

WRECKERS

(c) 1991 Audiogenic Software Limited

LADIANWEISUNG

Amiga

Computer einschalten und beim Erscheinen des Workbench-Icons die Spieldiskette in das interne Laufwerk einlegen. Die Intro-Sequenz kann durch Drücken einer beliebigen Taste übersprungen werden.

Atari ST/STe

Spieldiskette in Laufwerk A einlegen und einen Reset ausführen. Die Intro-Sequenz kann durch Drücken einer beliebigen Taste übersprungen werden.

IBM PC und Kompatible

Diskette 1 einlegen und Laufwerk anwählen (z.B. A:). Soll das Spiel von Diskette gespielt werden, **WRECKERS** eingeben und **Return** drücken. Die Intro-Sequenz kann durch Drücken einer beliebigen Taste übersprungen werden.

Soll **WRECKERS** von der Festplatte gespielt werden, **INSTALL** eingeben und den Bildschirmanweisungen folgen.

Nahere Informationen finden sich auf Diskette 1. **TYPE README.TXT** eingeben und **Return** drücken, um das File zu lesen.

STEUERUNG

Amiga, Atari ST/STe

WRECKERS kann mit Joystick und Maus gespielt werden. Auf die Maus kann man aber auch verzichten. In der Station Beacon wird die Spielfigur mit dem Joystick gesteuert. Sie können den Stick entweder normal halten und die vier diagonalen Richtungen benutzen oder ihn gegen den Uhrzeigersinn um 45 Grad drehen und die horizontalen/vertikalen Richtungen benutzen. Der Feuerknopf aktiviert die Waffe. Wird der Knopf länger gedrückt, schaltet sich das Dauerfeuer ein.

Außerhalb der Station wird der Joystick für alle acht Bewegungsrichtungen eingesetzt. Der Feuerknopf aktiviert die Plasmawaffe des Raumanzuges.

Die Bordwaffen der Geschützstände (Battlepods) werden mit dem Joystick bedient. Der Feuerknopf aktiviert den Vakuum-Mechanismus. Joystick nach oben halten, um zur Station zurückzukehren.

Die Leertaste läßt den Kontrollzeiger erscheinen, der mit dem Joystick auf dem Bildschirm bewegt werden kann. Alternativ dazu kann die linke Maustaste gedrückt werden, um den Zeiger mit der Maus zu bewegen. Der Zeiger wird zur Auswahl der Droiden, des Nachrichtencomputers und des Radartasters (Long Range Scanner) an der Kontrolltafel benutzt. Außerdem können auf dem Kartenbildschirm Befehle an die Droiden gegeben werden.

Ein Klick auf den Gesundheits-Indikator (E) ruft das Spiel-Kontroll-Menü auf. Hier können folgende Optionen gewählt werden:

RESTART	NEW	neues Spiel starten
RAM	RS	Spielstand im RAM speichern
	RL	Spielstand vom RAM laden
DISK	S	Spielstand auf Disk speichern
	L	Spielstand von Disk laden
	F	Diskette formatieren
	?	gespeicherte Files auflisten
HIScore	HS	High-Score-Liste auf Disk speichern
	HL	High-Score-Liste von Disk laden
	Q	zum Spiel zurückkehren

Zum Speichern der Spielstände muß eine **Leerdiskette** benutzt werden. Die Spieldiskette **darf nicht** zum Speichern eingesetzt werden!

SCHNELLZUGRIFF PER TASTATUR

Folgende Tasten können anstelle des Zeigers benutzt werden:

F1 bis F10	wählt einen Droiden (Kartenbildschirm)
M	Nachrichtenarchiv
R	Radartaster des Geschützstandes
G	Spiel-Kontroll-Menü
V	Droiden inspizieren (wenn Kartenbildschirm aktiv)
Q	Abbruch (gilt für diverse Screens)
P	Pause
Leertaste	schaltet Zeiger ein u. aus

IBM PC & Kompatible

Wenn Sie keinen Joystick und keine Maus besitzen, können Sie das Spiel auch per Tastatur spielen. Das numerische Tastenfeld steht für die acht Joystick-Richtungen, wobei die Taste 0 den Feuerknopf ersetzt und Taste 5 den Zeiger ein- und ausschaltet.

