

FRONTIER-ELITE II AUF CD-ROM! Collection

IREND

Bestseller Games Collection

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE – JETZT FAST GESCHENKT!

19⁸⁰
DM

Ausgabe 10

DM 19,80

SFr 19,80

öS -158,-

Lfr 480,-

HFL 25,-

FRONTIER

ELITE

II



MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!

„Tolles Spiel und würdiger Elite-Nachfolger mit einer riesigen Spielwelt und wochenlanger Motivationsgarantie.“

Knut Gollert, Power Play, 7/94

UNEINGESCHRÄNKTE DEUTSCHE ORIGINALVERSIONEN AUF CD-ROM!

T-Online-Decoder auf der CD-ROM!

CompuServe

SOFTWARE AUF DER CD-ROM
INKL. 10 STUNDEN GRATIS-ZUGANG



4 547432 619805

HELP 24 CENTER

BORGMEIER'S SPIELE-HOTLINE

Sie kommen bei einem Spiel nicht mehr weiter?
Ihnen fehlt das Codewort zum nächsten Level?
Sie möchten ein wenig „schummeln“?

SOFORTHILFE GARANTIERT!

Wir haben weit über 1.000 Spiele komplett gelöst und halten die passenden Tips und Tricks für Sie parat. Rufen Sie an, wir helfen sofort!

365 Tage im Jahr, Tag und Nacht:
Schnell, kompetent und persönlich!



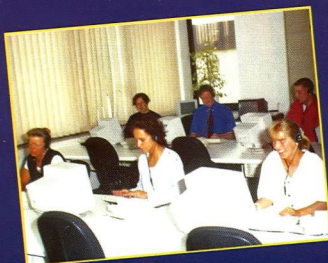
C. Borgmeier
Carsten Borgmeier

Prominenter Spiele-Kritiker und Computer-Journalist · Autor von über 50 Lösungsbüchern · Redaktion und Produktion von mehr als 180 TV-Computer-Sendungen · Über 10.000 Artikel in namhaften Fachmagazinen veröffentlicht · Chefredakteur der Zeitschriften: INSIDER / PC HIGHSCORE / BG Collection / BG Special / Games Illu



☎ 0190-77 3333

DM 2,40 pro Minute · Ein Service von IN + OUT in Kooperation mit PEARL



Über **90 Mitarbeiter** im Telefonservice-Bereich sorgen für einen reibungslosen und zügigen Ablauf. In einer umfassenden **Experten-Datenbank** halten wir **tausende** Tips, Tricks, Cheats, Level-Codes und Komplett-Lösungen zu weit über **1.000 Spielen** für Sie bereit. **Neuerscheinungen** nach kürzester Zeit verfügbar.

THEORIE UND PRAXIS

Der Weltraum, unendliche Weiten...

...nie zuvor hat ein Computerspiel diese aus der Fernsehserie „Enterprise“ bekannte Floskel so überzeugend umgesetzt wie „Elite II“. Sage und schreibe 100 Milliarden (das ist eine 1 mit elf Nullen dahinter...) Sterne können theoretisch angefliegen werden, und alle sind astronomisch korrekt simuliert worden.

In diesem gewaltigen Spielgebiet gibt es auch einiges zu tun: Das Spektrum der Betätigung reicht vom normalen Handel bis hin zu Bergbau, Kopfgeldjagd und sogar Piraterie.

Der erwartungsfrohe Spieler sei also gewarnt: Verliert er sich in den Weiten dieses Universums, kommt er so schnell nicht wieder weg vom PC.

Untermalt wird das Geschehen von klassischer Musik, die so richtig die Atmosphäre einer unendlichen Weite herüber bringt. Gewiß, auf den ersten Blick wirkt die Grafik von „Elite II“ gegenüber heutigen Produkten etwas antiquiert, und es mangelt an den momentan so beliebten Show-Effekten und bombastischen Zwischensequenzen, aber was in dieser Hinsicht an Platz und Entwicklungszeit eingespart wurde, ist vollständig in das Spieldesign eingeflossen.

Die einzelnen Sternensysteme weisen sogar richtige Massenverhältnisse auf, und man kann sich in seinem Raumschiff auch von den Kräften der Umlaufbahnen durch den Raum tragen lassen.



Neben dieser faszinierenden Umsetzung der Weltraumphysik begeistert das Spiel durch eine offene Missionsstruktur, die ein breit gefächertes Angebot an möglichen Aufträgen wie etwa Personen- und Warentransport bereithält.

Dem Spieler bleibt es selbst überlassen, ob er sich dabei immer auf der Seite des Gesetzes bewegen will oder auch einmal den lukrativen Handel mit illegalen Waren wagt.

Wofür auch immer er sich entscheidet – „Elite II“ wird immer eine Herausforderung darstellen, die ihn voll und ganz in Anspruch nimmt.

„Elite II“ hat nach Jahren immer noch einen Ehrenplatz auf meiner Festplatte, und

von Zeit zu Zeit schwinde ich mich ins Raumschiff und besuche ein paar Planeten, die ich noch nicht kenne.

Jedenfalls ist die Langzeitmotivation dieses Spiels schon geradezu „astronomisch“.

Ich wünsche Ihnen mindestens genauso viel Spaß mit „Frontier – Elite II“.

Viele spannende Abenteuer erwarten Sie!

Ihr

C. Borgmeier

Carsten Borgmeier
und das Team von Editorial Services

P.S.: Für technische Fragen steht Ihnen das Team von Editorial Services gerne zur Verfügung.

Senden Sie uns eine eMail, schicken Sie uns einen Brief mit Telefonnummer, oder rufen Sie uns mittwochs zwischen 16.00 und 18.00 Uhr an.

Spieltechnische Hotline:
(04221)9345-0
eMail: ESPChi@aol.com

IMPRESSUM

Redaktion:

Claas Wolter,
Waltraud Schmidt,
Chefredakteur:
Carsten Borgmeier

Redaktionsanschrift:

Editorial Services
Lange Str. 112
27749 Delmenhorst
Tel: 04221/9345-0
Fax: 04221/17789

Layout, Satz und Belichtung:

STYLE OF THE ARTS, Grafische
Medien-Produktionsges. mbH,
Detlef Kohl

Title: Michael H. Sichler

Verlag:

Trend-Redaktions- und
Verlagsgesellschaft mbH
Am Kalischacht 4
79426 Buggingen
Tel: 07631/360-270
Fax: 07631/360-444

Vertrieb:

Trend-Redaktions- und
Verlagsgesellschaft mbH
Tel: 07631/360-270
Fax: 07631/360-444
Am Kalischacht 4
79426 Buggingen

Außendienst:

Büro West, Jägerstraße 23,
46149 Oberhausen,

Tel: 0208/644110,
Fax: 0208/644367
Leitung: Willy Laerbusch, Betreuung

Abo-Betreuung: Tel.: 07631/360 338,
Fax: 07631/36 04 44

Anzeigenleitung:

Peter Pawlowski

Heftproduktion:

Stephan Striegel

Erscheinungsweise:

8 Ausgaben/Jahr

Druckauflage: 60.000

Druck: MarCo, Turin

Verkaufspreis:

(inkl. 15% MwSt.) DM 19,80

Abo Preis für 6 aufeinanderfolgende Ausgaben: 99,95 DM

Bankverbindung:

Spar- und Kreditbank Bad Krozingen,
BLZ 680 632 54, Kto. 15949.2

Bezugsmöglichkeiten:

Spar- und Kreditbank Bad Krozingen.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion. Die Rücksendung ist ausgeschlossen. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich bei EDITORIAL SERVICES. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung der Agentur. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Inhalts- Verzeichnis

SPIELANLEITUNG FRONTIER – ELITE IIS.6

DIE STEUERUNG DES SPIELSS.6

CD-COVER-EINLAGE ZUR HEFT-CD-ROMS.17

LIZENZURKUNDES.18



Installation und Programmstart von „Frontier – Elite II“

Systemanforderungen

- ❖ IBM®-kompatible PC ab 386 SX
- ❖ MS-DOS 5.0 oder höher
- ❖ VGA-kompatible Grafikkarte
- ❖ mind. 2 MB RAM,
davon 580 KB freier DOS-Speicher
und 768 KB freier EMS-Speicher
- ❖ Festplatte mit mind.
1,3 MB freiem Speicherplatz
- ❖ Microsoft-kompatible Maus
- ❖ Single-Speed-CD-ROM-Laufwerk
- ❖ 100% Soundblaster-, Adlib- oder
Roland-kompatible Soundkarten



HINWEIS

Alle Angaben im Installationstext beziehen sich auf die gebräuchlichsten Laufwerksbezeichnungen. Sollten bei Ihnen die Laufwerke mit einem anderen Buchstaben



angesprochen werden, passen Sie die Bezeichnung bitte entsprechend an. Die einzelnen Laufwerke werden folgendermaßen bezeichnet:

- A: Diskettenlaufwerk
- C: Festplatte
- D: CD-ROM-Laufwerk

Installation

Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk, und wechseln Sie durch die Eingabe des entsprechenden Laufwerksbuchstabens (z.B. „D“) ins Hauptverzeichnis der CD. Geben Sie an der Eingabeaufforderung die Zeile ein:

INSTALL C

Choose language

1. English
2. Deutsch
3. Francais
4. Espanol

Your choice?

(Beachten Sie, daß nach dem „C“ kein Doppelpunkt folgt!)

Nach der Auswahl der Sprache („2“ = deutsch) wird das Installationsprogramm gestartet. Das Spiel befindet sich anschließend komplett im Verzeichnis C:\FRONTIER auf der Festplatte.

Nach Eingabe von „FRONTIER“ und Bestätigung mit der Eingabetaste erscheint das Sound-Auswahlmenü:

Bitte wählen Sie die erforderliche Klang-Unterstützung:

- 1 - Roland LAPC1 Kompatible Audio-Karte
- 2 - AdLib/SoundBlaster Kompatible Audio-Karte
- 3 - PC interner Lautsprecher
- 4 - Kein Klang

Nun die Zahl für die eigene Soundkarte eingeben, und schon startet FRONTIER.

Installation

Programmstart

Geben Sie an der DOS-Eingabeaufforderung folgende Zeilen ein, und schließen Sie jede Zeile durch die Eingabebestätigung ab.

C:\FRONTIER
FRONTIER

Das Programm fragt die Soundkarte ab und startet (siehe „Installation“).

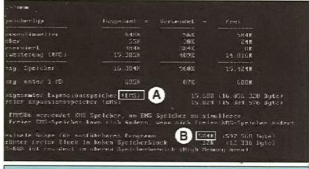


Konfiguration des PCs

Das Spiel benötigt mindestens 768 KB freien Expansionspeicher (EMS). Beachten Sie bitte, daß der Speicher unbedingt als EMS-Speicher eingerichtet werden muß. Um Ihre aktuelle Konfiguration abzufragen, gehen Sie bitte folgendermaßen vor: Geben Sie an der Eingabeaufforderung die nachstehende Zeile ein:

MEM

Hier bekommen Sie die aktuelle Konfiguration Ihres PCs dargestellt. Bitte achten Sie auf die Art des verwendeten Speichertyps. Er sollte als Expansionspeicher definiert sein, der unter der Abkürzung „EMS“ zu finden ist. Die nächste wichtige Information steht im unteren Teil des Bildschirms. In der Zeile „Maximale Größe für ausführbares Programm“ finden Sie die Größe des freien Arbeitsspeichers. Dieser Wert verrät Ihnen, ob Sie das Spiel starten können oder ob Sie Ihren Computer neu konfigurieren müssen.



Beachten Sie die Werte A und B

Konfigurationsdateien

Mit Hilfe der dargestellten Konfigurationsdateien können Sie Ihrem Computer ausreichend Speicher zur Verfügung stellen. Bitte beachten Sie, daß Veränderungen in diesen Dateien unter Umständen dazu

führen können, daß Ihr Computer nicht mehr einwandfrei funktioniert. Sichern Sie deshalb Ihre AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS auf einer bootfähigen Diskette, bevor Sie diese verändern.

