



INHALTSVERZEICHNIS

EPILEPSIE-WARNUNG	3
1 EINLEITUNG	3
2 SYSTEMANFORDERUNGEN	4
3 INSTALLATION DES SPIELS	5
3.1 Installation	5
4 SPIELSTART	5
4.1 Hauptmenü	5
4.2 Eingabegeräte und Schwierigkeitsgrad	5
4.3 Das Abenteuer beginnt	5
4.4 Spielstände	6
4.5 Screenshots	6
5 AUFENTHALT AUF STATIONEN	6
6 IM ALL	8
7 REISEN	11
7.1 Reisen innerhalb eines Systems	11
7.2 Reisen im Hyperraum	11
7.3 Die Navigationskarte	11
7.4 Schlüssel und Freischalten von Systemen	13
8 STORY UND FREIES SPIEL	13
8.1 Aufträge	13
8.2 Kopfgeldjagd	13
8.3 Handel	13
8.4 Schmuggel	13
8.5 Piraterie	14
8.6 Raumkämpfe	14
9 ARTEFAKTE UND SCHIFFSUPGRADE	14
9.1 Sammeln von Artefakten	14
9.2 Ausbaupunkte	15
9.3 Die Ausbaubereiche	15
9.4 Ausrüstungsklasse	15
9.5 Der Plasmawerfer	15



10 WAS MAN ÜBER DIE WELT NOCH WISSEN SOLLTE	16
10.1 Die Galaxis	16
10.2 Politische Quereien	16
10.3 Regierungsformen	17
10.4 Das Strafenregister	20
10.5 Wirtschaftsform	20
10.6 Wirtschaftslage	20
10.7 Technologielevel einer Station	20
10.8 Wem gehören Raumstationen?	21
10.9 Wie ist der rechtliche Status auf Handelsstationen?	21
10.10 Was sind Konzerne?	21
10.11 Währung	21
10.12 Sprache	21
11 DIE CHARAKTERE	22
12 SERVICE UND SUPPORT	24
12.1 Tipps und Ergänzungen zum Handbuch	24
12.2 Forum	24
12.3 Update / Website	24
12.4 Austausch defekter Datenträger	25
13 MITWIRKENDE	26
14 STEUERUNG UND TASTATURBELEGUNG	32



EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor das Produkt in Betrieb genommen wird.

Bei einigen Personen, die im täglichen Leben Lichteffekten oder Blitzlichtern ausgesetzt werden, können Bewusstseinsstörungen oder epileptische Anfälle auftreten. Diese Personen können bei der Verwendung von Computerspielen einen Anfall erleiden. Dies kann auch passieren, ohne dass zuvor epileptische Anfälle aufgetreten sind.

Sollten bei der Benutzung folgende oder ähnliche Symptome wie z. B. Sehstörungen, Schwindelgefühl, Desorientiertheit Augen- oder Muskelzucken, jede Art von unfreiwilligen Zuckungen oder Bewegungen auftreten, so beenden Sie sofort das Spiel und konsultieren Sie einen Arzt.

1 EINLEITUNG

Was bisher geschah

Einige hundert Jahre sind seit dem Großen galaktischen Krieg vergangen, einer katastrophalen Eskalation der Konflikte zwischen den Völkern. Alles beginnt mehr oder weniger durch ein Missverständnis, dem so genannten Damokles-Zwischenfall, bei dem der Terraner-Kreuzer Damokles von Mortok-Jägern während einer Routineuntersuchung zerstört wird.

Es kommt zum Krieg zwischen Terranern und Mortok. Arrack und Raptoren greifen auf Seiten der Mortok ein, die Oc'to auf Seiten der Terraner. Die Thul beliefern alle Parteien mit Waffen und attackieren die geschwächten Gegner.

Nach 40 Jahren endet der Große Krieg ohne klaren Sieger. Am meisten verloren haben die Terraner, deren Systeme am Boden liegen, am meisten gewonnen die Thul, die dank geschickter Kriegsführung ihr Territorium fast verdoppelt konnten: Sie haben sich weitgehend aus den Schlachten herausgehalten, die Grenzen ihres Imperiums geschützt und die gegnerischen Parteien mit Waffen beliefert.

Um zu verhindern, dass es jemals wieder zu einem solchen Krieg kommt, setzen sich die Terraner für die Gründung einer Galaktischen Union ein. An ihr sollen sich alle Völker beteiligen.

Die Thul jedoch, ein Volk terranischen Ursprungs, haben kein Interesse an einer Galaktischen Union. Der Große Krieg hat ihnen nicht geschadet und das Bedürfnis der anderen Völker, ein intergalaktisches Gremium zu schaffen, sehen sie als Schwäche. Hinzu kommt, dass alle Völker die gentechnischen Experimente der Thul ablehnen, teilweise sogar regelrecht verabscheuen. Auch diese Moralvorstellungen werden von den Thul als Schwäche abgetan – schließlich sehen die Thul in allen anderen Völkern nur undisziplinierte, von organischen Instinkten getriebene Halbwilde.

Entsprechend gehen sie auch mit ihnen um: Sie ignorieren die Entscheidungen des neu gegründeten Rats und verfolgen ihre umstrittenen Experimente bis über



die Schmerzgrenze der anderen Völker hinaus. Schließlich werden sie sogar aus dem Rat ausgeschlossen. Daraufhin isolieren sich die Thul vollständig von den anderen Völkern. Über drei Jahrzehnte lang hört man nichts mehr von ihnen. Sie fühlen sich wohl in der selbst gewählten Isolation, treiben ihre Forschungen weiter und versuchen sich mit jedem Implantat und jedem Nanobot der Perfektion näher zu bringen.

Wie es weitergeht

In *Darkstar One* übernimmst du die Rolle des jungen Kampfpiloten Kayron Jarvis, dessen Vater auf einer geheimen Mission durch einen Angriff der Thul sein Leben verlor. Als Kayron Hinweise auf Sabotage am Schiff seines Vaters erhält, zieht er los, um den Täter zu jagen und zu stellen. Doch schnell stellt sich heraus, dass sich die Thul längst nicht mehr mit ihrer Isolation begnügen. Immer häufiger kommt es zu Konfrontationen. Drohenschiffe der Thul tauchen aus dem Hyperraum auf und überfallen Einrichtungen aller Völker. Kayron gerät zwischen die Fronten eines neu aufkeimenden, intergalaktischen Krieges.

Doch Kayron verfügt über eine Geheimwaffe: Das Vermächtnis seines Vaters ist der außergewöhnliche Langstreckenjäger „Darkstar One“, Teil der uralten Legende um eine antike Rasse. Im Verlauf des Abenteuers wird sich mit deiner Hilfe die „Darkstar One“ zum mächtigsten Kampfschiff des Universums entwickeln.

Als Kampfpilot spielt sich dein Leben natürlich meistens im Cockpit deines Schiffs ab: Du nimmst an Raumkämpfen teil, fliegst aber auch zu den unterschiedlichsten Sonnensystemen oder landest auf Handelsstationen, wo dich neue Missionen und zahlreiche andere Aktionen erwarten.

Es erwartet dich eine riesige und spannende Welt, in der du stets die Freiheit hast, zu tun, was du willst: Ob Kopfgeldjäger, Söldner, Pirat, Schmuggler, Händler oder Geleitschutzpilot – du hast immer die Wahl, wie du dir die dringend benötigten Mittel für bessere Waffen und Schiffsausstattung verdienen möchtest.

2 SYSTEMANFORDERUNGEN

Minimal:

Prozessor 1,6 GHz; 512 MB RAM; Grafikkarte mit 128 MB RAM, DirectX®-9-fähig, mit Pixel-/Vertex-Shader-1.1-Unterstützung (ab nVidia® GeForce™ 3 und ATI® Radeon® 8500; GeForce 4 MX wird nicht unterstützt!); DirectX-fähige Soundkarte; DVD-ROM-Laufwerk; 6,5 GB Festplattenplatz; Windows® 2000 (Service Pack 4) / Windows XP (Service Pack 2)

Optimal:

Prozessor 2,6 GHz; 1024 MB RAM; Grafikkarte mit 256 MB RAM; mit Pixel-/Vertex-Shader-2.0-Unterstützung (ab GeForce FX 6600 und Radeon X800); 5.1-Soundkarte; Maus mit Mausrad.



Hinweise:

- Bitte beachte die Readme für letzte Änderungen bezüglich der Systemanforderungen.
- Die Spielperformance lässt sich bei langsamem Prozessoren besonders durch eine leistungsfähige Grafikkarte stark erhöhen.
- Wir können nicht garantieren, dass *Darkstar One* auf Laptops und Notebooks einwandfrei funktioniert. Es sind so viele unterschiedliche Modelle auf dem Markt, sodass es unmöglich ist, sie alle zu testen. Zudem können deren Chipsätze und Grafikkarten im Vergleich zu Desktop-Computern unterschiedlich ausfallen. Wenn Ihr Laptop/Notebook die Systemvoraussetzungen erfüllt, wird *Darkstar One* darauf sehr wahrscheinlich laufen, aber wir können die Lauffähigkeit nicht garantieren.

