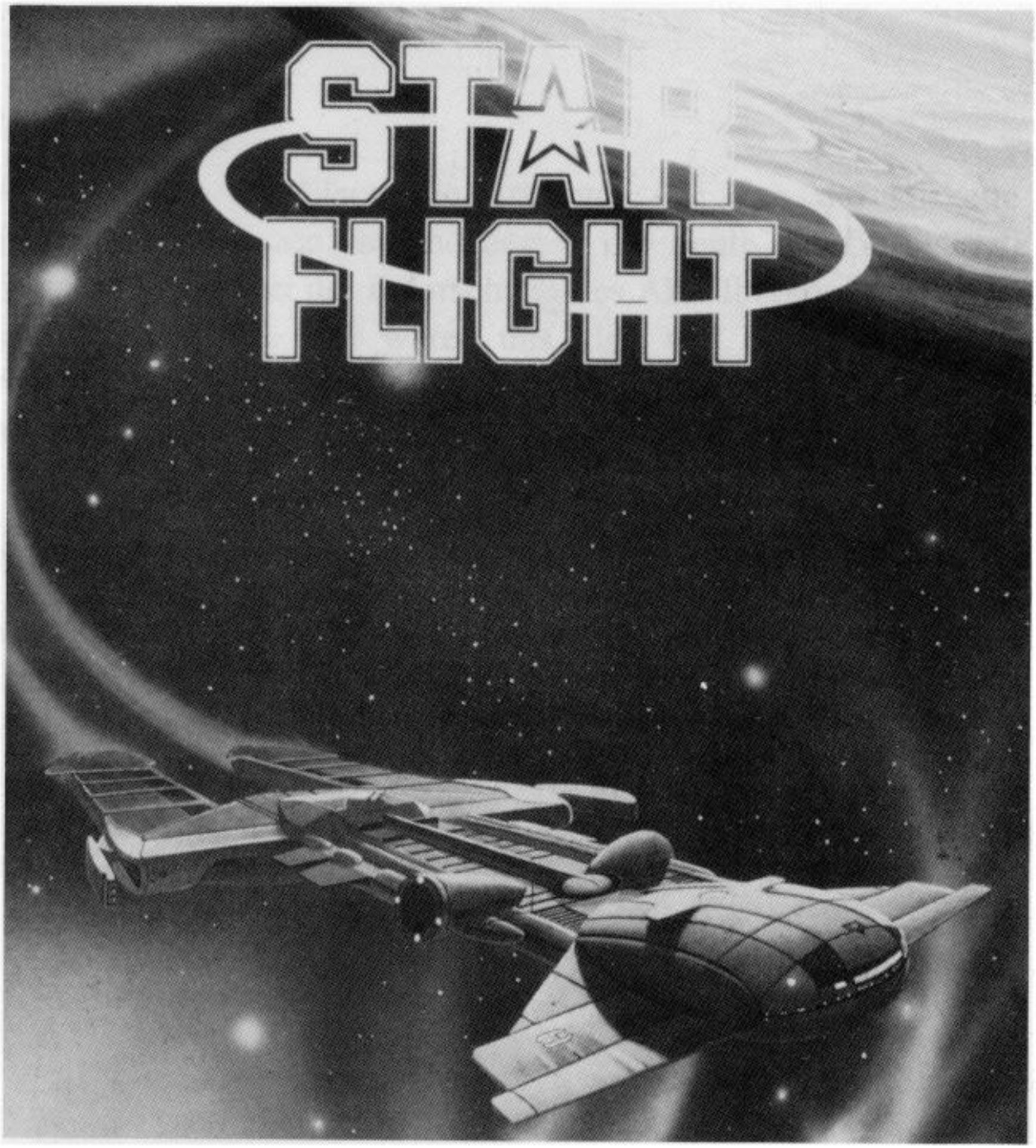


MANUAL

DEUTSCH

DER TRAUM

"1982 erzählten wir Electronic Arts, von der Idee, auf Diskette ein Universum zu kreieren, anhand dessen die Leute das Gefühl erleben sollten, das einem bei der Erforschung des Alls überkommt. Es war ein hochgestecktes Ziel. Wir waren uns klar, daß es viel Zeit und die Entwicklung neuer Technologie erfordern würde. Und damit lagen wir richtiger, als wir damals ahnten."

15 MANNJAHRE SPÄTER. . . . .

"Die letzen Monate wurden damit verbracht, die verschiedenen Technologien miteinander zu kombinieren. Aufgrund der Komplexität und der Dimensionen des Programmes dauerte allein das Aus-testen mehrere Monate. Aber die ganze Zeit und die Anstrengungen, die wir investiert haben, sind es wert. Wir hatten eine Vision, was ein Abenteuerspiel im Weltraum sein könnte, und diese Vision ist nun Wirklichkeit."

Von links nach rechts: Greg Johnson, Alec Kercso, Bob Gonsalves, T.C. Lee und Rod McConnell.

STARFLIGHT

INHALTSVERZEICHNIS

Starport Central, Arth Orbit Station

30-10-4619

Sehr geehrter Sternenschiff-Kommandant:

Wir bedauern, daß es Ihnen nicht möglich war, an der letzten Einsatzbesprechung teilzunehmen. Die Atmosphäre anläßlich der Besprechung war, wie Ihnen alle, die teilgenommen haben, bestätigen werden, von allgemeiner Begeisterung und fiebriger Aufregung gekennzeichnet. Wir von Interstel sind der festen Überzeugung, daß wir hier den Anfang einer neuen Ära erleben und daß Ihnen und Ihren Kollegen eine große Verantwortung obliegt, den Einsatz zu einem Erfolg werden zu lassen.

Um sicherzustellen, daß Ihnen alle Informationen vorliegen, finden Sie in der Anlage eine Kopie des Protokolls und ein Exemplar des Technischen Handbuchs. Dieses letztere enthält alle technischen Angaben, die Sie zum Betrieb Ihres Sternenschiffs benötigen. Wir empfehlen Ihnen dringend, dieses Handbuch stets bei sich zu tragen und es sorgfältig zu verwahren und gründlich zu studieren; der interstellare Weltraum ist voller Gefahren und Überraschungen, auf die Sie sich vorbereiten müssen. Wir brauchen wohl kaum speziell darauf hinzuweisen, daß das Handbuch höchst vertraulich ist, "Nur für Ihre Augen bestimmt" (um auf das abgedroschene Klischee zurückzukommen). Die Mitschrift der Diskussion enthält einige wesentliche Hintergrundinformationen, die Ihnen bestimmt dienlich sein werden; dieser protokollarischen Form wurde statt einer trockenen Zusammenfassung der Vorzug gegeben, um auch den Nichtanwesenden ein Gefühl der Atmosphäre zu vermitteln, die während der Besprechung herrschte.

Wie Sie wissen, sieht sich Interstel nicht in der Lage, die Sternenschiffe so optimal auszustatten, wie dies wünschenswert wäre; aus diesem Grunde hängt vieles von Ihrem unternehmerischen Geist und der Fähigkeit ab, bereits im Anfangsstadium dafür zu sorgen, daß Sie Ihre finanziellen Ressourcen aufbessern können. Dies ermöglicht Ihnen, Ihr Schiff für gewinnträchtigere Reisen in größere Entfernungen mit besseren Apparaturen und Instrumentarien auszustatten. Nachstehend nur einige Ratschläge in dieser Richtung:

Das Anfangskapital von 12,000 MU, das Ihnen auf die Reise mitgegeben wird, ist ausreichend zum Kauf von vier Fracht-Moduln und zur Finanzierung der Ausbildungskosten für Ihre Belegschaft. Die Grundausstattung Ihres Sternenschiffs besteht aus einem Motor der Klasse 1 und 20 Kubikmetern Endurium. Ihr Sternenschiff ist also flugtüchtig und muß nur getauft werden. Wir schlagen vor, Sie investieren das Geld, das nach dem Kauf der

Fracht-Moduln verbleibt, in die Schulung der Mannschaftsmitglieder. Damit schaffen Sie die Voraussetzung zur Bergung von Mineralien, die auf den Planeten in Ihrem eigenen Sonnensystem gefunden werden. Füllen Sie die Fracht-Moduln mit solchen Mineralien und transportieren Sie sie zurück in den Sternenhafen, wo sich immer willige Abnehmer finden. Wir sind uns bewußt, daß manche unter Ihnen dieses ausschließlich kommerziell ausgerichtete Unternehmen für entwürdigend erachten, doch hat es sich zum Gelingen der eigentlichen Mission als unumgänglich herausgestellt. Natürlich haben Sie die Freiheit, die Strategie zu wählen, die Ihnen selbst angezeigt erscheint, solange Sie sich im klaren sind, daß Interstel Ihnen keine zweite Chance bieten kann, sollten Sie bei diesem ersten Versuch scheitern.

Ganz gleich, für welche Strategie Sie sich entscheiden, versuchen Sie, folgende Situationen zu vermeiden, da sie unweigerlich einen üblen Ausgang haben:

1. Leerer Treibstofftank im Raumschiff
2. Leere Energiereserven im Geländefahrzeug
3. Erschöpfte Finanzen
4. Tod in der Schlacht
5. Landung auf einem Planeten mit erdrückender Schwerkraft
6. Versagen der Motoren oder der Kommunikationssysteme
7. Tod während eines Sturms auf einem Planeten oder durch feindliche Lebensformen

Darüber hinaus möchten wir Ihnen empfehlen, die Meldungen im Operationszentrum des Sternenhafens zu studieren, bevor Sie sich auf eine Reise machen. Diese enthalten oft wertvolle Hinweise und können dazu beitragen, möglichen Katastrophen aus dem Weg zu gehen.
Im Namen des gesamten Personals im Interstel Hauptquartier wünschen wir Ihnen eine erfolgreiche Reise.

Möge der Fels der Wahrheit Sie mit seinem hellen Glanz bescheinen.

Terrence Willwater

Direktor, Interstel

MITSCHRIFT DER EINSATZBESPRECHUNG

(Das folgende Protokoll ist eine Mitschrift der Einsatzbesprechung vor einer Gruppe von Auszubildenden, die eine Karriere als Sternenschiff-Kommandanten anstreben. Den Vorsitz hatte Vize-Direktor Phexipotex; unter den Anwesenden waren Vertreter der verschiedenen Rassen.)

Phexipotex: Ich bedanke mich für Ihr Kommen. Bitte nehmen Sie Platz.

Sie alle, die hier versammelt sind, wurden nach einem sorgfältigen Auswahlverfahren im Hinblick auf Ihre besonderen Fähigkeiten, Kenntnisse und Ihre Eignung in den Bereichen Diplomatie und Forschung ausgewählt. Wir zählen ganz auf Ihre Motivation und Ihren Willen, die Geheimnisse und Rätsel zu ergründen, welche unsere Wissenschaftler seit langem in Bann halten.

Im Verlauf eines Forschungsprojekts in der südlichen heißen Zone stieß ein Team von Interstel Wissenschaftlern vor 15 Jahren, am 16. Tag des 10. Monats 4604, auf einen tiefen Schacht in der zernarbten Kruste des Planeten, der in ein riesiges, antikes Tunnelsystem unter dem Boden führte. Die anschließenden Nachforschungen ergaben, daß seine Konstruktion den ersten Siedler von Arth zuzuschreiben war.

