

TRADE FIGHT BUILD THINK



DIE BEDROHUNG



HANDBUCH

Epilepsiewarnung

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten flackernden Lichteffekten ausgesetzt sind. Diese Personen können beim Fernsehen oder bei der Benutzung von Computerspielen Anfälle erleiden. Davon können auch Personen betroffen sein, die nie zuvor epileptische Anfälle erlitten haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder jemals Epilepsie aufgetreten ist, ist es ratsam, vor dem Spielen einen Arzt zu konsultieren. Falls bei Ihnen mindestens eines der folgenden Symptome auftritt: Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Ohnmachtsanfälle, Orientierungsverlust, Krämpfe oder andere unkoordinierte Bewegungen, brechen Sie sofort das Spiel ab, und wenden Sie sich an einen Arzt.

Sicherheitsmaßnahmen:

- Sitzen Sie in angemessenem Abstand vom Bildschirm - möglichst so weit weg, wie es die Anschlusskabel zulassen.
- Verwenden Sie einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind.
- Achten Sie auf ausreichende Raumbeleuchtung.
- Legen Sie beim Spielen stündlich eine Pause von 10-15 Minuten ein.

Inhalt	3
Grundlegendes	4
Systemanforderungen	4
Installation	5
Erste Schritte	6
TerraCorp Pilotenhandbuch	10
Einführung	10
Tastenbelegung	11
Flugsteuerung	13
Spielmenü	15
Cockpit	16
Menüs	19
Raumfahrt und Navigation	32
Handel	37
Fortgeschrittener Handel und Besitztümer	44
Raumkampf	49
Fortgeschrittene Kampfmöglichkeiten	51
Raumschiffe	55
Das X-Universum - Hintergründe	59
Sprungtore	59
Xenon: Maschinen auf der Schwelle zum Bewusstsein	60
Bewohner des bekannten Universums	62
Timeline - Geschichtlicher Abriss	65
Zura Zeitrechnung: Das Zeitsystem der Planetengemeinschaft	71
Erzählungen aus dem X-Universum	72
Farnhams Legende - Prolog	72
Nopileos	74
Credits	75
Endnutzer-Lizenzbedingungen	75
Gewährleistung	75
Nutzungsrecht	76
Kundenservice	77
Online-Shop/Geschenkservice	78

Grundlegendes

Systemanforderungen

Minimum

Microsoft® Windows® 98SE/Me/2000/XP
Pentium® III 800Mhz oder vergleichbar
128MB RAM
32MB 3D-Grafikkarte (GeForce oder besser)
Soundkarte
800MB freier Festplattenplatz
4x CD-ROM
Maus + Tastatur oder Joystick (auch mit FF-Unterstützung)

Empfohlen

Microsoft® Windows® 2000/XP
Pentium® IV 1300Mhz oder vergleichbar
256MB RAM
64MB DirectX 8-kompatible 3D-Grafikkarte
Soundkarte (Surround-Sound-Unterstützung wird empfohlen)
1000MB freier Festplattenplatz
32x CD-ROM
Maus + Tastatur oder Joystick (auch mit FF-Unterstützung)

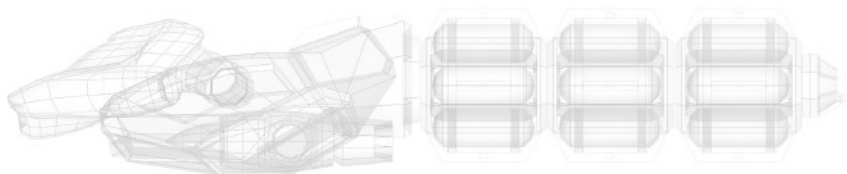
Optimum

Microsoft® Windows® XP
Pentium® IV 1800Mhz oder vergleichbar
512MB RAM
128MB DirectX 9 kompatible 3D Grafikkarte
Soundkarte (Surround-Sound-Unterstützung wird empfohlen)
1000MB freier Festplattenplatz
48x CD-ROM
Maus + Tastatur oder Joystick (auch mit FF-Unterstützung)

Installationsanleitung X2 – Die Bedrohung

Bitte auch die Systemanforderungen beachten. X2 – Die Bedrohung setzt Microsoft® Windows® 98SE, Windows® Millennium Edition, Windows® 2000 oder Windows® XP als Betriebssystem voraus.

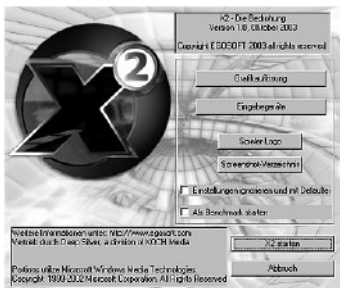
1. Starten Sie Ihr Betriebssystem, und legen Sie die X2-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
2. Der Installationsbildschirm sollte nun automatisch erscheinen. Ist dies nicht der Fall, doppelklicken Sie bitte auf das Symbol Arbeitsplatz auf Ihrem Desktop und anschließend auf Ihr CD-ROM-Laufwerk, um die Installation zu starten. Sie können die Installation auch von Hand starten, indem Sie in der Taskleiste auf Start (untere linke Ecke des Bildschirms) und dann auf Ausführen... klicken. Geben Sie nun D:\Setup ein (ist Ihr CD-ROM-Laufwerk einem anderen Buchstaben als D:\ zugeordnet, geben Sie diesen bitte anstelle von D:\ ein), und klicken Sie auf OK.
3. Nachdem das Installationsprogramm gestartet wurde, klicken Sie auf Installieren und folgen den Anweisungen auf dem Bildschirm.
4. Anmerkung: Dieses Spiel benötigt DirectX. Das Installationsprogramm überprüft die Versionsnummer Ihrer DirectX-Version und installiert gegebenenfalls Version 9.0b.
5. Wenn die Installation abgeschlossen ist, klicken Sie auf „X2 starten“ um das Spiel zu beginnen. Sie können es später aber auch jederzeit über das Startmenü aufrufen.



Erste Schritte

Die ersten Einstellungen und der Start von „X2 – Die Bedrohung“

Nach Aktivierung des Programms erscheint die Start-Dialogbox.

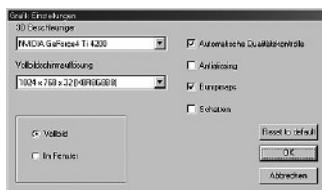


Hier können manche Grundeinstellungen vorgenommen und das Spiel gestartet werden. Einige dieser Einstellungen können auch innerhalb des Spiels verändert werden.

Hinweis: Das Spiel trägt die Standardeinstellungen für Ihr System in die Windows-Registrierungsdatei ein. Sollte sich an Ihrer Hardwarekonfiguration etwas ändern und X2 deswegen nicht mehr starten, so aktivieren Sie das Häkchen im Kasten „Einstellungen ignorieren...“, bevor Sie X2 aufrufen.

Sollten Sie Einstellungen vorgenommen haben, die beim Start des Spieles zu einem Absturz oder anderen Problemen führen, oder falls Sie gemachte Änderungen zurücknehmen wollen, aber nicht mehr genau wissen, welche Werte vorher eingetragen waren, aktivieren Sie in der Start-Dialogbox die Option „Einstellungen ignorieren...“. Die Standardwerte werden dann wieder in die Registrierungsdatei eingetragen, sodass das Spiel problemlos starten sollte.

Grafikauflösung



Hier können Sie Einstellungen entsprechend Ihrer Grafikkarte vornehmen. Die meisten Einstellungen werden während des Spiels ständig von der „Automatischen Qualitätskontrolle“ an Ihre Hardware angepasst, um immer eine optimale Framerate sicherzustellen. Darüber hinaus können Sie hier folgende Einstellungen verändern:

Grafikkarte:

Verfügen Sie über mehr als eine Grafikkarte oder eine separate 3D-Beschleunigerkarte, so können Sie hier einstellen, welche Grafikkarte das Spiel benutzen soll. Klicken Sie auf den Pfeil neben dem Textfeld, und wählen Sie die gewünschte Grafikkarte aus.

Bildschirmauflösung:

Stellen Sie hier die gewünschte Bildschirmauflösung für das Spiel ein. Klicken Sie auf den Pfeil neben dem Textfeld, und wählen Sie die gewünschte Auflösung. Wird das Spiel daraufhin zu langsam, sollten Sie die Auflösung wieder verringern.

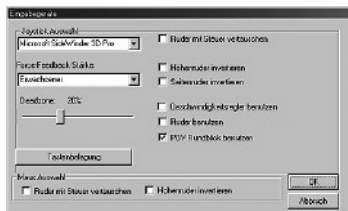
Im Fenster/Vollbild:

Legen Sie hier fest, ob das Spiel im Fenstermodus oder im Vollbildmodus laufen soll. Nicht alle Grafikkarten unterstützen den Fenstermodus, manche bieten nur eine kleine Auswahl an Auflösungen in diesem Modus an.

Hinweis: Es wird empfohlen, Einstellungen wie Antialiasing hier oder innerhalb des Spieles vorzunehmen und nicht über den Treiber der Grafikkarte.

Erste Schritte

Eingabegeräte



In dieser Box können einige Joystick-Einstellungen und Tastenzuordnungen vorgenommen werden.

Joystickauswahl:

Klicken Sie auf den Pfeil neben dem Textfeld, und wählen Sie das gewünschte Eingabegerät aus.

Force-Feedback-Stärke:

Wenn Sie einen Force-Feedback-Joystick benutzen, stellen Sie hier die gewünschte Stärke des Force-Feedback-Effektes ein. Klicken Sie auf den Pfeil neben dem Textfeld, und wählen Sie die gewünschte Effekt-Stärke.

Deadzone:

Hier können Sie die Deadzone Ihres Joysticks verstellen. Schieben Sie den Regler nach rechts, um den Wert zu erhöhen, und nach links, um ihn zu verkleinern.

Ruder mit Steuer vertauschen:

Wenn Sie über Ruderpedale oder über einen Joystick mit Ruderfunktion (Drehgriff) verfügen, können Sie mit Aktivierung dieser Option erreichen, dass Sie mit dem Ruder Ihr Schiff nach links und rechts steuern können. Die Rollbewegungen des Schiffes werden dann durch die X-Achse (links/rechts) Ihres Joysticks bzw. Ihrer Maus gesteuert.

Höhenruder invertieren

Die Steuerung der vertikalen Steuerdüsen wird hier invertiert.

Seitenruder invertieren.

Die Steuerung der horizontalen Steuerdüsen wird hier invertiert.

Geschwindigkeitsregler benutzen:

Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie an Ihrem Eingabegerät einen Geschwindigkeitsregler (Throttle) haben und diesen benutzen wollen.

Ruder benutzen:

Verfügen Sie über Ruderpedale oder über einen Joystick mit Ruderfunktion, aktivieren Sie diese Option, wenn Sie die Ruderfunktion benutzen möchten. Lesen Sie auch den Abschnitt „Ruder mit Steuer vertauschen“.

POV-Rundblick benutzen:

Verfügt Ihr Joystick über ein POV (Coolie-Hat), so können Sie ihn dazu benutzen, um Ihre Sicht aus dem Cockpit zu steuern (Tastatur: Ziffernblock), wenn Sie diese Option aktivieren.

TASTATURBELEGUNG:

Hier können Sie die vorgegebene Tastatur- und/oder Joystickbelegung Ihren Eingabegeräten und Wünschen anpassen. Klicken Sie auf die Aktion, deren Belegung Sie ändern möchten, und drücken Sie die neue Taste, Maustaste oder den neuen Joystickknopf. Sie können die neue Belegung auch direkt in dem entsprechenden Feld eintragen.

Klicken Sie auf OK, um Ihre Änderungen zu bestätigen und das Menü zu verlassen, oder klicken Sie auf Abbrechen, um gemachte Änderungen zu verwerfen.

Spielerlogo



Das Logo des Spielers erscheint im Spiel auf spielereigenen Schiffen und Raumstationen. Mit diesem Menüpunkt bestimmen Sie das Logo, welches im Spiel auf Ihren Raumschiffen, Fabriken und anderen Besitztümern zu sehen ist. Wählen Sie mit dem Schieberegler zwischen einem der vorgegebenen Logos aus, oder importieren Sie ein eigenes Bild mit der Funktion „Bild importieren“. Wenn Sie ein eigenes Logo benutzen, achten Sie darauf, dass es eine Größe von 128 x 128 Pixel besitzt und im JPG-Format abgespeichert wurde.

Nach Aktivierung des Häkchens im Kasten „Als Benchmark starten“ wird eine selbstablaufende Demo gestartet und eine Textdatei erzeugt, in der, in Abhängigkeit von den gewählten Einstellungen, die Performance-Ergebnisse Ihres Systems protokolliert werden.

Nachdem alle Einstellungen in der Start-Dialogbox vorgenommen oder übernommen wurden, startet nach Drücken von „X2 Starten“ eine einführende Videosequenz. Dieses automatisch ablaufende Intro kann mit der Taste <Esc> abgebrochen werden. Danach erscheint das Spielmenü von **X2 – Die Bedrohung**.

TerraCorp Pilotenhandbuch

Einführung

Willkommen zur TerraCorp, Weltraumpilot. Sie sind jetzt Mitglied der größten Raumflotte im gesamten argonischen Territorium. TerraCorp ist eine große Familie. Jedes unserer Schiffe, das Ihnen über den Weg fliegt, wird Sie herzlich begrüßen. Achten Sie darauf, dass Sie in Übereinstimmung mit unserer Firmenpolitik handeln, seien Sie höflich zu Ihren Kollegen, und sie werden sich Ihnen gegenüber bestimmt genauso verhalten.

Dieses Raumschiff gehört dem Konzern (es sei denn, Sie besitzen Dokumente, die etwas anderes angeben). Jeder Schaden am Schiff muss aus eigener Tasche bezahlt werden. Bitte erhalten Sie das Schiff - sowohl innen als auch außen - in dem Zustand, in dem Sie es übernommen haben.

Sie finden auf den folgenden Seiten grundlegende Informationen zur Steuerung Ihres Raumschiffes, die sich von den "Universellen Raumschiffsteuerungssystemen" ableiten. Diese vereinheitlichten Steuerungssysteme machen es Piloten leicht, andere Schiffsklassen zu steuern und ohne Umstände die Raumschiffotypen zu wechseln.

Es folgen außerdem Anleitungen zur Navigation und zum Handel, diverse technische Angaben zu den Waffensystemen, Schiffssteuerung, der Geschichte der Völker und vieles mehr.

Lesen und lernen ist die Devise, gute Kenntnisse des Universums sind äußerst wichtig, vor allem wenn Sie außerhalb des argonischen Territoriums reisen möchten.

Wir wünschen Ihnen guten Profit mit den Worten unseres Gründers "Fliege nie mit einem leeren Frachtraum. Eine Reise ohne Profit ist eine Reise ohne Sinn."



Die wichtigsten Tasten

Return	Zeigt das Hauptmenü
Shift C	Schiff-Kommandokonsole
Esc	Zurück zum vorherigen Menü
Entf	Alle Menüs oder Anzeigen sofort verlassen
Rechte Maustaste	Menüs öffnen / schließen
Mausrad, POV Hat,	
Shift Maus	Menüsteuerung
Shift P	Spiel anhalten

Schiffssteuerung

Cursortasten	drehen, neigen
q / w	rollen
a / y	Geschwindigkeit einstellen
Backspace	Nullschub
Tab, b	Maximalschub (Boost Erweiterung)
AltGr, Rechts Strg	Steuerdüsen benutzen (Erweiterung)
o, Shift F	Frachtluke öffnen / schließen
j	SINZA (Erweiterung)
Shift J	Sprungantrieb (Erweiterung)
d	Landecomputer (Erweiterung)
Shift D	Direkter Autopilotbefehl an Schiff mit aktivem Cockpit
	Bei erfasster Station -> Docke an Station
	Bei erfasstem Tor -> Torsprung
u	Start / Stop Autopilot- Kommandos
	Bei erfasster Station -> Docke an Station
	Bei erfasstem Tor -> Torsprung
	Bei erfasstem Schiff -> Folge Schiff (nur mit erweiterter Navigationssoftware)

Waffenkontrolle

Links Strg,	
Linke Maustaste	Waffeneinsatz im aktiven Cockpit oder Geschützkanzel
m	Rakete auswählen
l	Rakete abfeuern
k	Laser-Zielsystemmodus ändern

Zielerfassung

t	Ziel unter Fadenkreuz erfassen
e	Umschaltung auf Erfassung feindlicher Ziele
BildAuf / BildAb	Nächstes Ziel erfassen
Pos1 / Ende	nächsten Feind erfassen
Einfg / Entf	nächstes Spielerobjekt erfassen

Tastaturbelegung

Sichtkontrolle

F1	Aktiven Monitor auf nächste Sicht umschalten
F2	Aktiven Monitor auf Außensicht umschalten
F3	Aktiven Monitor auf Zielsicht umschalten
F4	Nächsten Monitor aktivieren
F5	Alle Zusatzmonitore ein / aus
Ziffernblock 1-9	Sichtsteuerung im Cockpit, der Außenkamera und Cursorsteuerung auf der Sektorkarte
Ziffernblock +/-	Zoom der Außenkamera
Ziffernblock O	Umschalten diverser Außenperspektiven
g	Ekliptik-Projektor ein / aus (Erweiterung)
Alt, Mittl. Maustaste	Digitales Sichtverbesserungssystem (Erweiterung)
Shift M	Gravidar-Modus umschalten

Tastaturkürzel der Hauptmenü-Funktionen

.	Sektorkarte
,	Galaxiekarte
s	Schiffsmenü
i	ZielInformationsmenü
f	Frachtmenü
c	Ziel-Kommunikationsmenü
p	Persönliche Piloten-Informationen
r	Besitztümerliste
Shift O	Optionsmenü
Shift S	Spielstand speichern
Shift L	Spielstand laden
Shift Q	Spielende
h, Shift H	Hilfeseite

Weitere Tastaturkürzel

Shift E	Schiff verlassen / betreten
Shift R	Videoaufnahme Start / Stopp
1-4	Waffenwechsel in Bucht 1-4
Shift 1-5	Zusatzmonitor 1-5 auf Ziel schalten
Shift 6	Befehl an Flügelmänner: Verteidige mich
Shift 7	Befehl an Flügelmänner: Greife Ziel an
Shift 8	Befehl an Kampfdrohnen: Verteidige mich
Shift 9	Befehl an Kampfdrohnen: Greife Ziel an
F9 / Druck	Screenshot

Erfahrene Piloten dürften mit der Handhabung der Schiffe bestens vertraut sein. Doch auch Neulingen wird die Eingewöhnung an die einfache und übersichtliche Steuerung nicht weiter schwer fallen. Obwohl es sehr viele unterschiedliche Schiffe und Schiffstypen in der Gemeinschaft der Planeten gibt, sind die grundlegenden Bedienelemente immer gleich und werden hier exemplarisch erklärt. Außer der Tastatur lassen sich auch andere Eingabegeräte (Maus, Joystick, Joypad) oder eine Kombination mehrerer Geräte verwenden.

Mittels der Taste **<a>** kann man die Geschwindigkeit erhöhen und mit der Taste **<y>** verringern. Das Schiff wird die Geschwindigkeit dann bis zu dem vorgegebenen Wert ändern. Die Taste **<Tab>** setzt sie auf den höchsten, die **<Backspace>**-Taste auf den Nullwert. Abhängig von Typ und Ausstattung des Schiffes dauert es jedoch einige Zeit, bevor sich die Geschwindigkeit auf den neuen Wert eingestellt hat.

Wenden und Neigen des Schiffes erfolgt über die **<Cursortasten>**. Zusätzlich können Sie das Schiff mit den Tasten **<q>** und **<w>** entlang der Längsachse rollen. Eine Funktion, die sich besonders in Raumkämpfen und zur schnellen Orientierung als sehr nützlich erweist. Auch die Nutzung der seitlichen Steuerdüsen kann in brenzligen Situationen das Schiff retten. Mit gedrückter rechter Maustaste oder **<AltGr>** werden Neige- oder Wendemanöver zum vertikalen oder seitlichen Gleiten, ohne dass das Schiff seine Ausrichtung ändern muss.

Von besonderer Bedeutung für einen Händler ist die Frachtkontrolle. Grundsätzlich erfolgt das Be- und Entladen des Schiffes in Stationen automatisch. Wenn man jedoch einmal im freien Raum oder im Dockbereich innerhalb Stationen auf ein interessantes Objekt stößt, und es gerne ins Schiff aufnehmen möchte, muss man das manuell tun. Mittels der Taste **<o>** werden die Schilde gesenkt und man kann nun solange langsam auf den Frachtcontainer zufliegen, bis er im Frachtraum verladen ist. Da die Schilde gesenkt sind, ist man in dieser Zeit äußerst verwundbar. Nach dem Verladen der Fracht bauen sich die Schilde automatisch wieder auf.

Sollte man einmal Fracht im All entladen müssen, sei es, weil man gezielt etwas aussetzen will (zum Beispiel einen Satelliten) oder beim Transport von Waren der besonderen oder illegalen Art (zum Beispiel Raumsprit) erwischt wurde und nun die Fracht der Sektorpolizei übergeben muss, gelangt man mit der Taste **<f>** in das Frachtménü. Dort kann das gewünschte Gut und die Menge der zu entladenden Einheiten ausgewählt und dies mit der **<Enter>**-Taste bestätigt werden. Die Ware wird dann in die Ladebucht verlagert, wo man sie durch erneutes Drücken der **<Enter>**-Taste auswerfen kann. Hierbei werden die Schilde automatisch gesenkt und wieder hochgefahren.

Flugsteuerung

Um sich in der Leere des Raumes besser zurechtzufinden, kann man sich natürlich auch umsehen. Dazu muss man nicht jedes Mal das ganze Schiff



bewegen, sondern kann sich im Cockpit, und, soweit Sichtflächen vorhanden sind, auch in dem Ihr Schiff umgebenden Raum mit den **<Tasten des Ziffernblocks>** oder (nach entsprechender Einstellung) mit dem POV des Joysticks umschauen.

