

FLUGHANDBUCH FÜR RAUMHÄNDLER



六六六白六六



ELITE
 Für den Commodore 64
 Programm von IAN BELL und DAVID BRABEN
 Musik arrangiert und programmiert von David Dunn
 Original-Musik von JOHANN STRAUSS
 Aidan Bell
 Assistiert von Jeremy Sans
 Titelgrafik von Simon Jay
 Programm-Übersetzung von Frederick Friedel
 Verpackungsgestaltung: FTF Agency
 Handbuch-Übersetzung von Hartmut Huff
 Handbuch erstellt auf Basis des Original-Materials © Acornsoft Ltd 1984 – mit
 freundlicher Genehmigung von Acornsoft.
 Handbuch gescannt und überarbeitet von Mr. Worf 2004
 Elite ® is a Trade Mark of Acornsoft Ltd.
 Dieser Wert ist urheberrechtlich geschützt.
 Alle Rechte, auch die der Übersetzung, des Nachdrucks und der Vervielfältigung des
 Buches, oder Teilen daraus, vorbehalten. Kein Teil des Werks darf ohne schriftliche
 Genehmigung des Verlages in irgendeiner Form (Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes
 Verfahren), auch nicht für Zwecke der Unterrichtsgestaltung, reproduziert oder unter
 Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.
 Herausgegeben von FIREBIRD SOFTWARE, Wellington House, Upper St. Martin's Lane,
 London WC2H 9DL.

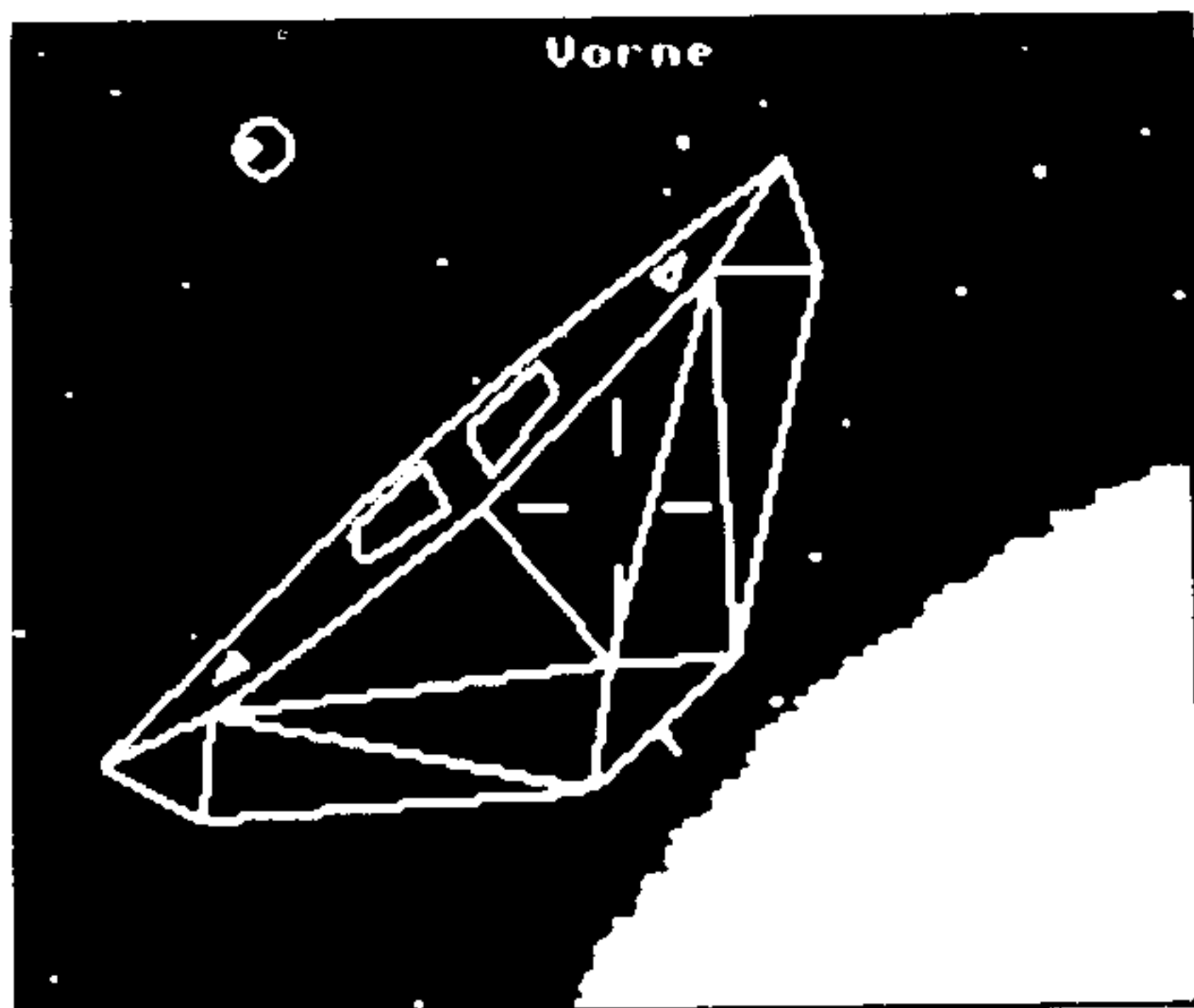
Inhalt

1. Einführung	5
2. Navigation und Flug	11
Navigationskontrollen	
Ablegen von der Raumstation	
Flug zur Zielwelt	
Interplanetarischer Flug	
Reisen in andere Galaxien	
Landemanöver	
3. Interplanetarischer Flug	24
Kampf während des Fluges:	
Kontrolle und Taktik	
Mögliche Feinde	
Ausrüsten der Cobra Mk III:	
Bewaffnung und andere Ausrüstung	
Wie man Ausrüstung fürs Schiff kauft	
4. Intergalaktischer Handel:	38
Handelsgrundlagen	
Piraterie	
Kopfgeldjagd	
5. Politisches Profil des Universums	47
Folgerungen für den Handel	
Fremde Rassen	
6. Katalog der Schiffstypen	52
7. Anhang	
Ladeanweisung Cassette	
Ladeanweisung Diskette	
Ergänzende Anweisungen für Cassette und Diskette	62
8. Piloten-Logbuch	64



Einführung

Willkommen an Bord des Cobra MkIII Handels- und Kampfraumers. Das Schiff ist ein Produkt der Firma Falcon deLacy Spaceways und wurde Ihnen von der Galaktischen Kooperative der Welten zur Verfügung gestellt. Sie haben die Raum- und Interstellar-Pilotenprüfungen der Kooperative erfolgreich bestanden. Dieses im Lieferumfang enthaltene Flughandbuch will Sie mit allen Einzelheiten des Raumfluges, des Kampfes und des Handels vertraut machen. Wir hoffen, daß es Ihnen hilft.



Die Cobra Mk III ist ausgestattet mit Zieman Deflektor Schilden vorn und achtern, vier Außenhaut-Halterungen für Ingram 'Schnellfeuer-Laser', einem Zielsuchkopf-Raketensystem von Lance & Ferman, einem Holodirect & Überraum-GravDistort Kommunikations-System. Laderaumerweiterung ist möglich.

Bei Beginn Ihrer Mission ist Ihr Schiff mit einem Puls-Laser (Schußrichtung = Kurs) und drei Zielsuchraketen bewaffnet. Der Treibstoffvorrat reicht für eine Entfernung von sieben Lichtjahren. An finanziellen Mitteln stehen Ihnen 100 Credits (CR) zur Verfügung. Ihre Ausgangsposition: Sie können sich von einer Raumstation, die den Planeten Lave umkreist, sofort einschiffen.

Die Cobra MkIII ist der derzeit beste Kampf/Handelsraumer mittlerer Reichweite und mittlerer Größe. Das ideale Schiff sowohl für junge Händler, die im Weltall ein Vermögen machen wollen wie für junge Draufgänger, die ständig Geldmittel für die Finanzierung ihrer Ausrüstung benötigen.

Das Schiff ist extrem manövrierfähig, zeichnet sich durch einen guten C-Widerstandsfaktor (Materialbeständigkeit) bei Hyperraumsprüngen aus, verfügt über genügend Quirium-H-Treibstoff (maximale Reichweite bei Direktsprung: 7 Lichtjahre) und ist mit einem speziellen ATSL (Autokopplungssystem) für Raumstationen ausgestattet. Als Schutzeinheiten verfügt es neben zwei Zieman Energie Deflektor Schilden (ZEDS) – Energieversorgung erfolgt über vier Aggregate – über einen Schnellfeuer-

Puls-Laser, der am Bug angebracht ist. Die Fluginstrumentenbestückung ist elegant und einfach. Auf der Brücke befinden sich zur Kommunikation sowohl ein HoloDirect- als auch ein ThruSpace Grav Distort-System. Die Lebensversorgungseinheiten passen sich automatisch der jeweiligen Situation an und bieten somit maximalen Komfort bei Handels- wie Kampftätigkeiten.

Pilotenlizenzen werden nur auf dem Planeten Lave erteilt, und eben deshalb befinden Sie sich auf einer Coriolis-Raumstation, die diesen Planeten umkreist. Lave ist eine Diktatur, ein reicher Planet, der hauptsächlich von der Landwirtschaft lebt. Eine vergleichsweise sichere Welt, um im intergalaktischen Handelsgeschehen aktiv zu werden. GalCop und die Lave-Behörden haben das Üben des Dockens und Ablegens an allen planeteneigenen Raumstationen ausdrücklich genehmigt. Wir empfehlen deshalb, diese Möglichkeiten unbedingt zu nutzen.

INNENRAUM DER COBRA MK III

Die Cobra ist als Einmann-Handelsschiff konzipiert, kann aber unproblematisch eine zweite Person aufnehmen, vorausgesetzt, daß es sich bei dieser entweder um einen Menschen handelt oder einen Humanoiden entsprechender Größe und Physiologie. Das Schiff selbst besteht aus folgenden fünf Hauptsegmenten:

Der Laderaum befindet sich in der Schiffsmitte. Die Ladeluken werden nach unten geöffnet. In der Grundausführung kann die Cobra 20 1-Tonnen-Container befördern. Zusätzlicher Laderaum läßt sich ohne Beeinträchtigung der Manövrierfähigkeit schaffen. Tonnen-Container (TC) werden durch Magnetarme automatisch in den Laderaum befördert. Zwei AutoShuttles besorgen das Stauen.

Die Brücke hat zwei Sitze für Pilot und Co-Pilot und ist mit einem MedStim Zentrum (= Medizinischem Versorgungszentrum) ausgestattet. Dort befinden sich ebenfalls der Zugang zur Rettungskapsel, sowie die Transportlifts zu den Ruheräumen, ferner die Kommunikationseinheit, Spinde für Raumanzüge und Handfeuerwaffen, die RemLock-Box und die Steuerungskonsole des AutoDock-Systems (ADS). Die Frontwand ist mit Scanner (Taster)-Schirmen, der Astrogations-Konsole und den Hauptsystem-Monitoren belegt.

Die Antriebseinheit beherbergt zwei Direktional-Triebwerke, die System Space Kruger-Licht-Motoren und den Irrikon Thru-Space-Antrieb. Außerdem sind hier die Heck-Laser, die ECM-Kapsel, die Zieman-Deflektor-Schilde, die Energieaggregate und die Witch-Space Treibstoff Kondensoren (Quirium) untergebracht. Zugang zu den Einheiten ist intern wie extern möglich. Der Strahlungsgrad ist hoch.

Die Ruhe- und Hygienezone befindet sich unterhalb der Brücke und kann durch einen Gravitationslift betreten werden. In ihr befinden sich zwei Kabinen, Küche, Müll-eimer (einschließlich Kupferneutralisator für Aonianer), SynPleasure Entspannungsliegen und Videos.

Die Versorgungseinheit ist vertikal im Schiff installiert. Sie besteht aus den Laser-Energie-Aggregaten und Raketensilos mit Verbindung zum Kiel. Hier befinden sich ebenfalls das Kommunikationszentrum und die Rettungskapsel (auch von der Brücke erreichbar), die allgemeinen Versorgungssysteme, zwei Cryogentanks und vierzig cbm FacsEnvironment für Notfälle.

DIE STATUS SEITE

COMMANDER JAMESON	
Derzeitiges System	: Iste
Hyperraum-Ziel	: Iste
Zustand	: Gelandet
Treibstoff	: 7.8 Lichtjahre
Konto	: 100.0 Cr
Strafregister	: Sauber
Einstufung	: Harmlos
AUSRÜSTUNG:	
Impuls-Laser Vorne	

'Ist System' verweist auf das Planetensystem, in dem sich Ihr Schiff zur Zeit befindet. Dagegen bezieht sich 'Hyperspace System' auf das System, das Sie mit Hyperspace ansteuern.

Die Einstufung eines neuen Piloten ist 'harmlos', sein Strafregister 'sauber'.

Commander Jamesons Einstufung ist 'gefährlich', was angesichts der Ausrüstung und der Geldmittel, die er angesammelt hat, nicht verwundert. Wie unschwer aus seinem Strafregister zu ersehen, trägt dies nicht die Bezeichnung, weil er friedlich durchs All kutschiert.

Es gibt vier mögliche 'Konditionen': DOCKED bedeutet, daß Sie an eine Raumstation im Ist-System angekoppelt haben; GRÜN heißt: es besteht keine unmittelbare Gefahr. GELB verweist auf in der Nähe befindliche Feindschiffe – und ROT signalisiert eine sehr gefährliche, ja todbringende Situation.

'Polizeibericht' nimmt Bezug auf Ihre persönliche Akte bei der Galaktischen Polizei. Ist sie 'SAUBER', haben Sie nichts zu befürchten. Sind Sie dagegen als VERBRECHER oder – schlimmer noch – als FLÜCHTIG ausgewiesen, werden Sie garantiert von Polizeischiffen angegriffen.

Die 'Einstufung' ist eine Eingruppierung auf der Basis Ihrer bisherigen Leistungen im Gefecht.

Neben einer Übersicht über die Schiffsausrüstung wird ebenfalls Ihr derzeitiger Kontostand sowie der Treibstoffvorrat angezeigt.

8

Die Status-Seite ist jederzeit durch Druck auf '8' abrufbar.

COMMANDER JAMESON	
Derzeitiges System	: Iste
Hyperraum-Ziel	: Iste
Zustand	: Gelandet
Treibstoff	: 2.6 Lichtjahre
Konto	: 20007.6 Cr
Strafregister	: Vorbestraft
Einstufung	: Gefährlich
AUSRÜSTUNG:	
Rettungskapsel	
Raumgreifer	
E.C.A. System	
Energiebombe	
Zusatz-Energieakkus	
Lande-Computer	
Galakt. Hyperraum	
Militär-Laser Vorne	
Strahlen-Laser Hinten	

IHRE GEFÄHRLICHKEITS-EINSTUFUNG

Viel Können und große Geduld sind erforderlich, um Elite-Soldat zu werden. Denn bevor Sie Ihr Schiff stärker bewaffnen und zusätzliche Ausrüstung für den Cobra-Raumer kaufen können –, so z.B. Strahlen-Laser, weitere Raketen, Energiebomben, Landecomputer, galaktischen Hyperantrieb etc. –, müssen Sie Ihr Geschick als Händler bewiesen haben.

Bei Ihrem Flug durch den Raum zwischen den Sternen und beim Handeln müssen Sie mit Ihrem Gefährlichkeitsgrad leben. Sie fangen als HARMLOS eingestuft an. Überleben Sie die erste Auseinandersetzung werden Sie vielleicht als RELATIV HARMLOS eingestuft. Doch sobald Sie im Gefecht geschickter werden, begegnen Ihnen mehr und verschiedenartigere Schiffe. Das hat Gefechte unterschiedlicher Art im SystemRaum verschiedener Welten zur Folge. Sie werden als SCHWACH dann DURCHSCHNITT, darauf ÜBER DURCHSCHNITT und KOMPETENT eingestuft. Dann sind Sie GEFÄHRlich, schließlich TÖTLICH. Und am Ende werden einige wenige als ELITE klassifiziert sein.

