Maustaste oder durch Betätigen der Plus-Taste/Minus-Taste um 1 aufgewertet, mit einem Klick der rechten Maustaste oder durch Betätigen der —Taste um 1 abgewertet werden.

Um fortzufahren, Esc drücken. Es ist nicht erforderlich, alle 10 Fertigkeitenspunkte aufzubauchen.

Für den Beruf DESPERADO wird folgendes festgesetzt:

Reiten 2, Ausnutzen des Geländes 1, Schießkunst 2, Nahkampf 2.

Danach kehrt man ins BERUFEMENÜ zurück. Der neue Beruf wird automatisch der Berufsliste hinzugefügt.

2. Beruf löschen

Diese Option ermöglicht es, einen Beruf von der Berufsliste zu löschen. Es können jedoch nur selbst generierte Berufe gelöscht werden.

3. Beruf begutachten

Diese Option erlaubt es, sich einen früher einmal geschaffenen Beruf anzusehen. Die Karteikarte, die nach Auswahl des Berufs erscheint, enthält alle für den Beruf wesentlichen Daten.

4. Beruf sichern

Es wird empfohlen, die Berufsliste oft abzuspeichern, wenn neue Berufe generiert werden. Mit dieser Option wird ein neu geschaffener Beruf abgespeichert.

5. Zurück ins Hauptmenü

Mit dieser Option kehrt man ins HAUPTMENÜ zurück.

VII. Zusammenfassung des Generierens von Charakteren und Berufen

1. Das Geschlecht des Charakters wird gewählt.
2. Der Charakter erhält einen Namen.
3. Der Computer generiert die Basiswerte für die Merkmale des Charakters. Dieser Vorgang läßt sich beliebig oft wiederholen, bis ein zufriedenstellendes Wertepaket erzeugt wurde.
4. Der Charakter bekommt ein Gesicht.
5. Ein oder zwei Berufe werden ausgewählt. (Zusätzlich zu den 40 vorgegebenen Berufen können weitere 10 selbst erstellt werden.)
6. Die Fertigkeiten des Charakters können erhöht werden.
7. Wenn der Charakter vollständig entwickelt ist, kann er dem Charakter-Pool oder der Party hinzugefügt werden.

I. Einführung

Im Zuge der Abenteuer in SPACE: 1889 besucht man die Planeten Erde, Mars, Merkur und Venus sowie den Erdmond Luna. Diese Welten präsentieren dem Spieler höchst unterschiedliche Gesichter: Hohe Bevölkerungsdichte und verschiedenste klimatische Bedingungen auf der Erde, sengende Wüsten auf dem Mars und Sümpfe auf der Venus. Unterwegs begegnet man einer ganzen Reihe einzigartiger Individuen, von denen manche Mitglieder nichtirdischer Gesellschaften sind: Marsianer, Echsenmenschen, Mondmenschen und Seleniten. Diese Charaktere können dem Spieler sowohl behilflich sein als auch versuchen, ihm weitestgehend zu schaden. Bei der Erforschung eines Planeten kann die Party angegriffen werden. In solchen und ähnlichen Situationen kann man sich das detaillierte Kampfsystem des Spiels zunutze machen, um Kampfstrategien zu planen und in die Tat umzusetzen.

Bei der Erforschung von Planeten finden alle Aktionen in zwei Fenstern statt, dem Spielfenster und dem Kampffenster.

II. Spielfenster

Die nebenstehende Abbildung zeigt das Spielfenster, in dem sich der Spieler bei allen normalen Aktionen im Spiel bewegt. Der Aufbau des Fensters und seine Beschreibung lauten wie folgt:

A. In diesem kleinen Fenster werden je nach Aktion der Charaktere drei verschiedene Dinge angezeigt, und zwar:

1. DATUM. Beim Erforschen von Planeten, Städten oder Gebäuden wird das gegenwärtige Datum (das heißt, die Anzahl der verstrichenen Tage) angezeigt. Unter dem Datum wird der Name des Planeten oder der Stadt eingeblendet, auf dem oder in der sich die Charaktere gerade befinden.

2. OBJEKTE. Wenn ein Charakter einen Gegenstand nimmt, prüft, benutzt oder zurückläßt, wird der Name des Gegenstands in diesem Fenster eingeblendet.

3. NAME EINER PERSON. Wenn man sich mit einem Bewohner des Planeten unterhält, den man gerade erforscht, wird der Name des betreffenden NPCs dargestellt.

B. Ein Bildfenster. Es werden drei verschiedene Arten von Bildern gezeigt:

1. GELÄNDE. Dieses Bild ändert sich dem Gelände entsprechend, in dem sich die Charaktere bewegen.

2. OBJEKTE. Wenn ein Gegenstand genommen, geprüft, benutzt oder zurückgelassen wird, zeigt das Fenster den betreffenden Gegenstand.

3. NPC. Wenn man sich mit einem Bewohner des Planeten, den man gegenwärtig erforscht, unterhält, zeigt das Fenster ein Bild dieses NPCs.

C,D,E,F. Diese Optionen (Wählen, Hoch, Runter, Ende) sind nur für Mausbenutzer. Sie werden benutzt, wenn ein Gegenstand von einer Liste ausgewählt wird.

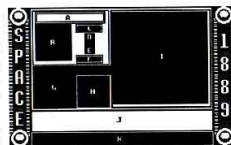
G. In diesem Fenster findet sich eine grundlegende Beschreibung des Anführers der Party. Sie setzt sich aus folgenden Punkten zusammen:

1. NAME. Der Name des Anführers.

2. GOLD. Das Vermögen des Anführers.

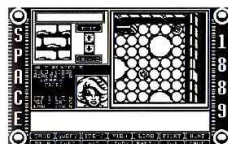
3. VITALITÄT. Der gegenwärtige Gesundheitszustand des Anführers sowie der Wert, bei dem er das Bewußtsein verliert.

4. WAFFE. Die Waffe, die der Anführer bei einem Kampf augenblicklich benutzen würde.



III. Spielicons

Das Universum von Space 1889 ist interaktiv. Man muß bestimmte Aktionen ausführen, um Reaktionen und Antworten zu erhalten, die einen im Spiel vorwärtsbringen. Aktionen werden ausgeführt, indem die Icons am unteren Rand des Spielfensters benutzt werden. Ein Icon wird durch Anklicken mit der linken Maustaste oder durch Drücken einer bestimmten Taste (siehe TASTATURBELEGUNG im TECHNISCHEN ANHANG) angewählt.



Diese Icons sind:

NIMM. Ermöglicht das Aufnehmen eines Gegenstands. Alle Gegenstände im Spiel sind anfänglich als braune Taschen dargestellt. Wenn ein Gegenstand genommen werden kann, muß der Charakter angegeben werden, der den Gegenstand nehmen soll. Bild und Bezeichnung des Gegenstands sind in den Fenstern A und B zu sehen.

Man wählt den Charakter aus und drückt Return. Wenn der ausgewählte Charakter den Gegenstand nicht tragen kann, wird man aufgefordert, einen anderen Charakter zu benennen. Wenn man den ausgewählten Gegenstand nicht behalten will, drückt man Esc.

LASS. Ermöglicht einem, Ballast abzuwerfen. Zunächst wird man aufgefordert, den Charakter anzugeben, der den Gegenstand zurücklassen soll. Danach wird eine Liste aller Gegenstände angezeigt, die er bei sich trägt. Nach Auswahl des Gegenstands Return drücken oder den Befehl mit Esc rückgängig machen.

REDE. Ermöglicht einem die Unterhaltung mit den NPCs, die das Universum von SPACE: 1889 bevölkern. Der Anführer der Party muß in Fenster I so positioniert werden, daß er dem NPC, mit dem man sich unterhalten will, von Angesicht zu Angesicht gegenübersteht. Nach Anklicken des REDE-Icons kann man sich mit dem NPC

5. KRA, GES, AUS, INT, CHR, SOZ. Die Werte des Anführers in den sechs Hauptmerkmalen.

H. Dieses Fenster zeigt ein Bild des Anführers. Wenn der Charakter reitet, taucht in der oberen linken Ecke des Fensters ein Pferdekopf auf. Wenn der Charakter bewußlos ist, erscheint in der oberen rechten Ecke ein Schädel.

I. Dieses Fenster dient drei verschiedenen Zwecken.

1. LANDKARTE. Wenn irgendein Gelände oder eine Stadt erforscht wird, ist in diesem Fenster das Icon des Anführers der Party in der Landschaft zu sehen, und zwar aus der Vogelperspektive. Hier im Spielfenster wird die Party nur durch dieses eine Icon dargestellt. Wenn es zum Kampf kommt, wird jeder Charakter durch ein farblich anderes Icon dargestellt.

2. UNTERHALTUNGEN MIT NPC. Alle Gespräche mit NPCs werden in diesem Fenster dargestellt.

3. ENTSCHEIDUNGEN. Wenn man gewisse Entscheidungen treffen muß, zum Beispiel, welcher der fünf Charaktere einen Gegenstand kauft, wird eine Liste aller erlaubten Optionen dargestellt. Anmerkung: Manchmal reicht der Platz nicht aus, um alle Möglichkeiten darzustellen. Der Spieler sollte darauf achten, durch die Liste zu scrollen, um keine Option zu übersehen.

J. Ein kleines Textfenster für Botschaften. Bei den Botschaften handelt es sich normalerweise um Warnungen oder Erklärungen, daß der Charakter die befohlene Aktion nicht ausführen kann.

K. Alle Icons, die beim Spielen benutzt werden können. Diese Icons werden im nächsten Kapitel erklärt.

unterhalten. Im Kapitel Unterhaltungen mit NPCs ist dieser Vorgang in allen Einzelheiten beschrieben.

HEILE. Ermöglicht es, ein Partymitglied zu heilen. Zuerst den Charakter auswählen, der die medizinische Behandlung vornehmen soll. Dann wird der Charakter gewählt, dem man die Behandlung angedeihen lassen will. Anmerkung: Der Erfolg der Heilung hängt einzig und allein von den beruflichen Fähigkeiten und dem medizinischen Wissen des Charakters ab, der die Behandlung vornimmt. Ein ungeschulter Charakter, der versucht, einen Kameraden zu heilen, richtet daher im Endeffekt möglicherweise mehr Schaden als Nutzen an.

OBJEKT. Gestattet dem Spieler, alle Gegenstände anzusehen, die der Anführer der Party bei sich trägt. Nach Wahl dieses Icons wird der erste Gegenstand im Inventar des Charakters links oben auf dem Bildschirm gezeigt. Mit den Cursortasten kann man durch die Liste scrollen, mit Esc verläßt man die Option.

BENUTZE. Gestattet es, einen Gegenstand zu benutzen. Den Gegenstand auswählen, den man benutzen will, und Return drücken. Gewisse Gegenstände haben ganz bestimmte Funktionen. Im Abschnitt Gegenstände im Spiel werden diese Funktionen näher erläutert.

SIEH. Beschreibt den Teil der Karte, dem der Anführer der Party augenblicklich zugewandt ist.

PRÜFE. Liefert eine Beschreibung der Gegenstände im Inventar des Anführers der Party. Den Gegenstand auswählen und mit Return bestätigen. Mit Esc verläßt man die Option.

FÜHRER. Gestattet einen Austausch des Anführers der Party. Dieses Icon so lange anklicken, bis der gewünschte Charakter im Kästchen links auf dem Bildschirm erscheint.

PARTY. Verschafft Zugang zum Informationsfenster der Party (siehe Abbildung), das dem Fenster im CHARAKTERMENÜ entspricht. Das Bild des gerade dargestellten Charakters ist rot umrandet.

- * Mit den Rechts- und Links-Cursortasten wechselt man den dargestellten Charakter. Mit Esc kehrt man zum Spielfenster zurück.

- * Durch Drücken von Return kann man die Reihenfolge der Charaktere ändern. Ein grünes blinkendes Kästchen erscheint. Das Kästchen zu der Position führen, die der Charakter einnehmen soll, und Return drücken.

- * Die Unten-Cursortaste ruft ein weiteres Fenster auf (siehe Abbildung), dem folgendes entnehmen werden kann: Das Gewicht des Charakters, das Gewicht der transportierten Gegenstände, der Erschöpfungszustand, der geistige Zustand, die Inventarliste und die Anzahl der verbleibenden Reisezeit, wenn man mit Schiff oder Zeppelin unterwegs ist. Durch Drücken von G kann man einen Gegenstand aus dem Inventar dieses Charakters einem anderen Charakter geben. Auf der Inventarliste des ersten Charakters taucht ein grünes Kästchen auf. Das Kästchen zum gewünschten Gegenstand bewegen und Return drücken. Es unterbricht die Aktion. Sobald ein Gegenstand ausgewählt ist, erscheint ein grünes Kästchen in der Reihe der Gesichter. Den Charakter auswählen, der den Gegenstand bekommen soll, und mit Return bestätigen. Wenn der Charakter noch Platz in seiner Inventarliste hat, wechselt der Gegenstand den Besitzer.

- * Mit der Oben-Cursortaste kehrt man zum vorangehenden Fenster zurück.

KÄMPFE. Initiiert einen Kampf und ruft das Kampfmenü auf. Diese Option wird im Abschnitt Kämpfe am Boden näher beschrieben.

RAUBE. Gestattet es, einen NPC zu bestehlen. Den Anführer der Party so positionieren, daß er dem NPC gegenübersteht, und diese Option auswählen. Wenn man den Taschendiebstahl mit Erfolg ausführt, ist man vielleicht um einen wertvollen Gegenstand reicher. Wenn der NPC den Diebstahl jedoch bemerkt, löst das automatisch einen Kampf aus.



SUCHE. Mit diesem Icon lassen sich NPCs und Tiere verfolgen. Nach Wahl dieses Icons erfährt man die Anzahl der erforderlichen Schritte in Lauffrichtung, um den nächsten NPC oder das nächste Lebewesen zu finden. Die Fertigkeit "Spurenlesen" beeinflusst die Fähigkeit des Charakters zum erfolgreichen Suchen.

SPIEL. Stellt Spieloptionen zur Verfügung, darunter:

- * **SICHERN:** Speichert das Spiel ab.

- * **LADEN:** Lädt ein früher gespeichertes Spiel.

- * **PAUSE:** Läßt das Spiel anhalten. Die Pause wird durch Drücken einer beliebigen Taste beendet.

- * **ENDE:** Beendet das Spiel. Man wird gefragt, ob das Spiel vor dem Beenden noch abgespeichert werden soll.

IV. Unterhaltungen mit NPCs

Die Kommunikation mit NPCs ist ein wesentlicher Bestandteil des Spiels. Es gibt viele Arten der Kommunikation. Man kann Gegenstände kaufen, verkaufen und tauschen. Ein NPC kann wertvolle Informationen weitergeben, wenn man ihm Geld oder einen Gegenstand, den er für wertvoll hält, anbietet.

Um mit einem NPC in Verbindung zu treten, muß der Anführer der Party so positioniert werden, daß er dem NPC von Angesicht zu Angesicht gegenübersteht, und das REDE-Icon muß angeklickt werden. Bild und Name des NPCs werden eingeblendet, und am unteren Rand des Fensters erscheinen die KOMMUNIKATIONS-ICONS.

Die Charaktere in SPACE: 1889 müssen nicht unbedingt Englisch sprechen. In diesem Fall hängt die Qualität der Übersetzung von der Fertigkeit "Fremdsprachen" ab. Wenn diese Fertigkeit nicht

besonders ausgeprägt ist, wird die Botschaft des NPCs verstümmelt dargestellt. Wenn ein NPC nicht reden will, sollte man vielleicht einen anderen Charakter zum Anführer der Party machen.

Kommunikationsicons

1. REDE. Leitet den Kommunikationsvorgang ein. Im Textfenster erscheint eine Botschaft des NPCs. Der NPC gibt eine allgemeine Erklärung ab, bietet nützlichen Rat an oder bittet die Charaktere, eine Aufgabe für ihn zu erfüllen.