Der zweite Feuerknopf des analogen Joysticks und die linke Maustaste der Microsoft-kompatiblen Maus schalten den Zeiger ein und aus.

Alle anderen Kontrollen siehe Amiga-Instruktionen, ausgenommen des Formatbefehls (dieser ist hier nicht vorhanden). Eine Leerdiskette muß **vor** dem Spiel formatiert werden.

Drücken Sie **CTRL-ALT-DEL**, um zum Betriebssystem zurückzukehren.

DIE GESCHICHTE

Am äußeren Rand unseres Sonnensystems dreht die Raumstation Beacon 04523N ihre einsamen Runden. Verankert an einem wichtigen interstellaren Knotenpunkt, leitet die Station intergalaktische Reisende und vollautomatische Frachter sicher durch die Gefahren des Weltalls.

Wie bei den mesiten modernen Raumstationen, kann Beacon vollständig von Droiden gesteuert werden. Angesichts staatlicher Auflagen (die im Grunde von den Gewerkschaften durchgesetzt wurden, da diese um Arbeitsplätze fürchteten) müssen ständig drei Offiziere in der Station anwesend sein. Diese werden im Kälteschlaf gehalten. Einmal pro Monat wird ein Offizier vorübergehend aufgetaut, um Routine-Checks durchzuführen und um seine körperliche Konstitution zu erhalten. Ansonsten wird ein Besatzungsmitglied nur im Alarmfall reanimiert. Es kann immer nur ein Offizier aktiv sein, da die Luftvorräte begrenzt sind.

Obwohl die menschliche Crew für das reibungslose Funktionieren der Station verantwortlich ist, kann man deren Aufgabe nicht als schwierig bezeichnen, da alles elektronisch überwacht wird und die Droiden mit Rat und Tat zur Seite stehen.

Da die Station allen galaktischen Zivilisationen von Nutzen ist, wurde sie nur leicht bewaffnet. Trotz allem ist jeder Offizier mit einer chemischen Anti-Plasma-Waffe ausgerüstet, die er ständig bei sich trägt. Nachträglich erhielt Beacon einige Verteidigungseinrichtungen, die ein unerlaubtes Eindringen von Fremdwesen verhindern sollen. Dies geschah als Teil von *Projekt Oakleaf*, einem streng geheimen Projekt unter staatlicher Leitung, das nach der immer noch unaufgeklärten Zerstörung einiger anderer Raumstationen ins Leben gerufen wurde.

Unter Berufung auf das interstellare Gesetz zum Schutze staatlicher Einrichtungen gegen unbefugtes Eindringen außerirdischer Lebensformen (*Terranisches Seuchengesetz, Paragraph 411, Absatz 56*) wurde die Station mit einem Warnsystem ausgestattet, welches mit einem Samson-Selbstvernichtungsmechanismus gekoppelt ist. Kommt es nun zu irgendeiner Verseuchung, wird ein Count-Down initialisiert, der in der vollkommenen Atomisierung der Station endet - eine zwar radikale, aber äußerst effektive Art der Sterilisation. Die Besatzung hat im Ernstfall genau 60 Minuten Zeit, die Station zu räumen bzw. sie von allen Aliens zu befreien.

IHRE AUFGABE

Wenn die Sensoren das Eindringen von Fremdwesen feststellen, aktiviert sich der Selbstvernichtungsmechanismus. Der Count-Down kann nur gestoppt werden, wenn die Station frei von allen Eindringlingen ist und der Radartaster im Raum um die Beacon keine Aliens mehr registriert.

Ihre Aufgaben sind folgende: Die erste und wichtigste ist die Gewährleistung der einwandfreien Funktion des automatischen Fluglotsen. Eine Fehlfunktion kann katastrophale Folgen für die Fracht- und Passagierschiffe haben, die von der Beacon durch den Raum geleitet werden. Zum zweiten muß die Station gegen jegliche Beschädigungs- und Invasionsversuche geschützt werden. Sie als Offizier tragen die alleinige Verantwortung für die Station.