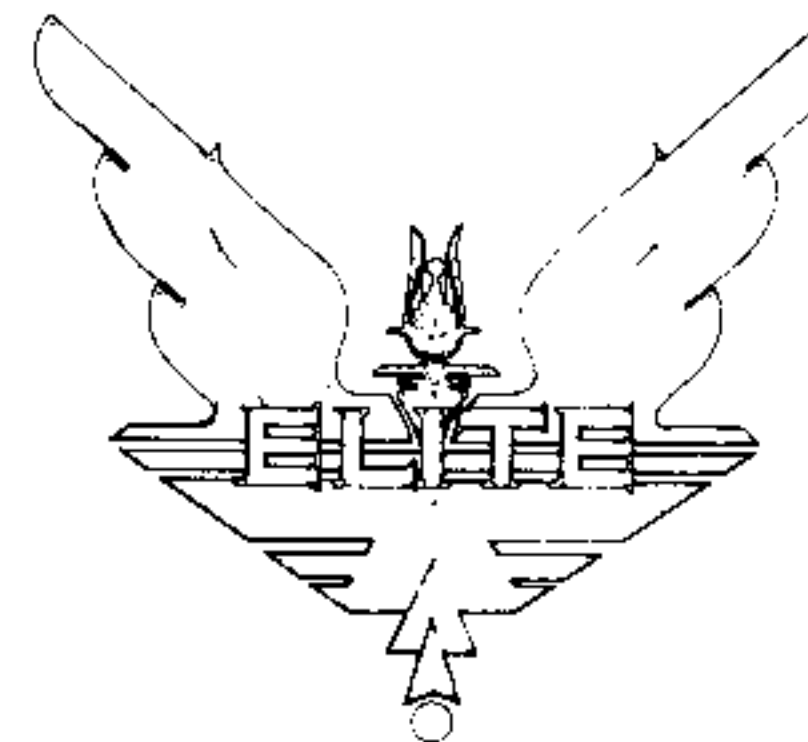
Die von Ihnen vollzogenen Eliminierungen werden fotografiert und mittels TS ComDirect an die nächste GALCOP Polizeizentrale weitergeleitet. Ihre Einstufung als Kämpfer nimmt damit proportional zu.

Fliegen Sie Ihre Cobra vorsichtig und mit Bedacht. Denken Sie stets daran: Andere Piloten könnten zwecks Verbesserung ihrer Einstufung harmlose neue Händler angreifen, aber auch Vipern der Polizei (Das sind die Polizeischiffe). Bedienen Sie sich solcher Taktiken (oder setzen Sie auf schnelles Geld und illegalen Handel), werden Sie zwar höher eingestuft, aber: Ihre Polizeiakte verändert sich entsprechend von SAUBER über VERBRECHER bis GESUCHT. Und Sie sind als Staatsfeind Nummer Eins bei der Zentralen Föderationspolizei registriert. Was den Vorteil hat, daß Sie nie allein sein werden . . .

Tastenfunktion

Status

8 Anfangs holt das Betätigen der Leertaste die Status-Seite auf den Schirm. Das ist mit '8' jederzeit ebenfalls möglich.



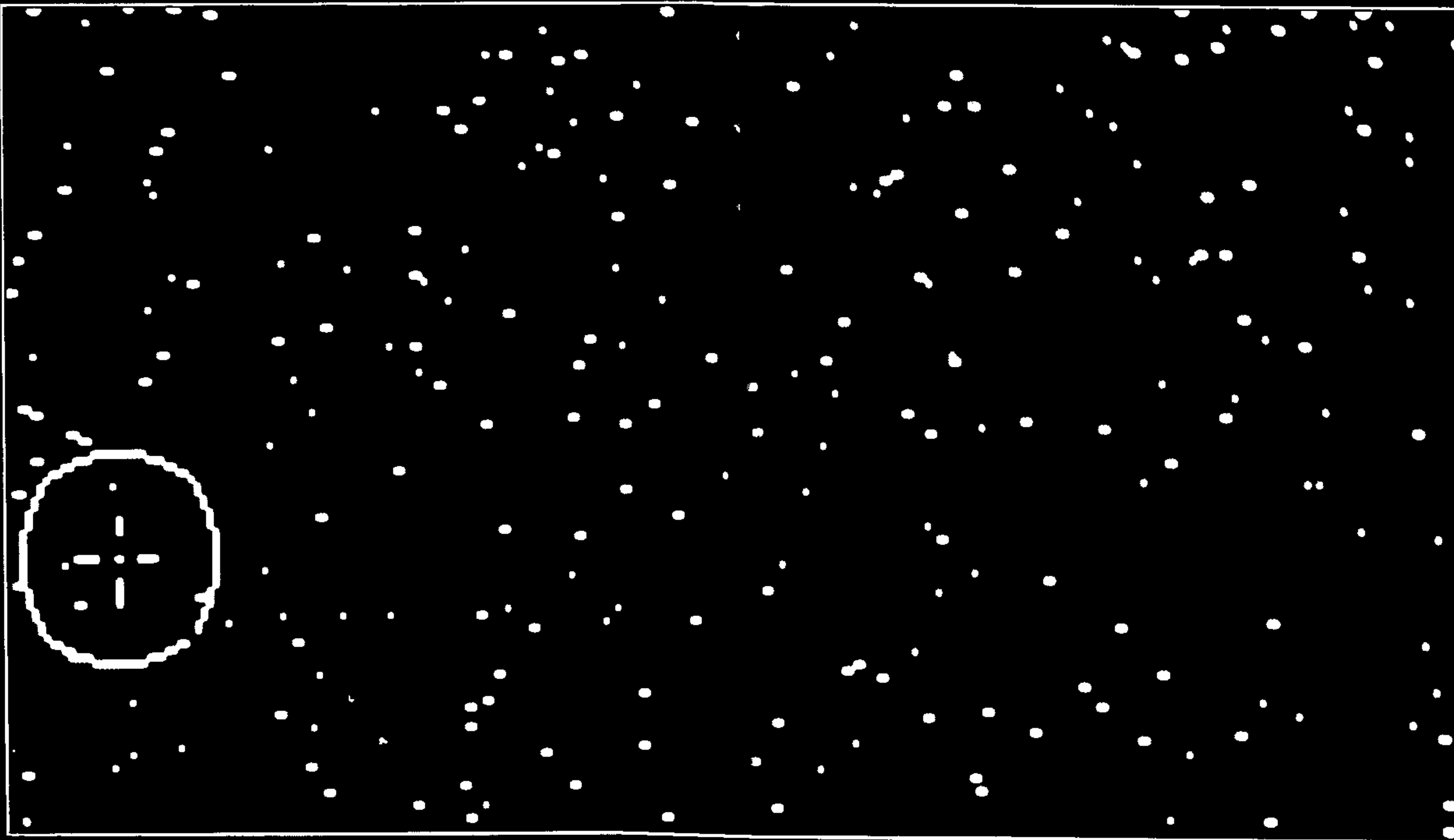
Navigation und Flug

Navigation

Die Galaktische Kooperative ist nur eine, wenn auch die größte, von zahlreichen Planeten-Föderationen. Sie unterhält Handelsbeziehungen und diplomatische Verbindungen mit über 2.000 Planeten in acht Galaxien. Das Staatssystem eines Planeten ist ein zu berücksichtigender Faktor bei der Navigation. Viele Planeten befinden sich im anarchistischen Zustand und sind deshalb für den Besuch unzureichend ausgestatteter Schiffe zu gefährlich. Ein weiterer wichtiger Faktor ist die Wirtschaft, worauf im Abschnitt Handel noch ausführlich eingegangen wird.

Die Navigations-Strategie hängt natürlich von Ihrem ganz persönlichen Ziel ab. Falls Sie davon überzeugt sind, die Voraussetzungen für die Zugehörigkeit zur Elite zu erfüllen, werden Sie Ihren Weg durch die Galaxien mit Sorgfalt und großer Genauigkeit wählen. Es wird Ihr Bestreben sein, Ihr Schiff so gut wie möglich zum frühesten Zeitpunkt auszurüsten. Deshalb empfehlen wir Ihnen ein ausführliches Studium des Kapitels 'Handel' in diesem Handbuch. So können Sie eine profitable Handelsroute ausarbeiten und sich die dafür erforderliche Bewaffnung leisten. Sie haben zu entscheiden, wie gefährlich Sie leben wollen. Grundsätzlich gilt: Je mehr Risiken Sie in Kauf nehmen (Reisen zu gefährlichen Planeten oder Handel mit Konterbande), desto schneller rüsten Sie Ihr Schiff aus. Aber desto schneller werden Sie auch getötet. Sie werden feststellen, daß das (Über-) Leben in acht Galaxien eine Frage der Ausgewogenheit ist. Auf den ersten Blick mag eine blutige Auseinandersetzung mit entsprechendem Erfolg Vorteile bieten (Töten erhöht schließlich Ihre Einstufung) – Ihr Können und Ihre Erfahrung nehmen zu. Sie werden aber bald feststellen, daß Piraten eine nur sehr kurzlebige Karriere machen.

Erfolg ist in diesem Zusammenhang eine Ergänzung verschiedener Begabungen: Kampfgeist gehört dazu, doch Überlegung und das Treffen richtiger Entscheidungen sind ebenso wichtig.



Es gibt acht Galaxien (von denen dies eine ist) und über 250 bekannte Planeten in jeder Galaxis. Ein so gewaltiges Universum enthält wenig, was absolut vorhersagbar wäre. Es bietet unendliche Möglichkeiten für Abenteuer.

Nachstehend machen wir Sie mit allen Kontrollen vertraut, die Ihnen beim Planen einer Route durch die acht Galaxien nützlich sein werden.

NAVIGATIONSKONTROLLE

Zu beachten: Die Taste f1 darf noch nicht gedrückt werden!

Galaktische Karte

Diese Karte stellt alle erfaßten Welten innerhalb der Galaxis dar und zeigt Ihr eigenes Koordinatensystem auf. Der Sternen-Cursor kann zum Abtasten (Scannen) der gezeigten Welten zwecks Darstellung interessanter Handelsplätze verwendet werden.

Mit dem Joystick oder einer der Cursor-Steuerungstasten läßt sich das Zielkreuz auf den gewünschten Planeten setzen. Danach ist die '6' zu drücken.

Worldata Verbindung

Die Orbit Space Behörde übernimmt keine Verantwortung für die Richtigkeit der übermittelten Informationen. Händler gewinnen aber so relative Kenntnisse über die Welt, deren Daten ausgegeben werden. Informationsbereich: Entfernung, Typologie der Hauptlebensform, Stufe landwirtschaftlicher oder industrieller Entwicklung, wobei die erreichte Stufe in Parametern zwischen 1 und 12 dargestellt wird. Die Regierungsform – Korporation bis Anarchie – ist wesentlicher Indikator für die Gefährlichkeit des Handels mit dem betreffenden System.

DATEN VON RIORTI	
Entfernung:	4.4 Lichtjahre
Wirtschaft:	Arm, Agrar
Regierung:	Diktatur
Technische Stufe:	6
Bevölkerung:	3.1 Milliarden (Schwarze fette Katzentiere)
Bruttosozialprodukt:	5208 MCR
Mittl. Radius:	6419 km
Dieser Planet ist ziemlich bekannt für die ausgefallenen Bräuche seiner Bewohner, wird aber von widerlichen Schlangen 4.	

Durch '6' wird eine planetarische Statuskarte abgerufen. Ob Sie nun durch Kopfgeldjagd zu Reichtum kommen oder den ungefährlicheren Weg des traditionellen Händlers beschreiten, allenfalls sich verteidigen wollen – die politische wie wirtschaftliche Infrastruktur der Planeten sind für Ihre Reise durch die Galaxis kursbestimmend (Sehen Sie dazu Interplanetarisches Reisen und Handel).

Durch Betätigen der Taste '4' kehren Sie zur Karte zurück und erhalten Informationen über weitere Planeten.

Die größeren Kreuze zeigen die gegenwärtige Position Ihres Schiffes an. Der Kreis gibt an, wie weit Sie mit dem vorhandenen Treibstoff einen Hyperraumsprung machen können.

- O O bringt das kleine Kreuz auf das große zurück.
- 5 **Lokale Navigationskarte:** Hierbei handelt es sich um eine sehr dichte Karte aller Planeten im unmittelbaren Einzugsbereich der Welt, in der Sie eingedockt haben. Da die Cobra über eine maximale Hyperraum-Einzelsprungweite von sieben Lichtjahren verfügt, muß die Zielwelt sorgfältig ausgewählt werden. Der Ziel-Cursor zeigt in Verbindung mit der Worldata-Verbindung gefährliche Welten und solche, bei denen Handel lohnend ist.
- D Verschwindet das Kreuz vom Bildschirm, wird es mit der Taste 'O' zurückgeholt. Zu beachten ist ferner, daß mit Druck auf 'D' festgestellt werden kann, wie weit entfernt das dem Kreuz am nächsten befindliche System ist.

Tasten-Funktionen Navigation

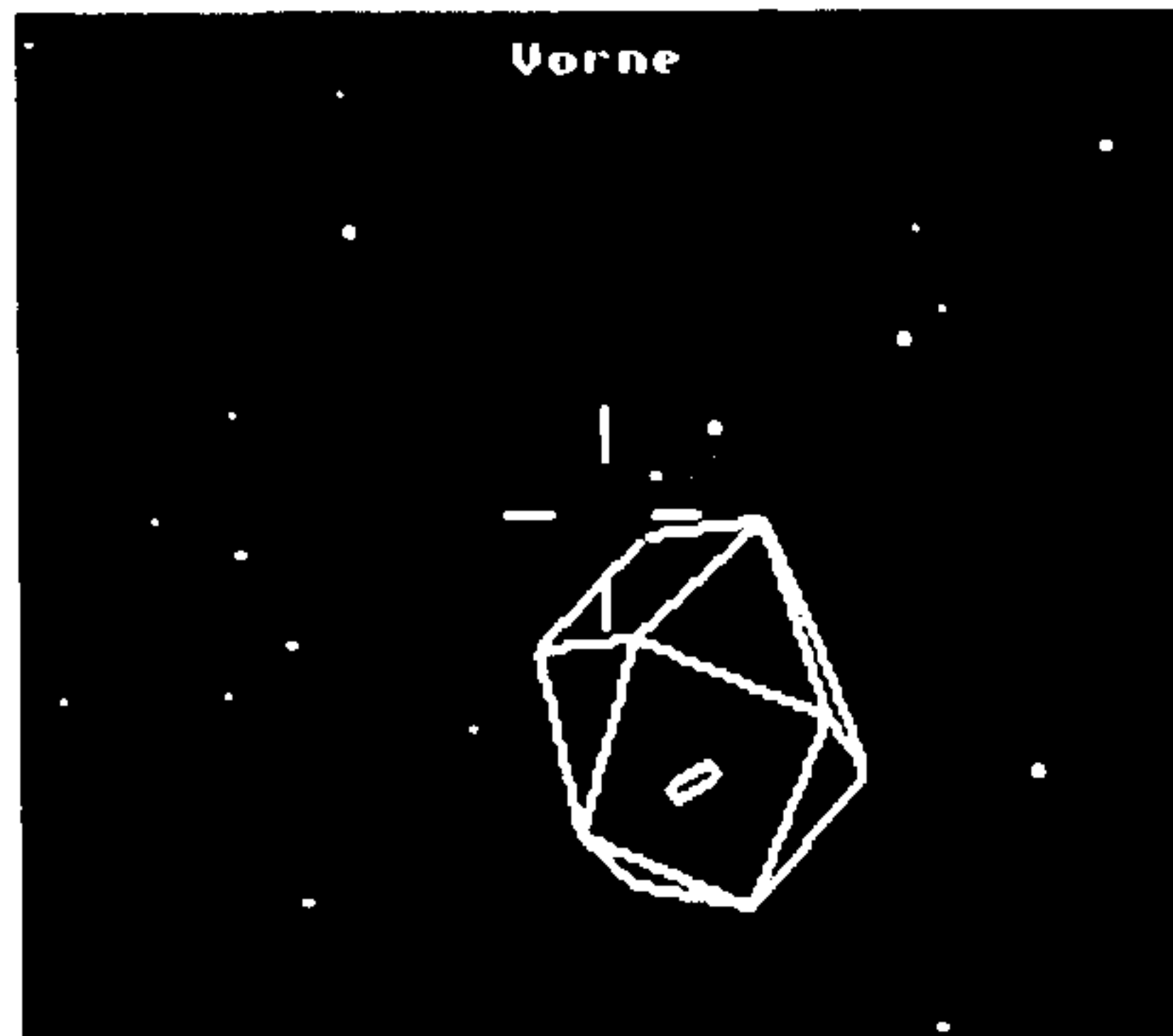
4	Galaktische Karte
5	Lokale Karte
D	Entfernung zum System
O	Cursor-Kreuz wieder holen
CRSR	Rundumblick Cursor für lokale und galaktische Systeme
6	Daten im System

EINE CORIOLIS RAUMSTATION

Jede bei der Galaktischen Kooperative registrierte Welt verfügt über mehrere Coriolis-Raumstationen in unterschiedlichen Umlaufbahnhöhen. Coriolis Stationen sind neutral und werden von der GalKop und der jeweiligen Planetenregierung überwacht.

In fortschrittlicheren Systemen ersetzen neugestaltete dodekaedrische Stationen (Spitzname 'Dodo'-Stationen) die Coriolis-Stationen. Coriolis-Stationen sind als Hexaeder gestaltet. Sie drehen sich nur um eine Achse, die vertikal zum Planeten läuft. Eine Stationsseite ist dem Planeten ständig zugewandt. Auf dieser befindet sich auch die Andockschleuse.