2. KAUF. Wenn der NPC wertvolle Informationen oder Gegenstände verkaufen will, wählt man dieses Icon. Ein Menü mit folgenden Optionen erscheint:

INFO: Wenn der NPC Informationen verkaufen will, diese Option wählen.

OBJEKT: Wenn der NPC einen Gegenstand verkaufen will, diese Option wählen.

ZURÜCK: Nach Wahl dieser Option kehrt man zu den normalen Kommunikationsicons zurück.

Nach Wahl von INFO oder OBJEKT erscheinen weitere Icons:

GELD: Wenn die Information oder der Gegenstand mit Geld gekauft werden soll.

Nach Wahl dieser Option wird gefragt, welcher Charakter bezahlen und welcher die Information oder den Gegenstand erhalten soll. Als nächstes erfolgt die Aufforderung, den Betrag einzugeben, den man zu zahlen bereit ist. Wenn man dem NPC eine akzeptable Summe bietet (die für jeden Charakter der Party verschieden ist und vom Merkmal "Charisma" und der Fertigkeit "Feilschen" abhängt; der für das Kaufen zuständige Charakter sollte mit Bedacht ausgewählt werden), erhält der Charakter die Information oder den Gegenstand. Es kann sein, daß ein NPC nur mit einem oder zwei Sätzen an Informationen herausspricht, obwohl er vielleicht mehr Informationen hat. Wenn ein Charakter mit hohen Werten in den Fertigkeiten "Fremdsprachen" und "Feilschen" mit dem NPC verhandelt, bekommt man in der Regel mehr aus NPCs heraus.



OBJEKT: Wenn die Information oder der Gegenstand im Austausch mit einem Gegenstand erworben werden soll. Nach Wahl dieser Option wird gefragt, welcher Charakter tauschen und welcher die Information oder den Gegenstand erhalten soll. Als nächstes wird eine Liste aller Gegenstände eingeblendet, die eingetauscht werden können. Wenn man dem NPC einen dieser Gegenstände anbietet, gibt er einem vielleicht einen Gegenstand oder Informationen. Wie beim Kauf von Informationen hält ein NPC vielleicht mit Informationen hinter dem Berg, so daß der Anführer der Party mit Bedacht gewählt werden sollte.

ZURÜCK: Nach Wahl dieser Option kehrt man zu den KAUFICONS zurück.

3. VERKAUFE: Wenn ein NPC einen Gegenstand kaufen will, den einer der Charaktere in seinem Besitz hat. Nach Wahl dieser Option wird gefragt, welcher Charakter mit dem NPC feilschen und welcher das Geld erhalten soll, wenn der Gegenstand verkauft ist. Die Summe, die der NPC für den Gegenstand bietet, richtet sich nach den Fertigkeiten des feilschenden Charakters.

4. ZURÜCK: Diese Option führt zum Spielfenster zurück.

Anmerkung: Die NPCs in SPACE: 1889 können nach einer Transaktion mehr Informationen für die Charaktere haben. Es ist immer eine gute Idee, nach einem Kauf, Verkauf oder Tausch noch einmal mit einem NPC zu reden. Wenn man einem NPC einen Gegenstand verkauft hat, man später noch einmal in den Besitz desselben Gegenstands gelangt, kauft derselbe NPC diesen zweiten Gegenstand ebenfalls.

V. Auf der Oberfläche eines Planeten

Fortbewegung

Die Fortbewegung zu Lande wird in Tagen gemessen. Die Spielzeit, die pro Tag zur Verfügung steht, hängt davon ab, womit die Party beschäftigt ist (Erforschen einer Stadt oder eines Gebäudes, Weltraumreise, usw.). Bei Weltraumreisen vergeht die Zeit am schnellsten. Auf der Oberfläche eines Planeten vergeht die Zeit am schnellsten auf Reisen. Beim Erforschen einer Stadt vergeht die Zeit etwas weniger schnell, und am langsamsten vergeht sie beim Erforschen eines Gebäudes. Allgemein gilt folgende Faustregel: Je größer das erforschte Gelände, desto schneller vergeht die Zeit. Im Kampf wird die Zeit eingefroren, bis der Kampf beendet ist.

Mausbenutzer können die Party (oder den von ihnen geführten Charakter im Kampf) dadurch bewegen, daß sie einfach auf der Karte die Stelle anklicken, zu der sich das Icon begeben soll.

Erschöpfung

Am Ende jedes Tages wird für jeden Charakter ein Erschöpfungsfaktor ermittelt. Dieser Erschöpfungsfaktor ist von Charakter zu Charakter verschieden und hängt vom Gewicht der transportierten Gegenstände, von der Menge der zur Verfügung stehenden Nahrungsmittel, von der AUSDAUER des Charakters und davon, ob er beritten ist, ab. Wenn der Erschöpfungsfaktor größer ist als KRAFT, GESCHICKLICHKEIT oder AUSDAUER des Charakters, wird der Charakter bewußlos. Erschöpfung kann nur durch Nahrung und Ausruhen gemildert werden.

Ausruhen

Um auszuruhen, muß man entweder ein Gasthaus finden oder ein Zelt aufschlagen. Um ein Zelt aufzuschlagen zu können, muß man natürlich eines im Inventar haben. Nach einer angemessenen Erholung wird der Erschöpfungsfaktor für jeden Charakter auf 0 reduziert. Dabei vergeht ein Tag.

Nahrung

Jeder Charakter nimmt pro Tag zwei Mahlzeiten zu sich. Nahrung kann auf dem Markt gekauft werden. Nahrung erhöht das Gewicht eines Charakters oder der Party als Ganzes nicht. Wenn die Nahrungsmittel der Party aufgebraucht sind, werden die Charaktere erschöpfungsfähiger.

VI. Kampf am Boden

Obwohl die Interaktion mit den Charakteren der wichtigste Teil von SPACE: 1889 ist, kann es vorkommen, daß man Feinde oder tödliche Kreaturen bekämpfen muß.

Das Kampfsystem ist so eingerichtet, daß der Spieler einen der fünf Partycharaktere direkt und persönlich steuert, während er den anderen vier Anweisungen erteilt, die sie sich ohne direkte Spielerintervention auszuführen bemühen. Dieses System gestattet, daß alle fünf Charaktere bei Kämpfen gegen eins bis fünf Gegner zum Einsatz kommen.

Wenn es zum Kampf kommt, wird das Kampfenster aufgerufen, auf dem das eine Partyicon in fünf Einzelicons auseinanderbricht. Das Kampfenster (siehe Abbildung) besteht aus folgenden Segmenten:

A. Karte des Geländes, auf der die Charaktere bewegt und positioniert werden.
B. Für den Kampf relevante Informationen über alle fünf Charaktere, wobei die gegenwärtig angewandte Kampftechnik hervorgehoben ist.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, einen Kampf zu beginnen:

1. Auswählen des Icons KÄMPFE im Spielfenster.
2. Einem NPC einen Gegenstand RAUBEN und dabei scheitern.
3. In einem Gebiet einen unschuldigen Bewohner töten.
4. Den Kameraden eines NPC töten.
5. Mit einem NPC reden, dem man aus dem Weg gehen sollte.

Im Kampf handelt jeder Charakter selbständig mit Ausnahme desjenigen, den der Spieler persönlich kontrolliert. Zu Beginn eines Kampfes erhält man zunächst automatische Gelegenheit, den Charakteren Befehle zu erteilen.

Ändern der Befehle für den Kampf

Man kann den Charakteren erteilte Befehle ebenso jederzeit ändern, wie den Charakter wechseln, den man als Spieler persönlich kontrolliert.

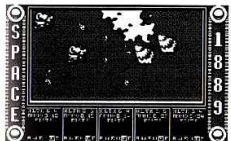
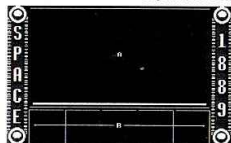
Drücken der N-Taste im Kampfmodus friert die Kampfsequenz ein, so daß man Zeit hat, sich neue Strategien zurechtzulegen und die Befehle für die Charaktere zu ändern. Der Charakter, den man gegenwärtig kontrolliert, und die Aktion, die er zuletzt

ausgeführt hat, sind durch blinkende rote Kästchen hervorgehoben. Man kann die Aktion des hervorgehobenen Charakters ändern oder den Charakter wechseln, um dessen Aktion zu ändern.

Im Kampf selbst ist das Kästchen des Charakters, den der Spieler persönlich kontrolliert, rot umrandet. Durch Drücken der entsprechenden Taste in den fünf Kästchen für die Charaktere wird eine Aktion gewählt (Erklärung der Aktionen siehe weiter unten). Nachdem man für alle Charaktere Aktionen gewählt hat, kehrt man durch erneutes Drücken der N-Taste wieder in den Kampfmodus zurück. Der Spieler führt den Charakter persönlich, für den er zuletzt eine Aktion gewählt hat. Die anderen vier Charaktere führen die Aktionen aus, die man für sie ausgewählt hat. Ein bewußtloser Charakter kann natürlich keine Befehle mehr ausführen.

Jeder Charakter der Party kann eine von sechs möglichen Aktionen ausführen: ANGREIFEN, WAFFE wechseln, Waffe LADEN, sich BEWEGEN, einen feindlichen Angriff PARIEREN oder FLIEHEN.

ANGREIFEN. Dieser Befehl gestattet es einem Charakter, einen gegnerischen



Charakter anzugreifen. Nach Wahl dieser Option erscheint um den ersten Gegner ein Kästchen in der Farbe des gewählten Charakters. Mit Hilfe der Cursorsorgen kann dieses Kästchen von Feind zu Feind bewegt werden. Nach Drücken von Return greift der Charakter im Kampfmodus den hervorgehobenen Gegner mit seiner aktuellen Waffe an. Wenn die Munition dieser Waffe verbraucht ist, greift der Charakter automatisch zur Aktion LADEN und greift den Gegner danach weiter an, vorausgesetzt, er hat noch Munition zum Nachladen. Wenn der Charakter keine Munition zum Nachladen mehr hat, wechselt er automatisch zur Aktion PARIEREN.

WAFFE. Ermöglicht es, die Waffe zu wechseln. Nach Wahl dieser Option erscheint eine Auflistung der Waffen im Inventar des Charakters. Mit den Cursorsorgen kann durch die Liste gescrollt werden. Return wählt die hervorgehobene Waffe, Esc wechselt auf FAUSTE. Nach dem Wechseln der WAFFE kann noch ein anderer Befehl erteilt werden.

LADEN. Wenn die Munition in der Waffe eines Charakters verbraucht ist, veranlaßt man ihn durch das Wählen dieser Option zum Nachladen der Waffe. Diese Option benötigt man in erster Linie für den Charakter, den der Spieler persönlich kontrolliert, da die anderen Charaktere der Party ihre Waffe automatisch nachladen.

BEWEGEN. Ermöglicht es, einem Charakter Anweisung zu geben, sich zu einer bestimmten Stelle auf der Karte zu begeben. Nach Wahl dieser Option erscheint ein Kästchen in der Farbe des Charakters auf der Karte. Dieses Kästchen wird zu der Stelle bewegt, zu der sich der Charakter begeben soll, danach wird sie mit Return bestätigt. Esc negiert den Befehl. Nach Erteilen dieses Befehls beginnt sich der Charakter zu der angegebenen Stelle. Wenn er seinen Bestimmungsort erreicht hat, greift er automatisch zur Aktion PARIEREN. Anmerkung: Der Charakter, den der Spieler persönlich kontrolliert, wird mit den Cursorsorgen gesteuert, daher hat dieser Befehl für ihn keine Gültigkeit.

PARIEREN. In erster Linie eine Schutzfunktion für Charaktere, die möglichst aus dem Kampf herausgehalten werden sollen. In diesem Modus ist der Charakter auf einen Angriff vorbereitet und kann ihn besser parieren als ein angreifender Charakter. Im PARIER-Modus ist die Chance, von gegnerischen Schüssen getroffen zu werden, nicht so groß.

FLIEHEN. Diese Option steht nur dem persönlich kontrollierten Charakter zur Verfügung und bewirkt, daß die Party insgesamt die Flucht ergreift, und sich aus dem Kampfesgeschehen zurückzieht. An diesem Punkt vereinigen sich die Icons der fünf Charaktere wieder zum Icon des Anführers, so daß man die Party nun von der Szenerie des Kampfes wegführen und das Spiel fortsetzen kann.

Achtung! Das Spiel kann im Kampfmodus nicht abgespeichert werden.

Kampfstrategien

Es folgen einige strategische Hinweise:

A. Ein britischer Charakter ist schwerer zu treffen. Pferde können in jedem Hafen (siehe den Abschnitt Planeten in diesem Kapitel) gekauft werden.

B. Schilde und/oder Rüstungen schützen Charaktere vor den Auswirkungen von Treffern. Sie können in der Pfandleihe gekauft werden.

C. Wenn ein Charakter einen guten Wert (2+) in der Fertigkeit "Geländeanpassung" hat, ist er im Gebüsch schwerer zu erkennen und daher auch schwerer zu treffen.

D. Im Nahkampf (mit einer Nahkampfwaffe) ist es zwar leichter, einen Feind zu treffen, aber man kann auch leichter getroffen werden. Wenn die Charaktere halbwegs gute Werte in der Fertigkeit "Schießkunst" haben, sollten die meisten Kämpfe auf größere Entfernung ausgefochten werden.

E. Die Charaktere sollten sich im Kampf verteilen. Wenn allzu viele Charaktere auf einem Fleck hocken, steigt die Wahrscheinlichkeit, daß der Feind Zufallstreffer erzielt.

F. Kombinationen der oben erwähnten Schutzfaktoren (z.B. gleichzeitiges Berittensein und Tragen einer Rüstung oder im Gebüsch stehen und PARIEREN) verringert die Chancen, getroffen zu werden, ganz erheblich.

G. Schließlich ist es immer eine gute Idee, nach erfolgreich bestandenen Kampf die besieigten Feinde zu durchsuchen. Dazu das Icon des Anführers auf den besieigten Feind ziehen und im Spielfenster das Icon NIMM wählen.

VII. Künftig zu erwerbende Gegenstände

Verschiedene Ausrüstungsgegenstände und Schußwaffen können auf Planeten gekauft werden, die man im Lauf der Reise besucht. Diese Gegenstände können bei Alchimisten, in Pfandleihen, Waffeläden und auf Märkten erworben werden. Es gibt zahlreiche Gegenstände, die nur durch Handel mit NPCs erworben oder gefunden, in jedem Fall aber nicht gekauft werden können. Es folgt eine Liste aller Gegenstände, Erfindungen und Waffen, die künftig erworben werden können.

Anmerkung: Die kleinen Abbildungen mit den Zahlen darunter zeigen die Icons, die die entsprechenden Gegenstände im Spiel repräsentieren.