3 INSTALLATION DES SPIELS

3.1 Installation

Leg die *Darkstar One*-DVD in das Laufwerk ein.

Ist die Autostart-Option in deinem PC aktiviert, so startet das Autostartmenü von selbst. Klicke dann auf „Installieren“ und *Darkstar One* wird installiert.

Sollte das Autostartmenü nicht von alleine starten, so kannst du das Autostartmenü starten, indem du auf die Datei „Autorun“ bzw. „Autorun.exe“ doppelklickst. Folge im Rahmen der Installation nun den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Wichtige technische Informationen und letzte Änderungen findest du in der Readme, welche du unbedingt lesen solltest. Sie wird dir im Autostartmenü angezeigt.

Auf der Internet-Homepage www.darkstar-one.de bekommst du darüber hinaus noch die aktuellsten Neuigkeiten rund um *Darkstar One*.

4 SPIELSTART

4.1 Hauptmenü

Hier kannst du wählen, ob du ein neues Spiel starten oder einen zuvor gespeicherten Spielstand laden möchtest. Unter „Optionen“ lassen sich einige Einstellungen vornehmen; beispielsweise kannst du hier die Tastatur-, Maus- oder Joystickbelegung ändern.

4.2 Eingabegeräte und Schwierigkeitsgrad

Das Spiel kannst du wahlweise mit Maus oder Joystick spielen. In beiden Fällen wird die Zuhilfenahme der Tastatur dringend empfohlen, um etwa in Raumkämpfen schnell auf wichtige Schiffsfunctionen zugreifen zu können.

Unter „Optionen“, im Unterpunkt „Gameplay“, lässt sich der Schwierigkeitsgrad einstellen. Keine Sorge, du kannst ihn während des Spiels nach Belieben ändern.

4.3 Das Abenteuer beginnt

Nach dem Start eines neuen Spiels beginnt das Abenteuer mit einigen Videosequenzen. Anschließend findest du dich auf einer Handelsstation wieder. Am



besten, du wählst am Terminal erst mal die Trainingsmissionen an. Sie führen dich in die Spielwelt und die Steuerung der „Darkstar One“ ein.

4.4 Spielstände

Im Verlauf des Spiels wird sofort nach dem Landen auf Stationen und während längeren Missionseinsätzen im All automatisch gespeichert. Außerdem kannst du jederzeit manuell speichern. Spielstände werden unter „Eigene Dateien\Ascaron Entertainment\Darkstar One“ abgelegt.

4.5 Screenshots

Durch Betätigen der „Druck“-Taste wird unter „Eigene Dateien\Ascaron Entertainment\Darkstar One“ ein Bildschirmfoto abgelegt.

5 AUFENTHALT AUF STATIONEN

Tipp Landen auf Stationen

Um auf einer Station landen zu können, muss die Station erst angefunkt und nach einer Landeerlaubnis gebeten werden. Bei zu hohem Strafenregister (mehr als zwei Punkte) wird die Landeerlaubnis verweigert.



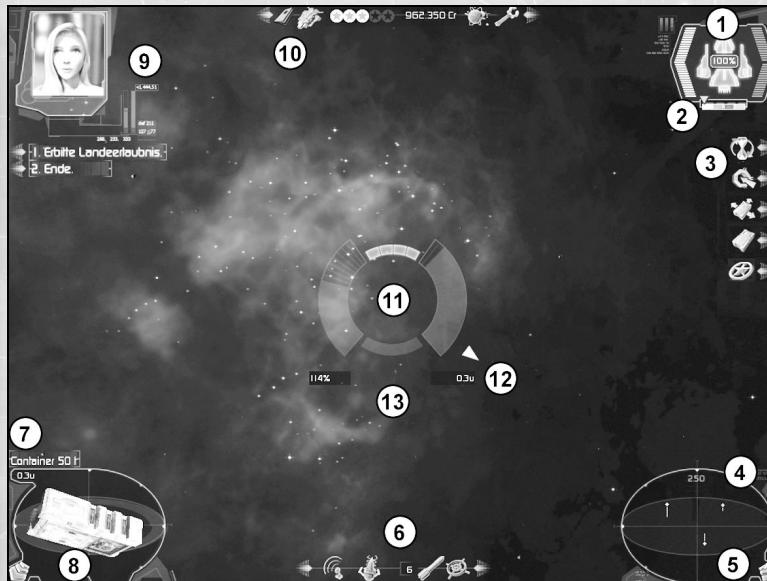


1	Abflug. Hier verlässt du die Station. Eventuell vorhandene Frachtdrohnen folgen automatisch.
2	Werft. Wenn du Waffen und Ausrüstung für dein Schiff suchst, bist du hier genau richtig. Abhängig von der Wirtschaftsform (z. B. „Agrar“) und dem Wohlstand des Systems variiert die angebotene Qualität der Gegenstände. Vor allem im späteren Verlauf deines Abenteuers kann sich das bemerkbar machen. Siehe auch Kap. 10.7, „Technologielevel einer Station“.
3	Warenhandel. Der gesamte Im- und Export des Systems läuft über die Handelsstation. Waren, die das System im Überfluss produziert, gelten als Exportwaren, alle anderen Waren sind automatisch Importwaren. Tipp Das dynamische Wirtschaftssystem in Darkstar One berechnet alle Preise in Echtzeit nach Angebot und Nachfrage. Je höher die vorhandenen Stückzahlen einer Ware und je niedriger der Bedarf im System, desto niedriger ist auch der Preis. Tipp Das Verhältnis von Angebot und Nachfrage wird im Handelsfenster mittels einer kleinen Füllstandanzeige angezeigt. Tipp Exportwaren haben einen niedrigen Bedarf und sind daher in der Regel billiger als Importwaren. Man sollte nur solche Waren kaufen.
4	Terminal. Hier kann man galaktische Nachrichten nachlesen, Aufträge am Schwarzen Brett durchblättern oder ablegenden Frachtern Geleitschutz anbieten.
5	Aussichtsplattform. Sie bietet einen Blick nach draußen auf die Frachterdocks.
6	Kontakt. Besondere Person treffen: Hier kann man missionsrelevante Personen treffen oder so genannte Sidequests (Nebenaufträge) annehmen. Tipp In jedem Cluster (Anhäufung mehrerer Sternensysteme) mit Ausnahme des Startclusters wird eine Sidequest angeboten. Einmal abgeschlossen bringen sie eine hohe Belohnung ein und decken ein verstecktes System auf. Tipp Sidequests haben einen hohen Schwierigkeitsgrad, werden jedoch bis zur erfolgreichen Absolvierung immer wieder angeboten.
7	Schmuggel. Hat man auf einer anderen Station Waren gekauft, die im aktuellen System verboten sind, so kann man diese beim Schmuggler verkaufen. Tipp Wenn man außerhalb der Station einer Polizeipatrouille zu nahe kommt, wird man von dieser auf Schmuggelware gescannt. Wirst du entlarvt, erhältst du automatisch zwei Strafpunkte und ein scheinbarer Irrsinn im interstellaren Handel wird deutlich: Während dich nun die



	Polizei daran hindern möchte, die Station zu erreichen, gewährt dir die Station großzügig Landeerlaubnis. Das liegt daran, dass jede Station als Freihandelszone gilt – nur so kann ein effizienter interstellarer Handel sichergestellt werden. Ab drei Strafpunkten greift jedoch ein Abkommen mit der Polizei: Die Landeerlaubnis wird verweigert!
8	Information über System. Eine kurze Information über das System, in dem du dich aktuell befindest. Beispielsweise werden hier die Exportwaren und die Wirtschaftsform angezeigt. Die Einwohnerzahl gibt Aufschluss über den Warenbedarf, die Regierung beeinflusst die Auftrittswahrscheinlichkeit von Piraten. Siehe auch Kap. 10, „Was man über die Welt noch wissen sollte“.
9	Button- und Infobereich. Die Bedeutung der Buttons und Anzeigen von links nach rechts: <u>Logbuch</u> (Missionen, Ruf, Zustand ...), <u>Schiffseigenschaften und Upgrades</u> , <u>Strafenregister</u> (bis zu fünf Sterne: Schwerverbrecher), aktuell verfügbares Bargeld, <u>Sternenkarte</u> (zur Navigation und Information), <u>Optionsmenü</u> .