Darf ich um Ruhe bitten! Ruhe bitte. Danke. Ich darf Sie versichern, daß diese Schlußfolgerung erst nach vielen Jahren sorgfältigster Studien gezogen wurde. Heute besteht kaum ein Zweifel, daß Arth tatsächlich von einer Gruppe namens Noah 2 besiedelt wurde, und daß diese Gruppe von einem Planeten mit dem Namen Erde kam. Ich bin sicher, daß Sie alle Verständnis dafür aufbringen, daß diese Information der Öffentlichkeit nicht preisgegeben wurde. Es versteht sich von selbst, daß wir bei einer öffentlichen Bekanntgabe dieser neuen Erkenntnisse stichhaltige Beweise und Belege vorlegen müssen, um einem grassierenden Skeptizismus, was die Existenz des Planeten Erde und der Gruppe Noah 2 anbelangt, sofort einen Riegel vorzuschieben, um es einmal gelinde auszudrücken. Ich gebe mich keinerlei Illusionen hin, daß die Akzeptanz eines vollkommen neuen Systems von Glaubenssätzen und neuen technologischen Konzepten eine fast unlösbare Aufgabe ist. Viele unter Ihnen werden noch Zweifel an der Wahrheit des hier Gesagten hegen — auch das ist verständlich. Alles, was ich von Ihnen im Moment erwarte, ist, sich noch etwas zu gedulden. Im Anschluß an diese Besprechung werden wir Ihnen einen Holo-Film vorführen, der, so meine ich, Ihre Zweifel in alle Winde zerstreuen wird. Außerdem werden Sie natürlich auf Ihren Erkundungsreisen selbst in den Genuß der neuen Technologien kommen.

Wie Sie sich denken können, gibt diese Entdeckung eine Antwort auf viele Fragen; aber sie wirft auch ein paar neue auf. Es gab ein altes Reich und einen Großen Interstellaren

Krieg. Die Fragmente, die wir in mühsamer Kleinarbeit zusammengetragen haben, legen nahe, daß während der letzten Kriegswehen, als das Reich unausweichlich seiner bevorstehenden Niederlage entgegensah, ein ambitioniertes Kolonialisierungsprojekt, Projekt Noah, von einer Organisation, die man damals unter dem Namen "Das Institut" kannte, ins Leben gerufen wurde. Die Ursachen, zum Kriegsausbruch führten, die Gründe, weshalb Noah 2 nicht in der Lage war, sein technologisches Niveau aufrechtzuerhalten, und das Schicksal des alten Reiches bleiben ein unerklärliches Rätsel. Immerhin sind wir auf Verweise wie "Uhlek", "Gazurtoid" und "Phlegmak" gestoßen, die wir für die Namen von Rassen halten, die dem Reich feindlich und möglicherweise für seinen Untergang verantwortlich waren. Weitere Anhaltspunkte untermauern die Theorie, daß die Hominiden, die Elowan, die Thrynn und die Velox (damals noch unter dem Namen Veloxi) alle Angehörige des alten Reiches und als solche in der Gruppe Noah 2 vertreten waren.

Neben den historischen Fakten haben wir genügend technische Daten für die Rekonstruktion einiger technologischer Errungenschaften des alten Reiches. Im Mittelpunkt dieser Technologie standen bizarre schlackige Klumpen einer kristallinen Substanz, bekannt unter dem Namen Endurium. Diese Substanz (die keinerlei Ähnlichkeit mit uns bekannten Substanzen aufweist) bildete die Grundlage der superphotonischen (d.h., "schneller als das Licht") Technologie. Glücklicherweise fanden wir in der unterirdischen Kolonie ausreichend Endurium, mit dem wir frei experimentieren und sogar ein paar Prototyp-Sternenschiffe bauen konnten. Ja wir haben tatsächlich Sternenschiffe konstruiert, und bewiesen, daß die superphotonische Technologie funktioniert. Die nächste Phase unserer Experimente ist die Erkundung des Alls. Unsere Wissenschaftler, aber auch die Öffentlichkeit, warten begierig auf Antworten.

Was Sie vor sich liegen haben, ist das Technische Handbuch für jeden Kapitän. Wichtige Informationen über Ihren Einsatz finden Sie im Hauptteil; weiterführende Daten für ein vertieftes Verständnis der Substanzen und Spezies, mit denen Sie zu tun haben werden, sind von unseren Forschern zusammengestellt und in den Anhängen in tabellarischer Form zusammengestellt worden. Sollten Sie sich für eine Teilnahme an der Erforschung des Unbekannten entschließen, wird Ihnen die Autorität über ein Sternenschiff übertragen und die Wahl einer Belegschaft. Als zusätzlichen Anreiz offerieren wir ein Honorar für alle Entdeckungen; diese Summen können dann für Anschaffungen, technische Ausrüstung oder für eine bessere Ausbildung der Belegschaft investiert werden.

Noch ein letzter Hinweis. Sie sind nicht die erste Interstel Forschungsgruppe. Die erste, bestehend aus 13 Schiffen und 78 Forschern, wurde vor fünf Jahren ausgesandt. Bis heute sind davon nur 2 Schiffe zurückgekommen; über den Verbleib der anderen wissen wir

nichts. Da der Treibstoffvorrat der Schiffe nur für eine einjährige Reise bemessen war, müssen wir annehmen, daß sie… ähm, nicht zurückkehren werden. Sie, liebe Anwesenden, haben den Vorteil, daß in den vergangenen fünf Jahren bemerkenswerte Fortschritte in der Sternenschiff-Technologie verzeichnet werden konnten, und daß Ihre Ausbildung wesentlich besser war als die Ihrer Vorgänger. Wir sind überzeugt, daß Sie keine Schwierigkeiten haben werden, Ihren Einsatz zu einem erfolgreichen Ende zu bringen. Ich möchte nunmehr die Diskussion eröffnen. Bitte, Navigator Eshhh-ahhr.

Eshhh-ahhr: Vize-Direktor Phexipotex, Sie haben gerade erwähnt, daß zwei Schiffe von einer früheren Forschungsreise zurückgekommen seien. Gibt es in diesem Zusammenhang irgendwelche Erfahrungen, die für uns von Interesse sein könnten?

Phexipotex: Zufällig ist einer der Kapitäne hier unter uns, Kapitän Thysss Thyrrrthynnn von der ISS Hyperion. Kapitän, sind Sie bereit, diese Frage zu beantworten?

Thysss Thyrrthynnn: Gewisss. Esss isst sschwierig, einen Anfang zzzu finden. Unsere Rrrreise dauerte fffast zzzwei Jahre. Urssssprünglich planten wir die Fahrt in Richtung nach unten mit einem Kursss von 14 Grad kernwärts. Unssser erssstes Zzzzusammentreffen mit fremden Sssschiffen fand unmittelbar kernwärts eines G-Klasse-Sssystems bei 150,64 ssstatt. Wir wurden von drei Aufklärerschiffen eines kuriosen Desssigns umzzzingelt. Nach Aufnahme von Ffffunkkontakt fffanden wir zzzu unserm Erstaunen, dasss die Ssschiffe von Elowann bemannt waren. Noch mehr erstaunt waren wir ob der Entdeckung, dasss die Elowann ihre ssstupide Feindseligkeit gegenüber den Thrynn im Gegensatz zu den Elowann hier auf Arth noch immer nicht abgelegt haben. Diesss fand ssseinen Ausssdruck darin, dasss kurz nach der Kontaktaufnahme eine Mitteilung eintraf, dahingehend, dasss meine Anwesenheit und die der übrigen Thrynn an Bord unssseres Ssschiffs entdeckt worden sssei, worauf sssofort die Kommunikation abgebrochen und Feuer aufgenommen wurde. Zzzzum Glück hatte ich die Hyperion mit ausssreichend Waffen ausgerüstet, um mit diesem… Ärgernisss fertigzuwerden. Tatsächlich sssah ich mich in der Folge gezzzwungen, eine ganze Reihe von Elowan Ssschiffen zu zzzerstören, natürlich in reiner Sssselbstverteidigung. Verssssteht sich.

Phexipotex: Ruhe! Ruhe! Ordnung im Saal. Ich bin sicher, daß Kapitän Thyrrthynn nur Gewalt anwendete, wenn dies absolut unumgänglich war. Ich habe volles Vertrauen, daß nur in gutem Glauben gehandelt und niemals der erste Schuß abgegeben wurde. Habe ich nicht recht, Kapitän?

Thysss Thyrrthynnn: Ssselbstverständlich. Obwohl es in manchen Sssituationen…unumgänglich war…

Phexipotex: Also, bitte, was hab' ich gesagt. Darf ich jetzt um Ruhe bitten, damit Kapitän Thyrrthynnn mit ihrem Bericht weiterfahren kann.

Thysss Thyrrthynnn: Tja. Im zzzweiten Monat unserer Forschungsreise änderten wir den Kursss und flogen in einer anderen Richtung. Esss war nur eine Sssache von wenigen Wochen, ehe wir unsere zweite fremde Rasse trafen. Allerdingsss konnten wir sssie kaum als Fremdrassige bezzzeichnen, denn es waren Thrynn. Esss isst sssehr ssschwer, das Gefühl in Worte zu fassen, das einen packt, wenn man ssso plötzlich ssseinen eigenen Ahnen gegenübersteht. Dasss Gefühl, endlich nach haussse zu kommen, nachdem man Tausend Jahre verschollen war. Nachdem ich die fffolgenden anderthalb Jahre unter meinen verlorenen Brüdern und Ssschwestern zugebracht hatte, zzzwang ich mich, hierher zzzurückzukommen, während die beiden anderen Thrynn der Belegschaft, ThyssArrla und N'qrrlsss sssich zzzum Bleiben entschieden.

Phexipotex: Eine weitere Frage? Ja, bitte, der Herr dort hinten.

G694337: Ich habe eine Frage für Käpt'n Thyrrthynnn. Wie haben Sie das Treibstoffproblem gelöst? Es wurde gesagt, daß der Vorrat nur für ein Jahr bemessen war.

Thysss Thyrrthynnn: Ja, sssicher. Esss war uns gelungen, ein bissschen zzzusätzlichen Treibstoff im Sssternenhaften zu kaufen, von dem Erlös der Mineralien, die wir im lokalen Sssektor gehoben hatten. Während der Zzzeit im Elowann Raum bargen wir eine ganzzze Menge Endurium aus den Wracks von Ssschiffen, die wir in Ssselbstverteidigung zzzerstört hatten. Aussserdem sssammelten wir einiges an Plutonium, das wir bei den Thrynn gegen Treibstoff eintauschten. Schliessslich halfen uns die Thrynn, einige Planeten zu lokalisieren, die über zzzahlreiche antike Ruinen verfügten. Diese benutzten wir als Treibstoffquellen für unsere örtlichen Forschungsfahrten.

Phexipotex: Es bleibt Zeit für eine weitere Frage. Ok.....bitte.

Garan Leb: Eine Frage an Sie, Vize-Direktor. Können Sie uns erklären, weshalb es notwendig ist, daß wir das Geld zum Bau unseres Schiffs und zur Ausbildung unserer Belegschaft selbst verdienen müssen? Bestimmt verfügt Interstel über die erforderlichen Mittel, uns bestmöglich auszustatten und damit unsere Erfolgschancen zu optimieren.

Phexipotex: Ich darf Sie daran erinnern, daß Interstel weder eine von der Regierung kontrollierte oder finanzierte Organisation noch eine militärische Einrichtung ist. Unsere Finanzen sind tatsächlich beschränkt, und wir haben keine Möglichkeit mit Sicherheit zu sagen, wer von Ihnen die notwendigen persönlichen Qualitäten besitzen, um ein interstellares Schiff erfolgreich zu befehligen. Es liegt daher nicht in unserem Interesse, die uns verbleibenden Mittel auf Leute zu verschwenden, die — man möge mir den Ausdruck verzeihen — die Flinte ins Korn werfen. Dies ist unsere Methode, festzustellen, wer unter Ihnen fähig ist, während wir gleichzeitig so viel Anreiz bieten, daß wir aus Ihnen allen das Beste herausholen.