Wissenschaftliche Ausrüstung und Hilfsmaterialien:

1. **CONKLINS WELTENATLAS UND PRAKTISSCHES NACHSCHLAGEWERK MIT NÜTZLICHEN INFORMATIONEN:** Ein geografisches Lexikon und ein Atlas von Erde, Mars, Venus und anderen Planeten des Sonnensystems. Mit wichtigen Statistiken und anderen Informationen, die das alles zusammen in einem einzigen praktischen Handbuch. **Gew: 0,5 Pfd. Preis: 1/-.**

2. **ARZTASISCHE KOMPLETT MIT ARZTBESTECK:** Eine Ledertasche, die chirurgische Instrumente und Hilfsmittel sowie einen Vorrat an Medikamenten und anderen Materialien für die Behandlung von Wunden und Krankheiten enthält. **Gew: 10 Pfd. Preis: £3.**

3. **EDISONS UMFASSENDE ENZYKLOPÄDIE:** Ein Quell nützlicher Informationen über das Universum, geschrieben vom Erfinder des Ätherfliegens. Kein Erfinder oder Wissenschaftler sollte sich dieses kompakte Werk entgehen lassen. **Gew: 1 Pfd. Preis: 1/-.**

4. **NAVIGATIONSINSTRUMENTE:** Sextant, Chronometer, Kompass und andere Instrumente, die bei der Navigation unter Zuhilfenahme des Sternhimmels benötigt werden. **Gew: 8 Pfd. Preis: £12.**

5. **ROBBS MEDIZINISCHER BEGLEITER UND ÄRZTLICHER RATGEBER FÜR DEN HAUSGEBRAUCH:** Eine komplette Quelle medizinischer Informationen für alle, die keine ärztliche Ausbildung genossen haben. **Gew: 1 Pfd. Preis: 2/-.**

Werkzeuge:

6. **DIETRICH:** Werkzeug zum Öffnen von Schlössern ohne passenden Schlüssel. Enthält verschiedene Dietriche, Nachschlüssel, usw. **Gew: Vernachlässigbar. Preis: 18/-.**

7. **GRABWERKZEUGE:** Verschiedene Werkzeuge, einschließlich Spitzhacke, Schaufel und Hacke, die für Ausgrabungen benötigt werden. **Gew: 5 Pfd. Preis: 2/-.**

Reisetaschen:

8. **CAMPINGAUSRÜSTUNG:** Selbst in der Wildnis sind für einen Gentleman gewisse Annehmlichkeiten unverzichtbar, die alle in dieser Ausrüstung zu finden sind, und das handlich in einem Tragekoffer verpackt. Die Ausrüstung enthält Kocher, Zelt, Feldbett, Klappstuhl, Kochtöpfe, Besteck,

Zunächst ein Überblick über das britische Währungssystem von 1889:

Währungseinheiten sind das Pfund, der Shilling und der Penny. Ein Shilling hat zwölf Pennies, ein Pfund hat 20 Shillings oder 240 Pennies. Pennies werden manchmal in halbe Pennies (halbe Pennies) und Farthings (Viertel-Pennies) geteilt. Die Preise sind in der Form "Pfund Shilling/Penny" angegeben. Drei Pfund, zwei Shillings und sechs Pennies sind zum Beispiel als £3 2/6 notiert. Die Summe spricht sich "drei Pfund, zwei-and-sixes". Shillings alleine werden ohne Pfundzeichen geschrieben. Drei Shillings werden zum Beispiel "3/-" geschrieben. Pennies alleine werden durch die Abkürzung "d" hinter der Zahl kenntlich gemacht. Sechs Pennies werden zum Beispiel als 6d geschrieben.

Im Jahre 1889 entspricht 1 Pfund Sterling 10 Mark in deutscher Währung. Ein Shilling ist 50 Pfennig wert, ein Penny etwa 4 Pfennig. Man kann zu Beginn des Spiels in einer Vorvorstellung wählen, ob man mit britischen Pfunden oder englischen Pennies spielen will.



1,3,5.



2.



4.

Toilettengegenstände und zahlreiche andere Utensilien. Gew: 80 Pfd. Preis: £2.

9. SCHLECHTWEITERKLEIDUNG: Mit Gummi überzogener Hut, Überzieher und Stiefel, um den Träger der Kleidung vor Wind und Regen zu schützen. Gew: 3 Pfd. Preis: 8/- bis 12/-.

10. STRAPAZIERFÄHIGE KLEIDUNG: Eine Garnitur strapazierfähiger Kleidung, bestehend aus Hose, Hemd, Jacke, Stiefel, Hut, usw., die von Forschern und Leuten getragen wird, die mit rauen Bedingungen rechnen. Gew: 3 Pfd. Preis: £1.

11. GRUBENLAMPE: Eine kleine Lampe, die auf dem Kopf getragen und normalerweise von Karbid und Wasser gespeist wird. Ein Pfund Karbid reicht für 16 Füllungen, jede Füllung sorgt für eine Brenndauer von 2 Stunden. Gew: 0,3 Pfd. Preis: 8/-.

12. KARBIDLAMPE: Eine größere Version der Grubenlampe. Ein Pfund Karbid reicht für 8 Füllungen, jede Füllung sorgt für eine Brenndauer von 4 Stunden. Wenn die Lampe umfällt, fängt das Karbid, anders als zum Beispiel Petroleum, nicht an zu brennen. Gew: 1 Pfd. Preis: 1/-.

13. SEIL: 30 Meter lang. Hält einer Belastung von 300 Pfund stand. Gew: 5 Pfd. Preis: 2/-.

Sprengstoffe:

14. SCHWARZPULVER: Obwohl für menschliche Maßstäbe als Sprengstoff überholt, wird es noch immer weitgehend als Treibmittel für Munition benutzt. Schwarzpulver wird in Sechs-Pfund-Fässern verkauft, kann aber auch unter Benutzung kleiner Dosen oder Beutel in kleinere Ein-Pfund-Ladungen aufgeteilt werden. Schwarzpulver hat eine Sprengkraft von 1 pro Pfund. Gew: 6 Pfd./Fass. Preis: 10/-.

15. DYNAMIT: Dynamit ist im Jahre 1866 von Alfred Nobel erfunden worden und hat mittlerweile das Schwarzpulver als Sprengstoff weitestgehend verdrängt. Dynamit hat in Kisten zu jeweils 100 Halbpfundstangen verkauft. Dynamit hat eine Sprengkraft von 4 pro Pfund (2 pro Stange). Gew: 50 Pfd./Kiste. Preis: £5.

Schusswaffen:

16. Pistolen

EINLAUFIGE PISTOLE: Es handelt sich hierbei um eine einläufige Pistole, bei der die Patrone von hinten in den Lauf geschoben wird. Typisch für diese Art Pistole ist die Remington Rolling Block Pistole. Gew: 1 Pfd. Preis: 8/-.

LEICHTER REVOLVER: Hierbei handelt es sich um eine kleinkalibrige, einläufige Pistole mit drehbarer Trommel, die mehrere Schuß Munition aufnehmen kann. Typisch für diese Waffe sind die Revolver Kaliber 32 von Hopkins und Allen. Gew: 1,5 Pfd. Preis: 10/-.

SCHWERER REVOLVER: Großkalibrige Pistole, für die der Colt Single Action Armeerevolver ein typisches Beispiel ist. Gew: 2 Pfd. Preis: £2.

LEICHTE MEHLAUFIGE PISTOLE: Kleine Pistole mit (selten mehr als) zwei Läufen, die manchmal Derringer genannt wird. Typisches Beispiel für diese Waffe ist die Remington Double Derringer, Kaliber 41. Gew: 0,7 Pfd. Preis: £1.

SCHWERE MEHLAUFIGE PISTOLE: Pistole mit vier Läufen, für die die britische Lancaster ein typisches Beispiel ist. Gew: 2 Pfd. Preis: £1.

17. Gewehre

SCHLOSSGEWEHR: Modernes Gewehr mit fünfschüssigem Magazin, wie das französische Lebel, das österreichische Mannlicher und das deutsche Mauser. Diese Waffen haben ein handgefertigtes Schloß, daß jede Patrone lädt und auswirft. Gew: 9 Pfd. Preis: £2.

SCHLOSSKARABINER: Dem Schloßgewehr sehr ähnlich, aber mit einem etwas kürzeren Lauf. Gew: 8 Pfd. Preis: £1 6/-.

LEE METFORD SCHLOSSGEWEHR: Kürzlich probenaher von der britischen Armee als neues Kampfgewehr übernommen, entspricht das Lee Metford anderen



6.



7.



8.



9, 10.



11.



12.



13.



14, 15.



16.



17.

Schloßgewehren, hat aber ein achtschüssiges Magazin. Gew: 9 Pfd. Preis: £2.

LEE METFORD SCHLOSSKARABINER: Dem Lee Metford Schloßgewehr sehr ähnlich, aber mit einem verkürzten Lauf. Gew: 8 Pfd. Preis: £1 6/-.

HINTERLADER (GEWEHR): Einschüssige Waffe, für die das Remington Rolling Block Gewehr und das britische Henry-Martini typisch sind. Gew: 8 Pfd. Preis: £2.

HINTERLADER (KARABINER): Kürzere Version des Gewehrs. Gew: 7,5 Pfd. Preis: £1 18/-.

REPETIERGEWEHR: Modernes Gewehr mit vielschüssigem Magazin, bei dem durch das Betätigen eines Hebels die leere Hülse ausgeworfen, eine neue Patrone geladen und der Hahn gespannt wird. Das berühmteste Exemplar für diese Waffe wird von der amerikanischen Firma Winchester hergestellt. Gew: 9 Pfd. Preis: £2 2/6.

REPETIERKARABINER: Entspricht dem Repetiergewehr, hat aber einen kürzeren Lauf (und oft auch ein kleineres Kaliber). Gew: 8 Pfd. Preis: £2.

VORDERLADER (GEWEHR): Einschüssige Waffe, bei der die Munition von vorne in den Lauf geladen wird. Das britische Enfield und das amerikanische Springfield sind typische Beispiele für diese Art Gewehr. Gew: 7 Pfd. Preis: 8/- bis 10/-.

VORDERLADER (KARABINER): Entspricht der Gewehrumsführung, hat aber einen kürzeren Lauf. Gew: 6 Pfd. Preis: 6/- bis 8/-.

GLATTLÄUFIGE FLINTE: Primitiver Vorderlader, bei dem die Rillen im Lauf (der sogenannte "gezogene" Lauf), die der Kugel eine stabilere Schußbahn geben, fehlen. Folgerichtig ist seine Schußweite geringer, und er ist auch weniger zielgenau als Gewehre mit gezogenem Lauf. Gew: 8 Pfd. Preis: 8/-.

GLATTLÄUFIGER KARABINER: Ähnlich wie die glatTLaufige Flinte, aber mit einem beträchtlich kürzeren Lauf. Gew: 7 Pfd. Preis: 6/-.

SCHWERES DOPELLAUFIGES GEWEHR: Sehr großkalibriger Hinterlader (zwischen Kaliber 50 und 60, oft unter Benutzung des neuen Nitrozellulose-Schießpulvers) mit Doppellauf, gemeinhin auch "Elefantenbüchse" genannt. Derartige Waffen werden oft auf und nach Wunsch einzelner Kunden angefertigt und sind daher recht teuer. Holland & Holland in London ist die berühmteste Firma, die diese Art Gewehr baut. Das Holland & Holland .600 Nitro Express ist das derzeit beste erhaltliche Exemplar. Gew: 10,5 Pfd. Preis: £10.

18. Schrotflinten

DOPELLAUFIGE SCHROTTFLINTE KALIBER 12: Bei Schrotflinten ist das Kaliber ebenfalls ein Maß für den Laufdurchmesser, ausgedrückt jedoch als die Anzahl von Bleikugeln mit jenem Laufdurchmesser, die ein Pfund wiegt. Je kleiner also die Zahl, desto größer das Kaliber. 1889 schienen die meisten Schrotflinten nicht mehr mit Pulver und Schrot, sondern mit modernen Patronen. Gew: 9 Pfd. Preis: £3 bis £5.

REPETIERERSCHROTTFLINTE KALIBER 12: Schrotflinte mit röhrenförmigem Magazin, das fünf Patronen aufnehmen kann. Durch Betätigen eines Hebels wird die leere Hülse ausgeworfen, die neue Patrone geladen und der Hahn gespannt. Die Winchester Repetierschrotflinte ist ein typisches Beispiel für diese Art von Waffe. Gew: 9 Pfd. Preis: £5.

DOPELLAUFIGE SCHROTTFLINTE KALIBER 20: Eine kleiner-Schrotflinte mit zwei Läufen. Gew: 7 Pfd. Preis: £2.

STREUBÜCHSE KALIBER 12: Normale doppellaufige Schrotflinte mit abgesetzten Läufen, wodurch die Waffe auf kurze Entfernung effektiver wird. Wird von amerikanischen Desperados bevorzugt. Gew: 6 Pfd. Preis: £5.

19. Maschinengewehre

GATLING KALIBER 50: Ein Maschinengewehr mit Handkurbel und 6 bis 10 gezogenen Läufen, die um einen Mittelschaft angeordnet sind. Wenn die Kurbel gedreht wird, drehen sich die Läufe, wobei jeder Lauf geladen, abgefeuert und weitergedreht wird. Die Feuergeschwindigkeit ist sehr hoch, die Waffe neigt jedoch auf Grund ihrer komplexen Konstruktion zu Ladehemmungen. Gew: 200 Pfd. Preis: £40.

GATLING KALIBER 1 ZOLL (100): Eine größere Version des Kaliber 50 M. Gs. Gew: 250 Pfd. Preis: £70.

MITRAILLEUSE: Maschinengewehr mit Handkurbel und 25 unbeweglichen Läufen, sowie einem abnehmbaren Verschlussstück, das die Munition enthält. Der Schütze setzt das Verschlussstück auf und dreht die Kurbel, wodurch der Hahn Lauf für Lauf den Schuß auslöst. **Gew: 300 Pfd. Preis: £60.**

GARDNER: Zweilaufiges Maschinengewehr mit Handkurbel. Das Drehen der Kurbel lädt beide Läufe abwechselnd, feuert sie ab und wirft die leeren Hülzen aus. Das Gardner hat eine geringere Feuergeschwindigkeit als das Gatling, aber der wassergekühlte Verschluss für jeden Lauf ermöglicht einen länger anhaltenden Beschuß. Der einfachere Mechanismus des Gardners ist außerdem weniger anfällig für Ladehemmungen als das Gatling. **Gew: 40 Pfd. Preis: £50.**

NORDENFELT: Maschinengewehr mit einem, drei oder fünf Läufen, von denen jeder ein separates Munitionszuführungssystem hat. Anders als bei anderen Maschinengewehren hat das Nordenfelt anstelle einer Kurbel seitlich einen Abzug. Der Schütze betätigt den Abzug, wodurch die leere Patronenhülse ausgeworfen und der Hahn an jedem Lauf gespannt wird, danach wird eine neue Patrone geladen und wiederum danach der Schuß ausgelöst. Das Nordenfelt ist weniger anfällig für Ladehemmungen, und falls es dennoch eine geben sollte, wird sie durch das Betätigen des Abzugs automatisch im Rahmen des normalen Schußvorgangs aufgehoben (und außer bei der einläufigen Version schießen die anderen Läufe weiter, so daß eine Ladehemmung nicht so kritisch wie bei anderen Waffen ist). Die Schußrichtung kann für jeden einzelnen Lauf separat eingestellt werden. **Gew: 15 Pfd. Preis: £20.**

Maxim: Das Maxim ist ein einläufiges wassergekühltes Maschinengewehr, das die Kraft des Rückschlags eines Schusses benutzt, um die leere Patronenhülse auszuwerfen, eine neue zu laden und sie abzufeuern. Dieser Vorgang hält so lange an, bis der Schütze den Abzug losläßt oder die Munition verbraucht ist. Das Maxim wird gerade von der britischen Armee probierhalber in Dienst genommen (obwohl es schon seit 1883 auf dem Markt ist). **Gew: 40 Pfd. Preis: £150.**

Waffen für den Nahkampf:

20. PIKE: Primitive Stuchwaffe zum Zustoßen. Die Pike ist zwischen 12 und 18 Fuß lang. **Gew: 6 Pfd. Preis: 2/-.**

21. SPIESS: Stuchwaffe zum Zustoßen oder Werfen. Der Spiess ist zwischen 4 und 7 Fuß lang. Die kleineren Exemplare können auch geworfen werden. **Gew: 2-5 Pfd. Preis: 1/-.**