6 IM ALL



1	Kampfstatus. Der Zustandsbereich zeigt im Innern die vier Schadenszonen der „Darkstar One“ (Bug, Heck, Flügel) und in der Mitte den Rumpfzustand in Prozent. Links wird die aktuell verfügbare Waffenenergie angezeigt und rechts die Schildenergie, unterteilt in Bug und Heck.
---	---



2	<p>Schildaufladeverteilung. Mittels eines Reglers kann hier die Aufladerate der Schilde zugunsten der Waffen geändert werden und umgekehrt.</p>
3	<p>Signalbuttons. Die fünf Buttons werden nur zu bestimmten Situationen angezeigt. Sie bedeuten von oben nach unten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Zeitbeschleunigung</u>: Sind keine größeren Objekte in der Nähe (vor allem keine im Anflug befindlichen Feinde), so ist die Zeitbeschleunigung sehr praktisch, um eine längere Reise innerhalb eines Systems zu verkürzen. Das Tastenkürzel hierfür ist „V“. • <u>Hyperraum</u>: Der Button wird dir nur angezeigt, wenn ein Hyperraumziel ausgewählt wurde. Wie bei der Zeitbeschleunigung gilt: Sie ist nur aktivierbar, wenn keine Objekte in der Nähe sind. • <u>Container abdocken</u>: Hast du eine Frachtdrohne mit Container im Schlepptau, so wird dieser Button angezeigt. Ein kurzer Klick und die Drohne dockt ab. Dies ist hilfreich, wenn Feinde nahen und einem das träge Flugverhalten zu viel wird. • <u>Container einsammeln</u>: Dieser Button wird nur angezeigt, wenn ein Container als Ziel ausgewählt ist und sich vor dem Cockpit (also sichtbar!) befindet. Der Abstand zum Container muss kleiner 0,1 u sein, außerdem sollte die „Darkstar One“ still stehen. (Anmerkung: u steht für „Units“ und ist in dem Spiel die allgemeine Entfernungseinheit.) • <u>Upgrade verfügbar</u>: Wird dieser Button angezeigt, so wurden genug Artefakte für einen weiteren Ausbau der „Darkstar One“ gesammelt. Der Ausbaupunkt kann sofort investiert werden. Zugang zum „Ausbau“-Dialog erhältst du durch Anklicken des gleichnamigen Buttons oder über das Logbuch. Auch der Plasmawerfer – die besondere Waffe der „Darkstar One“ – kann hierüber (und übers Logbuch) verbessert werden.
4	<p>Radar. Dieser Bereich stellt die Radarkugel um die „Darkstar One“ dar. Dein Schiff befindet sich im Zentrum dieser Kugel und ist immer nach vorne ausgerichtet. Innerhalb der Kugel wird die räumliche Position anderer Objekte (Targets) angezeigt.</p> <p>Grundsätzlich gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objekte, die sich links bzw. rechts deines Schiffs befinden, werden im Radar links bzw. rechts von der vertikalen Mittellinie angezeigt. • Objekte vor bzw. hinter der <i>Darkstar One</i> werden im Radar vor bzw. hinter der horizontalen Mittellinie angezeigt. • Objekte, die sich über oder unter der <i>Darkstar One</i> befinden, werden mit Hilfe von Höhenlinien über oder unter der Ebene angezeigt. <p><u>Beispiele</u></p> <p>In dem Bild sind im Radar drei Targets zu sehen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Das grüne Objekt (Freund) befindet sich links vor dir. • Das rote Objekt (Feind) befindet sich rechts hinter dir (unter der Ebene). • Das blaue Objekt (neutral) befindet sich schräg vorne.



5	Radarreichweite. Dieser Button ändert die Reichweite des Radars.
6	<p>Waffenbuttons. Der untere Buttonbereich dient unter anderem zur Auswahl der besonderen Plasmawerfer-Wirkung und der Wahl von Raketen bzw. Torpedos.</p> <p>Tipp Alle Interface-Buttons können bei gleichzeitigem Drücken der Leertaste mittels Mauszeiger angewählt werden.</p> <p>Tipp Zu allen Funktionen gibt es auch ein Tastenkürzel. Während schnellen Gefechten durchaus brauchbar. Siehe Kap. 14, „Steuerung und Tastenbelegung“</p>
7	Targetinfo. Hier werden alle wichtigen Infos über das ausgewählte Schiff / Objekt angezeigt.
8	Laderauminfo. Dieser Button scannt den Laderraum des aktuellen Ziels. Das Ziel darf sich – abhängig von der Scannerstufe – nicht zu weit weg befinden.
9	Videoscreen. Wird der Spieler von einem Schiff oder einer Station angefunkt, so wird hier ein animiertes Videobild des Gegenübers angezeigt. Darunter werden je nach Situation Dialogoptionen angezeigt, die mittels der Tasten 1, 2, 3 etc. ausgewählt werden.
10	<p>Button- und Infobereich. Die Bedeutung der Buttons und Anzeigen von links nach rechts:</p> <p><u>Logbuch</u> (Missionen, Ruf, Zustand ...), <u>Schiffseigenschaften und Upgrades</u>, <u>Strafenregister</u> (bis zu fünf Sterne: Schwerverbrecher), aktuell verfügbares Bargeld, Sternenkarte (zur Navigation und Information), Optionsmenü.</p>
11	<p>HUD. Das HUD („Head-Up-Display“) bietet verschiedene nützliche Informationen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Der linke Viertelkreis zeigt den Ladezustand des Plasmawerfers an. Der rechts Viertelkreis gibt Aufschluss über den aktuellen Füllstand des Nachbrenners. Die vier LEDs oben dienen der Aufschaltung von Raketen. Ist eine selbstlenkende Rakete geladen und das Ziel in der HUD-Mitte, so wird die Rakete aufs Ziel eingerichtet. Leuchten alle vier LEDs, so kann die Rakete abgefeuert werden.
12	Targetrichtung. Der Pfeil am HUD zeigt in die Richtung des aktuell ausgewählten Ziels.
13	Geschwindigkeit / Targetentfernung. Unter dem HUD wird links die aktuelle Geschwindigkeit in Prozent angezeigt und rechts die Entfernung zum Ziel.



7 REISEN

7.1 Reisen innerhalb eines Systems

Nachdem du eine Station oder den Hyperraum (s. u.) verlassen hast, befindest du dich innerhalb eines Sonnensystems. Um die Reisezeit zu verkürzen, solltest du immer mit maximaler Geschwindigkeit fliegen (z. B. bei Maussteuerung mit Mausrad einstellbar) und den Nachbrenner nutzen. Außerdem kann in vielen Fällen die Zeitbeschleunigung aktiviert werden (siehe Kapitel 6, „Im All“).

7.2 Reisen im Hyperraum

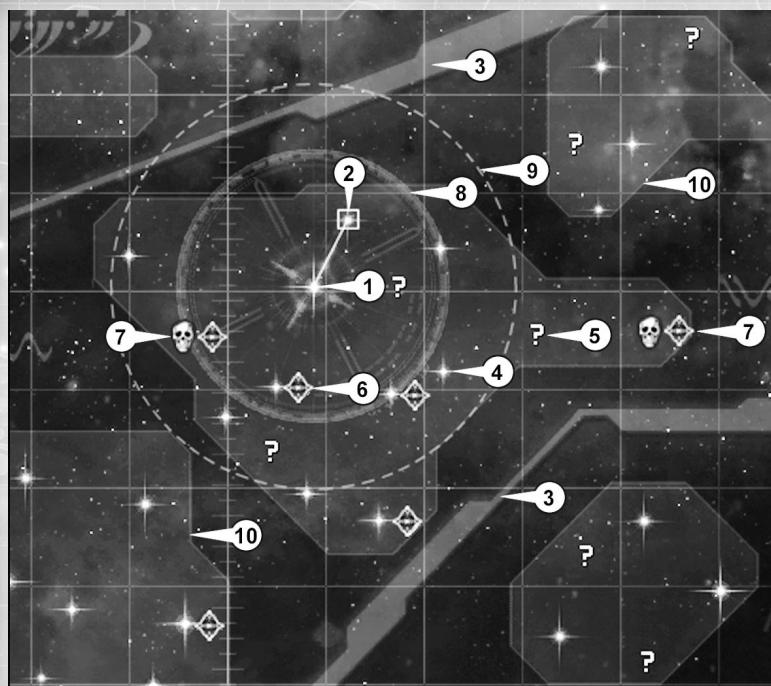
In Darkstar One gibt es über 300 Sonnensysteme. Da der Abstand zwischen zwei Systemen häufig mehrere Lichtjahre beträgt, wäre der normale Antrieb, der innerhalb von Systemen verwendet wird, viel zu langsam. Jede Reise würde Jahrzehnte dauern. Doch glücklicherweise gibt es den Hyperraumantrieb. Jedes Schiff ab der Größe eines Langstreckenjägers kann die erforderliche Normalraumverzerrung hervorrufen, um in den Hyperraum eintreten zu können. Der Flug durch den Hyperraum ist wesentlich kürzer und wird zuvor vom Navigationscomputer genauestens berechnet, da jeder Fehler riesige Umwege zur Folge haben oder gar tödlich enden kann.

Bei Reisen im Hyperraum gibt es jedoch ein Problem: Wie verlässt man ihn wieder? Denn um vom Hyperraum eine Öffnung zum Normalraum hervorzurufen, benötigt man sehr viel mehr Energie, als ein Schiff aufbringen könnte, sofern es kleiner als ein Kreuzer ist. Daher gibt es in allen Systemen so genannte Hyperraum-Absprungtore. Sie ermöglichen Schiffen den Absprung aus dem Hyperraum in den Normalraum.

Doch auch diese Sache hat einen Haken: Für jedes System benötigt man die genaue Position des Absprungtores und außerdem noch einen Schlüssel! Wie man an diese Dinge kommt, wird im übernächsten Abschnitt 7.4, „Schlüssel und Freischalten von Systemen“ beschrieben.

