# DEUTEROS

## THE · NEXT · MILLENNIUM

ACTIVISION

# D E U T E R O S
## DAS NÄCHSTE JAHRTAUSEND

Idee und Programmierung: Ian Bird

Graphik: Jai Redman

Musik: Matt Bates

ST Musik: Martin Walker

Produziert in Zusammenarbeit mit Marjacq Micros

Spiel getestet von: Dave Cummins, Matt Bates, Richard Gallagher

© 1991 Ian Bird

Informationen über unsere Produkte erhalten Sie auf schriftliche Anfrage bei:

ACTIVISION EUROPE
BP 40
F-92101 Boulogne-Billancourt

***Zur schnelleren Abwicklung vermerken Sie bitte den Gegenstand Ihrer Anfrage auf dem Briefumschlag.***

**BITTE STELLEN SIE KEINE ILLEGALEN KOPIEN DIESER SOFTWARE HER.**

Die Software, die Sie hier benutzen, ist ein Ergebnis der Arbeit vieler Menschen: Designer, Graphiker, Programmierer, Vertriebsfirmen, Einzelhändler und andere haben daran ihren Anteil.

Die Kosten für die Entwicklung dieser Software werden durch ihren Verkauf finanziert. Eine unstatthafte Vervielfältigung von Software für Personalcomputer bedeutet, daß die Kostenanteile für die legalen Benutzer höher werden.

Das Urheberrecht an diesem Programm ist durch Bundesgesetze der Vereinigten Staaten geschützt. Das Kopieren von Software für andere Zwecke als die Herstellung von Sicherungskopien ist eine Gesetzesverletzung. Wer Software ohne Berechtigung kopiert, macht sich strafbar und kann auch zivilrechtlich verfolgt werden.

ACTIVISION unterstützt als Mitglied der Software Publishers Association (SPA) die Maßnahmen zur Bekämpfung der Raubkopien von Computer-Software.

Urheberrechtsverletzungen melden Sie bitte an:

SPA Europe,
2, Place de la Défense / World Trade Center
CNIT BP 416
F-92053 Paris La Défense

# INDEX


## DIE ZWISCHENZEIT

## STARTEN

## HAUPT-STEUERPULT

Zeitbeschleuniger
Diskettenzugriff
Nachrichtenbulletins
Earth City
Hauptsteuerung
Bodenschatzanalyse
Bestandsaufnahme

## BEREICHS-STEUERPULT

Produktion
Lagerräume
Ressourcen
Schulung
Forschung
Schiffshangars
Schiff

**SCHIFFS-STEUERUNG**

**REFERENZLISTE FÜR AUSRÜSTUNGEN & DATEN**

AFC
GAB
ABC
IOS-Chassis
IOS-Triebwerk
Element WF
Rümpfe
Bergbauausrüstung
Element BS
Schiffs-Chassis
Schiffs-Triebwerk

**WIE ERRICHTE ICH EINE WELTRAUMFABRIK**

**ANHANG A: Auszüge aus den "Grundsätzen" Band XXI**

**ANHANG B: Glossar**

# DIE ZWISCHENZEIT

Im Jahr 2200 nach Christus zerschellte ein riesiger Asteroid im Pazifischen Ozean, was verheerende Folgen hatte. Alles menschliche Leben wurde durch die nachfolgende Sintflut vernichtet, mit Ausnahme einer kleinen Forscherkolonie auf dem Mond. Diesen Forschern war es bestimmt, die Erde wiederzubevölkern und deren verwüstetes Land und Meer wieder in den ruhigen blauen Planeten zu verwandeln, den sie einst gekannt hatten.

Massive Ressourcen waren erforderlich; Materialien, die in den kärglichen Lagerstätten auf dem Mond nicht verfügbar waren. Der Kommandant der Mondbasis erstellte Pläne und kolonisierte Planeten und Monde im ganzen Sonnensystem. Mit Hilfe der damaligen Technologie konnte das gesamte menschliche Genom erfaßt werden und somit war es den Wissenschaftlern der Mondbasis möglich, spezifische menschliche Mutanten zu schaffen, die auf anderen Planeten leben und sich vermehren konnten.

Nachdem schließlich der Mutterplanet wiederhergestellt und bewohnbar war, ordnete der Kommandant eine Massenauswanderung auf die Erde an. Man würde jeden Mann, jede Frau und jedes Kind brauchen, um die durch den Aufprall zerstörte Zivilisation wiederaufzubauen. Alle Gedanken drehten sich um dieses Ziel. Die für ihr Leben so entscheidende Mondbasis wurde verlassen. Die äußeren Kolonien, mit verschiedenen Rassen von Mutanten, wurden vergessen.

Während der ersten beiden Jahrhunderte passierte in den äußeren Kolonien nur wenig. Die einzelnen Rassen breiteten sich aus und trieben Handel, wobei jede ihre eigene Kultur entwickelte. Dann flammte eine kleinere Auseinandersetzung zwischen den beiden am weitesten entwikkelten und mächtigsten Rassen, den Hydroiden und den Methanoiden, auf. Die Hydroiden waren eine eher unerfreuliche Erscheinung, welche die meisten der feindseligen Züge des Men-

schen bewahrt zu haben schien. Auf der anderen Seite waren die Methanoiden ruhige, intelligente und erfinderische Wesen, deren größte Leidenschaft der Musik galt. Solange die Hydroiden auf ihrem Planeten blieben, waren die Methanoiden glücklich.

Seit einigen Jahren hatten die Hydroiden einen kleinen Mond in der Saturn-Umlaufbahn beobachtet und waren jetzt bereit, diesen zu kolonisieren. Die Methanoiden, die keinen solchen Mond besaßen, waren besorgt über die Geschwindigkeit, mit der sich die Hydroiden ausbreiteten. Die Situation verschärfte sich durch einen Zwischenfall nach einem Konzert, das der spektakuläre bekannte Ulta ben-Cthug, ein Komponist der Methanoiden, gab. Ein Gesandter der Hydroiden war zu dem Konzert eingeladen worden, hatte dieses aber nach wenigen Minuten verlassen und dabei geklagt, daß ihm das Eröffnungsstück von ben-Cthug physische Schmerzen bereitet hätte. Die Methanoiden waren wütend, und rasch folgte ein Krieg, ein bitterer und langer Krieg, der über ein Jahrhundert lang dauern sollte.

Der Intellekt der Methanoiden gab ihnen den letzten Trumpf in die Hand. Ihre Taktik und ihre Waffen wurden mit jedem Kampf besser, während die Hydroiden immer mehr Kolonien, und damit die Mittel, neue Kampfflotten zu bilden, verloren. Schließlich waren die Hydroiden auf ihre letzte Festung, die gelbe Jupiter-Scheibe, festgenagelt und die Methanoiden drangen ein, um sie zu töten. Ihre schreckliche Flotte näherte sich der belagerten Kolonie, die riesigen Schiffe flankiert von Hunderten Kampfflugzeugen. Die Kampfhymne der Methanoiden erdröhnte über die Radiowellen, als der letzte Kampf begann.

Auf der Erde war inzwischen, im Laufe der vergangenen Jahrhunderte, eine neue menschliche Zivilisation entstanden. Das Leben auf der Neuen Erde war entsetzlich schwierig und die Menschen waren dadurch, daß sie sich seit Generationen auf Technologie und Wissenschaft verlassen hatten, verweichlicht worden. Gedanken an Raumflüge waren längst vergessen und nie-

mand hatte etwas von äußeren Kolonien gehört. Niemand wußte von dem wahnsinnigen Konflikt zwischen den Hydroiden und den Methanoiden; außerdem wäre auch niemand daran interessiert gewesen. Ihr Leben war ein ständiges Ringen um ein einziges Ziel: die Wiederbevölkerung dieser so harten, neuen Welt. Selbst die Mondbasis konnte keine Emotionen wekken; es gab keine Aufzeichnungen über einen solchen Ort, keinen Beweis, daß er jemals existiert hatte, und die einstmalige Heimat der menschlichen Rasse wurde zu einer Legende.

All das sollte sich durch die Arbeit eines gewissen Dr. Darrill Trout ändern. Im 29. Jahrhundert geboren, wurde er der Forschungsleiter der Universität der Neuen Welt und revolutionierte das Denken der Welt mit Arbeiten über Raumflug, Politik und Geschichte.

Dr. Trout glaubte daran, daß die Mondbasis existierte. Er hatte Beweise für diese und andere Kolonien außerhalb der Asteroid-Zone. Nach vielen Jahren harter Arbeit hatte er die "Grundsätze" veröffentlicht, eine sechsundzwanzig Bände umfassende These über Raumschiffkonzeption und -konstruktion. Die letzten beiden Bände behandelten einen Plan, für die Steuerung eines auf einer Umlaufbahn befindlichen Sprungbretts zum Mond und weiter entfernter Planeten, eine zweite "Mondbasis" auf der Erde zu errichten.

Die "Grundsätze" hatten eine ganz spektakuläre Wirkung. Die Arbeiten in der neuen Earth City begannen unverzüglich. Trotz des Gefühls eines Teils der Bevölkerung, daß Raumfahrt sowohl etwas Unnatürliches als auch nicht Wünschenswertes sei, bot das Projekt jetzt, wo die erste Zielsetzung erreicht worden war, ein für viele notwendiges Ziel. Um 3100 nach Christus war die Stadt fertiggestellt. Rekruten waren bereit für die Schulung und erwarteten ungeduldig die Ankunft des kürzlich ernannten Kommandanten ...

Die Operation "Deuteros" hatte begonnen.

# VORBEREITUNG

**AMIGA:** Entfernen Sie vor dem Laden alle periphären Einrichtungen wie beispielsweise Drucker von Ihrem Computer. Schalten Sie Ihren Monitor und dann Ihren Computer ein. Stecken Sie beim Erscheinen der DOS-Befehlszeile die Deuteros-Start-Diskette in Laufwerk DF0 ein (A1000-Besitzer sollten zuerst mit der Kickstart-Diskette starten).

**ATARI ST:** Entfernen Sie vor dem Laden alle periphären Einrichtungen wie beispielsweise Drukker von Ihrem Computer. Stecken Sie die Deuteros-Start-Diskette in Laufwerk 1 and schalten Sie Ihren Monitor und danach Ihren Computer ein.

Das Spiel wird automatisch geladen und zeigt dabei den Menü-Bildschirm. Drücken Sie die rechte Maustaste, um die Eröffnungsphase zu sehen. Wenn Sie direkt ins Spiel einsteigen wollen, drücken Sie die linke Maustaste.

Wenn Sie ein zweites Diskettenlaufwerk haben, können Sie dieses verwenden, um das Spiel zu sichern oder zu laden, ohne Disketten auszutauschen. Sie sollten eine leere Diskette vorbereitet haben, bevor Sie starten, die Diskette muß aber nicht formatiert sein.

# WIE SIE DIESES HANDBUCH VERWENDEN

Sind Sie ein erfahrener Spieler, so wollen Sie vielleicht das Spiel beginnen und die Bereiche der Earth City selbst entdecken. Alle wichtigen Informationen sind im Spiel verfügbar, und Sie haben natürlich das größte Erfolgserlebnis, wenn Sie selbst herausfinden, wie die Einrichtungen, die Sie steuern können, zu verwenden sind.

Erklärungen für die Steuerungs-Ikonen und Beschreibungen jedes Bereichs der Earth City erhalten Sie auf den folgenden Seiten. Es gibt auch einen alphabetisch geordneten Referenzabschnitt, in welchem die meisten der verschiedenen in Deuteros zu findenden Teile und Einrichtungen beschrieben sind und Instruktionen über deren Verwendung gegeben werden (siehe Index auf Seite 3). Taucht ein neuer Gegenstand auf, sollten Sie auf die Beschreibung in den LAGERRÄUMEN der Earth City zugreifen (siehe Seite 20) .

Es gibt auch eine vollständige Schritt-für-Schritt-Anleitung für die Errichtung Ihrer ersten Weltraumfabrik, beginnend auf (Seite 40).

# STEUERUNGEN

Deuteros wird gesteuert, indem die Markierung mit Hilfe der Maus auf die verschiedenen STEUERUNGS-IKONEN positioniert und danach die linke Maustaste verwendet wird, um das Ikon zu aktivieren. Wenn sich die Markierung über ein Ikon bewegt, wird seine Verwendung im Text in der oberen linken Ecke des Bildschirms angezeigt. Gelegentlich wird die rechte Maustaste verwendet, um aus einem Menü auszusteigen. Die Tastatur wird nur verwendet, um einem Schiff einen Namen zu geben oder Spiele zu sichern.

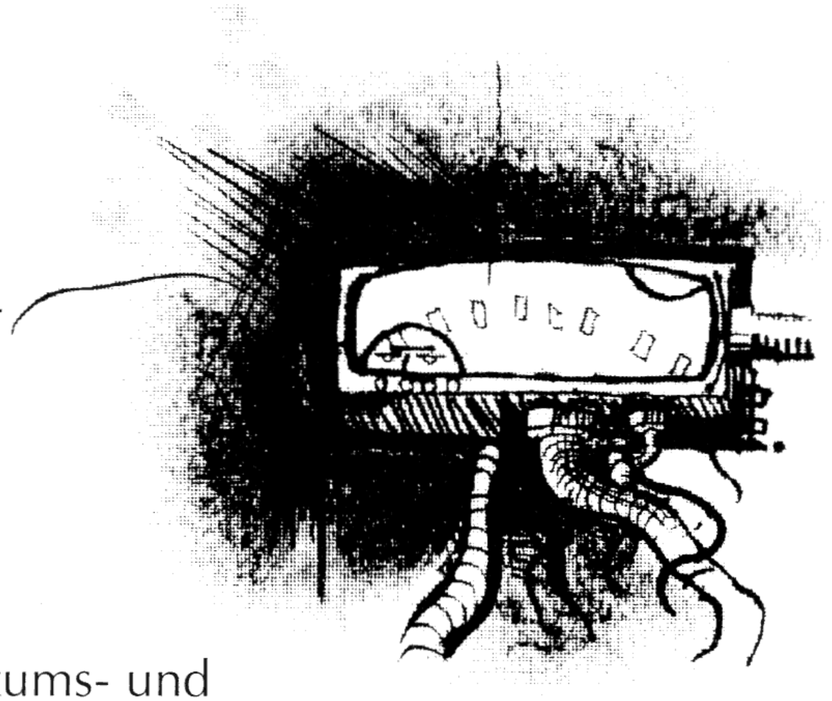
# EARTH CITY

## DER MASTER-COMPUTER

Im Herzen von Earth City liegt ein riesiges Netzwerk von Steuerungs- und Scanning-Systemen. Diese sind als zentrale Steuerungsbasis für alle Aktivitäten konzipiert. Das gesamte Netzwerk ist an einen übergeordneten Master-Computer angeschlossen.