22. SCHWERT: Für Hieb oder Stuch geeignete Klingenwaffe. **Gew: 2 Pfd. Preis: £2.**

23. MESSER: Kurze Klingenwaffe, hauptsächlich für das Zustechen auf ganz kurze Entfernung. Ein typisches Beispiel ist das amerikanische Bowiemesser. **Gew: 1 Pfd. Preis: 1/-.**

24. KEULE: Hieb- und Stuchwaffe, die gewöhnlich aus gerade vorhandenem Material wie Tischbeinen und Baumstämmen improvisiert wird. **Gew: 3-4 Pfd. Preis: Unsonst.**

25. AXT: Hieb- und Stuchwaffe, die auch als Werkzeug zum Holzhacken benutzt werden kann. **Gew: 3 Pfd. Preis: 2/-.**

26. BEIL: Kleine Handaxt, die ebenfalls zum Holzhacken benutzt werden kann. **Gew: 1 Pfd. Preis: 6d.**

27. MACHETE: Schneideinstrument mit langer Klinge, das auch als Klingenwaffe benutzt werden kann. **Gew: 2 Pfd. Preis: 8d.**

28. BIHÄNDER: Großes Schwert, also Klingenwaffe, das nur mit zwei Händen geführt werden kann, wie zum Beispiel das schottische Claymore oder der marsianische Zarte Hacker. **Gew: 6 Pfd. Preis: £10.**

Rüstzeug:

29. WAMS: Weste aus hartem Leder, um Brust und Bauch zu schützen. **Gew: 2 Pfd. Preis: 1/-.**

30. SCHULTERSCHUPPEN: Metallene Epauletten, die Schultern und Hals vor abwärts geführten Schlägen schützen sollen. **Gew: 2 Pfd. Preis: 2/6.**

31. KETTENHEMD: Ein Schutz für Brust, Arme und Oberschenkel. Das Kettenhemd besteht aus ineinander verflochtenen Metallringen. **Gew: 4 Pfd. Preis: 18/-.**

32. BRUSTPLATTE: Solide Metallplatte als Schutz für Brust und Bauch. **Gew: 6 Pfd. Preis: £1.**

33. HELM: Kopfschutz, gewöhnlich aus Metall. **Gew: 2 Pfd. Preis: £1 2/-.**

34. SCHILD: Gegenstand zum Parieren von Schlägen. Besteht gewöhnlich aus Holz und ist manchmal mit Leder oder Metall überzogen. **Gew: 4 Pfd. Preis: 12/-.**

Primitive Schuß- und Wurfaffen:

35. PFEIL UND BOGEN: Eine simple Schußwaffe, für die viele Engländer eine sentimentale Zuneigung hegen. **Gew: 2 Pfd. Preis: £1.**

36. SPEER: Eine einfache Wurf- und Stuchwaffe. **Gew: 2 Pfd. Preis: 10d.**

37. WURFMESSER: Die meisten Messer können auch als Wurf- und Stuchwaffe benutzt werden. **Gew: 0,5 Pfd. Preis: 1/-.**

38. STEIN: Vielleicht die einfachste aller Wurfaffen, die einfach vom Boden aufgehoben wird. In Verbindung mit einer Schleuder vervielfacht sich die Flugweite. **Gew: 0,1 Pfd. Preis: Unsonst.**

Erfindungen:

39. MINERALDETEKTOR: Dieses Gerät gestattet die Entdeckung seltener Minerale wie Gold und Silber. **Gew: 100 Pfd. Preis: £1000.**

40. NARKOSEGAS: Flüssigkeit, die extrem schnell verdampft und zur Bewußtlosigkeit führt, wenn sie als Gas eingeatmet wird. Ein paar Sekunden nach dem Einatmen verliert das Opfer das Bewußtsein und fällt in einen leichten Schlaf, aus dem es eine Stunde, nachdem sich das Gas verflüchtigt hat, erwacht. Das Gas hat keinerlei schädlichen Nebenwirkungen. Es kann als Narkosemittel bei Operationen benutzt werden. Eine Unze der Flüssigkeit verdampft in 10 Minuten (oder sofort, wenn sie gesprüht wird) und füllt einen Raum von 10 x 10 x 10 Fuß mit einer noch wirksamen Gasdichte. **Gew: 1 Unze. Preis: £1 je Unze.**

41. ANTIBIOTIKUM: Substanz mit bakterienabtötenden Eigenschaften, die geschluckt, örtlich angewandt oder mit einer Spritze injiziert werden kann. Ernsthafte Infektionen und Fieber können mit Hilfe eines Antibiotikums innerhalb von Tagen geheilt werden. **Gew: 1 Unze je 10 Dosen. Preis: £3 je Dosis.**

42. KRAFTELIXIER: Flüssigkeit, die nach Genuß eine um 2 Punkte höhere KRAFT bewirkt. Nach Benutzung des Elixiers muß sich die betreffende Person acht Stunden lang ausruhen. **Gew: 1 Unze je Dosis. Preis: £2 je Dosis.**

43. KÜNSTLICHE KIEMEN: Kleines Gerät, das es seinem Träger gestattet, dem Wasser Sauerstoff für die Atmung zu entnehmen. In seiner Funktionsweise ähnelt es den Kiemen eines Fisches. Es handelt sich um einen maskenartigen Apparat, der Mund und Nase bedeckt und normale Unterwasseratmung für unbestimmte Zeit ermöglicht. Der funktionelle Teil des Geräts ist unterschiedlich durchlässig und besteht aus einem künstlichen, zelluloseähnlichen Material. **Gew: 1 Pfd. Preis: £12.**

44. NAHRUNGSPILLE: Die wesentlichen Nährstoffe und Mineralien von Lebensmitteln, konzentriert in leicht transportierbarer Tablettenform. Eine Unze Tabletten zusammen mit einem halben Liter Wasser eingenommen entsprechen einer vollen Mahlzeit. **Gew: 1 Unze. Preis: £1 10/- je Unze.**

VIII. Planeten

Im Zuge der Abenteuer in SPACE: 1889 bereist man eine ganze Reihe von Orten in unserem Sonnensystem: Unseren eigenen Planet Erde sowie Mars, Merkur und Venus. Darüber hinaus kann man sogar einen Absteiger in die dunklen Kavernen des Erdmonds (Luna) unternehmen. Jeder Planet hat seine eigene einzigartige Geographie,



33.



34.



35.



36, 37.



38.



40, 41, 42.



43.



20, 21.



22, 23, 27, 28.



24.



25, 26.



29, 30, 31, 32.

seine Zivilisationen, Lebewesen, Bodenschätze und Transportmöglichkeiten. Um das Spielen zu vereinfachen, werden jedoch Städte und Bauwerke in Städten auf allen Planeten mit identischen Icons dargestellt. Es folgt eine Beschreibung der Darstellung von Städten und Gebäuden.

Städte und Gebäude innerhalb einer Stadt

Beim Erforschen der Planeten stößt man immer wieder auf große Gebäude. Diese Gebäude stellen Städte dar und markieren außerdem die Stadtgrenzen.

Wenn man das Anführer-Icon durch den Eingang des Gebäudes führt, wird die Party in den Randbezirk der Stadt versetzt. Nachdem man die Stadt vollständig erforscht hat, kann man sie über einen beliebigen Randbezirk (in der Regel gibt es vier: NORD, SÜD, OST und WEST) wieder verlassen und die Erforschung des Planeten fortsetzen.

In den Städten befinden sich ebenfalls Bauwerke. Dabei handelt es sich um tatsächliche Gebäudekomplexe, die betreten und erforscht werden können. Jedes Gebäude kann durch seinen Eingang betreten und wieder verlassen werden. In manchen Gebäuden befinden sich Treppen, die zu anderen Etagen innerhalb des Gebäudes führen. Wenn man den Anführer der Party direkt vor die Treppe stellt, wird er automatisch in die nächste Etage befördert.

Beim Erforschen der Stadt kann man auch auf Höhlen stoßen. Höhlen sind in bezug auf das Betreten und Erforschen mit Gebäuden identisch.

Geschäfte

In den Städten eines Planeten gibt es verschiedene Geschäfte, in denen die Charaktere Gegenstände kaufen und verkaufen können. Es folgt eine Liste dieser Geschäfte und ihrer Icons.

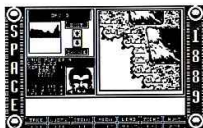
1. PFANDLEIHE. In der Pfandleihe kann man Gegenstände kaufen und verkaufen. Wenn man etwas kaufen will, wählt man OBJEKT KAUFEN. Danach gibt man an, welcher Charakter den Gegenstand kauft und welcher ihn erhält. Dann wird man gefragt, welchen Gegenstand man kaufen will. Wie bei allen Einkäufen richtet sich auch in diesem Fall der zu zahlende Preis nach der Fertigkeit "Feilschen" des kaufenden Charakters. Wenn man etwas verkaufen will, wählt man OBJEKT VERKAUFEN. Danach gibt man an, welcher Charakter den Gegenstand verkauft und welcher das Geld bekommt. Dann wird man gefragt, welchen Gegenstand aus dem Inventar des Charakters verkauft werden soll.

2. ARCHÄOLOG. Ein Archäologe kann mit Informationen über Gegenstände im Inventar der Charaktere aufwarten. Zunächst wird angegeben, welcher Charakter für die Information zahlt und welcher den fraglichen Gegenstand in seinem Inventar hat. Nach Wahl des Gegenstands aus dem Inventar erhält man eine Beschreibung von ihm.

3. TAVERNE. Der Barkeeper weiß normalerweise immer etwas mitzuteilen, wenn man den einen oder anderen Drink kauft.

4. BANK. In einer Bank kann Geld von den Charakteren auf das gemeinsame Partykonto transferiert werden und umgekehrt. ABHEBEN wählen, um Geld vom Partykonto abzuheben und an die Charaktere weiterzugeben. EINZAHLEN wählen, um Geld auf das Konto der Party einzuzahlen. ANSEHEN wählen, um den Kontostand zu erfahren. Nach Wahl von ABHEBEN oder EINZAHLEN wird man gefragt, welcher Charakter die Transaktion vornimmt.

5. RAUMHAFEN. Nur in Raumhöfen ist es möglich, einen interplanetaren Ätherflieger zu kaufen und somit in den Weltraum zu starten. Auf jedem Planet gibt es nur einen einzigen Raumhafen. Dieser Raumhafen befindet sich nicht in einer Stadt, sondern als eigenes Icon irgendwo auf der Planetenoberfläche. Im Raumhafen kann man den Ätherflieger entweder VERBESSERN (diese Option muß beim ältesten Betreten eines Raumhafens gewählt werden, wenn man noch keinen Ätherflieger hat, damit man sich einen neuen kann) oder BENUTZEN. Informationen zum Icon FLIEGER VER-



BESSERN finden sich im Kapitel Konstruktion von Ätherfliegern. Wenn man bereits in Besitz eines Ätherfliegers ist, kann man die Option FLIEGER BENUTZEN wählen, um in den Weltraum und zu anderen Planeten zu reisen.

6. MARKT. Man muß Lebensmittel für die Partymitglieder kaufen, sonst sind sie sehr schnell erschöpft. Auf dem Markt wird man gefragt, welcher Charakter für die Lebensmittel zahlt. Danach erfährt man, wie viele Tagesrationen der Charakter mit seinem Geld kaufen kann und wie viele Lebensmittel die Party im Augenblick besitzt. Lebensmittel belasten weder Charaktere noch Party mit Gewicht, so daß es immer eine gute Idee ist, so viele wie möglich zu kaufen.

7. WAFFENLADEN. Man kann entweder WAFFE/MUNI KAUFEN oder WAFFE VERKAUFEN. Wenn man eine Waffe verkaufen will, wird man gefragt, welcher Charakter die Waffe verkauft und welcher das Geld für die Transaktion erhält. Wenn die Waffe noch mit Munition bestückt ist, wird man dafür entsprechend entschädigt. Wenn man eine Waffe und/oder Munition kaufen will, wird man zunächst gefragt ob man eine WAFFE KAUFEN oder MUNI KAUFEN will. Will man eine Waffe kaufen, muß man angeben, welcher Charakter dafür bezahlt und welcher die Waffe in Empfang nimmt. Danach wird man gefragt, was für eine Waffe man kaufen will. Will man Munition kaufen, muß man ebenfalls angeben, welcher Charakter bezahlt und welcher die Munition erhält. Danach wählt man den Munitionstyp und die Anzahl der Magazine.

8. ALCHIMIST. Beim Alchimisten kann man sämtliche Erfindungen kaufen. Wiederum angeben, welcher Charakter für die Erfindung zahlt und welcher sie erhält, danach die gewünschte Erfindung auswählen.

9. HAFEN. Offensichtlich kann die Party den Planeten nicht zu Fuß bereisen. Auf jedem Planeten stehen bestimmte Transportmöglichkeiten zu Lande und zu Wasser zur Verfügung. Der Hafen ist der Ort, wo man diese Transportmittel mieten kann. Im Hafen wird man nach der Art des gewünschten Transportmittels (Pferd, Zepplin, usw.) und danach gefragt, welcher Charakter dafür bezahlt. Wenn man Pferde kauft, wird man gefragt, für wen man Pferde kaufen will. Wenn man ein Boot oder einen Zepplin mietet, wird man gefragt, für wieviele Tage man das Transportmittel mieten will. Wenn man ein Boot oder einen Zepplin mietet, wird man sofort in das entsprechende Transportmittel versetzt. Um mit dem Erforschen des Planeten fortfahren zu können, muß man einen anderen Hafen finden, in dem man festmachen kann. Wenn man das Transportmittel nicht innerhalb der angegebenen Mietzeit in einen Hafen bringt, muß man für die zusätzlichen Tage nachzahlen. Wenn man nicht zahlen will oder kann (weil man nicht genug Geld hat), läßt sich das gemietete Transportmittel nur in dem Hafen festmachen, in dem es gemietet hat, das heißt, man muß zum Ausgangshafen zurückkehren.

10. GASTHAUS. Wenn man ein Gasthaus betritt, muß man zunächst herausfinden, wer der Wirt ist (man muß mit den Leuten im Gebäude reden, um das herauszufinden). Der Wirt fragt, ob man übernachten will. Wenn das der Fall ist, beginnt automatisch ein neuer Tag, und der Erschöpfungszustand aller Charaktere ist auf 0 reduziert.



7.



8.



9.



10.



1.



2.



3.



4.

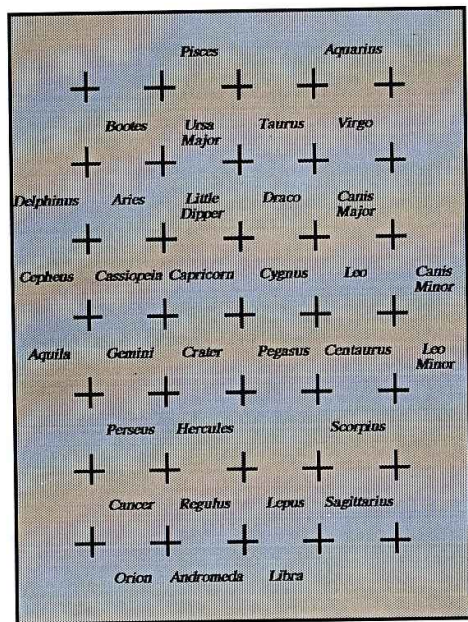


5.



6.

STERNKARTE

REISEN, NAVIGATION UND
KAMPF IM WELTRAUM

I. Die Konstruktion von Ätherfliegern

Ein interplanetar Ätherflieger ist ein Schiff, das die Anziehungskraft eines Planeten überwinden und durch den Äther (die Substanz, die den Raum zwischen den Planeten ausfüllt) zu anderen Welten fliegen kann. Wenn die Party das zum Kauf eines Ätherfliegers notwendige Kapital beisammen hat, kann sie sich in den Weltraum wagen. Ein Ätherflieger ist immer mit einer Reparaturmannschaft, die etwaige Schäden am Schiff beseitigt, und einer Kombi mit genügend Lebensmitteln auch für die längste Reise ausgestattet.