Zur Bearbeitung der Startdateien gehen Sie folgendermaßen vor:

Wechseln Sie durch die Eingabe von

CD C:\

in das Hauptverzeichnis Ihrer Festplatte. Geben Sie nun

EDIT CONFIG.SYS

ein, und verändern Sie diese wie im untenstehenden Beispiel beschrieben. Speichern Sie anschließend die Änderungen und geben Sie

EDIT AUTOEXEC.BAT

ein. Verfahren Sie hier wie bei der CONFIG.SYS.



CONFIG.SYS

```
DEVICE=C:\...\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\...\EMM386.EXE RAM
DOS=HIGH,UMB
COUNTRY=049,437,C:\...\COUNTRY.SYS
FILES=30
BUFFERS=10
DEVICEHIGH=C:\...\MOUSE.SYS
( falls Ihr Maustreiber mit .SYS endet)
DEVICEHIGH=C:\...\TEAC_CDI.SYS
/D:OEMCD001
(Setzen Sie hier Ihren eigenen CD-ROM-Treiber ein)
```

AUTOEXEC.BAT

```
@ECHO OFF
LHC:\...\MSCDEX.EXE /D:OEMCD001/S
(Passen Sie die Einstellungen auf Ihr CD-ROM an)
LH C:\...\SMARTDRV.EXE 1024 512
(optional)
LH C:\...\MOUSE.COM
( falls Ihr Maustreiber mit .COM endet)
LH C:\...\KEYB.COM GR,C:\...\KEYBOARD.SYS
PROMPT Sp$g
PATH = C:\WINDOWS\C\DOS
```

Betrifft: Windows 95

Das Spiel auf dieser CD-ROM kann nur im MS-DOS-Modus von Windows 95 gestartet werden. Wählen Sie unter Windows 95 das Icon „Start“, anschließend „Beenden“ und zum



Schluß den Eintrag „Computer im MS-DOS-Modus starten“. Alternativ bietet sich ein kompletter Neustart an. Wählen Sie hierzu den Menüpunkt „Windows neu starten“ im Menü „Start“.

Nach der Bestätigung durch „OK“ startet der Computer neu. Warten Sie, bis die Meldung „Windows 95 wird gestartet“ auf dem Bildschirm erscheint.

Drücken sie jetzt die Taste „F8“. Wählen Sie abschließend den Eintrag „Nur Eingabeaufforderung“, und bestätigen Sie mit der Eingabetaste. Sollte Ihnen im MS-DOS-Modus zuwenig Arbeitsspeicher zur Verfügung stehen, fertigen Sie bitte eine Startdiskette an.

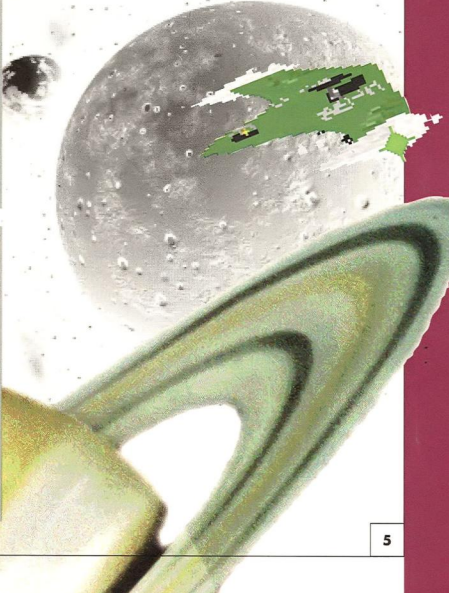
+++Eine detaillierte Anleitung dazu finden Sie in der Datei „LIESMICH.TXT“ im Hauptverzeichnis der CD-ROM.+++

Zusatzinformationen

Um weitere Informationen zu den Programmen auf dieser CD zu erhalten, geben Sie bitte im Hauptverzeichnis des CD-ROM-Laufwerks folgenden Befehl ein:

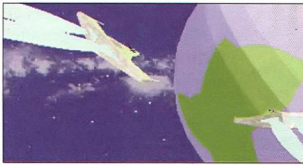
WICHTIG

Weitere Informationen finden Sie außerdem in der Datei „LIESMICH.TXT“.



„SPIELANLEITUNG FRONTIER — ELITE II“

In sechs kurzen Kapiteln soll diese Anleitung den zukünftigen Raumpiloten mit seinem neuen Wirkungsbereich vertraut machen. Ohne dieses Rüstzeug ist es nahezu unmöglich, in die Fußstapfen erfolgreicher Elite-Piloten zu treten, ohne dabei eine Bruchlandung zu erleiden.



Zwei Eagle-Raumjäger im Anflug auf einen Planeten

Das Optionsmenü



Im Optionsmenü läßt sich das Spiel dem persönlichen Geschmack anpassen

Das Optionsmenü kann jederzeit durch die Taste „ESC“ aufgerufen werden.

Hier finden sich neben dem obligatorischen Laden und Speichern der Spielstände zahlreiche Einstellmöglichkeiten. Bei leistungsschwächeren PCs kann die Reduzierung der Details für einen guten Geschwindigkeitszuwachs sorgen. 486er oder höhere Prozessoren dürfen hingegen alle Funktionen im vollen Umfang nutzen. Liebhaber klassischer Musik finden hier ein ganz besonderes Bonbon: Sie können eine bestimmte Aktion mit ihrer Lieblingsmusik belegen oder sich während des ganzen Spielgeschehens berieseln lassen. Neben all diesen Möglichkeiten dürfen natürlich nicht die grundlegenden Dinge fehlen. In diesem Menü sind auch die Grundfunktionen „Spielstand laden“, „sichern“ und „löschen“ mittels Icon vertreten.

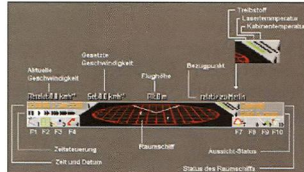
-  Spielstand laden
-  Spielstand sichern
-  Spielstand löschen

Kapitel 1: Symbole

Der Vollständigkeit halber sind in diesem Kapitel alle Symbole komplett zusammengefaßt. Es kann durchaus sinnvoll sein, auch bei späteren Kapiteln dieser Einführung im Bedarfsfall hierher zurückzukehren.

Benutzung der Konsole

Auf der Raumschiffkonsole laufen alle Fäden zusammen. Von hier erfolgt der Zugang zu sämtlichen Menüs und Anzeigen.



Die Raumschiffkonsole

Die Symbole werden entweder mit der Maus oder den Funktionstasten aktiviert. Alle Symbole zeigen an, was passiert, wenn sie angewählt werden, nicht etwa den aktuellen Modus. Links vom Scanner befinden sich die vier Hauptsymbole F1-F4 zur Auswahl der Anzeigart. Die Symbole rechts vom Scanner F7-F10 wechseln, je nachdem, welche Anzeige aktiv ist.

Aussichtssymbole (F1)

Hier wird die Aussicht in den Weltraum ausgewählt.

AUSSICHT NACH VORNE

Blick in die Richtung, in welche die Nase des Raumschiffes zeigt. Ist ein Geschütz montiert, wird eine Zielmarke eingeblendet.

AUSSICHT NACH HINTEN

Wie Aussicht nach vorne, nur entgegengesetzte Richtung.

AUSSICHT VON AUßEN

Diese Aussicht simuliert der Schiffscomputer, sie ist nützlich bei der Ausrichtung des Raumschiffes. Mit den Pfeil-(Cursor)-Tasten kann der Blickwinkel verändert, mit + und - gezoomt werden.

AUSSICHT VOM GEFECHTSSTAND

Diese Option ist nur verfügbar, wenn ein oberer oder unterer Gefechtsstand vorhanden ist. Ein Druck auf die rechte Maustaste ändert den Blickwinkel und richtet die Geschütze. Sind beide Gefechtsstände installiert, wechselt die Ansicht automatisch, wenn der Richtbereich verlassen wird.

Vor dem Start

Bevor es auf die erste Reise in den Weltraum geht, sind noch einige Dinge über die Abläufe auf den Planeten wissenswert. Zum Glück gibt die untere Bedienungsleiste dem Piloten alles an die Hand, was er für die komplikationsfreie Abreise braucht. Im Modus **Aussicht** stehen rechts vom Scanner folgende Symbole zur Verfügung:

Symbole für die Flugsteuerung (F7)

Noch sind die Maschinen aus. Erst sollte jetzt über **F4** die Start-erlaubnis eingeholt werden, denn sonst drohen empfindliche Geldstrafen!

Symbol für vertikalen Start. Fehlt bislang noch die Start-erlaubnis, ist ein Warnschild über diese Grafik geblendet.

Symbol für manuellen Flug. Diese Auswahl ignoriert bewußt die Annehmlichkeiten des automatischen Flugs, aber das gilt unter vielen Piloten als Ehrensache...

Autopilot-Symbol. Der Autopilot bildet den Inbegriff komfortablen Reisens. Ziel auswählen, Start-erlaubnis abholen – und los geht's!

Hyperspace (F8)

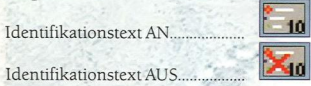
Icon für den Hyperspace-Sprung. Einzelheiten finden sich in Kapitel 2 (Navigation und Flug)

Symbole für das Fahrgestell (F9)

Fahrgestell einfahren.
Fahrgestell ausfahren. Macht vor der Landung immer einen guten Eindruck.

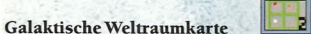
Identifikationstext (F10)

Hier wird die Textbezeichnung für identifizierte Objekte auf dem Bildschirm an bzw. ausgeschaltet



Weltraumkartensymbole (F2)

Mit diesen Schaltflächen wird zwischen der galaktischen Weltraumkarte und der Karte des aktuellen Sternensystems hin- und hergeschaltet.



Galaktische Weltraumkarte

Die galaktische Weltraumkarte zeigt eine Rasterkarte aller Sternensysteme in der Galaxie. Folgende Optionen stehen zur Auswahl:

Daten-Symbol (F6)

Die folgenden vier Funktionen erscheinen bei Auswahl des Daten-Symbols:

Galaktische Weltraumkarte

Zurück zur galaktischen Weltraumkarte

Wirtschaftswesen

Gibt Daten zu Regierungsart, Exporten und illegalen Gütern für das ausgewählte System an.



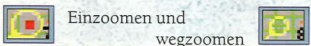
Sozialstruktur

Gibt Daten zur Regierungsart, zur Bevölkerung usw. für das ausgewählte System an.

Umlaufbahnen-Karte

Stellt ein Diagramm der Umlaufbahnen sämtlicher Himmelskörper des angezeigten Systems dar. Mit F7 und F8 kann gezoomt werden, das Werkzeug-Symbol (F9) blendet die Bezeichnungen und Umlaufbahnen ein und aus.

Zoom-Symbole (F7 und F8)



Werkzeug-Symbol (F9)

Folgende 4 Funktionen werden über das Werkzeug-Symbol aufgerufen:

Stalk-Symbol

Blendet die Höhenanzeigenlinien auf der Galaxie-Rasterkarte ein oder aus.

Raster-Symbol

Blendet das Raster auf der galaktischen Karte ein oder aus.

Handelsrouten-Symbol

Blendet die Handelsrouten auf der galaktischen Karte ein oder aus.

Identifikationstext-Symbol

Ein- und Ausblenden von Texten auf der galaktischen Karte.

Galaktische Aussichts-Symbol (F10)

Hier zeigt sich die Galaxis aus der Sicht des Schöpfers, die Helligkeit der Pixel hängt von der Anzahl der Sterne ab, die sich in seinem Bereich befinden. Aus dieser Perspektive erscheint die ganze bekannte Welt nicht bedeutender als ein Staubkorn in der Sahara. Mit F7 und F8 kann größer und kleiner gezoomt werden.

Hiermit geht es zurück zur galaktischen Weltraumkarte.