Außerdem sind Sie mittels modernster Technologie in der Lage, bestimmte zusätzliche Kamera-

perspektiven abzurufen. Mit **<F2>** können Sie Ihr momentanes Schiff von außen betrachten. **<F3>** ermöglicht einen Blick auf ein anvisiertes Ziel. Bei den Außenansichten dienen die **<Tasten des Ziffernblocks>** zur Veränderung des Sichtwinkels und der Entfernung vom Ziel. Die Ziffernblocktaste **<0>** wechselt zwischen mehreren möglichen Kameramodi um. Entweder ist die Kamera z.B. fest auf das Objekt ausgerichtet (absolut) und kann dann um dieses gedreht werden, oder sie bleibt fest an einem Ort und beobachtet nur das Schiff (flyby), oder sie fliegt mit, aber driftet langsam vorbei (cinematic). Mit der Taste **<F1>** kehrt man in die normale Cockpitansicht zurück. Um die Ansichten nacheinander durchzuschalten, betätigen Sie die Taste **<F1>** mehrmals.

Sollten Sie Ihr Schiff einmal verlassen wollen, um der Zerstörung des Schiffes in einem Kampf zu entgehen oder um in ein anderes Ihrer Schiffe zu wechseln, ohne an einer Station anzudocken, versetzt Sie die Tastenkombination **<Shift + E>** in einem Raumanzug in den freien Raum. Dabei muss beachtet werden, dass der Luftvorrat begrenzt ist. Mit derselben Tastenkombination betreten Sie ein in Reichweite befindliches, anvisiertes Schiff.

Um mit Ihrem Schiff oder im Raumanzug an eine erfasste Station anzudocken, aktivieren Sie die Kommunikation durch Drücken der Taste **<c>** und erbitten Sie Landeerlaubnis. Wenn Ihnen die Landerechte gewährt werden, passieren Sie auf dem per Positionslichtern markierten Weg die Landeschleuse.

Unerfahrenen Piloten wird außerdem dringend geraten, an den von der TerraCorp angebotenen Trainingslektionen teilzunehmen.

Start

Nach der Auswahl des Schwierigkeitsgrades startet ein neues Spiel. Von hier aus beginnt der Spieler mit den ersten Kapiteln der Handlung und trifft Personen, die ihm bei seinen ersten Schritten helfen werden. Wenn die Einführung in die spannende Handlung erst einmal beendet ist, wird der Spieler freie Hand haben, seinen weiteren Weg selbst zu gestalten. Er kann der Haupthandlung folgen und aktiv daran teilnehmen oder auch neue Wege einschlagen und eigene Ziele verfolgen, während sich das Universum um ihn herum weiter entwickelt.

Laden

Laden eines zuvor gespeicherten Spielstandes (oder Einlösen einer im Spiel abgeschlossenen Bergungsversicherung). Aus den aufgelisteten Spielständen mit den Cursortasten einen auswählen und zum Laden mit **<Enter>** bestätigen. Unter der Liste werden zu jedem selektierten Spielstand ein paar seiner Eigenschaften angezeigt, wie Piloten- und Schiffsname, Standort, Spielzeit und Konto.

Simulator

Hier gelangt man in eine Auswahl von spielbaren Trainingskursen, in denen der Spieler die meisten Navigations-, Handels- und Kampf-Funktionen kennenlernen kann. Es wird empfohlen, wenigstens die ersten Unterweisungen durchzuspielen, bevor man sich in **X2 – Die Bedrohung** vertieft.

Intro

Wiederholung der Einleitungsgeschichte, die beim ersten Spielstart gezeigt wurde.

Optionen

Hier können diverse Einstellungen innerhalb des Spieles vorgenommen werden. Es können die grafische Darstellung beeinflusst, einige Sound- und Musik-Eigenschaften sowie die Steuerung verändert werden. Die grafische Auflösung lässt sich jedoch nur außerhalb des Spieles über die Start-Dialogbox ändern.

Filme

Hier können Videosequenzen abgespielt werden, die während des Spiels aufgenommen wurden.

Mitwirkende

Namen der wichtigsten Personen, die an der Entwicklung von **X2 – Die Bedrohung** mitgewirkt haben.

Beenden

Beendet **X2 – Die Bedrohung** und kehrt zum Desktop zurück.

Cockpit

Das Cockpit ist der Arbeitsplatz des Raumpiloten, an dem er sich die meiste Zeit aufhält. Es ist daher von unschätzbarem Vorteil, die Anzeigen und Symbole auf einen Blick erfassen und interpretieren zu können. Vor allem, wenn man in kriegерische Auseinandersetzungen verwickelt ist, muss der Schiffszustand und die Situation in der Umgebung schnell eingeschätzt werden, um entsprechend handeln zu können. An den Instrumenten und Anzeigen im Cockpit kann der Pilot alle nötigen Informationen ablesen, die zur Beurteilung der gegenwärtigen Lage nötig sind.

Je nach Schiffsmodell und seiner Bauart variiert die Platzierung mancher Instrumente in den verschiedenen Cockpits. Man hat sich jedoch in der Planetengemeinschaft auf einige grundlegende Gemeinsamkeiten und Baunormen geeinigt, um lange Lernphasen beim Umstieg auf ein anderes Schiff zu vermeiden. Die Abbildung zeigt das Cockpit der Argon Discoverer.



Manche Anzeigen sind am Cockpit selbst angebracht, andere wiederum werden auf das Head Up Display (HUD) projiziert. Im Zentrum des HUD befindet sich die Zielerfassung mit einem symbolischen Fadenkreuz in der Mitte. Die Form des Fadenkreuzes kann im Optionsmenü **<Shift O>** eingestellt werden.

Wird das Zielsystem in blau dargestellt, handelt es sich beim erfassten Ziel um ein Objekt, das nicht als feindlich eingestuft wird. Bei erfassten feindlichen Objekten ändert sich die Farbe des Zielsystems in rot.

Ist ein Ziel erfasst, wird unter dem Fadenkreuz die Entfernung zu ihm angezeigt. Wenn sich das Objekt nicht im sichtbaren Bereich befindet, zeigen Richtungspfeile, wohin das Schiff gedreht werden müsste, um aus dem Cockpit auf das Objekt blicken zu können. Über dem Fadenkreuz werden links und rechts zwei Geschwindigkeiten in m/s eingeblendet: Rechts – die eigene Geschwindigkeit, links die des Zieles.

In zwei Bögen um den zentralen Zielsucher wird der Schild- und Hüllenzustand des Zielobjektes eingeblendet. Der linke, grüne Bogen stellt

den Hüllenzustand dar, der rechte, blaue Bogen den Zustand der Schilde. In der Abbildung sind sowohl die Hülle als auch die Schilde des Zielobjektes voll intakt, also auf 100%.

Wenn die Zielerfassung mit **<e>** auf feindliche Objekte eingestellt wurde, wird das links unter dem Fadenkreuz mit einem kleinen roten Balken signalisiert.

Mit einem kleinen blauen Balken rechts unter dem Fadenkreuz wird angezeigt, dass die Zielhilfe aktiviert wurde. Ein zweiter blauer Balken signalisiert, dass das Waffen-Zielsystem auf Vollautomatik geschaltet wurde. Diese Möglichkeit ist jedoch nur mit entsprechenden Software-Erweiterungen für den Bordcomputer gegeben und kann dann mit **<k>** aktiviert werden. Wenn der zweite blaue Balken blinkt, ist ein Zustand erreicht, in dem sowohl der Winkel als auch die Entfernung zum Gegner für das automatische Zielsystem ausreichend sind. Mit anderen Worten: Jeder Schuss sitzt.

Zwei kleine Anzeigen sind unterhalb des Fadenkreuzes an den Cockpitverstreбungen links und rechts angebracht. Die linke Anzeige zeigt symbolisch den ausgewählten Raketentyp und darunter die Anzahl der verfügbaren Raketen dieses Typs. Raketen können mit **<m>** ausgewählt und mit **<l>** auf ein erfasstes Ziel abgefeuert werden. Die rechte Anzeige symbolisiert die ausgewählten Hauptwaffen. Durch mehrmaliges Betätigen von **<1>** bis **<4>** können verschiedene Waffen für jede Bucht einzeln ausgewählt werden.

In den Verstreбungen oberhalb des Fadenkreuzes sind weitere vier Anzeigen eingelassen. Der blaue und der grüne Balken links zeigen den Schild- und Hüllenzustand des eigenen Schiffes an. Der gelbe Balken rechts stellt die momentane eigene Geschwindigkeit prozentual dar. Voller Ausschlag bedeutet die derzeit mögliche Höchstgeschwindigkeit. Der rote Balken daneben zeigt die Energiereserven an, aus denen z.B. Laserwaffen gespeist werden. Der in jedem Schiff eingebaute Energiegenerator lädt kontinuierlich die Energiebänke bis zum Maximum auf.

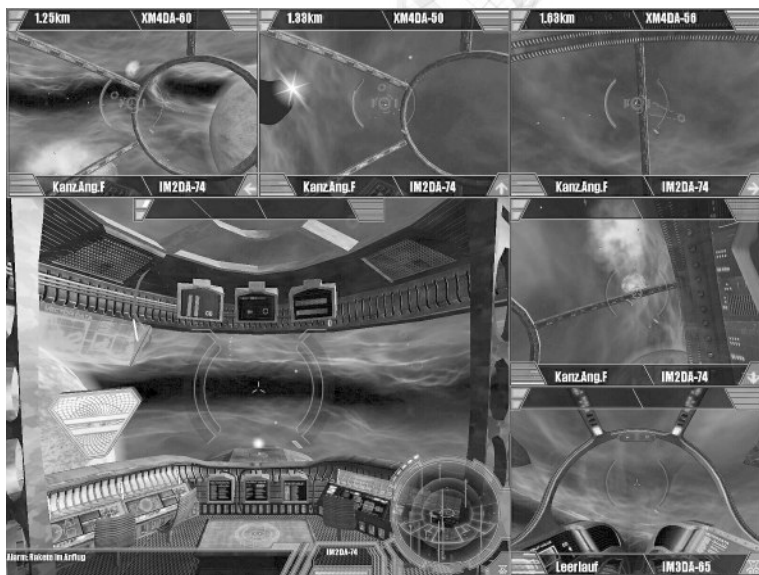
Die gleichen vier Werte können auf einer kompakten Anzeigetafel am unteren Bildschirmrand abgelesen werden: Blau – Schilde, grün – Hülle, gelb – Geschwindigkeit, rot – Energiereserven. Zusätzlich wird auf dieser Tafel die Kennung des eigenen Schiffes angegeben und ggf. ein aktives Kommando an den Bordcomputer.

Cockpit

Rechts von dieser Tafel befindet sich das Gravidar, das alle Objekte in der Umgebung in einer räumlichen Darstellung anzeigt. Die Reichweite des Gravidars kann mit **<Shift M>** umgeschaltet werden, was mit LEDs am Gravidarraahmen signalisiert wird.

Die Anzeigetafel über dem Cockpit stellt mehrere Informationen zusammen. Die obere der beiden LEDs ganz links zeigt an, ob ein Monitor gerade aktiv steuerbar ist, während die untere LED anzeigt, ob der Autopilot aktiviert wurde. Alle anderen Werte auf dieser Tafel beziehen sich auf das erfasste Ziel: Entfernung, Kennung, Zustand der Schilde und der Hülle, Geschwindigkeit und Energiereserven.

Je nach Herkunft und Typ können andere Schiffe mit weiteren Anzeigetafeln ausgestattet sein.



Das Hauptmenü

Alle verfügbaren Funktionen, Kommandos und Anzeigen sind im Hauptmenü zusammengefasst. Die meisten Aufrufe können über Tastaturkürzel aktiviert werden, die in den Menüs in blauer Schrift angegeben sind. Das Hauptmenü gliedert sich zunächst in 5 Hauptbereiche, die den Piloten betreffen. Zusätzlich können mit den Cursortasten das Navigationsmenü und die Hilfe-Seite aktiviert werden.



Bei einem anvisierten eigenen Schiff erscheint zusätzlich ein Zielmenü. Neben Informationen <i> über das Zielschiff und seinen Steuermöglichkeiten <c> kann hier die (vorher installierte) Transporter-Erweiterung benutzt werden. Wenn sich das erfasste Schiff in einem Umkreis von 5 km befindet, kann mit <Transporter> das Schiff gewechselt werden. Mit <Frachttransporter> kann ein Warenaustausch zwischen den zwei Schiffen vorgenommen werden.



- Ihr momentanes Schiff <s>

Die Unterpunkte des Schiffsmenus werden während der Raumflüge oft benutzt. Hier können alle Daten des Schiffes abgerufen, Steuerkommandos gegeben, Aktionen ausgeführt und Einstellungen vorgenommen werden. Im oberen Bildschirmbereich werden Status-Informationen zu Ihrem gegenwärtigen Schiff angezeigt. Dazu gehören u.a. die verstrichene Flugzeit seit der letzten Landung, das aktuelle Sternensystem, der Zustand der Waffen, Hülle und Schilde, die jetzige Geschwindigkeit, der gerade aktive Befehl an den Bordcomputer sowie die gerade ausgeführte Aktion des Schiffes. Diese Informationsanzeige kann mit <BildAuf/BildAb> geblättert werden.

Menüs



In der unteren Anzeigehälfte können mit den **<Cursortasten>** weitere Menüpunkte aufgerufen oder Einstellungen vorgenommen werden:

– **Schiffsdetails <u>** stellt alle abrufbaren Daten über das Schiff dar. Alle technischen Daten, derzeitiger und maximaler Ausbau der Schiffeigenschaften, Anzeige der möglichen und aktuellen Bewaffnung und Schildstatus, installierte Erweiterungen sowie die mitgeführte Fracht werden hier angezeigt.

– Die **Kommandokonsole <c>** ist ein wichtiges und oft benutztes Menü. Es wird im gesonderten Kapitel „Schiffskommandokonsole“ beschrieben.

– Der Menüunterpunkt **Waffen <g>** dient der Auswahl der an Bord verfügbaren Schusswaffen und Raketen. Die jeweiligen Buchten können einzeln und mit verschiedenen, jedoch zum Schiffstyp kompatiblen Waffen bestückt werden. Während des Fluges oder Kampfes können die Waffen



aus dem Cockpit heraus schnell mit den Tasten **<1-4>** gewechselt werden.

– Das **Frachtmenü <f>** zeigt alle geladenen Waren an und bietet die Möglichkeit, sie aus dem Schiff hinauszubefördern. Mit den vertikalen **<Cursortasten>** kann die Ware zunächst selektiert werden, dann mit den horizontalen **<Cursortasten>** die Menge ausgewählt werden. Die **<Enter>**-Taste bestätigt die Auswahl, ein nochmaliges Betätigen von **<Enter>** öffnet die Frachtluke und entlädt die Waren aus dem Schiff.

– Mit **Frachtluke öffnen <o>** wird der Laderaum zur Aufnahme von Fracht-Containern vorbereitet. Das ist jedoch nur mit gesenkten Schutzschilden möglich, die deswegen automatisch deaktiviert werden. Im freien Raum

wird die Frachtluke gewöhnlich geöffnet, um Waren-Container oder Schiffbruchige aufzunehmen. Nachdem die Ware an Bord ist, werden die Schilde automatisch wieder hochgefahren.

– Der Menüunterpunkt **Schiff verlassen** <Shift E> wird benötigt, wenn man das Schiff im Raumanzug verlassen möchte. Das kann z.B. nützlich sein, um auf ein anderes Schiff umzusteigen oder um etwas aus nächster Nähe zu untersuchen. Der Raumanzug hat nur einen begrenzten Sauerstoffvorrat und ist nur mit den grundlegenden Navigationshilfen ausgestattet. Um wieder in ein selektiertes Schiff zu steigen, muss man sich in seiner unmittelbaren Nähe (maximal ca. 30m) befinden und die Tastenkombination <**Shift E**> betätigen.

– Mit **Schiffsname ändern** <m> kann jedem eigenen Schiff ein neuer Name nach persönlichem Geschmack gegeben werden. Eine Umbenennung oder Durchnummerierung kann nützlich sein, wenn man mehrere Schiffe gleichen Typs besitzt und sie leicht und schnell unterscheiden möchte.

– Das **Waffen-Zielsystem** ist im Raumkampf sehr nützlich, weil dadurch eine Zielunterstützung zur Verfügung steht. Standardmäßig kann die Berechnung des Vorhaltewinkels aktiviert werden. Mit einer Software-Erweiterung für den Kampf wird die vollautomatische Zielhilfe verfügbar, die innerhalb bestimmter Grenzen die Waffensysteme selbständig auf den Gegner ausrichtet. Die Zielhilfen können mit der Taste <k> umgeschaltet werden.

– Der **Verkaufspreis Finder** <5> ist eine sehr nützliche Handelshilfe, die alle Stationen im Sektor scannt und so Informationen über Lagerstände und Preise an den Bordcomputer weitergibt. Zu jeder im Laderaum des

Beste Käufer		Beste Angebote	
	Ant.	Verk. Gr.	Kauf Gr.
Alpha Injektionsstrahltriebwerke	1	0	1140
Beta Injektionsstrahltriebwerke	1	0	2100
Gamma Injektionsstrahltriebwerke	1	0	2100
Waffen	10	236	236
Schiffe	Ant.	Verk. Gr.	Kauf Gr.
1 MW Schild	2	1002	1002
2 MW Schild	Ant.	Verk. Gr.	Kauf Gr.
3 MW Schild	5	21	10

Schiffes mitgeführten Ware schlägt diese Handelserweiterung diejenige Station vor, die momentan den höchsten Preis für

die Ware zahlen würde. Dies ist auch auf entfernte Systeme anwendbar, wenn dort ein eigener Scanner (Station, Schiff, Satellit) kontaktiert wird. Diese Erweiterung ist allerdings nicht standardmäßig eingebaut und muss erst erworben werden.

Menüs

- Der **Schnäppchen Finder <6>** arbeitet ähnlich wie der Verkaufspreis Finder, liefert jedoch Informationen über Produkte, die im aktuellen Sektor zum niedrigsten Preis angeboten werden. Die

Besten Käufer		Besten Angebote	
Art	Preis	Art	Preis
Argonisch	99.9	104	21 Ransch-aktive
Kaufpreis	100	104	21 Ransch-aktive
Solar-Produkt	0	0	0 Ransch-aktive
Salzsaure Flaschenbottle	36	72	0 Ransch-aktive
Kosmetik	23	72	0 Ransch-aktive
Kosmetik	0	404	404
Argon	2	26822	26822
Mobile System	7	13470	13470

zum niedrigsten Preis angeboten werden. Die so aufbereitete Stationsliste ist ein Muss für den fortgeschrittenen Händler. Auch diese Erweiterung ist auf entfernte Systeme anwendbar und muss zuvor erworben werden.

- Im Abschnitt **Monitorzuordnung** können kleinen Hilfsmonitoren bestimmte Sichten zugeordnet werden. So kann das Cockpitbild oder das Bild der Außenkamera auf zusätzlichen Minimonitoren angezeigt werden.

- Ihre persönlichen Daten <p>

In dieser Anzeige werden alle Informationen zum Piloten, also Ihnen, dargestellt. Neben Ihrer Beschäftigungszeit bei der TerraCorp (Flugzeit), den verfügbaren finanziellen Mitteln (Konto) und dem aktuellen Sternensystem (Standort), werden hier Ihre allgemeinen Handels- und Kampfränge ange-

Piloteninformation	
Flugzeit	21:20:03
Konto	03019 Cr
Standort	Rotes HQ
/ Rang	
Industrieller	25%
Händler	0%
Argonen Alkoholisierter Mitglied	57%
Boronen Vertrauter Freund	2%
Teladi Protektuelle	59%
Goner Vollwertiges Mitglied	0%
/ Inventar	
Nachrichtentag	
Manueller Log Eintrag	
Alle Logbucheinträge löschen	
Missionen zeigen	
Name ändern	

zeigt. Der Handelsrang steigt stetig, wenn sie Handel treiben, also Produkte preiswert einkaufen oder selbst produzieren und mit Gewinn verkaufen. Dabei ist es nicht wichtig, in welchen Teilen des Universums sie es tun, bei wem sie einkaufen oder wer Ihre Käufer sind. Daten aller Ihrer Handelstransaktionen

werden zentral ausgewertet und gespeichert, sodass sogar beim Einlösen einer Bergungsversicherung der Handelsrang nicht verloren geht.

Ihr Kampfrang wird ähnlich zentral verwaltet und erhöht sich jedes Mal, wenn Sie erfolgreich aus einer Kampfhandlung hervorgegangen sind. Dabei werden vor allem Abschüsse von feindlichen Schiffen prämiert. Auf vielen Stationen werden Aufträge und Missionen angeboten, die einen bestimmten Rang voraussetzen.

Neben den allgemeinen Rängen werden hier auch Ihre speziellen Titel bei den einzelnen Völkern aufgelistet. Je nach Handlungen, die Sie in den jeweiligen Territorien vornehmen, steigt oder fällt Ihr Ansehen. Wenn Sie sich hilfsbereit und zuvorkommend zeigen, wird ihr Ansehen steigen, und ein

neuer Titel wird Ihnen von der jeweiligen Regierung verliehen. Wenn Sie sich andererseits gewalttätig zeigen, sodass Ihre Handlungen als kriminell angesehen werden, fällt Ihr Ansehen in diesen Regionen schnell ins Bodenlose. Im Extremfall wird Ihnen die Landung auf Stationen verweigert, oder Sie werden sofort von den lokalen Patrouillenschiffen angegriffen.

Am Anfang Ihrer Karriere werden Sie neutral eingestuft. Wenn Sie im Laufe der Zeit in Regionen anderer Rassen fliegen, werden Sie jedoch feststellen, dass die Anfangseinstufung nicht überall gleich ist. Manche Völker sind misstrauisch Fremden gegenüber, andere unterstellen jedem Eindringling feindliche Absichten. Auf der anderen Seite werden Sie woanders sofort als Freund angesehen.

Die blätterbare Anzeige der persönlichen Daten enthält auch viele statistische Werte, die Sie als Pilot charakterisieren. Unter anderem werden hier der gesamte Flugweg, abgegebene Schüsse, abgefeuerte Raketen, die Trefferquote mit Waffen und Raketen und die Anzahl erfüllter Aufträge aufgelistet.