Ich darf Ihnen allen auf Ihrer Forschungsfahrt Glück wünschen. Danke.

Starport Central, Arth Orbit Station

CONFIDENTIAL

Technisches Handbuch

TEIL 1: ALLGEMEINE INFORMATIONEN

1.1 Ziele

Abgesehen von anderen Zielen, die Sie sich selber setzen mögen, sind die folgenden zwei von besonderer Bedeutung: **1) Beschaffung von Informationen 2) Beschaffung von finanziellen Mitteln**. Es dürfte auf der Hand liegen, daß die Menge der beschafften Informationen einen direkten Einfluß auf das Gelingen Ihrer Forschungsfahrten hat. Was die Einkünfte anbelangt, so ist Kapital eine unerläßliche Voraussetzung für den Bau eines optimalen Schiffes und für das Anheuern einer guten Mannschaft — und diese beiden Faktoren bestimmen im wesentlichen den Erfolg oder Mißerfolg.

Für die Beschaffung von finanziellen Mitteln (gemessen in monetären Einheiten, abgekürzt MUs) stehen Ihnen verschiedene Wege offen. Die folgende Zusammenstellung ist keineswegs eine erschöpfende; Kommandanten mit einem guten Gespür für Geschäfte dürften keine Schwierigkeiten haben, andere Einkommensquellen zu erschließen. Es braucht wohl kaum erwähnt zu werden, daß Raumpiraterei als verachtenswürdig gilt, es sei denn zur Selbstverteidigung.

1.1.1 Verkauf von Mineralien. Interstel kauft alle Mineralien auf, die aus dem All zurückgebracht werden. Manche, etwa Endurium, sind wertvoller als andere. Es liegt an Ihnen, zu entscheiden, bei welchen sich der Rücktransport lohnt. Die gängigen Marktwerte wollen Sie bitte der Tabelle in Teil 5 dieses Handbuchs entnehmen.

1.1.2 Verkauf von Artefakten. Interstel zahlt gutes Geld für sämtliche Artefakte, ob zeitgenössischer oder antiker Herkunft. Der exakte Betrag hängt von Interstels Beurteilung des Artikels ab. Einmal verkaufte Artefakte können auf Wunsch auch zurückgekauft werden.

1.1.3 Verkauf von Lebensformen und damit verbundenen Daten. Außerirdische Lebensformen können entweder gefangen und zurückgebracht oder holografisch aufgezeichnet und in dieser Form am Sternenhafen verkauft werden. Lebende Exemplare erzielen einen höheren Preis als Aufzeichnungen, beanspruchen aber natürlich Lagerraum. Interstel sieht sich außerstande, Exemplare oder

Aufzeichnungen zu erwerben, die bereits in der Sammlung enthalten sind. (C64-Benutzer: Eine holografische Aufzeichung ist nicht möglich.)

1.1.4 Empfehlungen für potentielle Kolonien. Im Schiff eingebaute superphotonische Nachrichtenaggregate können Planeten empfehlen, die für eine Kolonialisierung geeignet erscheinen. Nehmen Sie diese Verantwortung nicht auf die leichte Schulter, da das Leben von Tausenden von Bewohnern von Ihrer Empfehlung abhängen kann. Bei Ihrer Rückkehr in den Sternenhafen wird Ihnen ein Bericht über die Qualität Ihrer Empfehlungen ausgehändigt. Sollten sich die von Ihnen empfohlenen Planeten als ungeeignet herausstellen, wird Ihnen eine Geldstrafe auferlegt.

Der Rest dieses Handbuchs enthält wertvolle Informationen, u.a. Beschreibungen der auf Arth vorkommenden Rassen, eine Preisliste für die Mineralien, eine Tabelle, die bei der Identifikation von Lebensformen helfen soll, und die Kriterien zur Bestimmung der Eignung eines Planeten für eine Kolonialisierung. Ein sorgfältiges Studium dieser Unterlagen wird unbedingt empfohlen, da die Zukunft der Galaxis vom Erfolg Ihrer Mission abhängt.

Ihre Ausrüstung umfaßt noch zwei weitere Dinge: 1) die Sternenkarte, den unerläßlichen Führer durch die x, der wichtige Angaben über Raumkoordinaten und interstellare Entfernungen enthält, und den Sie unbedingt stets in Reichweite haben sollten. 2) Die Sicherheitscode-Scheibe mit dem Code zum Verlassen des Sternenhafens. Die Gebrauchsanleitung dazu finden Sie auf der Referenzkarte.

1.2 Rassen (Arten)

Bei der Zusammenstellung Ihrer Belegschaft haben Sie die Wahl unter den nachstehend aufgeführten und kurz beschriebenen Rassen. Die Beschreibungen bestehen aus einer allgemeinen Zusammenfassung und den wichtigsten statistischen Werten, nämlich:

Lernfähigkeit: ein Wert zwischen 0 und 10. Dieser Wert ist die Anzahl der Leistungspunkte, die ein Mitglied der betreffenden Rasse in einer einzelnen Lektion erwirbt.

Ausdauer: Ein Wert zwischen 0 und 10, der das Ausmaß an körperlicher Verletzung angibt, das die Rasse aushält.

Talent: Die angeborene Begabung in den fünf elementaren Fertigkeiten, klassifiziert als Ausgezeichnet, Gut, Mittel und Schlecht. Der Anfangswert definiert die angeborene Veranlagung, der Höchstwert die maximale Leistung, die ein Mitglied der betreffenden Rasse erzielen kann.

Fertigkeit	Anfangswert	Höchstwert
Ausgezeichnet	50	250
Gut	30	200
Mittel	10	150
Schlecht	0	100

Vergleichen Sie bitte Abschnitt 1.3 für eine Beschreibung der fünf elementaren Fertigkeiten und ihre Bedeutung bei der Erkundung des Weltalls.

1.2.1 HOMINIDEN. Die Hominiden sind Zweifüßler und Allesfresser (Omnivore) mit glatter Haut und Haarwuchs auf dem Schädel. Sie erreichen eine Höhe von 1,50 bis 2 m. Ihre Hautfarbe schwankt von Hellbeige bis Dunkelbraun. Sie haben einen aufrechten Gang und zwei kleine, eng beieinanderliegende Augen, welche eine binokulare Vision ermöglichen. Sie zeichnen sich durch Aggressivität und Zähigkeit aus. Physisch eher schwach, verfügen sie über erhebliche geistige Kräfte, ganz besonders im Bereich der theoretischen Modellerstellung und in Anwendungen der Logik. Sie besitzen einen geschlechtsbedingten Dimorphismus, doch sind die Unterschiede kaum nennenswert.

Ausdauer	06
Lernfähigkeit	09
Angeborene Fertigkeiten	
Naturwissenschaft	Ausgezeichnet
Navigation	Gut
Technik	Gut
Kommunikation	Gut
Medizin	Gut

1.2.2 VELOX. Die Velox sind Insektenähnliche (Hexapoden) mit zwei Beinen und zwei Armen sowie zwei Zwischengliedmaßen, die die Funktion von Armen

oder Beinen übernehmen können. Sie haben ein hartes, rotes Chitin-Exoskelett, zwei große Augen und zwei Antennen, in denen der Geruchssinn lokalisiert ist. Sie sind außergewöhnlich stark und zäh und zeichnen sich durch eine hervorragende Hand/Augen-Koordination aus. Diese Merkmale, zusammen mit einem hoch entwickelten räumlichen Sinn, prädestinieren sie geradezu für alle Anwendungen in der Technik und im Ingenieurwesen.

Ausdauer	08
Lernfähigkeit	06
Angeborene Fähigkeiten	
Naturwissenschaft	Gut
Navigation	Ausgezeichnet
Technik	Ausgezeichnet
Kommunikation	Schlecht
Medizin	Schlecht

1.2.3 THRYNN. Die Thrynn sind zweifüßige, fleischfressende (carnivore) Reptilien. Im Aussehen graziös, mit langem Hals und langem Schwanz, sind sie dennoch sehr muskulös und mit einem zähen, schuppigen Panzer bedeckt. Das Farbspektrum reicht von grün bis grau, in der Statur erreichen sie etwa 1,50 m. Wie die Hominiden haben sie ein Endoskelett und zwei nach vorn gerichtete Augen. Die Thrynn haben ein hoch entwickeltes kulturelles Bewußtsein und diplomatisches Geschick, was auch mit List und Schlauheit einhergeht. Aus unerfindlichen Gründen hegen sie eine uralte Feindschaft gegen die Elowan, und diese wiederum haben nichts für die Thrynn übrig (siehe Anmerkung unten). Die Lernfähigkeit der Thrynn ist insgesamt nicht schlecht; dasselbe gilt für ihre Konstitution. Ihre eigentliche Stärke tritt jedoch in Situationen zutage, welche Protokoll und Diplomatie erfordern.

Ausdauer	06
Lernfähigkeit	07
Angeborene Fähigkeiten	
Naturwissenschaft	Gut
Navigation	Gut
Technik	Gut
Kommunikation	Ausgezeichnet
Medizin	Schlecht

1.2.4 ELOWAN. Die Elowan sind eine zweifüßige photosynthetische Rasse, 1 bis 2 m groß. Sie sind biegsam und zart und mit zahlreichen Greifern ausgestattet. In der Farbe variieren sie von hellem gelbgrün bis zu einem dunklen Grünblau. Sie haben ein hochentwickeltes Einfühlungsvermögen, und es gibt unter ihnen besonders viele kreative Denker. Obwohl körperlich eher schwach, verfügen sie über beneidenswerte kommunikative Fertigkeiten. Dank ihrer hervorragenden Lernfähigkeit sind sie in der Lage, sich in sämtliche Bereiche sehr schnell einzuarbeiten.

Ausdauer	02
Lernfähigkeit	10
Angeborene Fähigkeiten:	
Naturwissenschaft	Mittelmäßig
Navigation	Gut
Technik	Mittelmäßig
Kommunikation	Ausgezeichnet
Medizin	Ausgezeichnet

1.2.5 ANDROIDEN. Androiden sind hochentwickelte Automaten und können im eigentlichen Sinne des Wortes nicht als Rasse bezeichnet werden. Konstruiert aus Metallen und Plastikmaterialien, sind sie allen anderen Rassen an Ausdauer und Zähigkeit überlegen. Demgegenüber steht allerdings ihre vollkommene Unfähigkeit, von Schulungskursen zu profitieren, da ihre Intelligenz hartverdrahtet ist, das heißt alle ihre Fähigkeiten sind fest und unveränderlich auf dem voreingestellten Niveau festgeschweißt. Von den zahlreichen erhältlichen Modellen verwendet Interstel die weitverbreitete Biosynthetic DX99 Serie, die sich bestens für alle Aufgaben bewährt hat, die unkomplizierte Rechenleistung und lineare Analysen erfordern.

Ausdauer	10
Lernfähigkeit	00
Fest vorprogrammierte Fähigkeiten:	
Naturwissenschaft	50
Navigation	150
Technik	100
Kommunikation	00
Medizin	20

Anmerkung: Infolge der uralten Feindschaft zwischen den Elowan und den Thrynn ist dringend davon abzusehen, Mitglieder beider Rassen in einer Belegschaft einzusetzen. Auch wenn die individuellen Vertreter dieser beiden Rassen an Bord eine gegenseitige zurückhaltende Zuvorkommenheit an den Tag legen würden, wäre es unmöglich, bei einem Zusammentreffen mit einer der beiden Rassen im All zu kommunizieren, ganz einfach deshalb, weil die Anwesenheit eines Mitglieds der einen Rasse jeglichen vernünftigen Dialog mit der anderen Rasse ausschließt.