Die Karte des aktuellen Sternensystems

Diese Karte zeigt alle Umlaufbahnen des aktuellen Systems an, mit F7 und F8 kann wieder gezoomt werden. Folgende Optionen stehen hier zur Auswahl:

Werkzeug-Symbol (F9)

Zwei Funktionen können über das Werkzeug-Symbol aufgerufen werden:

Umlaufbahnen-Symbol

Blendet Umlaufbahnen ein oder aus.

Identifikationstext-Symbol

Blendet die Namen der Himmelskörper ein bzw. aus.

Anpeilungssymbol (F10)

Dieses Symbol ermöglicht die Auswahl von Zielen für den Kampf oder für den Autopiloten. Weitere Informationen finden sich in den Kapiteln 2 (Navigation und Flug) und 3 (Kampf).

Inventar-Symbole (F3)

Nach Aktivierung kann durch sieben Informationsseiten geblättert werden:

Schiffsausrüstung siehe Kapitel 4 (Schiffswerft)

Commander-Profil siehe Kapitel 3 (Kampf)

Mannschaftsliste siehe Kapitel 5 (Handel)

Fracht an Bord siehe Kapitel 5 (Handel)

Passagierliste siehe Kapitel 5 (Handel)

Unerledigte Kontrakte siehe Kapitel 5 (Handel)

Bergbauinstallationen siehe Kapitel 6 (Bergbau)

Kommunikationssymbol (F4)

Die Funktion dieses Symbols ist unterschiedlich, je nachdem, ob sich das Schiff am Boden oder auf dem Flug befindet.

Kommunikation am Boden

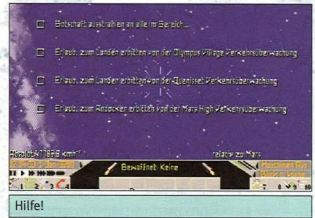
Am Boden stehen die Optionen **Startanfrage** (Kapitel 2, Navigation und Flug), **Schiffswerf** (Kapitel 4) sowie **Schwarzes Brett** und **Aktienbörse** (Kapitel 5, Handel) zur Auswahl.



Kommunikation während des Flugs

In der Hauptanzeige wird eine Liste der Meldungen angezeigt, die ausgesendet werden können. Auch Anforderungen zur Landegenehmigung oder zum Eindocken gehen über dieses Menü.

Weitere Einzelheiten in den Kapiteln 2, 3 und 5.



Steuerungssymbole in der Raumschiffkonsole

Zeitsteuerungs-Symbole



Mit diesen Symbolen lässt sich die Spielgeschwindigkeit variieren: Ein Pfeil bedeutet Echtzeit, die Pfeile rechts davon 10- bis 10.000fache Geschwindigkeit. Links befindet sich die Pausentaste. Das Leben im Zeitraffer bietet sich vor allem bei längeren Flügen per Autopilot an.

Waffensteuerungs-Schaltpult



Durch Klick auf den Scanner erscheint die Waffensteuerung. Die einzelnen Waffen werden angezeigt, der Buchstabe in der rechten unteren Ecke steht für den Tastatur-Hotkey. Einzelheiten zum Gebrauch der Waffen finden sich im Kapitel 3 (Kampf).

**Kapitel 2:
Navigation und Flug**

Navigation

Was nutzen die tollsten fliegerischen Fähigkeiten, wenn der Pilot nicht weiß, wohin er fliegen will und ob er überhaupt ankommt. Planung ist also angesagt. Über F2 holt sich der frisch gebackene Himmelsstürmer die Übersicht über die Sternensysteme der Galaxie auf den Schirm.

Ansicht der Galaxie unter Verwendung der galaktischen Karte

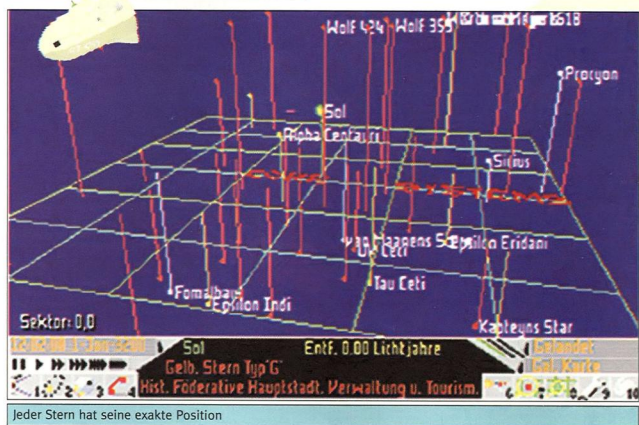
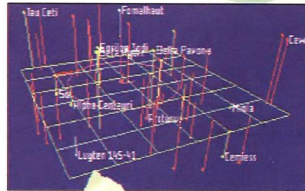


Sämtliche ca. 100.000.000.000 Sterne wurden im Jahr 2817 (also knapp 300 Jahre vor Einsetzen der Handlung) kartographisch erfasst, ein Raster hilft bei der Orientierung. Das Raster ist planeben durch die Galaxie eingezeichnet, um bei der visuellen Orientierung zu helfen und um die Navigations-

koordinaten zur Verfügung zu stellen. Die Galaxie wird in verschiedene Bereiche unterteilt. Da sie dünn und flach ist, sind die Bereichskoordinaten nur zweidimensional. Jeder Bereich mißt an jeder Kante acht Lichtjahre und enthält sämtliche Sterne, die darüber und darunter liegen. Bereichsgrenzen sind auf der Karte leuchtend grün dargestellt, die Bereichskoordinaten (Sektoren) werden aus geschichtlichen Gründen im Verhältnis zum Sol-System angegeben. Die erste Zahl stellt die Ost-West-Koordinate dar, wobei „+“ für Ost und „-“ für West steht. Die Nord(+)-Süd(-) Koordinate bestimmt die zweite Zahl. Jeder Stern erscheint in der Farbe, die seiner Klasse entspricht (z.B. Rot für roten Riesen, Blau für heißen blauen Stern), und hat eine Linie, die seine Höhe „oberhalb“ oder „unterhalb“ der galaktischen Ebene angibt. Rosa Linien zeigen empfohlene Handelswege an.

Bewegung im Raster

Die **Pfeil-(Cursor)-Tasten** bewegen das Raster in alle vier Richtungen. Das System im Mittelpunkt wird grün hervorgehoben (nur bei entsprechender Vergrößerung), in der Konsole erscheinen Informationen darüber. Bei gedrückter linker Maustaste kann eine Bewegung des Zeigergerätes den Blickwinkel auf die Sternenkarte verändern. F7 und F8 zoomen ein und aus. Die Taste „C“ zentriert die Karte neu.



Jeder Stern hat seine exakte Position

Ansichtsmodi der Sternenkarte

Ganz nach Wunsch lassen sich verschiedene Ansichtsarten wählen, um den Überblick zu verbessern. Dazu bedarf es zunächst der Auswahl des Werkzeug-Symbols F9. Es erscheinen vier untergeordnete Symbole:

Mit diesem Symbol, das auch alternativ über den Hotkey F7 ausgelöst werden kann, lassen sich die Abstandslinien zur Galaxisebene ausblenden. Dadurch verliert die Karte zwar an räumlicher Wirkung, aber die Namen der Sonnensysteme sind besser zu sehen.

Mit dieser Schaltfläche wird das Raster der Galaxisebene ausgeblendet oder wieder zugeschaltet. Der Hotkey ist F8.

Nach Aktivierung dieser Schaltfläche oder der Taste F9 werden die bevorzugten Handelswege in die Karte eingeblendet. Eine sehr nützliche Information, die bares Geld wert sein kann.

Schließlich können alle beschreibenden Informationen schrittweise über dieses Symbol weggeschaltet werden, um den Überblick zu verbessern. Die Taste F10 hat dieselbe Wirkung.

Informationen zu den Gestirnen und Planeten

Auf der Übersichtskarte sind die Sonnensysteme einträchtig versammelt, doch außer ihrem Namen erfährt der Reisende nur recht wenig. Zum Glück gibt es noch weitere Informationen. Um diese zu erlangen, wird zunächst durch Rotieren der



Die schematische Darstellung des Systems enthält alle bekannten Daten

Karte das gewünschte System in die Bildmitte gedreht, bis es von allein eine grüne Markierung erhält. Jetzt bewirkt eine Aktivierung des Daten-Symbols bzw. die Verwendung der Taste **F6** den Aufruf einer Seite, auf der alle bereits bekannten Informationen zu dem Sternensystem zusammengefaßt sind.

Die einzelnen Planeten und Monde sind in einer schematischen Darstellung aufgereiht und lassen sich per Mausklick einzeln auswählen. Dadurch erscheinen die verfügbaren Informationen, etwa über die vorherrschenden Oberflächentemperaturen und die wichtigsten Sternenhäfen, oder eher astronomische Informationen über die Umlaufdauer, bemessen in Tagen, und den Umlaufradius oder zum Neigungswinkel der Umlaufbahn im Verhältnis zur rotierenden Ebene des Zentralkörpers.

Ein Mausklick außerhalb dieses Bereichs bringt wieder die allgemeinen Informationen des Systems zum Vorschein. Zur Rückkehr auf die Hauptkarte genügt ein Klick auf das Datensymbol **F6** oder das Kartensymbol **F2**.

Im Datenmodus **F6** sind den Funktionstasten 7, 8 und 10 neue Aufgaben zugeordnet:

Hier erfährt der vorausschauende Kaufmann alles über die wirtschaftlichen Aktivitäten des ausgewählten Systems. Die Statistik gibt Aufschluß über die Im- und Exporte sowie über illegale Handelsgüter, die sich hier möglicherweise absetzen oder einkaufen lassen. Die Exportwaren haben in der Regel einen niedrigeren Preis als die Importwaren.

Auch die Politik hat Einfluß auf den Handel. Dieses Symbol verrät die aktuellen Erkenntnisse über das Regierungssystem des betreffenden Systems, die wirtschaftliche Lage, die Bevölkerungszahl und Beziehungen zu anderen Systemen.



Ein Druck auf die Taste **F10** liefert eine Abbildung des Sonnensystems mitsamt zugehörigen Umlaufbahnen. Hierher gelangt der Pilot auch, wenn er eine neue Reiseroute festlegt. Der Blickwinkel auf das System ändert sich, wenn er die Maus bei gedrückter rechter Taste bewegt. Außerdem erscheint in diesem Modus auf der rechten unteren Seite eine Steuerleiste für die Zeit, die optisch der Zeitleiste auf der linken Seite gleicht. Mit dieser „Recorder“-Funktion wird das darüber angezeigte Schaubild der Umlaufbahnen in Bewegung gesetzt und gibt so Aufschluß über die Umlaufgeschwindigkeiten der Planeten und deren jeweilige Positionen. Natürlich kann der Pilot auch einen der Himmelskörper zur näheren Betrachtung markieren.

Dieser dreht sich dann in die Mitte des Bildschirms und läßt sich mit den Zoomtasten näher unter die Lupe nehmen. Über das Werkzeug-Symbol erhält der Reisende Zugang zu zwei neuen Schaltflächen.

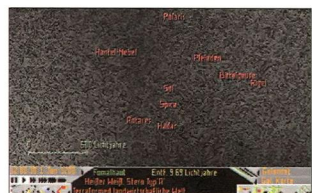
Mit Hilfe dieser Schaltfläche lassen sich die Linien für die Umlaufbahnen ausblenden. Zusammen mit der zuvor beschriebenen Zeitfunktion macht das optisch einen netten Eindruck.

Mit dieser bereits bekannten Funktion lassen sich die Bildschirmtexte ausblenden.

Die galaktische Aussicht



Mit dieser Funktion, die in der Galaxis-Hauptkarte über die Taste **F10** ausgelöst wird, erhält der Pilot einen Einblick in die wahrhaft galaktischen Ausmaße des Weltalls. In der höchsten Zoomstufe sind darauf einige Systeme erkennbar. Bei entsprechender Vergrößerung des Ausschnitts zeigt sich die Galaxis in ihrer ganzen Pracht.



Die Größe des Spielgebiets wird erst bei der Fernansicht richtig deutlich...