Ätherflieger können nur im Raumhafen gekauft oder verbessert werden. Nach Wahl des Icons FLIEGER VERBESSERN wird das Fenster für die Konstruktion eines Ätherfliegers aufgerufen. Hier gibt man die Konstruktionsdaten für den Ätherflieger ein. Konstruktionsregeln und Kosten der einzelnen Bauteile lauten wie folgt:

RUMPFGRÖSSE. Zunächst muß die Rumpffgröße für das Schiff angegeben werden, die Größe und Gewicht des Schiffs festlegt. Je größer der Rumpf, desto größer und schwerer das Schiff. Das Gewicht des Schiffs in Tonnen beträgt das Hundertfache seiner Rumpffgröße.

AUFTRIEBSART. Mit der Auftriebsart wird festgelegt, in welchem Ausmaß das Schiff in der Lage ist, die Gravitation eines Planeten zu überwinden. Es gibt zwei Arten von Auftrieb: Wasserstoff und Schwebholz. Wasserstoff kostet £50 pro Tonne Schiffsmasse. Schiffe, die schwerer sind als 200 Tonnen, können keinen Wasserstoff verwenden. Schwebholz kostet £200 pro Tonne Schiffsmasse und kann nur auf dem Mars gekauft werden. Wegen ihres ungewöhnlichen Magnetfelds zersetzt sich Schwebholz auf der Venus sehr schnell.

PROPELLERTYP. Ein Ätherpropeller ist die Vorrichtung, die das Schiff im Äther antreibt. Als Ätherpropeller kommen drei verschiedene Versionen infrage: das Edisonpatent, das Armstrongpatent und das Zeppelinpatent. Jeder Propeller wird durch seinen Energiebedarf (die Energie, die notwendig ist, damit er arbeitet) und seine Effektivität definiert. Der Energiebedarf wird als ganze Zahl ausgedrückt (1, 5, usw.). Ein Edisonpropeller kann mit beliebig hohem Energiebedarf gekauft werden und kostet £1000 pro Punkt Energiebedarf. Er hat eine Effektivität von 25. Ein Armstrongpropeller kann ebenfalls mit beliebig hohem Energiebedarf gekauft werden und kostet £500 pro Punkt Energiebedarf. Er hat eine Effektivität von 20. Ein Zeppelinpropeller kann mit einem Energiebedarf von bis zu und einschließlich 4 Punkten gekauft werden und kostet £100 pro Punkt. Er hat eine Effektivität von 15.

GESCHWINDIGKEIT. Um die interplanetare Geschwindigkeit zu bestimmen, wird der Energiebedarf des Propellers mit seiner Effektivität multipliziert und das Ergebnis durch die Gesamtmasse des Schiffes dividiert. Alle Brüche werden auf eine Stelle hinter dem Komma gerundet. Das Ergebnis ist die interplanetare Geschwindigkeit des Fliegers. Beispiel: Ein 14-Tonnen-Schiff, das mit einem Ätherpropeller mit einem Energiebedarf von 2 und einer Effektivität von 20 ausgestattet ist, hat eine interplanetare Geschwindigkeit von $2 \times 20/14 = 2,857$, gerundet 2,9.

ENERGIEVERSORGUNG. Das Schiff kann nur einen begrenzten Vorrat an Sauerstoff mit sich führen, und dieser Vorrat muß zusätzlich durch eine große Anzahl von Grünpflanzen begleitet sein, nur um den Bedarf der Besatzung und der Passagiere zu decken. Jede Art von Energieerzeugung, die eine Verbrennung erforderlich macht, scheidet daher von vornherein aus. Da Elektro Batterien für einen langen interplanetaren Flug nicht genug Energie speichern können, ist ein Solarkessel die einzig mögliche Energiequelle.

Der Kessel muß genügend Energie erzeugen, um den Energiebedarf des Ätherpropellers zu decken, das heißt, das Energieniveau des Solarkessels ist genauso hoch wie



der Energiebedarf des Ätherpropellers. Das Gewicht des Solarkessels in Tonnen entspricht dem doppelten Wert seines Energieniveaus. Ein Solarkessel kostet das Fünfhundertfache seines Energieniveaus.

MASCHINE. Ätherpropeller funktionieren nicht in Atmosphären, deren Dichte höher ist, als die der Erdatmosphäre in einer Höhe von 24.000 Fuß über dem Meeresspiegel. Da alle Kämpfe zwischen Ätherfliegern in der Atmosphäre, bzw. im Orbit eines Planeten stattfinden, muß der Flieger eine Maschine haben (von der die Geschwindigkeit bei Raumschlächten abhängt). Die Maschine kostet £2000 pro Größeneinheit.

PANZERUNG. Die Stärke der Panzerung wird als ganze Zahl ausgedrückt. Eine Stärke von 0 zeigt an, daß das Schiff nicht gepanzert ist. Das Gewicht der Panzerung in Tonnen entspricht dem Produkt ihrer Stärke mit dem Zehnfachen der Rumpflänge. Panzerung kostet £10 pro Tonne.

BEWAFFNUNG. Waffen können am Kiel und auf Deck des Schiffes angebracht werden. Die **DECKWAFFEN** können alle feindlichen Schiffe oberhalb des eigenen Schiffes angreifen, die **KIELWAFFEN** alle Schiffe unterhalb. Schiffe auf gleicher Höhe werden mit den **KIELWAFFEN** beschossen (siehe Raumschlächten). Die Waffen können aus der Liste der Schiffsgeschütze ausgewählt werden (siehe Schiffsgeschütze).

II. Weltraumnavigation

Nach Kauf oder Verbesserung eines Ätherfliegers kann man in den Weltraum zu anderen Planeten des Sonnensystems vorstoßen. Die Planeten, die man in SPACE: 1889 besuchen kann, sind Merkur, Venus, Erde, Mars und der Erdmond Luna (siehe Das Sonnensystem). Die äußeren Planeten Jupiter, Saturn und Uranus können nicht erreicht werden, und zwar wegen der Tatsache, daß die Solarkessel, die den Ätherpropellern die Energie liefern, in zu großer Entfernung von der Sonne nicht mehr genügend beheizt werden. Wenn eine alternative Methode der Energiegewinnung bei Ätherfliegern entdeckt würde, wäre eine Reise zu den äußeren Planeten natürlich möglich.

Das Raumnavigationsfenster hat folgende Gestalt (siehe Abbildung):

A. Spielbereich für das Fliegen im Weltraum.

B. Icons, die bei der Raumnavigation benutzt werden.

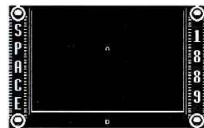
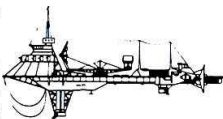
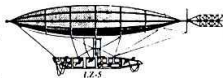
Der Spielbereich im Fenster ist in der Farbe des gegenwärtigen Anführers der Party umrandet.

Unter Benutzung der Cursorstasten oder des Joysticks kann man den Ätherflieger zu einem Planeten steuern. Wenn man ihn über den Planet positioniert, tritt man in den Orbit ein, und das Raumschlächtenfenster wird aufgerufen. Von diesem Fenster aus kann man den Flieger entweder auf dem Planet landen oder den Orbit wieder verlassen und zu einer anderen Welt fliegen.

Die Planeten bewegen sich auf ihren Umlaufbahnen um die Sonne, so daß sie ständig ihre Position im Raum ändern. Wenn man eine gewisse Zeit seine Position hält, kann man sehen, wie sich die Planeten auf ihren Umlaufbahnen bewegen.

Icons für die Raumnavigation

KURS. Wenn dieses Icon ausgewählt wird, versucht der gegenwärtige Anführer der Party einen Kurs von der derzeitigen Position des Schiffes im Raum zum Bestimmungsort zu berechnen. Der Anführer erstellt eine Liste der Sternkonstellationen, denen man folgen sollte, um den Zielplanet auf dem schnellstmöglichen Weg zu erreichen. Bei der Berechnung des Kurses helfen dem Anführer Navigationsinstrumente, Konklink Atlas und ein hoher Wert in der Fertigkeit "Wissenschaft". Achtung: Wenn der Anführer der Party keines der erwähnten Hilfsmittel hat und nicht sonderlich in Wissenschaft bewandert ist, befindet man sich auf dem



besten Wege zu einer Odyssee durch den Äther. Anmerkung: Die Abbildungen der Konstellationen im Anhang sollten bei der Navigation zwischen den Welten eine Hilfe sein.

FÜHRER. Ermöglicht den Wechsel des Anführers. Man sollte darauf achten, tatsächlich denjenigen Charakter zum Anführer zu machen, der die größte Befähigung für die navigatorischen Aufgaben mitbringt. Das Icon wird so oft angewählt, bis die Umrandung des Fensters farblich mit dem als Führer vorgesehenen Charakter übereinstimmt.

PARTY. Entspricht dem PARTY-Icon im Spielfenster.

SPIEL. Bietet folgende Optionen:

SICHERN. Speichert den Spielstand ab.

PAUSE. Hält das Spiel an. Weiter mit beliebiger Taste.

ENDE. Beendet das Spiel. Man wird zuvor gefragt, ob man das Spiel abspeichern möchte.

III. Raumschlächten

Über Ätherflieger

Kommerzielle Ätherflieger legen durchschnittlich zwischen zwei und drei Millionen Meilen pro Tag zurück, und manche Kriegsschiffe können noch schneller fliegen. Selbst der langsamste interplanetare Ätherflieger kann eine Million Meilen pro Tag zurücklegen. Das sind über 41.000 Meilen pro Stunde, 700 Meilen pro Minute und etwas über 6000 Fuß pro Sekunde. Die modernsten Schiffsgeschütze schießen ihre Granaten mit einer Geschwindigkeit von etwa 20.000 Fuß pro Sekunde ab. Bei diesen Geschwindigkeiten ist es praktisch unmöglich, ein Schiff im Äther zu entdecken, geschweige denn, es zu beschießen. Nur wenn ein Ätherflieger auf planetare Geschwindigkeiten abbrems, in den Orbit um einen Planet eintritt oder in die Atmosphäre eintaucht, kann er von gegnerischen Schiffen angegriffen werden.

Alle Kämpfe zwischen Ätherfliegern müssen daher entweder im Orbit oder in der Atmosphäre eines Planeten stattfinden.

Ab einer bestimmten atmosphärischen Dichte arbeiten die Ätherpropeller nicht mehr, so daß ein Ätherflieger in geringeren Höhen auf konventionellere Antriebsarten und Auftriebsmethoden zurückgreifen muß. Das bedeutet, daß alle interplanetaren Ätherflieger Höhen erreichen können, die beträchtlich über der maximalen Gipfelhöhe aller anderen Flugmaschinen liegen. Für Flugmaschinen gibt es fünf Höhenstufen: Sehr Niedrig, Niedrig, Mittel, Hoch und Sehr Hoch. Für interplanetare Ätherflieger gibt es fünf zusätzliche Höhenstufen: Untere Troposphäre, Obere Troposphäre, Untere Stratosphäre, Obere Stratosphäre und Orbit.

Die letzten fünf Höhenstufen haben eine wesentlich größere Ausdehnung als die ersten. Daher können Ätherflieger auf einer der fünf höhergelegenen Höhenstufen nur Schiffe auf derselben Höhenstufe angreifen. Wenn der Rumpf eines Ätherfliegers so schwer beschädigt wird, daß seine maximale Gipfelhöhe unter die Stufe Orbit fällt, kann der Ätherflieger die Atmosphäre des Planeten nicht mehr verlassen.

Reparaturmannschaft

Wenn man einen Ätherflieger kauft, hat man damit automatisch eine Reparaturmannschaft erworben. Sie bleibt permanent auf dem Schiff, und ihre einzige Aufgabe ist die Reparatur aller am Schiff auftretenden Schäden. Wenn die Reparaturmannschaft getötet wird, kann das Schiff nur noch in einem Raumhafen repariert werden. Der Spieler sieht die Reparaturmannschaft nicht und hat auch keinerlei Kontrolle über sie.

Raumschlächt-Icons

EINTEILEN. Man kann die Charaktere als wichtige Stationsoffiziere oder auf der Brücke des Schiffes einteilen. Nach dem Anwählen dieser Option wird das Offiziersfen-

sier aufgerufen. Man sieht die fünf Offiziere so, wie sie eingeteilt worden sind. Es gibt den Captain (Party-Anführer), dessen Merkmale und Fertigkeiten alle endgültigen Entscheidungen beeinflussen (z.B. ob ein Treffer erzielt wurde, usw.), den Steuermann, dessen Merkmale und Fertigkeiten entscheidenden Einfluß auf die Navigation des Fliegers haben, den Trimmer, von dessen Merkmalen und Fertigkeiten es abhängt, wie ruhig der Flug vorstatten geht, und zwei Kanoniere, deren Merkmale und Fertigkeiten die Treffgenauigkeit der von ihnen benutzten Waffen beeinflussen.

Wenn man Charaktere zu anderen Stationen versetzen will, wählt man zunächst den Offizier an, der abgelöst werden soll, danach denjenigen, der ihn ersetzen soll. Die Bestätigung erfolgt mit RETURN. Wenn der Charakter bereits für eine Station eingeteilt war, verläßt er sie, und bezieht die neue. Wenn diese neue Station von einem anderen Charakter besetzt ist, tauschen sie die Plätze. Mit ESC verläßt man die Option.

PARTY. Drückt das PARTY-Icon im Spielfenster.

SPIEL. Bietet folgende Optionen:

SICHERN. Speichert den Spielstand ab.

PAUSE. Hält das Spiel an. Weiter mit beliebiger Taste.

ENDE. Beendet das Spiel. Man wird zuvor gefragt, ob man das Spiel abspeichern möchte.

ANLEGEN. Man kann jederzeit versuchen, an ein gegnerisches Schiff anzulegen und es zu entern. Der Ätherflieger muß so manövriert werden, daß er längszeitig zum Feindschiff steht. Danach wählt man ANLEGEN. Wenn man ein Piratenschiff zerstört, erhält die Party bei der Landung auf dem Raumhafen Geld, das dem Konto der Party automatisch gutgeschrieben wird. ABLEGEN. Wenn man an ein Schiff angelegt hat, es aber nicht zum Raumhafen schleppen will, wählt man ABLEGEN, um die Schiffe wieder zu trennen. Das hilflose Schiff wird irgendwann auf der Planetenoberfläche abstürzen.

ENTERN. Wenn man an ein Schiff angelegt hat, kann man es nach Wahl dieser Option ENTERN und untersuchen (plündern). Man kann ein Schiff nicht mehrmals hintereinander entern. Um dasselbe Schiff zweimal zu entern, muß man zwischendurch entweder auf dem Raumhafen landen oder die Atmosphäre in Richtung Weltraum verlassen.

Das Raumschlachtfenster

Das Raumschlachtfenster ist in vier Bereiche unterteilt.

A. Spielfeld.

B. Statistik des eigenen Ätherfliegers

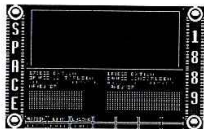
1. BRÜCKE
2. SCHÄDEN
3. RUMPF/TREFFER
4. PANZERUNG
5. MANÖVER

C. Statistik des gegnerischen Ätherfliegers

D. Iconliste

Die Statistik des gegnerischen Ätherfliegers ist mit der Bezeichnung des betreffenden Schiffstyps überschrieben, die Statistik des eigenen Ätherfliegers mit der Bezeichnung "Eigenkonstruktion".