7.3 Die Navigationskarte

Die Navigationskarte zeigt alle Daten an, die der Navigationscomputer im Laufe der Zeit gesammelt hat. Um einen Hyperraumflug durchzuführen, muss man hier zunächst ein Ziel innerhalb der Reichweite des Hyperraumantriebes wählen. Die Sprungsequenz wird dann vom Cockpit aus durchgeführt.

1	Aktuelles System.
2	Zielsystem; wird per Linksklick auf ein Sonnensystem mit vorhandenem Schlüssel angewählt. Muss innerhalb der Reichweite liegen (siehe Punkte 8 und 9).
3	Rassengrenze.
4	Bekanntes System mit Schlüssel für das Absprungtor.
5	Unbekanntes System. Du erhältst den Schlüssel, indem du ein Nachbarsystem betrittst (siehe Abschnitt 7.4, „Schlüssel und Freischalten von Systemen“).
6	Hier liegt ein Artefakt in einem Asteroiden versteckt (um dorthin zu gelangen, muss erst ein Schlüssel für das System vorliegen).
7	Dieses System wurde von Piraten besetzt. Befreit man es (einfach hineinfliegen und Piraten vertreiben), erhält man eine hohe Belohnung und ein Artefakt.
8	Aktuelle Reichweite: Der Antrieb ist nach Benutzung leer, füllt sich jedoch nach einiger Zeit wieder auf.
9	Maximal mögliche Reichweite: je besser der Antrieb, desto höher die Reichweite. Bessere Antriebe sind im Verlauf der Story verfügbar.
10	Clustergrenze.



7.4 Schlüssel und Freischalten von Systemen

Um ein Sonnensystem durch den Hyperraum betreten zu können, benötigt man den Schlüssel des Absprungtores. Häufig erhält man ihn, sobald man ein benachbartes System betritt. Ausnahmen:

1. Verlauf der Story

Im Verlauf der Story erhält man von Freunden und Auftraggebern immer wieder wichtige Schlüssel.

2. Versteckte Systeme

In jedem Cluster (außer im Startcluster) gibt es ein System, dessen Schlüssel man nur durch das Erledigen einer Sidequest erhält. Diese wird als Extrabutton auf manchen Stationen dieses Clusters angezeigt.

8 STORY UND FREIES SPIEL

Story und freies Spiel existieren in *Darkstar One* gleichberechtigt nebeneinander. Die Story bringt dich in neue Gegenden zu neuen Abenteuern und Artefakten. Sie ermöglicht dir den Ausbau der „Darkstar One“ und die Steigerung der Schiffstechnologie.

Doch um die Möglichkeiten zu nutzen, die durch die Story geboten werden, benötigst du das freie Spiel. Denn jede neue Waffe und jede neue Ausrüstung kostet Credits. Glücklicherweise kann man sich diese auf vielfältige Weise verdienen:

8.1 Aufträge

Am Terminal auf Handelsstationen gibt es so etwas wie ein Schwarzes Brett. Hier werden stets unterschiedlichste Aufträge angeboten.

8.2 Kopfgeldjagd

Die gibt es auch in Auftragsform. Doch wann immer du auf Piraten stößt und diese vernichtest, erhältst du automatisch von der Galaktischen Union eine Kopfprämie. Manche behaupten, Rebellen würden auch zahlen – allerdings nur für die Vernichtung von GU-Kreuzern.

8.3 Handel

Schon mal ein Kampfschiff gesehen, das riesige Warenmengen aufnehmen kann? Gibt es auch nicht. Das ist dank der Frachtgreifer-Technologie aber auch nicht notwendig. Kauft man Waren, erhält man auch gleichzeitig den passenden Container dazu, der mittels Frachtdrohne im Leitstrahl der „Darkstar One“ brav folgt. Doch Vorsicht: Das Schiff wird dadurch äußerst träge! Glücklicherweise kann man einen Container bei drohendem Kampf einfach abwerfen – um ihn nach erfolgreichem Kampf wieder aufzunehmen.

Beachte auch die Tipps unter Kap. 5, „Aufenthalt auf Stationen“.

8.4 Schmuggel

Schmuggel ist wie Handel. Man kauft hier besonders günstig ein und verkauft entsprechend teuer. Je nach Systemregierung sind bestimmte Luxuswaren verboten. Schafft man es dann an der Polizei vorbei auf die Handelsstation, so kann man die Waren dort bei einem Schmuggler verkaufen.

Beachte auch die Tipps unter Kap. 5 „Aufenthalt auf Stationen“.



8.5 Piraterie

Wer einem anderen den Container wegnimmt, um ihn zu verkaufen, ist ein Pirat. In der Praxis heißt das: Man ballert den Schild eines Frachters runter und hofft, dass der Frachter seine Container fallen lässt. Mittels Raumgreifer nimmt man die Container auf und verschwindet in das nächste System.

8.6 Raumkämpfe

Zu Raumkämpfen kommt es immer dann, wenn du ein friedliches Ziel angreifst, Ärger mit der Polizei hast oder sich Piraten mit dir anlegen möchten. Hier ein paar Tipps und Hinweise, wie du solche Kämpfe am Besten überlebst:

- Benutze im Kampf stets Nachbrenner und Rückwärtsschub. Verwende den Nachbrenner, wenn Feinde von dir wegfliegen, um näher an sie heranzukommen. Nutze die Bremsraketen, wenn du deine Feinde mit Steuern allein nicht im Sichtkegel halten kannst, denn je langsamer du bist, desto kleiner ist dein Wenderadius.
- Genau wie du versuchen auch deine Gegner, die Bewegungen der „Darkstar One“ im Kampf vorauszusehen, um dich besser treffen zu können. Daher ist es wichtig, im Kampf nicht zu gradlinig zu fliegen. Nutze die Seitwärtsbewegungen und das Rollen des Schiffs, um deine Gegner zu täuschen!
- Verwende den Plasmawerfer so oft es geht und finde heraus, wann du welche Wirkung am besten einsetzen kannst. Nutze bei schwierigen Kämpfen so oft wie möglich Raketen, um dich deiner Feinde schnell zu entledigen!
- Je weiter du in das All vordringst, umso schwerer werden die Gegner! Vergiss nicht, dein Schiff immer auf dem neusten Stand zu halten.
- Die auf manchen Stationen angebotenen Sidequests haben meist einen sehr hohen Schwierigkeitsgrad. Wenn du einmal versagst, dann versuche es vielleicht mal mit einer anderen Taktik.
- In manchen Kämpfen wirst du auf „Boss-Gegner“ treffen. Diese besonderen Gegner haben bestimmte Tricks drauf, die jedoch immer nur dann angewendet werden, wenn der Boss dich nicht abschütteln kann. Am besten entgebst du diesen Tricks, indem du schnell am Boss vorbeiziehst oder ihn schnell erledigst.

9 ARTEFAKTE UND SCHIFFSUPGRADE

9.1 Sammeln von Artefakten

Die „Darkstar One“ ist ein besonderes Schiff. Kayrons Vater hat sie unter größter Geheimhaltung mit Hilfe von Artefakten eines antiken Volkes konstruiert. Diese Artefakte sind organischen Ursprungs und können sich mit den verschiedenen Bauteilen des Schiffs verbinden und die Schiffseigenschaften merklich verbessern.

Überall in der Galaxis gibt es noch solche Artefakte. Um die Suche nach ihnen zu erleichtern, hat die „Darkstar One“ einen speziellen Scanner eingebaut. Sobald du einen neuen Cluster betrittst, werden sofort alle Artefakte, die sich in diesem Cluster befinden, angezeigt. Artefakte liegen meist in Asteroiden verborgen. Dann muss die „Darkstar One“ in den Innenraum des Asteroiden geflogen und in die Nähe des Artefakts gebracht werden. Das Artefakt wird dann automatisch absorbiert.



Außerdem erhält man durch das Befreien besetzter Systeme (Piratensymbol auf der Navigationskarte) ein Artefakt als Belohnung.

9.2 Ausbaupunkte

Nicht jedes Artefakt erlaubt den Ausbau der „Darkstar One“. Wie viele Artefakte man für den nächsten Ausbau benötigt, wird im Logbuch vermerkt.

9.3 Die Ausbaubereiche

Die „Darkstar One“ lässt sich in den Bereichen Rumpf, Flügel und Triebwerke ausbauen. Natürlich lassen sich die Ausbaubereiche beliebig kombinieren. So kannst du selbst entscheiden, welche Vorteile deiner Spielweise am besten entsprechen.

Rumpf

- Erhöht die Stabilität der „Darkstar One“ (Bonus für Hüllenpanzerung und Schild).
- Erhöht die Anzahl der Plätze für automatische Geschütztürme (Turrets).

Flügel

- Erhöht die Anzahl der Bugwaffenplätze.
- Erhöht die Wendigkeit des Schiffs.

Triebwerke

- Verbessert die Versorgung des gesamten Energiebereichs.
- Beispielsweise werden Nachbrenner, Waffenleitsystem und Schilde schneller aufgeladen.
- Verringert die Trägheit beim Flug mit angehängten Containern.