Flugvorbereitungen



Langsam wird es Zeit, die ersten Unternehmungen im eigenen Sonnensystem zu starten. Dazu ruft man mit Taste **F2** die bereits bekannte Karte mit den Umlaufbahnen auf. Mit Hilfe der beschriebenen Funktionen lassen sich die einzelnen Himmelskörper vor dem Abflug noch eingehender untersuchen. Das Flugziel wird schließlich mit einem Mausklick auf den gewünschten Planeten markiert.

Manche Ziele setzen eine **Landegenehmigung** voraus, insbesondere dann, wenn sich auf dem Planeten zum Beispiel Strafkolonien befinden. In diesem Fall zeigt eines der Icons am unteren Bildrand einen Umstand mit einem Warnschild an. Im allgemeinen wird es also nicht möglich sein, „einfach mal so zum Vergnügen“ auf so einem Planeten zu landen. Besteht allerdings ein Lieferauftrag für einen Kunden dort, sieht die Sache schon anders aus. Für Aufträge lohnt ein Blick auf schwarze Brett, das weiter unten noch beschrieben wird.

Abflug!



Der Eagle-Raumjäger legt einen Senkrechtstart hin

Wie bereits erwähnt hat das Raumschiff drei unterschiedliche Flugmodi, nämlich **Autopilot**, **Manuell** und **Maschinen aus**. Letzteres scheint zunächst wenig Sinn zu

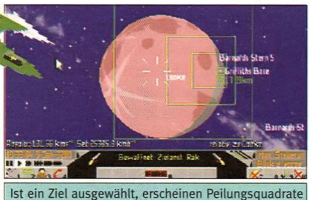
machen, aber im späteren Verlauf wird sich zeigen, daß es Momente gibt, in denen ein leises Schiff sehr vorteilhaft sein kann. Die zunächst am einfachsten zu handhabende Variante ist natürlich der Autopilot. Alle drei Modi werden im Aussichts-Modus **F1** (Blick aus der Pilotenkanzel, nicht zu verwechseln mit der galaktischen Aussicht) über die Taste **F7** aktiviert, nachdem das Raumschiff gestartet ist.

Der Start

Der Blick aus dem Cockpit zeigt das Raumschiff auf dem Planeten. Mit der Taste **F1** sind verschiedene Blickwinkel abrufbar. Wichtiger ist jedoch **F7**. Das Symbol zeigt ein senkrecht stehendes Raumschiff. Falls der Pilot verunglückt hat, eine Starterlaubnis einzuholen, ist das Symbol von einem Warndreieck überdeckt. Da hilft dann nur eine gepflegte Kommunikation mit der Leitzentrale, die unter **F4** zu erreichen ist. Anschließend kann es losgehen. Das Startsymbol transportiert den Piloten ins All.

Wahl des Reiseziels

Zu Beginn sind die Aktivitäten auf das eigene Sonnensystem beschränkt, denn das Geld ist knapp, und der Hyperdrive, der für den Wechsel in ein anderes System benötigt wird, ist teuer. Die Auswahl eines Ziels erfolgt entweder direkt im Aussichts-Modus oder wie erwähnt in der Nahansicht des Sonnensystems.



Ist ein Ziel ausgewählt, erscheinen Peilungssymbole

Im **Aussichts-Modus** können alle Ziele angefliegen werden, die direkt vom Cockpit aus zu sehen sind. Soll zum Beispiel eine Stadt auf einem Planeten das Ziel sein, muß diese lediglich angeklickt werden. Die beschreibenden Texte (**F10**) erleichtern dabei die Auswahl erheblich. Bei versehentlicher Falschauswahl genügt ein Klick in den leeren Raum, um die Entscheidung rückgängig zu machen. Sollte das Ziel aber weiter entfernt liegen, bedarf es eines Wechsels zur **System-Ansicht**, die man mit zwei Klicks auf das Kartensymbol oder zweimaligem Drücken von **F2** erreicht.

Mit dem Symbol für das Anpeilen oder der Taste **F10** in der System-Ansicht verwandelt sich der Cursor in ein Fadenkreuz, mit dem sich der gewünschte Himmelskörper markieren läßt. Damit liegt das Ziel der Reise fest. Wurde versehentlich ein falsches Ziel markiert, führt ein erneutes Wählen des Peilen-Symbols zur Möglichkeit der Änderung.

Der Autopilot

Bequemlichkeit oder Sportsgeist? Wer sich für ersteres entscheidet, wird den Autopiloten in jedem Fall dem manuellen Flug vorziehen, denn diese segensreiche Erfindung nimmt dem Piloten wirklich alles ab, was ihn auf dem Überflug belasten könnte. Er kümmert sich um das Ein- und Ausfahren des Fahrgestells, holt vor der Landung die Erlaubnis ein, sofern es sich um eine normale Genehmigung handelt, und setzt das Schiff sauber am Landedock auf. Natürlich hält er sich genau an die Vorgaben. Hat der Pilot versehentlich einen falschen Ort ausgewählt, wobei es sich sogar um unbewohnte Gebiete handeln kann, neigt der Autopilot keineswegs zu Widerspruch. Die Meldung **Gelandet (rauh)** zeigt in so einem Fall den peinlichen Fauxpas an.

Einsatz der Stardreamer-Zeitsteuerung

Während des Flugs kann die Benutzung der Zeitsteuerung am unteren Bildrand links die Wartezeit erheblich verkürzen. Sollte es zu einem außerplanmäßigen Zwischenfall kommen, schaltet der Zeiträffer sofort wieder in die Echtzeit zurück. Da es sich unter anderem um einen Piratenüberfall handeln könnte, sollte der Pilot trotz der Annehmlichkeiten dieses Reisens besser nicht einschlafen. Selbstverständlich führt auch die planmäßige Landung zur Rückkehr in die Echtzeit.

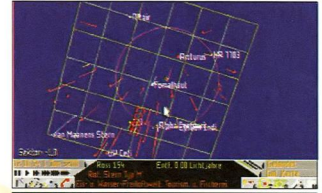
Hyperraumsprünge



Die Aussicht nach hinten kurz nach einem Hyperraumsprung

Andere Sternensysteme wird der aufstrebende Pilot nur zu Gesicht bekommen, wenn er seinem Schiff einen Hyperdrive gönnt. Die Reichweite des Sprungs hängt vom verwendeten Motor des Schiffs und dem Treibstoff ab. Aufschluß darüber gibt die Inventarseite und dort die Taste **F3**. In der galaktischen Karte (**F2**) wird die Reichweite rechts neben dem Systemnamen im Schaltplatt angezeigt. Falls das Ziel für den Motor zu weit entfernt liegt, zeigt dies eine entsprechende Meldung an. In der linken unteren Ecke gibt außerdem eine Zahl die benötigte Treibstoffmenge an, falls das Ziel erreichbar ist. Reicht die Tankfüllung nicht, gibt es auch darüber eine Meldung. Auf der Karte ist ein weiterer Kreis um das System zu sehen, in

dem man sich befindet. Er gibt die maximale Reichweite für einen Sprung an. Zu jedem Planeten wird zudem im unteren Fenster die Reichweite in Lichtjahren angezeigt.



Die Sternkarte läßt sich zum besseren Verständnis für die Entfernungen beliebig rotieren ...

Die Dauer des Sprungs hängt von der Motorleistung ab. Grundsätzlich ist hier das Beste gerade gut genug, denn auch Piraten investieren in die Technik ihrer Schiffe. Sind diese dank besserer Motoren schneller und haben womöglich einen Hyperspacewolken-Analyser, mit dem sie das Ziel des Opfers feststellen, können sie auch den Hyperraumsprung für einen Überfall nutzen. Um zu springen, wird das gewünschte System in der Hauptkarte in die Mitte gedreht, bis es grün unterlegt ist. Mit **F1** geht es dann in den Aussichts-Modus oder – wenn es schnell gehen soll – mit der Taste **H** gleich in den Raum. Im Aussichts-Modus sollte jetzt das Hyperdrive-Symbol **F8** zu sehen sein, welches den gewünschten Sprung initiiert.

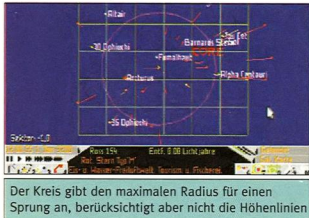
Was alles schiefgehen kann



Der Hyperraumsprung birgt einige Gefahren

Für den Hyperraumsprung gibt es verschiedene Auflagen, die eine Durchführung verhindern können. Befindet sich das Raumschiff zum Beispiel noch zu nahe an einem Planeten, läßt sich der Hyperdrive aus Sicherheitsgründen nicht auslösen. Natürlich kann es auch sein, daß kein gültiges Ziel ausgewählt, zu wenig Treibstoff an Bord oder der Motor beschädigt ist. Und ohne Hyperdrive geht es auch nicht. Wenn das Ding nicht eingebaut ist, ist der Versuch mit Sicherheit zum Scheitern verurteilt. Aber selbst wenn der Sprung durchgeführt wird, sind die Schächchen noch nicht im trockenen. Es kommt zwar selten vor, aber der Hyperdrive ist

durchaus fehleranfällig und kann das Sprungziel verfehlen. Das bringt den Piloten meist in eine mißliche Lage, vor allem wenn der Treibstoff ein bißchen knapp kalkuliert war. Trudelt das Schiff erst hilflos im All, hilft nur noch ein Notruf über die Kommunikationseinheit (F4). Vielleicht kommen dann aber auch Piraten vorbei...



Der Kreis gibt den maximalen Radius für einen Sprung an, berücksichtigt aber nicht die Höhenlinien

Apropos Piraten: Wie erwähnt ist es möglich, daß diese sich schon während des Sprungs an die Fersen des Händlers heften. Bemerkst dieser die Verfolger, kann er einen Fehlsprung erzwingen, indem er die Tasten **Alt** und **F8** drückt bzw. die erste Taste mit dem Sprungsymbol kombiniert. Diese Vorgehensweise kann aber unter sehr wahrscheinlichen Umständen zur Beschädigung des Hyperdrives führen, und wer weiß, wo man landet... Fragt sich also, welches das größere Übel ist

Treibstoff

Der normale Flug verbraucht wesentlich weniger Treibstoff als ein Sprung zu einem anderen System, weshalb die beiden Treibstoffvorräte auch getrennt gelagert werden. Die Menge des verfügbaren Treibstoffs hängt von der Motorklasse ab.



Den Tankanzeiger rechts neben dem Scanner (Mitte) symbolisiert ein grüner Balken

Der normale Treibstoff reicht eine ganze Weile, aber irgendwann muß nachgetankt werden. Dazu wechselt der Pilot mit **F3** in die Inventarliste und schaut in seinen Frachtraum, wo sich hoffentlich der Reservekanister befindet. Über die Schaltfläche **Auftanken** füllt er den Tank. Es gibt aber auch ein Zusatzgerät **Auto-Auftanken**, das diesen Vorgang automatisch durchführt. Aber Vorsicht: Der Tank sollte vor dem Auftanken annähernd leer sein, denn es wird immer grundsätzlich eine Tonne Treibstoff überführt. Ist der Tank noch zu einem Drittel voll, rieselt das restliche Drittel ins Nirwana!

Die manuelle Steuerung im Flug



Unten rechts wird der Steuermodus angezeigt

Wenn der Pilot während seines Daseins im Weltall etwas mehr Aufregung und Herausforderung wünscht, entscheidet er sich für die manuelle Steuerung seines Schiffes. Dafür ist entweder eine Kombination von Tastatur und Joystick oder die Maus vorgesehen.

Abwärts fliegen

Die A-Taste in Verbindung mit einem nach vorn gedrückten Joystick bewegt das Schiff ebenso nach unten wie ein Verschieben der Maus bei gehaltener rechter Taste.

Steigen

Zurückziehen des Joysticks bei gedrückter Y-Taste bewirkt denselben Effekt wie das Zurückziehen der Maus bei gehaltener rechter Taste.

Nach links oder rechts

Mit der \leftarrow -Taste bewegt der nach links gezogene Joystick eine Bewegung des Schiffes in die gleiche Richtung. Für den rechten Weg bedarf es der \rightarrow -Taste und einer Bewegung des Sticks dorthin. Auch die Maus wird bei gehaltener rechter Taste einfach nach links oder rechts gezogen.