1.3 Die allgemeinen Fertigkeiten

Die Belegschaftsmitglieder (mit Ausnahme der Androiden, siehe dort) können in den fünf grundlegenden Bereichen geschult werden: **Naturwissenschaft**, **Navigation**, **Technik**, **Kommunikation** und **Medizin**. Die Lernfähigkeit des Individuums hängt von der Lernfähigkeit seiner Rasse ab. Alle Fertigkeiten sind für den ordnungsgemäßen Betrieb des Raumschiffs wichtig, wobei der Nachrichtentechnik (Kommunikation), den Naturwissenschaften und der Navigation die ausschlaggebende Bedeutung zukommt. Es folgt eine kurze Beschreibung der einzelnen Sparten und ihrer Bedeutsamkeit.

1.3.1 Naturwissenschaft: Die Sensoren des Raumschiffs sind die wesentlichen Instrumente zur Informationsbeschaffung, und ihre Interpretation ist Pflicht des Wissenschaftlichen Offiziers. Je kompetenter er ist, desto vollständiger und genauer die Auswertung der sensorischen Meßwerte. Diese Daten können lebenswichtig sein (z.B. die militärische Schlagkraft eines fremdartigen Schiffs; die Eignung eines Planeten im Hinblick auf eine Kolonialisierung usw.). Wissenschaftliche Offiziere mit über 150 Qualitätspunkten sind imstande, Außerirdische über große Entfernungen zu entdecken und ihre Position genau zu bestimmen.

1.3.2 Navigation: Die Navigation ist zweifellos von allergrößter Bedeutung in der Raumfahrt. Mangels eines effizienten Navigators laufen Sie immer Gefahr, sich im All zu verirren. Dadurch kann wertvolle Zeit und Treibstoff vergeudet werden, ganz abgesehen von dem Risiko, daß man irgendwo auf feindlichem Territorium landet. Ein geschickter Navigator (Einstufung 150 Punkte und darüber) ist außerdem in der Lage, das Vorkommen von Kontinuum-Strömungen im All zu ermitteln. Solche Ströme sind gepaart und über extradimensionale Löcher verbunden, so daß

das Raumschiff bei Eintritt in einen dieser Ströme praktisch sofort in den anderen transportiert wird. Obwohl diese Kontinuum-Ströme in der Navigation nützlich sein können (da ein erfahrener Navigator von der Möglichkeit des sekundenschnellen Transports gezielt Gebrauch machen kann), sind sie doch auch sehr risikobeladen. Ein mittelmäßiger Navigator wird Schwierigkeiten haben, die Ströme ausfindig zu machen, und es kann leicht zu einem ungewollten Aufprall kommen. Navigatoren mit Fertigkeitsstufen von 150 und weniger können die Ströme überhaupt nicht ausmachen. Nach einem solchen Kontinuum-Transport braucht der Navigator auch etwas Zeit, um die neue Position des Schiffs zu bestimmen. Wie lange er dazu braucht und welchen Gefahren dabei die Belegschaft ausgesetzt ist, hängt allein von seiner Kompetenz ab. Das Abfeuern der Raketen und die Bedienung der Laserkanone ist ebenfalls Sache dieses Offiziers. Seine Zielsicherheit ist wiederum eine Funktion seiner Fähigkeiten. Auf Navigatoren mit weniger als 200 Punkten ist auch kein Verlaß, wenn man mit dem Geländefahrzeug auf einer Planetenoberfläche in einen Sturm gerät.

1.3.3 Technik: Dem Bordtechniker obliegt die Verantwortung für sämtliche Reparaturen am Schiff. Die Geschwindigkeit und die Qualität der Arbeit hängt von seiner Punktewertung ab. In gewissen Situationen müssen bestimmte wesentliche Komponenten beschafft werden; je länger die Reparatur in Anspruch nimmt, desto wahrscheinlicher ist es, daß eine solche Komponente gebraucht wird. Die Reparatur muß dann so lange aufgeschoben werden, bis das entsprechende Teil gefunden ist. Sämtliche Komponenten dieser Art sind im Handelsdepot im Sternenhafen erhältlich (siehe Teil 2).

1.3.4 Kommunikation: Die außerirdischen Rassen bilden die primäre Quelle für alle Informationen. Der Nachrichtenoffizier interpretiert alle Kommunikationen mit Hilfe eines an Bord montierten Übersetzungsapparats. Je unfähiger der Nachrichtenoffizier, desto mehr Material bleibt verschlüsselt. Selbstverständlich kann es hilfreich sein, wenn der Nachrichtenoffizier selbst (oder, in geringerem Maße, ein anderes Belegschaftsmitglied) Angehöriger der fremden Rasse ist, mit der man im Dialog steht. Wenn dies der Fall ist, erhöht sich das Fähigkeitsniveau des Nachrichtenoffiziers für die Dauer der Begegnung effektiv um 25 Punkte bzw., wenn er selber zu der betreffenden Rasse gehört, um 50 Punkte.

1.3.5 Medizin: Die Qualität des Schiffsarztes bestimmt die Geschwindigkeit und die Wirksamkeit der medizinischen Behandlung. Obwohl Ihr Schiff mit den allerneuesten Medi-Tech-Geräten ausgestattet ist, hängt das Wohl der Mannschaft vom Können des behandelnden Arztes ab. Je besser der Arzt, desto schneller kann die Wundbehandlung erfolgen. Alle Verletzungen heilen mit der Zeit — in einem Verhältnis, das proportional zum fachlichen Können des Arztes ist. Die medizinische Versorgung auf einem Planeten ist niemals von der gleichen Qualität wie die An-Bord-Behandlung, wo dem Arzt sämtliche Medi-Tech-Geräte zur Verfügung stehen.

1.3.6 Der Kapitän: Obwohl es keine spezifische Fähigkeit gibt, die der Funktion des Kapitäns entspricht, so trägt doch die Kombination aller obengenannten Fertigkeiten, die er mitbringt, zur Effizienz des Schiffes bei. Ein gutgeschulter Kapitän kann das Potential des Schiffes durchaus verdoppeln. Dazu kommt, daß bei Verlust eines der Belegschaftsmitglieder der fähigste Ersatzmann in dessen Fußstapfen tritt. Es kann sich also als sehr nützlich herausstellen, dem Kapitän eine gründliche Ausbildung angedeihen zu lassen.

TEIL 2: DER STERNENHAFEN

2.1 Einführung

Der Sternenhafen ist das Sprungbrett zum Universum, der Ort, an dem jedes neue Abenteuer seinen Anfang und auch sein Ende nimmt. Im Sternenhafen können Sie Ihre Belegschaft zusammentrommeln, Ihr Raumschiff ausstatten, die Nachrichten lesen, die für Sie bestimmt sind, finanzielle Vorkehrungen treffen und ganz allgemein all Ihre Geschäfte in Ordnung bringen, bevor Sie sich ins All begeben. Der Sternenhafen besteht aus sechs unabhängigen Moduln und einer Docking Bay. Jedes Modul bietet eine Reihe von Optionen, jede im Hinblick auf eine bestimmte Operation oder Aktivität. Zum Eintritt in ein Modul manövriert man die Person auf das betreffende Eingangsfeld (die kleine Fläche, ähnlich einem Fußabstreifer vor der Tür) und drückt irgendeine Taste. Bitte konsultieren Sie dazu die Referenzkarte. Die einzelnen Moduln werden nachstehend beschrieben.

2.2 Die Sternenhafen-Moduln

2.2.1 Operationszentrum: Im Operationszentrum können Sie Nachrichten von Interstel in Empfang nehmen und Ihre Empfehlungen über kolonialisierbare Welten beurteilen lassen. Folgende Optionen sind verfügbar.

Notices — (Mitteilungen) Mit dieser Option können Sie Einsicht in den elektronischen Briefkasten nehmen. Die Nachrichten können wichtige Hinweise in Bezug auf Begegnungen mit Fremdrassigen, Kolonialisierungsempfehlungen, Vorkommen von Kontinuum-Strömen u.ä. enthalten.

Evaluation — (Bewertung) Mit dieser Option erfahren Sie, wie man Ihre Empfehlungen beurteilt und ob Strafen verhängt wurden.

Exit — (Ausgang) Rückkehr auf das Sternenhafen-Amphitheater.

2.2.2 Das Handelszentrum: Im Handelszentrum findet der Kauf und Verkauf von Waren und Artefakten sowie die Analyse der mitgebrachten Artefakte statt. Die verfügbaren Optionen sind:

Buy — (Kaufen) Anzeige der zum Verkauf angebotenen Waren und des Preises pro Kubikmeter.

Sell — (Verkaufen) Zur Anzeige aller verkäuflichen Artikel in Ihrem eigenen Frachtraum, ausgenommen die Raumschiffkomponenten.

Analyze or Scan — (Analysieren/Scannen) Beschreibung sämtlicher zum Verkauf angebotener Artefakte. Gegen Entrichtung einer Gebühr kann man sich eine Beschreibung der Artefakte im Lagerhaus des Handelszentrums und im Laderaum des eigenen Raumschiffs ausgeben lassen.

Exit — (Ausgang) Rückkehr auf das Sternenhafen-Amphitheater.

2.2.3 Personal: Das Personal-Modul ist zuständig für die Auswahl und die Schulung der Belegschaftsmitglieder sowie die Verwaltung aller persönlichen Akten. Es sind die folgenden Optionen verfügbar:

Create — (Kreieren) Dient zur Auswahl der Belegschaftsmitglieder. Diese können aus allen fünf beschriebenen Rassen zusammengestellt werden (Abschnitt 1.2). Alle Kandidaten haben eine eigene Personalakte, welche über rassespezifische statistische Daten, Fähigkeiten, Ausbildung usw. Auskunft gibt.

Train — (Schulung, Ausbildung) Diese Option dient zum Ausbilden der Belegschaftsmitglieder in den fünf unter Abschnitt 1.3 beschriebenen Sparten. Das Fähigkeitsniveau erhöht sich in Übereinstimmung mit folgender Formel: Anzahl der Schulungskurse multipliziert mit der Lernfähigkeit. Vergessen Sie nicht, daß die Ausbildung teuer ist und daß das von Interstel locker gemachte Anfangskapital nicht notwendigerweise ausreicht, um sämtliche Belegschaftsmitglieder in den Genuß der bestmöglichen Ausbildung kommen zu lassen.

Delete — (Löschen) Diese Option löscht alle Daten aus der gewählten Akte. *Hinweis:* Das Löschen einer Personalakte berechtigt nicht zur Wiedererstattung etwaiger für die Ausbildung des Betreffenden investierter Mittel.

Exit — (Ausgang) Rückkehr auf das Sternenhafen-Amphitheater

2.2.4 Crew Assignment (Stellenbesetzung): Die Aufgabenzuweisung oder -umschichtung der Belegschaft findet im Crew Assignment Modul statt. Hier können Sie Einsicht in die Personalakten nehmen und Änderungen bei der Pflichtenverteilung vornehmen. Die Akte jedes Belegschaftsmitglieds enthält auf dem Deckblatt eine Kurzzusammenfassung, die im unteren Teil des Bildschirms erscheint. Etwaige Pflichten und bereits zugewiesene Obliegenheiten werden im oberen Bildschirmbereich angezeigt. Sie können einem Mitglied eine bestimmte Aufgabe zuweisen, wenn seine Akte eingeblendet ist. Bitte lesen Sie die Einzelheiten in der Referenzkarte nach.

2.2.5 Bank: Hier können Sie sich über Ihren Kontostand und die letzten 10 finanziellen Transaktionen informieren. Gezeigt werden Datum, Beschreibung, Betrag und Saldo. Falls Ihr Konto einen negativen Saldo aufweist und Sie Motoren oder Endurium benötigen, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als irgendwelche Dinge aus Ihrem Inventar zu verhökern, ehe Sie den Sternenhafen verlassen.