In der unteren Hälfte der persönlichen Anzeige kann das **Nachrichtenlog** abgerufen werden. Hier werden wichtige Meldungen, Ereignisse und empfangene Nachrichten protokolliert. Unter **Manueller Log Eintrag** kann das Nachrichtenlog um eigene Notizen erweitert werden. Das Nachrichtenlog kann auch wieder mit **Alle Logbucheinträge löschen** initialisiert werden. Um die Beschreibung des letzten Auftrags noch einmal abzurufen, kann **Missionsbriefing zeigen** ausgewählt werden. Mit dem letzten Punkt **Name ändern** kann der Name des Piloten neu vergeben werden. Bedingt durch die Hintergrundgeschichte heißt der Pilot standardmäßig Julian. Sie können aber hier Ihren eigenen Namen eingeben.

- **Besitztümer** <r>

Hiermit kann eine Auflistung des gesamten Eigentums des Piloten abgerufen werden. Die Besitztümerliste wird detailliert im Kapitel „Fortgeschrittener Handel und Besitztümer“ behandelt.

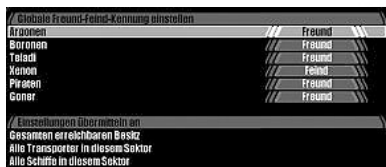
- **Nachrichtenlog** <l>

Das sind die protokollierten Meldungen und empfangenen Nachrichten, die auch über **Persönliche Daten** -> **Nachrichtenlog** abrufbar sind.

Menüs

- Kommandokonsole <e>

In dieser allgemeinen Kommandokonsole können Sie vorgeben, wie sie zu den einzelnen Völkern eingestellt sein möchten. Sie können für jede Rasse **Freund** oder **Feind** angeben. Diese globale Einstellung hat nichts mit der



Einstellung der jeweiligen Rassen Ihnen gegenüber zutun. Sie können gerne Paraniden für Freunde halten, obwohl sie in Ihnen einen Feind sehen. Andersherum können Sie Piraten für Feinde halten, obwohl Sie für Piraten keinen Feind darstel-

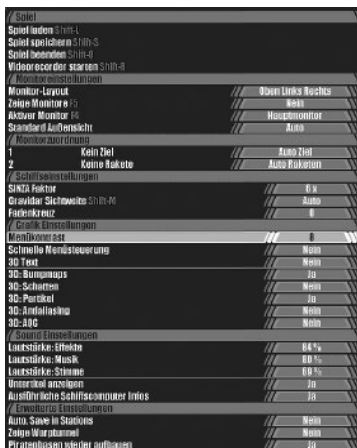
len und auf Piratenbasen landen dürfen.

Die hier auf diese Weise eingestellten Feinde werden auf der Sektorkarte und auf dem Gravidar rot gekennzeichnet. Diese globalen Freund-Feind-Kennungen können in der unteren Hälfte der Konsole selektiv auf Ihren Besitz übertragen werden, sodass z.B. nur Ihre Schiffe im aktuellen Sektor diese Einstellungen übernehmen.

Die Freund-Feind-Kennung kann für jedes Ihrer Schiffe oder Stationen auch gesondert in den Schiffs- bzw. Stationsmenüs vergeben werden.

- Optionen <Shift O>

Über dieses Menü können grundlegende Spieleinstellungen vorgenommen werden. Die Auswahl erfolgt zunächst durch das Selektieren der Zeile mit den vertikalen <Cursortasten>. Mit



den horizontalen <Cursortasten> kann der Wert oder die Einstellung verändert werden und mit <Enter> wird die Änderung übernommen.

– Im ersten Menübereich **Spiel** kann ein Spielstand gespeichert oder geladen werden. Über die Tastenkombination <Shift L> kann sowohl in Stationen als auch im Weltraum ein alter Stand geladen werden. Das Speichern <Shift S> des Spielstandes ist in jeder Station uneingeschränkt möglich. Wenn man jedoch im freien All speichern möchte, benötigt man dafür eine vorher erworbene Bergungsversicherung. Das Spiel kann

mit **<Shift Q>** beendet werden, womit man sich wieder im anfänglichen Spielmenü befindet. Um ganz besondere Spielsituationen festzuhalten, steht nicht nur mit **<F9>** die Screenshot-Funktion zur Verfügung, sondern es kann ein 3D-Videostream aufgenommen werden. Mit **<Shift R>** wird die Aufnahme gestartet, mit einem weiteren **<Shift R>** wieder beendet. Diese gespeicherte Aufnahme kann aus dem Spielmenü als Filmsequenz geladen und abgespielt werden.

– Bei den **Monitoreinstellungen** kann mit **<Monitor-Layout>** bestimmt werden, an welcher Stelle im Cockpit die Minimonitore erscheinen sollen. Standardmäßig werden bei Bedarf zwei kleine Monitore in den oberen Bildschirmecken dargestellt. Mit **<Zeige Monitore>** kann der Grundzustand der Zusatzmonitore festgelegt werden, die mit **<F5>** ein- und ausgeschaltet werden können. **<Aktiver Monitor>** legt fest, welcher der sichtbaren Monitore gerade die Kontrolle hat. Standardmäßig ist es der Hauptschirm, doch kann mit **<F4>** auf einen anderen Monitor umgeschaltet werden. **<Standard Außensicht>** legt fest, welches Bild die Außenkamera liefern soll. Bei der Auswahl „Manuell“ kann die Kamera mit den **<Ziffernblocktasten>** um das Schiff herum positioniert werden.

– **Monitorzuordnung** legt fest, welches Bild die Zusatzmonitore liefern sollen, wenn sie aktiviert werden.

– Unter **Schiffseinstellungen** kann mit **<SINZA Faktor>** der Grad der Zeitkomprimierung festgelegt werden, die mit dem Singularitäts-Zeitverzerrungsantrieb aktiviert werden kann. Die Grundeinstellung „6x“ bedeutet, dass, bei Aktivierung, die Zeit für den Piloten sechsmal schneller als normal vergeht. Mit der **<Gravidar Sichtweite>** wird die Reichweite des Gravidars eingestellt. Neben festen Reichweiten kann auch eine dynamische Funktionsweise (Standard) festgelegt werden, die die Gravidarsichtweite von der Entfernung naher Objekte abhängig macht. Mit **<Shift M>** kann die Sichtweite während des Raumfluges umgeschaltet werden. Mit **<Fadenkreuz>** wird die Darstellungsart der zentralen Zielvorrichtung festgelegt. Mehrere Formen stehen zur Auswahl, die links vom Menü betrachtet werden können.

– Mit den **Grafik Einstellungen** kann die Art und die Qualität der grafischen Darstellung angepasst werden. Mit **<Menükontrast>** wird die „Durchsichtigkeit“ der Menüs eingestellt. Während der Wert 8 die Menüs undurchsichtig erscheinen lässt, erlaubt der Wert 1 eine Sicht aus dem Cockpit durch die Menüs durch. Mit **<Schnelle Menüsteuerung>** wird die Tastenabfrage und damit das Scrollen in Menüs beschleunigt. Die Schrift in den Menüs kann mit **<3D Text>** auf eine leicht räumliche Darstellungsart

Titel

umgeschaltet werden. <3D: Bumpmaps> nutzt die Fähigkeit der Grafikkarte, Oberflächen eine Struktur zu verleihen. <3D: Schatten> schaltet die aufwändige, aber natürlich wirkende Schattenberechnung ein. <3D: Partikel> lässt kleine Partikel im Raum schweben, die das All nicht so steril erscheinen lassen und bei Raumflügen ein deutliches Gefühl der eigenen Bewegung vermitteln. <3D: Antialiasing> führt die aufwändige, aber optisch ansprechende Berechnung der Kantenglättung durch. <3D: AQC>, also die Automatische Qualitätskontrolle, passt ständig die 3D-Berechnungen und Darstellungen an die vorhandene Hardware an, um eine optimale Framerate zu erreichen.

– Bei den **Soundeinstellungen** kann die Lautstärke der Hintergrundmusik, der Soundeffekte und der Sprachausgabe eingestellt werden. Die zur Sprachausgabe synchronen Untertitel können hier ausgeschaltet werden. Zusätzlich kann hier der Bordcomputer angewiesen werden, ausführliche Informationen über erfasste oder selektierte Objekte zu liefern. Die meisten Beschreibungen werden vom Bordcomputer sprachlich ausgegeben, was mit der Zeit nicht mehr in dieser Ausführlichkeit nötig sein könnte. In diesem Fall können die Detailinformationen mit diesem Schalter unterbunden werden.

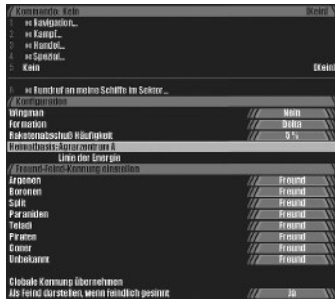
– Unter den **Erweiterten Einstellungen** kann mit <Zeige Warptunnel> festgelegt werden, ob während eines Raumsprungs eine entsprechende Zwischensequenz angezeigt werden soll. Da Piraten standardmäßig nicht nur für den Spieler als Feinde auftreten, kann es schnell passieren, dass Piratenbasen Ziel von Angriffen sein werden. Mit <Piratenbasen wieder aufbauen> kann voreingestellt werden, dass nach kontinuierlicher Zerstörung von Piratenbasen die Piraten anfangen, neue Basen an anderen Stellen aufzubauen. Es kann mit <Auto Save in Stationen> eine automatische Speicherung des Spielstandes bei jedem Andocken an Stationen aktiviert werden.

Schiffskommandokonsole <Shift C>

Über die Kommandokonsole des Schiffes können jedem Schiff Befehle zur Navigation, Kampf und Handel erteilt werden. Wird das Menü für ein anderes als das eigene Schiff aufgerufen, dann kann das Schiff hier zum Flügelmann (Wingman) gemacht werden. Flügel Männer werden in der Sektorkarte und der Besitzerliste mit einem „W“ gekennzeichnet. Darüber hinaus können hier für jedes Schiff extra die Freund-Feind-Einstellungen vorgenommen werden. Dieses Menü ist eines der wichtigsten und am meisten benutzten bei Raumflügen und Fernsteuerung von

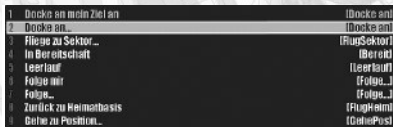
Schiffen. Es kann aus dem Hauptmenü über <Ihr momentanes Schiff> und <Kommandokonsole> aufgerufen werden. Der Kurzaufruf aus dem Cockpit ist <sc> oder <Shift C>.

In der obersten Zeile ist das aktuelle Kommando an das betreffende Schiff dargestellt. Diese Kurzbezeichnung ist auch im Cockpit sichtbar. In der Abbildung links hat das Schiff kein Kommando, d.h. es wird „von Hand“ geflogen. Die nachfolgenden Zeilen bieten eine Auswahl an Befehlen, die dem Bordcomputer erteilt werden können. Standardmäßig versteht jeder Schiffcomputer allerdings nur ein paar Grundkommandos zur Navigation.



Weitere Software-Erweiterungen können überall nachinstalliert werden. Alle Kommandos können jedem eigenen Schiff gegeben werden, auch dem Spielerschiff. Wenn also ferne Schiffe befehligt werden sollen, müssen die Anweisungen über die dortige Schiffskommandokonsole erteilt werden. Ein einmal erteiltes Kommando kann mit <u> oder über Menüs mit <sc> und <Kein> abgebrochen werden.

- Navigationsbefehle <1>



Die Auswahl der Navigationsbefehle kann aus dem Cockpit direkt mit <sc> oder <Shift C> und <1> aufgerufen werden.

<Docke an meinem Ziel an> ist ein Standardkommando und setzt voraus, dass ein Ziel zum Andocken erfasst wurde. Dabei kann es sich um eine Station handeln oder ein großes Schiff, an dem man andocken kann. Es ist ein oft verwendetes Kommando und kann aus dem Cockpit mit den Tasten <sc11> oder der Kurzform <Shift D> oder <u> gestartet werden. Wenn kein adäquates Ziel ausgewählt wurde, steht der Befehl nicht zur Verfügung.

<Docke an...> gehört auch zu den Grundbefehlen und lässt ein Schiff an einer Station oder einem großen Raumschiff andocken. Dabei wird zunächst automatisch die Galaxiekarte aufgerufen, um den Zielsektor auszuwählen, dann die Sektorkarte, um das Landeziel zu bestimmen.

Menüs

<Fliege zu Sektor...> gehört zum Standardsatz der Navigationsbefehle und lässt einen (zuvor schon einmal besuchten) Sektor auswählen, zu dem das Schiff vom Navigationscomputer gesteuert wird. Nach Erreichen des Sektors bleibt das Schiff in der Nähe des Sprungtores und kann weitere Kommandos empfangen.

<In Bereitschaft> ist ein Standardkommando und lässt ein Schiff an der momentanen Stelle anhalten. Dies kann nützlich sein, wenn man in dieses Schiff im Raumanzug einsteigen oder mit einem anderen Schiff andocken möchte. Falls erforderlich, wird das Schiff anderen (größeren) Schiffen ausweichen. Wenn es bewaffnet ist und entsprechende Kampfsoftware installiert wurde, wird sich das Schiff bei Angriffen standardmäßig mit den Frontwaffen verteidigen (unabhängig von den Geschützkanzeln).

<Leerlauf> ist ein Standardbefehl und lässt das Schiff mit halber maximaler Geschwindigkeit vorwiegend im Sektorzentrum (zwischen den Sprungtoren) umherfliegen. Es weicht anderen Schiffen aus und verteidigt sich, wenn es angegriffen wird (installierte Kampfsoftware vorausgesetzt).

<Folge...> steht nur zur Verfügung, wenn der Bordcomputer um die Navigationssoftware MK1 erweitert wurde. Das Schiff kann mit diesem Befehl angewiesen werden, einem anderen Schiff zu folgen. Das Zielschiff wird über die Galaxie- und die Sektorkarte bestimmt.

<Zurück zu Heimatbasis> ist ein Standardkommando, allerdings nur dann benutzbar, wenn das Schiff einer Raumstation zugeordnet wurde. Das Schiff fliegt daraufhin zu seiner Heimatbasis, landet und wartet auf neue Befehle.

<Gehe zu Position...> ist nur mit installierter Navigationssoftware MK1 verfügbar und lässt das Schiff an eine bestimmte Stelle im All fliegen. Dort angekommen, wartet das Schiff auf neue Kommandos. Es wird zunächst die Galaxiekarte aufgerufen, um den Sektor auszuwählen, dann die Sektorkarte, um den Zielpunkt zu bestimmen. Für die Zielpunktbestimmung stehen die <Ziffernblocktasten> zur Verfügung, die einen Cursor auf der Sektorkarte steuern. Nach Umschaltung der Sektorsicht mit <Eingf> kann der Zielpunkt auch in der Vertikalen zur Ekliptik bestimmt werden. Die Taste <Enter> bestätigt die Auswahl der Zielposition, und das Schiff setzt Kurs auf diesen Punkt.

- Kampfbefehle

Die Kommandos für den Kampf sind nur verfügbar, wenn der Bordcomputer mit der „Kampfsoftware MK1“ bzw. „Kampfsoftware MK2“ ausgestattet wurde. Die Auswahl der Kampfbefehle kann aus dem Cockpit direkt mit **<sc>**

1	Attackiere...	(Angriff)
2	Töte alle Feinde	(Angriff)
3	Beschütze mich	(Beschütze)
4	Beschütze...	(Beschütze)
5	Greife mein Ziel an	(Angriff Ziel)
6	Greife nächsten Feind an	(Angriff N.F.)
7	Attackiere Feind und Lande...	(Angriff F.L.)
8	Töte alle Feinde, Lande	(Angriff a.F.L.)

oder **<Shift C>** und dem Menüpunkt **<Kampf...>** aufgerufen werden.

<Attackiere...> ist mit installierter Kampfsoftware MK1 verfügbar und lässt ein Schiff ein bestimmtes Objekt angreifen. Dabei muss das Objekt nicht unbedingt den Feindstatus haben (das kann sich während des Angriffs ändern). Zunächst wird die Galaxiekarte aufgerufen, um den Sektor auszuwählen, dann die Sektorkarte angezeigt, um das Angriffsziel zu bestimmen.

<Töte alle Feinde> steht mit installierter Kampfsoftware MK1 zur Verfügung und weist das Schiff an, alle Feinde in seiner Umgebung anzugreifen. Das Schiff versucht, einen Feind nach dem anderen zu zerstören. Als Feinde werden dabei alle Objekte betrachtet, die für das Schiff die Feind-Kennung tragen..

<Beschütze...> wird mit installierter Kampfsoftware MK2 verfügbar und veranlasst das Schiff, ein Objekt zu beschützen. Dabei kann es sich um Freund oder Feind handeln, um Schiffe oder Stationen. Das Schiff wird sich in der Nähe des Zielobjektes aufhalten und es bei einem Angriff verteidigen. Die Auswahl des Zielobjektes erfolgt über die Galaxie- und die Sektorkarte.

<Greife mein Ziel an> ist erst mit installierter Kampfsoftware MK2 auswählbar und lässt das Schiff ein erfasstes Ziel angreifen. Das Ziel kann Freund oder Feind sein, wobei Objekte mit Freund-Kennung nach dem Angriff zu Feinden werden können. Nach der Zerstörung des Zieles ist das Kommando beendet.

<Greife nächsten Feind an> steht mit installierter Kampfsoftware MK2 zur Auswahl und veranlasst das Schiff, das nächste feindliche Objekt anzugreifen. Nach Zerstörung dieses Zieles ist das Kommando beendet.

<Attackiere Feind und lande...> wird mit installierter Kampfsoftware MK2 sichtbar, ist aber nur dann auswählbar, wenn dem Schiff eine Heimatbasis zugeordnet wurde. Das Schiff greift ein über die Galaxie- und Sektorkarte

Menüs

bestimmtes Ziel an und landet nach dessen Zerstörung in seiner Heimatbasis. Dieses Kommando ist äquivalent zu <Attackiere...>, mit einem zusätzlichen Heimflug.

<**Töte alle Feinde. Lande...**> wird mit installierter Kampfsoftware MK2 sichtbar, ist aber nur dann auswählbar, wenn dem Schiff eine Heimatbasis zugeordnet wurde. Das Schiff greift nacheinander alle Feinde in seiner Umgebung an und versucht, sie zu zerstören. Als Feinde gelten alle Objekte, die für das Schiff die Feind-Kennung tragen. Wenn keine Feinde mehr ausgemacht werden können, fliegt das Schiff zu seiner Heimatbasis. Dieses Kommando ist äquivalent zu <Töte alle Feinde>, mit einem zusätzlichen Heimflug.

- Handelsbefehle

Die Handelskommandos sind nur verfügbar, wenn der Bordcomputer mit der „Handelssoftware MK1“ bzw. „Handelssoftware MK2“ ausgestattet wurde und das Schiff einer eigenen Station zugeordnet wurde. Die Auswahl der Handelsbefehle kann aus dem Cockpit direkt mit <sc> oder <Shift C> und dem Menüpunkt <Handel...> aufgerufen werden.

<**Kaufe Ware zum besten Preis...**> wird verfügbar mit der Handelssoftware MK1 und ist ein Kommando an Schiffe, die zur Versorgung ihrer Heimatbasis mit Rohstoffen ausgewählt wurden. In einer automatisch dargestellten Auswahl der Rohstoffe kann die Ware ausgewählt werden, die das Schiff für seine Heimatstation ankaufen und liefern soll. Der Bordcomputer berechnet den besten Anbieter, wobei in die Berechnung nicht nur der Preis, sondern auch die Entfernung und Lagerbestand mit einbezogen werden. Das Schiff fliegt los, kauft die Ressourcen ein und fliegt zurück zur Heimatbasis. Dort entlädt es die Waren, bestimmt wieder einen Anbieter und fliegt los. Sollte sich der Einkaufspreis in der Zielstation ändern oder alles ausverkauft sein, fliegt das Schiff direkt von dort zu einem neu bestimmten Anbieter. Die Versorgung der Heimatstation wiederholt sich, bis die Lagerbestände voll sind, die Station kein Geld mehr hat oder kein günstiger Anbieter bestimmt werden kann. In diesem Fall bleibt das Schiff in der Station und prüft von Zeit zu Zeit, ob es losfliegen soll. Der maximale Einkaufspreis des Rohstoffs, Kapital zum Einkaufen und die maximale Entfernung der Einkaufstouren können in den Stationseinstellungen bestimmt werden.

<**Kaufe Ware...**> ist für Schiffe verfügbar, die eine Heimatbasis besitzen und die Handelssoftware MK1 installiert haben. Aus einem Menü kann eine Ressource ausgewählt werden, von der das Schiff soviel wie möglich

einkauft und anliefern. Diese Einkaufstour ist allerdings nur einmalig und wird nur begrenzt durch den verfügbaren Laderaum des Schiffes und der Fabrik sowie die Credits auf dem Fabrikkonto.

<Verkaufe Ware zum besten Preis...> wird mit der Handelssoftware MK2 für Schiffe mit einer Heimatbasis verfügbar. Statt auf Käufer zu warten, können Sie als Fabrikbesitzer Schiffe einsetzen, die mit diesem Befehl die produzierten Waren an andere Fabriken ausliefern und verkaufen. Dazu wird vom Schiffcomputer ein Käufer in einem bestimmten Umkreis bestimmt, der momentan den besten Preis für das Produkt zahlt.

<Verkaufe Ware...> wird verfügbar mit der Handelssoftware MK2 für Schiffe mit einer Heimatbasis. Mit diesem Kommando kann ein Schiff angewiesen werden, eine bestimmte Ressource zu verkaufen. Dieses Kommando wird einmal ausgeführt.

- Spezial

Die Spezialkommandos sind nur verfügbar, wenn der Bordcomputer mit der „Spezialsoftware MK1“ ausgestattet wurde. Die Auswahl der Spezialbefehle kann aus dem Cockpit direkt mit **<sc>** oder **<Shift C>** und dem Menüpunkt **<Spezial...>** aufgerufen werden.

<Sammle Ware in Sektor...> ist ein Befehl an Schiffe, die verlorene Fracht-Container in einem bestimmten Sektor aufzusammeln sollen. Dabei wird der verfügbare Laderaum und die Transport-Klasse der Waren berücksichtigt. Ein M5 Discoverer wird demnach keine Container mit Raketen des Typs „Hornisse“ aufzusammeln.