Coriolis-Stationen wurden in den Laboratorien des GASEC (Galactic Astronautic and Space Exploration Centre) auf dem Planeten Vetitice entwickelt. Die erste Station wurde im Jahre 2752 in eine Umlaufbahn um den Planeten Lave gebracht.



Raumstationen sind Ladeumschlagplätze für interplanetare Schiffe und Fähren. Sie bieten den Piloten Unterhaltung und Quartier, die keinen 'Zug durch die Planetengemeinde' machen wollen.

Coriolis-Stationen sind mit starken Verteidigungsschilden ausgerüstet (als Schutz gegen Piraten und vor Fehllandungen). Sie verfügen ferner über eine größere Viper-Kampfraumer-Flotte und mehrere größere Schiffstypen. Auf den einzelnen Flächen im Stationsinneren sind Liege- und Tankplätze vorhanden, ferner Städte, Krankenhäuser, Agrarbetriebe und Freizeitzentren.

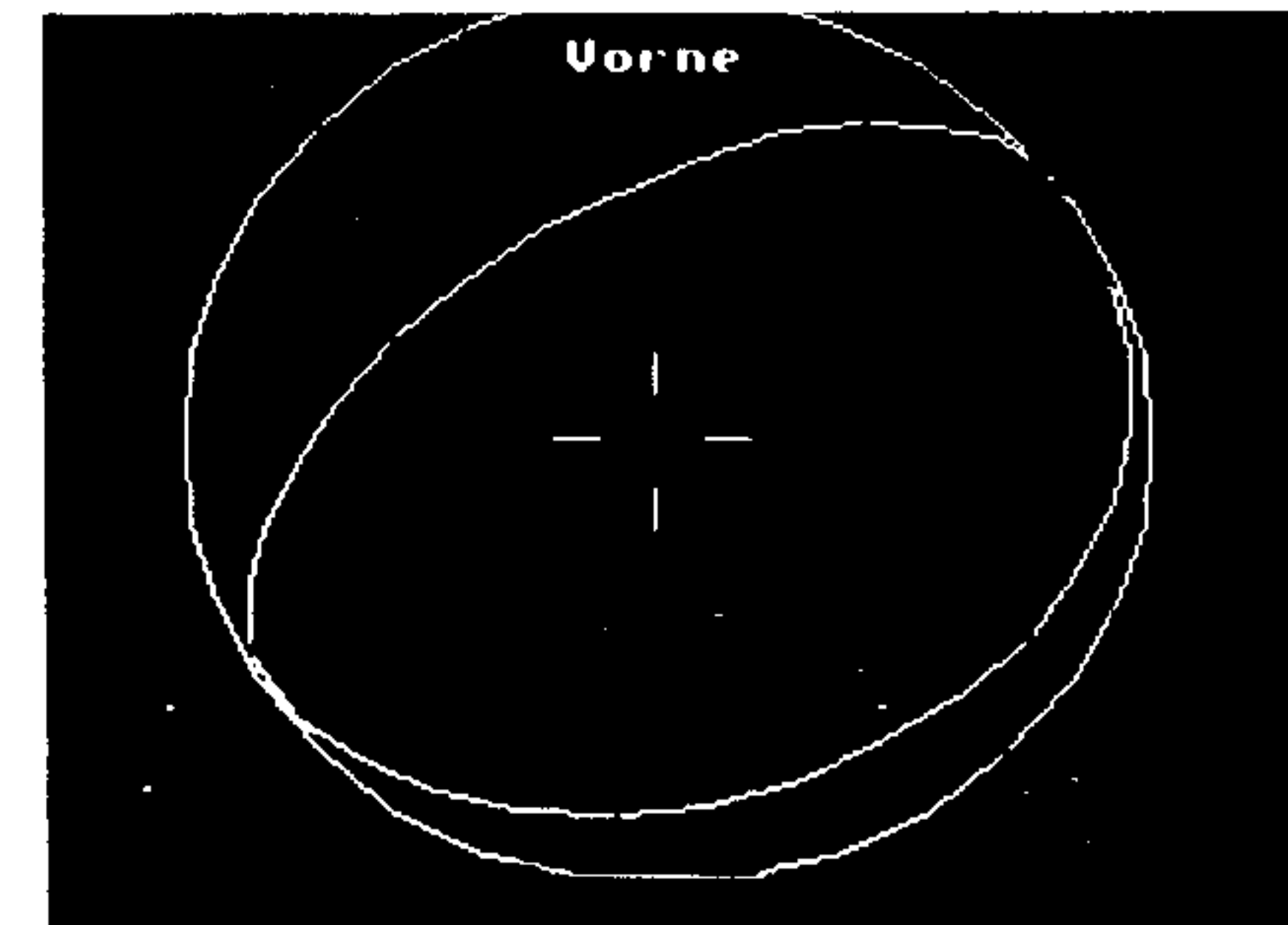
Alle Coriolis-Stationen haben einen Standarddurchmesser von einem Kilometer. Bis zu 2.000 Schiffe finden darin Platz. Außerdem verfügen sie über die Kolonialisierungs-Grundausrüstung für Humanoiden.

Verlassen einer Coriolis Raumstation und Annäherung an den Planeten Lave.

f1

ABLEGEN VON DER RAUMSTATION

Nach Eingabe des Startbefehls empfehlen wir dem Piloten die 10 Sekunden währende technisch bedingte Kommunikationsunterbrechung (MemnSomn) auf dem Weg vom Dock-Terminal zum Coriolis Stationsausgang in Kauf zu nehmen, und somit auf die subjektiven Eindrücke bei diesem Vorgang zu verzichten. Auf dem Schirm wird beim Gang durch das Schutzfeld zum Coriolis-Eingang ein gebrochenes Muster gezeigt.



Steuerungs-Grundlagen

Erfolgreiches Fliegen des Cobra-Raumers erfordert Übung, obwohl er extrem manövrierfähig, sehr schnell und kampfstark ist. Beschleunigung und Abbremsen erfolgen auf Fingerdruck sofort:

- < (oder Joystick nach links) Drehung im Gegenuhrzeiger sinn
- > (oder Joystick nach rechts) Drehung im Uhrzeigersinn
- X (oder Joystick zurück) für Steigflug
- S (oder Joystick nach vorn) für Sinkflug

SPACE (Leertaste) zur Steigerung,
? zur Reduzierung der Geschwindigkeit

Höhen- und Gierungsmanöver erfordern bidigitale Bedienung der Tastatur (X,S,<,>).

Bei dem kleinen Punkt, der sich in dem großen Kreis (direkt über dem großen 'S') bewegt, handelt es sich um Ihren Kompaß. Der Punkt entspricht der Position der Raumstation. Ist der Punkt grün, befindet sich die Raumstation hinter Ihnen. Ist der Punkt gelb und im Zentrum des Kreises, sollten Sie die Raumstation direkt vor sich sehen können.



Blick achteraus auf die Coriolis Station, auf der Ihre Cobra ankerte.

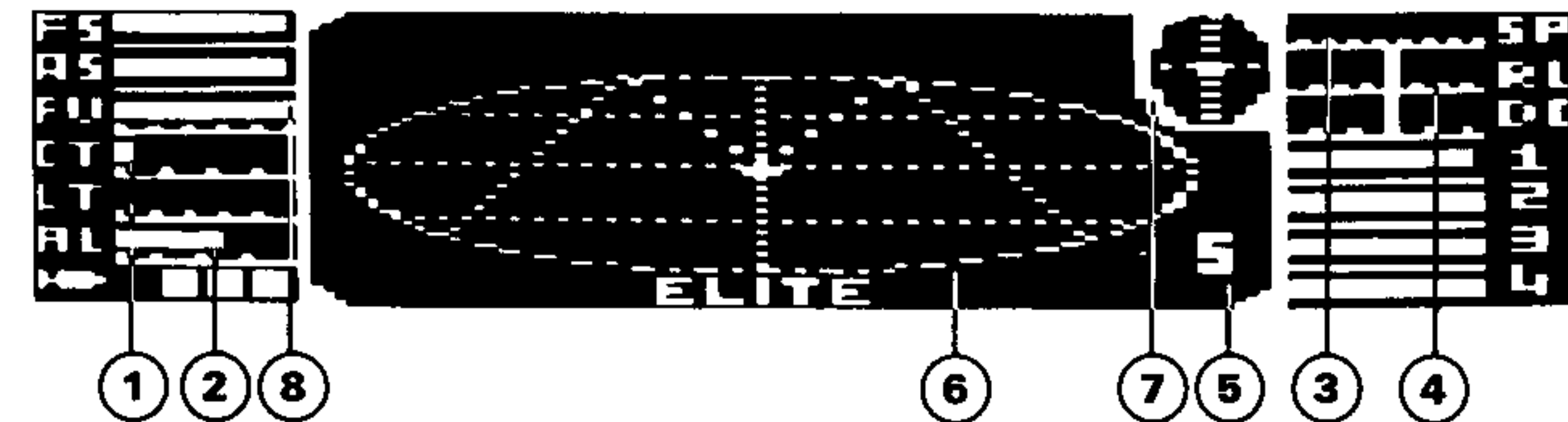
Üben Sie das Umkreisen der Raumstation und finden Sie diese mit Hilfe des Kompasses wieder.

Ihnen werden vielleicht andere Cobra-Schiffe begegnen. Es sind Händler, genau wie Sie, die nicht angreifen, solange Sie nicht schießen. Tun Sie dies aber, greifen sie entweder an oder fliehen. Sollten Sie die Cobras dazu benutzen, sich im Kampf zu üben, denken Sie daran, daß man Sie und Ihr Verhalten von der Raumstation aus beobachtet. Solange Sie sich in Sichtweite der Station befinden, wird Sie niemand angreifen, es sei denn, Sie stellen Unfug an.

Landung auf Planeten ist nicht möglich, und der Flug in Planeten oder Raumstationen birgt Lebensgefahr. Der Höhenmesser zeigt Ihren Abstand zur Oberfläche des Planeten, und der sollte nicht zu klein werden.

(Sind Sie ein neuer Pilot, haben Sie jetzt beste Gelegenheit, Andockmanöver an der Raumstation von Lave zu üben. Die Raumbehörden von Lave gestatten nämlich neuen Piloten eine unbegrenzte Anzahl von Übungsanflügen – und dies kostenlos. Diese Möglichkeit wird bei Angriffen oder wenn die Coriolis-Station nicht über genügend freien Lander Raum verfügt, aufgehoben. Beachten Sie bitte auch die Illustrationen im Kapitel "Landevorgang".

INSTRUMENTEN-ANZEIGE



1
Temperaturanzeige: Die Kabinentemperatur steigt, wenn sich Ihr Schiff zu nahe an einer Sonne befindet.

2
Höhenmesser: Ihre Höhe über dem Bestimmungsplaneten kann gefährlich sein. Zu niedriges Fliegen über der Oberfläche endet tödlich.

3
Bei Annäherung an einen Planeten sollte maximale Schubkraft nach vorn beibehalten werden. Sie ist beim Anflug auf eine Raumstation zu reduzieren und beim abschließenden Dock- bzw. Landevorgang auf Beinahe-Null zu bringen.

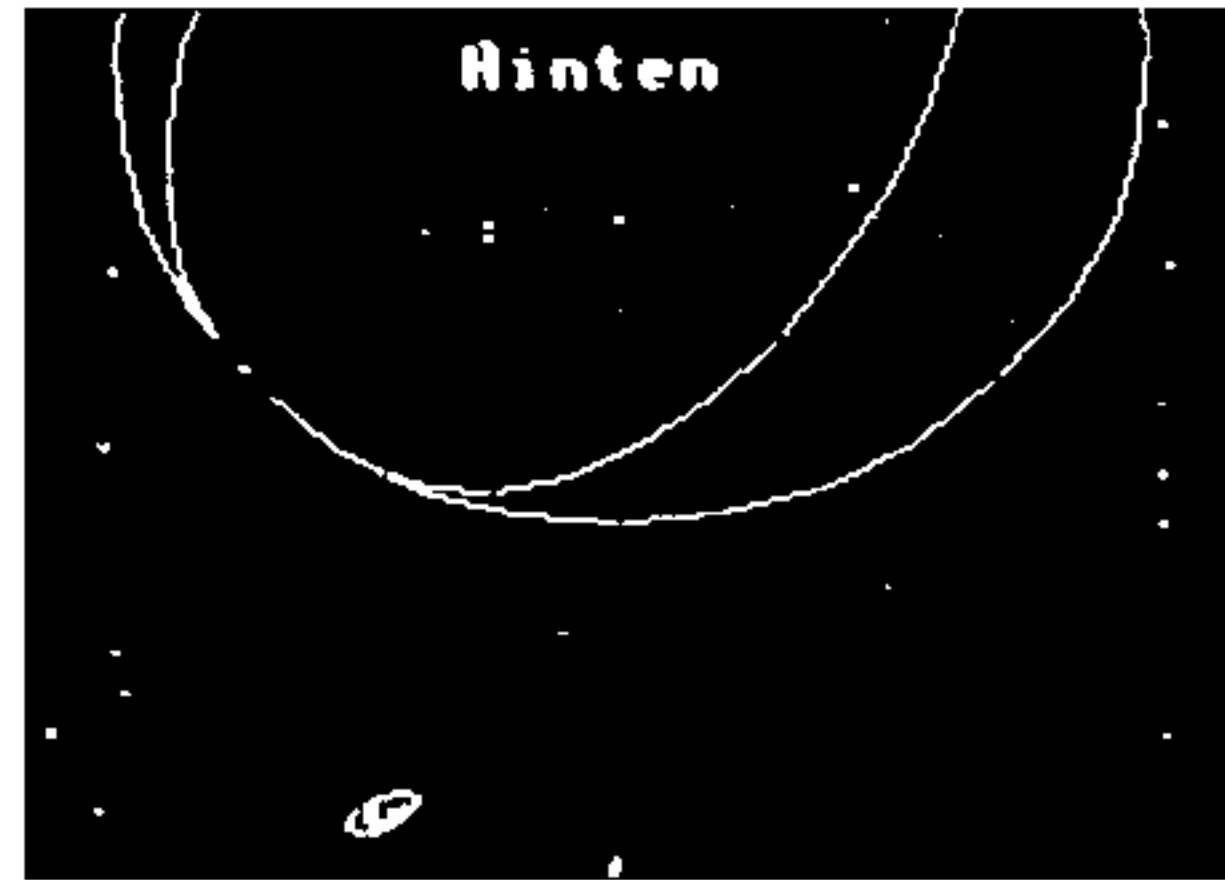
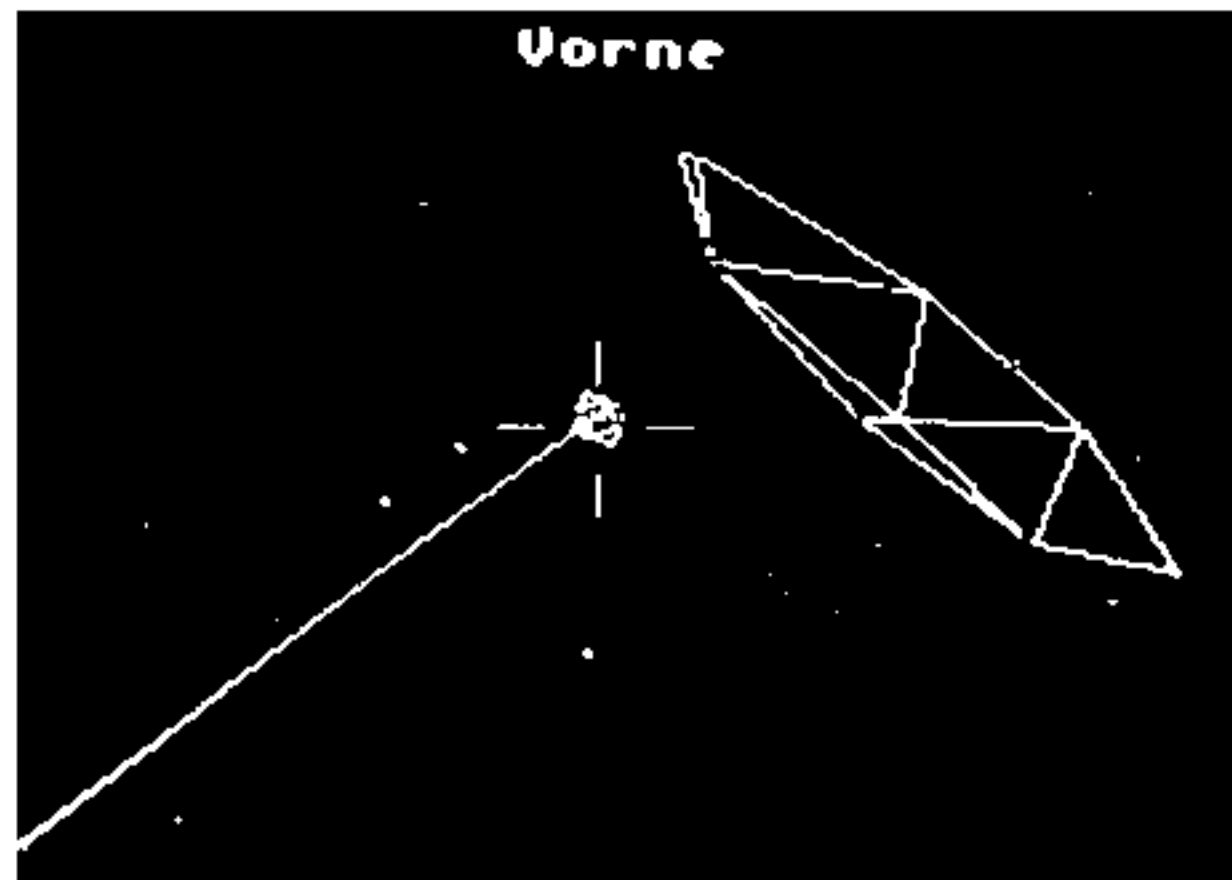
4
Der Neigungsmesser zeigt Links-/Rechts-Rollen sowie Heben und Senken an.