2.2.6 Schiffskonfiguration Hier können Sie Ihr Schiff ausrüsten, Schäden ausbessern, alte Aggregate verkaufen und Ihr Schiff taufen (bzw. umtaufen). Die folgenden Optionen stehen zur Auswahl:

Buy — (Kaufen) Diese Option dient zur Ausstattung des Schiffs mit Lademoduln, Motoren, Schilden, Raketen und Laserkanonen. Die folgenden

Einrichtungsgegenstände werden zum Kauf angeboten und können erworben werden (vorausgesetzt, Sie verfügen über das nötige Kleingeld):

Cargo Pods: Lademoduln können bis zu 50 Kubikmeter Ladung aufnehmen. Es gibt nur ein Modell, dessen Preis 500 MU beträgt. Tip: Wenn Sie es sich leisten können, kaufen Sie ein Modul, füllen Sie es mit Treibstoff und nehmen Sie es mit. Es wird Ihren Aktionsradius erheblich erhöhen.

Engines: Bei den Motoren haben Sie die Auswahl unter fünf verschiedenen Kategorien, angefangen von Klasse 1 (1,000 MU) bis Klasse 5 (100,000 MU). Je höher die Klasse, desto besser die Treibstoffeffizienz und desto besser auch die Beschleunigung des Schiffs bei unerfreulichen Begegnungen.

Shielding: Schilde bieten Schutz bei Kampfhandlungen. Auch hier unterscheidet man 5 Kategorien: Klasse 1 (4,000 MU) bis Klasse 5 (125,000 MU). Je höher die Klasse, desto besser ihre Wirksamkeit gegen feindliche Raketen und Laserkanonen. Die Schilde zehren an den Energiereserven. Sie müssen den Umständen entsprechend gehoben oder gesenkt werden (unterliegt der Verantwortung des Navigators). (Ein guter Navigator sollte sich nicht mit gesenkten Schilden erwischen lassen, doch genausowenig darf er sie unnötig heben). Schilde kosten mehr als Bepanzerung (siehe unten), und in astronomischen Nebeln sind sie funktionsuntüchtig. Auf der andern Seite bewirken Schilde im Gegensatz zur Bepanzerung keine gewichtsbedingte Verlangsamung des Raumschiffs, sie können bei Beschädigung repariert werden und sie laden bei jeder Begegnung im All automatisch (wenn auch langsam) auf.

Armor: Die Bepanzerung ist ein alternativer Schutz im Kampf. Im Unterschied zu den Schilden zeichnet sich Bepanzerung durch großes Gewicht aus, was sich in einer erheblichen Verlangsamung des Schiffs bemerkbar macht. Außerdem

kann sie nicht repariert, sondern nur ersetzt werden. Positiv zu Buche schlagen der günstige Preis (Klasse 1: 1,500 MU, Klasse 5: 25,000 MU) , die Tatsache, daß die Bepanzerung einen ständigen Schutz bietet, und der Umstand, daß sie auch von Nebeln nicht beeinträchtigt wird.

Missiles: Raketen sind teurer als Laserkanonen (siehe unten). Man kann ihnen leicht ausweichen, und sie verbrauchen fünfmal mehr Energie. Allerdings fügen sie auch dreimal mehr Schaden zu als Laser und sind auf weite Distanz sehr effektiv. Raketen-Abfeuerungseinrichtungen kosten mehr als Laserkanonen: sie bewegen sich im Preisbereich zwischen 12,000 bis 200,000 MU.

Lasers: Laser sind eigentlich Waffen für den Nahbereich. Ihre Schadenwirkung bleibt deutlich unter derjenigen der Raketen. Dafür sind Laserkanonen auch billiger als Raketeneinrichtungen. Ihr Preis bewegt sich zwischen 8,000 und 150,000 MU. Ein Ausweichen ist kaum möglich.

Sell — Die Verkaufsoption gestattet Ihnen, Komponenten Ihres Raumschiffs an den Mann zu bringen. Stattdessen können Sie dann qualitativ bessere (oder auch schlechtere) Aggregate erwerben. Bedenken Sie, daß ein Objekt mit dem Kauf bereits eine Werteinbuße erleidet, so daß der Verkaufspreis in jedem Fall niedriger ist als der Anschaffungspreis (eine mögliche Ausnahme zu dieser Regel sind die Lademoduln).

Repair — Diese Option bietet die Möglichkeit zu schnellen Trockendock-Reparaturen. Machen Sie sich auf einen überhöhten Preis für diesen Komfort gefaßt.

Name — Option zum Benennen Ihres Schiffs. Ungetauft verläßt kein Schiff den Sternenhafen.

Exit — Rückkehr auf das Sternenhafen-Amphitheater.

2.2.7 Docking Bay: Wenn Sie bereit sind, Ihr Raumschiff ins All zu starten, manövrieren Sie Ihre Person auf die Docking Bay und drücken eine Taste. Die Sternhafen-Behörden geben dann die Anweisungen. Vergessen Sie nicht, die Sicherheitscode-Scheibe in Griffnähe zu halten.

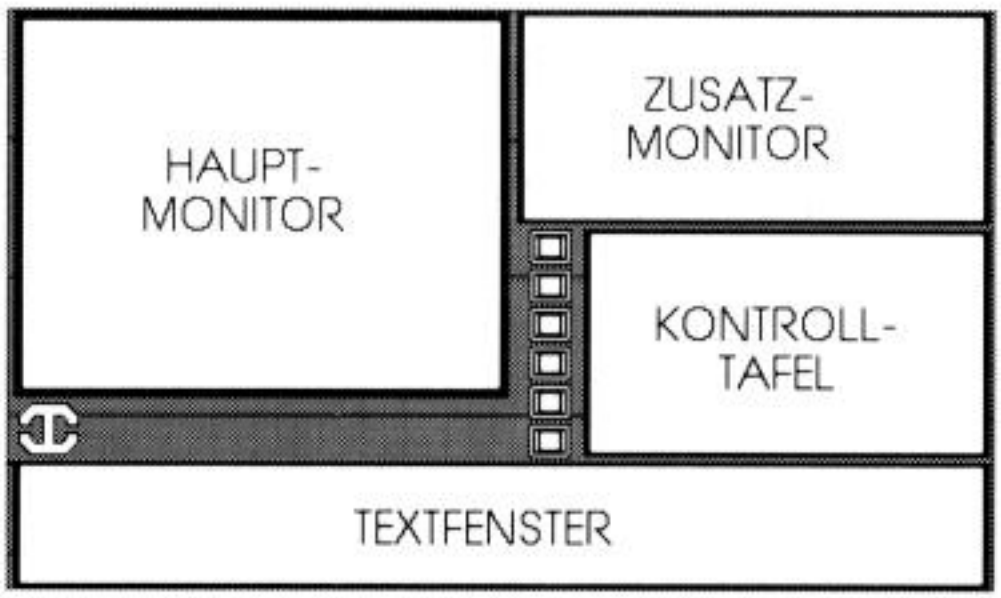
TEIL 3: DAS INTERSTEL SUPERPHOTONISCHE STERNENSCHIFF

3.1 Die Schiffskonsole

Die Schiffskonsole ist in vier Bereiche unterteilt. Der Hauptmonitor dient zur Anzeige der wichtigsten räumlichen Displays und der Kommunikation; Der Zusatzmonitor zur Anzeige des Schiffsstatus und der Sensor-Daten; die Kontrolltafel zur Ausführung von Befehlen über eine Reihe von Tasten; und das Textfenster zur Anzeige von Meldungen und Nachrichten. Diese vier Bereiche werden im einzelnen weiter unten beschrieben. Ein weiterer Bereich oberhalb des Hauptmonitors zeigt Ihre Koordinaten im All an; die erste Zahl ist die horizontale Position, die zweite die vertikale.

3.1.1 Der Hauptmonitor: Dieser Bildschirm dient zur Anzeige von räumlichen und nachrichtentechnischen Daten sowie computergenerierten taktischen Informationen bei Kontakten im All, Konturkarten von Planeten aus der Umlaufbahn sowie von Planeten und Sternen während der Hyperspace-Flüge. Die Größe der gezeigten Planeten ist maßstabgerecht.

3.1.2 Der Zusatzmonitor: Dieser Bildschirm dient zur Anzeige des Status und der von den Sensoren ermittelten Daten Ihres Wissenschaftlichen Offiziers und von Schaden- und Reparaturinformationen von Ihrem Ingenieur. Außerdem werden hier Systemkarten, Mercator-Projektionen und Fehlfunktionswarnungen eingeblendet.



3.1.3 Kontrolltafel (Steuerpult): Über das Steuerpult können alle wichtigen Befehle ausgeführt werden, indem man zuerst ein Belegschaftsmitglied anspricht und dann die gewünschte Funktion auswählt.

3.1.4 Textfenster: Dient zur Anzeige aller eingehenden und abgesendeten Meldungen. Beim Eintritt in ein System zeigt das Textfenster die folgenden Informationen an:

Spectral Class: siehe Spektralkarte
Ecosphere: Das Band akzeptabler Strahlung im Umkreis um einen Stern, welches lebensunterstützende Planeten zuläßt. Angegeben als Orbitalposition (z.B. Ecosphere, 2-4).

3.2 Flugmanöver (Flight Operations)

Alle Schiffsfunktionen sind über die Steuertafel zugänglich. Jedes Mitglied der Belegschaft ist für eine bestimmte Anzahl von Funktionen zuständig. Für den Zugriff auf eine bestimmte Funktion muß zunächst der betreffende Offizier gewählt werden. Es folgt eine kurze Beschreibung der einzelnen Funktionen, aufgeteilt nach Personalzuständigkeit.

3.2.1 Captain - Kapitän: Der Kapitän hat die Autorität, sowohl unterwegs im All als auch im Sternhafen. Er bestimmt den Zeitpunkt des Starts und der Landung, er entscheidet, welche Planeten an Interstel empfohlen werden, er gibt den Befehl zum Aussteigen. Beim Aufrufen des Kapitäns von der Schalttafel haben Sie die folgenden Optionen:

Launch/Land — Die Option lautet **Launch**, bis das Schiff vom Sternenhafen gestartet ist; danach wechselt sie auf **Land**. Landen kann das Schiff nur aus der Umlaufbahn. Beim Landen haben Sie diese Alternativen:

Select Site: Zur Auswahl einer vielversprechend aussehenden Landestelle auf der Oberfläche eines Planeten. Cursor mit den Pfeiltasten über die ins Auge gefaßte Fläche bewegen. Dabei werden die Koordinaten der Cursorposition eingeblendet. Auf dem Zusatzmonitor erscheint eine topografische Karte des Planeten, rechts daneben eine topografische Legende. Die Farbe des obersten Balkens steht für die höchsten Erhebungen, die

unterste Farbe sind die Gewässer. Obwohl es möglich ist, auf Wasser zu landen und auch zu fahren, ist es nicht empfehlenswert, da hierbei die Treibstoffeffizienz gering ist und keine Aussicht auf Vorkommen von Mineralien, Lebensformen oder Ruinen besteht. Näheres hierzu auf der Referenzkarte.

Hinweis: In der Regel findet man Häufungen von Lebensformen in den gemäßigten Klimazonen und in Regionen geringer Höhe, während Funde von Mineralien eher in höheren Zonen verzeichnet werden.

Descend: Diese Option schaltet den Autopiloten ein. Der Sinkflug auf die Oberfläche eines Planeten erfolgt vollkommen automatisch, sobald die Landekoordinaten in der **Select Site Option** gewählt worden sind.

Abort: Rückkehr auf die Options-Screen des Kapitäns.