Der Master-Computer wurde konzipiert, um einen Steuerungszugriff auf alle Weltraumfabriken, Bodenstationen, Raumschiffe und Verbindungen zu ermöglichen. Durch Anklicken verschiedener graphischer Ikonen erscheint eine Anzeige. Der Master-Computer liefert auch Informationen über Lager, Analysen von Lagern auf den Planeten und über das Personal.

## HAUPT-STEUERPULT



Das Haupt-Steuerpult ist die Hauptschnittstelle zum Master-Computer. Es besteht aus einer Reihe von Ikonen, von denen anfangs nur die ersten vier on line sind. Das aktive Steuerungs-Ikon bewegt sich und stellt eine Steuerungs-Referenz dar.

## ZEITBESCHLEUNIGER

Ganz unten auf der Anzeige befindet sich eine digitale Datums- und Uhrzeitangabe, die die aktuelle Zeit liefert. Es kann mehrere Stunden oder Tage dauern, bis Operationen wie Produktion und Bergbau abgeschlossen sind, und daher ist die Option Zeitbeschleuniger über dieses Ikon gegeben.

Durch Aktivieren dieses Ikons läuft die Zeit in einem festgelegten Tempo voran. Um den Vorlauf zu stoppen, drücken Sie die linke Maustaste, bis die Markierung wieder erscheint.

Zwecks Feinsteuerung kann die Zeit auch beschleunigt werden, indem die Markierung über die Zeitanzeige selbst bewegt und die linke Taste gedrückt wird. Der Vorlauf stoppt, sobald die Taste losgelassen wird.

## DISKETTENZUGRIFF

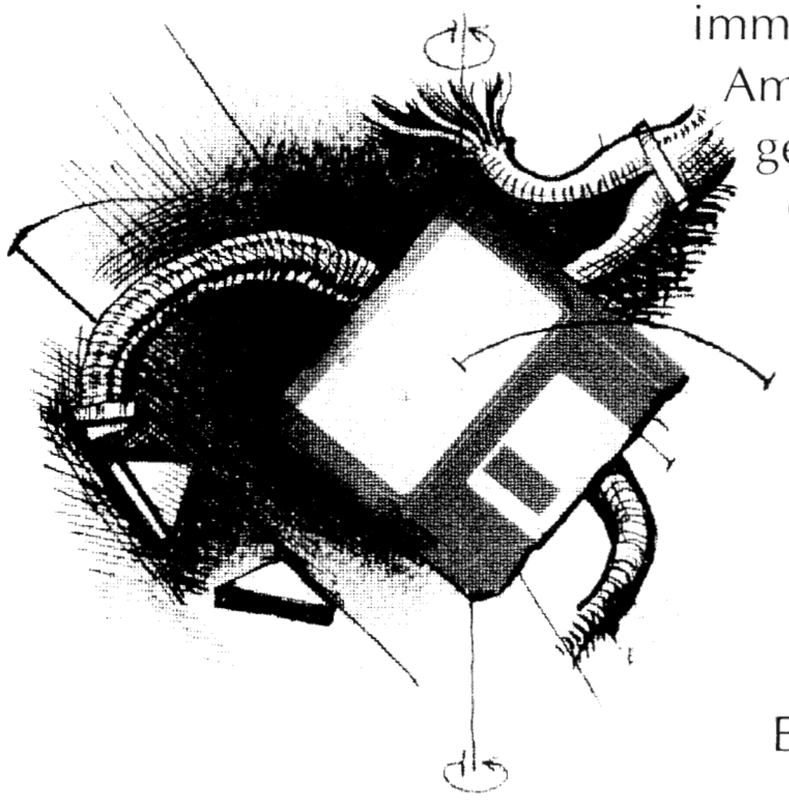
Damit können Sie Ihre Position sichern bzw. laden. Es ist eine eigene Diskette erforderlich, welche mit Hilfe der Format-Funktion auf dieser Anzeige zu formatieren ist. Auf einer Diskette

können bis zu fünf Positionen gesichert werden. Jede kann einen Namen mit bis zu zehn Zeichen haben.

Der Timer zeichnet in Tagen, Stunden und Minuten auf, wie lange Sie gearbeitet haben. Diese Zeit wird gemeinsam mit Ihrem Spiel gesichert und in der Index-Box angezeigt. Wenn Sie Sicherungsdisketten austauschen, vergessen Sie nicht, den Index auf den letzten Stand zu bringen, indem Sie das Disk-Verzeichnis-Ikon anklicken.

Um eine Position zu sichern oder zu laden, klicken Sie einfach das Ikon neben der gewünschten Indexbezeichnung an. Wenn der Antrag gültig ist, werden Sie aufgefordert, die Operation zu bestätigen. Jede unrichtige Antwort löscht den Antrag.

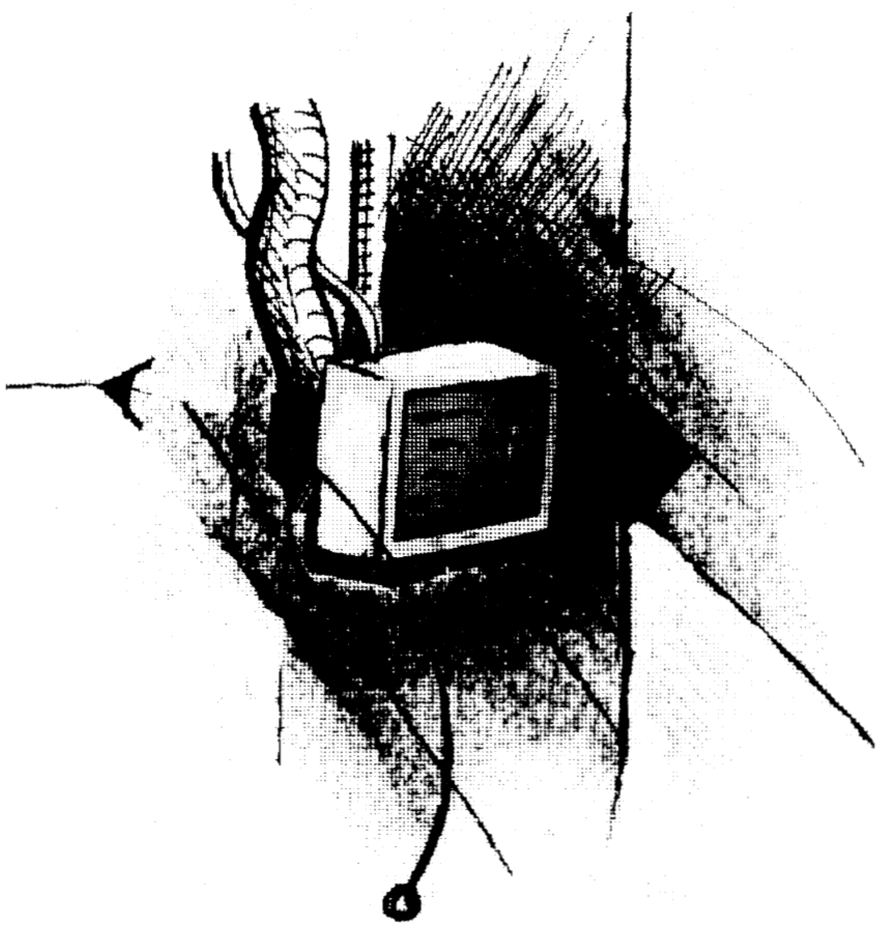
**WENN SIE EIN SYSTEM MIT 2 DISKETTEN-LAUFWERKEN HABEN**, verwendet das System immer das zweite Laufwerk für gesicherte Positionen (DF1: für Amiga, Laufwerk B für ST). Somit müssen weniger oft Disketten getauscht werden (ST-Besitzer sollten bedenken, daß diese Option nur verfügbar ist, wenn Sie 1Mb Speicher oder mehr zur Verfügung haben).



Wird der AFC (Automatischer Frachtcomputer) freigegeben, können Sie von hier aus den Treibstoffnachfüllpegel für Schiffe und IOS festlegen. Dieser liefert die Treibstoff-Tonnage für jedes Schiff, bei der der AFC weiterfunktioniert. Unterhalb dieses Pegels bleibt das Schiff auf Dock, bis Treibstoff verfügbar ist. Diese Einstellungen werden mit Ihrer Position gesichert.

Amiga-Besitzer haben die Möglicheit, Soundfilter ein- oder auszuschalten, indem sie den LED (Umschalter) auf der Anzeige Diskettenzugriff anklicken. Stellen Sie die Soundfilter nach Ihrem Geschmack ein. Ein Anschluß an ein externes Stereo-Hi-fi-System oder einen Kopfhörer wird empfohlen!

Um aus dem Diskettenzugriffsanzeige auszusteigen, drücken Sie die rechte Maustaste.



## NACHRICHTENBULLETINS

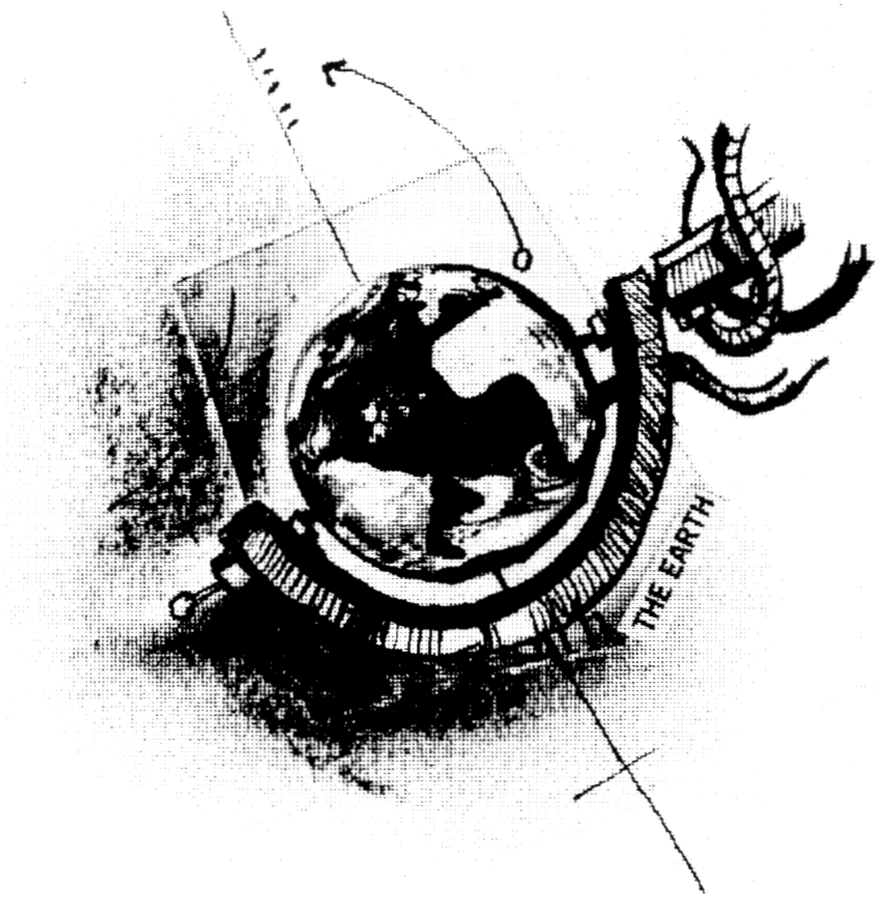
Eine einfache Anzeige der wichtigsten letzten Ereignisse. Der letzte Bericht ist hervorgehoben. Vor jeder Nachricht steht das Datum, an dem das Ereignis stattfand. In einem frühen Stadium des Spiels mag der Bulletin-Schirm überflüssig erscheinen, er wird aber immer wichtiger, wenn Sie Ihr System ausbauen. Er kann auch als Erinnerung dienen, wenn eine zuvor gespeicherte Position von der Diskette geladen wird.

Notfallsberichte bewirken, daß das Nachrichtenbulletin-Ikon blinkt und gleichzeitig ein warnender Summton ertönt; der Zeitbeschleuniger wird automatisch unterbrochen. Sie sollten zu einem solchen Zeitpunkt unbedingt auf die Nachrichtenbulletins aufrufen!

Unter dem Berichtfenster befindet sich ein einzelnes Ikon, das verwendet werden kann, um nochmals das jüngste Spezialbulletin zu sehen (wenn es ein solches gibt).