Um beide Aufgaben zu meistern, müssen Sie sämtliche zur Verfügung stehenden Informationen und Ressourcen nutzen. Nach außen hin wird die Station mit Hilfe der vier Geschützstellungen (Battlepods) verteidigt, die sich an den vier Eckpunkten der Beacon befinden. Von hier aus können die Aliens vernichtet werden, bevor sie die Station betreten. Gelingt dies nicht, müssen Sie Ihren Raumanzug anlegen und die Invasoren von der Außenfläche der Beacon vertreiben. Sollten die Aliens dennoch in die Station eindringen, liegt es allein an Ihnen und Ihren Droiden, die Beacon vor dem Untergang zu bewahren.....

MILITÄRISCHE RÄNGE

Alle drei Mannschaftsmitglieder beginnen ihre Karriere als Pilot Officer. Das Computersystem ist autorisiert, einen Offizier bei entsprechendem Anlaß (z.B. Tapferkeit vor dem Feind) zu befördern. Die Rangordnung ist folgende:

1	Pilot Officer
2	Flying Officer
3	Flight Lieutenant
4	Squadron Leader
5	Wing Commander
6	Group Captain
7	Air Commodore
8	Air Marshall

Wenn Sie der Computer über eine Beförderung unterrichtet, können die näheren Daten über die zahlreichen Terminals der Station abgerufen werden.

AKTUELLER STATUS DER BEACON 04523N

Kompletter System-Status:

Lebenserhaltungssystem voll funktionstüchtig.

Sender 0-3 justiert, Übertragung der Lotsensignale läuft einwandfrei.

Alle Geschützstände in Wartestellung.

Schwerkraftkontrolle stabil.

Atmosphärisches Kontrollsystem voll funktionstüchtig.

Generatoren bringen volle Leistung.

Alle Schutzanzüge vorhanden, Sauerstofftanks voll.

Droidenfabrikation auf Wartestellung. Sämtliches Material vorhanden.

Radartaster voll funktionstüchtig.

Kalteschlafkammern voll funktionstüchtig.

Pneumobahnen und Aufzüge voll funktionstüchtig.

Alle Systeme der Beacon 04523N arbeiten korrekt.

Letzte Meldung: Radartaster orten organische Signale....

PLASMODIANS

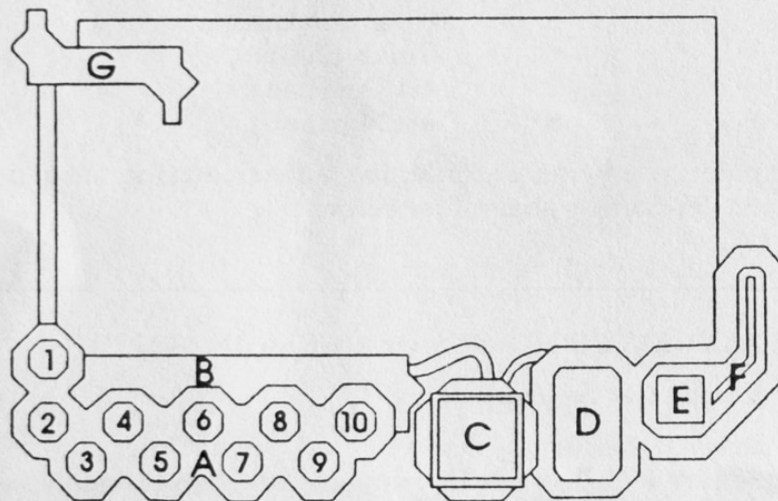
Die *Plasmodian Extraterralis* ist eine seltene und tödliche Makrobenart, die wie eine mutierte grüne Amöbe aussieht. Sie bewegt sich in einem schlafähnlichen Zustand auf der Suche nach Nahrung durch den Weltraum. Eine besondere Vorliebe entwickelt sie für *Plasnoglas*, jenen hochbelastbaren Werkstoff, der für die Außenhüllen von Raumstationen entwickelt wurde. Stößt die Makrobe auf Plasnoglas, setzt sie sich mittels Schleimabsonderung fest und frißt sich durch das Material.

Hat die Makrobe genug Futter und somit genügend Mineralien aufgenommen, reproduziert sie sich, indem sie ihre Nachkommen in das Plasnoglas einnistet. Die Nachkommen beginnen ihrerseits sofort mit der Nahrungsaufnahme. Nach der Vermehrungsphase stirbt die Muttermakrobe und versiegelt mit ihrer Körperhülle das entstandene Loch im Plasnoglas. Innerhalb der Hülle wachsen die Nachkommen heran. In ausgewachsenem Zustand sind sie dann in der Lage, Energie aus der Umgebung aufzunehmen und in Form von tödlichen Plasmakugeln wieder abzugeben.

