

verlieren. Machen Sie sich Notizen ueber die Anordnung und die Aktionschemata der Laserbatterien, um bei spaeteren Versuchen ihre Fehler nicht zu wiederholen. Auf manchen Feldern befinden sich gemeine Fallen!

DER COMPUTERRAUM

Auf einigen Feldern ist eine Pyramide stationiert. Wenn neben der Anzeige "PYRAMID" ein Fragezeichen steht, so bedeutet dies, dass hier keine Pyramide vorhanden ist. Diese Pyramide birgt den Steuercomputer fuer die Sicherheitsvorrichtungen auf diesem Feld in sich. Mit dessen Hilfe koennen Sie durch die Eingabe eines Passwortes alle Sicherheitsvorrichtungen fuer 33 Sekunden ausschalten. Um die Pyramide zu betreten, stellen Sie Ihren Roboter vor deren Tuer und druecken dann den Steuerknueppel nach vorne. Die Tuer oeffnet sich automatisch und der Computer stellt sich vor.

Das Passwort besteht aus einem fuenfstelligen Farbcode, wobei jedes Zeichen eine der sechs Farben annehmen kann, die vertikal am Computer angeordnet sind. Eine Farbe kann durchaus mehrmals vorkommen. Es gilt nun diesen Code zu knacken. Bewegen Sie hierzu den Pfeilcursor auf die gewünschte Farbe und druecken dann die Feuertaste, um die Farbe zu uebernehmen. Sie koennen mit der Taste "BS" korrigieren. Sind Sie mit Ihrem Farbcode einverstanden, so fahren Sie mit dem Cursor auf die "CR"-Taste und druecken den Feuerknopf, wobei der Farbcode vom Computer uebernommen wird. Antwortet der Computer Ihnen mit "PASS! 5-0" so haben Sie Glueck gehabt und das Passwort gefunden. Normalerweise werden Sie jedoch z.B. die Meldung "ERROR! 1-2" erhalten. Die erste Zahl, die unter dem 'B' in der obersten Zeile steht, sagt aus, wieviele Zeichen Ihres Codes mit dem Passwort in Farbe und Position uebereinstimmen. Die zweite Zahl unter dem 'V' zeigt an, wieviel Farben Ihres Versuchs zwar noch im Passwort vorhanden sind, aber an der falschen Position stehen. Zur Loesung des Passwortes stehen Ihnen 11 Versuche zur Verfuegung. Wenn Sie danach das Passwort noch nicht gefunden haben, wird Ihr Roboter eliminiert, was Ihnen freundlichweise vom Computer quittiert wird.

EXTENDED VERSION

DER PULSAR

In manchen Sektoren befindet sich ein Pulsar. Dieser ist auf der Sternenkarte durch einen Punkt gekennzeichnet. Mit diesem koennen Sie 100000 Energieeinheiten tanken. Warpen Sie hierfuer in einen Pulsar-Sektor und druecken die 'F3'-Taste. Der Pulsar ist ein Stern, der fuer kurze Zeit aufblitzt, dann verschwindet, und sich in eine teils bestimmte, teils zufaellige Richtung bewegt. Dieser Vorgang wiederholt sich periodisch. Sie muessen nun diesen Pulsar abschiessen. Wenn Sie ihn getroffen haben, wird er zu strahlen beginnen und Ihre Energieanzeige wird hochzaehlen. Nach dieser Aktion ist der Pulsar verbraucht. Insgesamt stehen 20 Pulsare zur Verfuegung.

DER STATUS REPORT

Wenn Sie alle 10 Monde besucht haben, muessen Sie noch einmal auf die Sternenkarte schalten und kurz die Feuertaste betaeetigen. Kurz darauf wird sich der "STATUS REPORT" melden. Sie haben dann Ihre Mission erfuellt, was mit "MISSION ACCOMPLISHED" signalisiert wird, wenn Sie mindestens 100000 Uraneinheiten von den Monden geholt haben.

Sie bekommen nun Ihre Uraneinheiten angerechnet, die Sie an Bord haben. Ihre verbleibende Energie wird Ihnen dann aufs Punktekonto addiert. Zusätzlich erhalten Sie 100000 Punkte "MISSION BONUS". Sollten Sie Ihre Mission in weniger als 6 Stunden erfuellt haben, so bekommen Sie noch den "IN-TIME BONUS" von 100000 Punkten angerechnet. Ihre Mission wird abgebrochen und erhaelt den Status "ABORTED" bei folgenden Situationen:

1. Ihre gesamte Energie ist verbraucht
2. Sie haben alle 9 Roboter verloren
3. Sie besitzen, nachdem Sie alle Monde besucht haben, weniger als 100000 Uraneinheiten an Bord

In diesen Situationen bekommen Sie nur Ihre Uraneinheiten als Punkte angerechnet.