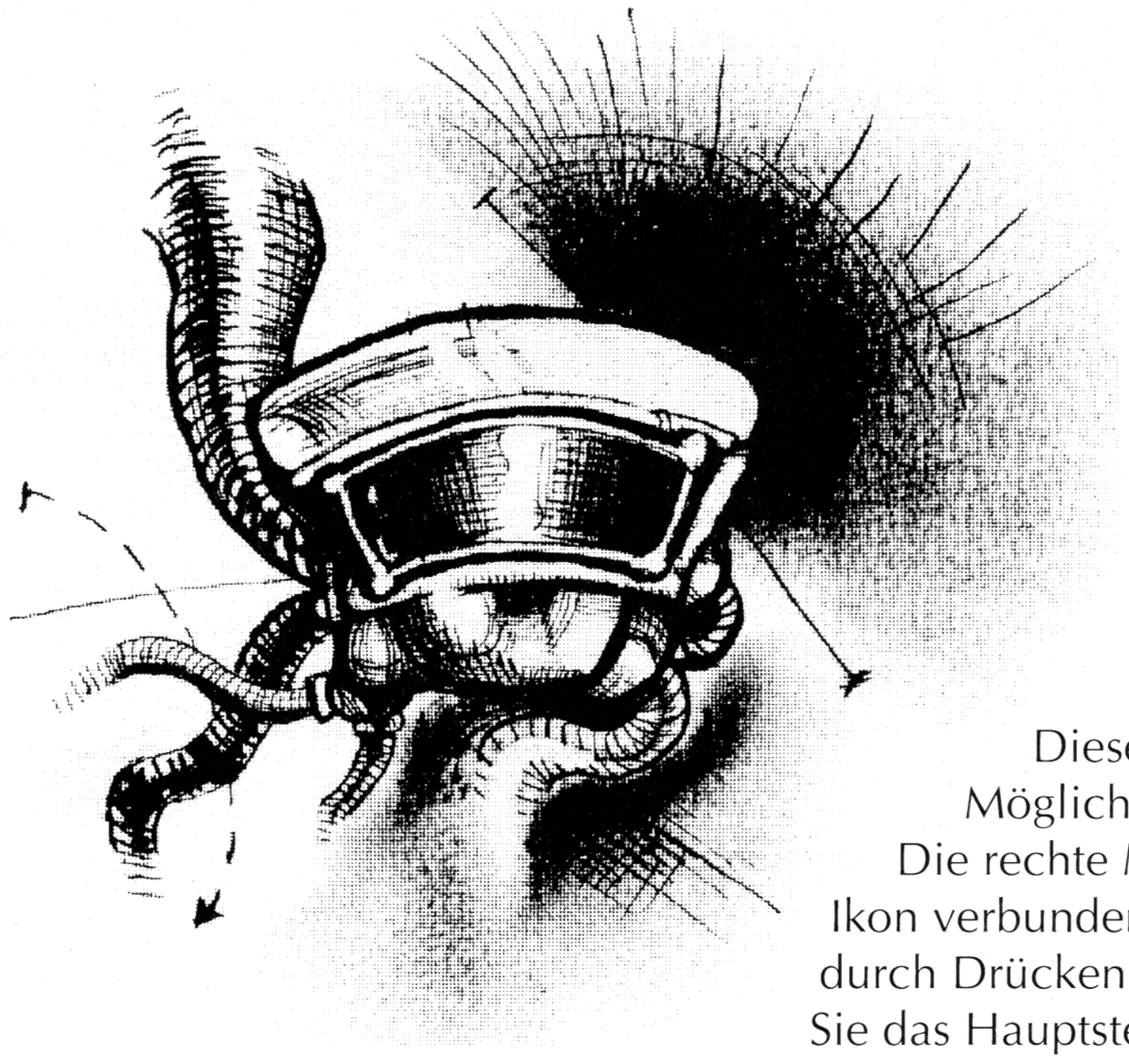
# EARTH CITY

Wenn Sie dieses Ikon aktivieren, kommen Sie direkt zur Earth City, und es erscheinen alle relevanten Ikonen für den Zugriff auf die Bereiche auf dem BEREICHS-STEUERPULT (siehe unten). Damit können Sie von überall und jederzeit auf den Boden der Erde zurückkehren.



# HAUPTSTEUERUNG

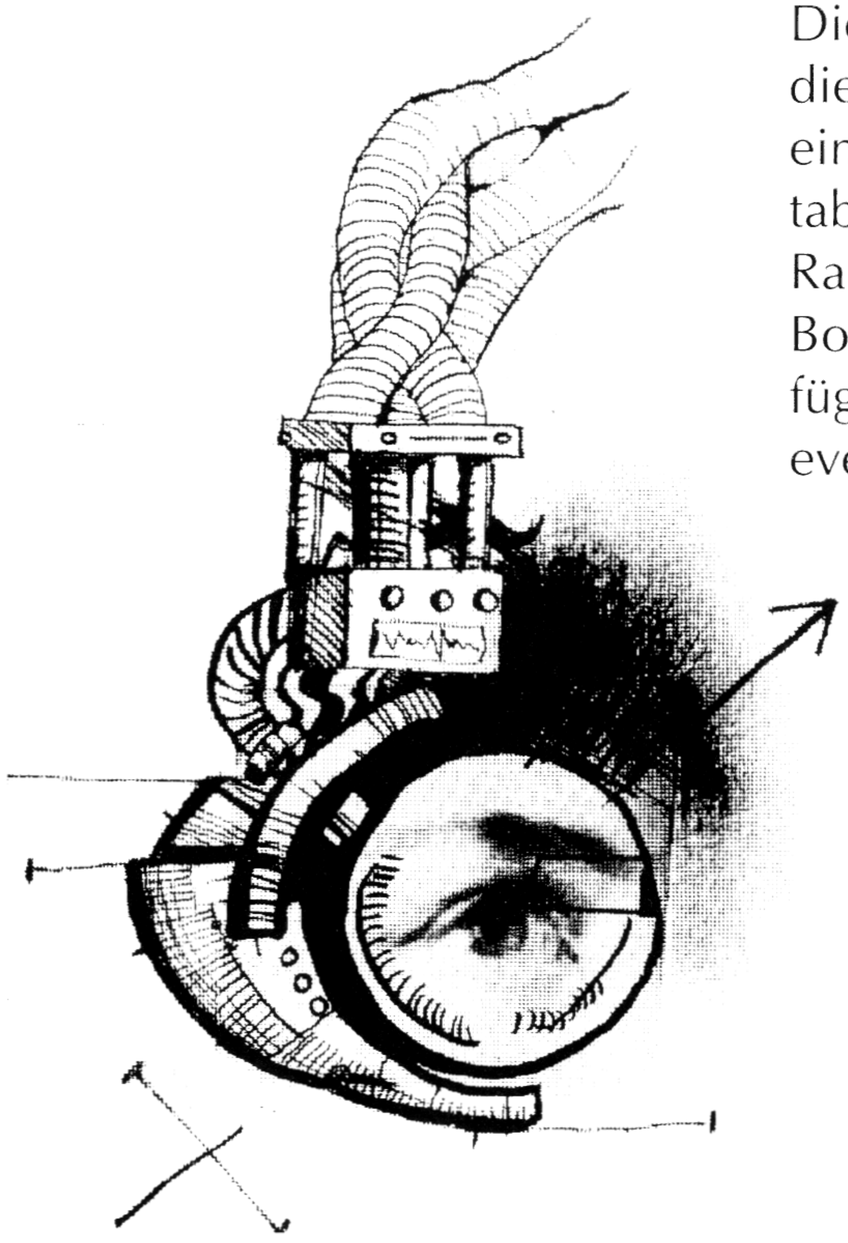
Dieses Ikon erscheint, wenn Ihre erste Weltraumfabrik auf der Erde konstruiert ist. Es liefert eine Liste aller Fabriken und ihres aktuellen Status. Die Fabriken sind nach den Planeten, auf denen sie sich befinden, oder nach dem Mond benannt. Wird irgendeine angezeigte Fabrik angeklickt, erhalten Sie Zugriff auf die Bereiche an diesem Ort, und zwar über das BEREICHS-STEUER-PULT. Bodenstationen können nur über die entsprechende Weltraumfabrik erreicht werden. Bedenken Sie, daß die Erde ein Sonderfall ist. Die Earth City wird nicht von ihrer Weltraumfabrik aus gesteuert und kann somit nur über das Ikon Earth City erreicht werden.



Dieser Bildschirm bietet Ihnen auch eine Liste all Ihrer IOS und ihres aktuellen Status. Zugriff auf das Cockpit jedes Schiffes können Sie erlangen, indem Sie das Ikon des Schiffs anklicken.

Diese Anzeige bietet Ihnen Zugriff auf so viele Möglichkeiten, daß es sehr häufig verwendet wird. Die rechte Maustaste ist mit dem Hauptsteuerungs-Ikon verbunden und in den meisten Fällen gelangen Sie durch Drücken dieser Taste zu dieser Anzeige, so als ob Sie das Hauptsteuerungs-Ikon betätigt hätten.

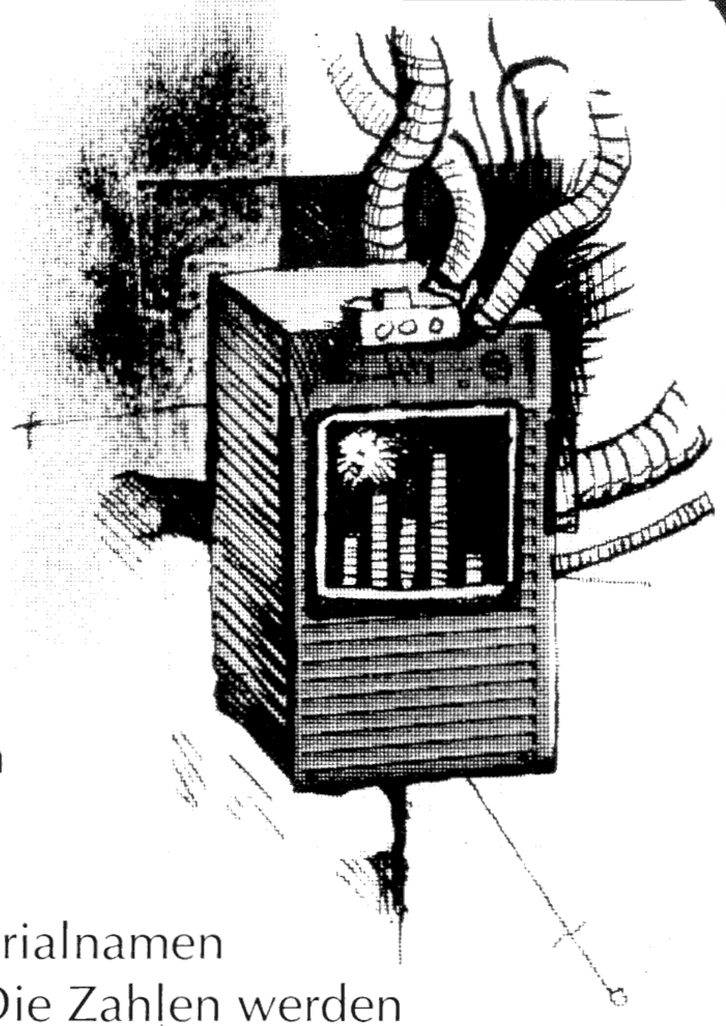
# BODENSCHATZANALYSE



Dieses Ikon wird zum gegebenen Zeitpunkt verfügbar und dient nur der Information. Wenn es aktiviert wird, zeigt es eine graphische Darstellung eines Satelliten und Systemtabellen, identisch mit den Navigationssystemen für IOS-Raumschiffe. Unter der Tabelle ist eine Bodenschatzanalyse der häufigsten, für den Bergbau verfügbaren Mineralien, gemeinsam mit einem Indikator für eventuell vorhandene Weltraumfabriken.

Um die Analyse auf irgendeinem Planeten oder Mond zu sehen, bewegen Sie einfach die Markierung an die gewünschte Stelle und drücken die linke Maustaste. Klicken Sie in einer Satellitentabelle den Planeten an, zoomen Sie zur Systemtabelle hinaus, die alle Planeten im System zeigt. Wählen Sie aus der Systemtabelle einen Planeten, zoomen Sie in die Satellitentabelle hinein, die alle Monde dieses Planeten zeigt. Es wird die für den letzten Standort gewählte Analyse gezeigt.

# BESTANDSAUFNAHME



Dies ist die vom Master-Computer bereitgestellte Haupt-Datenbank. Sie liefert Informationen über Rohmaterial- und Ausrüstungslager in allen Weltraumfabriken des Systems. Eine weitere Funktion liefert eine Liste aller Personalteams, gemeinsam mit deren derzeitigem Aufenthaltsort und Status.

Das Ikon **LAGERRAUM UMSCHALTEN** schaltet zwischen der Anzeige Materiallager und Ausrüstungslager hin und her.

**MATERIALLAGER** zeigt eine Liste aller abbaubaren Mineralien, gemeinsam mit den Orten, an denen sich derzeit aktive Fabriken in einer Umlaufbahn befinden. Die Zahlen vor jedem aktiven Ort geben die Tonnage in den OF-Lagern der rot hervorgehobenen Materialien an. Bewegen Sie einfach die Markierung über die Materialnamen und drücken Sie die linke Maustaste, um ein Material zu wählen. Die Zahlen werden aktualisiert und zeigen das Lager an.

**AUSRÜSTUNGSLAGER** zeigt auf der rechten Seite des Bildschirms eine Panel-Auswahl, gemeinsam mit den Orten, an denen sich derzeit aktive Fabriken in einer Umlaufbahn befinden. Um eine Auswahl zu treffen, bewegen Sie einfach die Markierung über das Panel und klicken den Knopf für den gewünschten Gegenstand an.