Geschwindigkeit

Das Flugtempo läßt sich mit der Enter-Taste erhöhen oder mit der rechten Shift-Taste verringern.

Flugeigenschaften

Das Zielkreuz zeigt die Ausrichtung des Schiffes und der Waffen an. Es steht unverrückbar in der Bildmitte, denn der Bug ist bekanntlich immer vorne. Über dieses Kreuz werden potentielle Gegner anvisiert.

Dieses Kreuz markiert die momentane Bewegungsrichtung des Schiffes. Da es im Weltall um die Bodenhaftung nicht gut bestellt ist, kann sich das Schiff schon mal seitlich bewegen, wenn der Pilot eine enge Kurve befiehlt und die Massenträgheit seines Gefährts dabei ignoriert. Natürlich gleichen die Motoren den Effekt so schnell wie möglich aus, aber ein bißchen seitliches Schlittern können auch sie nicht verhindern.

Wenn sich die Kreuze überlagern, befindet sich das Schiff in einer ruhigen Geradeausbewegung.

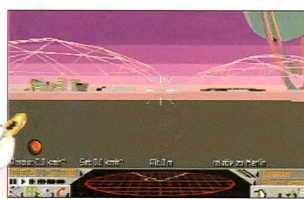
Cockpit-Anzeigen



Die relevanten Flugwerte gelangen ins Sichtfeld

Die Instrumententafel zeigt im Flug immer **zwei Geschwindigkeitswerte** an. Der eine gibt die gewünschte Geschwindigkeit an und bleibt unverändert, bis der Pilot eine andere vorgibt. Die zweite ändert sich ständig, denn sie bemißt die relative Geschwindigkeit gegenüber dem Zielort. Da es sich immer um bewegliche Ziele handelt, sei es nun ein Planet oder eine Weltraumstation, differiert die relative Geschwindigkeit von der tatsächlichen. Ist der relative Wert höher, nähert sich der Zielort dem Raumschiff mit seiner Eigengeschwindigkeit. Ist er kleiner, entfernt sich das Zielobjekt. Natürlich fließt auch das Trägheitsmoment in die Berechnung ein, denn wenn der Pilot plötzlich die Maschinen abschaltet und damit die Geschwindigkeit auf Null setzt, bleibt das Raumschiff dennoch weiter in Fahrt – zum Glück. Befindet sich das Raumschiff über einem Planeten, erscheint ein Wert für die **Höhe** über dem Boden. Außerdem wird der **Zielort** eingeblendet, auf den sich die Angaben beziehen.

Starten vom Boden aus



Gleich geht der Vogel in die Luft

Bei manueller Steuerung wird auch der Start zu einem nervenaufreibenden Erlebnis. Vorausgesetzt, die Starterlaubnis wurde erteilt (F4), ruft man mit Taste **F7** die Flugsteuerung auf. Diese stellt umgehend vertikale Schubkraft zur Verfügung, was durch die **Meldung Start** angezeigt wird. Nach dem Verlassen des Bodens kann der Pilot die Nase seines Jets hochziehen und auf die Tube drücken, um das Abheben zu beschleunigen. Ganz routinierte Piloten nehmen sich die Zeit, einmal hinten aus dem Fenster zu schauen, um dort ihren Startplatz immer kleiner werden zu sehen.

Starten aus dem Dock

Nach der Startanfrage (F4) beschleunigt der Pilot das Schiff sofort nach vorn, damit er

den Bereich verlassen hat, bevor die Startlaubnis wieder verfällt.

Manuelles Landen

Der Landevorgang vollzieht sich jeweils unterschiedlich, je nachdem, wo das Schiff andocken soll.

Stadt mit sauerstoffreicher Atmosphäre

Beim Anflug auf den Landehafen muß zunächst die Landeerlaubnis eingeholt werden (F4), dann fährt das Fahrgestell aus (F9). Eventuell können bei der Anpeilung der richtigen Landebahn die Motoren abgeschaltet werden, was den Flug sanfter und das Schiff manövrierfähiger werden läßt. Vorsichtig die Höhe reduzieren! Ist die Schwerkraft sehr niedrig, muß der Pilot eventuell etwas Schub in die Abwärtsbewegung investieren, um den Anflug zu verkürzen. Aber auch dabei ist absolute Vorsicht nötig!

Stadt mit lebensfeindlicher Atmosphäre



Auf größeren Planeten sind auch einzelne Orte anpeilbar

Die Landehäfen sehen hier ein wenig anders aus, denn Raumschiffe können nicht im Freien landen, sondern müssen durch eine Schleuse in den unterirdischen Bereich fliegen. Um Landeerlaubnis sollte der Pilot erst anfragen, wenn er schon nahe beim Hafen ist, denn sonst verfällt diese noch vor seiner Ankunft, und die Schleuse schließt sich wieder.

Weltraumstation

Hier wird am meisten auf die korrekte Einhaltung der Etikette geachtet. Nach der Anforderung der Landeerlaubnis muß der Pilot zunächst warten, bis ein rotes Blinklicht am Dock auf weiß wechselt und orange Landelichter eingeschaltet worden sind. Wer sich vorher nähert, macht sich strafbar. Nach dem Freisignal wird das Schiff möglichst gerade vor den Eingang gebracht und dann langsam in die Schleuse gelenkt. Die Geschwindigkeit darf nicht zu hoch sein, sonst kann die Elektronik des Weltraumdocks das Schiff nicht wie sonst üblich herunterbremsen, bis es steht.

Kapitel 3: Der Kampf

Bedienungselemente

Die Waffen des Raumschiffs aktiviert man durch einen Klick mit der linken Maustaste in den Scannerbereich oder durch F5. Auf



Im unteren Fenster tauchen die verfügbaren Waffen auf

demselben Weg kehrt der Pilot auch wieder zu seiner Scanner-Anzeige zurück. Verfügt das Schiff über Waffen, erscheinen diese jetzt in einer eigenen Kontrollleiste. Die Icons zeigen auch die Hotkeys der jeweiligen Systeme an. Diese sind auch dann verfügbar, wenn der Pilot wieder zur Scanner-Anzeige wechselt.

Ziel anpeilen

Das Ziel klickt man ganz einfach mit der Maus an. Je nachdem, in welchem Ausichtsmodus das Peilen erfolgt, werden nun unterschiedliche Daten, etwa für die Entfernung und den Weg zum Ziel, eingeblendet. So wird dem Piloten der Tunnel in der Cockpit-Ansicht bereits bekannt vorkommen. Dieser ist allerdings nicht zu sehen, wenn das Ziel ein Raumschiff ist – es sei denn, er wurde im Einstellungsmenü (Esc) explizit ausgewählt. Mit einem einfachen Mausklick in den freien Raum hebt man die Peilung wieder auf, mit einem Mausklick auf ein anderes Ziel wechselt man sie. Grundsätzlich bedarf es immer einer Anpeilung, wenn eine Waffe benutzt werden soll.

Zielortung

Besonders gegnerische Raumschiffe neigen dazu, sich einer direkten Peilung zu entziehen, indem sie aus dem Blickfeld verschwinden. Mit Hilfe des Tunnels läßt sich das Ziel aber gut verfolgen. Verschwindet es aus dem Sichtbereich, geben Pfeile die Richtung an, in die es verschwunden ist. Befindet es sich gar hinter dem eigenen Schiff, erscheint eine entsprechende Meldung.



Eine Meldung erscheint, wenn sich das Ziel hinter dem eigenen Schiff befindet

Waffe abfeuern

Die gewünschte Waffe aktiviert man mit einem Klick auf ihr Symbol oder der Benutzung des entsprechenden Hotkeys. Anschließend läßt sie sich mit der Leertaste (normale Waffen) bzw. der Taste M oder dem Feuer-Symbol (Raketen und Minen) abfeuern. Alternativ dienen für normale Waffen auch beide, gleichzeitig betätigte Maustasten oder der Feuerknopf des Joysticks. Die Energie-Bombe, welche die Motoren von Raumschiffen innerhalb eines Radius von 100 Kilometern zum Aussetzen bringt, löst man mit dem entsprechenden Symbol oder der Taste B aus.



Defensive Systeme

Auch für die Verteidigung und Schadenbegrenzung gibt es einiges an Zubehör.

ECM

Das „Electronic Countermeasure“-System dient zur Abwehr von Minen und Raketen. Ein elektronisches Störsignal wird bei der Aktivierung ausgesandt und zerstört im Erfolgsfall alle Minen und Raketen im Umkreis von 100 Kilometern. Es läßt sich mit dem entsprechenden Symbol oder dem Hotkey E aktivieren.

Schutzschild-Generator

Der Schutzschild-Generator baut um das Schiff herum ein elektrisches Feld auf, das gegen Energie-angetriebene Waffen wie Laser und Raketen schützt. Ist ein solches Gerät eingebaut, ist es immer automatisch aktiv. Bei mehreren eingebauten Generatoren addiert sich die Leistung, während sich aber die Ladezeit reduziert.

Energiebooster

Der Energiebooster dient dazu, die Schutzschilde schneller wieder aufzuladen, was besonders bei größeren Schiffen mit mehreren Generatoren sinnvoll ist.

Automatisches Reparatursystem

Diese recht platzraubende Technik repariert den Schiffsrumpf nach einem Treffer automatisch. Natürlich dauert das seine Zeit, und wenn das Schiff mehrere Treffer in kurzer Folge erhält, kann es trotz allem zerstört werden. Wegen des hohen Platzbedarfs ist dieses Gerät nur für größere Schiffe zu empfehlen.

Die Grundausstattung

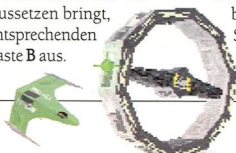
Nachfolgend werden alle bereits im Eagle-Langstreckenraumschiff serienmäßig vorhandenen Geräte erläutert:

Der Scanner



Der Scanner (roter Kreis) liefert alle wichtigen Flugbewegungen im Umkreis

Der Scanner ist eines der wichtigsten Instrumente während des Flugs, denn er sondiert den Weltraum um das Schiff herum und erfaßt jede Bewegung im näheren Umkreis. Auf der gerasterten Ebene, welche die Flughöhe des eigenen Schiffs symbolisiert, befindet sich außerdem ein markierter Sektor, der den Ausblickradius aus dem Cockpit zeigt. Kommt ein fremdes



Schiff in den Bereich der Radarerfassung, liefert dessen Darstellung gleich mehrere Informationen. Zunächst kann der Pilot erkennen, in welcher Höhe das andere Schiff in Relation zum eigenen fliegt und aus welcher Richtung es kommt. Die Flughöhe läßt sich an der senkrechten Linie erkennen. Befindet sich das Objekt oberhalb der Rasterebene, fliegt es höher als das eigene Schiff, befindet es sich darunter, fliegt es niedriger. Außerdem gibt die Farbe des Objekts auf dem Radar Aufschluß über seine Größe:



Der Scanner zeigt mehrere Objekte (roter Kreis) links knapp hinter dem Eagle

- | | |
|---------|-----------------------|
| blau | = 1-15 Tonnen |
| grün | = 16-31 Tonnen |
| magenta | = 32-63 Tonnen |
| rot | = 64-111 Tonnen |
| orange | = 112-159 Tonnen |
| gelb | = 160-207 Tonnen |
| grau | = 208-299 Tonnen |
| weiß | = 300 Tonnen und mehr |



Der Kartenschreiber

Direkt mit dem Radar ist ein Kartenschreiber verbunden, der weitere Informationen liefern kann. Um ihn einzusetzen, muß das gewünschte Objekt per Mausklick markiert werden. Anschließend aktiviert man den Kartenschreiber über das entsprechende Symbol oder die Taste R. Nun zeigt er Daten über die Anzahl der montierten Schutzschildgeneratoren und deren Ladestatus, über die Hyperspace-Reichweite des Schiffs und dessen Zubehör, etwa Energiebomben und Wolken-Analysier. Daneben gleicht der Kartenschreiber die erhaltenen Daten automatisch mit einer Online-Karte aller gesuchten Verbrecher ab und gibt eine Meldung aus, wenn er eine hohe Übereinstimmung findet. Gleichzeitig setzt er eine Notiz an die Karte ab, so daß automatisch eine Belohnung gutgeschrieben wird, falls es dem Piloten gelingt, den Übeltäter abzuschießen. Wurde der Kartenschreiber vor dem Gefecht nicht aktiviert, gibt es auch keine Belohnung. Mit einem einfachen Klick außerhalb des Objekts wird die Auswahl wieder aufgehoben.