Unbestätigte Berichte besagen, daß sich die Plasmodians nicht nur von toter Materie und Plasma-Energie ernähren können, sondern auch mit Lebewesen, deren Körper auf Kohlenstoffbasis aufgebaut sind (wie etwa Menschen), verschmelzen können. Nach dem Eindringen in den Wirtskörper entsteht ein Hybridwesen mit dem Aussehen eines gigantischen Schleimwesens. Diese Kreatur soll die Beweglichkeit eines Menschen besitzen. Ihr Körper ist von einem Plasma-Energiefeld umgeben, das sie nahezu unverwundbar macht. Um die bereits in der Station befindlichen Aliens mit der chemischen Waffe vernichten zu können, muß zunächst jedes weitere Eindringen der Aggressoren unterbunden werden, da die Plasmodians an Bord so lange unsichtbar bleiben, wie fremde Lebensenergie von außen zuströmt.

Die plasmodische Seuche konnte bislang noch nicht gestoppt werden - sie driften weiterhin auf der Suche nach Nahrung durch das Universum. Für die Sporen ist es ohne Bedeutung, ob ihre Reise bis zur nächsten Nahrungsquelle eine Minute oder tausend Jahre dauert....

DIE KONTROLLTAFEL



A - DROIDEN-AKTIVIERUNG

Im unteren linken Teil der Kontrolltafel befinden sich zehn Tasten zur Aktivierung der Droiden. Die Tasten 1-3 aktivieren die drei speziellen Kampfdroiden. Jede Taste trägt das Portrait des entsprechenden Droiden, das bei Anwahl aufleuchtet. Ist ein Droide stark beschädigt, beginnt dessen Portrait zu blinken.

Bei der Anwahl eines Droiden wird eine Generalkarte der Station eingeblendet. Die Standorte aller Droiden sind dort angegeben. Der angewählte Droide blinkt; auch der Aufenthaltsort des Offiziers wird angezeigt. Verseuchte Gebiete sind farblich hervorgehoben - Gelb bedeutet leicht verseucht, Grün schwer verseucht.

Der aktuelle Droid wird unterhalb der Karte dargestellt. Um den Datentransfer zwischen den Droiden zu erleichtern, wird ein Multi-Ton-System verwandt. Da diese Sprache für Menschen unverständlich ist, werden die Informationen vom Zentralrechner ins Englische übersetzt. Die diversen Droiden besitzen unterschiedliche Persönlichkeiten. Deshalb sollten Sie sie genau studieren, um den größten Nutzen aus diesen Informationen zu ziehen.

Im rechten oberen Teil des Schirms befinden sich vier Icons. Das erste mit der Bezeichnung V aktiviert eine Kamera, die den Droiden bei der Arbeit beobachtet.

Das zweite Icon mit der Bezeichnung "?" ruft Informationen über den Droiden ab. Sie finden die Droidennummer, dem Modelltyp, seinen Aufenthaltsort, die Anweisungen, die ihm gegeben wurden, und Balkendiagramme für Gesundheitszustand (Health), Bewegungsenergie (Motive Power) und Moral (Morale). Sollte einer dieser Balken stark abfallen, muß der Droide schleunigst zum Aufladen oder auch zum Arzt geschickt werden.

Mit dem dritten Icon ">" werden Befehle gegeben. Wird der Zeiger auf dem Schirm bewegt, wird der Name des farblich hervorgehobenen Gebietes angezeigt. Wählen Sie den Bestimmungsort des aktuellen Droiden und drücken Sie den Feuerknopf (oder die Maustaste). Vorrausgesetzt, der Droide wurde vorher aktiviert, erhält er die neuen Aufgabe oder geht auf Patrouille, falls keine Aufgabe gestellt wurde.

Das vierte Icon "Q" schaltet zurück auf den Standard-Schirm.