FUNKTIONSTASTENBELEGUNG:

- F1: Sternenkarte
- F3: Mondsicht
- F5: Transporterraum
- F7: Beamanforderung

Durch Druecken der "RUN/STOP"-Taste bringen Sie das Spiel in den Pause-Modus. Durch nochmaliges Druecken dieser Taste heben Sie ihn wieder auf.

VIEL SPASS UND GLEUECK BEI IHRER MISSION

NUCLEAR EMBARGO

Im 21. Jahrhundert ist die Energieproduktion der Erde aufgrund vieler schwerer Oelkrisen vollkommen auf Kernspaltung umgestellt worden. Uran 235 wurde deshalb zu einem lebensnotwendigen Rohstoff fuer die Erdenbewohner. Doch bald wurde auch das Uran auf der Erde knapp, so dass man sich ausserplanetarisch nach neuen Uranvorkommen umsehen musste. Insbesondere auf den Saturnmonden entdeckte man ungeheure Mengen dieser kostbaren Substanz. Diese Monde gehoerten zum Hoheitsgebiet des weisen saturnianischen Diktators RAYOL I. Das vereinigte Erdenreich schloss deshalb mit dem Saturn ein Wirtschaftsabkommen, nach dem die Erde dem Saturn High-Tech Know-How zum Bau von Atomkraftwerken verschaffte und der Saturn sich dafuer verpflichtete, bis zum naechsten Jahrtausend Uran zu liefern.

Jetzt, vier Jahrhunderte spaeter, herrscht RAYOL IV. auf Saturn, auch RAYOL der Perverse genannt. Sein neues Faible ist, einen Zoo aus Erdenmenschen aller Rassen anzulegen. Deshalb forderte er fuer jede neue Uranlieferung als Gegenleistung 1000 Erdenbewohner nach seiner Wahl. Natuerlich wurde diese Forderung vom irdischen Komitee abgelehnt, und von der UPO (United Planets Organisation) aufs heftigste kritisiert, was jedoch RAYOL kaum bekuemerte. Statt dessen verhaengte er ein Embargo ueber nucleare Lieferungen an die Erde. Da fuer die Erde das Uran unentbehrlich geworden ist, beschloss der irdische Krisenstab in seiner Sitzung vom 10.10.2465, sich das Uran in einer Nacht- und Nebelaktion selbst zu holen.

Sie, als bester Testpilot, wurden fuer diese heikle Aufgabe ausgewaehlt. Es steht Ihnen hierfuer ein mit nuclearen Warp-boostern bestuecktes Raumschiff zur Verfuegung. Ihre Crew besteht aus 9 Robotern, die speziell an diesen Job angepasst wurden.

DIE STERNENKARTE

Die Sternenkarte ist in 10x10 Sektoren eingeteilt. Eine hellgraue Scheibe in einem Sektor bedeutet einen Saturnmond, der noch nicht besucht worden ist. Die braunen Scheiben im Gegensatz hierzu sind bereits besuchte und damit zerstoeerte Monde. Bewegen Sie nun den Cursor in den gewünschten Sektor.

Der blaue Kasten am rechten oberen Rand zeigt Ihnen hierbei die Sektorkoordinaten und den Namen des Mondes an, der sich eventuell in diesem Sektor befindet. Die Anzeige "MAGNET" bezeichnet die Staerke des Magnetfeldes auf diesem Mond; sie ist gleichzeitig ein Indiz fuer den Schwierigkeitsgrad Ihrer Aufgaben hier. Der grueene Kasten in der Mitte zeigt die Energie und Zeit an, die Sie fuer den Warp verbrauchen werden. Der rote Kasten unten zeigt Ihre Gesamtenergie und Zeit an. Haben Sie sich fuer einen Mond entschieden, dann druecken Sie kurz die Feuertaste. Hierdurch werden die Warp-boosters gestartet und Sie warpen mit relativistischer Zeitdilatation in den Sektor.

ACHTUNG! Befanden Sie sich vor dem Warp schon auf einem Mond, so wird dieser durch die enorme nukleare Strahlung der Warp-boosters zerstoeert. Er ist dann als brauner verwoedeter Mond zu erkennen. Daraus folgt, dass Sie jeden Mond nur einmal besuchen koennen!

TIPS: Sind Sie Anfuenger bei diesem Spiel, empfiehlt es sich mit dem Mond der Magnetstaerke 00 zu beginnen, und dann mit steigendem Schwierigkeitsgrad weiterzufahren. Als Profi jedoch sollten Sie die kuerzest moegliche Verbindung zwischen allen Monden suchen, um moeglichst wenig Energie und Zeit zu verlieren, da Ihnen dies als Bonuspunkte am Schluss angerechnet wird.