9.4 Ausrüstungsklasse

Egal, in welchem Bereich die „Darkstar One“ ausgebaut wird: Die maximale Klasse der installierbaren Ausrüstung steigt immer gleichermaßen an.

Beispiel: Auch wenn man nur den Antrieb der „Darkstar One“ ausbauen würde, steige die maximale Waffenklasse für Bugwaffen, Turrets und Raketen ebenfalls an. Das Gleiche gilt auch für die Energie- und die Ausrüstungsklasse.

Tipp Ausbau ist nicht gleich Ausrüstung

Mittels Ausbau durch Artefakte werden die Eigenschaften der „Darkstar One“ permanent verbessert. Dies bedeutet jedoch nicht, dass keine weitere Ausrüstung mehr benötigt wird. Im Gegenteil: Steht beispielsweise nach einem Ausbau ein neuer Waffenplatz zur Verfügung, so muss natürlich eine neue Waffe angeschafft werden, um diesen auch zu besetzen!

9.5 Der Plasmawerfer

Der Plasmawerfer ist eine einzigartige Waffe, die nur dir als Pilot der „Darkstar One“ zur Verfügung steht. Mit jedem Ausbau des Schiffs kannst du auch den Plasmawerfer ausbauen. Dazu steht im Logbuch ein Technologiebaum zur Verfügung.



10 WAS MAN ÜBER DIE WELT NOCH WISSEN SOLLTE

10.1 Die Galaxis

Darkstar One umfasst eigentlich keine ganze Galaxis, sondern nur einen Teil der Milchstraße, in dem auch die Wiege der Terraner liegt – ein Sonnensystem mit einem Planeten namens Erde. Doch es gibt noch über 300 weitere Sonnensysteme, die erkundet werden können. Jedes System unterscheidet sich in politischer Zuordnung, prägender Wirtschaftsform, Regierungsform und Wohlstand. Dies hat zum einen Auswirkung auf die Aktivität von Händlern, Piraten und Polizei, zum anderen auch auf das Angebot an Waren und Schiffsaustattung.

In jedem Sonnensystem gibt es meist mehrere Planeten sowie Stationen und Asteroiden, jedoch immer nur eine Handelsstation. Auf diesen Stationen findet der gesamte Austausch zwischen den Systemen statt.

Mehrere Sonnensysteme sind zu Clustern unterschiedlicher Größe zusammengefasst. Zwischen den Clustern liegt meist eine größere Entfernung als zwischen den Systemen innerhalb eines Clusters. Daher agieren viele Händler nur innerhalb ihres jeweiligen Clusters.

Mehrere Cluster wiederum gehören zu einer der sechs Rassen, die in diesem Teil der Galaxis vertreten sind.

10.2 Politische Querelen

Galaktische Union (GU)

Nach dem Großen Krieg hat sich die völkerübergreifende Galaktische Union gebildet, damit es nie wieder zu einem Krieg dieses Ausmaßes kommen kann. Die GU wurde als Bündnis zwischen den Völkern gegründet, jedoch kann ein Volk nicht für alle seine Sonnensysteme sprechen, da jedes Sonnensystem unabhängig ist und eine eigene Regierung hat. Die meisten Sonnensysteme (über 50 %) haben sich allerdings der Galaktischen Union angeschlossen und lassen sich von ihren jeweiligen Völkerabgeordneten im Galaktischen Rat vertreten.

Da jedes Mitglied der GU autonom ist, werden im Galaktischen Rat nur Beschlüsse gefasst, die nicht in die Regierungsgeschäfte der einzelnen Systeme eingreifen. Der Galaktische Rat befasst sich daher nur mit Abkommen, die das Miteinander der Systeme und den Austausch untereinander regeln:

- Austausch von Waren und Technologie
- Handelsabkommen zwischen den Systemen
- Polizei- und Militärbündnisse (gemeinsam geführtes Strafenregister für Kriminelle)
- Steuern und Subventionen
- Militärische Bündnisse

Vorrangiges Ziel der GU ist es, mit dem Galaktischen Rat ein Gremium zu haben, in dem sich die Völker untereinander austauschen können und Konflikte auf friedlichen Wege lösen können. Allem voran stehen hier die Konflikte, die durch den Großen Krieg entstanden sind, wie beispielsweise Grenzverschiebungen.

Ein weiteres Ziel der GU ist das kontinuierliche, wirtschaftliche Wachstum der gesamten Galaxis. Denn hoher Wohlstand wird als die beste Vorsorge gegen Kriege betrachtet.



Daher wurden weitreichende Handelsabkommen geschlossen und die politischen Weichen für die Entstehung riesiger, über Cluster- und Rassengrenzen hinaus agierender Megakonzerne gestellt.

Unabhängige Systeme

Etwa 25 % der Systeme gehören nicht zur GU und behalten sich vor, Beschlüsse der GU umzusetzen oder nicht. Es gibt eine lockere Absprache zwischen den Systemen, auch eigene Abkommen.

Unabhängige Systeme führen untereinander ein Strafenregister für Kriminelle. Um ihre Unabhängigkeit zu verdeutlichen, gibt es allerdings kein gemeinsames Strafenregister mit der GU.

Rebellensysteme

Die restlichen Systeme gehören zu den Rebellen. Ursprünglich handelte es sich dabei um Systeme, die sich vor allem gegen die Wirtschaftspolitik der GU gestellt haben. Denn man hat schnell erkannt, dass diese Politik Macht und Einfluss der Megakonzerne immer größer werden lässt.

In bestimmten Systemen wurden den Konzernen daher Zugang und Schürfrechte zum Abbau von Rohstoffen verwehrt, was nicht selten zu Konflikten zwischen Konzernen und abtrünnigen Systemen geführt hat. Die Systeme wurden von den immer mächtiger werdenden Konzernen wirtschaftlich und auch militärisch immer mehr unter Druck gesetzt. Einige Konzerne schafften es sogar, die Regierungsgeschäfte mancher Systeme zu übernehmen und Konzernregierungen zu installieren.

Unter dem enormen Druck der Konzerne schlossen sich die abtrünnigen Systeme zu einem eigenen Bündnis zusammen. Durch die anhaltenden Konflikte und terroristartigen Aktionen des Bündnisses nannte man dieses Bündnis schlicht „die Rebellen“.

Irgendwann jedoch hatte die GU ein Einsehen und beschnitt die Rechte der Konzerne. Dadurch wurden die Konflikte zwischen den Konzernen und den Rebellen immer seltener. Konzerne beliefern nun auch Rebellensysteme mit Waren und die Rebellensysteme ihrerseits garantieren den Konzernfrachtern Polizeischutz.

10.3 Regierungsformen

Neben der Zuordnung, welcher politischen Gruppierung ein System angehört, spielt auch die Regierungsform des Systems eine große Rolle, wenn es um die Sicherheit vor Piratenangriffen geht. Das liegt daran, dass es Regierungsformen gibt, die wenig Polizeipräsenz zeigen und einen lockeren Umgang mit Kriminalität im All haben.

Auch die Aufteilung, welche Waren als Schmuggelwaren gelten, hängt von der Regierungsform ab.

Während GU-Systeme meist sichere Regierungsformen wie Demokratie und Konzernführung haben, sind in Rebellensystemen Anarchie und Staatenbund am häufigsten vertreten.



Regierung	Beschreibung	Auswirkung
Demokratie	<p>Das gesamte System wird von einer übergeordneten Regierung geführt, an deren Spitze sich ein gewählter Präsident befindet.</p> <p>In der Demokratie sind die Bürger am glücklichsten und konzentrieren sich auf die Erhaltung und Verlängerung des Lebens. Daher sind Demokratien meist den Bereichen Forschung und Pharma gewidmet.</p> <p>Androiden und Drogen werden von der Gesellschaft abgelehnt.</p>	<p>Schmuggelwaren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Androiden, Drogen <p>Sicherheit:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hoch
Konzernführung	<p>Nach dem Großen Krieg und der Bildung riesiger Konzerne kam es zu großen Konflikten zwischen Rebellen und Konzernen. In manchen Rebellensystemen mit sehr reichen Rohstoffvorkommen haben nach Jahren der Auseinandersetzung um die Schürfrechte Konzerne die Regierungsgeschäfte übernommen.</p> <p>Konzernführungen sind totalitäre und autoritäre Systeme, die von wenigen Konzernen geführt werden. Sie gleichen Diktaturen, haben jedoch strenge und gut kontrollierte Gesetze, wodurch Gesetzesstreue sozusagen erzwungen wird.</p> <p>Aufgrund der starken Präsenz der Polizei wagen sich Piraten nur selten in solche Systeme. Ankommende Schiffe werden scharf kontrolliert.</p> <p>Konzerne sind traditionell im Minenabbau entstanden. Konzernsysteme sind daher meist ehemalige Minenkolonien. Ein weiterer wichtiger Wirtschaftszweig ist die Herstellung von Industriegütern.</p>	<p>Schmuggelwaren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Videospiele, Drogen <p>Sicherheit:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hoch
Diktatur	<p>Eine nichtdemokratische, autoritäre Staatsform. Das Sonnensystem wird von einer Führungselite regiert, manchmal auch nur von einem einzelnen Diktator. In einigen Systemen wird die Diktatur auch von den militärischen Einheiten aufrechterhalten.</p>	<p>Schmuggelwaren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Videospiele, Luxusartikel <p>Sicherheit:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mittel