Wird eine nicht belegte Droidentaste angeklickt, blendet sich das Portrait des Offiziers und die Generalkarte der Beacon ein. Das V-Icon ist dann nicht belegt und ">" wird durch "M" ersetzt, wom die Karte studiert werden kann.

B - NACHRICHTENCOMPUTER

Hier werden wichtige Informationen der diversen Kontrollsysteme und des Droidenstatus eingeblendet. Setzen Sie den Zeiger auf die Anzeigenzeile und drücken Sie Feuer, um die letzten sieben Nachrichten und deren Übermittlungszeitpunkt abzurufen. Das Nachrichtenarchiv wird per Q-Icon oder durch erneutes Klicken auf die Anzeigenzeile verlassen.

C - RADARTASTER

Der Radartaster ortet sämtliche Bewegungen von Fremdwesen mittels vier Sensoren, die an den Geschützstellungen installiert sind. Der funktionstüchtige Zustand der Sensoren wird durch vier pulsierende Pfeile angezeigt. Jeder Klick auf den Radartaster blendet eine der Geschützstellungen ein. Sollte der Taster organische Signale in seinem Bereich feststellen, werden die Aliens auf dem Display angezeigt. Es erscheint dann automatisch ein Fadenkreuz, das die Bewegungen des Gegners bis auf eine Entfernung von 4000 Dentons verfolgt. Der Taster wird mit "Q" verlassen.

D - STATUS INDIKATOREN

Diese Reihen von LED-Anzeigen repräsentieren den Zustand der drei wichtigsten Komponenten der Station:

Stromgenerator	(linke Spalte)
Atmosphärenkontrolle	(mittlere Spalte)
Gravitationskontrolle	(rechte Spalte)

E - GESUNDHEITSZUSTAND

Der Pulsschlag des aktiven Offiziers wird ständig angezeigt. Er wird schwächer, sollte der Offizier Verletzungen erleiden und erlischt beim Tod der Person.

F - COUNTDOWN

Hier wird der Count-Down der Selbstvernichtungssequenz angezeigt.

G - PUNKTZAHL

Hier erscheint die erreichte Punktzahl.

TRANSPORTSYSTEME

PNEUMOBAHN

Es existieren vier Pneumobahnen (Zippways) - zwei auf dem oberen und zwei auf dem unteren Deck. Um eine Pneumobahn zu besteigen, stellen Sie sich auf den mit "Z" markierten Platz, der am Eingang zur Pneumobahn gelegen ist. Sollte sich die Bahn am anderen Streckenende befinden, wird sie automatisch gerufen. Der Einstieg des Offiziers läuft ebenfalls automatisch ab. Die Fahrt kann jederzeit unterbrochen werden, indem Sie die entgegengesetzte Reiserichtung wählen. In diesem Fall kehrt die Bahn zum Ausgangspunkt zurück.

AUFZUG

Im Zentrum der Station befindet sich ein gläserner Aufzug der galaxisweit bekannten Firma VertiGo, der die einzige Verbindung zwischen den beiden Decks darstellt. Stellen Sie sich auf die Einstiegsplattform, um den Aufzug zu betreten. Im Aufzug gibt Ihnen der Zentralrechner entsprechende Anweisungen zum Starten des Gefährts.

Der Aufzug wird auch von den zehn Droiden benutzt. Werden sie auf ein anderes Deck befohlen, formieren sie sich zu einer ordentlichen Reihe und fahren einer nach dem anderen zu der neuen Position. Ist der Aufzug gerade besetzt, müssen Sie warten, bis er zurückkehrt. Bei der Fahrstuhlbenutzung haben Sie aber auf jeden Fall den Vortritt vor den Droiden.

DIE RÄUMLICHKEITEN VON BEACON 04523N

KÄLTEKAMMER (CRYOGENICS ROOM)

Hier liegen die drei menschlichen Besatzungsgmitglieder im Kälteschlaf. Der Zentralcomputer überwacht das gesamte System der Kältekammer. Ein Notaggregat sorgt dafür, daß bei einem Ausfall des Hauptgenerators noch mehrere Gefrier-/Auftauoperationen durchgeführt werden können. Die Kammer besitzt zusätzlich einen energetischen Schutzschirm, der das Eindringen von Fremdwesen verhindern soll. In der Kältekammer kann die Crew nicht nur aufgetaut, sondern auch eingefroren werden. Das Einfrieren empfiehlt sich, wenn ein Offizier verwundet oder sein Energiehaushalt niedrig ist. Im Kälteschlaf werden seine Wunden versorgt, und dem Körper wird neue Energie zugeführt.