DIE MONDSICHT

Wenn Sie die 'F3'-Taste druecken, koennen Sie von Ihrem Raumschiff aus direkt auf die Mondoberflaeche blicken. Hierauf muessen Sie die versteckten Uranfelder finden, die eine radioktative Strahlung aussenden. Mit Ihrem "X-RAY"-Detektor am linken unteren Rand koennen Sie diese Strahlung sichtbar machen. Je weiter der Zeiger dabei ausschlaegt, desto naeher sind Sie ueber einem solchen Feld. Wenn Sie einen Kontrollton hoeren, schweben Sie direkt darueber. Es befinden sich aber auch noch Verteidigungsbasen auf den meisten Monden. Ausserdem fliegt ein Aufklaerungssatellit in dessen Umlaufbahn. Diesen koennen Sie auch mit Hilfe Ihres Radarschirmes am rechten unteren Rand als blinkenden Punkt erkennen. Wenn dieser Satellit in den Bildschirmbereich gelangt (Wenn der Punkt auf dem Radarschirm in das innere Rechteck eintritt), dann oeffnet eine Basis ihr Zentrum und schliesst auf Ihr Raumschiff. Sie MUESSEN nun diese Basis

zerstoeren, indem Sie auf die vier rotblinkenden Zentren ihrer Ausleger schiessen. Es stehen Ihnen dazu zwei leistungsfaeheige Photonenkanonen mit enormer Durchschlagskraft zur Verfuegung. Wenn Sie auf eine friedliche Basis schiessen, wird diese sich natuerlich wehren und ebenfalls zurueckschiessen.

TIPS: Es empfiehlt sich, den Satelliten auszuweichen und keine Basis unnoeetig zu provozieren, da Sie hierdurch nur Energie verlieren und durch das Vernichten einer Basis keine Punkte machen koennen.

Mit der 'F1'-Taste koennen Sie auf die Sternenkarte umschalten, mit der 'F5'-Taste in den Transporterraum. Wenn Sie von einer Basis attackiert werden, werden die Umschalttaesten jedoch gesperrt, was oben in der Mitte des Bildschirms mit "LOCKED" gekennzeichnet wird.

DER TRANSPORTERRAUM

Wenn Sie sich ueber einen Uranfeld befinden, koennen Sie einen Roboter auf dieses hinunterbeamen. Sie muessen hierzu zuerst die 'F5'-Taste druecken und gelangen dadurch in den Transporterraum.

Durch Druecken des Feuerknopfes wird ein Roboter in den Transporterraum gebracht und auf die Beampattform gestellt. Auf dem Roboter steht eine Zahl zwischen '1' und '9', die anzeigt, welchen Sie benutzen. Sie muessen nun Energie geben und den Punkt auf der Anzeige rechts unten waehrend des ganzen Beamvorgangs im inneren Kreis halten, bis der Balken mit der Bezeichnung "BEAM" das obere Ende erreicht hat. Der Beamstrahl driftet aber je nach Magnetfeldstaerke mehr oder weniger ab. Energie geben Sie, indem Sie den Feuerknopf druecken, durch Loelassen sinkt sie wieder ab. Der mittlere Balken mit der Bezeichnung "ENER" zeigt das Energieniveau an. Je hoeher es ist, desto besser laesst sich der Punkt im inneren Kreis halten, aber desto schneller steigt auch die Temperatur des Transporters an, was am Balken "TEMP" zu sehen ist. Ueberhitzen Sie den Transporter, so verlieren Sie automatisch einen Roboter. Wenn sich der Beampunkt im inneren Kreis befindet, steigt der Beambalken an, im mittleren Kreis stagniert er und, wenn er aus diesem herausdriftet, wird der Beamvorgang abgebrochen. Befand sich die Beamprozedur in diesem Fall bereits in der zweiten Phase - der Beambalken sendert bei Erreichen von Phase zwei seine Farbe- so wird der

Roboter ebenfalls zerstoeert. Haben Sie einen Roboter auf die eine oder andere Methode verloren, koennen Sie den naechsten Roboter hinunterbeamen, indem Sie den Feuerknopf druecken und die Beamprozedur von vorne beginnen.

Durch Druecken der 'F1'-Taste schalten Sie auf die Sternenkarte zurueck und mit der 'F3'-Taste haben Sie wieder die Sicht auf den Mond.

ACHTUNG! Das Uranfeld wird dann vom Zentralcomputer des Raumschiffes als bereits besucht klassifiziert und ist damit subjektiv nicht mehr vorhanden.