Das Raumschlachtfenster liefert eine Seitenansicht des Planeten vom Boden bis zum Himmel. Man kann den Ätherflieger von links nach rechts bewegen, wenn man über die seitliche Begrenzung des Fensters hinausfliegt, scrollt das Fenster, und ein neuer Abschnitt des Planeten wird sichtbar. Wenn man über die obere Begrenzung des Fensters hinausfliegt, gelangt man damit wieder in das Raumnavigationsfenster. Beim Flug über einen Planeten sollte man auf eine beflogene Station auf der Oberfläche achten. Diese beflogene Station repräsentiert den Raumhafen des Planeten. Um zu landen und den Planeten zu erforschen, muß man das Schiff zu dieser Station steuern und darauf landen.



Wenn ein Feindschiff in der Nähe ist (es tauchen nie mehrere Schiffe gleichzeitig auf), wird seine Statistik in Bereich C dargestellt. Diese Informationen werden auf dieselbe Weise präsentiert wie die Statistik des eigenen Ätherfliegers.

Man kann auf ein Feindschiff schießen, wenn es im Fenster zu sehen ist und man RETURN oder den Joystickknopf drückt. Wenn sich das eigene Schiff in größerer Höhe befindet als das Feindschiff, schießen die Kugelgeschütze. Wenn sich das feindliche Schiff in größerer oder auf gleicher Höhe befindet, schießen die Deckgeschütze. Eine Liste der für Ätherflieger verfügbaren Geschütze findet sich im Abschnitt Schiffsgeschütze.

Brücke

Das Schiff ist mit Offizieren (die Charaktere, die man für die verschiedenen Stationen einteilt) und einer Reparaturmannschaft (die durch das W dargestellt ist) bemannt.

OFFIZIERE: Jedes Schiff hat eine begrenzte Anzahl ranghöherer Offiziere, die wesentliche Führungsaufgaben erfüllen. Wenn alle Offiziere an Bord eines Schiffes tot sind, versucht ein Schiff, sich aus der Schlacht zurückzuziehen und zu flüchten. Wenn es bewegungsunfähig oder geentert ist, ergibt es sich. Der Captain des Schiffes wird im Bereich BRÜCKE durch den Buchstaben C dargestellt. Der Steuermann ist durch ein S dargestellt, der Trimmer durch ein T.

Wenn aus irgendeinem Grund das Steuerruder eines Schiffes nicht besetzt ist, kann es weder Kurs noch Geschwindigkeit ändern (es sei denn, als Ergebnis einer Beschädigung oder eines Zusammenstoßes). Wenn aus irgendeinem Grunde die Trimmerkontrollen eines Schiffes nicht besetzt sind, kann es freiwillig keine Höhenänderung vornehmen. Außerdem kann das Schiff einen Kritischen Treffer "Trimm" erleiden und stürzt möglicherweise ab. (Siehe Schäden für eine detailliertere Beschreibung der bei einer Rumpfschadung auftretenden Schäden.)

KANONIERE: Die beiden Kanoniere bemannt die Geschütze und schießen mit ihnen. Wenn ein Geschütz aus irgendeinem Grunde nicht bemannt ist, kann damit nicht geschossen werden. Die beiden Kanoniere werden durch die 1 und die 2 dargestellt.

Manöver

Für jedes Schiff gibt es eine gewisse Anzahl von Rumpfkästchen, die in Reihen eingeteilt sind. In jeder Reihe ist eine der Rumpfgroße des Schiffes entsprechende Anzahl von Kästchen, und jede Reihe entspricht einer Höhenstufe, auf der das Schiff fliegen kann. Zum Beispiel hat ein Schiff, dessen Rumpfgroße 3 und dessen maximale Flughöhe "Hoch" ist, 4 Reihen (jeweils eine für "Hoch", "Mittel", "Niedrig" und "Sehr Niedrig") mit jeweils 3 Kästchen. Wenn Rumpfschäden erlitten werden, verfährt sich eine dem Schaden entsprechende Anzahl der Kästchen rot, und zwar beginnend mit der obersten Reihe von rechts nach links. Ist eine Reihe vollständig rot, bedeutet dies, daß sich die maximale Flughöhe des Schiffes auf die nächsttiefere verringert.

WH									
H									
M									
L									
WL									

Schäden

Wenn ein Schiff von einem Geschütz getroffen wird, können daraus vier mögliche Arten von Schäden resultieren. Die Trefferquote hängt von der Entfernung zwischen den Schiffen und vom Höhenunterschied ab. Ein Schiff darf nicht auf ein anderes schießen, wenn der Höhenunterschied (in Höhenstufen) größer ist als die Entfernung (in Schiffslängen). Beispielsweise kann man nicht auf ein Schiff schießen, das drei Höhenstufen unter dem eigenen Schiff und zwei Schiffslängen entfernt befindet.

In der Anzeige werden die Bereiche angezeigt, die beschädigt werden können. Wenn eine Station beschädigt ist, wird sie in Rot dargestellt.

1 & 2: Die beiden Geschütze (Deck, bzw. Boden).

M: Magazin.

T: Trimmer.

S: Schraube.

R: Ruder.

L: Lifter.

E: Maschine

K: Kessel

W: Reparaturmannschaft

Die vier Typen von Schäden sind:

1. GESCHÜTZ. Ein Geschütztrefter zerstört ein Geschütz.

2. RUMPF. Bei einem Rumpftrefter fährt sich eine bestimmte Anzahl von Rumpfkästchen rot. Wenn eine Reihe von Rumpfkästchen vollständig rot aufleuchtet, fällt die maximale Flughöhe um eine Höhenstufe (siehe Manöver). Wenn alle Rumpfkästchen rot aufleuchten, stürzt das Schiff ab.

3. MANNSCHAFT. Jeder Mannschaftstrefter verursacht Verluste unter der Reparaturmannschaft.

4. KRITISCH. Ein KRITISCHER Trefter kann verschiedene Konsequenzen haben:

a) Magazin: Obwohl es zwei Geschütze auf dem Schiff gibt, besitzt es nur ein Magazin. Ein Magazin-trefter zerstört das Magazin und macht dadurch beide Waffen unbrauchbar (keine Munition mehr). Das Schiff erleidet außerdem Rumpfschäden.

b) Brücke: Besatzungsmitglieder auf der Brücke werden verletzt oder getötet (dabei handelt es sich um die auf die Brücke eingeteilten Charaktere).

c) Kessel: Schäden am Kessel verringern die Höchstgeschwindigkeit des Schiffes. Diese Verringerung ist jedoch nicht dauerhaft und wird von der Reparaturmannschaft nach und nach repariert.

d) Schraube (Propeller): Wenn die Luftschaube (Propeller) getroffen wird, verringert sich die Höchstgeschwindigkeit des Schiffes. Die Reparaturmannschaft kann den Propeller provisorisch richten. Ein provisorisch gerichtet er Propeller ermöglicht dem Schiff, sich zu bewegen, aber der Propeller kann nur in einem Raumhafen dauerhaft repariert werden.

e) Trimm: Die Trimmkontrollen des Schiffes sind beschädigt, und das Schiff erleidet einen plötzlichen Trimmverlust. Das Schiff versucht sofort, die Trimm wiederherzustellen. Wenn der Trimmer tot ist, versucht es der Kapitän, wenn der Kapitän ebenfalls tot ist, versucht es ein beliebiger Offizier. Wenn die Trimm wiederhergestellt werden kann, bleibt das Schiff auf seiner gegenwärtigen Höhe, darf aber in seiner nächsten Bewegungsphase keine absichtliche Höhenänderung vornehmen. Wenn die Trimm nicht wiederhergestellt werden kann, sinkt das Schiff automatisch um eine Höhenstufe, und der Versuch zur Wiederherstellung der Trimm wird wiederholt. Diese Prozedur wird so lange wiederholt, bis entweder die Trimm wiederhergestellt ist oder das Schiff auf dem Boden aufschlägt. Wenn das Schiff eine oder mehrere Höhenstufen verliert, ist es für eine Weile bewegungsunfähig.

f) Ruder: Das Schiff kann keine Kursänderung vornehmen, bis das Ruder wieder frei ist.

g) Lifter: Die Schwebholzpaneele - die Lifter - können nicht mehr gedreht werden, und das Schiff darf keine Höhenveränderung vornehmen, bis sie wieder frei sind.

Schiffsgeschütze

Man kann den Atherflieger in jedem Raumhafen mit folgenden Waffen ausrüsten:

Europäische Artillerie

Die europäische Artillerie besteht aus modernen Hinterladern mit gezogenem Lauf, die Schrapnelladungen und Granaten verschleßen.

HOTCHKISS REVOLVERKANONE (1-PFÜNDER): Gew: 300 Pfd. Preis: £160.

HOTCHKISS REVOLVERKANONE (3-PFÜNDER): Gew: 400 Pfd. Preis: £180.

HINTERLADER MIT GEZOGENEM LAUF (6-PFÜNDER): Gew: 600 Pfd. Preis: £200.

HINTERLADER MIT GEZOGENEM LAUF (9-PFÜNDER): Gew: 800 Pfd. Preis: £250.

HINTERLADER MIT GEZOGENEM LAUF (12-PFÜNDER): Gew: 1000 Pfd. Preis: £300.

HINTERLADER MIT GEZOGENEM LAUF (15-PFÜNDER): Gew: 1200 Pfd. Preis: £400.

HINTERLADER MIT GEZOGENEM LAUF (20-PFÜNDER): Gew: 1600 Pfd. Preis: £500.

HINTERLADER MIT GEZOGENEM LAUF (40-PFÜNDER): Gew: 3500 Pfd. Preis: £1000.

HAUBITZE (5 ZOLL): Gew: 3000 Pfd. Preis: £1000.

GEIRIGSHAUBITZE (7-PFÜNDER): Eine Waffe, die zwecks Transport durch gebirgiges Land schnell in leicht zu transportierende Einzelteile zerlegt werden kann. Gew: 400 Pfd. Preis: £200.

HALE ROCKET: Eine Weiterentwicklung der alten Congreve Rocket mit höherer Zielgenauigkeit und größerer Verlässlichkeit. Gew: 20 Pfd. Preis: £5.

Marsianische Artillerie

Die marsianische Artillerie besteht aus von vorne zu ladenden Kanonen, die auf hölzernen Lafetten montiert sind. Sie verschleßen Kanonenkugeln oder Kartätschen.

FEGER: Gew: 1 Ton. Preis: £200.

LEICHTE KANONE: Gew: 2 Ton. Preis: £400.

SCHWERE KANONE: Gew: 4 Ton. Preis: £1000.

STABKANONE: Gew: 3 Ton. Preis: £800.

SCHWERENÖTER: Gew: 6 Ton. Preis: £2000.

KATAPULTGESCHÜTZ: Gew: 20 Ton. Preis: £2000.

IV. Das Sonnensystem

Das Sonnensystem besteht aus der Sonne, den Planeten, die sie umkreisen, und den Trabanten, die wiederum die Planeten umkreisen. Diese Himmelskörper gehören entweder zum Inneren oder zum Äußeren Sonnensystem. Die vier äußeren Planeten (Jupiter, Saturn, Neptun und Uranus) sind jedoch zu kalt und zu weit von der Sonne entfernt, um Leben hervorbringen zu können, und liegen jenseits des gegenwärtigen Aktionsradius der von Solarkesseln angetriebenen Schiffe, so daß sie nur von geringem Interesse sind. Nur die inneren Planeten Merkur, Venus, Erde und Mars, sind wirklich von Bedeutung.

Erde

Die Erde als ursprüngliche Wiege der Menschheit ist der Maßstab, nach dem alle anderen Planeten beurteilt werden. Auf ihr findet sich die größte Lebensvielfalt, und sie besitzt die meisten Bodenschätze. Die Erde in SPACE: 1889 ist unser Planet, so wie er im späten 19. Jahrhundert tatsächlich existiert hat. Eine detaillierte Beschreibung findet sich im Kapitel Die Welt von SPACE: 1889.

Luna

Von allen inneren Planeten hat nur die Erde einen Begleiter von halbwegs bedeutsamer Größe: Den Mond, dessen eigentlicher, astronomisch korrekter Name Luna ist.

Luna hat einen Durchmesser von 2160 Meilen und einen Umfang von 6784 Meilen. Seine Oberflächenschwerkraft beträgt nur 16 Prozent der Erdschwerkraft. Auf der

Mondoberfläche gibt es keine Atmosphäre und kein Wasser, zwei Aspekte, die ihn für Besucher zu einem extrem unfreundlichen Himmelskörper machen, der ohne Spezialausrüstung nur sehr schwierig zu erforschen ist. Gelegentliche Expeditionen auf der Mondoberfläche haben jedoch zahlreiche Eingänge zu unterirdischen (oder besser, sublunaren) Grotten und Höhlen entdeckt, die von Mondmenschen und Seleniten bewohnt sind. Seleniten sind den irdischen Insekten nicht unähnlich. Sie sehen in etwa aus wie eine Kreuzung zwischen einem Menschen und einem Käfer. Sie leben in Siedlungen in den Kavernen Lunas.

Die Mondmenschen sind in Wirklichkeit Abkömmlinge des vor langer Zeit zerstörten Planeten Vulcan, aber sie haben ihre Abstammung vergessen. Der auffallendste Unterschied zu den Erdenmenschen ist ihre blass, fast durchscheinende Haut, unter der das Netz der Venen und Arterien und die Muskeln zu sehen sind. Die Haut, die ansonsten rauh und schuppig ist, schimmert schwach bläulich. Sie haben ungefähr menschliche Größe, wirken aber kleiner, weil sie eine ziemlich gedrungene Figur haben.

Nach wie vor kursieren Gerüchte von verborgenen Schätzen und sagenhaften Diamantenvorkommen in Lunas Kavernen.

Mars

Der nächstbüßere Planet nach der Erde ist der Mars. Jahrhundertlang hat das dunkelrote Geheimnis "Mars" die Phantasie der Menschheit befüllt, und so ist es kein Wunder, daß Edison sich den Roten Planeten als Ziel seiner ersten interplanetaren Ätherfliegerexpedition aussuchte. Begleitet von Jack Armstrong, einem furchtlosen schottischen Forscher und Gückritter, startete Edison am 6. Januar 1870 und erreichte am 9. März den Mars. Die Landung war hart und riß die Wasserstoffhülle auf, von der der Ätherflieger seinen Auftrieb bezog. Die beiden Forscher wären damit auf dem Mars gestrandet, wäre der Planet nicht bewohnt.

Edison und Armstrong landeten vor den Toren der Stadt, die jetzt als Syrtis Major bekannt ist, und wurden von Amaamtaba IX., dem lokalen Machthaber, gefangen genommen. Armstrong lernte jedoch sehr schnell die syrtische Sprache, und Edison beeindruckte den marsianischen Herrscher mit seinem enormen technischen Wissen. Die beiden wurden bald freigelassen, und man verschaffte Edison mit dem notwendigen Material, um die Ballonhülle reparieren und den Wasserstoff für sie erzeugen zu können. Nach wochenlangen Reparaturen war der Ätherflieger bereit, Edison, Armstrong und einen neugierigen Marsianer zur Erde zurückzubringen. Die Rückreise verlief ohne Zwischenfall, und die Expedition landete am 7. August 1870 in der Nähe der Stadt Cincinnati im amerikanischen Bundesstaat Ohio.

Auf der Erde war man elektrisiert. Edison und Armstrong wurden reich und berühmt. Innerhalb eines Jahres wurden Edisonflieger von Dutzenden Unternehmen hergestellt, und Schiffe unterschiedlicher Nationalitäten unternahmten schon bald regelmäßige Flüge zum Mars, was für beide Planeten mit drastischen und zügig voranschreitenden Veränderungen verbunden war. Das marsianische Schwebholz begegnete der industriellen Revolution, und danach konnte es auf keinem der beiden Planeten jemals wieder so werden wie vorher.