ATMOSPHEREN-ÜBERWACHUNG

Der Atmosphären-Kontrollraum ist besonders wichtig für die menschliche Crew, da seine Systeme die Luftversorgung der Station kontrollieren, die Tanks der Raumanzüge mit Sauerstoff auffüllen und das von den Menschen ausgestoßene Kohlendioxid verarbeiten. Sollte der Raum von Fremdwesen besetzt werden, wird die Luftversorgung der Beacon unterbrochen, was unweigerlich den Erstickungstod der Mannschaft zur Folge hat. Die mittlere Leuchtdiodenreihe des Status-Indikators (D) zeigt die atmosphärischen Bedingungen der Station. Die Droiden benötigen keinen Sauerstoff (sie ziehen ein Vakuum sogar vor, da sie auf diese Weise nicht rosten können).

GRAVITATIONS-ÜBERWACHUNG

Hier wird die künstliche Schwerkraft der Station erzeugt. Es ist anzunehmen, daß es die Plasmodians besonders auf diesen Raum abgesehen haben. Aus diesem Grund sind die Offiziere der Beacon mit den neuesten Gravitations-Stiefeln (ein Produkt der Firma Newton Intergalactic Kinetic Experimental) ausgerüstet. Leider konnten den Droiden keine Schwerkraftgeneratoren eingebaut werden, so daß sie bei einem Gravitationsausfall (siehe Status-Indikator D, rechte LED-Reihe) hilflos in der Station schweben. Nur die Reinigungsdroiden sind davon verschont, da sie sich auf einem Luftkissen bewegen.

LADESTATION

Wird ein Droide stark beschädigt, sollte er zum Energieaufladen zu der entsprechenden Plattform im oberen Deck beordert werden. Dort werden seine atomaren Batterien aufgeladen und sämtliche Beschädigungen beseitigt. Sollte der Fall eintreten, daß ein Droide auf der Ladestation vollkommen ausfällt (z.B. bei zu starkem Beschuß durch die Plasmodians), kann die Plattform von keinem anderen Droiden mehr benutzt werden. In dieser Situation müssen Sie einen medizinischen Droiden zur Ladestation schicken, der die nötigsten Reparaturen ausführt. Die restliche Reparatur übernimmt danach die Plattform selbst. Alternativ dazu kann der defekte Droide zerstört werden, um die Plattform wieder zugänglich zu machen.

GENERATOR-RAUM

Hier wird die Energie für Beacon erzeugt und verteilt (ausgenommen sind die Pneumobahn, der Aufzug und die Luftschleusen, die eine unabhängige hydraulische Energiequelle besitzen). Es versteht sich von selbst, daß der Generator unbedingt vor Angriffen geschützt werden muß. Sollten trotz allem Beschädigungen auftreten, besteht die Möglichkeit, daß wichtige Teile der Station (Geschützstellungen, Droiden-Fabrik) nicht mehr mit Energie versorgt werden. Die linke LED-Reihe des Status-Indikators (D) zeigt den Energiepegel des Generators an.

DROIDEN-FABRIK

Obwohl Beacon für zehn Droiden ausgelegt ist, benötigt sie unter normalen Umständen nur drei aktive Droiden, um eine einwandfreie Funktion des Gesamtsystems zu gewährleisten. Angesichts der Invasionsgefahr wurden aber alle Droiden (ausgenommen der medizinischen) für den Kampf gegen die Plasmodians modifiziert.

Kampfdroiden sind modifizierte Servicedroiden, denen chemische Anti-Plasma-Kanonen eingebaut wurden. Es existieren sechs verschiedene Arten von Kampfdroiden. Je höher die Modellnummer, desto schlagkräftiger, intelligenter und effektiver ist ein K-Droide (desto länger dauert aber auch dessen Konstruktion). Die Kampfmodelle 1-3 sind leichte Kampfroboter und bei weitem nicht so effizient wie die Modelle 4-6. Letztere besitzen Hochleistungsschutzschirme, starke Antriebsaggregate mit hohen Beschleunigungswerten, multiple Waffensysteme und fortgeschrittene intelligente Schaltkreise.