**TEAM-DIENSTPLAN** ist nur von der Materiallager-Anzeige aus verfügbar. Klicken Sie das Ikon DIENSTLISTE EIN/AUS an, um die Teamliste angezeigt zu erhalten. Der Dienstplan ist nach Farben kodiert: Namen des weißen Teams bezeichnen Schiffsleute, blaue gelten für

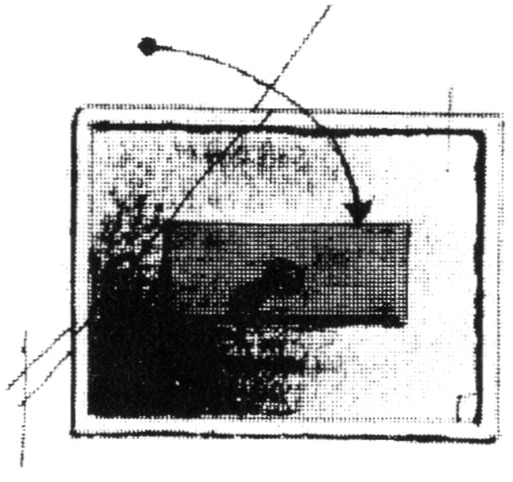
Produktionsteams und Forschungsingenieure sind grau. Jede Zeile zeigt den Dienstgrad und Namen des Teamleiters, gemeinsam mit der Anzahl der im Team verbleibenden Personen. Die kleinen Symbole zeigen ihren Zustand an: ein kleiner Kopf mit Schultern gibt an, daß dies die aktive Crew auf einem Schiff ist. Der 'schlafende Mann' zeigt, daß sich das Team in einem Tiefsttemperaturrumpf an Bord eines Schiffes befindet. Planeten- und Mondnamen geben an, daß das Team wahrscheinlich in den WF-Tiefsttemperaturlagern an diesem Ort ist. Auch die Namen der Schiffe sind nach Farben kodiert: grün für ein Schiff und rot für ein IOS. Verwenden Sie die Ikonen HINAUFROLLEN und ABROLLEN, um weitere Teams zu sehen, wenn mehr als zwölf aktiv sind.

## BEREICHS-STEUERPULT

Unter dem Haupt-Steuerpult befindet sich eine Anordnung von Ikonen, die Zugriff auf die verschiedenen Bereiche der Earth City und der Weltraumfabriken ermöglichen. Der Master-Computer produziert die entsprechenden Ikonen für jeden Ort. Wenn Sie sich an keinem bestimmten Ort befinden, erscheinen keine Ikonen. Sind Sie im Zweifel, wo Sie sich gerade befinden, so wird dies unten rechts am Bildschirm angezeigt.

## PRODUKTION

Wenn Sie dieses Ikon wählen, erhalten Sie eine Anzeige für den Produktionsbereich an diesem Ort. Es enthält ein Panel zur Auswahl von Gegenständen ganz rechts außen, ein Buch mit Blaupausen, eine Produktionsfortschrittsanzeige und eine Team-Status-Box.

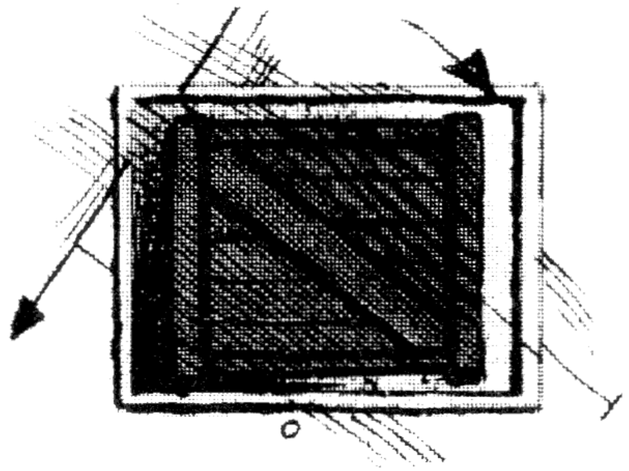


Bewegen Sie die Markierung über das Auswahlpanel, werden Blaupausen und Namen jedes Gegenstandes angezeigt. Klicken Sie auf diesem Pult etwas an, wird der entsprechende Gegenstand produziert. Zu Beginn des Spiels ist nur der Derrick oder die Bergbauausrüstung für die Produktion verfügbar. Andere Gegenstände müssen erst gefunden werden, bevor Sie auf diesem Auswahl-Panel erscheinen.

Um etwas produzieren zu können, müssen Sie zuerst ein Team von Facharbeitern für die Produktionssteuerung haben. Diese können entweder direkt von dem Schulungsbereich auf der Erde oder vom Schiffs-Service-Hangar in den Weltraumfabriken kommen. Die meisten Gegenstände haben einen Tech-Level. Der aufsichtsführende Teamleiter muß für jeden Tech-Level einen entsprechenden Mindestdienstgrad haben. Teamleiter werden befördert, wenn sie durch die Produktion von Gegenständen Erfahrung erlangen. Je höher der Dienstgrad der Facharbeiter, umso schneller produzieren sie die gewählten Gegenstände. Die Geschwindigkeit ergibt sich auch durch die Anzahl der Personen im Team. Jeder Leiter eines Facharbeiterteams kann bis zu 200 Personen überwachen. Schließlich können die Produktionsteams zum Service-Hangar gebracht werden, um an einen anderen Ort transportiert zu werden. Klicken Sie einfach das Ikon links neben der Team-Status-Box an. Ist dort Platz verfügbar, wird das Team zum Service-Hangar transferiert und die Produktion eingestellt.

Für jede Art von Produktion sind Rohmaterialien erforderlich. Wenn der Antrag gestellt wird, einen Gegenstand zu produzieren, so werden die Lager auf eventuelle Knappheiten überprüft. Ist eine solche gegeben, erscheint sie auf der Anzeige. Anderenfalls werden die Lagerbestände aus den Lagerräumen genommen und die Produktion beginnt. Wenn sie abgeschlossen ist, wird der Gegenstand direkt in das gebrauchsfertige Ausrüstungslager transferiert. Bedenken Sie, daß einige Gegenstände wie beispielsweise ABC vor Ort produziert werden und nicht durch das Lager laufen.

# LAGERRÄUME



Earth City, Weltraumfabriken und Bodenstationen haben alle Lagerkapazitäten für Rohmaterialien und Einrichtungen. Die Lager-Anzeige kann zwischen den beiden Lagerraumarten hin- und hergeschaltet werden, indem das Ikon am unteren Rand der Anzeige angeklickt wird.

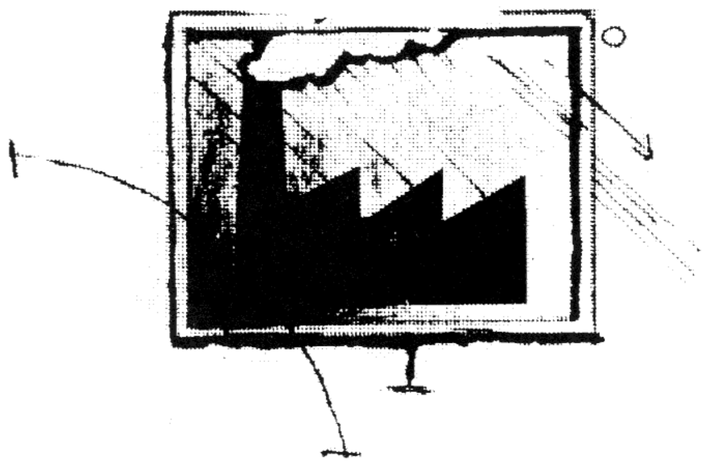
**MATERIALLAGER** liefert eine Liste aller möglichen Rohmaterialien. Links von jedem ist die Menge, die sich gerade auf Lager befindet, bis zu einem Maximum von 50000 t. Die blauen Pfeile zeigen an, daß Lager auf dem lokalen Mond oder Planeten verfügbar sind. Das Panel zur Auswahl von Gegenständen ermöglicht es Ihnen, herauszufinden, wie viele Stück eines bestimmten Gegenstandes von einem bestehenden Lager produziert werden können. Wird irgendein Gegenstand ausgewählt, sind die Lagerzahlen nach Farben kodiert, um zu zeigen, welche Materialien erforderlich sind; grün zeigt, daß das Lager zumindest für einen Gegenstand reicht, rot zeigt eine Knappheit an. Graue Zahlen sind für diesen Gegenstand nicht erforderlich.

**EINRICHTUNSLAGER** liefert eine Liste an gesuchten Gegenständen, gemeinsam mit dem aktuellen Lagerstand. Die Lager können maximal 15 Stück jedes Gegenstandes beinhalten. Bewegen Sie die Markierung auf den Namen eines beliebigen Gegenstandes, erhalten Sie Zugriff auf die Konzeptionsbibliothek, welche eine kurze Beschreibung und Funktion des gewählten Gegenstandes liefert. Drücken Sie die linke Taste, um diese Beschreibung zu schließen.

Anmerkung: Amiga-Benutzer mit einer nicht erweiterten Maschine werden feststellen, daß diese Funktion bewirkt, daß der Gegenstand von der DATEN-Diskette geladen wird. Der Zugriff auf

die Bibliothek ermöglicht es der Produktion, die verschiedenen Herstellungsstadien des Gegenstandes anzuzeigen, während bei der Produktion jedes anderen Gegenstandes eine Graphik für allgemeine Benutzung erscheint.

## RESSOURCEN

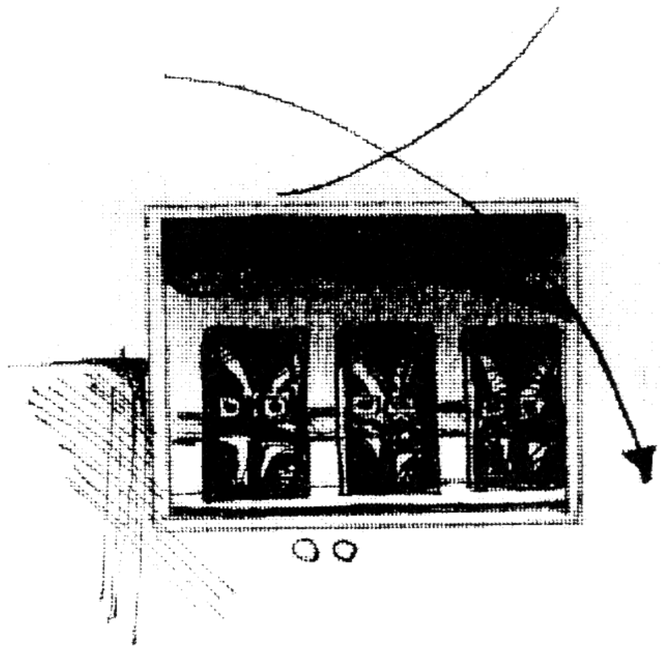


Ressourcenzentren sind in Earth City und den Bodenstationen verfügbar. Sie überwachen die gesamte Bergbau-Ausrüstung (Derricks) und die Überwachung frischer Mineralflöze. Die Ausrüstungen dienen zum Abbau der Mineralien.

Die Anzeige liefert eine Liste der Lager, die am gegebenen Ort abgebaut werden können. Links sind Zahlen, die eine Schätzung des aktuellen Flözes liefern - NICHT des aktuellen Lagers dieses Minerals. Sobald das Flöz aufgebraucht ist, ändert sich die Zahl und zeigt an, daß nach einem neuen Flöz GESUCHT wird. Während dieser Periode kann kein solches Material abgebaut werden. Es dauert unterschiedlich lange, bis die Suche abgeschlossen ist, je nach Häufigkeit des Minerals.

Wenn Derricks hergestellt worden sind, können Sie vom Lager den Ressourcen zugewiesen werden, indem das Ikon DERRICK HINZUFÜGEN unten rechts auf der Anzeige angeklickt wird. Die Steuerungssysteme lassen ein Maximum von 8 Derricks pro Ressourcenstation zu. Je mehr Derricks zugewiesen sind, umso schneller wird das Mineral gewonnen.

# SCHULUNG



Schulung ist nur in der Earth City verfügbar und dient zur Bereitstellung von ausgebildetem Personal für drei Berufsgruppen: Forschung, Produktion und Schiffsleute.

Earth City hat eine enorme Bevölkerung. Es ist jedoch nur ein geringer Prozentsatz für die Rekrutierung verfügbar und geeignet. Die Rekruten bilden einen Pool verfügbarer Personen, der nicht aufgestockt werden kann. Das Ikon Schulungsbereich liefert links die aktuelle Größe des Rekrutenpools. Es gibt drei Schulungsgebiete, denen Rekruten zugewiesen werden können, wobei jede Tür den verfügbaren Schulungsbereich zeigt. Um ein Team zu schulen, positionieren Sie die Markierung auf dem Ikon REKRUTIEREN innerhalb jeder Türe und drücken Sie die Taste bzw. halten Sie sie niedergedrückt, damit der Transfer schneller vor sich geht. Maximal 100 Personen können gleichzeitig pro Bereich geschult werden. Die Schulung beginnt, sobald die Funktion ZEITBESCHLEUNIGER aktiviert ist.