<Sammle Ware ein...> veranlasst das Schiff, Fracht-Container mit einer bestimmten Ware zu suchen und aufzunehmen. Nur Waren mit zum Schiffstyp kompatibler Transport-Klasse können gesammelt werden.

- Rundruf an meine Schiffe im Sektor

Dieses Menü dient der Steuerung mehrerer eigener Schiffe gleichzeitig. Je

nach Situation können Kommandos an Flügelmänner, Kampfdrohnen oder einzelne Schiffstypen erteilt werden. Sehr effektiv, wenn

eine ganze Flotte oder nur Teile davon mobilisiert werden sollen.

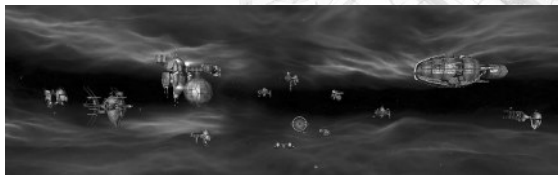
- 1 » Rundruf-Sektor: Wingmen...
- 2 » Rundruf-Sektor: M5/M4/M3 Schiffe...
- 3 » Rundruf-Sektor: M0 Schiffe...
- 4 » Rundruf-Sektor: M5/M4/M3/M0 Schiffe...
- 5 » Rundruf-Sektor: TS/TP Schiffe...
- 6 » Rundruf-Sektor: M3/M4/M3/M0/TS/TP Schiffe...
- 7 » Rundruf-Sektor: Kampfdrohnen

Raumfahrt und Navigation

Die unendlichen Tiefen des Weltraums sind eine große Herausforderung an die Sinne der meisten in der Schwerkraft ihrer Heimatwelten entstandenen Lebewesen. Um in der Leere des Raumes nicht verloren zu gehen, kann sich ein Raumpilot an Sternkonstellationen oder den Charakteristika des lokalen Systems orientieren. Nahe Sonnen, Planetenpositionen, interstellare Nebel, Asteroiden oder künstliche, raumgestützte Stationen können als Orientierungshilfe dienen. Alle Raumschiffe in dem hier bekannten Universum sind standardmäßig mit Möglichkeiten ausgestattet, solche Umgebungsmerkmale zu speichern und auszuwerten. Die so aufgebaute Datenbank ist für den Piloten eine große Hilfe bei der Navigation.

Das bekannte Universum ist in Sektoren aufgeteilt, die durch Raumtore miteinander verbunden sind. Alle Spezies, die irgendwann die Raumfahrt erlernten, stießen auf solche Tore in ihren lokalen Systemen und konnten sich so auf andere Gebiete ausbreiten. Der Ursprung der Tore ist bis heute nicht geklärt. Man geht davon aus, dass sie einst von einer hochentwickelten Spezies errichtet wurden und dass sie nicht wahllos im Universum verteilt sind.

Von Zeit zu Zeit werden immer neue Sprungtore entdeckt, die zu fremden Gebieten führen und so das bekannte Universum ausdehnen. Die meisten Systeme sind mittlerweile besiedelt oder stehen unter der Kontrolle einzelner Spezies oder großer Konzerne. Die Zentren dieser Systeme, die meist zwischen Sprungtoren liegen, sind gefüllt mit Raumstationen, die vorwiegend der Produktion und dem Handel mit lokalen Erzeugnissen dienen.



Jedes Schiff ist mit einem Grundscanner ausgestattet, der Informationen über Objekte in seiner Reichweite an den Bordcomputer weitergibt. Positionen von großen, stationären Objekten wie Asteroiden, Raumstationen oder Toren werden so permanent in der Navigationsdatenbank gespeichert und können jederzeit abgerufen werden. Alle Stationen, Schiffe und Satelliten sind auch mit einer Intersystem-Kommunikationseinrichtung ausgestattet, die es ermöglicht, Scan-Ergebnisse entfernter Gebiete auf die gleiche Weise in der Datenbank abzuspeichern. Zusätzlich zu den Grundinformationen über stationäre Objekte werden auch allgemeine Daten über das jeweilige System gespeichert, wie Angaben zu

Raumfahrt und Navigation

Bevölkerung, Anzahl der Planeten, Sonnenstrahlenintensität, Name, politische Zugehörigkeit und eine kurze Beschreibung des Sektors.

Detaillierte Informationen über Objekte oder den Flugverkehr können nur dann abgerufen werden, wenn Daten aus der Reichweite eines eigenen Scanners empfangen werden. Solche Daten sendet jede eigene Station oder ein Schiff oder ein eigener Satellit. Durch den Einsatz von stärkeren Scannern oder erweiterten Satelliten können noch mehr Daten übermittelt werden.

Navigationskarten

Der Bordcomputer stellt die gespeicherten Daten und die momentanen Scan-Ergebnisse auf der Galaxie- und der Sektorkarte dar. Die Galaxiekarte (Taste <, >) zeigt die bereits besuchten Sektoren in einer vereinfachten Netz-Darstellung. Mit den **<Cursortasten>** kann ein Raumgebiet selektiert werden, und der Bordcomputer liefert dazu die gespeicherten Grunddaten des Systems. Mit den Tasten **<Pos1>** und **<Ende>** kann der Zoom-Faktor der Karte eingestellt werden.



Mit **<Enter>** werden weiterführende Informationen des ausgewählten Sektors auf einer Sektorkarte dargestellt. Diese Karte ist eine zweidimensionale Sicht auf das Zentrum des Systems, senkrecht zur Ekliptik. Es werden dort die bereits gescannten stationären Objekte und in grün eigene Besitztümer angezeigt. Rechts von der Karte werden alle dargestellten Objekte aufgelistet und können mit den

<Cursortasten> ausgewählt werden, um Detailinformationen über sie zu erhalten. Befindet sich in dem Sektor ein eigener Scanner (z.B. eigene Stationen, Schiffe oder Satelliten), werden auch bewegliche Objekte wie Schiffe, die sich in der Reichweite des Scanners befinden, dargestellt und aufgelistet.

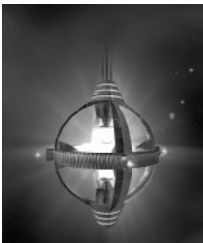
Die Darstellung der Sektorkarte kann mit den horizontalen **<Cursortasten>** eingeschränkt werden, um z.B. nur Stationen aufzulisten. Mit den Tasten **<Pos1>** und **<Ende>** kann in der Karte gezoomt werden. Die Taste **<Einf>** ändert die Sicht auf den Sektor und zeigt die zentralen Objekte in der Ekliptik-Ebene an. Objekte können auch direkt in der Sektorkarte mit Selektion und **<t>** als Ziel erfasst werden.

Raumfahrt und Navigation

Wie in jedem Menü schaltet **<Esc>** das vorherige Menü ein, während **<Entf>** alle Menüs, Karten oder Anzeigen sofort verlässt und die Cockpit-Sicht freigibt.

Die Sektorkarte des lokalen Systems kann aus der Cockpit-Sicht auch direkt mit **<. >** aufgerufen werden.

Alle Karten und Menüs werden auf ein HUD (Head Up Display) projiziert, wodurch die Sicht aus dem Cockpit nicht ganz verloren geht und das Schiff weiterhin gesteuert werden kann.



Eine weitere Orientierungshilfe stellen Navigationsbaken dar. Vor allem in unübersichtlichen oder gefährlichen Raumgebieten markieren sie eine Route, die eine sichere Passage bedeutet. Es empfiehlt sich, auf diese kleinen Leuchtfeuer zu achten und entlang der so gekennzeichneten Wege zu fliegen.

Das Gravidar

Eine sehr hilfreiche Navigationseinrichtung ist das Gravidar, mit dem alle Raumschiffotypen ausgestattet sind. Das Gravitations-Radar, kurz Gravidar, ist ein Ortungssystem, das auf Gravitationswellen beruht. Es ist mit einer ausführlichen Datenbank gekoppelt, sodass es anvisierte Objekte anhand ihrer Signatur in der Regel eindeutig klassifizieren kann. Die Identifikationsnummer eines anvisierten Objektes wird in Ihrem Cockpit angezeigt. Sollten Sie in kriegerische Auseinandersetzungen verwickelt werden, aktualisiert der Schiffscomputer die Zieldatenbank, sodass alle gegnerischen Schiffe entsprechend markiert werden. Die Markierungen Ihres Zielerfassungssystems werden dann rot dargestellt, sobald Sie ein feindliches Schiff anvisiert haben. Ein erfasstes Ziel wird auf dem Gravidar hell angezeigt.

Während die Ergebnisse des Scanners auf der Sektorkarte zweidimensional angezeigt werden, liefert das Gravidar Positionsinformationen von Objekten in einer quasi räumlichen Darstellung. Ihre eigene Position wird durch den Punkt in der Mitte des Gravidars festgelegt. Alle anderen Objekte werden relativ zu Ihrer Position angezeigt. Befindet sich ein Objekt über Ihnen, so wird eine Linie von dem Objekt herunter bis zu Ihrer Ebene

Raumfahrt und Navigation

dargestellt. Je länger die Linie ist, desto weiter befindet sich das Objekt über Ihnen. Analog dazu verfügen Objekte, die sich unter Ihnen befinden, über eine Linie, die vom Symbol des Objektes hoch zu Ihrer Ebene reicht. Alle Linien enden auf Ihrer Ebene.



Das Gravidar hat eine begrenzte Reichweite, die jedoch im Schiffsmenü oder direkt im Cockpit mit **<Shift M>** geändert werden kann. Standardmäßig ist das Gravidar in einem dynamischen Anzeigemodus, in dem seine dargestellte Reichweite von der Entfernung zum nächsten Objekt abhängt. Sprungtore sind eine Ausnahme und werden zur besseren Orientierung immer dargestellt (vorausgesetzt, sie wurden vorher gescannt und ihre Position ist in der Navigationsdatenbank gespeichert). Sie werden am Rand des Gravidarschirms angezeigt, um wenigstens ihre Richtung anzugeben.

Landeprozeduren

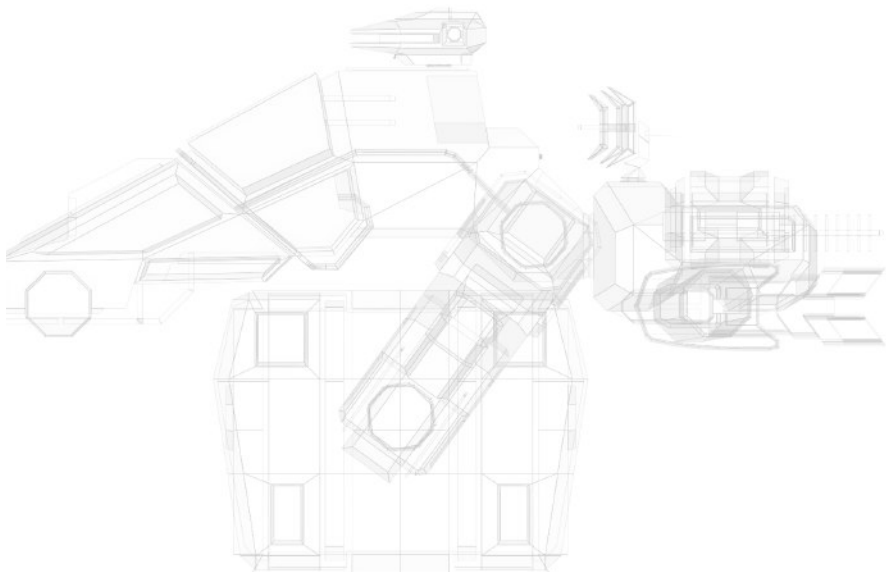
Das Landen auf Stationen gehört zu den alltäglichen Aktivitäten eines Raumpiloten. Doch nicht überall wird man willkommen sein, vor allem am Anfang einer Raumkarriere. Manche Völker sind Fremden gegenüber misstrauisch und wollen keinen Kontakt, in manchen Raumregionen wird man sogar als Feind angesehen. Andockversuche sind also nicht überall empfehlenswert, manchmal nicht möglich. Meistens jedoch wird man die Möglichkeit haben, an seinem Ruf zu arbeiten, und mit steigendem Ansehen und wachsendem Vertrauen werden sich nach und nach viele Landes Schleusen öffnen. In den meisten zivilisierten Systemen wird man bei Landungen freundlich begrüßt.

Um auf einer Raumstation manuell zu landen, muss man sich zunächst in ihrer Kommunikationsreichweite befinden, was gewöhnlich in einer Entfernung von 5 km gegeben ist. Die erfasste Station kann mit **<c>** kontaktiert werden, und das automatisierte Kommunikationssystem stellt eine Auswahl von möglichen Anfragen dar. Wenn die Landeerlaubnis einmal erteilt wurde, leuchten grüne Positionslichter auf, die die Einflugsbahn zur Landes Schleuse markieren. Mit verringerter Geschwindigkeit kann man jetzt das Schiff in die Schleuse manövrieren. Nach der automatischen Begrüßung kann das Schiff innerhalb der Station in einer Dockbucht „geparkt“ werden. Erst jetzt ist man mit dem örtlichen Handelsnetzwerk verbunden und kann z.B. seine Handelsgeschäfte erledigen. Die Prozedur des Einparkens kann mit **<Esc>** umgangen werden.

Raumfahrt und Navigation

Eine komfortable, aber nicht immer schnellere Form des Andockens stellt der Autopilot zur Verfügung. Standardmäßig ist jedes Schiff mit Grundfunktionen für Navigation ausgestattet. Dies beinhaltet auch das automatische Andocken. In der Schiffs-Kommandokonsole **<Shift C>** unter **<Navigation>** kann der Navigationscomputer angewiesen werden, an einer bestimmten Station anzudocken. Dabei ist es unerheblich, ob sich die Station in unmittelbarer Nähe oder in einem entfernten System befindet. Mit **<An Station andocken...>** wird erst die Galaxiekarte aufgerufen, um den Zielsektor auszuwählen, dann die Sektorkarte dargestellt, um die Zielstation anzugeben. Der Navigationscomputer übernimmt jetzt die Kursberechnung, weicht Hindernissen aus, nimmt Kurskorrekturen vor, bittet um Landeerlaubnis und dockt selbständig an der Station an.

Eine weitere Andockmöglichkeit bietet der Landecomputer. Diese Einrichtung ermöglicht es dem Raumschiff, eine Verbindung mit dem Leitstrahlensystem einer Station aufzubauen. Es ist die schnellste Art, an Stationen zu landen – mit **<d>** wird man sofort in die Landeschleuse versetzt. Der Landecomputer ist allerdings nur in bestimmten Sektoren erhältlich.



Einführung

Der Handel nimmt im X-Universum eine herausragende Rolle ein. Neben den Abenteuern, Missionen, Aufträgen, dem Erkunden und möglichen Kampfhandlungen kann die Betätigung als Händler sehr spannend und ertragreich sein. Um etwas zu erwerben, benötigt man Geld. Seit der großen Geldreform im Jahre 589 haben sich alle Völker des X-Universums auf eine einheitliche Währung geeinigt: Credits.

Alles, von den Bedürfnissen des täglichen Lebens, über diverse Dienstleistungen, bis zu eigenen Raumschiffen oder Stationen kostet Credits. Je mehr man davon hat, desto vielfältiger sind die Möglichkeiten, Ziele zu erreichen. Ob das Ziel nun ein gut ausgerüstetes Raumschiff ist oder eine eigene Produktionsstätte oder vielleicht sogar die Monopolstellung auf dem Weltmarkt - für alles benötigt man finanzielle Mittel. Und die kann man mit dem Handel erwirtschaften.

Es gibt mehrere Wege, als Händler Erfolg zu haben. Doch dazu muss man zuerst das Prinzip von Angebot und Nachfrage verstehen. Die meisten Raumstationen produzieren etwas, andere wiederum sind reine Handelsorte. Um Waren zu produzieren, benötigen Produktionsstätten Rohstoffe und kaufen sie bei anderen Fabriken ein. Diese Zuliefererfabriken benötigen wiederum andere Ressourcen, um ihre Produkte herzustellen. Um profitabel, also ohne Verluste zu arbeiten, muss jede Fabrik ihre Rohstoffe möglichst billig einkaufen und den Verkaufspreis ihrer Endprodukte der Nachfrage anpassen. Ist die Nachfrage groß, kann der Verkaufspreis entsprechend hoch ausfallen. Bleiben dagegen die Lager voll, muss der Verkaufspreis herabgesetzt werden, damit das Produkt für den Kunden attraktiv wird. Auf diese Weise unterliegen die Preise ständigen Schwankungen, die für das eigene Geschäft ausgenutzt werden können.

Die erste Aufgabe eines Händlers besteht also darin, sich einen Überblick über die Preise auf dem Markt zu verschaffen. Anfangs ist man mit geringem Kapital ausgestattet und die Handelsmöglichkeiten sind noch beschränkt. Doch auch kleine Transaktionen sind lohnend und legen den ersten Grundstein für weiteres wirtschaftliches Wachstum.

Tipp: In Handelsstationen kann mit Gütern zu festen Preisen gehandelt werden. Diese Preise unterliegen nicht den Marktschwankungen und sind so sichere Verdienstquellen, wenn auch nicht die profitabelsten.

Im Gebiet der Argonen gibt es gute Möglichkeiten, das eigene Kapital zu vergrößern. Die ersten guten Geschäfte können mit Energiezellen erzielt

Handel

werden, die man in den Sonnenkraftwerken kaufen kann. Ein guter Einkaufspreis wäre hier 6-10 Credits pro Einheit. Alle Raumfabriken benötigen und verbrauchen Energie, und je weniger sie davon vorrätig haben, desto eher sind sie bereit, einen guten Preis für eine Lieferung zu zahlen. Wenn man die erworbenen Energiezellen zu einem Preis von 20 oder mehr Credits verkauft hat, darf man es als ein sehr gutes Geschäft betrachten, denn man hat sein eingesetztes Kapital mehr als verdoppelt.

Tipp: Im Sektor "Linie der Energie", östlich von "Argon Prime", gibt es immer preiswerte Energie und auch ein paar Abnehmer.

Die Argon Discoverer, die man anfänglich fliegt, ist bestimmt kein ideales Handelsschiff. Doch mangels anderer Handelsmöglichkeiten wird man ggf. die ersten Geschäfte mit Hilfe dieses Schiffes durchführen. Im späteren Handlungsverlauf, nachdem man das Vertrauen seiner Arbeitgeber gewonnen hat, wird man die Möglichkeit haben, Handel mit einem richtigen Frachttransporter zu treiben. Doch auch wenn man dem Handlungsverlauf nicht folgt, wird man irgendwann genug Credits verdient haben, um auf ein anderes Schiff umsteigen zu können, mit dem das Geldverdienen schneller und sicherer geht. Zusätzlich existieren diverse Erweiterungen und Ausrüstungen, die dem Händler das Leben erleichtern und seine Arbeit automatisieren. Doch auch diese Produkte kosten Geld, das man sich vorher verdienen muss.

Tipp: Beliefern Sie anfangs Fabriken mit preiswerter Energie und/oder verkaufen Sie gefundene Warencontainer. Mit wachsendem Kapital können Sie später auf lukrativere Möglichkeiten der Geldvermehrung umsteigen.



Es ist nicht notwendig, in einer Fabrik zu landen, nur um die Produkt- oder Rohstoffpreise zu erfahren. Ob eine Fabrik ihre Produkte billig oder teuer verkauft, kann man am Lagerstand des Produktes erkennen. Erfassen Sie eine Fabrik und drücken die Informationstaste <i>. Unter dem Punkt <Stationsdetails> können einige Angaben zur Produktion abgerufen werden. Ist der blaue Produkt-Balken lang, bedeutet es volle Lager und damit einen niedrigen Preis. Genauso verhält es sich mit den Rohstoffen. Im Falle reiner Handelsorte (z.B. Handelsstationen, Werften, Ausrüstungsdocks) erscheinen hier



alle im Angebot stehenden Produkte mit Lagerbeständen. Später können Handelserweiterungen erworben werden, die dem Bordcomputer genaue Handelspreise der ausgewählten Raumstation übermitteln.

Der Warenkauf



zeduren sind im Kapitel über Raumflug

Haben Sie eine Fabrik gefunden, die ihre Produkte preiswert anbietet, sollten Sie nicht zögern, dort einzukaufen. Um Waren zu kaufen oder zu verkaufen, muss man in der betreffenden Raumstation mit einem Schiff landen. Nehmen wir als Beispiel ein Sonnenkraftwerk. Nach der Landung rufen Sie mit <Mit dieser Station handeln> das Handelsmenü auf (Landepro- und Navigation beschrieben).



In der Produktzeile steht "Energiezellen" als Produkt. Der blaue Balken in dieser Zeile, den man auch von außerhalb der Station zu sehen bekommt, stellt die Auslastung der Produktlager der Fabrik dar. Die Zahlen auf dem Balken bedeuten „aktueller Lagerbestand“/„maximaler Lagerbestand“ - in diesem Fall 4632 von 5000.

In den Zeilen darunter sieht man die Ressourcen, die benötigt werden, um das obige Produkt herzustellen. Die meisten Fabriken benötigen vor allem Primäre Ressourcen.

Handel

Im Falle eines Sonnenkraftwerks sind nur Sekundäre Ressourcen für die Produktion notwendig - hier Kristalle.

Rechts in den Zeilen sind die Preise angegeben, zu denen die Fabrik mit den Waren derzeit handelt. Man muss beachten, dass sich mit dem Produktionsfortschritt, dem Ressourcenverbrauch und dem Handel die Preise ständig ändern.

Im unteren Bereich ist ein Transaktionsbalken dargestellt, der den Laderaum des Schiffes darstellt. Außerdem, in Abhängigkeit von der oben gewählten Ware, wird links von dem Balken die Warenmenge in der Fabrik, rechts von dem Balken die Warenmenge im Schiffsladeraum angegeben. Je mehr der Balken von links an aufgefüllt ist, desto mehr Gesamtwaren haben Sie geladen.

Das eigene, derzeit zur Verfügung stehende Kapital ist rechts unten zu sehen.

In Produktionsstätten, zu denen auch das Sonnenkraftwerk gehört, kann man Produkte nur kaufen und Ressourcen nur verkaufen. Das bedeutet, dass in diesem Falle das Sonnenkraftwerk Energiezellen nicht einkauft.