	<p>schen Machthabern ausgeführt.</p> <p>Der hohe Korruptionsgrad in Diktaturen ist der unvollständigen Verfassung und dem Fehlen staatlicher Kontrollorgane zuzuschreiben. Die Korruption wiederum hat eine eingeschränkte Gesetzesstreue der Bürger zur Folge.</p> <p>Diktaturen konzentrieren sich meist auf die Erhaltung von militärischer Stärke. Daher sind die Gebiete Industrie und Forschung vorherrschend.</p>	
Monarchie	<p>Wie bei der Demokratie besteht die Systemregierung aus gewählten Abgeordneten. Allerdings wird die Regierung von einem Monarchen kontrolliert oder geführt.</p> <p>Die einzelnen Bürger haben daher weniger Mitspracherecht und sind entsprechend weniger motiviert, sich an Gesetze zu halten.</p> <p>Monarchien haben meist einfache Wirtschaftsformen, die auf Agrarwirtschaft und Industrie beruhen.</p>	<p>Schmuggelwaren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luxusartikel, Androiden <p>Sicherheit:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mittel
Staatenbund	<p>Eine föderalistische Systemführung, bei der mehrere Planeten mit einem oder mehreren Staaten unter einer Regierung zusammengefasst werden. Die einzelnen Staaten behalten dabei weitgehend ihre Selbstverwaltung.</p> <p>In Staatenbund-Systemen sind meist Minenabbau und Pharma die ausschlaggebenden Wirtschaftszweige.</p> <p>Aufgrund der unterschiedlichen Gesellschaftsformen innerhalb eines Staatenbundes gibt es keine Schmuggelwaren und wenig Polizeipräsenz. Alle Waren können legal gehandelt werden.</p>	<p>Schmuggelwaren:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <p>Sicherheit:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Niedrig
Anarchie	<p>Es gibt keine übergeordnete Regierung innerhalb eines Sonnensystems. Eine übergeordnete Verfassung, allgemeines Recht und Gesetz sucht man vergebens.</p> <p>Dies bedeutet jedoch nicht, dass es</p>	<p>Schmuggelwaren:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <p>Sicherheit:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Niedrig



	<p>innerhalb des Sonnensystems nicht auch Staaten mit beispielsweise demokratischer Regierung gibt.</p> <p>Durch das Fehlen einer Systemregierung sind Anarchien daher die unsichersten Systeme.</p> <p>Schmuggelwaren sind hier fremd. Alles kann produziert und gehandelt werden.</p> <p>Einen besonderen Wirtschaftszweig haben Anarchien meist nicht, wenn man von der Herstellung von Androiden und Drogen für den Schmuggel absieht.</p>	
--	--	--

10.4 Das Strafenregister

Alle Systeme der drei großen politischen Fraktionen – Galaktische Union, Neutrale Systeme und Rebellen – führen in sich ein gemeinsames Strafenregister. Wer beispielsweise in einem GU-System drei Strafpunkte hat, hat diese auch in jedem anderen GU-System.

Glücklicherweise ist man im All nicht so nachtragend und das Strafenregister senkt sich mit der Zeit von selbst. Man kann aber auch nachhelfen und sich beim Anfunken von Stationen freikaufen (ab zwei Punkten). Auch beim Befreien besetzter Systeme wird das GU-Strafenregister gelöscht.

10.5 Wirtschaftsform

Jedes System hat eine bestimmte Wirtschaftsform. Sie beeinflusst, welche Waren in einem System als Exportwaren angeboten werden und wie technologisch fortgeschritten ein System ist. Es gibt folgende Wirtschaftsformen: Agrarsystem, Minenkolonie, Industriesystem, Pharmakolonie, Forschungskolonie und Dienstleistungssystem.

10.6 Wirtschaftslage

Die Wirtschaftslage eines Systems (arm, wohlhabend, reich) hat ebenfalls Auswirkung auf die Piratenaktivität, da reiche Systeme mehr Frachter anziehen und dadurch auch mehr Piraten.

Eine Studie des GU-Sicherheitsrates hat ergeben, dass es in reichen Systemen etwa doppelt so häufig zu Piratenüberfällen kommt wie in armen Systemen.

10.7 Technologielevel einer Station

Wie fortgeschritten die Ausrüstung ist, die man auf einer Station kaufen kann, hängt von verschiedenen Faktoren ab, die im Tech-Level der Station zusammengefasst werden. Der Tech-Level wird in der Werft angezeigt.

Grundsätzlich gilt: je technologischer die Wirtschaftsform (z. B. Industrie) und reicher ein System, desto höher der Tech-Level.



10.8 Wem gehören Raumstationen?

Handels- und Forschungsstationen sind meistens Eigentum der Systemregierung. Allerdings gibt es Regierungen, die von Konzernen geführt werden und Konzerne, die an Raumstationen finanziell beteiligt sind. Dadurch kann sich hier und da ein Einfluss von Konzernen auf Stationen ergeben.

10.9 Wie ist der rechtliche Status auf Handelsstationen?

Handelsstationen sind Freihandelszonen. Dies war nicht immer so und wurde in einigen Systemen auch erst sehr spät umgesetzt. Jedoch sah man schnell ein, dass ein neutraler Raum für den interstellaren Handel von größter Bedeutung ist. Heutzutage gibt es diese Freihandelszonen in allen Systemen – egal, von welcher Regierung das System geführt wird und welcher politischen Gruppe es angehört.

Dennoch hat jede Handelsstation ein Abkommen mit der ansässigen, von der jeweiligen Regierung geführten Polizei: Personen, die in einem System als schwere Straftäter gelten, erhalten keine Landeerlaubnis. Bei leichten Straftaten allerdings verweigert eine Handelsstation die Landung nicht, auch wenn die Polizei schon gegen den Straftäter aktiv wurde (z. B. bei Schmuggel).

10.10 Was sind Konzerne?

Konzerne sind riesige Gesellschaften, die in unzähligen Branchen tätig sind: Energiegewinnung, Produktion, Forschung, Rohstoffabbau etc. Die meisten Konzerne sind nicht nur auf ein Sonnensystem beschränkt, sondern gleich in mehreren Systemen tätig.

Konzerne konkurrieren zwar miteinander, sprechen sich aber weitgehend untereinander ab und konzentrieren ihre Feindseligkeiten auf die Rebellen, mit denen es regelmäßig Scharmützel gibt.

Durch gemeinschaftliche Absprachen der Konzerne gibt es pro Cluster meist nur drei Konzerne. Einige Konzerne agieren sogar über Cluster- und Rassengrenzen hinweg. Heute zählt man etwa 60 Konzerne im gesamten GU-Gebiet.

Im Zuge von Privatisierungsmaßnahmen bankrotter Regierungen sind im Laufe der Jahrhunderte viele öffentliche Einrichtungen nach und nach an die Konzerne gefallen. In den extremsten Fällen untersteht eine Regierung sogar einem oder mehreren Konzernen – man spricht dann von Konzernregierungen.

Rebellensysteme lehnen Konzerne ab, d. h. in diesen Systemen dürfen Unternehmen eine bestimmte Größe nicht überschreiten. Daher gibt es in Rebellen-systemen keine Konzerne und auch keine Lizzenzen für Konzerne. Asteroiden werden stets von kleineren Minenabbaugesellschaften geführt.

10.11 Währung

In der Galaxis gibt es eine gemeinsame Währung, die den Handel untereinander ermöglicht: die Credits. Händler bekommen automatisch Preise in der gemeinsamen Währung angezeigt, auch wenn einige Rassen eine eigene Währung haben können.

10.12 Sprache

Es existiert eine gemeinsame Sprache (ähnlich wie heute Englisch), die man als „Amtssprache“ verwendet; jedes Volk hat außerdem eine oder mehrere eigene Sprachen, die allerdings im Spiel nicht vorkommen.



11 DIE CHARAKTERE

Im Verlaufe deines Abenteuers wirst du einer Vielzahl verschiedener Charaktere begegnen. Sie gehören verschiedenen Völkern an und werden dir bei der Lösung deiner Aufgaben auf die eine oder andere Art unter die Arme greifen.



Kayron

Kayron ist der Held des Abenteuers. Mit seiner „Darkstar One“ macht er sich zunächst auf die Suche nach dem Mörder seines Vaters, gerät dann aber immer mehr in die Wirren eines aufkommenden galaktischen Krieges. Kayron ist zwar noch jung – selbst für einen Terraner – doch ist als Raumpilot ein Naturtalent und hat schon eine Menge Erfahrung im Cockpit gesammelt. Kayron versteht es auch, verschiedenste Personen auch unterschiedlicher Völker zusammenzuführen und für sich zu gewinnen.