5
S verweist auf die Raumstation und zeigt an, daß Sie sich im Zielflug darauf und damit in ihrem Verteidigungsbereich befinden.

6
Flug-Rastertaster: Dieses hochentwickelte Instrument gibt einen dreidimensionalen Blick auf den Weltraum in unmittelbarer Schiffsnähe, betrachtet von einem dahinter und darüber liegenden Beobachtungspunkt. Innerhalb seiner Reichweite ist die Position jedes Schiffes exakt bestimmbar.

7
Kompaß: Er richtet sich zuerst auf einen Zielplaneten aus, solange dieser noch außer Reichweite des Flugweg-Tasters ist. Gelangt die Ihnen nächstgelegene Raumstation in seine Reichweite, richtet er sich auf diese aus. Färbt sich der kleine Punkt grün, befindet sich das Objekt hinter Ihnen. Sobald er gelb wird und sich im Zentrum des Kompaß liegt, müßten Sie es durchs Frontfenster sehen können.

8
Treibstoffanzeige.



Nach Ablegen von der Raumstation haben die Tasten f1, f3, f5 und f7 andere Funktionen: Sie erlauben Sicht nach vorne, hinten, links und rechts.

FLUG ZUR ZIELWELT

Hyperraum-Steuerung und Verwandtes

Nach Verlassen der Raumstation befinden Sie sich in niedriger Umlaufbahn über dem Planeten Lave. Sie fliegen langsam. Reduzieren Sie Ihre Geschwindigkeit auf absolutes Minimum, bevor Sie die Astrogation-Daten für den Hyperraumsprung eingeben.

f1, f3, f5, f7 Die Tasten f1, f3, f5, f7 erlauben nur während des Raumfluges Blick nach allen Seiten.

H Durch Druck auf 4 oder 5 wird eine Karte dargestellt (entweder die galaktische oder die lokale). Führen Sie nun das kleinere Kreuz auf einen größeren Planeten, drücken Sie erst f1, dann 'H'. Nach kurzer Verzögerung werden die Hypersprung-Motoren aktiviert.

Nach Eintreffen in einem neuen Planentensystem und nach Austritt aus dem Hyperraum, befinden Sie sich in einiger Entfernung von Ihrer Zielwelt. Das entspricht den GC Flugvorschriften.

J Selbst in den sichersten Systemen gibt es unvorhersehbare Gefahren. Es ist deshalb empfehlenswert, sich so schnell wie möglich in eine Umlaufbahn und damit in den Sicherheitsbereich einer Raumstation zu begeben. Geben Sie Maximalschub. Hierbei können Sie die Raumsprung-Möglichkeit (J) voll nutzen. Interplanetare Sprünge sind (wegen der Interferenz-Muster) nicht möglich, wenn sich ein anderes Schiff, ein Planet oder eine Sonne in unmittelbarer Umgebung befindet. In diesem Fall erfolgt ein akustisches Warnsignal.

Kurz darauf wird Ihr Schiffscomputer das Ortungssignal der nächst gelegenen orbitalen Raumstation empfangen. Ihr Kompaß wird entsprechend auf dieses Signal statt auf die Zielwelt justiert. Sobald sich die Cobra im Tast- und Schutzbereich der Coriolis-Station befindet, wird der Flugkontroll-Taster sie mittels Traktorstrahl hereinholen. Sie befinden sich damit im Schutzbereich der Station. Ihr Taster meldet 'S', solange sich die Raumstation im Einzugsbereich befindet.

CTRL H **Hyperraum-Antrieb zwischen Galaxien**
Der intergalaktische Hyperraum-Antrieb ist teuer und nur auf Planeten mit einer technologischen Stufe von 10 und mehr zu bekommen. Er kann nur einmal verwendet werden, und bringt Sie zu einem System in einer völlig neuen Galaxis (d.h. vier neue Karten). Es gibt acht solcher Galaxien. Nach acht Sprüngen kehren Sie in Ihre Ausgangsgalaxis zurück. Der Intergalaktische-Hyperraumantrieb wird durch gleichzeitiges Drücken von CTRL und H aktiviert.

ANDOCKEN

Das Docken an eine Coriolis-Station ist nur dann leicht, wenn man das Schiff mit einem automatischen Landecomputer ausgerüstet hat (der im diesem Falle durch 'C' aktiviert wird). Das Lehrbuch der Flotte empfiehlt folgende Anflugs- und Landetechnik.

Nach Ortung nähern Sie sich der Coriolis-Station. Die Eingangstunnel zu den Stationen liegen stets auf der dem Planeten zugewandten Seite. Fliegen Sie in Richtung Station und dann unter Berücksichtigung der Flughöhe auf den Planeten zu. Wenn Sie jetzt einen Halbkreis fliegen, steuern Sie Ihr Schiff auf den Einflugsektor zu.

Unmittelbar vor dem Andocken muß die GESCHWINDIGKEIT FAST NULL betragen. Landefehler können verhängnisvoll sein oder aber nur zur Folge haben, daß Sie die Schleuse streifen, wobei ein Deflektorschild oder mehrere verlorengeht oder Sie die Ladung verlieren. Zur Gegensteuerung der Rotation der Station muß die Drehbewegung der Cobra manuell durchgeführt werden. Der Eingangstunnel muß so horizontal wie möglich angefliegen werden.

Bei erfolgreichem Docken wird der Stationsschutzschild durchdrungen, und auf dem Bildschirm erscheint das durchbrochene Muster. Die Liegeplatzzuweisung und der entsprechende Vorgang erfolgen automatisch.

Die Landevorschrift wie die Ordnung für Orbitale Raumstationen sind umfangreich und im GK Orbit and System Space Code als Veröffentlichung des *Federation Planet Bureau* erhältlich.

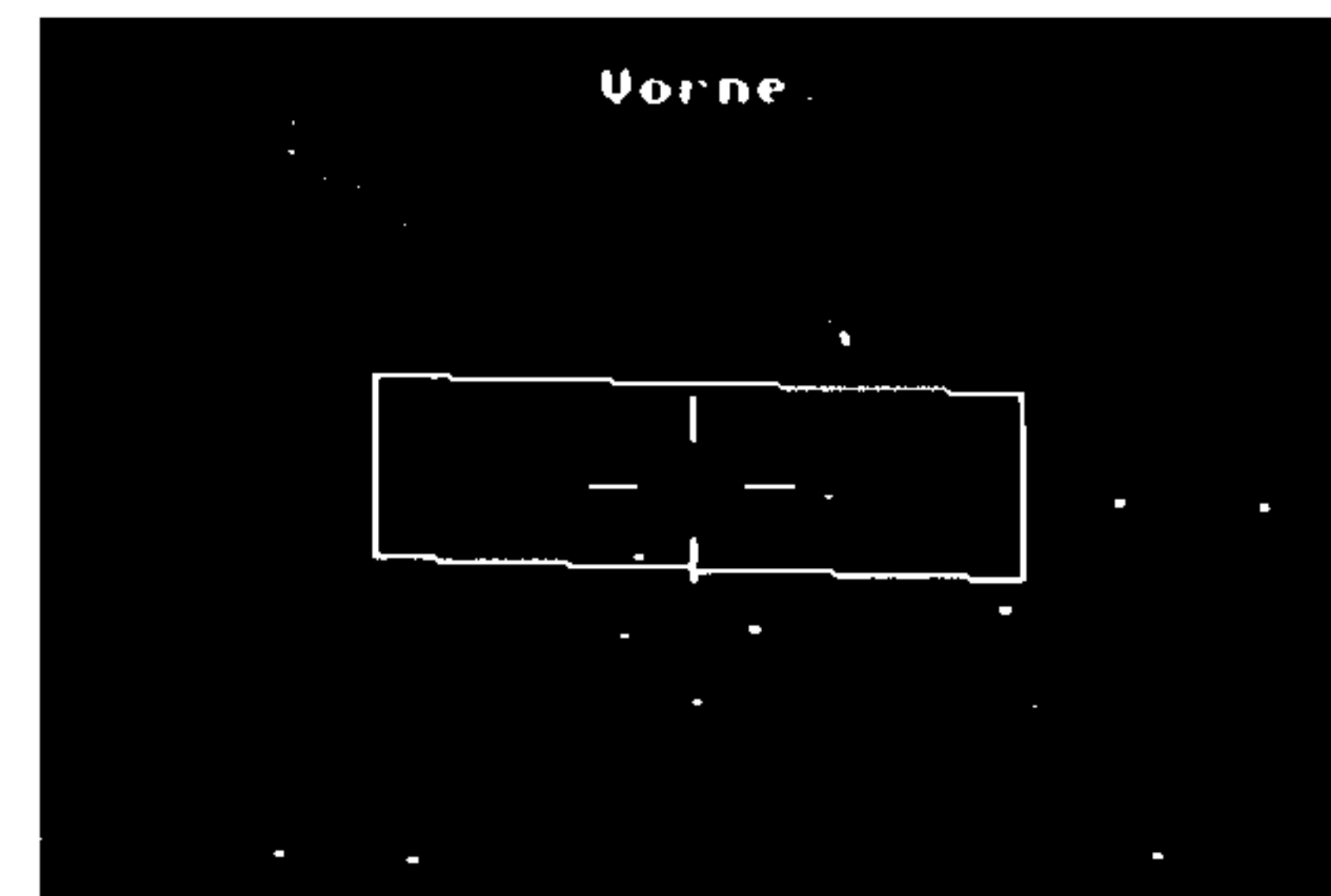
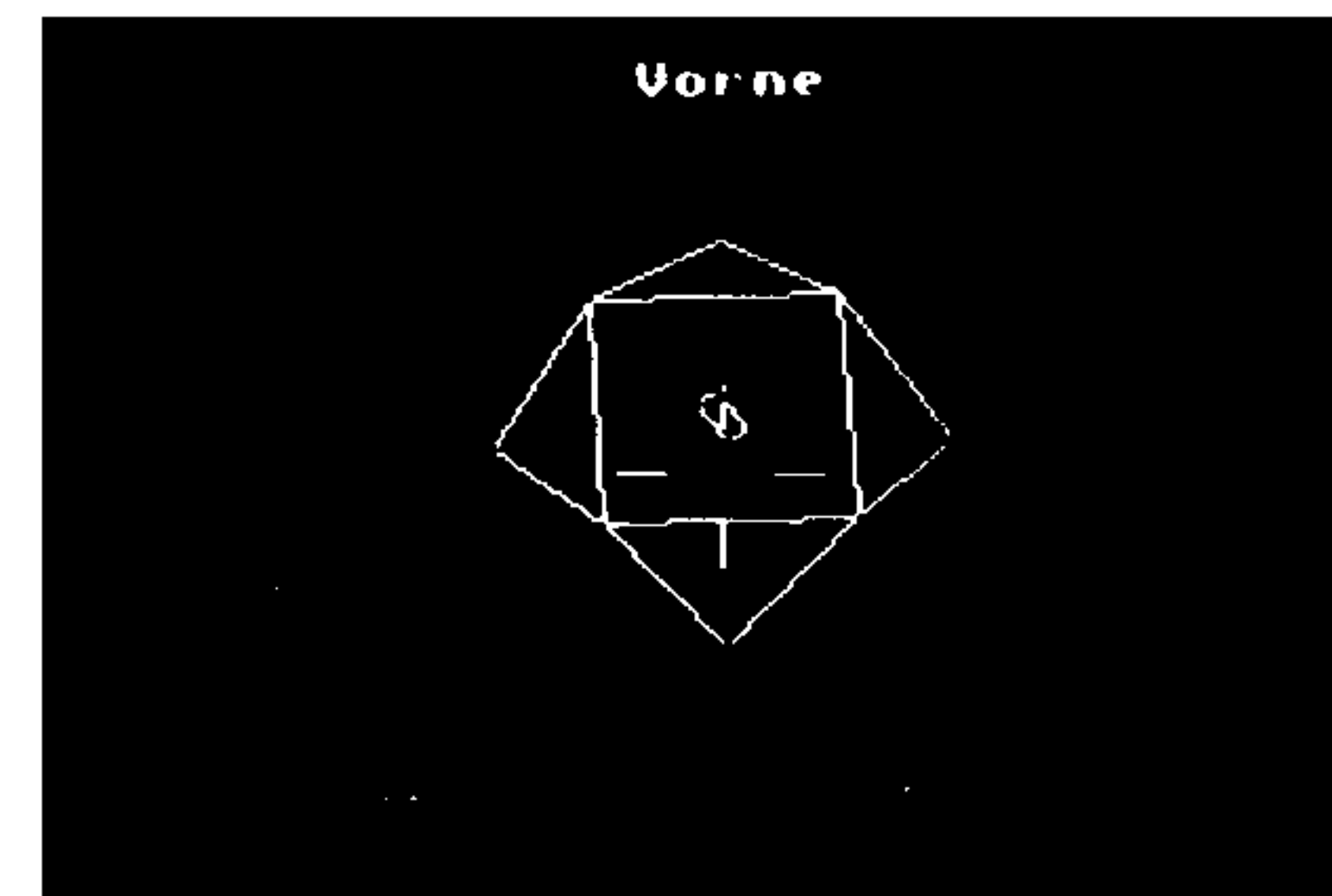
ANDOCKEN

Üben Sie das Andocken, bevor Sie durch den Hyperraum zu Ihrer Zielwelt fliegen, indem Sie wieder auf einer Lave-Station landen.

Beschleunigen Sie Richtung Lave, nehmen Sie dann Schub zurück, darauf Null-Schub und eine Drehung in Richtung Station.

Bringen Sie die Station ins Gesichtsfeld, fliegen Sie langsam darauf zu – zum Schluß Null-Beschleunigung. Haben Sie die Stations-Schleuse erreicht, korrigieren Sie die Kreiselbewegung Ihres Schiffes solange manuell mit den Links-/Rechts-Roll-Kontrollen (<>), bis die Schleuse horizontal vor Ihnen liegt.

Langsame Geschwindigkeit vorausgesetzt, werden Sie auch ein eventuelles Schrammen der Schleusenwände überleben. Allerdings nehmen Ihre Schutzschilde dabei Schaden.