Disembark — Option, die der Belegschaft das Aussteigen aus dem Schiff ermöglicht, nachdem das Schiff auf einem Planeten oder im Sternenhafen gelandet ist.

Cargo — Option, die dem Kapitän Einsichtnahme in die aktuelle Liste der geladenen Fracht ermöglicht sowie das Ausladen unerwünschter Artikel und die Aufnahme von Trümmern und Überbleibseln von fremden Raumschiffen. Alle weggeworfenen Objekte gelten als vernichtet und unwiderbringlich verloren. Meldungen, die man aus Trümmern herausgeholt hat, werden wie Fracht behandelt.

Log Planet — (Registrierung eines Planeten) Diese Option gestattet dem Kapitän die Ausgabe einer Empfehlung zur Kolonialisierung eines bestimmten Planeten über einen superphotonischen ferngelenkten Apparat. Empfehlungen können aus der Umlaufbahn oder von der Planetenoberfläche gemacht werden (jedoch immer nur einmal für einen Planeten).

Ship's Log — Diese Option gestattet dem Kapitän, Eintragungen in ein persönliches Logbuch vorzunehmen. Der Platz ist beschränkt. (Auf dem C64 ist diese Option nicht verfügbar.)

Bridge — Diese Option ist für alle Offiziere identisch. Sie dient zur Rückkehr auf das Steuerpult, von wo eine neue Funktion gewählt werden kann.

3.2.2 Science Officer - Wissenschaftlicher Offizier: Der Wissenschaftliche Offizier hat die Verantwortung für die Beschaffung und die Auswertung aller relevanten Daten über den Status und die Verhältnisse des Sternenschiffs und seiner Umgebung. Beim Aufrufen des Wissenschaftlichen Offiziers vom Steuerpult werden die folgenden Optionen aktiviert:

Sensor — Diese Option liefert in Abhängigkeit vom aktuellen Status und Standort verschiedene Arten von Informationen. Der Sensor ist eine der wesentlichen Quellen zum Erhalt von Daten sowohl über das eigene Schiff wie auch über fremde Schiffe und Planeten. Der Sensor gibt die folgenden Informationen aus:

In der Umlaufbahn:

Zusatzmonitor:

Mass: Masse des Planeten (in Tonnen)
Bio: Prozent der Lebensdichte
Min: Prozent der Mineraliendichte
Hinweis: 100% Lebens- oder Mineraliendichte wäre das Maximum unter den geologischen und lebenserhaltenden Bedingungen des betreffenden Planeten.

Textfenster:

Atmosphere: Eine Liste der wichtigsten Komponenten der Atmosphäre eines Planeten in absteigender Reihenfolge (d.h. an erster Stelle kommt die Primärkomponente usw.)
Hydrosphere: Die wichtigsten Bestandteile der flüssigen Oberflächen.
Lithosphere: Die wichtigsten Mineralien.

Bei einer Begegnung mit Fremdrassigen

Zusatzmonitor:

Mass: Masse des fremden Schiffs (in Tonnen)
Bio: Prozentwert der unbeschädigten Lebensformen an Bord des Schiffs. Wenn 50 Prozent tot sind, lautet die Anzeige auf 50.
Energy: Prozentwert der unbeschädigten Teile des fremden Schiffs.

Textfenster

Object Constituents: Anzeige der Zusammensetzung des fremden Schiffs.

Analysis — Mit dieser Option wird der Wissenschaftliche Offizier zur Präsentation seiner Analyse der gesammelten Sensordaten aufgefordert. Voraussetzung ist, daß er die entsprechenden Ablesungen bereits vorgenommen hat. Es folgt eine Zusammenstellung der Analysedaten, wiederum unterteilt nach Standort.

In der Umlaufbahn

Textfenster

Orbit Number: Jeder Stern hat acht mögliche Orbitalpositionen, angefangen von Nr. 1 (in größter Nähe zum Stern) bis zu Position Nr. 8 (am weitesten weg). Die Orbit-Nummer bezieht sich auf die Orbit-Position des Planeten, den Sie umfliegen. Nicht alle Positionen sind belegt, so daß es möglich ist, daß ein Planet als der dritte in Bezug auf einen Stern angezeigt wird, obwohl er in Wirklichkeit die Position Nr. 5 einnimmt.

Predominant Surface: Der Hauptbestandteil der Planetenoberfläche.

Gravity: Die Schwerkraft des Planeten. Bei einem Wert von über 8,0 g's zerbirst der Rumpf Ihres Schiffs bei einem Landeversuch.

Atmosphere: Die primären Komponenten der Atmosphäre.

Temperature: Die möglichen Temperaturbereiche.

Global weather: Vorherrschende Witterungsverhältnisse.

Bei einer Begegnung mit Fremdrassigen

Textfenster

Object: Allgemeine Natur des Objekts (z.B. SHIP)

Type: Allgemeiner Typ des Objekts (z.B. Scout)

Size: Größe des Objekts (im Verhältnis zur Größe Ihres Schiffs)

Shields: Zeigt, ob Schilde abgesenkt oder gehoben sind

Weapons Status: Zeigt den Zustand der Waffen des fremden Schiffs

Status — Diese Option zeigt den allgemeinen Zustand des Schiffs auf der Zusatzmonitor, anhand folgender Daten:

Date: Tag.Stunde-Monat-Jahr
Damage: Erlittener Schaden Ihres Schiffs
Cargo: Prozent des beanspruchten Frachtraums
Energy: Vorrat an Endurium (Kubikmeter)
Shields: Schilde abgesenkt oder gehoben
Weapons: Waffen geladen oder nicht geladen

Bridge —Rückkehr auf Steuerpult

3.2.3 Navigator: Dem Navigator kommt die Aufgabe zu, das Schiff durch das All zu manövrieren, und ferner die Bedienung der Schilde und der Waffen, auch bei Kampfhandlungen. Beim Aufrufen des Navigators vom Steuerpult aus werden die folgenden Optionen verfügbar:

Maneuver — Diese Option initialisiert die Navigationskontrollen. Danach kann das Schiff mit Hilfe der entsprechenden Tasten gesteuert werden. Für Einzelheiten verweisen wir auf die Referenzkarte.

Raise Shield/Drop Shield — Diese Option lautet **Raise Shield** (Schilde hochheben), solange die Schilde abgesenkt sind und **Drop Shield** wenn sie sich oben befinden. Im gehobenen Zustand verbrauchen die Schilde Energie.

Arm/Disarm — Diese Option lautet **Arm**, wenn die Waffen nicht geladen sind, und **Disarm** im geladenen Zustand. Vor dem Abfeuern müssen sie stets geladen werden.

Combat — Diese Option ermöglicht dem Navigator das Abfeuern der Waffen, nachdem sie geladen worden sind (siehe oben). Nach Aktivierung von **Combat** kann ein Ziel anvisiert werden, indem man die Schiffsnase entsprechend ausrichtet. Selbst in der **Combat**-Option ist das Schiff beschränkt manövrierfähig. Zum Abfeuern der Waffen dient die Leertaste. Wenn Ihr Schiff über mehrere Arten von Waffen verfügt, feuert der an Bord installierte Kampfcomputer automatisch die für die gegebene Situation und die Entfernung des Ziels optimale. Vgl. die Referenzkarte.

Bridge — Rückkehr zum Steuerpult.

3.2.4 Engineer - Techniker: Der Techniker hat die Aufgabe, etwaige Schäden am Schiff zu überprüfen und die notwendigen Reparaturen vorzunehmen.

Bestausgebildete und erprobte Techniker sind dieser Aufgabe natürlich besser gewachsen als ihre weniger versierten Kollegen. Beim Aufrufen von "Engineer" auf dem Steuerpult werden die folgenden Optionen verfügbar:

Damage — Diese Option blendet den Schadensreport des Technikers auf dem Zusatzmonitor ein. Grafische Darstellungen zeigen den prozentualen Schaden jedes einzelnen Schiffsteils. Je höher dieser Prozentwert, desto höher auch die Wahrscheinlichkeit eines kompletten Ausfalls des betreffenden Teils. Mit anderen Worten: bei einem Schaden von 50% muß auch mit 50% Wahrscheinlichkeit mit dem völligen Ausfall des Teils gerechnet werden.
Repair — Zur Reparatur von beschädigten Teilen.
Bridge — Rückkehr auf das Steuerpult.

Amiga-, Atari ST- und Mac-Benutzer haben außerdem die folgenden Möglichkeiten:

Up — Bewegt die Markierung auf die darüberliegenden Systeme.
Down — Bewegt die Markierung auf die darunterliegenden Systeme.
Select — Zur Benutzung der Maus für die Auswahl eines Systems.

3.2.5 Communications Officer (Nachrichtenoffizier): Der Kommunikationsoffizier ist verantwortlich für sämtliche Kontakte und den Nachrichtenaustausch mit Interstel und sämtlichen fremden Lebensformen im All. Die Effizienz und Nützlichkeit solcher Interaktionen und Interpretationen hängt vollumfänglich von der Kompetenz und vom Fachwissen des Offiziers ab. Für nähere Einzelheiten zu Begegnungen im All verweisen wir auf Abschitt 4.2. Beim Aufrufen von "Communications Officer" werden die folgenden Optionen präsentiert:

Hail/Respond — Lautet **Hail** (Zuruf), es sei denn, Sie sind bereits von einem anderen Schiff angesprochen worden, in welchem Fall die Anzeige auf **Respond** wechselt. Sämtliche kommunikativen Interaktionen erfolgen über diese Option, wobei die folgenden Haltungen eingenommen werden können:

Friendly (Freundlich)
Hostile (Feindlich)
Obsequious (Unterwürfig)

Ihre Botschaft wird in Übereinstimmung mit der eingenommenen Verhaltensweise übermittelt. Ein freundlicher Ton kann bei einer Begegnung mit Fremden unter Umständen neue Informationen über diese bringen. Bei **Respond** (Antworten, Reagieren) gibt es die folgenden Auswahlmöglichkeiten:

Statement: (Aussage) Um eine Aussage abzugeben. Im allgemeinen kann man die Verhaltensweise der Fremden eher durch Aussagen beeinflussen als durch Fragen.

Question: (Frage) Um eine Frage zu stellen. Dabei können die folgenden Bereiche angesprochen werden:

Themselves (die fremde Rasse betreffend)
Other Races (Andere Rassen)
Old Empire (das Antike Reich)
Ancients (die Urväter))
General Information (allgemeine Informationen)

Posture: (Einstellung, Gesinnung) Zur Änderung Ihrer Einstellung, wenn dies angezeigt erscheint.

Terminate: Zum Abbruch der Kommunikation.

Distress — (Notsignal) Aktiviert einen superphotonischen ferngesteuerten Dronen zur Rückreise nach dem Sternenhafen. Dies bewirkt, daß Ihr Raumschiff mitsamt der Belegschaft in eine Stasis versetzt und von einem anderen Sternhafenschiff zurückgeschleppt wird. Diese Art von Dienstleistung kostet eine ganze Stange monetärer Einheiten und wird auf der Basis der Strecke berechnet.

Bridge — Rückkehr auf das Steuerpult (Kontrolltafel).

3.2.6 Doctor - Arzt: Der Bordarzt ist zuständig für die Untersuchung und die Behandlung verletzter Belegschaftsmitglieder. Je besser sein Fachwissen, desto schneller die Genesung. Beim Aufrufen von "Doctor" vom Steuerpult werden die folgenden Optionen verfügbar:

Examine — Untersuchen: Diese Option ermöglicht dem Arzt die Einsichtnahme in eine Aufzeichnung über die körperliche Verfassung jedes Belegschaftsmitglieds.