Um ein Produkt (hier Energiezellen) zu kaufen, muss zunächst die Produktzeile mit den vertikalen **<Cursortasten>** selektiert werden (die Produktzeile ist standardmäßig selektiert, wenn man das Handelsmenü aufruft). Als nächstes muss der Laderaum des Schiffes mit der Ware gefüllt werden. Das kann auf 3 Arten geschehen:

- Die horizontalen **<Cursortasten>** nutzen, um die Warenmenge in Einzelschritten zu bestimmen.
- Die direkte Eingabe einer Zahl ändert die Schrittweite für die Mengenbestimmung.
- Die Taste **<Ende>** einmal drücken, um den gesamten freien Laderaum als Kaufmenge anzugeben. Taste **<Pos1>** zeigt wieder den freien Laderaum.

Diese Mengenauswahl wird entweder durch den verfügbaren Schiffsladeraum, den momentanen Lagerbestand in der Fabrik oder durch nicht ausreichende Geldmittel automatisch begrenzt.

Die vorgenommene Auswahl muss noch mit **<Enter>** bestätigt werden. Jetzt ist die Ware gekauft und im Laderaum des Schiffes verstaut.

Der Verkauf der Waren

Um ein gutes Geschäft zu machen, muss man die Ware zu einem höheren Preis verkaufen, als man sie eingekauft hat. Nehmen wir an, Sie haben z.B. eine Waffenfabrik gefunden, wo es sich lohnt, die erworbenen Energiezellen mit Gewinn wieder zu verkaufen. Nachdem Sie in der Fabrik gelandet sind, rufen Sie mit **<Mit dieser Station handeln>** das Handelsmenü auf.



Der Verkauf verläuft ähnlich wie der zuvor beschriebene Einkauf.

In der Produktzeile sehen Sie, was diese Fabrik produziert - hier Alpha Energieplasma-Werfer. Darunter sind die Ressourcen aufgelistet, jeweils mit den Balken und Zahlen zu den Lagerbeständen und den dazugehörigen Preisen.

Um jetzt die mitgeführten Energiezellen zu verkaufen, muss die Ressourcen-Zeile "Energiezellen" mit den vertikalen **<Cursortasten>** selektiert werden. In dem Schiffsladeraum-Balken leuchtet die Menge der geladenen Energiezellen weiß auf. Um die Verkaufsmenge anzugeben, hat man wieder 3 Möglichkeiten:

- Die horizontalen **<Cursortasten>** nutzen, um die Warenmenge in Einzelschritten zu bestimmen.
- Die direkte Eingabe einer Zahl ändert die Schrittweite für die Mengenbestimmung.
- Die Taste **<Pos1>** einmal drücken, um alle geladenen Energiezellen für den Verkauf vorzusehen. Taste **<Ende>** zeigt wieder die Gesamtmenge der mitgeführten Ware.

Die so eingestellte Verkaufsmenge muss nur noch durch **<Enter>** bestätigt werden. Damit ist die gewählte Menge Energiezellen verkauft und entladen. Die verdiente Geldmenge wurde Ihrem Geldkonto (rechts unten) gutgeschrieben.

Handel

Warenvolumen und Transportklassen

Nicht jede Ware wird in handlichen Päckchen gehandelt, und manche Produkte sind zu massiv, um sie mit einem kleinen Raumjäger zu transportieren. BoGas wird beispielsweise in großen versiegelten Zylindern transportiert, die zwar nicht schwer sind, dafür aber viel Platz im Laderaum einnehmen. Während eine Einheit Energiezellen auch eine Einheit des Laderaums einnimmt, benötigt man für eine Einheit BoGas schon 3 Laderaumeinheiten. Andere sperrige Produkte belegen noch mehr Platz, sodass Ihr anfänglicher Argon Discoverer z.B. nicht mehr als 12 Einheiten Raumkraut (Vol 3) transportieren kann.

Die Handelsprodukte werden zusätzlich in Transportklassen eingeteilt. Container mit komplexen Waffensystemen beispielsweise passen, auch nach der Komprimierung, einfach nicht in einen leichten Jäger. Die Größe der Ladeluke schränkt zusätzlich die Auswahl der möglichen Transportgüter ein. Die gängigsten Waren findet man in den Klassen S, M und L. Der Argon Discoverer darf nur kleine Container der Klasse S befördern.

Damit der Pilot immer darüber informiert ist, werden beide Werte in jedem Handelsmenü für jede Ware angegeben. In der Spalte „Vol“ wird in Laderaumeinheiten das Volumen einer Wareneinheit angegeben. Die Spalte „TK“ gibt die Transportklasse der Ware an. Sollte die Transportklasse mit dem gelandeten Schiff inkompatibel sein, wird zur Verdeutlichung die ganze Warenzeile in rot dargestellt. Dies bedeutet, dass dieses Schiff nicht mit dieser Ware beladen werden kann.

Handelshilfen

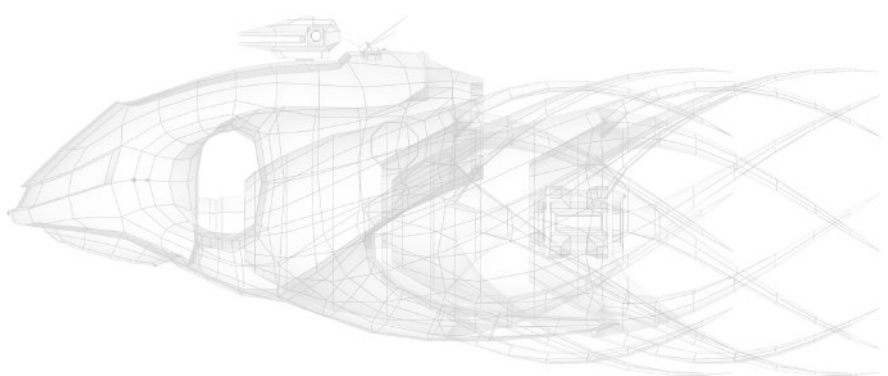
Um nicht lange nach günstigen Handelsgelegenheiten suchen zu müssen, gibt es mehrere nützliche Erweiterungen, die das Handeln erleichtern. Die meisten Erweiterungen können in Ausrüstungsdocks gekauft werden. Zu den wichtigsten Handelshilfen zählen:

- **Handelscomputererweiterung:** Mit Hilfe dieser Erweiterung können Piloten detaillierte Preisinformationen von Fabriken und Raumstationen abrufen, ohne dort zu landen.
- **Schnäppchen Finder:** Diese Einrichtung kann Ihnen helfen, für jedes Produkt, das in einem Sektor gehandelt wird, den jeweils günstigsten Verkäufer zu finden.

- **Verkaufspreis Finder:** Diese Erweiterung kann Ihnen helfen, die Fabrik oder die Station in Ihrem momentanen Sektor zu finden, die für jedes Ihrer Handelsgüter gerade den höchsten Preis zahlen würde.
- **Handelssoftware:** Dies ist eine Softwareerweiterung für alle gängigen Schiffscomputer Modelle und ist unabdingbar, wenn man eine eigene Fabrik mit Schiffen automatisch versorgen will.

Darüber hinaus können für den fortgeschrittenen Händler weitere Zusätze wie Scanner mit großer Reichweite, Laderaumerweiterungen, Landecomputer, Frachtscanner, Satelliten oder Triebwerkstuning sehr hilfreich sein. Nicht jede Erweiterung wird überall angeboten, manchmal muss man lange suchen oder weit fliegen, um sein Schiff nach Wunsch auszurüsten. Manche Upgrades werden sogar erst dann verfügbar, wenn man an seinem Ansehen in bestimmten Gebieten gearbeitet hat.

Doch all das kann einen Händler nicht abschrecken, der zielstrebig seine Handelsmöglichkeiten und -erfolge verbessern möchte.



Fortgeschrittener Handel und Besitz

Der Fernhandel

Wenn man genug Erfahrung mit dem Direkthandel gemacht hat, kann man zusätzlich Fernhandel betreiben oder sich ganz auf die Fernsteuerung eines oder mehrerer Handelsschiffe umstellen.

Jedes Schiff besitzt standardmäßig eine Kommunikationsanlage für Befehlsempfang und Datenaustausch. Zusätzlich ist jedes Schiff mit einem Grundscanner ausgestattet, der Daten aus der näheren Umgebung des Schiffes übermitteln kann. Mit dieser Grundausrüstung ist es schon möglich, ein Schiff fernzusteuern, in weit entfernten Gebieten Handel zu treiben oder andere Aktivitäten zu veranlassen. Es empfiehlt sich hier aber schon die Installation der Handelscomputererweiterung im steuernden Schiff, also dort, wo der Pilot sitzt und Kommandos an entfernte Schiffe sendet. Die Schnäppchen Finder und Verkaufspreis Finder Erweiterungen können den handelnden Schiffen oft zu profitableren Geschäften verhelfen.

Wenn sich das eigene Handelsschiff in einem entfernten Sektor befindet, muss es zuerst kontaktiert werden, bevor es einen Befehl empfangen und ausführen kann. Dazu muss es zunächst selektiert werden. Dies kann aus der Besitztümer-Liste <P> erfolgen. Dort sind alle Objekte zusammengefasst, die Ihnen gehören. Man kann ein Schiff auch über die Galaxie- und Sektorkarte anpeilen: In der Galaxiekarte <, > kann der betreffende Sektor mit den Cursortasten ausgewählt und mit <Enter> die entsprechende Sektorkarte abgerufen werden. Je nachdem, ob und welche Scanner Sie in diesem Sektor besitzen (in Satelliten, Stationen, Geschütztürmen, Schiffen), werden auf der Sektorkarte entsprechend detailliert und aktuell die dortigen Objekte und Installationen dargestellt. Eigene Objekte werden auf jeden Fall angezeigt und können kontaktiert werden.

Wie beim Direkthandel können so Fabriken nach preiswerten Produkten abgefragt werden. Natürlich nur, wenn sich die Fabriken im Bereich eines eigenen Scanners befinden. Um mit einer entfernten Station handeln zu können, muss das Schiff dort zunächst landen. Jedes Schiff ist standardmäßig mit Navigationssoftware ausgestattet, die Autopilot-Kommandos interpretieren und das Schiff entsprechend steuern kann. Mit <Shift C> schaltet man in die Kommandokonsole des selektierten Schiffes und ruft mit <Navigation> das Navigationsmenü auf. Je nach Softwareausstattung können hier diverse Befehle an den Navigationscomputer gesendet werden, die man aus dem Menü einfach mit den <Cursortasten> auswählen kann. Mit <An Station andocken...> wird erst die Galaxiekarte aufgerufen, um den Zielsektor auszuwählen, dann die Sektorkarte dargestellt, um die Zielstation anzugeben. Der Navigationscomputer übernimmt jetzt die

Fortgeschrittener Handel und Besitz

Kursberechnung, mögliche Ausweichkorrekturen, bittet am Zielort um Landeerlaubnis und dockt selbständig an der Station an.

Aus dem entfernten Schiffsmenü kann mit <Mit dieser Station handeln> das dortige Stationshandelsmenü aufgerufen werden und die Geschäfte können in der gleichen Weise wie bei beim Direkthandel erledigt werden.

Nach diesem Fernhandel kann der Bordcomputer des entfernten Schiffes sofort neu programmiert werden, das Schiff verlässt selbstständig die Raumstation und fliegt zum neuen Ziel.

Eigene Stationen

Eine eigene Raumfabrik ist wohl der progressivste Weg, Profit zu erwirtschaften. Allerdings wird hierfür viel Startkapital benötigt. Manche Fabriken kosten mehrere Hunderttausend Credits, manche sogar mehrere Millionen. Doch wenn man einmal über solche Summen verfügt, bietet es sich an, in solche Installationen zu investieren. Der große Vorteil einer eigenen Produktionsstätte ist, dass sie, einmal korrekt eingestellt, selbstständig wirtschaftet. Sie kann auch als Stützpunkt dienen und durch das Aussenden von Verteidigungsschiffen sich selbst schützen, sollte sie einmal einem feindlichen Angriff ausgesetzt sein.

Fabriken können überall gebaut werden. Doch der wirtschaftliche Erfolg ist stark vom richtig gewählten Standort abhängig. Es bringt gewöhnlich nicht viel ein, wenn man seine Fabrik neben mehreren gleichartigen Fabriken der Konkurrenz aufbaut. Möglicherweise wird man auch an solchen Standorten Produkte verkaufen können, doch dazu wird man den Verkaufspreis entsprechend drücken müssen, damit Kunden nicht bei der Konkurrenz einkaufen.

Bevor man sich also entschließt, für sein schwer verdientes Geld eine Fabrik zu errichten, sollte man aufmerksam und mit Bedacht die passende Gegend aussuchen. Oft hilft es schon, Frachtschiffe zu beobachten und ihre Ladung, Heimatbasis und Ziel abzufragen. Wenn es beispielsweise in einem Gebiet wenig Weizen gibt und Frachter weite Wege über mehrere Sektoren fliegen müssen, um die Weizenversorgung sicherzustellen, wäre es angebracht, in der Nähe ihrer Heimatbasen ein Agrarzentrum aufzustellen. So hat man sofort Kunden in der Nähe und kann viele und gute Geschäfte erwarten.

Hat man sich für eine Fabrik entschieden und einen guten Standort für sie gefunden, muss man sich umschauen, ob eine Schiffswerft in der Nähe ist und ob dort solche Fabriken angeboten werden. Schiffswerften sind nicht

Fortgeschrittener Handel und Besitz

oft anzutreffen, doch jedes Volk im X-Universum besitzt mindestens 3 von ihnen. Eine Fabrik kann aber nur dann erworben werden, wenn man für die riesigen Fabrikteile entsprechende Transportmittel zur Verfügung hat. Ein Frachter der Klasse TS reicht da nicht mehr aus – für solche Transporte kommt nur ein Transporter der Klasse TL in Frage. Diese Transporter können wegen ihrer Größe nur an Schiffswerften anlegen und gehören erfolgreichen Unternehmern, die für ihren Erwerb große Geldmengen investierten. Deswegen sind sie auch immer auf der Suche nach Personen und Unternehmen, die ihre Dienste in Anspruch nehmen wollen. Meistens findet man solche TL Transporter in Wartepositionen in der Nähe von Werften, wo sie angesprochen und für den Fabriktransport angeheuert werden können.

Nachdem man im Gespräch mit dem TL-Kapitän den Mietpreis akzeptiert hat, sollte man den TL anweisen, an der Schiffswerft anzulegen. Wenn er angedockt hat, kann man über das Handelsmenü der Werft eine Raumfabrik, oder je nach Fabrikgröße und Ladekapazität des TLs auch mehrere Fabriken auf einmal kaufen. Danach muss dem TL erklärt werden, wo die Station aufgebaut werden soll. Dies erfolgt im Gespräch mit dem TL-Kapitän und kann auf zweierlei Arten geschehen:

- TL anweisen, zu folgen
- TL anweisen, zu einem bestimmten Sektor oder zu einer Position zu fliegen

Nachdem der TL den Aufbauort erreicht hat, weist man ihn an, mit dem Bau zu beginnen und nach einer Weile schwebt die eigene Fabrik betriebsbereit im Raum.

Damit die Fabrik mit der Produktion beginnen kann, benötigt sie Rohstoffe. Diese müssen eingekauft und angeliefert werden. Gewöhnlich setzt man hierzu Transporter der Klasse TS ein. Von großem Vorteil ist es jetzt, solche Transporter mit Softwareerweiterungen für den Handel auszustatten. Damit sind sie in der Lage, selbstständig nach preiswerten Ressourcen zu suchen, sie einzukaufen, abzuliefern und bei Bedarf wieder selbstständig loszufliegen.

Eigene TLs

Eines der langfristigen Ziele eines ehrgeizigen Händlers kann der eigene Transporter der Klasse TL sein. In der Welt der Mogule und Tycoons sind sie selbstverständlich und erleichtern und beschleunigen viele Aufgaben und Aktivitäten.

Fortgeschrittener Handel und Besitz

TL-Transporter sind riesige Raumschiffe, deren Hauptaufgabe es ist, Fabrikteile zum Bestimmungsort zu transportieren und mit Hilfe von mitgeführten Baudrohnen und -robotern die Fabrik im Raum zu errichten. Als angehender Großindustrieller werden Sie diese Transporter kennen gelernt haben, wenn Sie sie zum Transport und Bau Ihrer ersten Fabriken angeheuert haben.

Ein eigener TL ist sehr teuer in der Anschaffung, manche kosten mehrere zig Millionen Credits. Es ist also eine kostspielige, aber dennoch lohnende Anschaffung, deren Wert man mit der Zeit immer mehr schätzen wird. Der eigene TL spart nicht nur die Mietkosten, er spart auch Zeit. Wie jedes andere eigene Schiff kann ein eigener TL nach Wünschen ausgerüstet und getunt werden. Die kolossalen Triebwerke machen den TL nach Aufrüstung schneller als alle anderen Transporter und sogar schneller als die meisten schweren Kampfschiffe.

Ein TL kann auch als mobile Basis eingesetzt werden, in der die wichtigsten Schiffe mitgeführt werden.



Ausgestattet mit einem Sprungantrieb, kann ein TL mit seinem riesigen Laderaum zur schnellen Versorgung eines ganzen Sektors eingesetzt werden. Beispielsweise kann ein TL bei Energiemangel in ein energiereiches Gebiet springen, dort seinen Laderaum von kleineren Transportern mit Energiezellen füllen lassen und wieder zurückspringen.

Ein TL ist kein Kampfschiff, doch seine Geschütze können mit sehr starken Waffen bestückt werden, und mit der Möglichkeit des Raketeneinsatzes ist er alles andere als ein leichter Gegner. Auch nicht zuletzt wegen seiner starken Panzerung und Schilde wird er von manchem Kapitän als eine preiswerte Alternative zu kapitalen Kriegsschiffen angesehen.

Fortgeschrittener Handel und Besitz

Besitztümer

Alle Schiffe und Installationen besitzen eine eindeutige Kennung, die eine Zuordnung ihrer Zugehörigkeit ermöglichen. Auf diese Weise sind die Eigentumsverhältnisse immer geklärt und können jederzeit abgefragt werden. Sie können von Ihrem Kommando-

Objekt	Stationen	Schiffe	Sektoren	Statistik	Objekte
Erstflug-Schiffe	Stationen	Schiffe	Sektoren	Statistik	Objekte
Skorpion One		13 Spieler 7		kein	
Skorpion One		W	Preis	1000000	kein
Skorpion One		W	Preis	1000000	kein
Skorpion One		W	Preis	1000000	kein
Skorpion One		W	Preis	1000000	kein
Skorpion One		W	Preis	1000000	kein
Skorpion One		W	Preis	1000000	kein
Skorpion One		W	Preis	1000000	kein
Skorpion One		W	Preis	1000000	kein
Skorpion One		W	Preis	1000000	kein

schiff aus eine Liste Ihres Eigentums abrufen <r> und so den Überblick behalten.

In dieser Liste der Besitztümer werden alle Ihre Schiffe, Satelliten und Stationen aufgelistet. Auf einen Blick haben Sie auch Informationen über den jetzigen Standort und Aufgabe (bei Schiffen) sowie über den Produktionsstand, Verkaufspreis und Creditkonto (bei Fabriken). Im Laufe der Zeit wird diese Liste immer länger und kann zur besseren Übersicht, wie die Sektorkarte, auf selektive Darstellung der Schiffe oder der Stationen umgeschaltet werden (horizontale <Cursortasten>). Das Auflisten von Satelliten kann ebenfalls abgeschaltet werden.

Die einzelnen Besitztümer in der Liste können mit den vertikalen <Cursortasten> selektiert werden, um mit <Enter> Detailinformationen abrufen zu können. Auch die Galaxie- und die Sektorkarte können direkt mit <,> bzw. <.> aus dieser Liste aufgerufen werden. Die Karten sind dann sofort auf das selektierte Objekt ausgerichtet.

Sollten Sie einmal Ihren Transporter aus den Augen verloren haben, finden Sie ihn in der Besitztümerliste sofort wieder.

Waffen und ihre Verwendung

Die Tasten <1> bis <4> dienen zum Aktivieren der Waffen in den dafür vorgesehenen Buchten. Es hängt von Ihrem Schiff ab, welche und wie viele Waffen Sie montieren können. Haben Sie eine oder mehrere Energiewaffen (zum Beispiel einen Alpha Impulsstrahlenemitter) installiert, wird der dafür vorgesehene Speicher mit Energie aufgeladen. Alternativ dazu können Sie auch Munitionswaffen (zum Beispiel eine Projektilkanone) benutzen. Diese Waffen sind nicht von Energievorräten, sondern von mitgeführter Munition abhängig. Über vorhandene Reserven informieren Sie Anzeigen in Ihrem Cockpit.

Zum Feuern benutzen Sie die <linke Strg>-Taste. Dadurch löst sich ein Schuss aus allen aktivierten Waffen. Der bewirkte Schaden richtet sich nach der Waffenart. Einige eignen sich eher, um an Schilden, andere, um an Schiffshüllen Schäden zu verursachen. Auch die Größe des Schadens richtet sich nach der Art der Waffe. Außerdem unterscheiden sie sich in Energieverbrauch, Reichweite, Feuer- und Geschossgeschwindigkeit.

Die dritte Waffengattung sind Raketen, von denen es mehrere Typen gibt. Je nach Schiffstyp können unterschiedliche Raketen benutzt werden. Mit der Taste <m> wählen Sie den zu verwendenden Typ unter allen mitgeführten aus. Mit der Taste <l> starten Sie eine Rakete. Alle Raketen sind zielsuchend, sie greifen immer das gerade ausgewählte Ziel an und verfolgen es solange, bis sie es treffen oder ihnen der Treibstoff ausgeht. In diesem Fall zerstören sie sich selbst. Raketen unterscheiden sich in Geschwindigkeit, Wendigkeit, Reichweite und verursachtem Schaden.

Der Kampf

Um den richtigen Waffentyp auszuwählen, bedarf es einiger Erfahrung. Mitunter ist es sinnvoll, eine Waffe mit nur geringem Schadenspotenzial einzusetzen, die dafür aber wenig Energie verbraucht und in der Lage ist, mit hoher Schussfolge weit zu schießen, um so gegen mehrere, schnelle Angreifer zu bestehen.