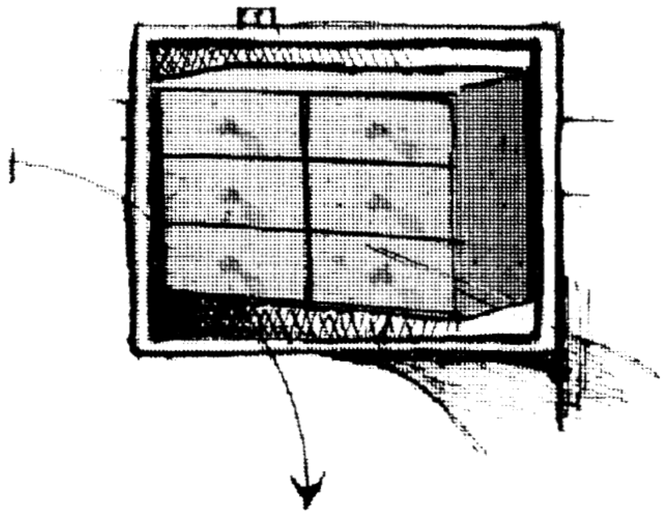
Sobald die Schulung abgeschlossen ist, wird das neue Team in den jeweiligen Bereich transferiert, wobei der vielversprechendste Student zum Teamleiter wird. Die Türen des Schulungsbereiches werden für weitere Rekruten geöffnet. Ist in dem Bereich bereits ein Team vorhanden, werden alle neu geschulten Rekruten dem Personal des bestehenden Teams angeschlossen. So erreichen die Teams ihre maximale Stärke. Die Schulung für Produktion und Forschung läßt nicht mehr Rekruten zu, als für die bestehenden Teams notwendig sind. Werden Schiffsleute geschult, werden sie zuerst geteilt, um die Teams im Schiffs-Hangar auf ein Maximum aufzustocken. Eventuell verbleibende Rekruten bilden ein neues Team. Die Tiefsttemperaturbereiche des Schiffs-Hangars können bis zu vier Teams enthalten.

Unmittelbar nach Abschluß der Schulung hat der Leiter den niedrigsten Rang in seinem Beruf. Höhere Dienstgrade können durch praktische Erfahrung erworben werden.

| Maximale Personalstärke | | Dienstgrade | | |
|---|---|---|---|---|
| Forschung | 250 + Leiter | Techniker | Doktor | Professor |
| Produktion | 200 + Leiter | Lehrling | Ingenieur | Experte |
| Schiffsleute | 40 + Leiter | Pilot | Kapitän | Admiral |

Während die Teams aktiv sind, ergeben sich natürliche Personalverluste, und zwar infolge von Alter, Tod oder Unfällen. Solche Verluste finden nicht statt, solange ein Team innerhalb des Tiefsttemperaturrumpfes eines Schiffes stationiert ist!

## FORSCHUNG



Ebenso wie bei der Schulung sind Forschungsmöglichkeiten nur in Earth City verfügbar. Für die Forschung ist ein geschultes Team erforderlich und die Forschung ist für die Konzeption und die Blaupausen für den Produktionsbereich verantwortlich. Es kann kein Gegenstand produziert werden, wenn nicht zuvor in diesem Bereich darüber geforscht wurde.

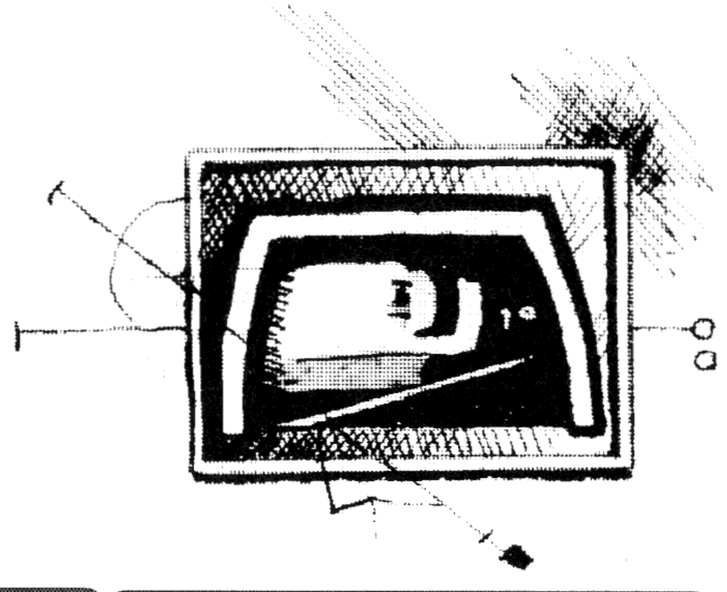
Am unteren Rand der Anzeige befindet sich eine Team-Status-Box, die Informationen über das vorhandene Team liefert. Die Geschwindigkeit, mit der Gegenstände konzipiert werden, ist abhängig von der Anzahl des diesem Team zugewiesenen Personals. Beachten Sie auch, daß jeder Gegenstand seinen eigenen Tech-Level hat, der vom Teamleiter einen Mindest-Dienstgrad fordert.

Um einen Gegenstand für die Forschung zu wählen, bewegen Sie die Markierung über das Auswahl-Panel rechts auf der Anzeige. Wenn der Name des Gegenstandes erscheint, drücken Sie die linke Taste. Jedes Fach im Auswahl-Panel hat ein farbiges Licht, welches den Fortschritt der Forschung über diesen Gegenstand anzeigt. Rot zeigt an, daß über diesen Gegenstand noch nicht geforscht wurde. Gelb zeigt an, daß ein gewisser Fortschritt erzielt wurde. Grün zeigt an, daß der Gegenstand vollständig konzipiert und an den Produktionsbereich weitergegeben wurde. Bei Auswahl eines grünen Gegenstandes wird geprüft, welche Erfordernisse für seine Herstellung notwendig sind, z.B. Tech-Level, Rohmaterialien und Art der Produktionseinrichtungen. Bei Auswahl eines roten oder gelben Gegenstandes wird mit den Forschungsarbeiten begonnen.

Die Forschung ist auch für die Untersuchung von Gegenständen, die Sie eventuell finden, und für die Konzeption von Werkzeugen für Problemlösungen zuständig. Der Teamleiter wird Sie über das Nachrichtenbulletin über eventuelle Entwicklungen informieren. Arbeiten an allen neuen Gegenständen müssen mittels der Steuerungsfunktion angefordert werden; achten Sie daher darauf, was das Forschungsteam macht!

## SCHIFFSHANGAR

Diese sind für die Wartung all Ihrer Raumschiffe verantwortlich. Treibstoffnachfüllen, Laden und Entladen, Einstellung der Maschine, Rekrutierung der Crew und allgemeine Nachstellungen, all dies wird hier durchgeführt. Jeder Service-Hangar ist mittels einer Reihe hydraulischer Aufzüge direkt mit den Lagerräumen verbunden. Chassis und Einrichtungen können je nach Erfordernis zu den Lagern gebracht oder von diesen geholt werden. Jeder Service-



Hangar hat auch die Kapazität, bis zu vier Teams von Schiffsleuten zwecks Transfer zu/von einer Weltraumfabrik aufzunehmen. Beachten Sie, daß es zwei Arten von Service-Hangars gibt. Einer ist speziell für Schiffe konzipiert (Hangar), während der andere für größere Raumschiffe ist (Docks). Das Raumdock ist nur in Weltraumfabriken verfügbar; größere Schiffe können auf der Erde oder auf Bodenstationen nicht landen.

Ein leerer Service-Hangar kann verwendet werden, um neue Maschinen zu bauen. Klicken Sie einfach das Ikon **NEUES SCHIFF** oben auf der Anzeige an, und aus dem Lager wird ein neues Chassis gebracht. Beachten Sie, daß neue Schiffe ein Triebwerk und Treibstoff benötigen, bevor sie betriebsfähig sind. Solange ein Schiff in irgendeinem Hangar auf Dock ist, erscheint oben am Balken ein vom Computer produziertes Bild des Schiffes. Klicken Sie Abschnitte des Bildes an, bewegt sich der Balken auf den gewählten Teil des Schiffes und erlaubt somit einen Zugriff auf jeden Abschnitt.

**CREW-ABSCHNITT** zeigt die Schiffsnase, den Namen und Dienstgrad der Crew, sofern vorhanden, und die vier Teamräume, in denen sich Schiffsleute und Facharbeiter aufhalten können. Schiffsleute sind rot gekennzeichnet, Facharbeiter blau. Um eine Crew zuzuweisen, bewegen Sie die Markierung über eines der vorhandenen Teams und drücken die linke Taste. Sie entfernen Crews, indem Sie einen leeren Teamraum anklicken. Beachten Sie, daß Sie ein vorhandenes Team von Facharbeitern in den Produktionsbereich transferieren, wenn Sie es anklicken.

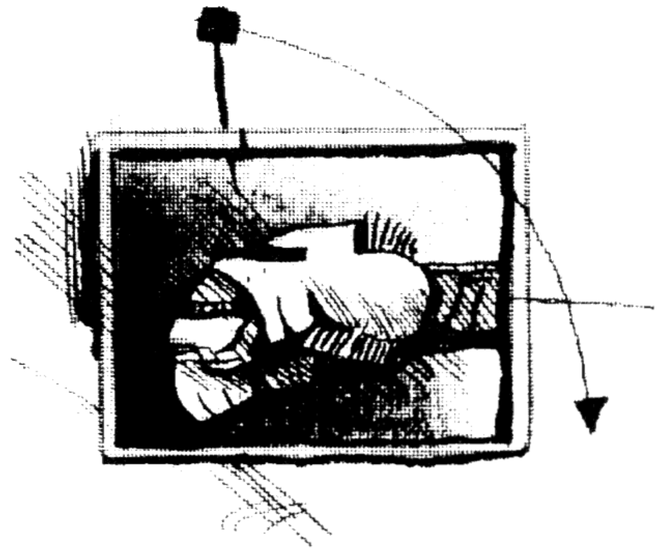
**SCHIFFSRUMPFMONTAGE** ermöglicht den Ein- und Ausbau dreier verschiedener Arten von Schiffsrümpfen (siehe Seite 35). Drei verschiedene Ikonen am unteren, linken Rand der Anzeige entscheiden, welche Art von Schiffsrumpf auf das Schiff montiert wird. Ist bereits ein Rumpf angebracht, so wird er entfernt und kommt in die Lagerräume. Um den Rumpf be- und entladen

zu können, bewegen Sie die Markierung auf die Rumpf-Graphik auf dem Schiffschassis, bis RUMPF PRÜFEN  im Textbereich erscheint und drücken dann die linke Taste. Es erscheint eine Anzeige für den entsprechenden Rumpf. Materialien, Einrichtungen und Teams können jetzt zum Rumpf oder von diesem weg transferiert werden. Drücken Sie die rechte Taste, um die Anzeige zu schließen.

**TRIEBWERKSMONTAGE** ermöglicht, daß ein neu kommissioniertes Schiff durch Anklicken des Ikons EINBAU mit einem Triebwerk ausgestattet wird. Beschädigte Triebwerke können auf die gleiche Weise ausgetauscht werden. Natürlich wird das alte Triebwerk ausgebaut und ins Lager zurückgebracht. Die Treibstoffanzeige neben dem Balken zeigt, wie voll der Tank des Schiffes ist. Die weiße Anzeige  zeigt, wie voll das Lager ist. Klicken Sie + oder - an, um den Treibstoffpegel einzustellen. Während sich das Schiff in dem Service-Hangar befindet, kann das Cockpit durch Anklicken eines beliebigen Teils des Chassis erreicht werden.

**DEMONTAGE** bewirkt, daß das gesamte Schiff auseinandergenommen und alle Bestandteile ins Lager gebracht werden. Die Prozedur wird jedoch eingestellt, wenn es keinen leeren Teamraum für die Crew gibt. In Greifern gehaltene Gegenstände müssen zuerst von Hand entfernt werden, bevor diese Funktion gewählt wird.

# SCHIFF



Auf jedem Planeten oder Mond kann nur ein Schiff aktiv sein. Dieses Ikon gibt Ihnen Zugriff auf das Cockpit des Schiffes und zeigt alle notwendigen Informationen über den Status des Schiffes und jegliche Fracht, die es transportiert. Die GAZ-Angabe zeigt, für welchen Zeitpunkt der Abschluß des laufenden Manövers erwartet wird.

# SCHIFFSSTEUERUNG

Die meisten Funktionen der Schiffssteuerung erfolgen vom Cockpit aus. Nicht alle Schiffe haben dieselben Steuerungen. Das Schiff ist an seinen Mutterplaneten gebunden, und somit ist keine Kurseinstellung erforderlich. Alle Funktionen werden weiter unten erklärt (siehe Diagramm für die Anordnung der Ikonen).

## SCHIFFSWARTUNG

Wenn das Schiff angedockt ist, gelangen Sie vom Cockpit in den Schiffshangar.

## ANDOCKEN, LANDEN und STARTEN

Dies sind die manuellen Knöpfe für Schiffsmanöver.

## RUMPFSTEUERUNG

Dieses Panel zeigt alle Rümpfe, die zum Schiff passen. Wählen Sie die entsprechende Rumpfmontage, um Zugriff auf den Inhalt oder die Steuerungen für diesen Rumpf zu erhalten. Wäh-

rend ein Schiff auf Dock ist, gelangen Sie, wenn Sie einen Rumpf wählen, zum Schiffshangar, wobei der Balken über dieser Rumpfmontage positioniert ist.

## ANZEIGE UMSCHALTEN

Der Cockpit-Bildschirm hat zwei Modi, und wenn Sie das Ikon 'Anz(eige) umschalten' wählen, ist es möglich, zwischen dem Statusanzeige und einer optischen Anzeige der Außenansicht hin- und herzuschalten (nur bei erweiterten Computern).