TIPS: Bei groesseren Magnetfeldstaerken wird es Ihnen kaum mehr gelingen, den Beamstrahl sofort im Zentrum zu halten. Geben Sie deshalb volle Energie und lassen den Strahl abdriften. Kommt er aus dem aeuesseren Kreisbereich, wird er wieder auf die Zentralposition zurueckgesetzt. Lassen Sie nun wieder etwas Energie nach, indem Sie den Feuerknopf loelassen, bis Sie merken, dass der Strahl wieder staerker driftet. Versuchen Sie die Energie auf moeglichst niedrigem Niveau zu halten, um den Transporter nicht zu ueberhitzen.

DAS URANFELD

Nach dem Beamen haben sie die Videosicht auf das Uranfeld. Ihre Aufgabe ist es hier, die Container mit der Bezeichnung "U235" zu suchen und zu entleeren. Der Pfeil neben der Anzeige "BARREL" zeigt Ihnen dabei an, wo sich der naechstgelegene Urancontainer befindet. Sie koennen Ihren Roboter ferngesteuert bewegen. Er faehrt vorwaerts und rueckwaerts durch Bewegungen des Steuerknueppels in die jeweilige Richtung. Der Roboter dreht sich 180 Grad um die eigene Achse, indem man den Steuerknueppel zuerst kurz nach Norden drueckt und dann in die gewuenschte Drehrichtung. Fahren Sie Ihren Roboter direkt ueber eine Urantonne und halten dann den Steuerknueppel nach Norden gedrueckt. Sie koennen jetzt sehen, wie eine der Anzeigen unten rechts herunterzaehlt und die andere hochzaehlt, bis die Tonne geleert ist, was mit "EMPTY" signalisiert wird. Die Saturanier haben auch hier wieder diverse Sicherheitsvorrichtungen installiert. Die meisten Urantonnen sind deshalb von rotierenden Laserbatterien mit integriertem Radar umgeben. Es existieren dabei 3 verschiedene Sorten von Laserbatterien:

1. Laserbatterien, die bereits aktiviert sind und immer reagieren.
2. Laserbatterien, die erst dann aktiviert werden, wenn der Roboter sich unmittelbar in der Naehde der Batterie aufhaelt.
3. Laserbatterien, die immer nur dann reagieren, wenn sich der Roboter in unmittelbarer Naehde befindet.

Diese Laserbatterien koennen sich unterschiedlich schnell drehen und zwischen 0 und 3 Laserpulse hintereinander abgeben. Bei 0 Laserblitzen handelt es sich um eine Dummy-Laserbatterie und dient nur zu Abschreckungszwecken.

ACHTUNG! Es ist dennoch Vorsicht geboten, da nicht gesagt ist, ob es sich bei einer derartigen Laserbatterie um ein

Dummy oder um eine Laserbatterie der Sorte 3 handelt, die fuer einen unvorsichtigen Roboter zur toedlichen Falle wird. Zusätzlich befindet sich ein Flakroboter auf jedem Uranfeld, der Ihren Roboter verfolgt und eine Rakete auf ihn abfeuert. Sie koennen diese Rakete abwehren, indem Sie Ihren Roboter in die Richtung der Rakete drehen und auf den Feuerknopf druecken. Hierdurch wird ein Schutzschild aktiviert, der die Rakete liquidiert.

Es gibt auch noch einen Muellabfuhrsatelliten, der auf unbewegliche Objekte reagiert, sie wegtransportiert und auf eine Muelldeponie bringt. Wird Ihr Roboter von diesem Satelliten abgeschleppt, dann versauert er Zeit seines Lebens auf dieser Muelldeponie neben lauter anderem Schrott und laesst nicht druckreife Pluecke gegen Sie los!

Die Positionen des Flakroboters und Transportsatelliten koennen Sie im "PANORAMA VIEW" ueber das ganze Uranfeld verfolgen.

Ihr Roboter bekommt 2500 Energieeinheiten mit und verbraucht diese mehr oder weniger schnell. Am meisten Energie wird bei Benutzung des Schutzschildes benoeetigt, weshalb er nur bei unmittelbarer Gefahr eingesetzt werden sollte.

Sie koennen den Roboter wieder zurueckbeamen, indem Sie die 'F7'-Taste druecken. Der Computer schaltet dann in den Transporterraum zurueck und Sie muessen den Roboter auf die gleiche Art und Weise wieder hochbeamen, wie Sie ihn vorher heruntergebeamt haben.

TIPS: Probieren Sie nach dem Herunterbeamen immer beide Richtungen aus, denn nicht immer zeigt der "BARREL"-Pfeil in die guenastige Richtung. Bei den meisten Feldern sind die Laserbatterien nach einem logischen System angeordnet. Ab und zu laesst es sich jedoch nicht vermeiden, einen Roboter zu