Sie sollten also nach Möglichkeit erst in Kämpfe eingreifen, wenn Sie schon einige Erfahrung als Pilot gesammelt haben. Da Sie jedoch jederzeit von Piraten überfallen werden können, gilt es, vorbereitet zu sein.

Wenn Sie auf eine Gruppe feindlicher Schiffe treffen, dient Ihnen die Taste <e> dazu, das feindliche Schiff, das Ihnen am nächsten ist, auszuwählen. Danach können Sie mit den Tasten <BildAuf> und <BildAb> nacheinander alle in Scannerreichweite befindlichen feindlichen Objekte aufrufen.

Raumkampf

Ihre Waffen, außer den Raketen, schießen meistens gerade nach vorne. Wenn sich ein Gegner im Zielkreuz befindet, sollten Sie in der Lage sein, ihn zu treffen, dabei müssen Sie jedoch die Geschossgeschwindigkeit berücksichtigen. Jeder Schuss muss erst den Abstand zwischen Ihnen und Ihrem Gegner überwinden, wodurch dieser noch Zeit hat auszuweichen.



Versuchen Sie deshalb, seine Bewegungen vorauszuahnen und dorthin zu zielen. Mit der zuschaltbaren Zielhilfe wird genau dieser Vorhaltewinkel vom Bordcomputer berechnet und als Zielpunkt auf dem HUD angezeigt. Mit der Software-Erweiterung für den Kampf steht Ihnen eine vollautomatische Zielhilfe zur Verfügung, die in einem gewissen Rahmen die Waffen selbstständig so ausrichtet, dass der Gegner immer getroffen wird. Die Zielhilfen

können mit <k> umgeschaltet werden. Derweil können Raketen gut dazu benutzt werden, andere Feinde daran zu hindern, auf Sie zu zielen, oder sogar dazu, andere Raketen abzufangen.

Gelingt es Ihnen, die Schilde des Gegners durch ständigen Beschuss auf Null zu senken und dann durch weitere Treffer seine Hülle zu zerstören, haben Sie ihn vernichtet. Doch achten Sie dabei stets auf die Energie- oder Munitionsreserven Ihrer Waffen. Nichts ist gefährlicher, als den schon fast besiegt Feind im Visier zu haben, dann aber nicht feuern zu können, weil die Laser- oder Munitionsbänke leer geschossen sind. Genauso müssen Sie Ihre eigenen Schilde immer im Blick haben, sonst gelingt es anderen Angreifern vielleicht, diese auszuschalten und dann der Hülle Ihres Schiffes direkten Schaden zuzufügen.

Sollten Sie den Eindruck haben, einer Übermacht nicht gewachsen zu sein, empfiehlt es sich, den Rückzug anzutreten und wenn möglich Unterstützung zu erbitten. Wählen Sie dazu eine befreundete Station in Kommunikationsreichweite aus und öffnen mit der Taste <c> einen Kanal. Fordern Sie dann Hilfe gegen Ihre Angreifer an. Dies empfiehlt sich besonders, wenn Sie es einmal mit stärkeren Angreifern als den allgegenwärtigen Piraten zu tun bekommen.

Genauso kann es Ihnen passieren, dass Sie eines der Völker, die Wachmannschaften eines Sektors oder einer einzelnen Station gegen sich aufbringen, indem Sie gegen dort geltende Gesetze verstoßen.

Fortgeschrittene Kampfmöglichkeiten

Dazu zählen das Schmuggeln verbotener Waren, das Angreifen friedlicher Einrichtungen, anderer Transporter oder gar der Sektorpolizei selbst sowie unvorsichtiges Manövrieren und darauffolgende Kollisionen.

Sollte es Ihnen im Kampf gelingen, gegnerische Schiffe zu vernichten, wirkt sich dies auf Ihr Ansehen bei dem Volk, dem sie gegen einen Feind geholfen haben, und auf einen allgemeinen Kampfrang positiv aus. Dadurch können Sie neue, schwerere und riskantere, aber auch lukrativere Aufträge annehmen.

Den Piloten der TerraCorp werden für Raumkämpfe Schulungskurse angeboten.

Fortgeschrittene Kampfmöglichkeiten

Nicht nur Raumkämpfer-Naturen, sondern auch Reisende und Händler werden irgendwann in Situationen geraten, in denen es um die Rettung der eigenen Haut geht. Piraten können überall lauern und sind oft nicht nur an der Fracht, sondern auch an Schiffen interessiert. In manchen Raumregionen können auch noch andere Gefahren drohen, wie z.B. die maschinenartigen Xenon oder die neue geheimnisvolle Bedrohung der Khaak. Um aus solchen Auseinandersetzungen heil herauszukommen, sollte jeder Pilot Möglichkeiten und Wege kennen, die hilfreich sein können.



Eine gute Schiffsausrüstung ist sehr wichtig, wenn man sich in die Tiefen des Raums wagt. Je besser der Schildstatus, desto weniger Gefahr für die lebenserhaltende Schiffshülle. Doch nicht alle Schildarten können in jeden Schiffstyp eingebaut werden. Mit

<s> und <Schiffsdetails> können allgemeine technische Daten über das eigene Schiff abgerufen und die passenden Schilde, Waffen und Raketen abgelesen werden.

Weitere wichtige Erweiterungen, die der Sicherheit und Kampfstärke dienen, sind:

Bergungsversicherung <Shift S>: Nützlich, wenn der Gegner doch einmal stärker war. Im Gegensatz zu der Möglichkeit, jederzeit in Stationen den momentanen Spielstand abzuspeichern, ermöglicht der Besitz einer Bergungsversicherung das einmalige Abspeichern im Raum. Der Erwerb mehrerer Bergungsversicherungen ist vorteilhaft und praktisch.

Fortgeschrittene Kampfmöglichkeiten

Boost Erweiterung <Tab>: Mit Vollschub auf Maximalgeschwindigkeit. Ungeachtet dessen, wie viele Triebwerkstunings installiert sind, beschleunigt dieser Nachbrenner das Schiff in wenigen Augenblicken auf die maximal mögliche Geschwindigkeit.

Digitales Sichtverbesserungssystem <Alt>: Beobachtungsmöglichkeiten aus großer Entfernung. Diese Erweiterung eignet sich besonders gut zum entfernten Beobachten und Einschätzen von Situationen, in die man möglicherweise demnächst selbst verwickelt wird. Auch geeignet, um Raumbtore oder Landescheunen entfernter Stationen auszumachen oder feindliche Objekte aus sicherer Entfernung zu beobachten.

Eklptik-Projektor <g>: Schnelles Zurechtfinden. Nach action-geladenen Kämpfen dauert es manchmal etwas, bis man die Orientierung wieder gewinnt. Diese Erweiterung projiziert ein virtuelles Raster in die Eklptikebene, macht sie dadurch sichtbar und erleichtert die Orientierung. Auch nützlich, um Raumbtore in unübersichtlichen Gegenden zu finden.

Fracht-Scanner <i>: Abfragen der Fracht und Bewaffnung des Gegners. Mit diesem Scanner ist es z.B. möglich, die Anzahl und Art von Raketen festzustellen, die der Gegner im bevorstehenden Kampf einsetzen kann. Genaue Frachtangaben dienen oft Piraten, um zu entscheiden, ob sich ein Überfall lohnt.

Kampfdrohnen <Shift 8, Shift 9>: Flugkörper, die den Gegner angreifen und ablenken können. Kampfdrohnen sind mit Energiewaffen ausgestattet, schnell, wendig und in Gruppen eingesetzt eine Plage für jeden Gegner. Sie haben eine begrenzte Lebensdauer.

Geschütztürme:



Schwer bewaffnete, stationäre Verteidigungsanlagen. Diese Anlagen können wie Satelliten im Raum abgesetzt werden. Einmal eingestellt, greifen sie jeden Feind in ihrer Reichweite an.

Sprungantrieb <Shift J>: Raumsprung über ganze Sternensysteme. Der Sprungantrieb versetzt das Schiff augenblicklich an einen anderen, vorher bestimmten Raumpunkt. Die komplexe Technik erlaubt allerdings nur Sprungtore als Zielpunkte. Mit einem Sprung können bequem mehrere Sektoren überquert werden. Für jeden zu überspringenden Sektor benötigt dieser Antrieb bestimmte, schiffstypabhängige Mengen Energiezellen.

Fortgeschrittene Kampfmöglichkeiten

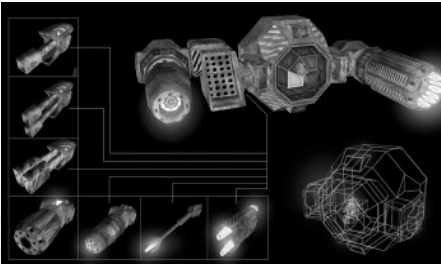
Steuerdüsen-Erweiterung <AltGr>: Vertikales und horizontales Gleiten möglich. Zusätzlich zu den Haupttriebwerken erlauben Steuerdüsen weitere Flugmanöver, die sowohl im Raumkampf, als auch beim exakten Steuern innerhalb von Stationen nützlich sein können.

Transporter: Materietransport mit begrenzter Reichweite.

Diese Erweiterung wird gerne zum Frachtaustausch zwischen Schiffen genutzt, ohne dass ein Ent- und Beladen nötig wäre. Man kann damit auch sich selbst in das Cockpit eines anderen eigenen Schiffes befördern, ohne in einem Raumanzug aussteigen zu müssen. Diese Materieüberführungen funktionieren jedoch nur innerhalb einer begrenzten Entfernung.

Kampf-Software-Erweiterungen: Zusätzliche Kampfbefehle.

Diese Software-Upgrades erweitern die Möglichkeiten des Bordcomputers um hilfreiche Zusätze, wie erweiterte Zielhilfe und weitere Kommandos.



Eine lukrative Möglichkeit, Kampfhandlungen zu beenden, ist das Kapern des gegnerischen Schiffes. Es gibt sogar Piloten, die sich nur auf das Übernehmen fremder Schiffe spezialisiert haben. Die so erlangte Beute kann in die eigene Flotte integriert oder verkauft werden.

Natürlich wird nicht jeder Pilot sein Schiff aufgeben, und es gehört etwas Fingerspitzengefühl und Erfahrung dazu, ein Schiff zu kapern. Genauso kann es passieren, dass man selbst von einem starken Gegner gezwungen wird, auszusteigen und ihm das Schiff zu überlassen – in der Hoffnung, dass man es im Raumanzug zu einer Raumstation schafft, bevor der Sauerstoff ausgeht oder man als Sklave gefangengenommen wird.

Ganze Flotten können aus gekaperten und reparierten Schiffen aufgebaut werden. Je nach Kampfstärke des eigenen Schiffes und Ihrer Kampferfahrung, können auch größere Schiffe im Kampf den Besitzer wechseln. Da gekaperte Schiffe meistens ohne Schilde übernommen werden, achten Sie darauf, dass sie nicht im Kampfgetümmel abgeschossen werden. Es empfiehlt sich, gekaperte Schiffe sofort aus dem Kampfgeschehen in die nächste Raumstation zu entsenden und sich zu einem späteren Zeitpunkt um sie zu kümmern.

Fortgeschrittene Kampfmöglichkeiten

Man muss nicht immer alleine in den Kampf ziehen. Man kann sich von weiteren eigenen Kampfschiffen begleiten lassen und ihnen verschiedene Navigations- oder Kampfbefehle erteilen. Mehrere Schiffe können als Flügelmänner mitfliegen, denen man mit **<Shift 6>** und **<Shift 7>** schnell Gruppenbefehle für Beschützen oder Angreifen geben kann.

Es ist auch möglich, mit riesigen Schlachtschiffen oder Trägern in den Kampf zu ziehen. Dazu gehört jedoch eine große Kampf- und Flugerfahrung, um die gegebenen Möglichkeiten der Feuerkraft und Steuerung solcher gewaltiger Kapitalschiffe effektiv nutzen zu können. Die Steuerung solcher gewaltiger Kapitalschiffe wird den TerraCorp-Piloten auf Wunsch in Schulungen vermittelt. Es kommt allerdings aufgrund der immensen Anschaffungskosten kaum vor, dass Schiffe dieser Größe Privatpersonen gehören.



Es gibt viele Schiffe, denen Sie begegnen werden. Jedes ist für einen bestimmten Zweck gebaut, doch viele können für unterschiedliche Aufgaben eingesetzt werden – mit entsprechenden Erfolgsaussichten. Die Raumschiffe werden von allen Völkern in Klassen eingeteilt, die hier kurz beschrieben werden:

M5 (Scout)

Zum Beispiel Teladi Harrier. Es sind die schnellsten Schiffe, sehr leicht bewaffnet und mit schwachen Schildern ausgestattet. Sie werden meist für Kleinsttransporte und Kurieraufträge eingesetzt. Letztere



Funktion hat allerdings seit der Erfindung der Sprungantriebstechnik stark nachgelassen. Ein weiterer Einsatz ist die Spionage in einem feindlichen Gebiet, bei der es auf Schnelligkeit und Wendigkeit ankommt.

M4 (leichter Jäger)

Beispiel: Argon Buster. Dieser Jäger ist das typische Flügelmansschiff in einem leichten Konvoi oder einem kleinen Kampfverband. Auch ist es das typische Begleitschiff eines Personentransporters. Stellenweise trifft man es auch vereinzelt als schnelles Transportschiff für Fabriken mit wertvolleren Gütern an.



M3 (schwerer Jäger)

Zum Beispiel Split Mamba. Das Rückgrat der Flotte. Es gibt keine bessere Bezeichnung für diesen Jägertyp. Er ist relativ kostengünstig, aber schon sehr zuverlässig und robust in einem Kampf. Dieser Schiffstyp ist oft in größeren Kampfverbänden anzutreffen.



Raumschiffe

M6 Korvette

In der Abbildung: Argon Zentauro. Sie sind das neue Verbindungsglied zwischen einem Zerstörer und einem schweren Jäger. Dieses Schiff kommt da noch weiter, wo eine Flotte M3 Jäger aufgeben



müsste. Die Kampfkraft einer Korvette ist, auch aufgrund ihrer großen Schilde und Waffen, recht beeindruckend. Dieses Schiff findet man entweder als Anführer größerer Kampfverbände, oder es fliegt einzeln durch das All. An jede Korvette kann ein Scoutschiff andocken. Nur die wirklich erfolgreichen Privatleute können sich ein solches Schiff leisten.

M2 Zerstörer

Abbildung: Split Python. Der Zerstörer ist das ultimative Schlachtschiff im Universum. Seine Laser reichen um ein Vielfaches weiter als die der normalen Jäger, und die Feuerkraft seiner Geschütze ist verheerend. Dieses Schiff ist durch mehrere der größten Schilde bestens geschützt. Es ist allerdings langsamer als eine Korvette oder ein schwerer Jäger. An diesem Schiff können meist nur wenige Schiffe andocken. Dabei handelt es sich meist um Versorgungsschiffe, in Einzelfällen auch um Privatschiffe der Kommandanten.



M1 Trägerschiff

Zum Beispiel Paranid Zeus. Die Trägerschiffe sind die langsamsten, aber am besten geschützten Schiffe. Sie haben meist mehrere Jägerstaffeln an Bord, die bei Anzeichen von Gefahr ausgeschleust werden. Meist hat ohnehin eine der Staffeln Wachdienst, sodass bei Gefahr nur weitere hinzugezogen werden können.



Ihre Bewaffnung ist nicht ganz so stark wie die der Zerstörer, was aber durch die stationierten Jägerstaffeln wieder ausgeglichen wird. Alle Trägerschiffe haben je nach Rasse unterschiedliche Hangarkapazitäten.

Zivile Schiffe

Transporter

Zum Beispiel Boron Delphin. Die Transporter werden genutzt, um wirklich große Güter oder Güter in großen Mengen von einem Ort zum anderen zu bringen. Sie wurden ursprünglich ausschließlich für den Warentransport konstruiert, später wurden auch Personentransporter entwickelt.



Personentransporter

Zum Beispiel Argon Express. Diese Entwicklung war notwendig, weil sich immer mehr Anzeichen dafür häuften, dass die Nutzung der Kompressionstechnik bei Personen unvorhergesehene psychische Langzeitschäden verursacht hat. Aus diesem Grunde wurden alle Personentransporter ohne ein internes Kompressionssystem konstruiert. Sie sind dennoch Wunderwerke der Technik, da man die Kabinen intern so verändern und zusammenlegen kann, dass der Kabinenraum zu einem Frachtraum umfunktioniert wird. So kann man entweder Passagiere oder aber, im nicht benötigten Raum, Waren transportieren. Nur in dem Raum, in dem die gefalteten Kabinen letztendlich untergebracht werden, wird mit der Kompressionstechnik gearbeitet.



Die jeweilige Ausstattung der Schiffe unterscheidet sich von Rasse zu Rasse. Während die Boronen ein entspanntes Reisen in gepflegter Umgebung mit Bars, Vorführräumen und Diskussionsforen bevorzugen, sind Paraniden und Argonen eher für einen nüchternen Stil, wobei die Paraniden, wann immer es geht, in Dreiergruppen zu reisen pflegen. In Teladischiffen kommt es vorrangig auf den Preis an, weswegen der Innenraum auch eher an eine Sardinenbüchse und die Kabinen an Wandschränke erinnern. VIPs sollte man mit diesen Schiffen möglichst nicht abholen. Die luxuriösesten Schiffe kommen von den Split, die mit solchen Schiffen auch schon mal Jagdausflüge unternehmen. Hier ist alles enthalten: Bar, Schießstand, Holodeck. Man findet alles, was das Herz begehrt.

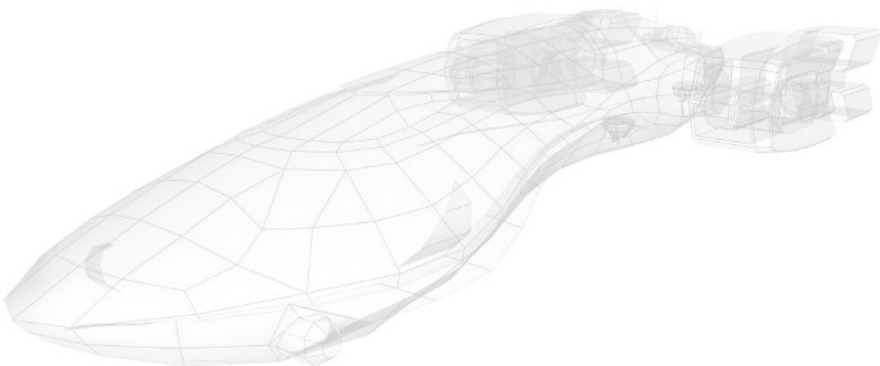
Raumschiffe

Großraumtransporter

Zum Beispiel Boron Orca. Dies sind die einzigen Schiffe, in denen eine oder mehrere neue Fabriken untergebracht und transportiert werden können. Dieses Schiff hat allerdings wie auch der Zerstörer, das Trägerschiff und die Korvette die Einschränkung, dass es nur an Schiffswerften andocken kann. Für das Beladen ist man weiterhin auf andere Schiffe, vordringlich auf Transporter angewiesen.



Die Hangarkapazität der TLs ist begrenzt und bei jeder Rasse unterschiedlich. In jüngster Zeit werden sie, aufgrund der zunehmenden Piratenpräsenz, mit mittleren Geschützen ausgestattet, was sie für manche zu einer preisgünstigen, schwächeren Alternative eines Trägerschiffes werden lässt.



Die ersten Sprungtore wurden vor ungefähr einer Milliarde Jahre vom „Alten Volk“ gebaut.

Auf der Erde wurde im Jahre 2022 das Sprungtor-Prinzip zufällig bei anderen theoretischen Forschungsarbeiten entdeckt. Man begann mit dem Bau und konnte 15 Jahre später die ersten Tests mit 2 Toren durchführen. Das eine Tor positionierte man im Mars-, das andere im Erdborbit.

Kurze Zeit später schickte man das Marstor zu Alpha Centauri. Während dieses Transports, der 78 Jahre dauerte, testete und experimentierte man weiter. Als die Torverbindung kurz verloren ging und man versuchte, die zwei Tore wieder aufeinander einzustellen, bemerkte man, dass das Erdtor Verbindungen zu scheinbar wahllos verstreuten Punkten in der ganzen Galaxis aufnahm. Es war der Beweis, dass es noch andere Sprungtore gab, die nicht irdischen Ursprungs waren.

Das Alte Volk bemerkte diese Verbindungsversuche anscheinend und sah sich gezwungen, darauf zu reagieren. Die Menschheit wurde offenbar als gefährliche Spezies eingestuft, und die Sprungtorrouten wurden alsbald umkonfiguriert, sodass sie ein Labyrinth aus unbewohnten Sonnensystemen bildeten.

Nachdem unbemannte Sonden durch die fremden Tore geschickt wurden und so keine Lebensformen entdeckt werden konnten, entschied man sich auf der Erde, ein Forschungsschiff zu bauen, das die fremden Tore und ihre Welten erkunden sollte. Die "Winterblossom", kommandiert von dem erfahrenen Cpt. René Farnham, kehrte nach 2 Jahren zurück. Entdeckt wurden Hunderte von Sprungtoren, aber keine Anzeichen von intelligentem Leben, außer den Toren selbst. Allerdings wurden viele Planeten untersucht, die man terraformen und kolonisieren könnte.

Im Jahre 2115 erreichte das zweite Tor Alpha Centauri und funktionierte ohne Probleme. Doch das System Alpha Centauri hatte bereits 2 fremde Tore, und so wurde der 2. Planet des Systems, Taurus, zur größten außerirdischen Menschenkolonie.

Nach dem Terraformer-Angriff, bei dem die Erde und nahe Kolonien größtenteils verwüstet wurden, zerstörte man das Erdtor aus Angst vor der Rückkehr der Angreifer. Die Raumfahrt und -forschung wurden auf der Erde fast gänzlich für Jahrhunderte eingestellt.