Reinigungsdroiden sind modifizierte Hausroboter, die ihre elektrostatischen Saugsysteme als Waffe gegen die Plasmodians einsetzen können. Sie bewegen sich auf Luftkissen und sind somit unabhängig von den Schwerkraftverhältnissen in der Station. Sie besitzen keine Defensivsysteme, was sie leicht verwundbar macht.

Medizinische Droiden haben die Aufgabe, alle Roboter der Station zu warten. Sie sind in der Lage, sämtliche Reparaturen an den Droiden auszuführen und können auch die Energiezellen wieder aufladen. Mittels leistungsstarker Diagnosegeräte finden sie alle defekten Roboter in ihrer Nähe und führen ihre Aufgaben automatisch durch.

Wenn Sie vor dem Schaltpult der Droiden-Fabrik stehen, werden eine Draufsicht des Pults und eine vergrößerte Projektion des Monitors mit Informationen über Droide 1 eingeblendet. Sie können jede der zehn Tasten drücken und erhalten dann eine Beschreibung des entsprechenden Droiden (falls vorhanden) oder eine Balkengrafik, falls der Roboter noch im Entstehen ist.

Ist eine Taste nicht belegt (noch kein Droide vorhanden), zeigt Ihnen die Statuszeile, daß Sie sich im VIEW-MODUS befinden. Das Balkendiagramm zeigt die Zeitspanne, die benötigt wird, um den Droiden herzustellen (je leistungsstärker der Roboter ist, desto länger dauert seine Produktion). Mittels der Links/Rechts-Pfeiltasten können Sie den gewünschten Droiden auswählen. Sollte die Angabe **ACCESS DENIED** eingeblendet werden, kann dieser Droide nicht gewählt werden, da Sie noch nicht den entsprechenden Rang besitzen, um einen so kampfstarken Roboter zu befehlen.

Haben Sie den Droiden ausgewählt, genügt ein Klick auf **OK**, um dessen Produktion zu starten. Um weitere Droiden zu produzieren, wählen Sie eine nicht belegte Taste und den gewünschten Robotertyp. Das Schaltpult wird mit "Q" verlassen. Ist ein Droide fertiggestellt, materialisiert er auf einer der fünf Plattformen der Fabrik.

DATEN-TERMINALS

Jede Abteilung der Beacon besitzt ein Netzwerk von Daten-Terminals, an denen nützliche Informationen über den Raum, in dem sie sich gerade befinden, abgerufen werden können. Stellen Sie sich vor das Terminal, um die Daten abzurufen. Der obere Teil des Screens zeigt Ihren Namen und den Rang. Im unteren Teil finden Sie Ihre aktuelle Position und den Status der Ausrüstungsgegenstände des Raumes. Ganz unten wird die bis zur Selbstvernichtung verbleibende Zeit eingeblendet. Mit "Q" wird das Terminal verlassen.

SENDERÄUME

Die wichtigsten Räume der Beacon sind zweifellos die vier Senderäume (Bulb Rooms). Die Räume 0 und 1 befinden sich im oberen Deck, 2 und 3 im unteren. Diese vier Sender dürfen unter keinen Umständen ausfallen.

Wird ein Sender instabil, sendet er Fehlsignale, die zu katastrophalen Raumschiffskollagen führen können. Außerdem beginnt sich der Sender bei solch einer Phasenverschiebung zu erhitzen. Steigt die Temperatur zu stark an, kann es zu einem Kurzschluß kommen, der unter Umständen die Explosivladungen des Selbstvernichtungsmechanismus entzündet, was die Station unweigerlich zerstören würde. Sollte ein Sender instabil werden, erhalten Sie eine entsprechende Nachricht.

Um den Sender zu rejustieren, stellen Sie sich vor das Kontrollpult in dem entsprechenden Senderraum. Ein Screen mit zwei Oszilloskop-Signalen wird daraufhin eingeblendet. Zur Rechten des Screens finden Sie die Temperaturanzeige des Senders; ist der Sender schon längere Zeit instabil und somit die Temperatur in der kritischen Zone, müssen Sie schnell handeln.