**Tastenfunktionen**

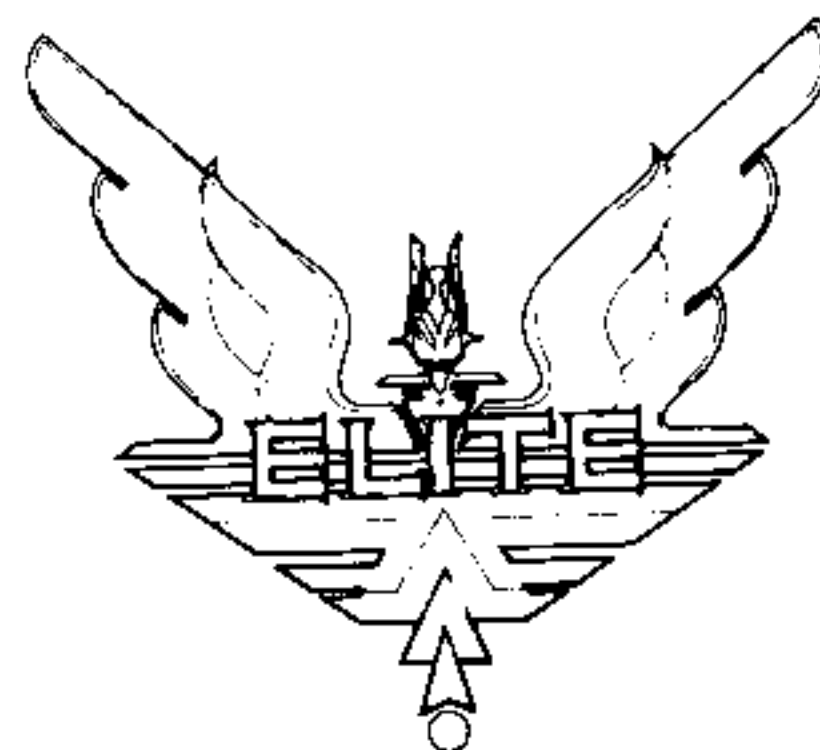
Flug	Start
f1	Mehr Schub
Leertaste	Raumsprung (interplanetar)
J	Weniger Schub
?	Rollen im Gegenuhrzeigersinn
<	Rollen im Uhrzeigersinn
>	Sinken
S	Steigen
X	Hyperraum
H	Intergalaktischer Hyperraumantrieb
CTRL+H	Landecomputer an
C	Landecomputer aus
P	

Interplanetarischer Flug

Kampf während des Fluges

KAMPF-PROTOKOLL

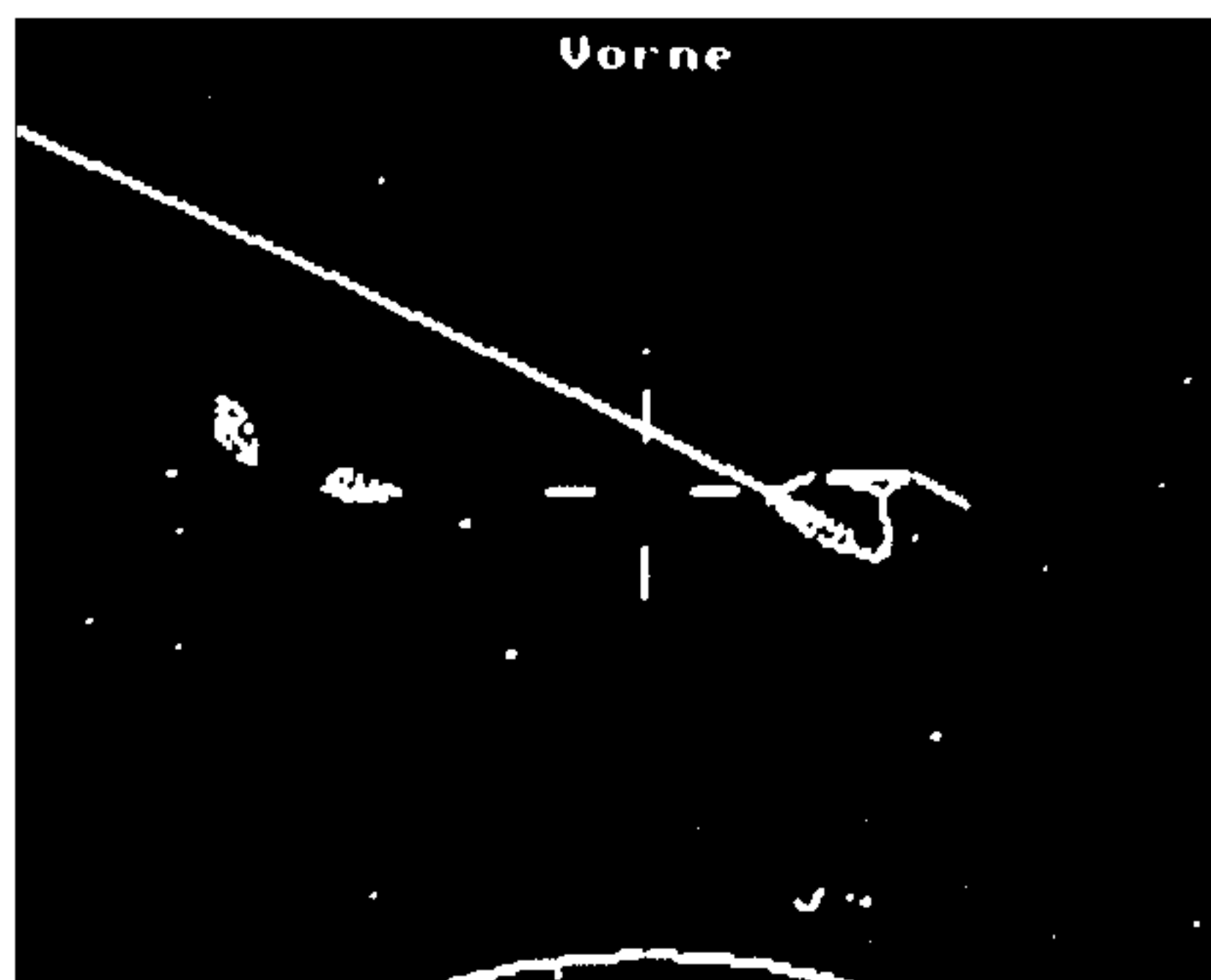
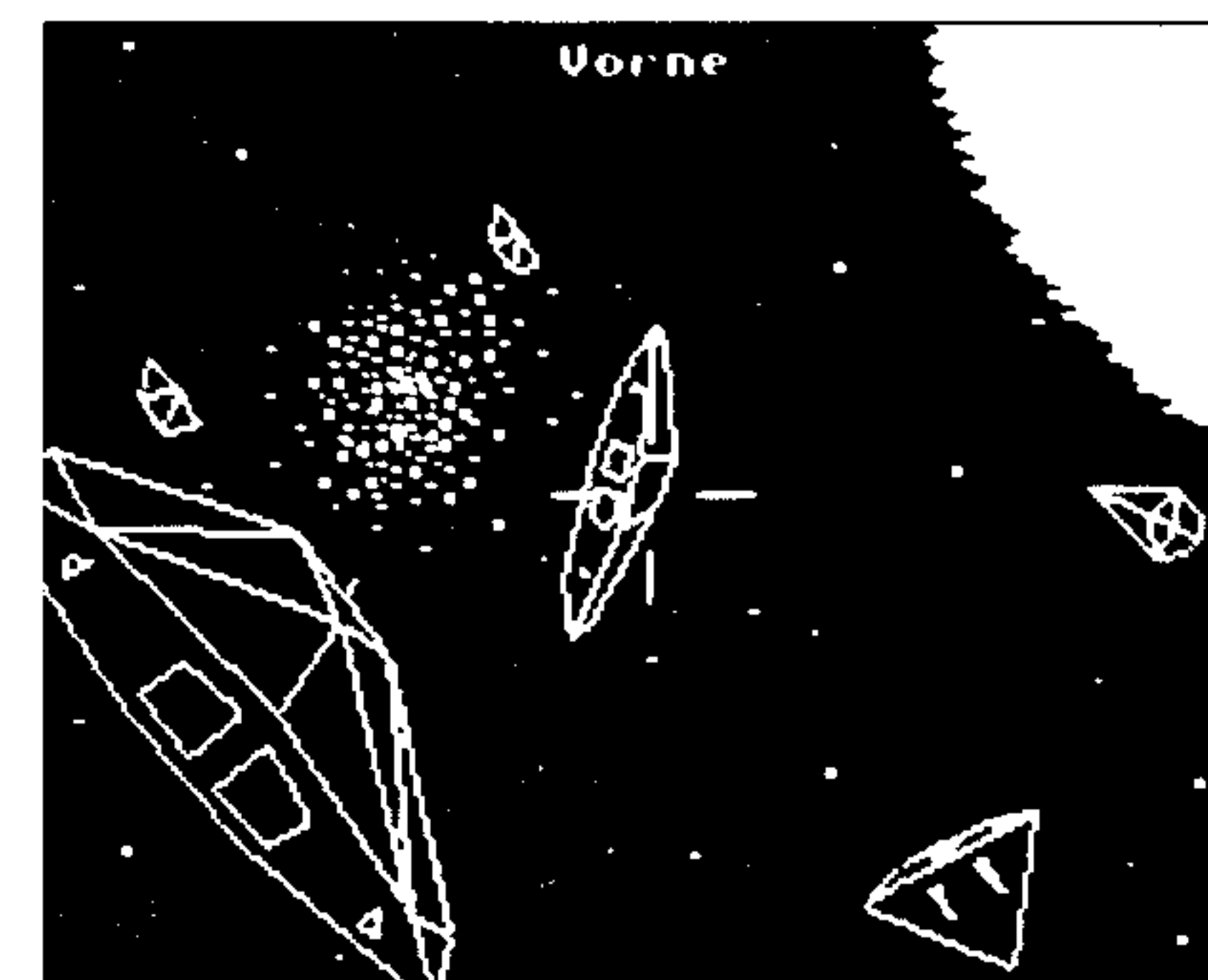
Nicht alle Schiffe in der Tiefe des Raums, auch nicht kleine Kampfraumer, sind Piratenschiffe. Die meisten Raumfahrzeuge werden auf feindselige Handlungen feindselig reagieren. Greifen Sie einen Polizeiraumer an oder handeln Sie mit Konterbande (siehe Kapitel HANDEL, wird Ihre Einstufung in VERBRECHER (Gefährlich) oder noch höher umgewandelt. Zerstören Sie Piratenschiffe oder eliminieren Sie Thargoidische Eindringlinge (oder Asteroiden), bekommen Sie eine Prämie als Belohnung. Schießen Sie auf die Coriolis-Raumstation, werden Sie von deren Abfangjägern (Viper Kampfraumer) angegriffen.



Bereiten Sie sich darauf vor, Ihre Gegner taktisch zu überlisten. Schnelles Reaktionsvermögen reicht im allgemeinen nicht.

MANÖVRIEREN

Der Cobra Handelsraumer ist schnell und hat einen kleinen Wendekreis (der bei Höchstgeschwindigkeit größer ist). Damit ist er ein ideales Kampfschiff bei der Auseinandersetzung mit Rotten von Feindschiffen. Den meisten angreifenden Raumern ist er allein durch Geschwindigkeit überlegen. Raketen sind allerdings schneller. Bei Angriffen größerer, weniger manövrierfähiger Schiffe haben sich Manöver wie Drehen, Geschwindigkeitswechsel Schnell-Langsam und Kurswechsel als sehr effektiv erwiesen. Plötzliches Abbremsen bei gleichzeitiger 180 Grad-Wende mit anschließendem Schub-Geben bringt häufig Vorteile gegenüber verfolgenden Feindschiffen.



ANZEICHEN VON GEFAHR

Können Sie keinen Interplanetaren Schnellsprung J zu einem Planeten ausführen, befindet sich ein Schiff in der Nähe. Es könnte gefährlich sein.

Zeigt der Status-Schirm während des Fluges GELB oder ROT an, sollten Sie sich auf eine Kampfhandlung vorbereiten.

Blitzende Linien auf einem der Schirme bedeuten, daß Sie mit Lasern beschossen werden.

Trifft Laserfeuer die Deflektorschilde, hören Sie ein helles, schrilles Geräusch. Achten Sie auf Laserstrahlen, die direkt den Rumpf treffen. Bei Beschädigungen hören Sie ein dumpf-schrilles Geräusch. GEFAHR.

Eine Rakete im Anflug wird erkannt, geortet, worauf eine Alarmmeldung auf dem Hauptschirm aufblitzt.

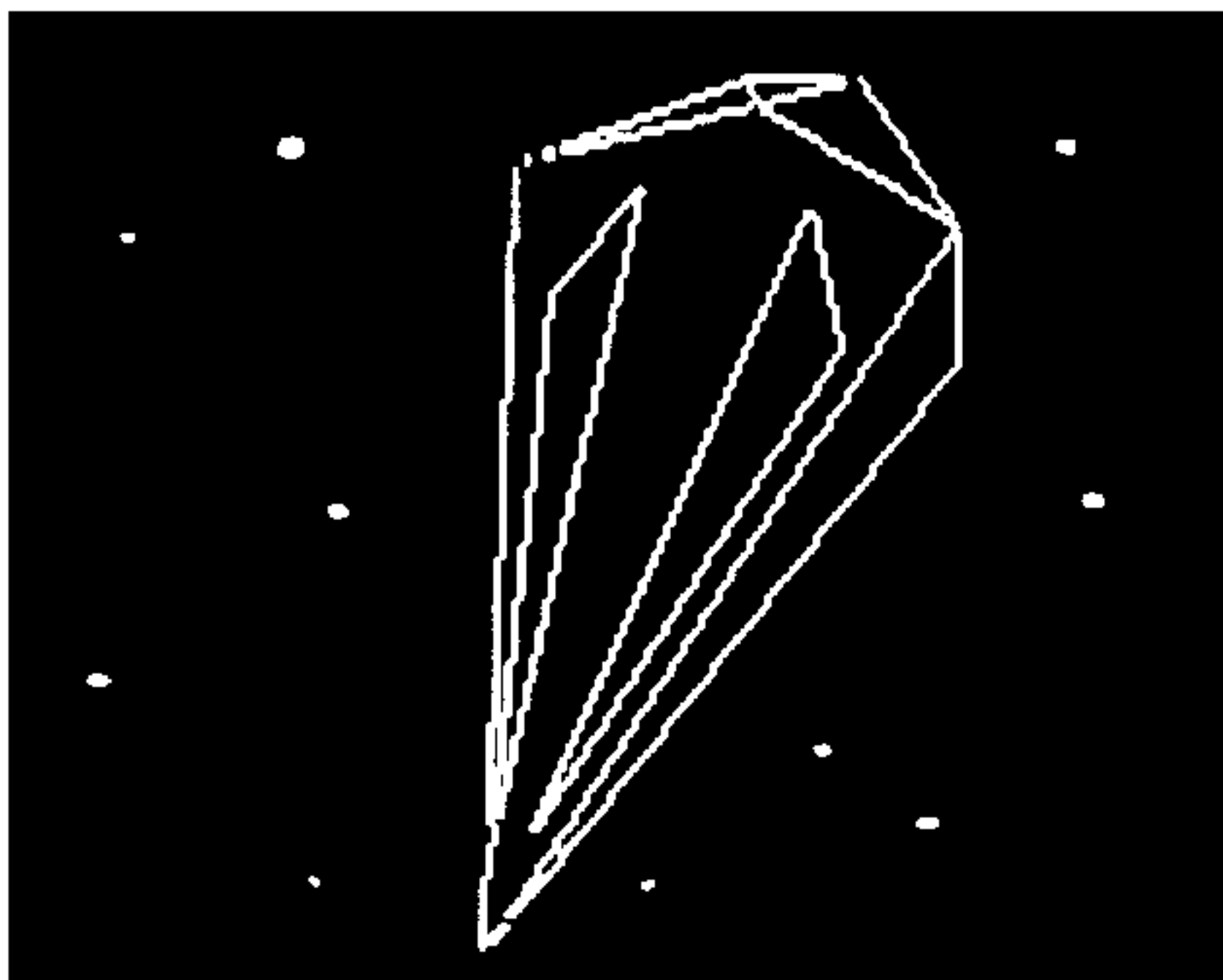
Einige Raumpiloten sind mutiger als andere, und manche Piratenschiffe drehen ab, wenn sie auf heftigen Widerstand stoßen. Andere dagegen scheinen keine Furcht zu kennen – den Kapitänen der Thargodien-Schiffe wurde das Angstzentrum im Gehirn chirurgisch entfernt.

MÖGLICHE FEINDE

Einzelgänger – wie Cobra-Piloten – sind ständig Gefahren durch andere Raumfahrer ausgesetzt. Deshalb ist die Kenntnis um andere Einzelgänger, Banditen und Prämienjäger lebenswichtig.