Der Hyperspace-Wolken-Analysier

Dieses raffinierte Gerät analysiert die Reststrahlungen, die nach einem Hyperraumsprung zurückbleiben. Dazu muß man

wissen, daß bei jedem Sprung eine Störung der normalen Interferenzen auftritt, die sich in einer Wolke leuchtender Interferenzlinien an der Eintritts- und der Austrittsstelle ausdrückt. Der Analyser kann solche Wolken und deren noch sichtbare Reste untersuchen und anhand ihrer Zusammensetzung feststellen, wohin das Schiff gerade gesprungen ist oder woher es kam und wie groß es ist. Gerade Piraten, aber auch die Polizei und geschäftstüchtige Kopfgeldjäger bedienen sich dieser Technik, um die Objekte ihrer Begierde durch die Systeme zu verfolgen. Hat der Verfolger obendrein eine größere Sprungreichweite als der Verfolgte, kann er noch vor diesem am Ziel des Hyperraumsprungs eintreffen, um ihn dort abzufangen. Die Schätzungen des Analysers sind sehr genau. Trifft das erwartete Raumschiff nicht bis zum berechneten Zeitpunkt ein, kommt es auch nicht mehr und hat möglicherweise einen Fehlsprung gemacht.

Die Kommunikationseinheit



Wenn niemand in der Nähe ist, kann ein Funkspruch an alle innerhalb der Reichweite gesendet werden. Natürlich können das auch die Piraten hören...

Mit Hilfe der Taste F4 oder dem entsprechenden Symbol nimmt der Pilot Kontakte zu anderen Schiffen auf oder fordert im Bedarfsfall Hilfe an. Nach dem Aufruf der Funktion erscheint eine Liste der möglichen Empfänger.



Die Liste der wählbaren Empfänger variiert je nach Situation

Verhalten im Notfall

Es geschieht nicht selten, daß sich ein Gefecht so negativ entwickelt, daß eine Flucht der einzige Ausweg ist. Für diesen Fall gibt es einige Möglichkeiten, den drohenden Untergang noch abzuwenden.

Die Fluchtkapsel

Diese Modifikation der Pilotenkabine ist nicht serienmäßig eingebaut. Sie trennt sich bei der Auslösung vom Rest des Schiffs und

steuert automatisch den nächsten erreichbaren Raumhafen an. Im Preis enthalten ist eine Versicherungspolice über das Schiff, so daß nach dessen Verlust sofort ein neues bereitsteht. Natürlich ist die Kapsel nur einmal einsetzbar, und der Verlust von Ladung oder Mannschaft wird nicht ersetzt. Die Fluchtkapsel wird über das entsprechende Symbol oder die Taste X ausgelöst.

Hyperraumsprung

Dies ist vermutlich die beste Möglichkeit, sich schnell aus der Gefahr zu bringen und dabei nicht die Ladung oder die Mannschaft zu verlieren. Es gelten aber die bereits beschriebenen Gefahren, denen man allenfalls mit dem beabsichtigten Fehlsprung ausweichen kann.

Ladung abwerfen

Meistens haben es Piraten vor allem auf die Ladung des Schiffs abgesehen. Wenn es nicht mehr möglich scheint, das Gefecht für sich zu entscheiden, oder der Treibstoff nicht für einen Hyperraumsprung reicht, mag es die Piraten von einer weiteren Verfolgung abbringen, wenn die ersehnte Ladung im Raum schwebt. Dazu wechselt der Pilot in seinen Frachtraum (F3) und entscheidet per Druck auf den entsprechenden Button, was abgeworfen werden soll. Natürlich bringt dieses Vorgehen auch Probleme mit sich, vor allem, wenn die Ware von einem Auftraggeber stammt und nicht dem Piloten gehört...

Gesetz und Ordnung

Jeder Pilot kann sich eine gewisse Reputation erarbeiten, die zu einer Verbesserung seines Rangs führt.

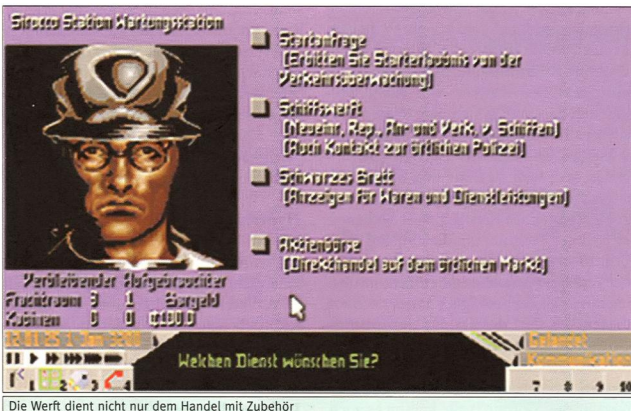


Der Rang des Piloten wird auf diesem Datenblatt angezeigt

Dabei sollte er aber beachten, daß es polizeiliche Organisationen gibt, die sich um die Aufrechterhaltung der Ordnung im Raum bemühen. Deshalb ist es nicht ratsam, auf Methoden der Piraterie zurückzugreifen oder wild um sich zu schießen in der Hoffnung, schon jemanden zu erwischen, der es verdient hat.

Kapitel 4: Die Schiffswerft

Die Schiffswerft ist nicht nur der Ort, an dem mit Schiffen und Zubehör gehandelt wird, sie ist auch eine Art Kommunikationszentrum,



Die Werft dient nicht nur dem Handel mit Zubehör

in welchem der Pilot zum Beispiel die Polizei kontaktiert, um seine Strafmandate zu bezahlen. Sie lässt sich im Kommunikationsmodus (F4) auswählen. Die Bewegung innerhalb der Werft geschieht per Maus über die entsprechenden Schaltflächen.

Einbau und Umbau

Über die Schaltfläche **Ausrüstung** gelangt der Kunde in den entsprechenden Bildschirm. Rechts sind alle Ausrüstungsteile aufgelistet. Bei Bedarf lässt sich die Liste mit den Pfeilschaltern nach oben oder unten scrollen. Daneben stehen die Preise für den Kauf oder den Verkauf sowie die Belegung des Raumschiffs. Links unten befinden sich die Daten über den noch verfügbaren Platz und das eigene Konto. Soll zum Beispiel ein bestimmter Teil des Schiffs repariert oder einfach zum Verkauf ausgebaut werden, ist dies nur in einer Werft möglich, die dieses Teil auch in ihrem Sortiment führt.

Inventarliste

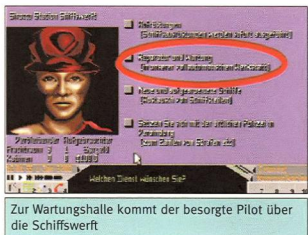
Bei so vielen Möglichkeiten kann man schon mal den Überblick über den Inhalt des eigenen Schiffs verlieren. Die Inventarliste (F3)



Die Inventarliste: Die Schiffsansicht zeigt auch das außen installierte Zubehör

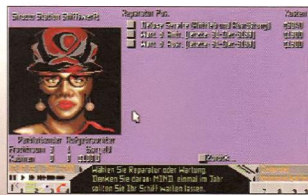
enthält mehrere Seiten, die über alle relevanten Daten informieren.

Wartung



Zur Wartungshalle kommt der besorgte Pilot über die Schiffswert

Leider sind die Zubehörteile eines Raumschiffs nicht frei von Verschleiß. Werden sie nicht regelmäßig in der Werft gewartet, kann es sogar zum Ausfall der Teile kommen. Zu allem Überflus simuliert das Spiel das wahre Leben: Auch unsachgemäße Reparaturen kommen vor.



Die Wartung des Zubehörs kann auch negative Folgen haben

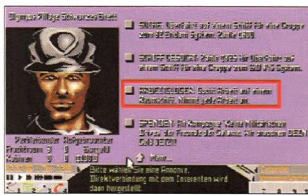
Ein neues Schiff gefällt?



In der Werft werden auch gebrauchte Raumschiffe gehandelt

In der Werft gibt es unter **Neue** und **überholte Schiffsrümpfe** auch andere Modelle als den Eagle im Angebot. Wer sich für den Einkauf dieses Schiffs gegen ein anderes entschieden hat, sollte aber unbedingt alle Zubehöreile mit Ausnahme des Hyperdrives vorher einzeln verkaufen, denn sie werden nicht ins neue Schiff übernommen und bringen keine Vorteile beim Verkaufspreis! Neben ganz neuen Aufbauten sind auch immer wieder gebrauchte Schiffe im Angebot, die verschiedentlich noch über installiertes Zubehör verfügen.

Die ersten Angestellten



An der Börse suchen auch Arbeitslose nach einer neuen Anstellung

Der Wechsel des Schiffs zu einem größeren führt oft auch zu einem erhöhten Personalbedarf. Neue Team-Mitglieder findet der

Kaufe	Verkaufe	Item	Preis	ab Lager	Frucht
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Hörner	010	4518	-
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Flüssiggasstoff	038	1132	-
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Getreide	054	109	-
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Obst und Gemüse	01254	-	-
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tierisches Fleisch	054	403	-
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Synth. Fleisch	020	844	-
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Spiritosen	023	41	-
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Medikamente	0512	53	-
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Dünger	015	325	-
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tiermist	0569	72	-
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Luftartikel	01544	-	-
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Schiff-Komfortstoffe	03	58	-
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Metallgerätschaften	0213	714	-
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Erdmetalle	01125	48	-
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	MEHR...			

Verbleibender Abgabebudgeter
Flotzraum 3 1 Sorgegeld
Kabinen 0 0 01000

Wählen Sie Kaufen oder Verkaufen zum Handel mit einer Einheit.

Die Börse ist der Warenumschlagplatz

Kapitel 5: Der Handel

Auch für den Handel laufen die Fäden im Kommunikationsschirm zusammen. Von hier aus sucht der reisende Kaufmann die Handelsbörse auf und kauft Güter ein oder stößt sie ab. Die Liste zeigt die vorhandenen legalen Waren, deren vorrätige Menge und den aktuellen Preis. Wer den Wunsch verspürt, mit illegalen Gütern zu handeln, wirft einen Blick auf schwarze Brett und dort in die Rubriken für An- und Verkauf.

Schwarzes Brett

- GRÜNER GEMISCHTES GEMÜSE (100) für Lebensmittel auf diesem Schiff für den Gruppe zum Starboard-Sektor
- FRÜH-SCHNITTENES MILCHREICH für sofortigen DICH für langweilige Reisende
- GRÜNER GEMISCHTES GEMÜSE (100) für Lebensmittel auf diesem Schiff für den Gruppe zum Starboard-Sektor

Verbleibender Abgabebudgeter
Flotzraum 3 1 Sorgegeld
Kabinen 0 0 01000

Auch Gesuche nach illegalen Waren finden sich am schwarzen Brett

Unternehmer im Kommunikationsbildschirm (F4) am schwarzen Brett. Der Weg zu einem größeren Team ist mit Risiken gepflastert, insbesondere finanziellen, denn die Gehälter sind recht hoch, enthalten sie doch auch eine Gefahrenzulage...

Dort finden sich auch oft gute Geschäftsangebote für den Handel mit legalen Waren. Vor dem Geschäftsabschluss kann sich der Pilot auch mit den Händlern unterhalten, um so etwas mehr über den angebotenen Auftrag herauszubekommen.