Treat — Behandlung: Diese Option gestattet dem Arzt die Behandlung des Verletzten. Obwohl an Bord des Schiffes auch ein natürlicher Heilungsprozeß eintritt, kann eine kompetente Behandlung zu einer rascheren Genesung führen.
Bridge — Rückkehr zum Steuerpult (Kontrolltafel).

Amiga-, Atari ST- und Mac-Benutzer haben die folgenden zusätzlichen Optionen:

Up — Bewegt die Markierung auf das darüberliegende Belegschaftsmitglied.
Down — Bewegt die Markierung auf das darunterliegende Belegschaftsmitglied.
Select — Zur Verwendung der Maus für die Auswahl eines Belegschaftsmitglieds.

TEIL 4: IN DER WEITE DES ALLS

4.1 Allgemeines

Die gesamte Navigation und das Manövrieren im Raum erfolgen mit Hilfe des Displays auf dem Hauptmonitor, das vom Bordcomputer erzeugt wird und Informationen auf vier verschiedenen Ebenen beinhaltet:

4.1.1 Hyperspace: Dies ist die Ebene der interstellaren Reisen. Im Hyperraum erkennen Sie Sterne (vgl. die Sternenkarte), Kontinuum-Ströme und Nebel. Zu beachten ist, daß die Größe eines Sterns im Hyperraum von seiner spektralen Klasse abhängt (siehe Anhang A).

4.1.2 Star Approach: Bei der Annäherung an einen Stern treten Sie in dessen Sonnensystem ein. Für eine Rückkehr in den Hyperraum manövrieren Sie einfach über den Rand des Systems hinaus.

4.1.3 Planet Approach: Bei der Annäherung an einen Planeten können Sie eine Umlaufbahn festlegen. Zum Eintritt in die Umlaufbahn drücken Sie eine beliebige Taste, sobald Sie sich über dem Mittelpunkt des Planeten befinden, zum Verlassen ist die Manövrier-Option des Navigators zu verwenden. (Dasselbe gilt auch für das Verlassen des Sternenhafens.) Farbe oder Muster eines Planeten weisen auf seinen primären Oberflächentypus hin (siehe Anhang A).

4.1.4 Tactical Level: Ein automatischer Eintritt in die taktische Stufe erfolgt bei jedem Zusammentreffen mit einem fremden Schiff. Der Übergang kann sowohl vom Hyperraum als auch vom Sonnensystem oder von einer Umlaufbahn aus geschehen. Zum Abbrechen einer Begegnung entfernt man sich so lange, bis man das andere Schiff aus den Augen verliert.

4.2 Begegnungen mit fremden Wesen

Fremden Schiffen kann man auf Schritt und Tritt begegnen, selbst im Hyperraum. Wenn dies passiert, fällt das Schiff automatisch aus dem Hyperraum heraus. Soll die Begegnung abgebrochen werden, geht man in den Manövriermodus des Navigators über und bewegt sich weg von dem anderen Schiff, bis es auf dem Bildschirm nicht mehr sichtbar ist. Denken Sie daran, daß Ihr Schiff bei jeder Begegnung den Scan-Apparaten der Fremden ausgesetzt ist, die auf diese Weise Ihre Stärken und Schwächen analysieren können, insbesondere die Stellung ihrer Schilde und den Zustand Ihrer Waffen, woraus z.B. auch auf Ihre Haltung geschlossen werden kann. (Umgekehrt können Sie selbst natürlich auch die Fremden einer Analyse unterziehen.)

4.2.1 Kommunikation: Die "Verständigung" und der Austausch von Botschaften mit Fremdrassigen kann eine bereichernde Erfahrung sein, um es vorsichtig auszudrücken. Die wesentlichen Aspekte im Zusammenhang mit diesem Thema wurden bereits in Abschnitt 3.2.3 abgedeckt. Nicht alle Rassen reagieren optimal auf eine **freundliche** Haltung. Es lohnt sich daher, mit verschiedenen Verhaltensweisen zu experimentieren, bis Sie die effektivste für jede Rasse herausgefunden haben. Machen Sie sich Notizen über Ihre Erfahrungen anläßlich solcher Begegnungen. Schreiben Sie sich auf, welcher Haltung Erfolg oder Mißerfolg beschieden war, und notieren Sie sich ruhig auch andere Informationen, die Ihnen unter Umständen helfen könnten, Ihre Mission zu einem erfolgreichen Ende zu bringen.

Gehen Sie nicht davon aus, daß alle Angehörigen einer bestimmten Rasse über das gleiche Wissen verfügen. Es kann sich also durchaus lohnen, die gleichen Fragen an mehrere Wesen zu richten.

4.2.2 Kampf: Je zahlreicher die Gefechte und Kampfhandlungen mit einer Rasse, desto kleiner die Chancen, jemals mit dieser Rasse ein vernünftiges Gespräch zu

führen. In manchen Fällen ist eine freundliche oder gar unterwürfige Haltung angebracht — vorausgesetzt, dies widerspricht nicht Ihrem Ehrenkodex. Es sei auch darauf hingewiesen, daß manche fremden Schiffe gewissen Waffen gegenüber vollkommen gefeit sind, so daß selbst ein direkter Volltreffer keinerlei Schaden anrichtet. Mit zunehmender Erfahrung werden Sie wissen, welche Art Waffen gegen welche Schiffe einzusetzen ist. Raketenattacken kann man immer aus dem Wege gehen, während dies bei Laserkanonen nicht möglich ist. Nicht immer ist es wünschenswert, fremde Schiffe im Verlauf von Gefechten vollkommen zu zerstören. Wenn Sie das Feuer einstellen und zum Gespräch aufrufen, besteht die Aussicht, daß der Feind seine Waffen streckt und Ihnen über alles Auskunft gibt, was Sie interessiert.

Wenn sich der Schlachtenrauch verzogen hat (und Sie als Sieger hervorgegangen sind), dann können Sie beliebige Komponenten aus den Trümmern des zerstörten Schiffs einsammeln. Geben Sie dem Navigator den Befehl, das Schiff anzusteuern und verlassen Sie dann den Manövriermodus. Wählen Sie stattdessen den Kapitän an: mit der Cargo-Option können Sie die wertvollen Aggregate in Ihren Frachtraum holen.

Für eine genauere Beschreibung verweisen wir auf die Combat-(Kampf-) Option des Navigators (Abschnitt 3.2.3).

TEIL 5: PLANETEN-ERKUNDUNG

5.1 Landung auf einem Planeten

In der Rolle des Kapitäns können Sie alle Vorkehrungen zur Landung über die **Land** Option treffen. Dort haben Sie die Optionen **Site Select** und **Descend** sowie eine Mercator Projektion der Planetenoberfläche. **Site Select** gestattet die Auswahl eines Landeplatzes, während **Descend** die Auto-Landesequenz in Gang setzt. Bitte konsultieren Sie die Planetenoberflächenkarten in Anhang A zum Zweck der Auswahl der geeignetsten Planeten und Landeplätze.

5.2 Auf dem Planeten

Einmal gelandet, steht Ihnen eine Reihe von Möglichkeiten offen. Diese sind: **Maps**, **Move**, **Cargo**, **Look**, **Scan**, **Weapons** und **Icons**.

5.2.1 Maps (Karten): Ihr Geländefahrzeug ist mit zahlreichen Sensoren und einem Bordcomputer ausgestattet. Dieser Computer kann Konturkarten des Geländes in drei verschiedenen Vergrößerungsstufen generieren (C64: nur zwei). Die Farben (bzw. Muster) entsprechen verschiedenen Höhen und Landschaftstypen. Die dazugehörige Legende wird stets angezeigt, wenn die Konturkarte sichtbar ist. Es empfiehlt sich, nach der Mitteilung "Scanning New Terrain" die Karten zu prüfen.

5.2.2 Move (Bewegen): Mit dieser Option verschaffen Sie sich die Kontrolle über die Bewegungen des Geländefahrzeugs. Das Geländefahrzeug hat einen kleinen Reservetank, der ausreicht, um Sie 5 bis 25 "Schritte" weit zu bringen, je nach Gelände. Wie weit der Treibstoff reicht, hängt von der Höhe ab; je höher, desto mehr Treibstoff wird gebraucht. Weitere Details zur Bewegungssteuerung entnehmen Sie der Referenzkarte.

5.2.3 Cargo (Ladung): Diese Option gibt ein Verzeichnis der Fracht im Laderaum Ihres Schiffes aus. Sie haben hier die Möglichkeit, Überflüssiges loszuwerden. Ein Objekt, das auf die Oberfläche eines Planeten geworfen wird, kann wieder aufgenommen werden. Die Cargo-Option gestattet Ihnen die Aufnahme beliebiger Objekte (einschließlich Lebensformen), die sich in unmittelbarer Nähe des Geländefahrzeugs befinden, ferner die Aufzeichnung von in Wracks gefundenen Mitteilungen und die Holografierung von Lebensformen (C64-Version: hier ist keine Holografierung möglich). Sie müssen sich direkt neben einem Objekt befinden, um es ins CARGO aufzunehmen. Etwaige gefundene Mitteilungen werden anhand des Funddatums identifiziert. Der Laderaum hat eine Aufnahmefähigkeit von 50 Kubikmetern.

5.2.4 Look (Besichtigen): Diese Option setzt einen beweglichen Cursor auf die taktische Karte, mit dessen Hilfe Sie jeden beliebigen Ausschnitt des Geländes in Augenschein nehmen können.

5.2.5 Scan: Diese Option plaziert einen beweglichen Cursor auf die taktische Karte, so daß Sie das Terrain mit Hilfe Ihrer Sensoren abtasten können. Die Ergebnisse werden über eine Anzeige sichtbar gemacht. Dabei ist zu berücksichtigen, daß diese nicht etwa gleichmäßig über die Oberfläche des Planeten verteilt sind,

sondern dazu neigen, sich in den Niederungen in der Nähe des Äquators und in anderen Zonen mit gemäßigtem Klima zu konzentrieren. Die Konfiguration der Lebensformen eines Planeten ist konsistent mit der dort herrschenden Schwerkraft.

5.2.6 Weapons (Waffen): Ihr Geländefahrzeug ist mit einem Laser und einem Stunner ausgerüstet. Welchen Sie einsetzen wollen, können Sie über die Waffen-Option bestimmen.

5.2.7 Icons: Diese Option präsentiert eine Legende aller Icons, die vom Geländefahrzeug-Computer im taktischen Display verwendet werden, und eine topografische Legende für den Planeten. Außerdem wird eine Auflistung der Mineralien- und der alten und neuen Ruinen-Icons eingeblendet.

5.3 Planetarische Verhältnisse

Ehe man einen Planeten zur möglichen Kolonialisierung vorschlägt, müssen verschiedenste Variablen sorgfältig überprüft und beurteilt werden. Es sei nochmals ausdrücklich davor gewarnt, Planeten als bewohnbar zu empfehlen, die sich als lebensgefährdend herausstellen. Derartige Irrtümer werden mit schweren Geldstrafen geahndet. Es folgt eine Zusammenstellung von Richtlinien, die Ihnen bei der Ausarbeitung von Empfehlungen helfen soll.

5.3.1 Temperatur. Wenigstens ein Teil des Planeten muß eine Temperatur aufweisen, die zuträglich ist. Es werden die folgenden Klimazonen unterschieden:

SUB- ARCTIC (subarktisch)
ARCTIC (arktisch)
TEMPERATE (gemäßigt)
TROPICAL (tropisch)
SEARING (glühend)
INFERNO (Hölle)

Ein Planet muß wenigstens teilweise entweder in einer gemäßigten oder tropischen Klimazone liegen, wenn er für eine Kolonialisierung überhaupt in Frage kommen soll.