Das rechte Oszilloskop zeigt eine stabile Wellenform (so muß der Sender eingestellt sein) und das linke die aktuelle Wellenform. Zwischen den beiden Anzeigen befinden sich zwei Schieberegler, mit denen die Justierung erfolgt. Die Regler kontrollieren die Modulation der beiden Frequenzen. Schieben Sie die Regler an eine neue Position und drücken Sie Feuer, um die Wellenform zu ändern. Probieren Sie dies so lange, bis die Wellenform im rechten Teil mit der im linken Teil identisch ist. Nach der Justierung wählen Sie "Q", um das Schaltpult zu verlassen.

GESCHÜTZSTELLUNG/VERTEIDIGUNGSSYSTEM

Der Radartaster der Beacon zeigt alle plasmodischen Angriffswellen. Sobald Sie festgestellt haben, welcher Sektor unter Beschuß ist, sollten Sie die entsprechende Geschützstellung aufsuchen.

Als Teil von *Projekt Oakleaf* wurde Beacon mit vier neuartigen Geschützen ausgerüstet, die sich an den vier Eckpunkten der Station befinden (0 und 1 im oberen Deck, 2 und 3 im unteren). Diese Geschütze tragen den Spitznamen *Space Hoover*, weil sie nach einem neuentwickelten Prinzip arbeiten, der sogenannten *Negativen Materieanziehung*. Jegliche Materie im Wirkungsbereich der Waffe wird, ähnlich einem Staubsauger, von ihr aufgesaugt.

Die Geschützstellung wird durch die mit einem orangefarbenen Dreieck gekennzeichnete Luftschleuse betreten. Sobald sich die Tür hinter Ihnen geschlossen hat, schaltet der Computer den Kampfbildschirm ein. Das Geschütz wird mit dem Joystick bzw. mit dem numerischen Tastenfeld bewegt und mit dem Feuerknopf aktiviert. Alle Plasmodians, die in den Wirkungsbereich der Waffe geraten, werden von ihr aufgesaugt und vernichtet.

Bedenken Sie: Je mehr Aliens Sie in diesem Stadium vernichten, desto weniger können in die Station eindringen! Um die Geschützstellung zu verlassen, fahren Sie den Geschützkopf an den oberen Rand des Bildschirms und lassen ihn dort stehen.

WELTRAUMSPAZIERGANG

Obwohl die täglichen Wartungsarbeiten an der Station vom Zentralrechner und den Droiden ausgeführt werden, können Situationen auftreten, die nur mit menschlicher Flexibilität zu meistern sind. Aus diesem Grund besitzt die Station zahlreiche Luftschleusen, durch die die Crew (natürlich mit Raumanzügen) auf die Außenhülle der Beacon gelangen kann, um dort die notwendigen Reparaturen ausführen zu können.

Die Raumanzüge sind ebenfalls mit Waffen ausgerüstet, so daß Plasmodians, die sich auf der Außenhülle der Station verankert haben, vernichtet werden können. Um den Raumanzug anzulegen, betreten Sie einfach eine der Luftschleusen (zu finden in der Atmosphären-Kontrolle, der Ladestation, dem Senderraum 1 im Oberdeck, Senderraum 3, den Lagerräumen, Senderraum 2 und der Droidenfabrik).

Sobald sich die Tür hinter Ihnen schließt, werden Ihnen der Raumanzug und die Waffe automatisch angelegt. Dann zündet der Computer die Antriebssysteme des Anzugs und steuert Sie aus der Schleuse heraus. Bei der Rückkehr müssen Sie dieselbe Schleuse benutzen, aus der Sie gekommen sind (zu erkennen an der holographischen Projektion IN). Der Anzug wird mit dem Joystick bzw. mit dem numerischen Tastenfeld gesteuert. Die Waffe wird mit dem Feuerknopf ausgelöst.

Beim Weltraumspaziergang sind die drei Statusanzeigen der Kontrolltafel modifiziert. Die linke Anzeige steht für die verbleibende Antriebsenergie, die mittlere für die Sauerstoffreserven und die rechte für die verbleibende Schußzahl der Waffe. Um in die Station zurückzukehren, fliegen Sie über das Zeichen IN an der entsprechenden Luftschleuse.