Kaufen und verkaufen

An der Warenbörse werden alle Güter immer zu einem gerade gültigen Preis gehandelt; es gibt also keine Schwankungen zwischen dem Verkaufs- und dem Kaufpreis. Die jeweiligen Transaktionen nimmt man über die entsprechenden Schaltflächen vor. Hat man versehentlich eine unerwünschte Transaktion durchgeführt, kann man sie innerhalb eines kurzen Zeitraumes dadurch zurücknehmen, daß man eine entgegengesetzte Aktion ausführt.

Preisschwankungen

Die Preise richten sich ausschließlich nach Angebot und Nachfrage und werden täglich um Mitternacht an den neuen Stand angepaßt. Je nachdem, wieviel von einer Ware vorhanden ist, variiert auch der Preis. Wenn Preisveränderungen abgewartet werden sollen, läßt sich die Zeit mit Hilfe der Stardreamer-Zeitsteuerung beschleunigen. Zudem

unterscheiden sich die Preise aufgrund des Herstellungsorts der Ware: Im allgemeinen sind die Importwaren, die erst eingeführt werden mußten, teurer, während die für den Export bestimmten Eigenprodukte im Durchschnitt billiger sind.

Einsammeln von Gütern im Weltraum

In erster Linie wird der Handelspilot im All Abfall und Lebensmittel finden. Oft ist die ursprüngliche Ware nicht mehr zu identifizieren, denn lebendes Vieh wird nach einem Abwurf zu rohem Fleisch, und Mannschaftsmitglieder eignen sich nur noch zur Düngerverarbeitung... Die Bergung erfordert einen zur Ladeschaukel umgebauten Tankstutzen, der sich in der Werft erwerben und umrüsten läßt. Der Pilot bewegt sein Schiff langsam in den Arbeitsbereich der Schaukel, die das Objekt automatisch aufnimmt.

Kapitel 6: Der Bergbau

Eine andere mögliche Einnahmequelle neben dem normalen Güterhandel ist der Bergbau. Zu Beginn werden die Finanzmittel allerdings nur für eine kleine Ausrüstung reichen, die den Asteroiden-Bergbau ermöglicht. Später ist es rentabler, auf den Tagebau umzusatteln.

Asteroiden-Bergbau

Voraussetzung hierfür ist die Anschaffung eines 30-MW-Bergbau-Lasers, einer Treibstoffschaukel und eines umgewandelten Tankstutzens. Mit dem Laser sprengt der Pilot einen Asteroiden, dann sammelt er die herumfliegenden Brocken ein. Da diese einfache Schürfanlage allerdings nicht fähig ist, Unrat von wertvollen Mineralien zu unterscheiden, ist der Gewinn in Relation zum belegten Laderaum oft enttäuschend gering.



Tagebau

Für diese Art des Erzabbaus bedarf es eines größeren Schiffs mit wenigstens 30 Tonnen freier Ladekapazität. Nun kauft man die Erzabbauanlage, eine MB4-Bergbaumaschine, ein und verlädt sie aufs Schiff. Diese Anlage kann die gefundenen Materialien auch trennen. Allerdings funktioniert der Tagebau grundlegend anders: Die MB4 muß nämlich auf einer Planetenoberfläche aufgebaut werden, wo sie dann selbsttätig die Arbeit vornimmt.

Aufbau der MB4



Ein Planet mit reichen Erzvorkommen? Versuch macht klug

Der ausgewählte Bereich sollte sich am besten auf einem noch unbewohnten Planeten befinden, der nahe der Sonne eines Systems rotiert. Allerdings darf die Temperatur dort nicht mehr als 200 Grad Celsius betragen. Ist ein geeignetes Objekt gefunden, wird das Raumschiff darauf gelandet. Aktiviert man nun die Waffensteuerung (Scanner anklicken), erscheint in der Waffenleiste ein Ablade-Symbol. Dieses betätigt man. Die Anlage beginnt sofort nach dem Ansetzen mit einer Analyse der Mineralstruktur des Planeten und gräbt sich anschließend dort ein, falls die Erfolgsaussichten gut genug sind. Die MB4 schürft wie gesagt selbsttätig und kann bis zu zehn Tonnen aufnehmen, bis sie entleert werden muß. So lange kann der Handelsmann wieder anderen Geschäften nachgehen.



Systeme mit hoher Bevölkerungsdichte eignen sich selten für den Erzabbau

Wiederauffinden der MB4

Irgendwann ist es an der Zeit, wieder nach der Bergbaunanlage zu sehen, doch wo steht das Ding? Ersten Aufschluß gibt die Inventarliste (F3), die jetzt auch eine Seite mit den Bergbau-Installationen enthält. So läßt sich zumindest einmal das Sonnensystem fest-

stellen. Genau dorthin fliegt der Pilot jetzt. Im richtigen System angelangt, wechselt er wieder auf die entsprechende Inventarseite, wo jetzt neben der gesuchten Anlage eine Schaltfläche zu sehen ist. Betätigt er diese, nimmt der Navigationscomputer die Anlage als das gewünschte Reiseziel in die Fahrtroute auf. Die Vorgänge orientieren sich an den üblichen Regeln für die Navigation.

Einsammeln des Erzes

Sobald das Schiff gelandet ist, klickt man wieder auf den Scanner an, und unten erscheint ein Ladesymbol, das bei Aktivierung dafür sorgt, daß das geförderte Erz ins Schiff verladen wird. Sollte keines geförderte worden sein, sorgt diese Aktion für die Verladung der gesamten MB4 ins Schiff, falls dort genug Platz ist. Auf der Inventarliste kann der neugierige Pilot übrigens gleich nachsehen, was die MB4 so alles ausgegraben hat.

Einladen der MB4

Wie schon angedeutet, läßt sich die MB4 über das Ladesymbol einholen, mit dem auch das Erz verladen wird. Befindet sich das Mineral im Schiff, verlädt man die Anlage mit einem weiteren Klick auf das Symbol ebenfalls. Das empfiehlt sich natürlich nicht, wenn sie in einem erzhaltigen Gebiet steht!

Umsetzen der MB4

Irgendwann ist ein Standort ausgeschürft, und es wird Zeit, einen neuen zu finden. Zwar kann die Anlage durchaus auf demselben Planeten erneut eingesetzt werden. Doch da sie einen recht großen Bereich „abgrast“, ist es ratsam, sie nicht zu nahe an der alten Schürfstelle wieder aufzubauen.

Die Tricks der Haudegen

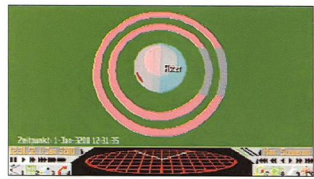


Wer das grundlegende Rüstzeug des Piloten erst einmal verinnerlicht hat, kann sich auch an einigen nicht ganz so konventionellen Manövern versuchen. Nachfolgend werden einige Möglichkeiten beschrieben, die in manchen Situationen hilfreich sein können.

Fliegen mit abgeschaltetem Motor

Dank der mangelnden Schwerkraft im Weltall und auf einigen Planeten ist ein Raumschiff nicht so sehr den Gefahren ausfallender Maschinen unterworfen wie etwa ein Flugzeug. Diesen Umstand kann man sich zunutze machen, denn er bringt in der geeigneten Situation einige Vorteile: Zum einen wird das Schiff nicht mehr von der Schubkraft der Maschine vorangetrieben, die dafür sorgt, daß es sich schnellen Lenkmanövern widersetzt. Besonders im Kampf erhöht sich seine Wendigkeit erheblich, wenn es nur mit den kleineren Schubdüsen (Enter und Shift

rechts) manövriert. Außerdem macht sich das Abschalten der Maschine auch dann gut, wenn man nicht entdeckt werden will, denn das Auffälligste an einem Raumschiff ist der Feuerstrahl, der aus dem Heck schießt, wenn der Motor läuft.



In den Umlaufbahnen der Planeten herrschen korrekte physikalische Verhältnisse

Die Kraft der Umlaufbahnen

Hierbei handelt es sich eigentlich nur um einen unwesentlichen Effekt, der allenfalls etwas Benzin spart, aber ansonsten keine besonderen Vorteile bringt. Der Pilot bringt das Schiff in die Umlaufbahn um einen größeren Planeten und schaltet dann die Maschine ab. Jetzt wird das Schiff von der Schwerkraft des Planeten in der Umlaufbahn beschleunigt und erreicht ohne Benzinverlust eine hohe Geschwindigkeit, die beim Verlassen der Bahn noch ein ganzes Stück weit trägt. Hauptsache, die Richtung stimmt...

Handeln mit Geschick

Wie beschrieben ändert die Börse jeweils um Mitternacht die Preise, um sie an den neuen Warenbestand anzupassen. Hier kann es durchaus einen Versuch wert sein, große Mengen einer Ware zu verkaufen und einen Tag abzuwarten, um sie dann wieder einzukaufen, sofern der Preis gefallen sein sollte. Zur Zeitverkürzung läßt sich die Stardreamer-Zeitsteuerung benutzen. Natürlich sollte der Handelsmann immer bedenken, daß für das Parken des Raumschiffs an jedem neuen Tag wieder eine Gebühr fällig wird.

Investition gleich Null

Gerade zu Beginn trotzst das eigene Konto nicht gerade vor Geld, und es bietet sich an, zunächst Geschäfte zu tätigen, die keine Investition voraussetzen. Die Anlaufstelle dafür ist das schwarze Brett, wo ab und zu Kuriere für Pakettransporte gesucht werden. Pakete nehmen im Raumschiff nicht viel Platz weg und setzen kein finanzielles Risiko voraus.



Der Transport von Nachrichten und kleinen Ladungen fürs Militär erfordert keine Investition

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden



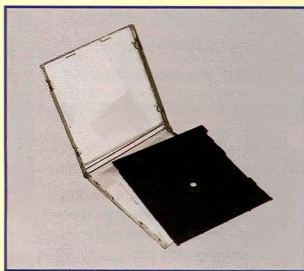
Vorderseite

Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen
für die handelsüblichen Plastikboxen
vorbereitet.

Und so geht's:

- Schneiden Sie die Vorder- und Rückseite entlang der Ränder aus;
- Knicken Sie die Rückseite an den gestrichelten Linien;
- Öffnen Sie die CD-Box, indem Sie die Einlage vorsichtig heraushebeln;
- Vorder und Rückseite einlegen – fertig!



Rückseite

CD-ROM und geben Sie INSTALL „Install.x“ ein, wobei x für das gewünschte Lautwerk steht, z.B. „INSTALL C“. Wählen Sie die Sprache für das Spiel und die Soundkarte aus den folgenden Menüs.
FRONTIER — ELITE II wird komplett auf der Festplatte im Verzeichnis YFRONTIER installiert. Die Soundkarte wird bei jedem Programmstart abgefragt.

CD-Inhalt

Vollversion:

- FRONTIER — ELITE II
- Musikstück der Band Pldigin Styles

Demos:

- Architekturprogramm „Arcon“,
- Autorensystem „MEDI8OR“

DFU-Programme:

- T-Online-Decoder, WinCIM für Win 3.11 und Win 95, Mediator-Demo
- diverse Packprogramme**
(LHA, ARJ, PKZip, RAR)
- Thunderbyte Antivirus**
für DOS,
- Windows 3.X u.
- Windows 95

**Bestseller
Games
Collection**

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM **WICHTIG** eingeben oder die Datei „LIESMICH.TXT“ lesen.

Systemanforderungen

Um FRONTIER—ELITE II spielen zu können, müssen mindestens folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

- IBM PC oder 100% Kompatible
- mind. 386 oder 100% Kompatible
- MS-DOS 5.0 oder höher
- VGA Grafikkarte
- mind. 2 MB RAM, davon mind. 580 KB freier Arbeitsspeicher und 768 KB freier EMS-Speicher
- Festplatte mit mind. 1.3 MB freiem Speicherplatz
- Microsoft-kompatible Maus
- Single-Speed-CD-ROM-Lautwerk
- 100% SoundBlaster-, AdLib- oder Roland-kompatible Soundkarte

Installation und Programmstart

Wechseln Sie in das Hauptverzeichnis der



**Bestseller
Games
Collection**

NR. **10**



BG COLLECTION 10 · Frontier — Elite II ·

BG COLLECTION 10 · Frontier — Elite II ·

Super-Software-Zeitschriften Jetzt GRATIS testen!