Das zweite Erdtor wurde während der Schlacht über Taurus beschädigt, blieb aber funktionsfähig. Durch die Schaffung neuer Torverbindungen erzeugte das Alte Volk einen geschlossenen Kreis von Systemen, die von

Xenon: Maschinen an der Schwelle zum Bewusstsein

mehreren Spezies, incl. den Terraformern, bewohnt wurden. Hier wurde z.B. Ianamus Zura, der Heimatplanet der Teladi, von den übrigen Kolonien getrennt. Das ist auch der Zeitpunkt, zu dem das uns bekannte X-BtF Universum entstand.

250 Jahre später wurde das 2. Erdtor von der „AP Gunner“, dem Schiff der Goner-Gründer, wieder entdeckt und durch Zerstörung der Elektronik funktionsunfähig gemacht.

Xenon: Maschinen an der Schwelle zum Bewusstsein

Um neue Welten für die Menschen bewohnbar zu machen, wurden seit dem Jahre 2066 regelmäßige Flotten von Terraformer-Schiffen in die Tiefen des Weltraums entsandt. Es waren unbemannte, vollautomatische Raummaschinen, deren Aufgabe darin bestand, in entfernten Regionen Raumstationen zu bauen und die atmosphärischen Bedingungen unbewohnter Planeten so vorzubereiten, dass Kolonisten von der Erde nachfolgen und sich niederlassen konnten. Die künstliche Intelligenz späterer Modelle wurde gesteigert, sodass sie sich selbst replizieren konnten.

Nach mehr als 30 Jahren wurde der Terraformerbau und deren Entsendung eingestellt. Die Kommunikation mit den in den Weiten des Weltalls arbeitenden Maschinen erfolgte durch Nachrichtendrohnen. Mit der Zeit konnten allerdings nicht mehr alle Terraformer erreicht werden. Niemand mehr konnte genau sagen, ob alle noch funktionierten und weiterhin Terraformung betrieben.

Nach weiteren 15 Jahren wurde ein Software-Update via Nachrichtendrohnen und Radio ausgestrahlt und erreichte mehr Terraformer-Flotten, als bekannt waren.

Dieses neue Update, das die TF auch untereinander austauschten, ist jedoch nachlässig entwickelt und schlecht vorbereitet worden. Es enthielt mehrere schwerwiegende konzeptionelle Fehler, die teilweise auch den ursprünglichen Direktiven widersprachen.

So kam es, dass weitere 20 Jahre später eine schon nahezu vergessene Terraformer-Flotte im Sonnensystem erschien und begann, die inneren Planeten, zu denen auch die Erde gehört, zu terraformen. Sie förderten Rohstoffe, bauten Stationen und zerstörten langsam die von der Menschheit geschaffenen Strukturen. Dieser Terraformer-Krieg verwüstete die Erde und die meisten Kolonien. Schließlich gelang es Nathan R. Gunne, die TF-Flotte durch das Erdsprungtor zu locken. Das Tor wurde daraufhin zerstört, um eine Rückkehr der TF zu verhindern. In einem vernichtenden Kampf über Taurus gelang es den jetzt abgeschnittenen Erdstreitkräften, die Terraformer zu besiegen.

Xenon: Maschinen an der Schwelle zum Bewusstsein

Nach vielen Jahrzehnten wurden vereinzelte Beobachtungen von unbekannten Schiffen in den Randgebieten des argonischen Territoriums gemeldet. Als die unbekannten Schiffe anfangen, argonische Schiffe und Stationen anzugreifen, ging man schließlich davon aus, dass es sich um die ehemaligen Terraformer handeln musste.

Sie wurden fortan Xenon genannt, und man glaubte, dass sie sich irgendwo in den Tiefen des Raumes reproduzierten und – über 200 Jahre nach Taurus – zu einem Schlag ausholten. Als die Xenon im Jahre 2385 die „Antigone“ zerstörten, erklärten die Argonen ihnen offiziell den Krieg, der den Namen „Der Xenon Konflikt“ erhielt.

Nach dem fast 80 Jahre dauernden Krieg gelang es den Argonen schließlich, ihre verlorenen Gebiete zurückzugewinnen und die Xenon wieder in die Tiefen des Universums zurückzudrängen.

Jahrhunderte vergingen. Während die Argonen versuchten, die Xenon in entfernten, unbekannten Systemen ausfindig zu machen, erschien im Sonnensystem ein Xenon-Schiff mit einem bis dahin unbekannten torlosen Sprungantrieb. Kurz vor seiner Selbsterstörung konnte es unbemerkt noch eine Nachrichtendrohne an sein Mutterschiff abschicken.

In den nächsten Jahren wurden die Heimatsysteme der Xenon entdeckt und Streitkräfte aller Völker der Planetengemeinschaft zu einem letzten Schlag zusammengeführt.

In dem Großen Xenon Krieg wurden die Flotten der Maschinen aufgerieben und endlich geschlagen. Die übrig gebliebenen Xenon-Schiffe wurden verfolgt und zogen sich noch tiefer in den Raum zurück.

Die Xenon, die mittlerweile ihre Intelligenz potenziert haben, begannen ein eigenes Bewusstsein zu entwickeln. Dies machte sie zu einer weiteren eigenständigen Spezies im X-Universum. Eine diesbezügliche, geheimnisvolle Botschaft, überbracht von den Söhnen, erreichte in dieser Zeit die Gemeinschaft der Planeten, und kurze Zeit später wurden die Sprungtorverbindungen geändert.

Bewohner des bekannten Universums

Die einzelnen Völker des X-Universums stammen aus verschiedenen Ecken des Weltraums. Obwohl ihre Welten durch Sprungtore miteinander verbunden sind, haben die einzelnen Spezies eine eigene und sehr abwechslungsreiche Geschichte.

Boronen

Die Boronen sind im ganzen X-Universum für ihre Weisheit und ihre hochentwickelte Kultur bekannt. Trotz Mitgliedschaft in der Grünergilde und ihrer Allianz mit den Argonen sind die Boronen aufgrund ihrer friedliebenden Natur allen Völkern des Universums freundlich gesinnt. Sie unterhalten Handelsbeziehungen zu den Paraniden und Teladi, sind jedoch den Split gegenüber sehr vorsichtig. Die Beziehungen zu den Split sind seit langer Zeit angespannt.

Obwohl es Königreich beziehungsweise Königinnenreich genannt wird, werden die Boronen von einer gewählten Regierung beherrscht. Es gibt aber ein Königinnenhaus, welches das Volk repräsentiert. Zur Zeit ist Königin Atreus das Oberhaupt der Familie. Ihr Lebensgefährte König Rolk kam bei einem Unfall ums Leben. Ihre einzige Tochter Menelaus ist damit die rechtmäßige Thronfolgerin.

Paraniden

Trotz zahlreicher Meinungsverschiedenheiten in der Vergangenheit sind die Paraniden immer noch mit den Split und durch Mitgliedschaft in der Profitgilde auch mit den Teladi verbündet. Abgesehen davon erlauben die Paraniden allen Völkern freien Handel in den von ihnen kontrollierten Sektoren. Beziehungen zu den Argonen sind jedoch sehr angespannt, und Handel zwischen beiden Völkern ist der einzige Kontakt, den sie miteinander pflegen.

Um jedoch überhaupt eine Landeerlaubnis auf einer paranidischen Station zu erhalten, müssen alle Piloten über ein bestimmtes Ansehen bei den Paraniden verfügen. Wenn man ihnen zeigt, dass man ihnen wohlgesonnen und hilfsbereit ist, wird einem der Zugang zu den Märkten gewährt – von Vertrauen oder gar Freundschaft kann jedoch nicht gesprochen werden.

Bis zum heutigen Tag sind ihre merkwürdigen Rituale und religiösen Riten für die anderen Völker ein Rätsel, und es ist praktisch unmöglich, sich damit anzufreunden oder sie gar zu verstehen.

Ihre Riten gestatten es übrigens keinem Mitglied eines anderen Volkes, sich auf einer Kolonie der Paraniden anzusiedeln, ja, nicht einmal, sie zu betreten.

Dies tun jedoch ohnehin nicht viele, da die Paraniden in der Regel Planeten kolonisieren, die für die anderen Spezies zu heiß sind.

Bewohner des bekannten Universums

Split

Die Split beherrschen heute immer noch weite Teile der ehemals von dem Königinnenreich der Boronen kontrollierten Gebiete. Sie verwenden weiterhin die seltenen Markus-Raumfliegen für ihre Antriebe und sind immer noch erfolgreich beim Handel als Mitglieder der Profitgilde. Obwohl die Beziehungen zwischen der Gründergilde und der Profitgilde auf den ersten Blick freundlich zu sein scheinen, verschlimmern sich die Beziehungen der Split zu den anderen Völkern zunehmend. Das liegt an ihrer aggressiven Natur und der weiteren Ausbeutung der Raumfliegen. Die Argonen misstrauen den Split aufgrund ihrer angeblichen Beziehungen zu den Xenon.

Teladi

Die Teladi sind die gerissensten Händler des Universums und lassen keine Gelegenheit aus, einen guten Profit zu machen. Deswegen suchen sie ständig nach weiteren Handelspartnern. Es wird vermutet, dass sie viele Tätigkeiten der Piraten finanzieren.

Ihre eigenen Technologien sind in der Regel weniger fortgeschritten als die der anderen Spezies, aber aufgrund ihrer Natur kaufen die Teladi lieber das, was sie brauchen, anstatt Technologien selbst zu erforschen und zu entwickeln. Deshalb haben sie auch Zugang zu fast allen fortgeschrittenen Schiffssystemen, Waffen- und Antriebstechnologien.

Argonen

Heute ist die Föderation der Argonen sehr einflussreich und ihr Territorium umfasst eine Vielzahl von unterschiedlichsten Planetensystemen. Einige Planeten sind von Eis bedeckt, andere wiederum sind staubige Wüstenplaneten. Der Planet Argon Prime ist das Herz der Föderation und Hauptsitz der Regierung und Verwaltung. Es ist außerdem einer der aufregendsten und spannendsten Orte im ganzen X-Universum. Abgesehen von den schönsten Ferienwohnungen gibt es Tausende von Bars, Restaurants, Theatern, Spielcasinos, Ferienvillas, holographischen Kinos – eigentlich alles, was es zu einem der schönsten Urlaubs- und Erholungsorte im ganzen bekannten Universum macht.

Die argonische Föderation wird von einem gewählten Parlament regiert, jede Stadt, Kolonie und Handelsstation wird von einem Senator repräsentiert. Der jetzige Präsident des argonischen Parlaments heißt Fran Herron.

Bewohner des bekannten Universums

Xenon

Heutzutage haben die Xenon keinerlei Kontakt zu irgendeinem Volk im Universum. Sie sind weder Mitglieder einer Handelsorganisation, noch gehören sie einer der Gilden an. Sie verwenden keine Credit-Einheiten, und es ist nicht bekannt, ob oder welche Währung sie überhaupt nutzen. Sie haben scheinbar kein Interesse am Handel mit den anderen Völkern oder deren Technologien.

Es ist noch unbekannt, wie groß die von den Xenon kontrollierten Territorien sind. Sehr wenige Schiffe trauen sich in ihre Sektoren hinein, und die meisten, die es gewagt haben, sind nie zurückgekehrt.

Eine geheime Sonderabteilung an der Akademie der argonischen Föderation auf Argon Prime untersucht seit Jahren die Xenon, katalogisiert und dokumentiert sämtliche Sichtungen ihrer Raumschiffe. Es wird neuerdings gemunkelt, dass die Finanzierung einer Expedition geplant sei, deren Ziel es sein wird, die Xenon-Sektoren zu erforschen.

Piraten

Sie sind kein Volk als solches, sondern bestehen aus Gruppen von gleich gesinnten Kriminellen, die sich auf diverse illegale Aktivitäten spezialisiert haben. Sie besitzen ihre eigenen Basen, meist versteckt und gut verteidigt. Die meisten Piratenstationen verfügen außerdem über große Flotten von Raumschiffen, welche regelmäßig auf Raubzügen unterwegs sind.

Timeline - Geschichtlicher Abriss

Entstehungsgeschichte des X-Universums

© Helge Kautz/Yannick Le Guern/Darren Astles

Vor etwa 5 Milliarden Jahren

Entstehung der ersten Arten des „Alten Volkes“.

Vor etwa 1 Milliarde Jahren

- Die Gemeinschaft des Alten Volkes bildet die noch heute existierende Form.
- Sie beginnen mit der Errichtung der Sprungtore.
- Aus unbekannten Gründen wird das Sonnensystem der Erde gemieden.

Vor etwa 0,5 Milliarden Jahren

Die erste vollkommen mechanische Spezies (die Sohnen) wird als Mitglied des Alten Volkes aufgenommen. Seither gelten sie als das ausführende Organ des Alten Volkes.

Erdjahr 1969, X-Jahr -201

Neil Armstrong, als erster Mensch in einer anderen Welt, setzt seinen Fuß auf den Mond.

Erdjahr 2007, X-Jahr -163

- Die japanische Wirtschaft hat ihrem Tiefpunkt erreicht. Viele wohlhabende Japaner wandern in andere Länder aus.
- Die internationale Raumstation wird in Betrieb genommen..

Erdjahr 2011, X-Jahr -159

- Quantencomputer beherrschen den Markt.
- Nanotechnologie ist nicht weit von praktischer Anwendung entfernt.
- Japan erholt sich langsam von der Wirtschaftskrise und wird zum Zentrum technologischer Forschung und Wissenschaft.

Erdjahr 2022, X-Jahr -148

- Japanische Sprache wird neben Englisch die wichtigste Sprache der Welt (und die bevorzugte Wissenschaftssprache)
- Ein Student der Tokioter Universität (Ashizava Kazuko) entdeckt zufällig das Sprungtor-Prinzip während anderer theoretischer Forschungsarbeiten.

Timeline - Geschichtlicher Abriss

Erdjahr 2036, X-Jahr -134

Die ersten zwei riesigen raumgestützten Sprungtore werden fertiggestellt und zwischen Mars- und Erdborbit getestet.

Erdjahr 2037, X-Jahr -133

Eines der Tore wird nach Alpha Centauri geschickt, mit vorgesehener Ankunft in etwa 78 Jahren.

Erdjahr 2043, X-Jahr -127

- Baubeginn des Forschungsraumschiffes Winterblossom.
- Um die Kommunikation zwischen der Winterblossom und der Erde sicherzustellen, werden Nachrichtendrohnen erfunden.

Erdjahr 2046, X-Jahr -124

Die Winterblossom beginnt, den Weltraum und Sternensysteme jenseits des Erdbereichs zu erkunden. An Bord sind 12 Wissenschaftler aus allen Bereichen, angeführt von dem Weltraumveteran Cpt. René Farnham, selbst auch ein Wissenschaftler.

Erdjahr 2063, X-Jahr -107

- Der Bau einer gigantischen Handelsmetropole nahe des Längengrads O ist abgeschlossen. Dieses Zentrum besitzt zwei Raumstationen. Mehr als 100 Millionen Menschen leben und arbeiten dort.
- Jeder spricht japanisch, das so zu den Sternen gebracht wird.
- Die Wirtschaft und Ökologie der Erde wachsen und gedeihen.
- Größere Kriege gibt es auf der Erde nicht mehr.

Erdjahr 2066, X-Jahr -104

- Die erste Flotte der Terraformer (sechs Roboterschiffe) verlässt die Erde.
- Alle 3 Jahre wird eine neue TF Flotte entsandt.

Erdjahr 2084, X-Jahr -86

Die erste sich selbst reproduzierende Flotte der Terraformer verlässt die Erde.

Erdjahr 2099, X-Jahr -71

- Das Terraformer Projekt wird eingestellt, keine neuen TF Flotten werden gebaut.
- Nicht alle vorhandenen TF Flotten können durch Nachrichtendrohnen erreicht werden und setzen das Terraformen und ihre weitere Vermehrung fort, ohne dass jemand auf der Erde darüber etwas weiß.
- Die weltweite Arbeitslosenrate liegt unter 7%. Keiner muss hungern,

Timeline - Geschichtlicher Abriss

es gibt keine „Dritte Welt“ mehr.

- Jeder spricht eine moderne Form von Japanisch als erste oder zweite Sprache.

Erdjahr 2115, X-Jahr -55

- Das zweite von Menschen gebaute Sprungtor erreicht Alpha Centauri und ist wieder betriebsbereit; das wäre jedoch nicht nötig gewesen, da Alpha Centauri bereits über zwei funktionsfähige Sprungtore verfügt.
- Der zweite Planet von Alpha Centauri – Taurus – wächst rasch zur größten Kolonie außerhalb des Sonnensystems, mit mehr als 100.000 Kolonisten. Der Planet hat eine Atmosphäre, einheimische Pflanzen und große Vorkommen natürlicher Ressourcen.

Erdjahr 2145, X-Jahr -25

Völlig unerwartet dringt eine Flotte von 6 TF-Schiffen in das Sonnensystem ein und versucht, einige Planeten zu terraformen. Auch die Erde ist betroffen. Die TF errichten Raumstationen, bauen Ressourcen ab und zerstören dabei etliche von Menschen errichtete Bauwerke.

Erdjahr 2146, X-Jahr -24

- Der TF Krieg verwüstet die Erde und die meisten Kolonien. Schließlich gelingt es Nathan R. Gunne, den größten Teil der TF Flotte durch das Erdsprungtor zu locken, damit es anschließend zerstört werden kann. Somit wird eine Rückkehr der TF unmöglich gemacht.
- Es finden in den nächsten Jahrhunderten fast keine Weltraumflüge statt, und der Bau eines neuen Sprungtores wird nicht in Erwägung gezogen.

Erdjahr 2184, X-Jahr 14

Ungefähr 12 Sprünge von Taurus entfernt wird ein großer Planet entdeckt. Er scheint ideal für die Kolonisierung geeignet zu sein. Viele Kolonisten machen sich auf den Weg zu diesem Planeten. Der Stern dieses Systems wird „Sonra“, der Planet „Sonra-4“ beziehungsweise „Four“ genannt.

Erdjahr 2215, X-Jahr 45

- Nathan R. Gunne stirbt im hohen Alter von 93 Jahren.
- Kaum jemand klagt über die Auslöschung der Erinnerungen von der Erde, nur noch Geschichtsforscher kennen die Einzelheiten.

Erdjahr 2241, X-Jahr 71

Um R. Gunne zu ehren, wird der Planet „Four“ (Sonra-4) in Argon umbenannt.

Timeline - Geschichtlicher Abriss

Erdjahr 2272, X-Jahr 102

- Die Exilregierung der Menschen wechselt den Standort nach Argon (Sonra-4)
- Der Planet wird daraufhin Argon Prime genannt.

Erdjahr 2330, X-Jahr 160

Es werden neuerdings vereinzelte Beobachtungen unbekannter Schiffe in den Randgebieten der argonischen Föderation gemeldet. Solche Sichtungen häufen sich bis zum Jahr 210, als die nicht identifizierten Schiffe erstmals argonische Schiffe angreifen und zerstören. Man geht davon aus, dass es sich um TF Schiffe handelt, die irgendwo überleben und sich reproduzieren konnten. In der Alltagssprache werden die Angreifer jetzt „Xenon“ genannt (Griechisch: „fremdartig“); es ist nicht bekannt, wer auf diesen Namen gekommen ist, aber er wurde bald von allen genutzt.

Erdjahr 2376, X-Jahr 206

- Die Angriffe der Xenon sind nicht mehr so selten. Es wird vermutet, dass die Xenon irgendwo einen Krieg vorbereiten.
- Die Urenkelin von Nathan R. Gunne, Nyana Gunne, findet die Logbücher ihres Vorfahren; darin plädiert Nathan für die Zerstörung des Erdtors, damit die Xenon/TF nicht an die Geheimnisse der Sprungtore kommen und somit für die Erde keine Gefahr mehr darstellen würden.

Erdjahr 2377, X-Jahr 207

- Nyana Gunne und Martinus Sandas kaufen sich ein altes Raumschiff (ehemaliges Schiff der Erdstreitkräfte, fast 250 Jahre alt) und machen sich auf die Suche nach dem zweiten alten Erdtor. Die Mannschaft besteht aus 6 Personen: Martinus Sandas, Nyana Gunne, Randol Niddong, Jidlak Andreju, Sonja Khadir, Jawn Mantell.
- Um den Urgroßvater Nyanas zu ehren, wird das alte Schiff AP Gunner genannt. Die 6 Crewmitglieder, die alle miteinander befreundet sind, nennen sich stolz die „Gunnern“.

Erdjahr 2381, X-Jahr 211

- Die Angriffe der Xenon werden schlimmer und noch zerstörerischer.
- Die Argonen bereiten sich auf einen Krieg vor.
- Die AP Gunner findet das alte Erdtor und zerstört die Elektronikkomponenten vollständig. Sie hinterlassen eine Inschrift auf der Abdeckplatte einer der Gondeln des Sprungtores, welche erklärt, wieso und von wem das Tor zerstört wurde.

Timeline - Geschichtlicher Abriss

Erdjahr 2385, X-Jahr 215

- Die Übergriffe zwischen den Jahren 214 und 225 nehmen ständig zu, bis zur Zerstörung der Raumstation „Antigone“, Tausende Argonen sterben. Die Argonen sehen sich gezwungen, den Xenon den Krieg zu erklären, um Vergeltung zu üben. Dieser Krieg wurde später als der Xenon Konflikt bekannt.
- Es wird vermutet, dass Nyana Gunne sich auf der Antigone befand, während Martinus Sandas auf Argon Prime ist.

Erdjahr 2582, X-Jahr 412

Die argonische Föderation und das boronische Königreich gründen die Gründergilde.

Erdjahr 2583, X-Jahr 413

Die Paraniden und Split gründen die Profitgilde, um der Gründergilde Paroli zu bieten.

Erdjahr 2733, X-Jahr *563

Die Teladi werden Mitglied der Profitgilde.

Erdjahr 2759, X-Jahr *589

Im Jahre 589 wird ein großer Schritt nach vorne gemacht, nachdem die Gründergilde und Profitgilde sich auf eine gemeinsame Währung einigen können. Diese Währung heißt Credits und gilt im X-Universum als Zahlungsmittel.

Dieses Ereignis wird fortan die große Währungsreform genannt und ist bis zu diesem Zeitpunkt das erste Mal, dass sich die 5 Völker überhaupt auf eine Sache einigen können.