Der Mars besitzt eine landschaftliche Vielfalt, die derjenigen auf der Erde vollkommen gleichwertig ist. Ganz im Groben gesprochen ist der Planet unterteilt in die alten Ozeanbecken, ausgedehnte Wüsten, schroffe Gebirgszüge und die polaren Eiskappen. Das hervorstechendste Merkmal des Roten Planeten, und dieses ist auch mehr als alles andere für sein heutiges Gesicht verantwortlich, ist jedoch das Fehlen von Regen.

Auf dem Mars regnet es niemals. Das Wasser der eisigen Meere ist schon vor langer Zeit verschwunden und befindet sich jetzt in gefrorenem Zustand in den Eiswüsten der Polkappen oder im chemisch gebundenen Zustand in den rostigen Sandwüsten. Ohne freies Wasser gibt es keinen Verdunstungskreislauf, damit keine Wolken und folglich auch keinen Regen.



Selenite



Moon Man



Canal Martians

Der Mars hat einen Durchmesser von 4200 Meilen und eine Oberfläche von 55,4 Millionen Quadratmeilen. Die Erdoberfläche ist etwa viermal so groß wie Marsoberfläche, allerdings sind die Landgebiete auf beiden Planeten etwa gleich groß. Die marsianische Atmosphäre ist atemberaubend und derjenigen auf der Erde sehr ähnlich. Der größte Unterschied ist die fehlende Luftfeuchtigkeit, eine Folge der allgemeinen Dürre auf dem gesamten Roten Planeten. Alte Zivilisationen hoben ein gigantisches Netzwerk von Kanälen aus, um das wenige Wasser, das es noch gab, zu den austrocknenden und langsam sterbenden Feldern und Städten zu transportieren. Heutzutage ist der Mars jedoch trotz aller herkulaischen Ausgrabungen ein sterbender Planet.

Als sich die marsianische Zivilisation vor etwa 35000 Jahren entwickelte, hatte ein temporärer Klimaumschwung große Teile der Polkappen geschmolzen und die alten, vor langer Zeit austrockneten Ozeanbecken überflutet. An den Küsten dieser neuen Meere erhoben sich große Zivilisationen zu überfülltem Leben. Zehntausende Jahre später, als sich das Klima änderte und die Ufer der Meere wieder zurückwichen, versuchte die marsianische Zivilisation, den Vorgang des Austrocknens aufzuhalten. Als das mißlang, widmeten sie ihre ganze Kraft dem Bau der Kanäle, die das Wasser der geschmolzenen Eiskappen in alle Regionen ihrer Welt befördern sollten. Heute sind diese Kanäle das hervorstechendste Merkmal der Marsoberfläche.

Der Mars wird von drei unterschiedlichen Arten von Marsianern bewohnt. Die KANALMARSIANER sind der zivilisierteste und technisch fortschrittlichste Zweig. Sie stellen Schießpulver her und bauen Geschütze (wenn sie sich das Metall beschaffen können) und die besten Wolkenschiefer. Trotzdem stagniert die Kultur der Kanalmarsianer, und sie haben bereits seit Jahrhunderten keine einzige bedeutende wissenschaftliche Entdeckung gemacht.

Die HÜGELMARSIANER sind primitiver als die Kanalmarsianer, sowohl in bezug auf ihr Aussehen als auch was die technologische Entwicklung angeht. Sie sind dennoch zu hochkomplizierten Arbeiten mit allerlei Holzarten fähig, obwohl es ihnen an praktischen und künstlerischen Geschick der Kanalmarsianer im Bereich der Metallverarbeitung fehlt.

Die HOCHLANDMARSIANER sind ein ungeschlichter Haufen, sowohl körperlich als auch technologisch. Obwohl sie Metall verarbeiten können, ziehen sie es vor, sich durch Tausch, Platerie oder in Form von Tributen Fertigwaren zu beschaffen. Als Herren des Hochlands, wo das Schwebholz wächst, haben sie ein Monopol auf die wichtigste Handelsware des Planeten.

Seit Edisons und Armstrongs historischer Landung im Jahre 1870 haben die Briten Siedlungen auf dem Mars etabliert und beuten zahlreiche Bodenschätze des Planeten, darunter Schwebholz, Minerale, Metalle und Bhutan, das würzige und leicht narkotisierende Produkt der Bhutanpflanze, aus. Auch die Belgier, Deutschen, Franzosen und Japaner besitzen Kolonien auf dem Roten Planeten.

Das Tierleben auf dem Mars ist sehr vielfältig. Weinähnlich bekannt und berühmt sind der Stoppetiger, das Flugskrill und aus der Legendenfauna ein unglaublich großer Flugdrache.

Venus

Venus ist der zweite Planet des Sonnensystems. Unter ihrer nie verschwindenden Wolkendecke ist die Venus eine Sumpfwelt, auf der es praktisch unaufrührig regnet und sengend heiß ist.

Die Venus ist fast überall mit Wasser bedeckt, aber die durchschnittliche Wassertiefe beträgt weniger als 10 Fuß. Geologisch befindet sich die Venus im Mesozoikum, dem Zeitalter der Dinosaurier, und so bildet der allumfassende Sumpf auch den passenden Hintergrund für die schwerfällig einherstempelnden Reptilien, die auf weiten Teilen des Planeten vorherrschend sind, darunter auch der Tyrannosaurus Rex und fliegende Pterodactyls.



Hill Martian

Die Echsenmenschen der Venus sind aufrechtgehende Zweifüßler, die jedoch, wenn Schnelligkeit gefragt ist, bäuchlings über den Boden gleiten. Die meisten Echsenmenschen leben in einem erschreckend primitiven Zustand und durchstreifen das Tiefland (oder durchschwimmen die seichten Meere) in nomadenhaften kleinen Familien- und Clangruppen, wobei sie ihre armseligen Besitztümer in Netzbüteln bei sich tragen, die aus Ranken und Schlingpflanzen geflochten sind. Einige Echsenmenschen haben sich jedoch auf den Fied begeben, der zur Zivilisation führt, obwohl sie in vielerlei Hinsicht noch immer primitive Wilde sind.

Auf den ersten Reisen zur Venus entdeckte man, daß die merkwürdige Natur des elektromagnetischen Feldes der Venus auf unbekannte Weise mit dem Äther in Wechselwirkung steht, was einen radikal beschleunigten Verfall von Schwebholz zur Folge hat. Diese Tatsache führte dazu, daß die ersten drei Expeditionen zur Venus strandeten.

Erforschung und Ausbeutung der Venus wird von den Deutschen dominiert, obwohl Russen, Italiener, Briten und Amerikaner ebenfalls mit Siedlungen auf der Venus präsent sind. Zwar ist die Venus nicht so stark kolonisiert wie der Mars, sie bietet aber dennoch ein annähernd gleiches ökonomisches Potential mit einem Überfluß an Rohstoffen, die für die Herstellung von Medikamenten, Farbstoffen und anderen chemischen Produkten benötigt werden.

Venusbesucher werden herausfinden, daß der Planet eine Reihe interessanter und amüsanter Aspekte aufweist. Kleidung (insbesondere, wenn sie aus Leder ist) bekommt einen scheißigen, grünen Überzug, wenn sie nicht jeden Tag mit Karbolsäure eingesprüht wird. Zwar hat sich gummiüberzogene Kleidung in diesem Klima als sehr widerstandsfähig erwiesen, doch ist sie auch sehr warm und schwer, während die meiste konventionelle Kleidung sehr schnell brüchig wird und zu Lumpen zerfällt. Geräte aus Stahl und Eisen, die nicht sorgfältig gepflegt werden, verwandeln sich nach kürzester Zeit in wertlose Rostklumpen. Holz muß mit Kresot, Karbolsäure oder einem anderen chemischen Konservierungsmittel behandelt werden, ansonsten verfault es innerhalb weniger Wochen.

Waffen sind unentbehrlich. Reisende im Tiefland müssen darauf gefaßt sein, sich der Angriffe riesiger Dinosaurier zu erwehren, und Reisende abseits der Siedlungen müssen mit Angriffen feindlich gesinnter Echsenmänner rechnen.

Merkur

Merkur ist der sonnennächste Planet. Die eine Hälfte des Planeten ist permanent der Sonne zugewandt und demzufolge eine brodelnde Wüste. Auf der anderen Merkurhälfte herrscht ewige Nacht und demzufolge andauernder Winter. Zwischen diesen beiden Extrema befindet sich Merkurs Zwiellichtzone - ein Streifen temperierten Klimas, der sich um den gesamten Planeten zieht.

Die Zwiellichtzone des Merkur ist von den beiden Extrema eingeschlossen. Auf der einen Seite ewige Abenddämmerung, Nacht und Kälte, auf der anderen Seite ewige Morgendämmerung, Tag und Hitze. In der Zwiellichtzone herrscht ewiger Sonnenuntergang, ohne daß die Sonne tatsächlich vollständig hinter dem Horizont versinken würde. Die Zwiellichtzone des Merkur ist ein etwa 100 Meilen breites Band, das einen vielfach verzweigten Fluß umschließt, der sich fast um den gesamten Planeten herum erstreckt. Tiefe Flußtäler, die von felsigen Abhängen umsäumt sind, beheimaten eine exotische Flora und gelegentlich auch prähistorische Schalentiere, die gerade dabei sind, sich von reinen Wasserlebewesen zu Amphibien zu entwickeln.

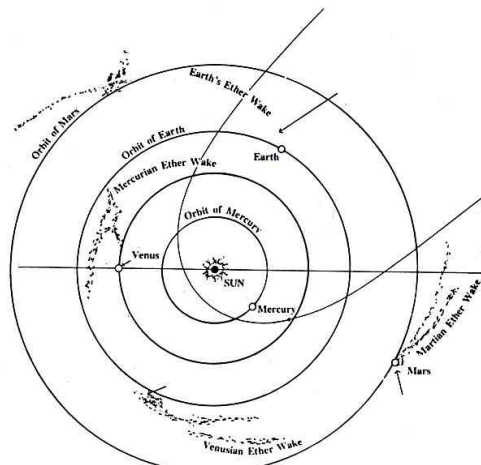
Auf der Tagseite hat der Merkur Rohstoffe wie Blei und Zinn im Überfluß aufzuweisen. Auf der Nachtseite sind es Trockeneis und Ammoniak. An diese Rohstoffe kommt man jedoch nur heran, wenn beträchtliche Gefahren überwunden werden.

Großbritannien hat im Jahre 1880 einen vorrangig wissenschaftlichen Außenposten - Princess Christians Station - auf Merkur errichtet. Er ist am Nordpol des Merkur gelegen, und seine Wissenschaftler studieren die Sonne und die örtlichen Lebensbedin-

gungen. Andere permanente nationale Stationen gibt es auf dem Merkur nicht. Princess Christians Station ist ein Komplex ziemlich kleiner Gebäude. Die Station wird von weniger als 100 Menschen bewohnt, und ihre Quartiere und Arbeitsutensilien sind in bescheidenen Bungalows am Ufer eines ruhigen Seitenarms des Weltenflusses untergebracht.

Auf Merkur sind einige Reichtümer zu ernten. Abgesehen vom Mineralreichtum der Tagseite bergen auch die Ufer des Weltenflusses Schätze. Auf dem Boden der Sümpfe am linken Flußufer können Leuchtkristalle gefunden werden. Diese Kristalle sind aus unbekannten Gründen in der Lage, Sonnenenergie zu absorbieren und sie in elektrische Energie umzuwandeln. Die meisten Kristalle haben jedoch nur als Kurositäten oder Edelsteine einen Wert. Eine intensive Suche kann jedoch zur Entdeckung einer oder mehrerer Kristalle von beachtlicher Größe und Umwandlungskraft führen.

Die Riesenkrebse des Weltenflusses sind gefährlich, aber einige abenteuerlustige Typen haben sich darauf verlegt, sie wegen ihrer Schalendrüse zu jagen. Diese etwa walnußgroße Drüse befindet sich unter der Schale in der Mitte des Rückens. Wegen ihres einzigartigen Moschusdufts steht die Drüse bei der Parfümindustrie hoch im Kurs. Jede Drüse muß jedoch in Eis gelagert werden, um ihre Verwesung zu verhindern, aber bei sorgfältiger und richtiger Behandlung kann sie für viel Geld verkauft werden.



Glossar

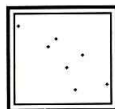
- Äther:** Die Substanz, die den Weltraum ausfüllt, sogar den Raum, der von gewöhnlicher Materie eingenommen wird.
- Ätherflieger:** Ein im Jahre 1868 von Thomas Edison erfundenes Schiff, das Reisen durch den Äther zu den inneren Planeten des Sonnensystems (Merkur, Venus, Mars und Luna) ermöglicht.
- Aristokratie:** Die Elite der britischen Gesellschaft in Bezug auf Reichtum, Prestige und Macht.
- Bhutan:** Das würzige und leicht narkotisierende Produkt der Bhutanpflanze. Auf Erde und Mars besteht nach diesem Gewürz eine sehr hohe Nachfrage.
- Captain:** Der Anführer der Party bei Raumschlachten.
- Charakter:** Bezieht sich auf eine fiktive Rolle, die der Spieler in einem Rollenspiel annimmt. In SPACE: 1889 kontrolliert ein Spieler fünf Charaktere.
- Echsenmenschen:** Die natürlichen Bewohner der Venus. Aufrechtgehende Zweibeiner, die ziemlich barbarisch und grausam sind.
- Einkommen:** Der jährliche Geldbetrag, den ein Charakter auf der Basis seiner Berufe und seines Sozialstatus erhält.
- Fertigkeiten:** Eignen sich Charaktere im Laufe ihrer Berufe an. Die Fertigkeiten haben großen Einfluß auf die Fähigkeit eines Charakters, bestimmte Aufgaben zu erfüllen.
- Frauenberuf:** Beruf in der viktorianischen Ära, der nur Frauen offensteht.
- Gaahant:** Sehr großes, auf dem Mars beheimatetes Lasttier, das Lasten mit einem Gewicht von bis zu 300 Pfund tragen kann.
- Hochlandmarsianer:** Die Wurzel, von der die anderen beiden marsianischen Rassen abstammen. Die grausamen Hochlandmarsianer sind der Schrecken der Kanalmarsianer, Hügelmarsianer und Menschen gleichermaßen.
- Kanalmarsianer:** Die entwickeltste der marsianischen Rassen. Obwohl sie für die höchsten kulturellen und wissenschaftlichen Errungenschaften auf dem Mars verantwortlich sind, befindet sich ihre Kultur auf dem absteigenden Ast.
- Kanonier:** Ist bei einer Raumschlacht für eine der beiden Geschützstationen an Bord eines Ätherfliegers verantwortlich.
- Konstellationen:** Einzigartige, hauptsächlich in der irdischen Mythologie verwurzelte Muster in der Anordnung der Sterne, die von Reisenden als Navigationshilfen herangezogen werden.