Prämienjäger

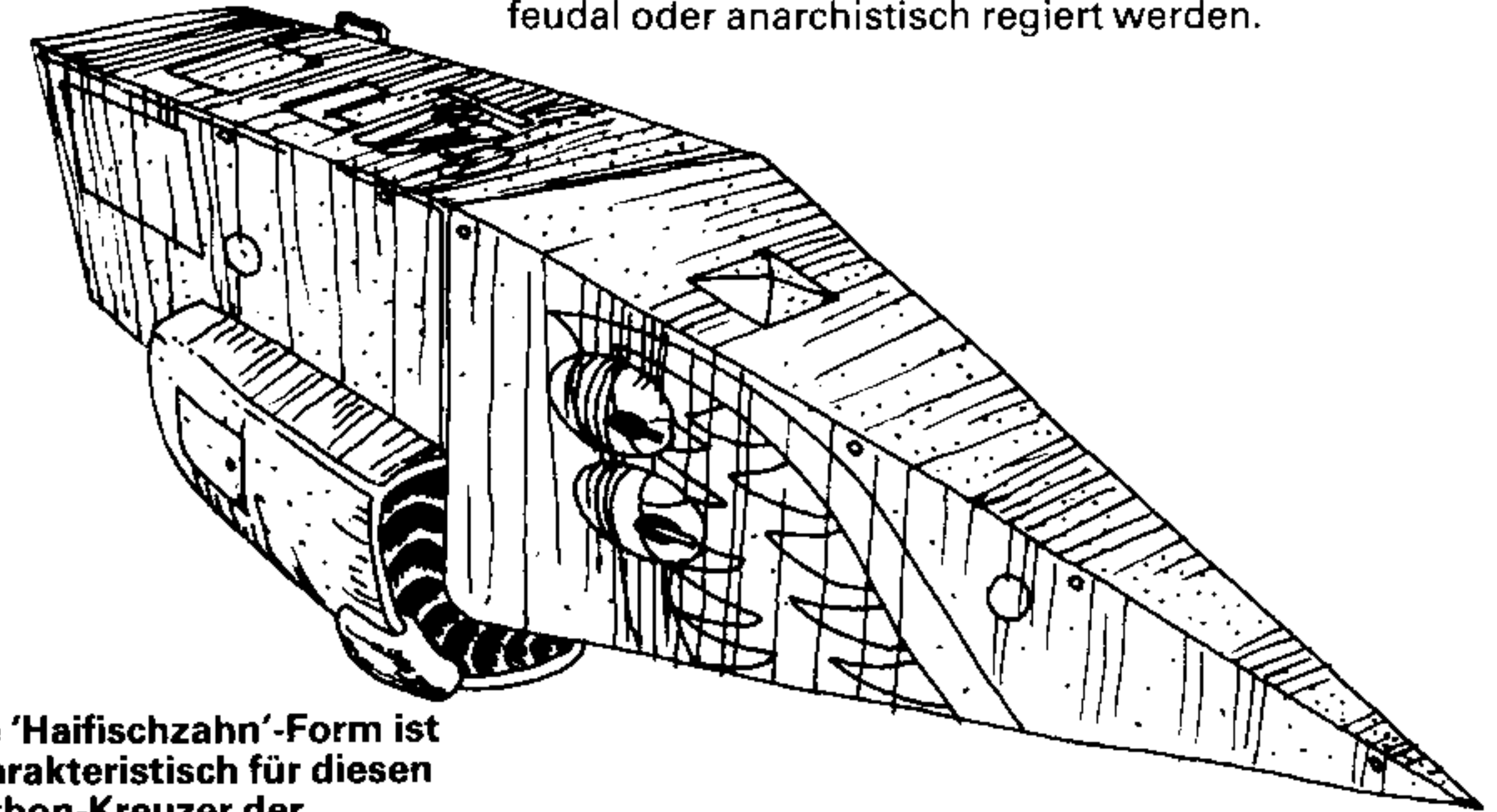
Solange Sie nicht in den Polizeiakten als GESUCHT geführt werden, und besonders dann, wenn Sie eine hohe Einstufung als Kämpfer haben, werden sich Prämienjäger um ein so unbedeutendes Schiff wie eine Cobra MK 3 wenig kümmern. Die wirklichen Killer kreuzen in den schlanken, sehr gefährlichen Fer-de-Lance Lichtraumern, in denen sie zuweilen monatelang unterwegs sind. Prämienjäger findet man außerhalb des Orbitaumes immer, besonders bei Welten, die als 'gefährlich' klassifiziert sind. Ihre Einstufung als Kämpfer ist immer TÖDLICH oder ELITE. Prämienjäger identifizieren sich selten bei Begegnungen mit anderen Schiffen. Fühlen sie sich durch die zu große Nähe belastigt, töten sie normalerweise.



Das Fer-de-Lance- Schiff wurde von der Zorgan Petterson Group (Zee Pee Gee) entwickelt und ist bevorzugter Raumer schneller Prämienjäger und unabhängiger Handelsunternehmen. Ein hochentwickeltes Schiff für Handel, Kampf und Vergnügen gleichermaßen geeignet.

Piratenschiffe

Es gibt mehrere Möglichkeiten, ein im Raum fliegendes Schiff als 'von Piraten besetzt' zu identifizieren. Diese zu kennen ist lebenswichtig, da Piraten und Renegaten jedes Schiff für ihre Zwecke benutzen, ob es sich um ein "Worm" oder eine riesige "Python" handelt. Piraten gibt es überall in der Galaxis. Man findet sie aber vor allem in instabilen Welten der GalKop, besonders bei jenen, die feudal oder anarchistisch regiert werden.

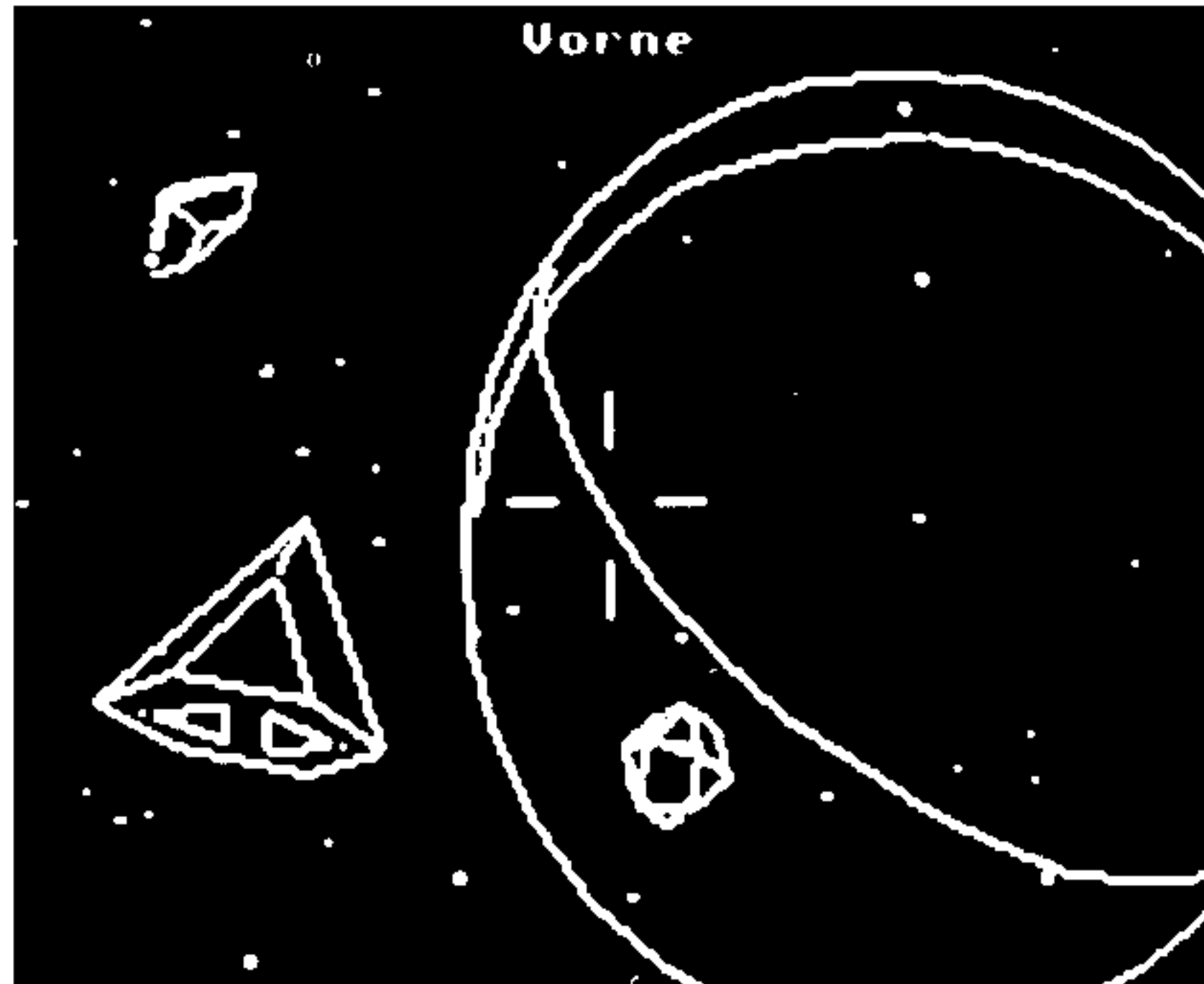


Die 'Haifischzahn'-Form ist charakteristisch für diesen Python-Kreuzer der Tiefraum-Klasse. Er könnte einem galaktischen Freibeuter oder Piraten gehören.

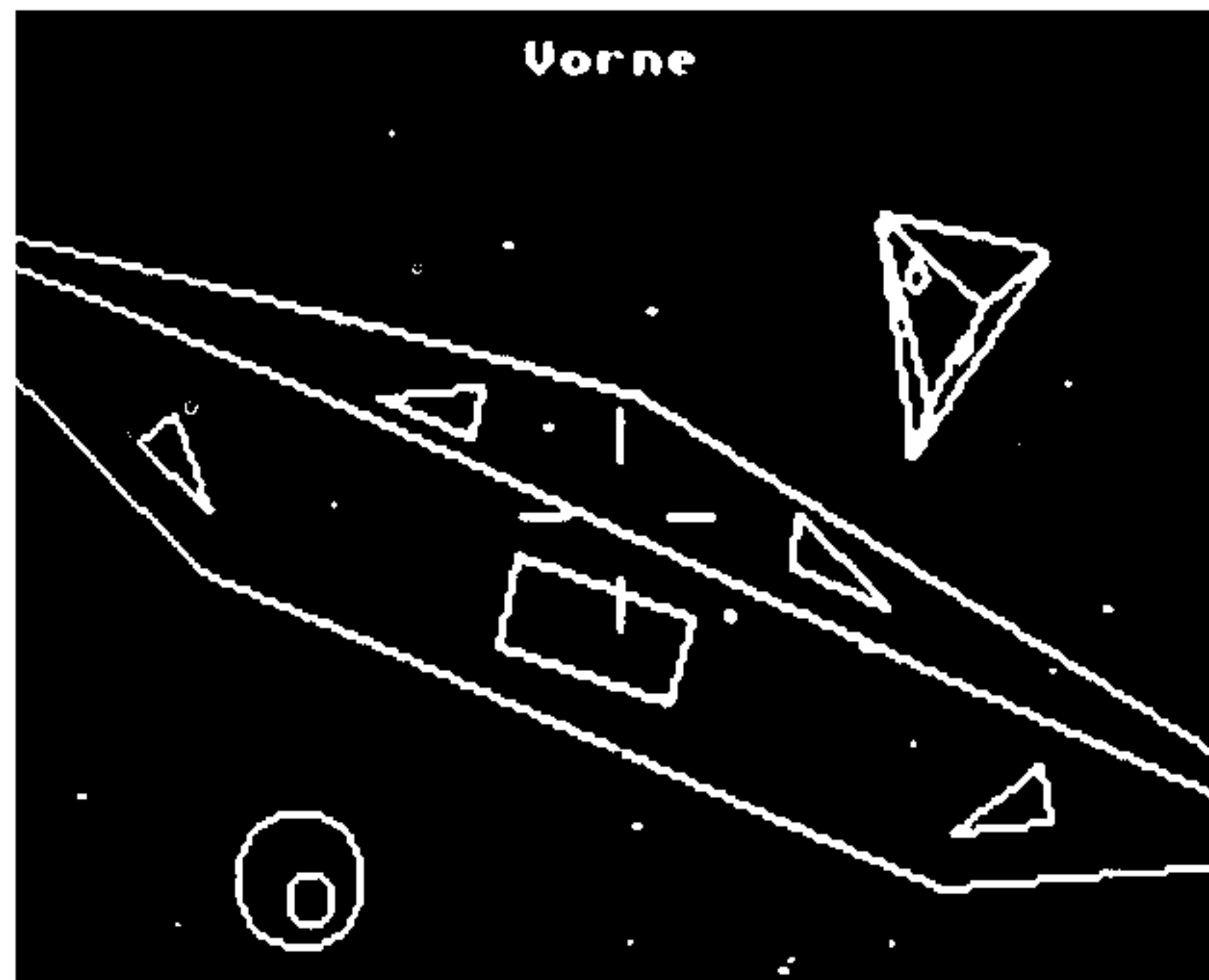
Kleine Schiffe, die in großer Entfernung von Planeten fliegen, sind Piraten. Große Schiffe in einem Konvoi von unterschiedlichen kleinen Kampfraumern sind Piraten. Schiffe, die sich nicht identifizieren, sind Piraten. Welten, die von Autokratien oder Familien beherrscht werden, sind oft ungefährlich, da die Piraten für ihr Nichtangreifen Geld bekommen haben. Piraterie ist ein großes, ertragreiches Geschäft. Jeder Händler, dem sein Leben lieb ist, muß die Zeichen deuten können, die auf die Präsenz von Piraten hinweisen.

Polizei

In einer Kooperative von Welten, die so komplex wie die 2040 Planeten umfassende Galaktische Kooperative ist, kann die Polizei gleichermaßen gefährlich oder hilfreich sein. Das Viper GH Class PulseShip, sehr schnell und sehr wendig, ist ein typischer Polizeiraumer. Sie sind bei allen Coriolis und Dodec-Raumstationen ständig in Bereitschaft und greifen eine Piraten oder einen gesuchten Händler in Sekundenschnelle an. Sie nehmen niemanden fest, sondern zerstören. Die unterschiedlichen Kommissariate sind mit der Verfolgung verschiedener Delikte betraut – Drogenhandel, Trunkenheit am Raumschiff-Steuer, psychopathisches Schießen, Piraterie, Sklavenhandel, usw. –, doch sie alle verfügen über kleine Flotten dieser sehr schnellen Viper Patrouillen-Raumer.



Das Viper Polizeischiff ist ein extrem manövrierfähiger Kurzstrecken-Abfangjäger.

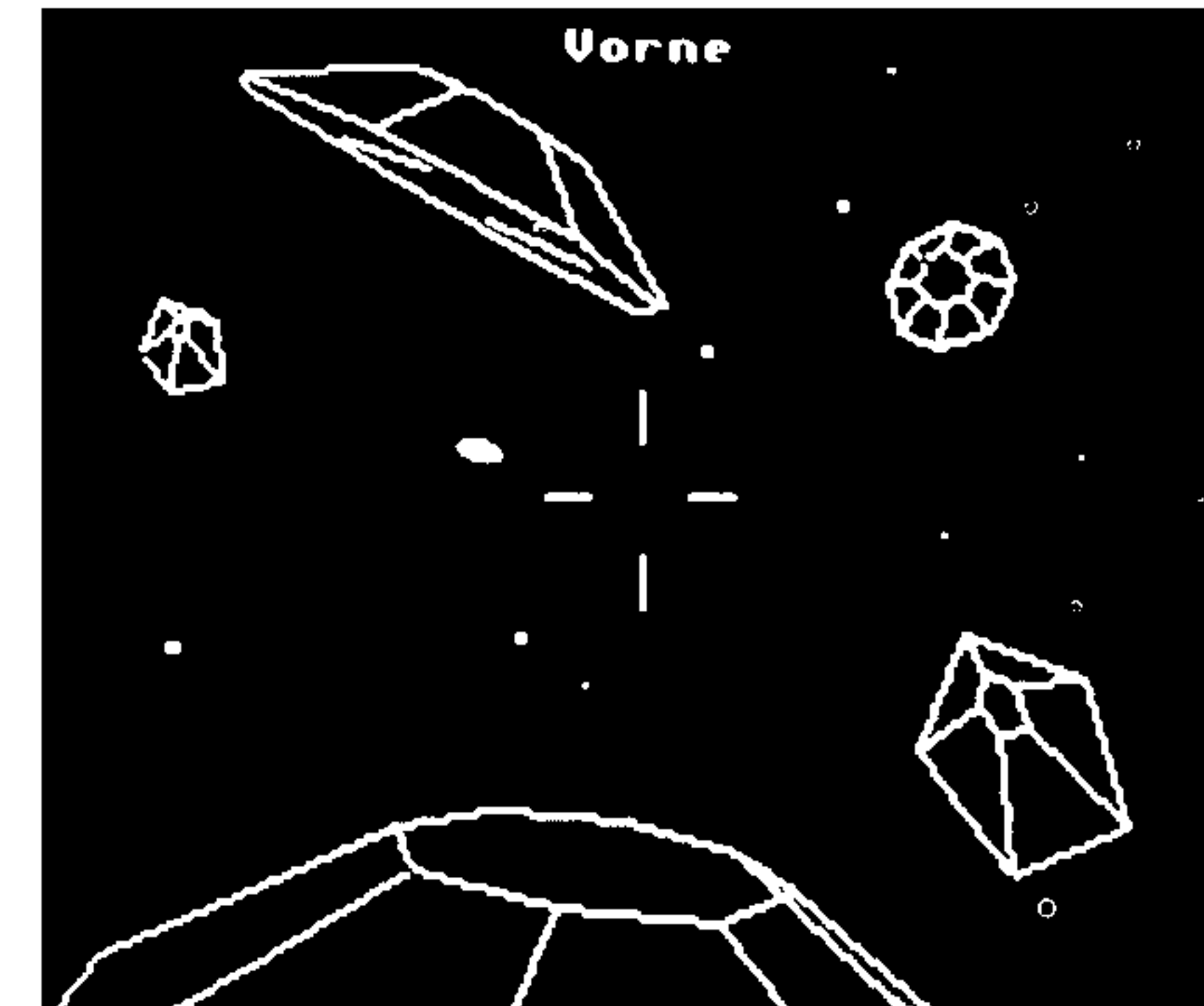


Hier sieht man den Mamba-Kampfraumer deutlich, von Piraten als Gegenstück zur Viper entwickelt. Er ist schnell, manövrierfähig und groß genug, um zwei Raketen mit Zielsuchköpfen sowie zehn Tonnen Fracht zu transportieren.