Robert

Robert ist ein Terraner Anfang fünfzig. Er ist ein exzenter Ingenieur und eine echte Kapazität im Bereich der Entwicklung moderner Schildtechnologie. Zusammen mit Kayrons (mittlerweile verstorbenem) Vater Simon hat er eine bedeutende Sicherheitsfirma aufgebaut und berät den Galaktischen Rat in Sicherheitsfragen. Robert ist äußerst ehrgeizig und klug genug, den strategischen Vorteil einer neuen Technologie zu erkennen. Was vielleicht auch der Grund ist, weshalb Simon seine Erfolge bei der Konstruktion der Darkstar One vor Robert verheimlicht hat.



Jack

Jack ist ein Haudegen, wie er im Buche steht, ein gewiefter Draufgänger und als Pilot ein Ass. Er arbeitete bei Roberts Sicherheitsfirma als Geleitschutzpilot, bis man ihm die Sabotage am Schiff von Kayrons Vater Simon nachweisen konnte. Daraufhin ist er geflohen und versteckt sich seitdem vor Robert und seinen Leuten. Was ihm allerdings nicht sehr schwer fällt, denn er stammt aus einer Schmugglerfamilie und kennt allerhand Tricks ...



Eona

Eonas liebliche und unschuldige Art täuscht: In ihren Augen liegt etwas Trotziges, das ihr Durchsetzungsvermögen und ihren Willen verrät. Sie ist eine widersprüchliche Figur. Auf der einen Seite hat sie einen guten Charakter und setzt sich für ihre Freunde ein. Sie kann sogar naiv und manchmal schusselig wirken. Andererseits führt sie das unsteckte Leben einer Schmugglerin, was Listigkeit und Härte erfordert. Diese beiden Seiten ihrer Persönlichkeit stehen in ständigem Kontrast zueinander und bilden die Grundlage ihres trockenen, leicht sarkastischen Humors.

**Ramirez**

Ein Pirat mit großem Ehrgefühl und noch mehr Mut – typische Eigenschaften der stets zum Kampf bereiten Mortok. Wie die meisten Vertreter seines Volks ist er gradlinig, direkt und mutig. Er redet laut und polternd, seine Witze sind derb. Sein Vater war ein Krieger – und seine Mutter war es auch. Dennoch fühlt sich Ramirez in der strengen Hierarchie der Armee nicht wohl und wählt das freie Leben eines Piraten. Mittlerweile ist er seit vielen Jahren in diesem Geschäft und wählt nur noch Aufträge, die er für ehrenvoll hält.

**Zarkov**

Doktor Zarkov ist ein hochintelligenter, besessen arbeitender Raptor-Wissenschaftler, der – frustriert über die Untätigkeit des Galaktischen Rats – beginnt, auf eigene Faust Nachforschungen über die neuerlichen Angriffe der Thul anzustellen. Dass sein eigenes Leben dabei in Gefahr ist, ist für den der Wahrheit verpflichteten Wissenschaftler unbedeutend. Letzteres ist übrigens ein Umstand, der im Gegensatz zu seinem Raptor-typischen Leben steht, das sehr von Sitten, Bräuchen und Religion geprägt ist. Doch, wie er selbst sagt: Man muss ja nicht alles so genau nehmen.

**Nicolai**

Nicolai ist wie Zarkov ein Raptor und Sicherheitschef einer Forschungsstation. Sein starker Glaube und seine Ideale verleihen ihm einen ausgeprägten Gerechtigkeitssinn. Er ist zwar ein sehr mutiger und ausgezeichneter Pilot und außerdem sehr dienstbeflissen, aber auch leichtsinnig. Oder es kommt anderen nur so vor. Tatsächlich ist er etwas schusselig und zieht das Pech an wie ein Magnet.

**Jow'son**

Jow'son ist ein Diplomat der Oc'to und der Sohn von Jow'hal, einem der bedeutendsten Geologen seiner Zeit. Jow'son ist wie alle Oc'to ein sehr logischer und rationaler Typ. Jow'son wirkt stets desinteressiert und gelangweilt, doch hinter der Fassade verbirgt sich eine wache Intelligenz, mit der er Situationen und Gesprächspartner blitzschnell analysieren kann – das Geheimnis seines diplomatischen Erfolges. Wie die meisten Oc'to verabscheut Jow'son jede Form von Gewalt. Dennoch würde er sich immer für seine Freunde einsetzen – auch mit Waffengewalt.

**Jiju**

Jiju ist ein Arrack-Soldat und wie alle Arrack ängstlich, zögerlich und schreckhaft, was sich immer wieder in ruckartigen Bewegungen seines Kopfes und der Fühler zeigt. Er würde niemals gegen Gesetze verstößen und sehnt sich stets nach Regeln und Hierarchie. Doch wenn er sich erst einmal zu einem Kampf durchgerungen hat, steht er hundertprozentig zu seinen Mitstreitern. Jiju ist eher der Strategie, der plant und organisiert.



Naara

Naara ist eine Thul - und das sagt schon fast alles. Man stelle sich einen Terraner vor, verdopple sein Streben nach Perfektion, subtrahiere Gefühle und ethische Vorstellungen, gebe noch eine gehörige Portion logisches Denkvermögen dazu und steigere sein Überlegenheitsgefühl.

Doch damit würde man Naara nicht gerecht werden. Sie ist eine vorzügliche Wissenschaftlerin und Kampfpilotin. Im Gegensatz zu vielen anderen Thul hat sie erkannt, dass zwar Arroganz, nicht aber Diplomatie eine große Stärke der Thul ist.

12 SERVICE UND SUPPORT

Bei der Vielzahl der am Markt befindlichen Hard- und Softwarekomponenten und Systemkonfigurationen lassen sich Probleme bei der Installation und dem Betrieb von Software-Produkten leider niemals völlig ausschließen.

Wenn gleich wir alles daran setzen, dies im Vorfeld durch ausgiebige Testläufe und umfangreiche Betatests zu verhindern, so treten doch vereinzelt – zumeist schnell zu behebende – Fehler auf.

Sollte es bei der Installation oder Ausführung von *Darkstar One* zu technischen Schwierigkeiten kommen, stehen dir verschiedenste Informationsangebote zur Verfügung:

12.1 Tipps und Ergänzungen zum Handbuch

Wichtige technische Hinweise findest du in der Readme. Diese findest du im Autostartmenü, im Windows-Startmenü oder im Installationsverzeichnis des Spiels (standardmäßig C:\Programme\Ascaron Entertainment\Darkstar One\). Bitte lies dir die Readme genau durch, sie enthält wichtige Hinweise!

12.2 Forum

Im Forum kannst du mit anderen *Darkstar One*-Fans diskutieren und Erfahrungen austauschen. Auch die Entwickler des Spiels sind oft in den Foren zu finden. Webseite: www.darkstar-one.com (dann auf „Forum“ klicken).

12.3 Update / Website

Ein Update ist ein Programm, welches die Funktion eines bereits installierten Programms optimiert. Auf der *Darkstar One*-Webseite (wie auch auf der Ascaron-Homepage www.ascaron.com) kannst du herausfinden, ob ein Update für *Darkstar One* verfügbar ist.

Solltest du wider Erwarten ein Problem im Betrieb von *Darkstar One* feststellen, so steht dir unser Service im Internet unter der Seite

http://www.ascaron.com/d/service/service_kontakt.asp

zur Verfügung. Bitte fülle dort das Formular für weitere Informationen aus.

Wenn du uns auf diesem Wege kontaktieren möchtest, so lege bitte deiner



Nachricht ebenfalls die grundlegenden Hardwareinformationen zu deinem Rechner bei. Wir bitten zudem dringend darum, die Datei „DXDiag.txt“ beizufügen.

Du kannst diese wie folgt erstellen:

- Klicke im Windows-Startmenü unten links auf Start, dann auf „Ausführen...“
- Gib dort „dxdiag“ ein (ohne Anführungszeichen) und klicke auf „OK“.
- Das DirectX-Diagnoseprogramm wird nun gestartet. Bitte habe dabei etwas Geduld.
- Klicke unten auf „Alle Informationen speichern...“, um die Datei „DxDiag.txt“ zu erstellen.

Füge die DxDiag.txt dem Formular bei.

Du kannst uns alternativ auch telefonisch erreichen:

+49 (0) 52 41 / 96 69 0 (montags bis freitags, 14 - 17 Uhr)

Bitte stelle sicher, dass du am Rechner bist, wenn du anrufst, und halte die Hardware-Informationen zu deinem Rechner bereit.

Natürlich stellen wir dir auch eine Postanschrift und Faxnummer zur Verfügung:

Ascaron Entertainment GmbH

Abteilung Kundenbetreuung

Verler Straße 6

D-33332 Gütersloh

Fax: +49 (0) 52 41 / 96 66 10

12.4 Austausch defekter Datenträger

Defekte Datenträger tauschen wir selbstverständlich um. Bitte sende uns hierfür den Original-Datenträger an die o. a. Adresse. Wir senden dir anschließend umgehend einen neuen Datenträger zu.