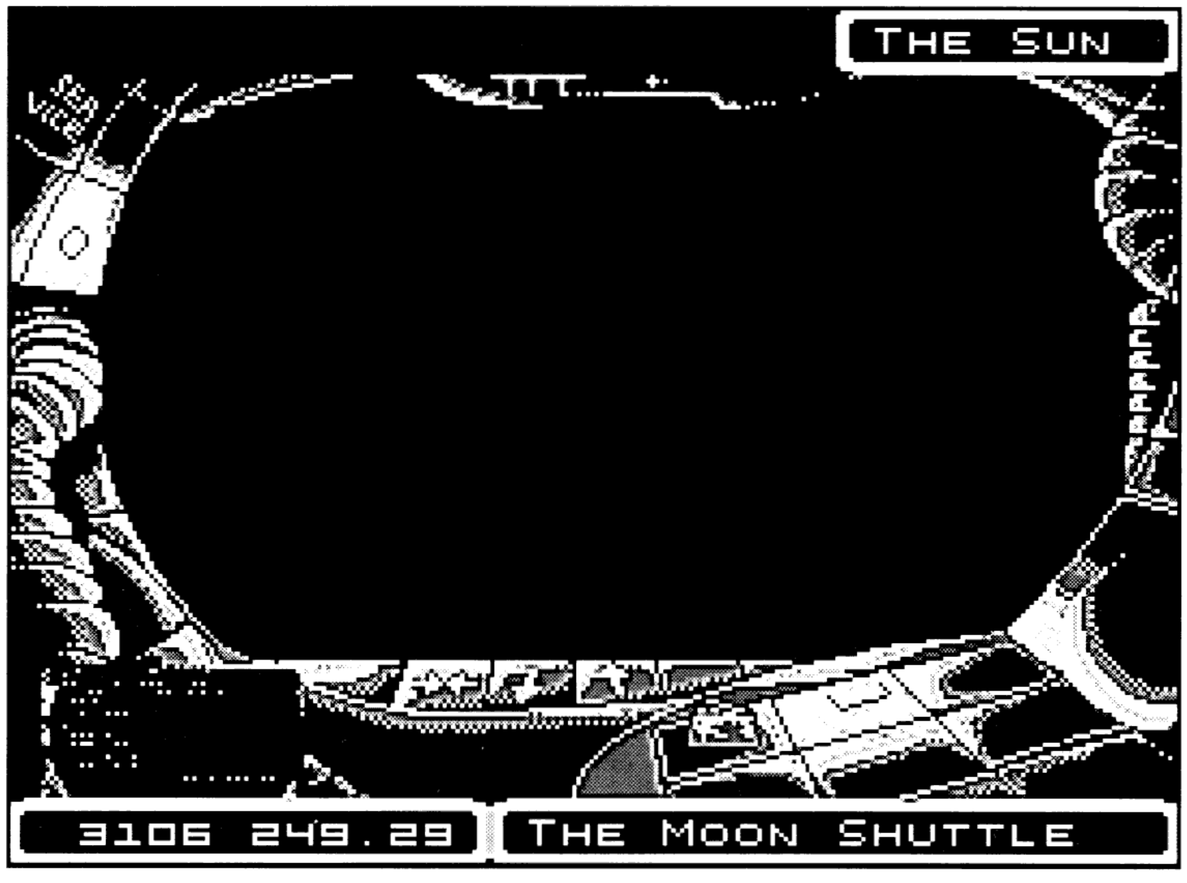
## TRIEBWERK EIN/AUSSCHALTEN

Auf Interplanetarflügen muß das Haupttriebwerk eingeschaltet sein, um zum festgelegten Ziel zu fliegen. Kleinere Manöver, wie beispielsweise Andocken, schalten das Triebwerk automatisch ein.

## KURS SETZEN

Durch Wahl dieses Ikons ist es möglich, das Ziel des Schiffes festzulegen. Eine Reihe von Listen erscheint und zeigt die lokalen Planeten und Monde. Jeder Punkt im System kann angepeilt werden. Die Anzeige liefert auch eine GAZ (geschätzte Ankunftszeit) für das gewählte Ziel. Es gibt zwei Arten von Listen: die Satellitenliste und die Systemliste. Befinden Sie sich auf der Satellitenliste, wählen Sie durch Anklicken eines Mondes diesen als Ziel, und die GAZ wird berechnet und angezeigt. Klicken Sie den Planeten, wird dieser auch als Ziel festgelegt, es wird aber auch die Anzeige auf die Systemliste umgeschaltet. In der Systemliste werden alle Planeten, die sich im System befinden, angezeigt und können als Ziele gewählt werden. Klicken Sie einen Planeten an, kommen Sie auch zur Satellitenliste für diesen lokalen Planeten. Drücken Sie die rechte Maustaste, um die Anzeige zu schließen, und den zuletzt gewählten Planeten oder Mond als Ziel des Schiffes in das Log-Buch einzutragen.

Wollen Sie den Kurs ändern, während sich ein Schiff bereits auf dem Flug befindet, schalten Sie erst das Triebwerk aus! Eine Kursänderung kann das Schiff eventuell zwingen, anzuhalten, bevor es sich seinem neuen Ziel zuwendet und damit das Erreichen des neuen Ziels verzögern. Es kann sogar schneller sein, das Schiff zuerst sein gegenwärtiges Ziel erreichen zu lassen, und dann erst den Bestimmungsort zu ändern.



# REFERENZLISTE FÜR AUSRÜSTUNGEN UND DATEN

Diese Anleitung sollte verwendet werden, wenn neue Gegenstände verfügbar werden, um mehr Information über den Einsatz der Gegenstände zu erlangen.

## AFC

Der AFC ist konzipiert, um Rohmaterialien in einen vorprogrammierten Zyklus zu bringen und dabei Aufgaben auf der Erde wie Andocken, Start und Laden von Fracht zu steuern. Sie werden sich fragen, wie Sie bisher ohne ausgekommen sind! Sowohl Schiffe als auch IOS können mit dem AFC ausgestattet werden.

Der Computer wird vom Crew-Abschnitt in einem beliebigen Schiffshangar eingebaut, oder automatisch, wenn ein neues Chassis vom Lager genommen wird und ein AFC verfügbar ist. Zugriff auf den Computer erlangt man durch Anklicken des blinkenden, roten Ikons links oben auf dem Cockpit-Bildschirm.

Der Computer liefert eine Liste aller verfügbaren Materialien, mit LED-Spalten zu beiden Seiten der Liste. Um den AFC zu programmieren, schalten Sie einfach das erforderliche LED ein oder aus. Um beispielsweise Eisen VOM Boden ZU den Weltraumfabriklagern zu bringen, schalten Sie das grüne LED links von "Eisen" so, daß es leuchtet. Die Spalte rechts von "Eisen" sollte ausgeschaltet sein. Schalten Sie nun der AFC ein, indem Sie das EINSCHALT-Ikon aktivieren. Mit dieser Einstellung fliegt das Schiff vom Boden zur Weltraumfabrik und zurück, und bringt auf je-

dem Hinflug Eisen, welches in den Weltraumlagern eingelagert wird. Die beiden Zeiger auf der Anzeige geben an, welches Material als nächstes genommen wird. Bei mehreren Einstellungen läuft der Zeiger durch die ausgewählten Materialien und nimmt jedesmal einen vollen Schiffsrumpf mit.

Beachten Sie, daß der Computer nichts unternimmt, während sich das Schiff auf der Umlaufbahn befindet. Docken Sie manuell an bzw. landen Sie manuell, um den Zyklus zu beginnen. Der Computer kann jederzeit ausgeschaltet bzw. auf Abschluß seines laufenden Zyklus geschaltet werden, was der Fall sein wird, wenn das Schiff angedockt bzw. gelandet ist und seine jeweilige Fracht abgeladen hat. Wird kein Lieferanten-Rumpf bereitgestellt, erfolgt eine Warnung, aber der Computer folgt weiterhin seinem Flugplan. Natürlich werden keine Lieferungen transferiert.

Der AFC steuert auch alle Auftankvorgänge des Schiffes, wenn es andockt. Ist nicht genügend Treibstoff vorhanden, hält der AFC das Schiff auf Dock, bis der Treibstoffnachfüllpegel erreicht ist. Dieser Treibstoffnachfüllpegel kann von Hand von der Anzeige DISKETTEN-ZUGRIFF aus eingestellt werden. Die Einstellungen werden gemeinsam mit allen gesicherten Spielen gespeichert.

Sobald Sie an die Verwendung des AFC gewöhnt sind, hätten sie vielleicht gern einige Tips, damit Sie es voll ausnutzen können. Der Computer kann verwendet werden, um die Materiallager an zwei verschiedenen Orten auszugleichen. Schalten Sie einfach die LEDs auf jeder Seite eines Materials ein und der AFC stellt an jedem Ende seines Flugplanes den Lagerstand fest. Es kann einige Zeit dauern, bis eine vollständige Bilanz fertiggestellt ist.

Obwohl an Bord eines Schiffes, das sich unter AFC-Steuerung befindet, keine Crew erforderlich

ist, sammelt diese bei solchen Flügen Flugerfahrung. Der AFC kann gemeinsam mit einem GAB (Gerät für Asteroidbergbau) verwendet werden. Behandeln Sie die Asteroiden so, wie Sie jedes andere Weltraumlager behandeln würden, und das GAB wird die erforderlichen Materialien automatisch abbauen.

## ABC

Die Konstruktion jedweden Gegenstandes erfordert die Anwesenheit von gut geschultem Produktionspersonal. Diese Facharbeiter nehmen sich Zeit, um ihre Aufgaben zu erlernen, und das macht sie zu seltenen und hochgeschätzten Kräften. Der Nachteil des Einsatzes von Menschen ist, daß sie für jeden Gegenstand, den sie anfertigen, einen eigenen Antrag benötigen. Der ABC ersetzt Facharbeiter und gibt sie frei für den Einsatz an neuen Standorten. Die gesamte Produktion kann nun automatisch ablaufen.

Um das GAB zu programmieren, wählen Sie die herzustellenden Gegenstände in gewohnter Weise. Jedes Licht auf dem Panel zur Auswahl der Gegenstände hat drei Zustände, die durch verschiedene Farben gekennzeichnet sind. Rot bedeutet, daß die Wahlmöglichkeit AUSgeschaltet ist und keine Gegenstände produziert werden. Gelb bedeutet, daß der ABC versuchen wird, einen dieser Gegenstände herzustellen, während grün der ABC programmiert, diesen Gegenstand solange herzustellen, bis der Lagerbereich voll ist (der ABC schaltet dann automatisch auf rot um).

Der ABC geht die gesamte Liste durch und produziert die verlangten Gegenstände. Sind nicht genügend Rohmaterialien auf Lager, wird der Gegenstand übersprungen und der nächste ausgewählt. In jeder Fabrik kann nur ein ABC errichtet werden. Sobald der ABC installiert ist, werden die vorhandenen Facharbeiter zum Servicehangar des Schiffes transferiert.

# IOS-CHASSIS UND TRIEBWER

Das Interplanetare Operationsschiff ist das vielseitigste Schiff, das jemals konzipiert wurde und verkörpert die Theorien von Dr. Trout. Es ermöglicht interplanetare Reisen in einem nie dagewesenen Ausmaß. Das von der Basiskonzeption dem Schiff ähnliche IOS ermöglicht eine Steuerung durch eine menschliche Crew und die Montage von drei Schiffsrümpfen. Jeder Rumpf kann von einer anderen Type und separat steuerbar sein. Es gestattet eine maximale Nutzlast von 750 t.

Außerdem hat das IOS eingebaute Navigationscomputer, die Flugstrecken überall innerhalb des Sonnensystems ermöglichen. Sein starker Antrieb, das Triebwerk I, verfügt über enorme Schubkräfte. Das bedeutet, daß das IOS jedes Gravitationsfeld mit extremer Geschwindigkeit verlassen kann. Die Maximalgeschwindigkeit muß erst noch ermittelt werden, sie wird aber auf 0.3c (ein Drittel Lichtgeschwindigkeit) geschätzt.

Aufgrund der linearen Konzeption und der rückwärts gerichteten Schubkraft kann das IOS auf der Oberfläche großer Planeten oder Monde landen. Weltraumfabriken stellen die einzige Servicemöglichkeit dar. Es ist jedoch möglich, daß sie mit großen Asteroiden zusammentreffen, obwohl dies noch nicht getestet worden ist.

# ABSCHNITT WELTRAUMFABRIK (ELEMENT WF)

**ERFORDERLICHE CREW:** Pilot

**AKTIVIERUNGSBEDINGUNGEN:**

- Das Träger-Schiff muß sich auf der Umlaufbahn befinden.
- Die Weltraumfabrik darf noch nicht vorhanden sein.

Lassen Sie sich durch seinen einfachen Namen nicht verwirren: der Element WF ist ein ganz ausgeklügelter Teil der Anlage. Weltraumfabriken sind zu groß, um von der Planetenoberfläche in die Umlaufbahn befördert werden zu können. Sie müssen in Form von Bauteilen transportiert und dann Abschnitt für Abschnitt aufgebaut werden. Es sind acht Elemente WF erforderlich, um eine Weltraumfabrik zu errichten.

Jeder Rahmen ist so konzipiert, daß er in einen Werkzeug-Rumpf paßt und vom Cockpit des transportierenden Schiffes aus aktiviert werden kann. Ein kleiner Computer steuert das Entfalten des Abschnitts und seine Angliederung  an die bereits auf der Umlaufbahn befindlichen Elemente. Dies ist ein automatischer Prozeß, es ist aber geschultes menschliches Personal erforderlich, um die Entwicklung zu beaufsichtigen. Der Computer hat eine automatische Ausfallsicherung, um dort, wo sich Weltraumfabriken bereits in Betrieb befinden, eine weitere Freigabe von Abschnitten zu vermeiden. Außerdem kann der Master-Computer nur sechzehn Fabriken gleichzeitig steuern.

Die Weltraumfabrik wird betriebsbereit, sobald der letzte Abschnitt in seiner Position verriegelt ist. Dock-Hangars und Lagerräume können unverzüglich verwendet werden, wogegen die Produktionseinrichtungen Facharbeiter und Rohmaterialien erfordern, die beide mittels Schiff

geliefert werden können. Energie für die Fabrik wird aus Sonnen-Kollektoren, mit denen die Außenflächen verkleidet sind, gewonnen; diese sind ständig einer maximalen Sonneneinstahlung ausgesetzt.