Invasionsschiffe der Thargoiden und Thargonen

Thargoiden sind die gefährlichsten Feinde der Menschheit. In den acht Galaxien gibt es mindestens 50 Kriegszonen zwischen der Menschheit und den Thargoiden. Diese hoch technisierte, insektoide Lebensform befindet sich im Krieg mit 17 weiteren raumfahrenden Lebensformen. Thargoiden kämpfen immer, und einige von ihnen sind menschlichen Kampfpiloten vom Status Elite ebenbürtig.

Für die Zerstörung eines Thargoiden Invasions-Schiffs zahlt die Galaktische Bank eine stattliche Prämie. Thargoiden sind Ihr gefährlichster Gegner, der neben seiner schiffseigenen Feuerkraft auch ferngesteuerte Killer-Raumer, sogenannte 'Thargonen' aktivieren kann. Zerstören Sie jedoch das achtseitige Mutterschiff, werden die 'Thargonen' deaktiviert.



Thargoiden-Kampfschiffe mit mehreren kleinen ferngesteuerten "Thargon-Killer-Raumern" ausgestattet sind, in die ein einzelner sehr starker Pulse-Laser eingebaut ist. Die Galaktische Flotte entwickelt derzeit ein eigenes vergleichbares Tiefraum-RemCraft und zahlt deshalb hohe Prämien für jeden ihr übergebenen "Thargon-Killer-Raumer".

(Anmerkung: Die Prämie für die Zerstörung jedes Invasionsschiffs der Thargoiden ist sehr hoch. Man vermutet, daß die Raumkreuzer der Thargoiden sich im Witch-Space (Hyperraum) aufhalten können und durchspringende Schiffe zerstören.

ANDERE TYPEN IM RAUM

Felsen-Einsiedler

Das sind Piraten, alternde Prämienjäger oder Geächtete, die auf Asteroiden Lebensraum geschaffen haben. Normalerweise entscheiden sie sich für große Asteroiden und setzen Warnsignale für Mineraliensucher. Das Gal-Kop Gesetz schützt Felsen-Einsiedler. Da die Asteroiden aber ohnehin zumeist ausgehöhlt sind, nützt es einem wenig, dort etwas "abbauen" zu wollen.

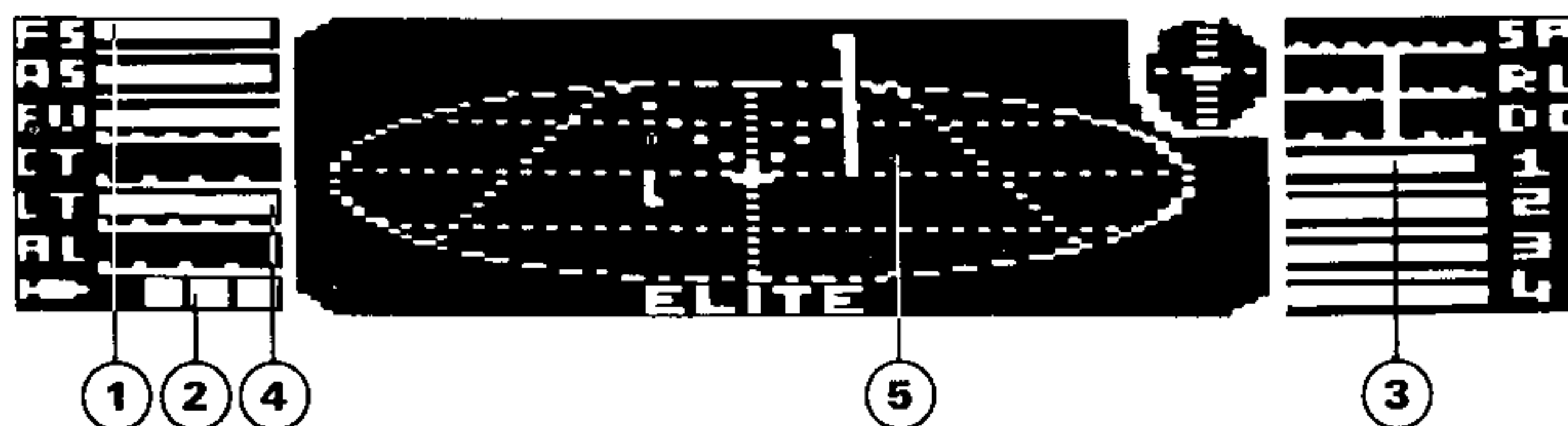
Generations-Schiffe

Bevor der WS Thru-Space Antrieb mit allen seinen Varianten entwickelt wurde, erfolgten interstellare Reisen in riesigen, sich selbst erhaltenden Umweltschiffen – den Generations-Schiffen –, von denen die meisten heute geortet sind und deren Kurse genau beobachtet werden. Über 70.000 dieser gewaltigen Schiffe durchkreuzen die Galaxis. Einige davon bereits in der 30. Generation. Wer ein solches Schiffe behindert, wird geächtet.

Raumbagger

Diese gewaltigen Fabrikschiffe findet man überall da, wo es Kriege gab, eine Invasion der Thargoiden oder eine Naturkatastrophe. Die Bagger, über 40 Meilen lang, stellen eine eigene Lebensform dar. Bagger sind riesige Städte im Weltraum, die sich durch Trümmer und Zerstörung versorgen. Sie sind schwer bewaffnet und werden von wieder instandgesetzten Kampfraumern begleitet. Ihnen ist unbedingt auszuweichen.

KAMPFANZEIGE



1 Die Energieversorgung der Schutzschilde erfolgt durch Energieaggregate vorn und achtern.

2 Raketen-Status zeigt die Anzahl der Raketen an Bord und ihren Zustand an. 'Auf Ziel gerichtet' (bernsteinfarben) oder 'nicht gerichtet' (grün) oder 'gesichert und feuerbereit' (rot).

3 Energievorräte erschöpfen rasch, wenn die Schutzschilde Dauerfeuer ausgesetzt sind. Die Verwendung von Lasern oder eines ECM-Systems erschöpft sie ebenfalls. Sobald der vierte Speicher benutzt wird, blitzt die Meldung **ENERGIE KNAPP** auf dem Bildschirm auf. Durch Absorption von Oberflächenstrahlung werden die Energievorräte unter normalen Umständen automatisch wieder aufgeladen.

4 Bei Dauerfeuer der Schiffslaser steigt ihre Temperatur ständig. Bei Überhitzung der Zentraleinheit, fällt ein Laser vorübergehend aus, zerstört das System aber nicht.

5 Mit dem 3-dimensionalen Taster läßt sich exakt feststellen, ob sich ein Schiff vor, hinter, über, unter oder seitlich von Ihnen befindet. Die vertikalen Balken zeigen das an.

ANGRIFFSWAFFEN

GEGENSTAND

Treibstoff

TECHN. STUFE

Überall

PREIS/CR

unterschiedlich 30

Rakete

Überall

Zusatz-Laderaum

Überall 400

ECM-System

2

600

Pulse Laser

3

400

Strahlen-Laser

4

1.000

Raumgreifer

5

525

Rettungskapsel

6

1.000

Energiebombe

7

900

Zusatz-Energieakku

8

1.500

Lande-Computer

9

1.500

Gal. Hyperraum-Antrieb

10

5.000

Asteroiden Laser

10

800

Militär-Laser

10

6.000

Mit '3' werden Waffen und andere – unkriegerische – Hardware angeboten.

Laser

In der Grundversion ist nur der Bug mit Pulse-Lasern ausgestattet. Folglich gibt es keine Meldung über rückwärtig oder seitlich angebrachte, solange nicht genügend Geld für den Erwerb vorhanden ist (durch Kampf oder Handel). Wie nachstehend dargelegt wird, ist – entsprechendes Kapital vorausgesetzt – die Umwandlung von Pulse-Lasern in stärkere Strahlen-Laser möglich.

- A** Die Astrogations-Tastatur der Cobra verfügt nur über eine Laser-Feuer-Taste (A). Piloten mit Joystick benutzen natürlich den Feuerknopf. Selbst bei voll ausgerüstetem Schiff kann jeweils nur ein Laser aktiviert werden. Überhitzte Laser feuern nicht (Beobachtung des Laser-Temperatur-Anzeigers erforderlich).

Laser gehören zur Grundausstattung aller Raumer.

Pulse-Laser werden auf Planeten der technischen Stufe 3 und höher angeboten (siehe Kapitel HANDEL). Strahlen-Laser werden ab der technischen Stufe 4 und höher angeboten. Wird ein Pulse-Laser durch einen Strahlen-Laser ersetzt, erfolgt eine Rückvergütung des Pulse-Laser-Preises nach Montage.

Pulse-Laser-Spezifikation: Ingram Modell 1919A4 Pulse-Laser sind für alle Montage-Positionen geeignet, besonders empfehlenswert aber für achterliches Feuer. Er schießt unterbrochenes Feuer bei einer Lauflänge von 610 mm. Die Zyklus-Rate liegt bei 1.500 RoPM. Der Lauf besteht aus extrem starker Allutium-Fraser, die mit QuQorianischem Kunststoff gehärtet wurde. Die Energieversorgung erfolgt direkt über die in den Hauptantrieb des Schiffs integrierten Energie-Akkus. Jeder Laser kann bis zu 267 mm starkes Flux-versiegeltes Metall durchdringen.

Strahlen-Laser Spezifikation: Für Bug-Feuer wird das Ingram Modell M1928A2 sehr empfohlen. Strahlen-Laser geben Dauerfeuer ab, bis zu 150 Schuß parallel. Der Lauf besteht aus Allutium +, kombiniert mit gespanntem Kunststoff. Wie beim 1919A4 Pulse-Laser erfolgt die Energieversorgung über die Hauptaggregate. Strahlen-Laser durchdringen bis zu 410 mm starkes FL-Metall.

Militär-Laser sind die am weitesten entwickelte Waffe dieser Art. Sie kosten das Fünzfache eines Pulse-Lasers und sind nur auf Planeten der technologischen Stufe 10 zu haben. Ihre Wirkung ist extrem.

(Siehe auch: Bergbau-Laser im Abschnitt 'Ausrüstung allgemein')

Militär-Laser Spezifikation: Reichweite und Durchdringungsfaktor sind doppelt so hoch wie beim Modell Ingram 1928A2 Strahlen-Laser. Mit diesem System debütiert Lance & Ferman auf dem Markt. Das für wirksame und relativ preiswerte Raketensysteme bekannte Unternehmen hat mit dem Militär-Laser ein völlig neues Produkt geschaffen. Der LF90 ist das derzeit verfügbare, computergesteuerte Modell, das mit einer x4SUSAT-Visiereinrichtung geliefert wird.

Raketen

Raketen sind überall erhältlich, egal auf welcher Zielwelt. Allerdings können maximal nur vier gleichzeitig transportiert werden. Es handelt sich dabei um ausgesprochen wirksame Waffen, die von größeren Raumern befördert werden. Ist eine Rakete auf Ihr Schiff im Anflug, warnt Sie Ihr Bordcomputer mit einer Meldung auf dem Bildschirm. Sie müssen der Rakete ausweichen, wenn Ihr Schiff nicht mit einem ECM-System (siehe dort) ausgestattet ist. Trifft eine Rakete Ihr Schiff, kann ein frisch aufgeladener Schild völlig geleert werden. Ist die Schild- oder Allgemein-Energie zu niedrig, hat das katastrophale Folgen für Sie.

Vor dem Abfeuern einer Rakete muß sie aufs Ziel programmiert werden. Nach dem Abfeuern sucht sie das Ziel und zerstört es, es sei denn, Ihr Gegner führt eine der zuvor beschriebenen Abwehrmaßnahmen durch. Der Raketenstart-Mechanismus arbeitet sehr zuverlässig und ist kaum blockiert. Raketen können in allen Richtungen aufs Ziel programmiert werden (f1, f3, f5, f7).

Die Zielsequenz wird durch Betätigen der Taste 'T' ausgelöst. Einer der Raketen-Status-Indikatoren auf dem Astrogations-Panel färbt sich dann gelb. Gelangt ein mögliches Ziel ins Fadenkreuz, richtet sich die Rakete automatisch darauf, und die Raketen-Statusanzeige färbt sich rot. Ein Piep-Ton informiert Sie zusätzlich.

M und U

Mit der 'M'-Taste wird die Rakete abgefeuert. Durch Druck auf 'U' kann der Vorgang jederzeit vor Initialisierung abgebrochen werden.

Raketen Spezifizierung

Zur Zeit werden Lance & Ferman Raketen mit Zielsuch-Automatik (4x4) für kombinierte Handels/Kampfschiffe kleiner Klassen empfohlen. Für kombinierte Bewaffnung sind sie ebenso geeignet. LF-Raketen sind mit 2IL-135 Steuersystemen ausgestattet und verfügen wahlweise zusätzlich über manuelle Steuerungsmöglichkeit. Der Sprengkopf ist mit Terminal 9 gefüllt, die 4x4 ist gegen alle bekannten Abwehrsysteme unempfindlich, mit Ausnahme der ECM-Systeme. Die Leistungsfähigkeit liegt bei Megazon Zerstörungskraft 7. Der Prototyp wurde erstmals 2987, während der Ineranischen Kriege verwendet.

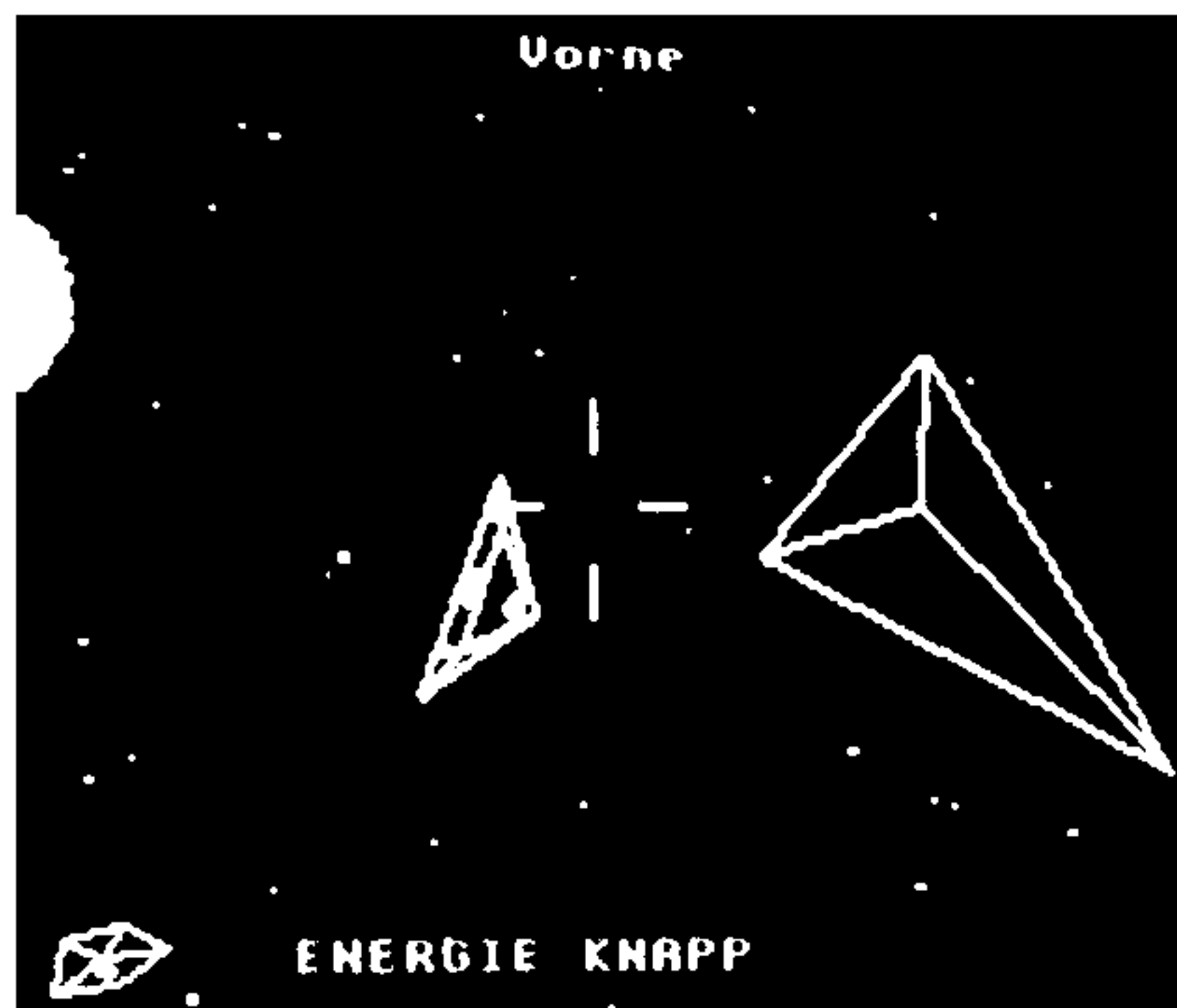
Leicht erhältlich und zu einem Preis von 30 Credits relativ billig sind Raketen – eine extrem wirksame Waffe. Mit 'T' werden sie aufs Ziel gerichtet, sobald ein Gegner in Sichtweite ist (das bestätigt ein Beep-Ton). 'M' startet sie. Durch Druck auf 'U' erfolgt Entschärfung. Das Bild zeigt, daß die Energievorräte des Schiffs sehr gering sind.