Unsere Garantiebedingungen gelten nicht für die Beschädigung der Spiel-Datenträger durch unsachgemäße Behandlung. Für den Fall, dass dein Originaldatenträger durch Kratzer oder andere Missgeschicke des täglichen Lebens unlesbar wird, bieten wir dir jedoch gegen eine Aufwandspauschale von 10 Euro den Austausch deines Datenträgers an.

Für diesen Austausch lege bitte 10 Euro deiner Umtauschsendung bei.

Alternativ kannst du die Kostenpauschale auch auf unser Konto überweisen:

Bankdaten:

Empfänger: Ascaron Entertainment

Bankverbindung: Sparkasse Gütersloh

Kontonummer: 60111

Bankleitzahl: 47850065

Wir können den Austauschservice insgesamt nur für zwei Kalenderjahre nach Erstveröffentlichung eines Titels aufrechterhalten. Für ältere Titel übernehmen wir keine Garantie. Der Austauschservice ist eine freiwillige Leistung der Ascaron Entertainment GmbH, es besteht kein rechtlicher Anspruch auf den Austausch.



13 MITWIRKENDE

Konzeption und Lead Design

Daniel Dumont

Projektleitung

Kay Struve

Programmierung

Leitung

Bernd Ludewig

Logik

Peter Grimsehl

Interface

Andreas Müller

Grafik

Boris Fornefeld

Stephan Hodes

Engine

Bastian Clarenbach

Michael Kopietz

Sound

Tobias Berghoff

Skriptleitung

Andreas Schmieschek

Skripting

Jan Langermann

Michel Dumont

Christian Altrogge

Tools

Leitung

Ulf Winkelmann

Team

Daniel Balster

Maik Delitsch

Bastian Rolf

Thorsten Bentrup

Matthias Süß



Story und Gamedesign

Story, Dialoge und Drehbücher

Claudia Kern

Storyproduktion

Sebastian Neuhaus

Missions- und Systemdesign

Peter Hann

Armin Böttcher

Tunneldesign

Mirko Worsley

Zusätzliches Design

Mario Endlich

Grafik

Lead Artist

Alex Conde

Research und Shader Design

Mark Külker

Charakter Animation und Objektadaption

Guido Neumann

Modelle, Innenräume, Cutscenes

– The Lightworks –

Tobias Richter, Arne Langenbach, Oliver Nikelowski, Iring Freytag, Peter Hecker, Oliver Stark, Kian Saemian

Cutscenes und Charaktere

– Virgin Lands Animated Pictures GmbH –

Volker Jäcklein, Vito Lamanna, Ralf Hüttlinger, Stefan Spatz, Frank Hessefort, Christian Hotze, Björn Harhausen, Oliver Weirich, Marc von der Brüggen, Alexey Danilkin

Planetentexturen, Tunnel 1+2

– Twisted Pair –

Michael Reuter, Thorsten Wallner, Hans-Jörg Keim, Manuel Simon, Marc Reuter

Modelling Ausrüstung

MBA Studios GmbH & Co. KG - Markus Baader

Pixelstorm - Bleick Bleicken

Modelling Innenräume

– Animation Arts –

Marco Zeugner

Christian Fischer



Sound und Musik

Soundleitung

Dag Winderlich

Sounddesign und Effekte

Stefan Ruthenberg

Musik

– Dynamedion –

Pierre Langer, Tilman Sillescu, Alex Pfeffer, Alexander Röder, Markus Schmidt, Christian Hartung, Michael Schwendler

Zusätzliche Musik

– Nugel Bros Music –

Ingo Nugel

Henning Nugel

Andreas Adler

Sprachaufnahmen

– M+S Music –

Stefan Lupp

Corinna Viel

Michael Torunsky

Benjamin Hessler

Sprecher

Renier Baaken, Achim Barrenstein, Gisa Bermann, Rolf Birkholz, Stéphane, Bittoun, Steffen Börmel, Erik Börner, Michael Deckner, Sonngard Dressler, Roy Fromlovitz, Dieter Gring, Andreas Gröber, Mario Hassert, Helge Heynold, Rolf Idler, Wolff von Lindenau, Martin Schäfer, Jochen Nötzelmann, Abak Safad-Rei, Marko Schmidt, Karl-Jürgen Sihler, Johannes Steck, Aart Vedder, Gero Wachholz, Peter Wenke, Steffen Willhelm, Susan Zeller

Qualitätssicherung

Leitung

Lars Berenbrinker

QA-Team

Sebastian Walter, Denis Rehbock, Piotr Kostrz, Philip Gamerschlag, Sebastian Henke, Martin Lukaszek, Felix Schuller, Kevin Brepohl

Leitung Betatest, Lektorat

Torsten Allard

Hardwaretest

Mark Kieschke

Jan Walczak



Quality Four GmbH, Potsdam, Germany

QA Director

Bernhard Ewers

QA Teamleader

Michael Höhndorf

Sebastian Nachtigall

QA-Team Potsdam

Matthias Lorenz, Enrico Ausborn, Jörg Theirich, Oliver Sturm, Mirko Schmidt, Steven Meinhardt, Hans Joachim von Feilitzsch, Michael Andraschek, Christoph Rothenberg, Robert Gondro, Andre Blunert, Christopher Grothe, Sven Rosenkranz, Florian Reisert, Henrik Schnittger, Matthias Schulz, Thomas Schwan

Produktion und Publishing

Lokalisierung

Tim Plöger

Übersetzung

Helga Parmiter

Webdesign und Layouts

Jürgen Venjakob

Community Management

Christiane Clarenbach

Creative Director

Hans-Arno Wegner

Entwicklungsleitung

Eric Labelle

Marketing Director

Christian Franke

Publishing Director

Heiko tom Felde

Produktionsassistent

Wolfgang Siebert

Geschäftsleitung

Holger Flöttmann



Marketing und Distribution international

Geschäftsleitung

Roger Swindells

Product Manager

Alan Wild

Distribution Deutschland / Ubisoft GmbH

Geschäftsleitung

Odile Limpach

New Business Development Director

Ralf Wirsing

Vertriebsleitung

Udo Schuberth

Marketingleitung

Benedikt Schüller

Group Manager Marketing

Thorsten Kapp

Head of PR

Niels Bogdan

Senior PR Manager

Karsten Lehmann

PR Manager

Norman Habakuck

Trade Marketing

Elke Roß

Verwendete Software

Uses Bink Video Technology. Copyright (C) 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc.

Uses Granny Animation. Copyright (C) 1999-2006 by RAD Game Tools, Inc.

Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2000 by RAD Game Tools, Inc.

MPEG Layer-3 playback supplied with the Miles Sound System from RAD Game Tools, Inc. MPEG Layer-3 audio compression technology licensed by Fraunhofer IIS and THOMSON multimedia.

Besonderer Dank

- den über 200 eifrigen Betatestern
- der Darkstar One-Community
- den Partnerinnen und Familien der Team-Mitglieder für die große Geduld bei den vielen Überstunden



NOTIZEN



14 STEUERUNG UND TASTENBELEGUNG

Maussteuerung

Schiffsteuerung	Maus
Geschwindigkeit +/-	Mausrad

Joysticksteuerung

Schiffsteuerung	Joystickachse 0+1
Geschwindigkeit +/-	Joystickachse 2
Rollen	Joystickachse 3
Umsehen	Coolie-Hat

Waffen

Bugwaffen	Maustaste 0 / Joystickbutton 0
Plasmawerfer	Maustaste 1 / Joystickbutton 1
Raketenwerfer	Maustaste 2 / Joystickbutton 2
Raketen auswählen	1, 2, 3
Plasmawerfer auswählen	4, 5, 6, 7, 8, 9

Primäre Steuerung

Nachbrenner	W
Rückwärtsschub	S
Seitwärtsschub links	A
Seitwärtsschub rechts	D
Rückspiegel	Q
Schiff ausrichten	X
Rollen nach links	Y
Rollen nach rechts	C
Menü aktivieren	Leertaste
Besonderen Gegenstand benutzen	F

Targetcomputer

Ziel vor dem Bug anwählen	E
Nächsten Gegner anwählen	R
Targetliste öffnen	T
Gegner des Ziels anwählen	Z
Ziele der gleichen Gesinnung durchschalten	Tabulator-Taste
Missionsziele auswählen	Ziel anklicken

Erweiterte Steuerung

Geschwindigkeit erhöhen	Num+
Geschwindigkeit verringern	Num-
Geschwindigkeit anpassen	M
Navigationskarte	N
Kommunikation mit ausgewähltem Ziel / Beleidigen	K
Hyperraum	H
Container aufnehmen	G
Container abwerfen	B
Zeitbeschleunigung	V
Logbuch	L
Energietransfer Waffen	←
Energietransfer Schild	→
Schildtransfer Bug	↑
Schildtransfer Heck	↓

Ansicht

Kurzhilfe	F1
Cockpit aus / groß / klein	F3
Ansicht innen / außen nah / außen fern	F4
Turretansicht ein / aus	F5
Targetview ein / aus	F6
Radar ein / aus	F7
Status und alle übrigen Elemente ein / aus	F8