Es wäre noch anzumerken, daß die Weltraumfabriken aufgrund der Umgebung mit geringer Gravität und der größeren Produktionseinrichtungen Gegenstände produzieren können, die man auf der Erde nicht herstellen kann.

# RÜMPFE

Es gibt drei Arten von Rümpfen, die auf ein Raumschiff montiert werden können. Die Art des angebrachten Rumpfes bestimmt die Funktion, für welche das Schiff verwendet wird.

## FRACHTRUMPF

Lieferanten-Rümpfe werden für den allgemeinen Transport von Rohmaterialien zwischen den Bodenstationen und den Weltraumfabriken verwendet. Jeder Rumpf hat nur einen Hohlraum und kann somit auf einmal nur eine Art von Material transportieren. Ein einzelner Rumpf kann bis zu 250 Tonnen enthalten.

## WERKZEUG- UND AUSRÜSTUNGS-RUMPF

Der Werkzeug-Rumpf ist einfach ein Behälter für Einrichtungen und bietet vom Cockpit des Schiffes aus Steuerungsschaltkreise zu jedem im Rumpf befindlichen Werkzeug. Einige Gegenstände haben keine Funktion, können aber mittels eines Werkzeug-Rumpfes von einem Platz zu einem anderen gebracht werden. Werkzeuge, die Funktionen ausüben können, während sie im Rumpf sind, können durch Zugriff auf den Rumpf vom Cockpit aus aktiviert

werden. Eine Logik-Box im Rumpf entscheidet, ob die Bedingungen für den Betrieb des montierten Werkzeuges korrekt sind. Wenn nicht, verriegelt sich der Rumpf und erstellt einen Bericht über den Inhalt des Rumpfes.

### TIEFTEMPERATUR-RUMPF

Tieftemperatur-Rümpfe sind am leichtesten zu verwenden, aber technologisch am weitesten fortgeschritten. Sie sind speziell für den Transport menschlicher Wesen konzipiert. Während sich die Insassen darin befinden, werden alle Lebenssysteme eingefroren, was einen vollständigen Schutz gegen Viren und Alterung bietet.

## BERGBAUAUSRÜSTUNG (DERRICK)

Derricks sind der Mittelpunkt aller Operationen. Sie liefern Rohmaterialien für die Herstellung von Schiffen, Treibstoff und Einrichtungen. Auch wenn sie von der Konzeption her einfach sind, können sie doch sehr komplexe Funktionen erfüllen.

Jeder Derrick wird von einem Computer im Ressourcenzentrum ferngesteuert. Sobald ein größeres Mineralflöz durch die Suchfunktion der Ausrüstung lokalisiert wurde, lenkt der Computer den Derrick so, daß er für den Mineralabbau optimal ausgerichtet ist. Der Abbau erfolgt dann automatisch, bis das Flöz abgebaut ist und die Ausrüstung zurückgegeben worden ist. Der Ressourcencomputer kann bis zu acht Derricks bedienen.

Wenn die Rohmaterialien durch den Derrick laufen, werden sie einer Reihe von Prozessen unterzogen, bei denen sie bis zu handlichen Paketen zerkleinert werden, welche in die lokalen Rohmateriallager kommen. Einige Prozesse werden ausgedehnt, um die Effizienz zu

maximieren. Eisen wird beispielsweise mit Kohle und anderen Spurenelementen gemischt, sodaß man eine Palette verschiedener Stahlarten erhält.

Die Vielseitigkeit des Derricks ist offensichtlich. Es können damit in fast allen Umgebungen und mit einer minimalen Wartung feste, flüssige oder gasförmige Stoffe gewonnen werden. Die Konzeption reicht hunderte von Jahren, bis zu den Tagen der legendären Mondbasis, zurück. Wenn auch die heutigen Konzeptionen großteils verbessert sind, werden die ursprünglichen Grundsätze immer noch angewandt.

## ABSCHNITT BODENSTATION (ELEMENT BS)

**ERFORDERLICHE CREW** : Pilot

**AKTIVIERUNGSBEDINGUNGEN:** Das Träger-Schiff muß sich auf der Oberfläche eines unbesetzten Planeten oder Mondes befinden.

Um eine Weltraumfabrik zu ergänzen, können Bodenstationen auf dem darunterliegenden Planeten konstruiert werden. Die Konstruktion dieser Stationen basiert auf denselben Grundsätzen wie die der Weltraumfabriken.

Für Bodenstationen sind zwei der gezeigten Element BS erforderlich. Jedes Element ist so konzipiert, daß er in einen Werkzeug-Rumpf paßt und kann vom Cockpit des transportierenden Schiffes aus aktiviert werden. Ein kleiner Computer steuert die Entfaltung und Angliederung des Abschnitts. Dies ist ein automatischer Prozeß, es ist jedoch geschultes, menschliches Personal erforderlich, um die Entwicklung zu beaufsichtigen. Sobald die Konstruktion abgeschlossen ist, wird das Arbeitsschiff in den neu in Betrieb genommenen Service-Hangar plaziert.

Bodenstationen haben keine Produktionsmöglichkeiten oder Tieftemperatur-Lagerbereiche für Crews. Sie sind zweckgerichtete Bergbau- und Lagereinheiten. Es ist wenig Wartung erforderlich, auch wenn die Derricks, bevor jeglicher Abbau beginnt, mittels Schiff geliefert werden müssen.

Die Bodenstationen sind in Bezug auf Energie und Steuerung von der Weltraumfabrik abhängig. Ist die Fabrik nicht da, werden alle Prozesse abgebrochen und die Station verfällt.

## CHASSIS UND TRIEBWERKSEINHEIT DES SCHIFFES

Das Schiff ist das planetare Arbeitstier, die einzige Verbindung zwischen dem Boden und der Umlaufbahn. Hauptsteuerung ist nur für ein Schiff pro Installation zulässig.

Heutige Konzeptionen für Raumschiffe basieren auf den von Dr. Darrill Trout von der Universität der Neuen Welt, um 2900 erstellten "Grundsätzen". Er wies nachdrücklich auf den Punkt hin, daß die Schaffung spezieller Schiffe für spezielle Zwecke "restriktiv und lächerlich" wäre.

Wir wollen die 26 bändige These über Raumschiffkonzeption nicht im Detail behandeln. Es genügt zu sagen, daß die Schiffe für maximale Flexibilität ausgelegt sind. Werden ein Basischassis und eine standardmäßige Montageplattform verwendet, hängt die Funktion des Schiffes von den Werkzeugen und dem Personal, mit dem es ausgestattet ist, ab. Es ist dann einfach, ein Frachtschiff in ein Personentransportmittel, in ein Konstruktionsfahrzeug, etc. zu verwandeln.

Grundsätzlich besteht das Schiff aus drei Abschnitten. Die Nase beherbergt die Crew, sofern zugewiesen, sowie alle Kontroll- und Steuersysteme für das Schiff. Jedes Schiff hat eine Rumpf-Montage. Eine umfassende Schalttechnik vom Rumpf- zum Nasenabschnitt ermöglicht eine

vollständige Kontrolle über den Rumpf und seine Inhalte, und zwar innerhalb des Cockpits (siehe "Rümpfe" auf Seite 35).

Die Montage des Triebwerks am Heck des Schiffes ermöglicht die Ausstattung mit einer Triebwerks-Einheit mit kurzem Antriebsimpuls und hoher Schubkraft. In der Prototyp-Konzeption war das Triebwerk mit dem Chassis verbunden, dies erwies sich aber als teuer. Wenn das Triebwerk ausfiel oder beschädigt war, wurde das ganze Schiff unbrauchbar. Die aktuelle Konzeption ermöglicht einen Austausch der Triebwerkseinheiten auf dem alten Chassis.

Schiffe bilden die perfekten Fahrzeuge für die Schulung der Crews.

# WIE ERRICHTE ICH EINE WELTRAUMFABRIK

# EINE SCHRITT-FÜR-SCHRITT-ANLEITUNG

## Einrichten Ihrer Bereiche

**1.** Ihre erste Priorität als Earth City-Controller wird es sein, Personal für jeden Bereich aufzulisten und zu schulen. Gehen Sie zum Schulungsbereich und transferieren Sie Rekruten zu jedem Bereich, indem Sie die Maus auf den nach rechts gerichteten Pfeil in jeder der Türen positionieren und die linke Maustaste drücken. Solange die Rekruten nicht geschult sind, funktioniert kein Bereich; klicken Sie daher auf das Zeitbeschleuniger-Ikon, bis die Türen sich wieder öffnen. Der erste Schub geschulten Personals wird automatisch zu seinen Bereichen transferiert; transferieren Sie jedoch weitere Rekruten zu jedem Bereich, bevor Sie den Schulungsbereich verlassen.

**2.** Der nächste Schritt besteht darin, die Forschungsabteilung bis zu ihrer maximalen Leistung aufzubauen und die anderen Projekte zu erforschen, die notwendig sein werden, um ein Schiff und die Abschnitte der Weltraumfabrik zu konstruieren. Gehen Sie zum Forschungsbereich und wählen Sie das Schiffs-Chassis. Dies erfolgt durch Anklicken des Knopfes auf dem Panel zur Auswahl von Gegenständen rechts am Schirm. Der grüne Knopf für die Bergbauausrüstung zeigt, daß bereits geforscht wurde; der rote Knopf zeigt Projekte an, die noch erforscht werden müssen. Gehen Sie in den Produktionsbereich und klicken Sie den grünen Knopf an, um einen Derrick zu wählen.

3. Lassen Sie die Zeit vorlaufen und Sie werden sehen, wie der Derrick entsteht. Wenn er fertig ist, und die Derrick-Graphik verschwindet, gehen Sie zum Ressourcenbereich und geben Sie die Ausrüstung dazu, indem Sie das Ikon unten rechts am Bildschirm verwenden.

4. Wiederholen Sie diese Prozedur bis der Ressourcenbereich 4 komplette Ausrüstungen enthält.

5. Gehen Sie zur Forschungsabteilung und wählen Sie das Schiffs-Triebwerk. Jetzt gehen Sie zu den Lagerräumen und klicken das Schiffs-Chassis an (positionieren Sie die Markierung auf dem Text in der Mitte des Bildschirms). Der Gegenstand wird gezeigt, gemeinsam mit einer Beschreibung für seine Verwendung. Gehen Sie zur Produktion zurück und bauen Sie ein Schiffs-Chassis. Lassen Sie die Zeit vorlaufen. Bauen Sie zwei weitere Ausrüstungen. Lassen Sie die Zeit vorlaufen. Sie werden feststellen, daß das Produktionsteam zum Ingenieur befördert wird. Die Leistung und die Fähigkeiten des Teams haben sich aufgrund seiner praktischen Erfahrung verbessert.

6. Gehen Sie zu den Lagerräumen und wählen Sie das Schiffs-Triebwerk, um eine Beschreibung zu sehen. Sie werden erfahren, daß das Triebwerk Treibstoff benötigt: gehen Sie zur Forschung zurück und wählen Sie MeH-Treibstoff. Sobald dieser erforscht ist, wird er automatisch aus ihren Methan- und Wasserstoff-Lagern erzeugt.

7. Gehen Sie zur Produktion zurück und bauen Sie ein Schiffs-Triebwerk. Lassen Sie die Zeit vorlaufen. Bauen Sie zwei weitere Ausrüstungen, um den Bestand auf das Maximum von acht aufzustocken.

## Ein Schiff bauen

**8.** Sie können beinahe schon Ihr erstes Schiff in den Weltraum schicken. Gehen Sie zum Schiffs-Hangar und Sie werden geschulte Schiffsleute als Crew vorfinden. Über diesen befindet sich das Ikon Neues Schiff, welches das neu konstruierte Chassis in den Hangar bringt. Klicken Sie dieses Ikon an. Das Schiff wird sichtbar gemacht, während das Ikon Neues Schiff über dem Hangar verschwindet und vom Ikon Demontage und einer kleinen Abbildung der drei Schiffsabschnitte ersetzt wird. Klicken Sie irgendeinen dieser Teile an, erhalten Sie Zutritt zum Crew-Abschnitt, zur Rumpf-Montage und zum Triebwerksabschnitt. Weisen Sie eine Crew zu, indem Sie irgendein verfügbares Team auswählen und die Maustaste betätigen. Das Team wird zum Crew-Abschnitt des Schiffes transferiert.

Es gibt drei Arten von Rümpfen, die im Schiff installiert werden können. Diese sind:

**(i)** Frachtrumpf

**(ii)** Werkzeug- und Ausrüstungsrumpf

**(iii)** Tiefsttemperaturrumpf

Erforschen Sie jeden dieser Rümpfe und greifen Sie dann vom Bergbau-Lagerraum auf deren Beschreibung zu, um mehr Informationen über die Verwendung jeder Rumpftype zu erhalten.

Sie müssen auch einen Abschnitt Weltraumfabrik erforschen und konstruieren. Bauen Sie einen Werkzeug- und Ausrüstungs-Rumpf, um einen OF-Abschnitt in den Weltraum zu bringen. Installieren Sie diesen Rumpf in Ihrem Schiff, zeigen Sie dann auf den Rumpf - und die Worte Rumpf prüfen werden links oben am Bildschirm erscheinen. Betätigen Sie die linke Maustaste, um das Ausrüstungs-Lager zu sehen und wählen Sie aus der Liste einen OF-Rahmen. Drücken Sie dann die rechte Maustaste, um aus diesem Menü auszusteigen.

Klicken Sie nun das Ikon Triebwerksmontage oben am Bildschirm an. Sie bewegen sich entlang des Schiffs-Hangars bis zum Heck des Schiffes. Wählen Sie das Ikon Einbau Triebwerkseinheit.