CD TOP

In jeder CD-TOP-Ausgabe finden Sie ein besonders attraktives, kommerzielles Originalprogramm, das kurz zuvor im Softwarehandel für ein Vielfaches des Magazinpreises angeboten wurde. Schwerpunktmäßig widmet sich die CD-TOP-Reihe den bekannten und oftmals preisgekrönten Multimedia-Anwendungen: Hier finden Sie sich ausgezeichnete Spitzenprogramme wie **BODYWORKS** und **TIME ALMANAC**.

Heftpreis nur DM 12,99

BG Collection

Diese brandneue Spielmagazin-Serie erscheint monatlich und bietet allen Spielern erstklassige, aktuelle und besten bekannte Top-Spiele – jetzt so unglaublich günstig wie nie zuvor! Jede Ausgabe umfasst jeweils ein Originalprogramm auf CD-ROM inkl. Anleitung und Lösungshilfen – ein Maß für jede Spiele-Sammlung!

Heftpreis nur DM 19,80

PC Highscore

Das Insider-Spielmagazin für alle Highscore-Jäger und Adventurefans! Auf ca. 100 Seiten enthält jede Ausgabe hunderte von Cheats, Levelcodes, Tipps und Tricks – teilweise sogar direkt von den jeweiligen Spieleentwicklern – sowie ca. 20 bis 30 komplette, abgebildete Spielösungen zu topaktuellen Spielern!

Heftpreis nur DM 9,80

Bestseller Games Gold

Wie in der Reihe „Bestseller Games“ erhalten Sie auch hier einen kommerziellen Original-Spielheft auf CD-ROM inkl. kompletter Anleitung und Lösungshilfen. Diese „GOLD“-Edition präsentiert jeweils besonders attraktive, aktuelle Top-Seller, die allen Spielern bestens bekannt sind. Die Erstausgabe erscheint im Juli 1996.

Heftpreis nur DM 14,99



Bestseller Games

Das Magazin für alle Spielefans: Jede Ausgabe mit einem bekannten, erstklassigen Spielheft als komplettes kommerzielles Originalprogramm auf CD-ROM in deutscher VGA-Version! Im Heft wird die komplette Anleitung – und meist auch die vollständige Spiellösung – gleich mitgeliefert. Diese Top-Spiele, die früher oftmals für über DM 100,- im Handel angeboten wurden, gibt es jetzt unfindbar preisgünstig!

Heftpreis nur DM 12,99



fast geschenkt!

„Vormals oft viele hundert Mark – jetzt fast geschenkt!“ Kommerzielle Lizenz-Vollversionen bekannter Originalprogramme, die zuvor im Handel für meist dreistellige Beträge angeboten wurden, gibt es jetzt in dieser Heftreihe zum unglaublich günstigen Preis. Jede Ausgabe jeweils inkl. Heft-CD-ROM, ausführlicher Anleitung, Lizenz-Urkunde und Update-Berechtigung!

Heftpreis nur DM 12,99

KOSTENLOSE PROBE-ABOS – JETZT KENNENLERNEN!

In Zusammenarbeit mit dem TRENDE-Verlag bieten Ihnen PEARL jetzt die Möglichkeit, jedes der hier aufgeführten PC-Magazine im Probe-Abo kostenlos kennenzulernen! Sie erhalten die jeweils aktuellsten zwei Ausgaben völlig kostenfrei zugesandt! Kreuzen Sie einfach die gewünschten Probe-Abo auf dem untenstehenden ABO-COUPON an – und überzeugen Sie sich dann gar selbst von den Vorzügen dieser Software-Magazine! Wenn Sie nach Erhalt Ihrer Probe-Abo-Heftausgaben keinen weiteren Bezug wünschen, teilen Sie uns

dies einfach kurz und formlos innerhalb 2 Wochen nach Erhalt Ihrer zweiten Lieferung schriftlich mit – und die Belieferung wird eingestellt. Ansonsten wird Ihr Probe-Abo in ein reguläres Zeitschriften-Abo umgewandelt. Sie genießen dann enorme Preisvorteile gegenüber dem Einzelkauf, die Abo-Preise betragen für die Magazine:
 fast geschenkt mit CD-ROM (6 Ausg./1 Jahr) DM 68,90
 CD TOP mit CD-ROM (6 Ausg./1 Jahr) DM 68,90
 Bestseller Games mit CD-ROM (6 Ausg./1 Jahr) DM 68,90

B.G. Collection mit CD-ROM (12 Ausg./1 Jahr) DM 199,90
 Bestseller G. GOLD mit CD-ROM (6 Ausg./1 Jahr) DM 76,90
 PC Highscore (6 Ausgaben / 18 Monate) nur DM 55,90

Sämtliche Versandkosten sind bereits mit inbegriffen! Diese Zeitschriften-Abos verlängern sich um jeweils ein weiteres Bezugsjahr (PC Highscore: 18 Monate), wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Die Bezahlung ist nur per Banküberweisung möglich. Dieses Probe-Abo-Angebot gilt nur für Kunden innerhalb Deutschlands, die bisher noch nicht Abonnent der betreffenden Zeitschrift waren oder sind. In Österreich und der Schweiz haben Sie die Möglichkeit, die regulären Jahresabos dieser Zeitschriften in entsprechender Landeswährung bei Ihrer jeweiligen PEARL-Niederlassung zu bestellen. Der Versand von kostenlosen Probeabos ist für diese Länder (CH / AU) aus rechtlichen Gründen leider nicht möglich.

NACHBESTELL-COUPON

Hiermit bestelle ich folgende ältere Zeitschriften nach:

- FAST GESCHENKT!**
- FG 001 DESIGNWORKS DM 9,99
 - FG 002 ORGANICE PROFIT 3.1 PLUS DM 9,99
 - FG 003 PRESS International DM 9,99
 - FG 004 PACKRAT DM 9,99
 - FG 005 VIRTUS Walkthrough DM 9,99
 - FG 006 CLARIS WORKS DM 9,99
 - FG 007 DBASE IV DM 9,99
 - FG 008 MEDIA-MANIA 1.2 PROFIT DM 9,99
 - FG 009 PARADOX 4.5 f. Win. DM 9,99
 - FG 010 LABEL IT! DM 12,99
 - FG 011 NORTON COMMANDER DM 12,99
 - FG 012 CALENDAR CREATOR DM 12,99

- BESTSELLER GAMES**
- TBG 01 INDIANA JONES 3 DM 9,99
 - TBG 02 MONKEY ISLAND 1 DM 9,99
 - TBG 03 NIGHT & MAGIC 3 DM 9,99
 - TBG 04 INDIANA JONES 4 DM 9,99
 - TBG 05 BATTLE ISLE DM 9,99
 - TBG 06 NIGHT & MAGIC 4 DM 9,99
 - TBG 07 MONKEY ISLAND 2 DM 9,99
 - TBG 08 NIGHT & MAGIC 5 DM 9,99
 - TBG 09 LEISURE SUIT LARRY 5 DM 9,99
 - TBG 10 ERBEN DER ERDE DM 9,99
 - TBG 11 MAD NEWS DM 9,99
 - TBG 12 LEISURE SUIT LARRY 6 DM 12,99

Bitte Adress-Feld ausfüllen, gewünschte Zeitschriften ankreuzen und Coupons an nebenstehende Adresse senden. Für Nachbestellungen berechnen wir Porto + Verpackung; bei Banküberweisung DM 6,90 / per Verrechnungsscheck DM 7,90 / per Post-Nachnahme DM 9,90

GRATIS-ABO-COUPON

Ja, ich möchte Ihr spezielles Kennenlern-Angebot nutzen und bestelle hiermit ab der nächst erreichbaren Ausgabe folgende(s) Probe-Abo(s) mit jeweils zwei Lieferungen. Ich bin bzw. bisher noch nicht Abonnent der betreffenden Zeitschrift.

- Probeabo FAST GESCHENKT!**
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 25,98*
- Probeabo CD TOP**
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 25,98*
- Probeabo BESTSELLER GAMES**
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 25,98*
- Probeabo BESTSELLER GAMES GOLD**
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 29,98*
- Probeabo BESTSELLER GAMES COLLECTION**
2 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 39,60*
- Probeabo PC HIGHSORE**
6 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 19,60*

*Summe der Einzelverkaufspreise

Wenn ich keinen weiteren Bezug mehr wünsche, werde ich Ihnen dies spätestens 14 Tage nach Erhalt meiner 2. Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probe-Abo(s) in ein reguläres Abonnement mit jeweils 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben). Dieses Abo verlängert sich jeweils um weitere 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben), wenn nicht 2 Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Bitte in jedem Falle Ihre Bankverbindung angeben (auch bei Gratis-Probe-Abos). Andernfalls ist aus techn. Gründen keine Auftragsbearbeitung möglich.

Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber: _____
 Bank _____ Ort _____
 BLZ _____ Kto. _____

Lieferanschrift:

Name _____
 Vorname _____
 Straße _____
 Plz./Ort _____
 PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) _____

Datum _____ Unterschrift _____

Hiermit bestätige ich mit meiner 2. Unterschrift, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen bei der Pearl Agency GmbH, Am Kalischtrich 4, D-79426 Buggingen widerrufen zu können. Zur Firmierung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum _____ 2. Unterschrift _____

Abo-Hotline Österreich: 0 22 74 / 73 04
Abo-Hotline Schweiz: 084 / 888 77 88

PEARL Agency - Am Kalischtrich 4 - D-79426 Buggingen
 und einschicken an: **PEARL ausschneiden**
 Telefon: 07631/360-0 - Telefax: 07631/360-444

Systemanforderungen:

Minid. PC 386SX oder höher, mind. 2 MB RAM, davon 380 KB freier Arbeitsspeicher und 768 KB freier EMS-Speicher, VGA-Grafikkarte, Microsoft-kompatible Maus, Single-Speed-CD-ROM-Laufwerk, mind. 1,3 MB freier Speicherplatz auf der Festplatte, MS-DOS ab 5.0, 100% Soundblaster, AdLib- oder Roland-kompatible Soundkarte

Lizenzierte deutsche
Original-Vollver-
sion auf der
Heft-CD!

FRONTIER ELITE II

Bereisen Sie das Weltall! Rund 100.000.000.000 Planeten bilden das Universum. — und jeder einzelne kann besucht werden!

Rüsten Sie Ihr Raumschiff mit modernster Technik aus und machen Sie sich auf alles gefasst, denn die Reisen sind keineswegs sicher. Vagabundierende Piraten haben es auf die Ladung von Händlern abgesehen, und wer sich zu illegalen Geschäften verleiten lässt, bekommt es schnell mit der Polizei zu tun.

Die offene Missionsstruktur bietet eine riesige Zahl unterschiedlichster Aufträge von der Suche nach Vermissten bis hin zum Schmuggel illegaler Waren. Machen Sie Karriere und steigen Sie in die höchsten Ränge der Konföderation auf, immer auf der Hut vor dem nächsten Angriff.

Mit dem erwirtschafteten Kapital kann ein größeres Schiff angeschafft werden, mit dem die Chancen im harten Wettbewerb steigen. Werden Sie es schaffen?

FEATURES

- ✦ Lizenzierte deutsche Vollversion auf CD-ROM
- ✦ Ausführliche bebilderte Spielanleitung im Heft
- ✦ Nur 1,3 MB Platz auf der Festplatte erforderlich
- ✦ 10 klassische Musikstücke
- ✦ Gewaltiges Spielwelt mit über 100 Millionen Planeten
- ✦ Korrekte Umsetzung der Weltraumphysik
- ✦ 29 unterschiedliche Raumschiffe
- ✦ Offene Missionsstruktur mit unzähligen Aufträgen
- ✦ Handel, Bergbau, Schmuggel und Piraterie

FRONTIER — ELITE II:
„Tolles Spiel und würdiger Elite-Nachfolger
mit einer riesigen Spielwelt und
wochenlangem Motivationsgarantie.“
Power Play 7/94