Erdjahr 2773, X-Jahr 603

Ein großes Unglück auf der Vergnügungsstation „Ferryman“ führt zur Zerstörung der Station. 7000 Argonen kommen dabei ums Leben. Die daraus resultierende Strahlung führt dazu, dass das gesamte Gebiet für 30 Jahre zum Sperrgebiet erklärt werden muss. Große Atomkraftwerke werden deshalb im gesamten bekannten Raum verboten, und nur kleinere Atomkraftwerke, die zur Notstromversorgung oder als Raumschiffsantriebe dienen, werden zugelassen. Der größte Teil an Energie im Weltall stammt von wieder verwendbaren Energiezellen, welche Sonnenenergie speichern können. Mit den neuen Sonnenkraftwerken können gute Geschäfte gemacht werden. Alle Völker unterzeichnen das „Energie-Abkommen“. Der Weltraum wird sicherer.

Timeline - Geschichtlicher Abriss

Erdjahr 2876, X-Jahr 686

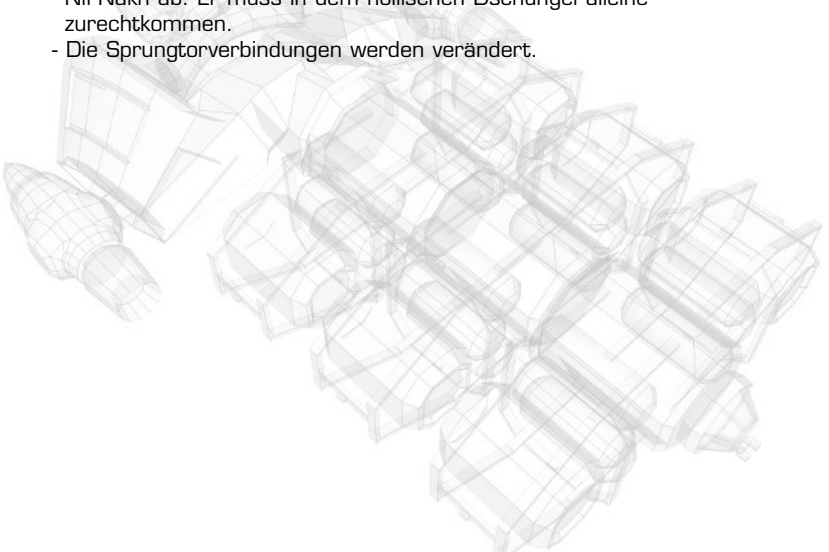
Die Teladi sind die einflussreichste ökonomische Macht in der Gemeinschaft der Planeten und setzen deshalb die allgemeine Verwendung ihrer Zeiteinheiten durch, basierend auf Sezuras und Jazuras.

Erdjahr 2905, X-Jahr 735

- Ein TF/Xenon Sprungschiff dringt in das Sonnensystem ein.
- Die Erdregierung beschließt anhand der Überreste des TF/Xenon Sprungschiffs die Erforschung eines Sprungantriebs.

Erdjahr 2912, X-Jahr 742

- Kapitän Kyle William Brennan strandet im X-Universum nach dem ersten bemannten Testflug mit dem Sprungschiffprototypen.
- Major Elena Kho wird ins X-Universum geschickt, um Kpt. Brennan zu retten.
- Die Xenon werden in einem großen Krieg geschlagen.
- Das Alte Volk schickt die Sohnen, damit sie eine Nachricht überbringen, um zu verhindern, dass die Gemeinschaft der Planeten die Xenon vollständig vernichtet. Es gab zuvor noch nie einen direkten Kontakt zu den Sohnen oder dem Alten Volk.
- Das Schiff von Nopileos, Nyanas Glück, stürzt auf den Split-Planeten Nif-Nakh ab. Er muss in dem höllischen Dschungel alleine zurechtkommen.
- Die Sprungtorverbindungen werden verändert.



Zura Zeitrechnung: Das Zeitsystem der Planetengemeinschaft

Die einheitliche Zura Zeitrechnung (ZZ) ist durch die Teladi in die Gemeinschaft der Planeten eingeführt worden, um die internationalen kaufmännischen Zeitvergleiche zu vereinfachen.

Viele halten die ZZ für sehr verwirrend. Andere wiederum sind der Meinung, dass das allgemeine Zeitsystem schon lange überfällig war und dass ZZ, obwohl „typisch teladianisch“, sehr gut anwendbar und präzise ist.

Auf vielen, wenn nicht auf allen Planeten der Argonen wird intern immer noch die allgemeine 24h Zeiteinteilung verwendet. Beim Umgang mit anderen Rassen wird jedoch die ZZ vorgezogen. Raumfahrer, Kaufleute und das Militär benutzen immer ZZ.

ZZ wird offiziell gemessen und synchronisiert durch eine Pulsarwechselbeziehung, was einer Genauigkeit von einer Milliardstel Sezura entspricht.

LEGENDE: s/m/h/t/j -irdische Sekunden/Minuten/Stunden/Tage/Jahre

Sezura = die kleinste kaufmännische Zeiteinheit; ist ungefähr gleich 1.7 s

Mizura = 96 Sezuras = 163.2 s = 2.72 m

Stazura = 96 Mizuras = 15667.2 s = 261.12 m = 4.352 h

Tazura = 7 Stazuras = 109670.4 s = 1827.84 m = 30.464 h = 1.27 t

Wozura = 7 Tazuras = 8.89 t

Mazura = 7 Wozuras = 62.23 t

Jazura = 8 Mazuras = 56 Wozuras = 392 Tazuras = 497.84 t = 1.36 j

Darüber hinaus gibt es verschiedene, nur von den Teladi genutzte Zeitbegriffe:

Quazura = 22 Mizuras = 3590.4 s = 59.84 m = merkwürdigerweise fast eine irdische Stunde.

Inzura = 8 Mizuras = 1305.6 s = 21.76 m

Sun = 1 Jazura

Erzählungen aus dem X-Universum

Farnhams Legende - Prolog

Als im dritten Viertel des 21. Jahrhunderts eine neue, umfassende Weltformel den Weg zu den Sternen ebnete, schien die Menschheit zunächst eher uninteressiert.

Das gesamte vorhergehende Jahrhundert hatte im Hinblick auf die Weltraumforschung nicht viel Aufregenderes zu bieten gehabt als einen merkwürdigen, kleinen Roboter, der ganz gewöhnlichen Steinen auf dem Mars lustige Namen gab, eine russische Raumstation, die brennend in den Pazifik stürzte, sowie eine umstrittene Maschine aus Finnland, die Gewichte um sage und schreibe 0,2 Prozent leichter machen konnte. Statt den Blick in den Himmel zu richten, kümmerte man sich lieber um die Probleme auf der Erde selbst.

Doch dann fand ein begabter Student der Universität von Tokio namens Ashizava Kazuko heraus, wie man, unter hohem Energieaufwand, kleine Tore in Raum und Zeit öffnen konnte, um Dinge hindurchzuschicken. Zunächst sandte man einen Hasen von Tokio nach Sydney. Später einen Menschen von der Erde zum Mond; noch später experimentierte man mit einem Space Shuttle, das aus dem Erdborbit direkt in die Umlaufbahn des Mars versetzt wurde.

Um große Objekte über noch weitere Distanzen zu schicken, erbaute man ein riesiges Sprungtor mit enormen Maschinen, das in seinem Inneren ein künstliches Schwarzes Loch beherbergte und sich mit einem weiteren Sprungtor auf der Gegenseite verbinden konnte.

Allerdings hatte die Sache auch einen Haken: Um zu einem anderen Stern zu gelangen, musste dort natürlich bereits ein Tor vorhanden sein – und es dauerte viele Jahrzehnte, ein Sprungtor auf dem „langsamen“ Weg zu seinem Bestimmungsort zu bringen. Man entschloss sich also, zunächst einmal nur ein einzelnes Sprungtor zum nächsten Sonnensystem – Alpha Centauri – zu entsenden. Es würde über siebzig Jahre brauchen, um seinen Bestimmungsort zu erreichen.

Doch das Tor war kaum auf den Weg gebracht, als Astrophysiker etwas Merkwürdiges feststellten: Viele der großen, dunklen Objekte im All, die man bisher für schwarze Löcher gehalten hatte, waren offenbar in Wirklichkeit Standorte von Sprungtoren außerirdischer Herkunft, und es war möglich, das erdnahe Sprungtor auf diese fernen Singularitäten zu justieren!

In Windeseile wurde eine Expedition ausgerüstet, die das Forschungsschiff Winterblossom mit einer zwölf Personen starken Besatzung unter der Führung von Cpt. Farnham zu den Sternen brachte. Die Winterblossom entdeckte ein ausgedehntes System außerirdischer Sprungtore, die eine Vielzahl von Sonnensystemen miteinander verbanden und scheinbar über die ganze Galaxis verteilt waren. Das seltsamste aber, das die Crew der Winterblossom nach ihrer zweijährigen Abenteuerfahrt zu berichten hatte, war, dass keines der entdeckten Sonnensysteme bewohnt zu sein schien –

Farnhams Legende - Prolog

es war, als hätte die unbekannte Zivilisation, welche die Sternentore erbaut hatte, sich nur leere Welteninseln ausgesucht.

Die Entdeckung der Tore sollte das Bild der Erde für immer verändern.

Bald war der blaue Planet von seinen Kinderkrankheiten geheilt, und man arbeitete einem gemeinsamen Ziel entgegen: der Erforschung und Besiedelung der Sternensysteme. Gewaltige Robot-Schiffe wurden gebaut, mit künstlicher Intelligenz und der Fähigkeit der Reproduktion ausgestattet, die die Aufgabe hatten, die unzähligen leeren Planeten hinter den Sternentoren so umzuwandeln, dass sie für Menschen bewohnbar würden. Diese Roboter nannte man Terraformern. Viele Jahrzehnte lang verrichteten sie treu ihren Dienst, doch eines Tages verursachte ein schwerer Programmfehler, der durch einen Unfall bei der Reproduktion aufgetreten war und der sich wie ein Virus in jeder neuen Generation von Terraformern weitervererbte, dass die riesigen Roboter sich gegen ihre Erbauer wandten. Viele Erdkolonien wurden bis auf den letzten Mann ausgerottet, und die Erde war kaum vorbereitet, als die Maschinen über ihren Kontinenten und Ozeanen auftauchten, um Tod und Vernichtung zu verbreiten.

Erst, als alles verloren schien – Erde und Planeten lagen in Schutt und Asche, Überlebende gab es nur wenige –, gelang es einem ehemaligen Piraten und Schmuggler namens Nathan R. Gunne, den größten Teil der Terraformerflotte in eine Falle zu locken. In ein Scheingefecht verwickelt, folgten die großen Robot-Schiffe seinem Flaggschiff, der Dragonfire, und einer Armee von kleinen und kleinsten Erdraumern, die nur provisorisch kampftauglich gemacht worden waren, bis hin zu dem ersten und einzigen erdnahen Sprungtor – und hindurch. Die Zurückgebliebenen vernichteten das Tor sofort, um den Terraformern den Rückweg zu versperren.

Von den über vierhundert Menschen und hundertfünfzig Terraformern, die in diesem letzten Gefecht durch das Tor hindurchgegangen waren, hörte man nie wieder etwas.

Die Erde benötigte mehr als fünfhundert Jahre, um sich von diesem fatalen Kampf zu erholen und zu neuer Blüte aufzuschwingen.

Die Namen der Gefallenen wurden im Laufe der Jahrhunderte größtenteils vergessen; zu groß war ihre Zahl, zu entsetzlich das Leid.

An diese Namen aber sollte man sich für immer erinnern:

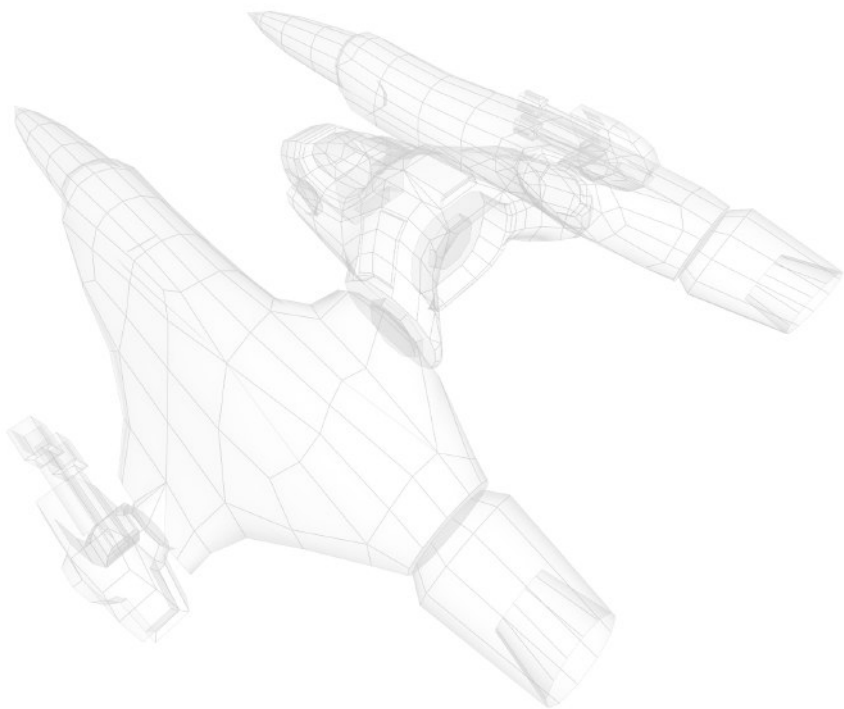
- Neil Armstrong, der das Tor zum Weltall aufstieß;
- Cpt. Farnham, der den Menschen die Sterne zum Geschenk machte;
- Nathan R. Gunne, der sie ihnen wieder entriss.

Aus dem Roman von Helge Kautz.

Nopileos

Der *Gemeinschaft der Planeten* droht die Apokalypse, und nur Elena Kho, die Sternenkriegerin, vermag das Unglück noch abzuwenden. Dazu bedarf sie jedoch der Hilfe ihres Echsenfreundes Nopileos. Dieser aber schlägt sich schon seit Wozuras alleine durch den Dschungel Nif-Nakhs, um sein abgestürztes Raumschiff zu finden – und niemand kennt seinen genauen Aufenthaltsort.

Januar 2004, in Vorbereitung, von Helge Kautz



Für die Hilfe bei der Erstellung des Handbuchs möchte ich mich bedanken bei: Melissa Banks, Helge Kautz, Darren Astles, Michael Kessel, Olaf Scheppe und Dorian Krause.

Arnold „klarix“ Klima

Endnutzer-Lizenzbedingungen

Dieses Produkt, einschließlich der Verpackung, Handbücher u.ä. ist sowohl urheber- als auch markenrechtlich geschützt. Es darf nur durch den autorisierten Handel verkauft, vermietet und ausschließlich privat genutzt werden.

Bevor Sie die Software verwenden, lesen Sie bitte die unten stehenden Regelungen aufmerksam durch. Durch die Installation oder Verwendung der Software erkennen Sie diese Regelungen an.

Gewährleistung

Da Software naturgemäß komplex ist und nicht immer fehlerfrei sein kann, garantiert KOCH Media nicht, dass der Inhalt dieses Produktes Ihren Erwartungen entspricht und die Software unter allen Bedingungen fehlerfrei läuft. KOCH Media übernimmt auch keine Garantie für spezifische Funktionen und Ergebnisse der Software, soweit dies über den aktuellen Mindeststandard der Softwaretechnologie zum Zeitpunkt der Programmerstellung hinausgeht. Gleiches gilt für die Richtigkeit oder Vollständigkeit der beigelegten Dokumentation.

Sollte das Produkt bei Ablieferung defekt sein, sodass ein bestimmungsgemäßer Gebrauch trotz sachgemäßer Bedienung nicht möglich ist, so wird KOCH Media Ihnen innerhalb von zwei Jahren ab dem Kaufdatum nach eigener Wahl Ersatz liefern oder den Kaufpreis erstatten. Dies gilt nur für Produkte, die Sie direkt bei KOCH Media bezogen haben. Voraussetzung ist, dass Sie die gekaufte Ware mit Kaufbeleg und Angabe des Fehlers sowie der unter Technische Information genannten Informationen an die Adresse: Technischer Dienst, c/o Koch Media Deutschland GmbH, Lochhamer Str. 9, 82152 Planegg senden. Darüber hinaus übernimmt KOCH Media keine Haftung für mittelbare oder unmittelbare Schäden, die durch die Benutzung des Produktes entstehen, soweit diese Schäden nicht auf Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit beruhen oder eine Haftung gesetzlich zwingend vorgeschrieben ist.

Endnutzer-Lizenzbedingungen

Die Haftung ist in jedem Fall der Höhe nach auf den Preis des Produktes begrenzt. KOCH Media haftet in keinem Fall für unvorhersehbare oder untypische Schäden. Ansprüche gegen den Händler, bei dem Sie das Produkt erworben haben, bleiben unberührt.

KOCH Media übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch unsachgemäße Behandlung, insbesondere auch Nichtbeachtung der Betriebsanleitung, fehlerhafte Inbetriebnahme, fehlerhafte Behandlung oder nicht geeignetes Zubehör entstehen, sofern die Schäden nicht von KOCH Media zu vertreten sind.

Nutzungsrecht

Durch den Erwerb der Software wird dem Benutzer das nicht-exklusive persönliche Recht eingeräumt, die Software auf einem einzigen Computer zu installieren und zu nutzen. Jede andere Nutzung ohne vorherige Zustimmung des Urheberrechtsinhabers ist untersagt. Die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Software oder Teilen davon, auch zum rein privaten Gebrauch, ist nicht gestattet.

Falls dieses Produkt fehlerhaft werden sollte, räumt KOCH Media Ihnen ein zweijähriges Umtauschrecht ein. Dies gilt unabhängig von den Gewährleistungsregeln. Der Original-Kaufbeleg sowie die fehlerhafte CD-ROM sind beizufügen, die Versandkosten werden von KOCH Media erstattet.

Der Umtausch ist ausgeschlossen, wenn der Fehler der CD-ROM auf unsachgemäße Behandlung zurückzuführen ist. Über den Umtausch hinausgehende Ansprüche sind ausdrücklich ausgeschlossen.

Die Dekompilierung oder andere Veränderung der Software ist ausdrücklich untersagt. Wer Software unzulässigerweise vervielfältigt, verbreitet oder öffentlich wiedergibt oder hierzu Beihilfe leistet, macht sich strafbar. Die unzulässige Vervielfältigung der Software kann mit Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahren oder mit Geldstrafe bestraft werden. Unzulässig kopierte CD-ROMs können von der Staatsanwaltschaft eingezogen und vernichtet werden.

KOCH Media behält sich ausdrücklich zivilrechtliche Schadensersatzansprüche vor.

Für den Fall, dass eine Bestimmung dieses Vertrages ganz oder teilweise unwirksam ist oder wird, bleibt die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hiervon unberührt.

TECHNISCHE INFORMATION/HOTLINE

Sollten bei der Installation dieses Produktes Probleme auftreten, besuchen Sie bitte zuerst den Servicebereich auf <http://support.kochmedia.com>. Eventuell ist das Problem bereits bekannt, und eine Lösung wird bereitgestellt. Wenn das nicht der Fall ist, kontaktieren Sie bitte unseren technischen Dienst. Bitte schreiben Sie an:

KOCH Media Deutschland GmbH
Technischer Dienst
Lochhamer Str. 9
D-82152 Planegg/München

Technik-Hotline (erreichbar Mo-Fr 10-21 Uhr, Sa+So 10-16 Uhr)

Deutschland: 01901/450 899 (0,62 Euro/Min.)
Österreich: 0900/210 211 (0,60 Euro/Min.)
Schweiz: 0900/700 990 (1,19 SFr/Min.)

FAQ und Kontaktformular im Internet: <http://support.deepsilver.com>

Fax: +49 (0)89 242 45 214

Tipps&Tricks-Hotline für Spiele (erreichbar täglich 8-24 Uhr):

Deutschland: 01908/246 67 (1,86 Euro/Min.)
Österreich: 0900/844 484 (1,80 Euro/Min.)
Schweiz: 0900/700 880 (3,00 SFr/Min.)

Bitte legen Sie Ihrem Schreiben eine Liste mit der verwendeten Hardware bei, inklusive Marke und Modell Ihrer Sound- und Grafikkarten. Bitte fügen Sie wenn möglich auch Kopien bzw. einen Ausdruck der DXDIAG-Operation (Start -> Ausführen -> dxdiag) sowie bei älteren Systemen die Dateien AUTO-EXEC.BAT, CONFIG.SYS und SYSTEM.INI hinzu. Führen Sie neben Ihrer Adresse auch Ihre Telefonnummer und die Tageszeit an, zu der wir Sie am besten erreichen können.

KUNDENSERVICE/BESTELLHOTLINE

Unser Kundenservice berät Sie gerne bei Fragen zu Bestellungen, Lieferterminen, Verpackungen usw. Wenn Sie sich für unser reichhaltiges Produktsortiment interessieren, dann rufen Sie uns doch einfach an, oder schicken Sie uns eine E-Mail:

Kundenservice

DEUTSCHLAND:

KOCH Media Deutschland GmbH, Lochhamer Str. 9, D-82152 Planegg/München

T: 0180/1185795 (max. 0,046 Euro/Min.: Ortstarif deutschlandweit)

<http://www.kochmedia.de>

bestellungen@kochmedia.com

ÖSTERREICH:

KOCH Media GmbH, Betriebsstätte Rottenmann,
Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann

T: 05672 606 179 (normale Gesprächsgebühr)

<http://www.kochmedia.at>

bestellungen@kochmedia.at

SCHWEIZ:

KOCH Media AG, Hodlerstr. 2, CH-9008 St. Gallen

T: 0848 000 215 (max. 12 Rp./Min.)

<http://www.kochmedia.ch>

verkauf@kochmedia.ch

ONLINE-SHOP/GESCHENKSERVICE

Besuchen Sie unseren Online-Shop. Ein abwechslungsreiches Sortiment und kundenfreundliche Lieferbedingungen erwarten Sie:

<http://www.softunity.com>

Mit unserem Geschenkservice können Sie Ihren Liebsten eine Freude machen: Wir verpacken Ihr Geschenk in Geschenkpapier und legen eine Grußkarte mit Ihrer individuellen Nachricht bei.