Das Schiff wird durch Positionieren der Maus auf dem Zeichen + rechts neben dem Treibstoffbalken unter dem Schiffs-Hangar aufgetankt. Halten Sie die linke Maustaste fest, um Treibstoff zu transferieren. Wasserstoff-Methan-Treibstoff wird in jeder Fabrik, in der beide Ressourcen verfügbar sind, automatisch produziert.

## Steuerung des Schiffes

Es steht nun ein neues Ikon bereit, das Sie ins Cockpit des Schiffes führt. Vom Cockpit können Sie eine Text-Anzeige sehen, die Informationen über den Standort, verfügbaren Treibstoff sowie Crew und Fracht des Schiffes liefert. Klicken Sie das Cockpit links unten an, schalten Sie auf die aktuelle Sicht aus dem Schiffs-Cockpit um. Die Steuerungen für das Schiff sind rund um das Cockpit-Fenster positioniert.

**(i)** Schiffswartung - dies erscheint in der oberen linken Ecke und ermöglicht es Ihnen, auf einen Schiffs-Hangar zuzugreifen, wenn das Schiff auf Dock ist.

**(ii)** Andocken - befindet sich in der Mitte des Bildschirms unter dem Fenster; verwenden Sie es, um an ein WF anzudocken, wenn Sie sich im Weltraum befinden.

**(iii)** Landen - befindet sich rechts vom Ikon Andocken und wird verwendet, um das Schiff vom Weltraum aus auf einer Planeten- oder Mondbasis zu landen.

**(iv)** Start - rechts vom Ikon Landen. Um ein Schiff von einer Basis in den Weltraum zu schicken.

**(v)** Rumpfmontage - diese erscheint unten rechts auf dem Cockpit-Bildschirm.

Wählen Sie Start: der Text ändert sich und Sie lesen: Abheben von Erde. Lassen Sie nun die Zeit vorlaufen, bis das Schiff die Erdumlaufbahn erreicht. Klicken Sie auf Rumpf-Montage, um den WF-Rahmen zu aktivieren. Beachten Sie, daß weitere sieben Elemente erforderlich sind, um die Fabrik fertigzustellen.

Wenn die Konstruktion der Weltraumfabrik abgeschlossen ist, können Sie auf den Hauptsteuerungs-Bildschirm zugreifen, der Ihre neue Fabrik rechts vom Hauptsteuerungs-Ikon zeigt. Sie werden diesen Bildschirm häufig verwenden, wenn sich die Sternkarte öffnet und Ihre Kolonien sich im gesamten Sonnensystem verteilen. Viel Glück!

# ANHANG A

Auszüge aus den "Grundsätzen" Band XXI, Dr. D Trout

**Kapitel 4**

*"... und ich habe bereits Theorien über die Grundsätze der interplanetaren Antriebskraft aufgestellt. Sie können sehen, daß die Zeit, die man benötigt, um von einem Planeten zu einem anderen zu reisen, sehr wohl innerhalb der Lebensdauer eines Menschen liegt.*

*Es wäre aber dennoch nicht praktikabel, dasselbe Antriebssystem für Entfernungen zu benachbarten Sternen zu verwenden. Für eine solche Forschungsreise wäre ein Schiff notwendig, das Lichtgeschwindigkeit erreichen könnte. Das würde aber wieder neue Probleme schaffen.*

*Für meine Erklärung möchte ich Proxima Centauri als Beispiel nennen, ein rund vier Lichtjahre entfernter Stern, d.h. es dauert vier Jahre, bis das Licht von dort zu uns kommt. Sie müssen sich also vorstellen, daß wir bei einer Reise im Raumschiff vier Jahre brauchen würden, um den Stern zu erreichen. Das stimmt aber natürlich nur, wenn Sie annehmen, daß die Zeit mit unterschiedlicher Geschwindigkeit abläuft.*

*Für einen Beobachter der Erde braucht das Schiff vier Jahre, bis es die Proxima erreicht hat. Die physikalische Masse des Schiffes benötigt tatsächlich vier Jahre. Wenn sich das Schiff jedoch der Lichtgeschwindigkeit nähert, beginnt die Zeit, langsamer zu laufen. Nicht nur die Uhren gehen langsamer, sondern dies gilt auch für al-*

*les andere; die atomaren Prozesse, die wir früher besprochen haben, laufen langsamer ab, einschließlich der geistigen Abläufe und Stoffwechsel-Prozesse der Crew. Der Crew würde alles normal erscheinen, außer daß sie langsamer altert als auf der Erde.*

*Wenn das Schiff die Proxima erreicht, werden vier Erdenjahre vergangen sein, aber aufgrund der zeitverzögernden Wirkung wird es dem Schiff und seiner Crew nur wie einige Wochen vorkommen!*

*Ferngesteuerte Computer für ein solches Schiff müßten innerhalb desselben Zeitrahmens bleiben. Wenn beispielsweise unser Schiff direkt mit Lichtgeschwindigkeit zur Erde zurückkehren würde, würde es acht Jahre vor unserem gegenwärtigen Zeitrahmen ankommen! Die Steuerung würde zusammenbrechen, was wahrscheinlich die Zerstörung des Schiffes bewirken würde.*

*Natürlich sind 100% Lichtgeschwindigkeit derzeit nicht erreichbar, aber auch etwas Ähnliches hätte schon die gewünschte Wirkung. Denken Sie doch an die Formel für ...“*

**Kapitel 5**

*“... aber wir haben bereits bewiesen, daß volle Lichtgeschwindigkeit unerreichbar ist. 99.9% ist vielleicht das Maximum, das jemals erreicht werden kann.*

*Ich werde meine Theorien ein wenig später näher ausführen, aber Sie werden sehen, daß es, sobald diese einmal erreicht ist, ganz einfach ist, noch schneller zu sein, aber derzeit kann nicht einmal die Lichtgeschwindigkeit selbst erreicht werden! Ich*

*kann beweisen, daß sich jede Masse langsamer oder schneller, aber nicht mit Lichtgeschwindigkeit bewegen kann.*

*Momentan möchte ich auf meine frühere Diskussion über die Zeitverzögerung zurückkommen. Wir haben gesehen, daß die Zeit langsamer verläuft, wenn wir uns der Lichtgeschwindigkeit nähern. Es würde doch ganz natürlich erscheinen, anzunehmen, daß die Zeit bei dieser magischen Geschwindigkeit einfach stehenbleibt. Und dann? Geht sie dann zurück?*

*Reisen mit mehr als Lichtgeschwindigkeit würden es einem Schiff ermöglichen, zwischen jedem beliebigen Punkt im Universum hin- und zurückzureisen, und dabei in jedem Zeitrahmen, den wir uns wünschen, anzukommen. Ferngesteuerte Computer hätten nicht mehr das Problem, daß sie die Bahn verlieren ..."*

# ANHANG B — GLOSSAR

| | |
|---|---|
| ABC | Automatischer Bergbau-Computer |
| AFC | Automatischer Fracht-Computer |
| Blaser | Laser mit elektromagnetischen Impulsen |
| BS | Bodenstation |
| Chassis I | Chassis für Interstellares Operationsschiff |
| Chassis R | Chassis für Stellares Raumschiff |
| Chassis S | Chassis für normales Schiff |
| CSDF | Computer-Steuerung Drohnenflotte |
| Derrick | Bergbauausrüstungseinheit |
| Drohne | Unbesetztesü ferngesteuertes Kampfraumschiff |
| Element BS | Element für Bodenstation |
| Element WF | Element (Abschnitt) einer Weltraumfabrik |
| Frachtrumpf | Rumpf zur Beförderung von Rohstoffen |
| FuzLas | Thermonuklearer Fusionslaser |
| GAB | Gerät für Asteroid-Bergbau |
| GAZ | Geschätzte Ankunfszeit |
| Gefängnisrpf | Gefängnisrumpf |

| | |
|---|---|
| Greifer | Gerät zum Einladen und Ausbeuten von Asteroiden |
| Hansaplast | Wartungsgerät für Bodenstationen |
| HeD-Treibstf | Helium-Deuterium-Treibstoff |
| Hyperlicht | Reise mit überlichtgeschwindigkeit |
| IOS | Interplanetares Operationsschiff |
| Komm.-Rumpf | Kommunikationsrumpf |
| MeH-Treibstf | Wasserstoff-Methan-Treibstoff |
| MFÜ | Massenfernübertragung |
| Schiff | Normales Raumschiff für die Verbindung zwischen Boden und Umlaufbahn |
| SRS | Stellares Raumschiff |
| SZM | Selbstzerstörungsmechanismus |
| Tftemp-Rumpf | Tiefsttemperaturrumpf für den Transport von Personen in tiefgekühltem Zustand |
| Triebwerk I | Triebwerk für Interstellares Operationsschiff |
| Triebwerk R | Triebwerk für Stellares Raumschiff |
| Triebwerk S | Triebwerk für normales Schiff |
| TWP | Torpedowerfer "Prejudice" |
| Werkzeugrumpf | Rumpf zur Beförderung von Geräten |
| WF | Weltraumfabrik |

## NEUNZIG TAGE GARANTIE

Activision gewährt für den Erstkäufer dieser Computersoftware eine Garantie auf die Qualität des verwendeten Speichermediums und gewährleistet, daß es keine Material- oder Verarbeitungsfehler aufweist. Die Garantie läuft neunzig Tage ab dem Kaufdatum. Wenn es sich innerhalb von neunzig Tagen herausstellt, daß das Speichermedium defekt ist, garantiert Activision den Austausch des Produkts nach Einsendung an das Factory Service Center mit vorausbezahltem Porto und Nachweis des Kaufdatums, sofern das Programm von Activision noch produziert wird. Wenn das Programm nicht mehr verfügbar ist, hat Activision das Recht, ein ähnliches Produkt mit gleichem oder einem höheren Wert anzubieten.

Diese Garantie ist auf das Speichermedium beschränkt, das das ursprünglich von Activision gelieferte Programm enthält und gilt nicht für normale Abnutzung. Diese Garantie ist nicht anwendbar und wird nichtig, wenn der Fehler durch unsachgemäße Verwendung oder Nachlässigkeit herbeigeführt wurde. Garantien, die für dieses Produkt gelten, sind auf die oben beschriebene Periode von neunzig Tagen beschränkt.

Um einen Ersatz zu erhalten, müssen Sie alle Originaldisketten und das Handbuch in der Originalverpackung oder einer anderen Schutzverpackung einsenden und beilegen:

- eine kurze Mitteilung, in der der Fehler beschrieben wird
- Name und Rücksendeadresse
- Fotokopie der Rechnung mit Kaufdatum

Siehe die Sonderanmerkungen RÜCKSENDUNG für ergänzende Informationen. Wenn Sie Fragen haben, können Sie die Activision Customer Serviceabteilung unter der Nummer anrufen, die auf der Eingangsseite dieses Handbuchs angegeben ist.

AUSSER IN DEN OBEN ANGEGEBENEN FÄLLEN GILT DIESE GARANTIE ANSTELLE ALLER GARANTIEN MÜNDLICHER ODER SCHRIFTLICHER ART, AUSDRÜCKLICH ODER STILLSCHWEIGEND INKLUSIVE DER GARANTIE DER VERWERTBARKEIT UND DER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, UND KEINE ANDEREN BESTIMMUNGEN ODER ANSPRÜCHE WELCHER ART AUCH IMMER BINDEN ACTIVISION. IN KEINEM FALL IST ACTIVISION HAFTBAR FÜR BESONDERE SCHÄDEN ODER FOLGESCHÄDEN AUS DEM BESITZ, DER VERWENDUNG ODER DER FEHLFUNKTION DIESES PRODUKTS, EINSCHLIESSLICH SCHÄDEN AN EIGENTUM UND IN DEM VOM GESETZ ERLAUBTEN AUSMASS, SCHADENERSATZ FÜR KÖRPERVERLETZUNGEN, SELBST WENN ACTIVISION DARÜBER INFORMIERT WURDE, DASS SOLCHE SCHÄDEN AUFTRETEN KÖNNEN.

EINIGE STAATEN GESTATTEN KEINE BEGRENZUNG DER DAUER EINER GARANTIE BZW. DEN AUSSCHLUSS VON HAFTUNGEN ODER DIE BEGRENZUNG VON FOLGESCHÄDEN ODER BEGLEITSCHÄDEN. DIE OBENGENANNTEN BEGRENZUNGEN UND AUSSCHLIESSUNGEN ODER EINSCHRÄNKUNGEN DER HAFTUNG GELTEN DAHER VIELLEICHT NICHT FÜR SIE. DIESE GARANTIE GIBT IHNEN BESTIMMTE GESETZLICHE RECHTE, UND SIE HABEN VIELLEICHT ANDERE RECHTE, DIE VON STAAT ZU STAAT UNTERSCHIEDLICH SIND.

## RÜCKSENDUNGEN

Eingeschriebene Briefsendungen für Rücksendungen. Am besten halten Sie sich an folgende Richtlinien:

1. Senden Sie alle Disketten und das Handbuch in der Originalverpackung oder einer sonstigen schützenden Verpackung.
2. Legen Sie eine Fotokopie Ihrer datierten Kaufrechnung bei.
3. Fügen Sie Ihren Namen und Ihre Rücksendeadresse bei.
4. Legen Sie eine kurze Bemerkung bei, in der Sie die Probleme mit dem Produkt beschreiben.
5. Schreiben Sie den Namen des Produkts und den Markennamen Ihres Computers auf die Verpackung.

Senden Sie das Paket an:

ACTIVISION EUROPE
BP 40
F-92101 Boulogne-Billancourt

# ANMERKUNGEN

ACTIVISION

G-DEU-00-MA-GR - Printed in Italy