- Landadel:** Die armen Verwandten der Aristokratie. Der Landadel bestand nicht aus Dukess und Earls, obwohl einige Anghörige kleinere Titel führten.
- Legendäre Fauna:** In erster Linie ein großes, auf dem Mars beheimatetes Flugwesen, das einem Drachen ähnelt. Es heißt, das Tier sei ein erbarmungsloses Raubtier und sehr selten.
- Leuchtkristalle:** Leuchtkristalle werden in den Sümpfen am Ufer des Weltenflusses auf Merkur gefunden und sind in der Lage, Sonnenenergie zu absorbieren und sie in elektrische Energie umzuwandeln.
- Lifter:** Große Paneele aus Schwebholz, die es einem Ätherflieger ermöglichen, die Flughöhe zu ändern.
- Männerberuf:** Beruf, der nur Männern offensteht. Weibliche Charaktere können versuchen, diesen Beruf zu ergreifen, aber nur, indem sie sich erfolgreich als Mann ausgeben.
- Marsianische Kanäle:** Die Kanäle, die in die Marsoberfläche gegraben sind, um das geschmolzene Wasser der Polkappen in alle Regionen des Roten Planeten zu transportieren.
- Merkmal:** Die grundlegenden Bausteine für die Charakterentwicklung. Merkmale sind KRAFT, GESCHICKLICHKEIT, AUSDAUER, INTELLIGENZ, CHARISMA und SOZIALSTATUS.
- Mondmenschen:** Abkömmlinge des lange zerstörten Planeten Vulcan, die die Kavernen Lunas bewohnen.
- NPC:** Ein Charakter in einem Rollenspiel, der nicht von einem Spieler kontrolliert wird.
- Party:** Die fünf Charaktere, die der Spieler kontrolliert, werden kollektiv als Party bezeichnet.
- Party-Anführer:** Der Charakter, der die Party anführt. Der Party-Anführer kann im Lauf des Spiels ausgewechselt werden. Der Erfolg vieler Unternehmungen hängt von den Merkmalen und Fertigkeiten des Charakters ab, der Party-Anführer ist.
- Pfund:** Die Grundeinheit der britischen Währung. Ein Pfund hat zwanzig Shillinge oder 240 Pennies. Im Jahre 1889 war ein Pfund etwa 10 deutsche Mark wert.
- Princess Christiana Station:** Großbritanniens wissenschaftlicher Außenposten auf dem Merkur.
- Reparaturmannschaft:** Mannschaft, die beim Kauf eines Ätherfliegers automatisch dabei ist. Die Reparaturmannschaft führt Reparaturen am Ätherflieger aus. Der Spieler hat im Spiel keinerlei Kontrolle über die Reparaturmannschaft.

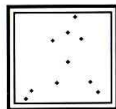
- Ruder:** Vorrichtung in einem Ätherflieger, die Kursänderungen ermöglicht.
- Rumpf:** Die Grundstruktur eines Ätherfliegers. Je größer der Rumpf, desto größer und schwerer das Schiff.
- Schalendrüse:** Kleine Drüse unter der Schale der Riesenkrabben, die den Weltenfluß auf Merkur bevölkern. Die drüsen sind sehr wertvoll und erzielen beim Verkauf hohe Preise.
- Schraube:** Anderer Ausdruck für den Propeller an einem Ätherflieger.
- Schwebholz:** Der bedeutendste Bodenschatz des Mars. Schwebholz ist das Produkt eines Baumes, der in bestimmten Gegenden des marsianischen Hochlands wächst. Es synthetisiert eine komplexe organischen Verbindung mit antigravitationsischen Eigenschaften, die Schiffen das Fliegen ermöglicht.
- Seleniten:** Große, insektenähnliche Kreaturen, die die Kavernen Lunas bewohnen.
- Shilling:** Grundeinheit der britischen Währung. Zwölf Pennies ergeben einen Shilling, zwanzig Shillings ein Pfund. Ein Shilling entsprach im Jahre 1889 etwa 50 Pfennigen deutscher Währung.
- Skrill:** Dieser auf dem Mars beheimatete Pflanzenfresser ernährt sich von den Blättern des Schwebholzbaumes und ist daher flugfähig. Nur die Stämme der Queln haben das wilde Tier bislang zähmen können.
- Solarkeasel:** Die Vorrichtung, die in einem Ätherflieger die Antriebsenergie liefert.
- Spieler:** Das Individuum, das ein Rollenspiel spielt. In SPACE: 1889 kontrolliert der Spieler fünf Charaktere.
- Steppetiger:** Eines der wildesten und verschlagensten Tiere auf dem Mars. Er ist ein erfahrener Jäger, der sich möglichst nah an seine Beute anschleicht, bevor er über sie herfällt und sie tötet. Die Jagd auf Menschen macht ihm besonderen Spaß.
- Steuermann:** Die Person, die bei einer Raumschlacht für die Navigation verantwortlich ist.
- Trimmer:** Der Charakter auf einem Ätherflieger, der dafür sorgt, daß das Schiff ruhig und stetig fliegt.
- Vermögen:** Der Reichtum, den ein Charakter im Spiel im Laufe seiner Berufe angehäuft hat.
- Viktorianische Ära:** Normalerweise die Zeitperiode zwischen 1860 und 1900. Ein Zeitalter gewaltigen politischen, sozialen und technologischen Wandels.

- Zeppelin:** Großes Luftschiff, das auf verschiedenen Planeten zu interkontinentalen Flügen fähig ist.
- Zwielichtzone:** Das temperierte Gebiet auf Merkur mitten zwischen den beiden Extremzonen.

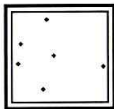


Die Konstellationen

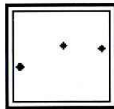
Andromeda



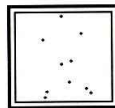
Wassermann



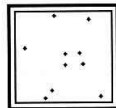
Adler



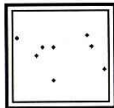
Widder



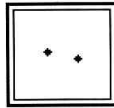
Bootes



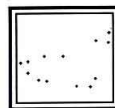
Krebs



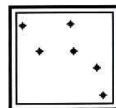
Großer Hund



Kleiner Hund



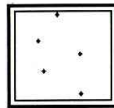
Steinbock



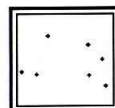
Cassiopeia



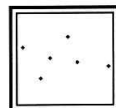
Centaur



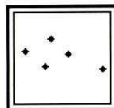
Cepheus



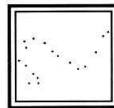
Becher



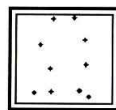
Schwan



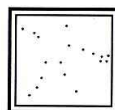
Delphin



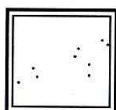
Drache



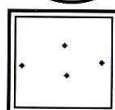
Zwillinge



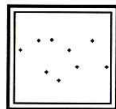
Herkules



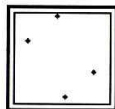
Löwe



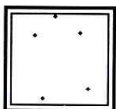
Kleiner Löwe



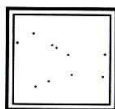
Hase



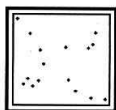
Waage



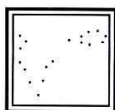
Orion



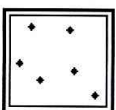
Pegasus



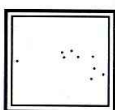
Perseus



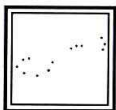
Fische



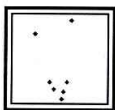
Regulus



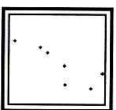
Schütze



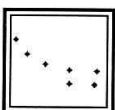
Skorpion



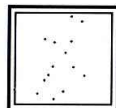
Stier



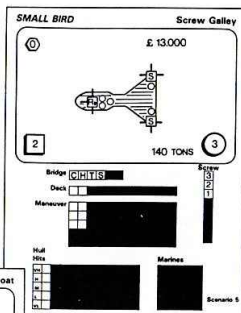
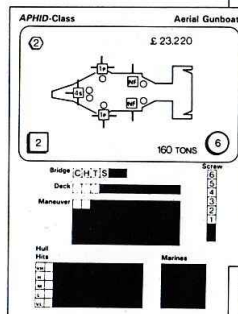
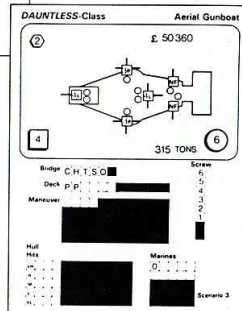
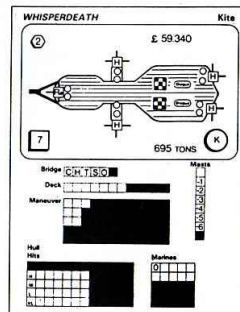
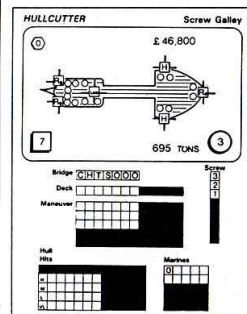
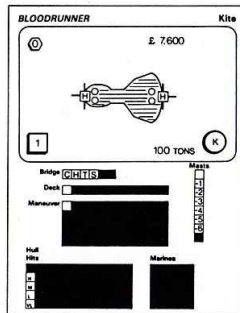
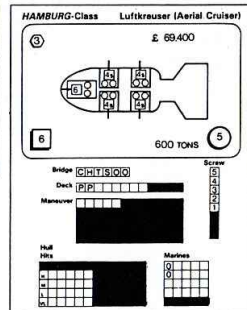
Großer Bär



Kleiner Bär



Jungfrau

*Ether Flyer Designs**Small Bird**Aphid**Dauntless**Whisperdeath**Hullcutter**Bloodrunner**Hamburg*

Waffenabellen*Leichte Waffen*

Waffe	Ladezeit	Magazin	Kraftaufwand	Schlüsse	Schaden	Schußweite
Pistolen						
Einläufige Pistole	1	-	1	2	2	15
Leichter Revolver	3	6	3	1	1	10
Schwerer Revolver	3	6	3	1	2	15
Leichte mehrläufige Pistole	2	2	2	1	1	5
Schwere mehrläufige Pistole	2	4	2	2	2	15
Gewehre						
Schloßgewehr (LM)	1	8	4	2	3	120
Schloßkarabiner (LM)	1	8	4	2	2	90
Schloßgewehr	1	5	5	2	3	120
Schloßkarabiner	1	5	5	2	2	90
Repetiergewehr	2	12	3	1	2	75
Repetierkarabiner	2	6	3	1	1	45
Hinterlader (Gewehr)	1	-	1	2	3	90
Hinterlader (Karabiner)	1	-	1	2	2	60
Vorderlader (Gewehr)	1	-	3	2	3	75
Vorderlader (Karabiner)	1	-	2	2	2	45
Glattläufige Flinte	1	-	2	2	3	45
Glattläufiger Karabiner	1	-	2	2	2	30
Schweres doppelläufiges Gewehr	2	2	1	4	4	150
Schrotflinten						
Doppelläufige SF Kal. 20	2	2	1	2	2	30
Doppelläufige SF Kal. 12	2	2	1	2	3	30
Streubüchse Kal. 12	2	2	1	2	3	15
Repetierschrotflinte Kal. 12	2	5	2	2	3	30
Primitive Schuß- und Wurfaffen						
Bogen	1	-	1	1	2	30
Speer	1	-	-	2	3	10
Wurfmesser	1	-	-	1	2	5
Stein	1	-	-	1	1	5

Nahkampfwaffen

	Reichweite	Schaden
Klingenwaffen		
Bihänder	2	1+x
Entermesser	2	1
Säbel	2	1
Messer	1	1
Machete	2	1
Hiebaffen		
Keule	1	1
Axt	2	1+x
Beil	1	2
Stichaffen		
Pike	3	2
Spieß	2	2
Bajonett	2	2

Marsianische Kanonen

Waffe	Reichweite
Feger	100
Leichte Kanone	200
Schwere Kanone	300
Stabkanone	400
Schwerenöter	400

Britische Feldgeschütze

Waffe	Reichweite
1-Pfd HRK	400
6-Pfd HGL	600
7-Pfd GH	600
9-Pfd HGL	600
12-Pfd HGL	600
15-Pfd HGL	600
20-Pfd HGL	600
40-Pfd HGL	800
Haubitze 5 Zoll	800
Hale Rocket	600

HRK: Hotchkiss Revolverkanone
 HGL: Hinterlader mit gezogenem Lauf
 GH: Gebirgshaubitze

Schutzwerte

Rüstzeug	Wert
Wams	1
Schultergeschuppen	1
Kettenhemd	2
Brustplatte	3
Helm	1
Schild	1

Artilleriemunition

Munition	Wirksamkeit
Kanonenkugel	3
Granate	2
Kartätsche	3
Schrapnellladung	4

Maschinengewehre

Waffe	Magazin	Schaden	Schüsse	Ladezeit	Schußweite
Gatling Kal. 50	2/6	36	3	3	300
Gatling 1 Zoll	2/6	18	4	4	300
Mitrailleuse	8	8	3	3	300
Gardner	2/4	20	2	3	300
Nordenfält 1-Lauf	3	15	2	3	150
Nordenfält 3-L	5	48	2	3	300
Nordenfält 5-L	8	48	2	3	300
Maxim	10	50	2	3	300

Anmerkungen der Designer

Als sich für uns die Möglichkeit ergab, eine Computerversion von SPACE: 1889 zu entwickeln, waren wir aus verschiedenen Gründen ziemlich angetan. Zunächst hat das Originalspiel von GDW ein einzigartiges Ambiente, kombiniert es doch die klassischen Visionen großer Science Fiction-Autoren wie Jules Verne und H. G. Wells mit einer aufregenden Periode der Weltgeschichte, dem viktorianischen Zeitalter. Überflüssig zu sagen, daß es kein anderes Rollen- oder Computerspiel auf dem Markt gibt, das diese Voraussetzung erfüllt. Der Gedanke gefiel uns, weil wir uns dem Projekt von einer ganz neuen Warte nähern konnten. Die meisten Spieler waren schon einmal in irgendeiner mittelalterlichen Burg oder auf einem Raumschiff in irgendeiner fremden Galaxis. Doch wir entwickelten ein Spiel, in dem der Spieler hinter dem Steuer eines mit den Waffen des 19. Jahrhunderts bestückten Ätherfliegers stehen und die Geheimnisse unseres Sonnensystems erforschen würde. Der anregende und einzigartige Hintergrund des Rollenspiels war Motivation genug, um uns während des ganzen Projekts unter Spannung zu halten.

Außerdem gab uns SPACE: 1889 die Möglichkeit, historische Tatsachen mit Fiktion zu verbinden. Natürlich existieren Marsianer und Mondmenschen nicht wirklich (glauben wir), aber Leute wie Thomas Edison und Thomas Cook haben existiert. Einige NPCs im Spiel sind historische Gestalten jener Zeit, die tatsächlich gelebt haben. Der Hintergrund für die ägyptische Episode, die geografischen Karten der Erde und die Konstellationen, mit deren Hilfe der Ätherflieger gesteuert wird, entsprechen sämtlich der Realität. Wir haben versucht, ein Spiel zu entwickeln, das nicht nur Spaß macht, sondern auch ein paar historische Fakten über das berühmte viktorianische Zeitalter vermittelt.

Schließlich wollten wir ein komplexes Szenario mit einer einzigartigen "Belohnung" am Schluß. Anstatt das Universum zu retten oder zwei Trilliarden Dollar zu verdienen, haben wir uns an einem einzigartigen Plot versucht, der bis zum Ende nicht zu erkennen ist. Anstatt Gold, Diamanten oder einer gefährlichen Prinzessin winkt am Ende die größte Belohnung von allen - Unsterblichkeit.

Wir haben uns bemüht, das Computerspiel so eng wie möglich am Rollenspiel zu halten. Die meisten Grundregeln der Computerversion sind aus dem Rollenspiel abgeleitet.

Wir haben versucht, ein Spiel zu entwickeln, das Spaß macht und leicht zu erlernen und zu benutzen, aber dennoch eine Herausforderung ist, und wir hoffen, daß es ein unterhaltsames Abenteuer ist. Vorschläge, Kommentare und Kritik sind uns höchst willkommen. Schreibt uns oder ruft an. Ihr helft uns dabei, weitere Abenteuer für das SPACE: 1889 Computerrollenspiel zu entwickeln.

Unser Dank gilt allen bei GDW, einschließlich Marc Miller für das Hintergrundmaterial und die Unterstützung bei der Entwicklung des Szenarios sowie Frank Chadwick, dem Schöpfer von SPACE: 1889, für ein witziges und einzigartiges Konzept.

Don Wuenschell
Steve Suhay
F.J. Lennon
1. August 1990