5.3.2 Gravity (Schwerkraft): Die Schwerkraft des Planeten darf nicht "erdrückend" wirken und sollte nach Möglichkeit leichter als "sehr schwer" sein. Die Schwerkraft muß unter 2,0 g liegen, wenn der Planet kolonialisiert werden soll; optimal ist der Bereich 0,7 bis 1,3.

5.3.3 Atmosphäre: Der Planet muß eine Atmosphäre haben und diese muß Sauerstoff enthalten.

5.3.4 Wasser: Es muß ein gewisses minimales Wasservorkommen vorhanden sein.

5.3.5 Atmosphärische Aktivität: Planeten mit heftiger oder gar stürmischer atmosphärischer Aktivität kommen nicht in Betracht. Die folgende Tabelle kann als Richtschnur dienen:

NONE (KEINE)
CALM (RUHIG)
MODERATE (MÄSSIG)
VIOLENT (HEFTIG)
VERY VIOLENT (STÜRMISCH)

Witterungsbedingungen im hervorgehobenen Bereich sind akzeptabel.

5.3.6 Bio-Dichte: Planeten mit einer hohen Bio-Dichte sind vorzuziehen, aber dies ist keine lebenswichtige Notwendigkeit.

5.3.7 Mineralien: Planeten mit ausgiebigen Mineralvorkommen sind vorzuziehen, doch ist auch dies nicht eine unabdingbare Voraussetzung.

*Hinweis: Ein Planet kann durchaus in vieler Hinsicht ideal geeignet erscheinen und dann durch die An- oder Abwesenheit eines einzigen Faktors jegliche Aussicht auf eine mögliche Kolonialisierung vereiteln.

ANHANG A: PLANETENKARTEN

1. SPEKTRAL-KARTE

FARBE	KLASSE
Rot	M (kühl)
Orange	K
Gelb	G
Weiß	F
Grün	A
Hellblau	B
Dunkelblau	O (heiß)

2. PLANETENOBERFLÄCHEN-KARTE

FARBE	TYPUS
Rot	Lavagestein
Braun	Fels
Blau	Ozean
Weiß	Gletscher
Violett	Gasriese

3. MINERALIEN UND IHRE PREISE

Blei	40	Chrom	260
Eisen	60	Antimony	280
Kobalt*	80	Promethium*	300
Nickel	100	Quecksilber	320
Kupfer	120	Tungsten	340
Zink	140	Silber	360
Molybdän*	160	Gold	380
Zinn	180	Platin	400
Magnesium	200	Plutonium	420
Aluminum*	220	Rodnium	440
Titan*	240	Endurium	1000

* Reparatur-Mineralien

4. KRITERIEN ZUR BESTIMMUNG DES MARKTWERTS VON LEBENSFORMEN

Die folgenden Kriterien fallen bei der Beurteilung des Werts von Lebensformen ins Gewicht:

New Species: Spezies, die bisher weder gefangen noch aufgezeichnet wurde

Intelligence: Je intelligenter, desto wertvoller

Niche: Je höher die Position in der Nahrungskette, desto wertvoller

Size: Je größer, desto wertvoller

Distance: Je weiter entfernt der Herkunftsplanet, desto wertvoller.

Zur Beachtung: Fliegende oder schwebende Lebensformen können nicht eingefangen werden.

Anhang B: Energieverbrauch

Hyperraum-Fahrten	.48 bis .16 Kubikmeter / zurückgelegte Koordinaten (basierend auf derMotorenklasse)
Laserkanone feuern	.01 Kubikmeter
Raketen starten	.05 Kubikmeter
Schilde heben	.1 Kubikmeter/Sternenstunde
Start und Landung	.25 / Kubikmeter je G des Planeten

Appendix C: Auszüge aus den religiösen Schriften von Arth

Das Buch Endurium

Kapitel I: Die Jahre der Finsternis (und des Chaos). Vers 1-6.

1. Im Anfang war die Finsternis… oder war es das Licht… nein, es war dunkel. Schließlich kam der Mensch auf die Bühne, und wahrlich, er schuf ein großes raumfahrendes Reich und es war… Ja gewiß, im Anfang war die Finsternis.

2. Wie dem auch sei, der Mensch vermehrte sich und breitete sich aus über die himmlischen Körper des Universums, und alles war gut (oder besser!). Und so und auf diese Weise fand er die anderen Rassen. Und nahm sie auf in sein Reich und behandelte sie beinahe wie seinesgleichen.

3. Und für eine geraume Zeit herrschte Friede und Jubel und alles war eitel Freude. Dann kam über die Menschheit das größte aller Übel und er ward gestraft. Das Land erzitterte, die Himmel brannten lichterloh, und Zerstörung kam darnieder auf Erden und auf das Reich der Menschen.

4. Und mit dem Niedergang dieses rechtschaffenen und glorreichen Reiches ergriffen die anderen Rassen die Gelegenheit, ihrer Missbilligung Ausdruck zu verleihen über die bösen Wege des Menschen und wahrlich sie schlugen Billionen. Dann folgten die dunklen Jahre des Chaos.

5. Wehe, wehe, das waren Jahre der Dunkelheit und der Unordnung. Es herrschte die Dunkelheit des Chaos und das Chaos der Dunkelheit. Und beide, die Dunkelheit und das Chaos, waren von einer Art, die nie zuvor ein Auge erblickt.

6. Und aus diesem dunklen Chaos, das wirr und dunkel war, gingen hervor die Kolonialwelten von Noah, die wie Kinder des Reiches waren. Und unter diesen Welten, die wie Brüder zueinander waren, war Arth, und seine Monde waren wie Kinder und diese wiederum wie Enkel des Reiches und Vettern der anderen Welten.

Kapitel II: Die Prophezeihungen. Vers 1-4.

1. Und so wird Arth in die dunklen Jahre des Chaos versinken. Ich sage Euch, Sie werden dunkel und chaotisch sein wie die anderen Jahre der Finsternis. Wehe, wehe, noch dunkler. Wahrlich, sie werden so chaotisch und so dunkel sein, wie kein Gedanke denken kann.

2. Lang, lang werden sie sein, diese dunklen Jahre. Und dann, aus dieser Finsternis wird sich erheben und aufschwingen ein neues Arth und ein neuer Rat. Und zu dieser Zeit wird sich in den Gedärmen von Arth neues Leben regen. Ja, stolz wird der Mensch einmal mehr die Gänge der Kinder Noahs durchstreifen.

3. Und in diesen Gängen wird er wiederfinden den Fels der Alten, den der Mensch erstmals in den Ruinen der Alten gefunden hatte, in denen er sich vor undenklicher Zeit niedergelassen und beheimatet hatte. Lob und Preis den Alten, die wie … wie nichts sonst waren, und die unter den Sternen sich tummelten, noch bevor der Mensch auch nur ein Blinzeln im kosmischen Auge der Wirklichkeit war.

4. Heil Dir, Endurium, o heiligstes aller kostbaren energiespendenden Elemente. O wunderbarer Fels der Wahrheit! Lob und Preis jener heiligen Erbschaft der Alten, denn in ihr wird die Menschheit einmal mehr ihr Schicksal unter den Sternen finden.

So steht es geschrieben.

Anhang D: Auszüge aus dem Logbuch der Noah 2 Expedition

1100 Uhr 3-22-3454

Wir sind genau 9 Stunden von der Erde entfernt, und die Mannschaft ist vollkommen erschöpft. Vier Stunden sind es her, seit wir von den Gazurtoiden Schiffen angegriffen wurden, und ich gehe auf die Warnstufe Gelb über, damit sich wenigstens einige der Leute zur Ruhe legen können. Obwohl das Schiff ernsthafte Schäden erlitten hat, sind alle Systeme noch funktionstüchtig, und wir haben, wie durch ein Wunder, keine Leben verloren.

Ich fürchte, daß ich in meiner optimistischen Naivität einen verhängnisvollen Fehler in der Einschätzung der Lage begangen und damit das Leben sämtlicher Leute an Bord gefährdet habe. Bei der Wahl des Kurses war ich mir des Umstands bewußt, daß der primäre Sprung uns unmittelbar außerhalb der Stab-Konstellation bringen würde, einer Zone, in der sich kürzlich einiges an Gazurtoiden-Aktivität getan hat. Da die Sprungverbindung jedoch nur etwa 8 Sektoren vom Sol-System entfernt war, und eine sekundäre Verbindung bestand, die uns in wenigen Stunden in die unmittelbare Nähe von Arth führen würde, traf ich die waghalsige Entscheidung, mit dieser Abkürzung Wochen im Hyperraum zu sparen und das Risiko einer Begegnung in Kauf zu nehmen.

In dem Moment, als uns die Strömung entließ, fanden wir uns unter Beschuß. Unsere Raketen blieben praktisch wirkungslos gegen die angreifenden Gazurtoiden Schiffe. Es machte den Anschein, als hätten sie eine neue Form von Schutzschild entwickelt. Glücklicherweise wurden wir dann von einer weiteren Stömung erfaßt, die uns nach oben und kernwärts in Bezug auf die erste trieb. Unser Navigator hat soeben unsere genaue Position berechnet; wir sind auf 189, 190. Das ist zwar in einiger Entfernung von unserem Bestimmungsort, aber wir sind am Leben. Mit etwas Glück und ohne weitere Überraschungen sollten wir in zwei Tagen zurück auf Arth sein.

Kapitän aus.

ANHANG E: Zeittafel

Anhand der Informationen, die wir in der unterirdischen Kolonie entdeckt haben, haben unsere Forscher eine Zeittafel ausgearbeitet, die wir für ziemlich exakt erachten. Natürlich bleiben viele Einzelheiten ungeklärt, und viele Indizien können noch nicht sinnvoll eingeordnet werden. Wir vertrauen darauf, daß Sie uns von Ihren Entdeckungsfahrten genügend Details zurückbringen werden, damit wir die verbleibenden Lücken schließen können.

2100 - Entdeckung des Endurium durch den Menschen.

2150 - Der Mensch entdeckt die Anwendung des Endurium für superphotonische Technologie und beginnt damit zu experimentieren. Beginn der Kolonialisierung. Anfang des großen Reiches.

2300 - Begegnung zwischen den Menschen und den Velox.

2650 - Wichtige Endurium Funde begründen ein Goldenes Zeitalter.

2675 - Entdeckung der Spemin.

2770 - Entdeckung der Thyrnn und Elowan.

3000 - Beginn der ersten Welle (?)

3120 - Bündnis mit den Velox

3260 - Ende der ersten Welle (?)

3400 - Beginn der zweiten Welle (?).

3450 - Planung des Noah Projekts

3454 - Start der Noah 2 Expedition

3480 - Niederlage der Erde

3505 - Ein Bombeneinschlag auf Arth erzeugt die südliche heiße Zone und zwingt die Untergrund-Siedler zum Verlassen ihrer Behausungen.

3520 - Zerfall der gesellschaftlichen Struktur auf Arth, Beginn der Dunklen Jahre.

4400 - Beginn der neuen Ära auf Arth, mit der Gründung eines neuen Rats und dem Einsatz der industriellen Revolution

4500 - Wiederentdeckung der Raumfahrt (unter Lichtgeschwindigkeit)

4594 - Entdeckung der Noah 2 Kolonie und des Endurium

4615 - Aussendung der ersten Forschergruppe in superphotonischen Schiffen.

4620 - Heute

NOTIZEN

HINWEIS

Software © 1986 Binary Systems

Title Musik von Jeff Lubeck

Anleitung von Nicholas Lavroff und Binary Systems mit T.L. Thompson und Caitlin Johnson

ELECTRONIC ARTS ®

Langley Business Centre, 11-49 Station Road,
Langley, Berks, SL3 8YN England
Tel: (0753) 49442

E01300GM