TAB

Energiebomben werden auf Planeten ab der technologischen Stufe 7 angeboten. Sie können nur einmal benutzt werden. Die Aktivierung erfolgt durch Betätigung der C (= Commodore-Taste). Sie zerstört alle anderen in der Nähe befindlichen Schiffe, Asteroiden und Raketen.

Energiebomben-Spezifizierung: Bei der Medusa Pandora Zielsuch-Energiebombe (erhältlich auf Planeten der technologischen Stufe 7 und höher) handelt es sich um eine taktische Waffe mit dem Megazon Zerstörungskraft-Wert 13. Wirkungsradius: 9000 km. Sie wurde in den Klaus-Kline-Laboratorien für Mehrfrontenkrieg entwickelt unter Verwendung der "Zünder-und-Verschwinden" Techniken.



ABWEHRMASSNAHMEN

Sicherheitszone

Der Orbital-Bereich um die Coriolis Raumstation ist sicher. Die Verteidigungseinrichtungen der Station helfen Ihnen. Der Aufenthalt im Sicherheitsbereich wird durch ein Signal unterhalb des Kompaß signalisiert.

Schilde und Energieaggregate

Ihr Schiff wird mit Bug- und Heck-Schilden sowie Energieaggregaten ausgestattet geliefert. Die Schilde schützen Sie vor gegnerischem Feuer. Sie werden über die Energieaggregate wieder aufgeladen. Dauerfeuer beschädigt die Schilde. Ist ein Schild entleert, ziehen feindliche Laser sowie den Schild treffende Raketen Energie direkt aus den Energieaggregaten und können sogar Ladegut oder andere Schiffsteile beschädigen. Sind alle Ihre Energieaggregate entleert, wird Ihr Schiff zerstört. Die Verwendung von Lasern oder eines ECM-Systems erschöpft die Energieaggregate ebenfalls.

Der Schiffcomputer informiert Sie über alle Schäden am Schiff und warnt Sie, wenn die Energievorräte gefährlich knapp sind.

Auf Planeten der technologischen Stufe 8 und höher können zusätzliche Energieeinheiten erworben werden, mit denen die Vorratsmenge verdoppelt werden kann. Es handelt sich dabei um die Energie-Einheit mit der kupferfarbenen Spitze. Keine andere Energieeinheit sieht so aus und reicht so lange.

Nach Zusammenbrechen eines Abwehr-Schildes, ziehen feindliche Laser und Raketen Energie direkt aus den Energievorräten Ihres Schiffes (1,2,3 und 4 auf Ihrer Instrumententafel).

ENERGIE KNAPP wird gemeldet, wenn weitere Angriffe die Vernichtung des Schiffes bedeuten.

Eine Rettungskapsel entfernt sich von einem Mamba Piratenschiff. Sie bringt den Raumreisenden zur nächstgelegenen Raumstation.

Verteidigungsschild-Spezifizierung: Die Schilde bestehen aus hochverdichtetem Metallgewebe auf der Basis von Abfallpartikeln des Ziemann-Verfahrens. Ihre Schwachstellen befinden sich an den Laser- und Raketen-schacht-Durchbrüchen sowie in der Schiffs-Vertikalen, an der die beiden Schilde überlappen und so eine Spannungszone erzeugen.

ECM

- E** ECM Systeme (wörtlich Electronic Counter Measure System = Elektronisches Abwehrsystem) sind ab der technologischen Stufe 2 erhältlich. Sie können beliebig eingesetzt werden, wenn die Energie dazu ausreicht. Durch die E-Taste aktiviert, zerstört ECM alle Raketen in Ihrer Umgebung, einschließlich jeder, die Sie abgefeuert haben. Einige feindliche Schiffe, besonders Händler, sind mit dem System ausgestattet und wenden es gegen Ihre Raketen an. Entdeckt Ihr Schiffcomputer eine ECM-Ausstrahlung, zeigt er diese mit E auf der Konsole an.

Anti-Raketen (ECM) Systeme-Spezifizierung: Strahlungsmagnetische "Eliminierung", basierend auf der Ionen-Sättigungs-Theorie, auf Riedquat 359 von Bell und Braben entwickelt. Elektronische Abwehrsysteme wandeln interstellaren Schwerelement-Staub durch Freisetzung der Strahlung und Aktivierung nuklearer Strömungsketten.

Rettungskapsel

Rettungskapseln – erhältlich auf jeder Welt der technologischen Stufe 6 und höher, können in Ihrer Kabine installiert werden. Nach Betätigung von ← während einer Kampfhandlung, wird die Kapsel aus dem Schiff katapultiert, automatisch auf den Kurs zum nächstgelegenen Planeten gebracht und anschließend sicher zu einer Coriolis Raumstation geleitet. Ihre Barmittel bleiben erhalten, die Ladung aber geht verloren.

Mit dem Erwerb dieses Gegenstandes ist eine vielbeachtete Versicherungsleistung verbunden: Bei Benutzung erhalten Sie nämlich einen neuen Cobra Raumer, der wie der vorherige ausgestattet ist. Die Ladung fällt jedoch nicht unter den Versicherungsschutz.

Da die spezielle IR Markierung auf der Schiffshülle zur Führung und Kontrolle der Polizeiakten genutzt wird, hat das Verlassen des Schiffes auch ein Löschen Ihrer Polizeiakte zur Folge (eine Methode, die auch gern von galaktischen Briganten angewendet wird, die sich dann als leidende Händler ausgeben).

Beobachten Sie, daß eine Rettungskapsel ein feindliches Schiff verläßt, geschieht Ihnen nichts, solange Sie nicht mit ihr kollidieren.

Rettungskapsel-Spezifizierung: Wir empfehlen das Modell Xeeslan FastJet LSC7, das zwei Humanoide für einen Zeitraum von sieben Wochen im reduzierten Stadium am Leben erhalten kann.

SONSTIGE AUSTRÜSTUNG

Treibstoff

Treibstoff ist überall erhältlich. Sie können Ihre Tanks volltanken (Reichweite 7 Lichtjahre) – weniger ist nicht erlaubt.

Raumgreifer

Raumgreifer sind auf Planeten der technologischen Stufe 5 und höher erhältlich. Sie werden an der Außenhaut montiert. Durch 'Streifen der Sonne' – dichter Annäherungsflug mit hoher Geschwindigkeit – steht dem Schiff kostenloser Hyperraum-Treibstoff zur Verfügung.

Da die Raumgreifer zur Leitung des Sonnenwindes in ihre Konverter mit starken elektromagnetischen Feldern arbeiten, können sie auch zum Sammeln von Raumtrümmern verwendet werden. Fast alle Piratenschiffe sind damit ausgerüstet. Sie sprengen das Zielobjekt und durchsuchen dann die Wrackteile, statt zu versuchen, an einem anderen Raumer anzudocken und zu entern.

Sind Raumgreifer installiert, können Gegenstände (wie z.B. Fracht-Container) aufgenommen werden, indem man direkt auf sie zufliegt und sie im unteren Teil des Bildschirm-Blickfeldes hält.

Raumgreifer-Spezifizierung: Raumgreifer gehören zu den wichtigen Gegenständen für Tiefraum-Flug und dem Handel in gefährlichen Zonen. Form wie Montage sind standardisiert. Sie arbeiten mit sehr starken elektromagnetischen Feldern, um Sonnenwinde oder kleine Raumtrümmer in ihre ReQax-Konverter zu leiten.

Laderaum-Erweiterung

Eine Laderaumerweiterung kann gekauft werden. Sie vergrößert den Frachtraum von 20 auf 35 Tonnen.

Laderaum-Erweiterung Spezifizierung: Es handelt sich um das Standardmodell Marine Fracht-Bunker.

Landecomputer

- C** Erhältlich auf allen Planeten der technologischen Stufe 9. Anzuschließen ans Flugkontrollsystem des Schiffs, womit automatisches Docken möglich wird. Die Auto-Dock-Sequenz wird durch Drücken der Taste C ein- und durch Drücken von P ausgeschaltet.

Landecomputer-Spezifizierung: Das SinCornRemLock D&A-System ist ein hoch entwickeltes und teures Gerät. Es wird mit Memn Somn Piloten-Interaktion geliefert, womit der Pilot während des Manövers in Tiefschlaf versetzt wird.

CTRL H

Intergalaktischer Hyperantrieb

Der intergalaktische Hyperantrieb ist nur auf Planeten der technologischen Stufe 10 und höher erhältlich und kann nur einmal benutzt werden. Er wird durch gleichzeitiges Drücken von CTRL und H aktiviert.

IGH Spezifizierung: Es gibt zwar Hersteller, die unterschiedliche IGH-Antriebe anbieten. Wir empfehlen aber den bewährten Xexor/Hikan-Antrieb, der dem Hyperraum-Transit entspricht.

Asteroiden Laser

Wer Bergbau auf Asteroiden betreiben will, benötigt Raumgreifer und einen speziellen Asteroiden-Laser auf dem Schiff. Damit ausgestattete Schiffe werden als "Belter" bezeichnet. Sie suchen nach Asteroiden, zerlegen sie mittels Laser in kleine Stücke, die in den Laderaum verfrachtet werden können.

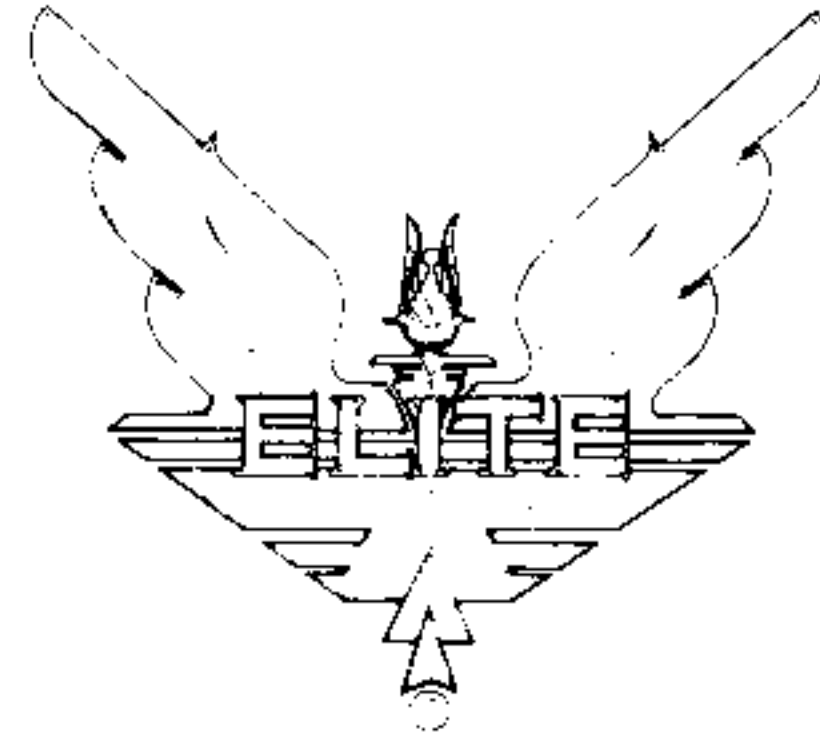
Asteroiden Laser-Spezifizierung: Für Handel wie Kampf ist der Kruger Model ARM64 Sp. Asteroiden Laser sehr empfehlenswert. Er ist mit Laser-Rohren von 200 mm Länge für unterschiedliche Frequenzen ausgestattet und breitstrahlfähig (100 Kanäle auf Strahl). Durch automatische Trümmerabweisung wird verhindert, daß Teile größerer Zielasteroiden das Schiff beschädigen. Strahlkraft: Bis zu 2KtHH fester Masse. Kann nur mit Raumgreifer oder Materiegreifer betrieben werden.

Tasten Funktionen

Kampf

A	Laser abfeuern
I	Rakete auf Ziel richten
M	Rakete abfeuern
U	Rakete deaktivieren
EECM aktivieren	
	(Commodore Taste)
	Energiebombe werfen
←	Rettungskapsel starten
3	Kaufmodus/ Erwerb von Ausrüstung

Intergalaktischer Handel



Die Cobra Mk III, vorrangig als Handelsschiff konzipiert, vereint Kampfkraft und Manövrierfähigkeit mit beachtlichem Laderaum (20 Tonnen Container). Sie ist überdies mit entsprechenden Greifern zur Bergung von Raumtrümmern, treibender Ladung und Asteroiden geeignet.

Die meistern Raumstationen haben die Handelsabwicklung erheblich vereinfacht, um die Umschlaggeschwindigkeit bei Schiffen und Waren zu beschleunigen. Import- und Export-Gebühren – auf manchen Planeten sehr hoch – werden automatisch addiert oder subtrahiert, was im dargestellten Preis zu sehen ist. Das von der Cobra benutzte Auto-Handels-System erlaubt keine anderen Handelsformen.

Dieses Handbuch enthält auch Handelsware fremder Planeten. Der Händler muß diese Geschäfte selbst durchführen.

Nach dem Andocken sind Sie direkt mit dem CorCom Handels-System verbunden. Auf Anfrage erhalten Sie eine Liste der angebotenen Ware.

Sklaven werden im galaktischen Handel nach Tonnen berechnet. Das mag merkwürdig anmuten. Doch diese Ladeeinheit enthält auch das cryogenische Versorgungssystem, das sie während der Reise am Leben erhält. Der von der Galaktischen Regierung fast ausgerottete Sklavenhandel blüht jetzt wieder, trotz der Bemühungen der Galaktischen Polizei.

WARE

Nahrung (einfache organische Produkte, s.u.)	4,4 Tonnen
Textilien (Rohfasern)	
Spaltstoffe (Erze u.a.)	
†Sklaven (meist humanoid)	
Spirituosen (Exotisch, unirdischer Herkunft)	
Luxusgüter (Parfüme, Gewürze, Kaffee)	
†Narkotica (Tabak, arcturianische Megasaat)	
Computer	
Maschinen (Fabrik- und Farm-Ausrüstung)	
Legierungen (Industrie-Metalle)	
†Waffen (Kleine Artillerie, Handfeuerwaffen)	
Felle (einschl. Leder, Millennium Wompom Pelze)	56,0
Mineralien (Rohgestein mit Spurenelementen)	
Gold	
Platin	
Edelstein (inkl. Juwelen)	
Fremde Güter (Kunsthand)	

DURCHSCHNITTS- PREIS/CR

6,4	„
21,2	„
8,0	„
25,2	„
91,2	„
114,8	„
84,0	„
56,4	„
32,8	„
70,4	„
8,0 kg	
37,2 kg	
65,2 kg	
16,4 g	
27,0 Tonnen	

†Diese Waren wurden von der Galaktischen Regierung als illegal deklariert. Deshalb ist der Handel damit gefährlich.

Die Liste enthält die jeweiligen Mengen aller verfügbaren Waren und den derzeitigen Marktpreis pro Einheit. Die meisten CorCom Handelssysteme arbeiten mit Dachkategorien, einschließlich NAHRUNG, MASCHINEN, MINERALIEN und EDELSTEINE.

DISO MARKTPREISE

WARE	EINHEIT	STK. PREIS	LAGER BESTAND
Nahrung	t	3.2	19t
Textilien	t	6.0	17t
Spaltstoffe	t	19.2	21t
Sklaven	t	14.8	25t
Spirituosen	t	24.8	34t
Luxusgüter	t	98.8	7t
Rauschgifte	t	96.4	-
Computer	t	95.6	-
Maschinen	t	61.6	5t
Legierungen	t	43.6	36t
Waffen	t	81.2	-
Felle	t	58.8	43t
Mineralien	t	18.8	68t
Gold	kg	36.8	9kg
Platin	kg	73.6	28kg
Edelsteine	g	19.2	9g
Fremde Güter	t	57.6	-

LAUE MARKTPREISE			
WARE	EIN- HEIT	STK. PREIS	LAGER- BESTAND
Nahrung	t	3.6	16t
Textilien	t	6.8	15t
Spaltstoffe	t	28.8	17t
Sklaven	t	6.8	
Spirituosen	t	23.2	3t
Luxusgüter	t	94.4	28t
Rauschgifte	t	49.6	14t
Computer	t	89.6	
Maschinen	t	58.8	
Legierungen	t	33.2	18t
Waffen	t	75.6	
Felle	t	52.4	17t
Mineralien	t	18.8	58t
Gold	kg	36.8	7kg
Platin	kg	64.4	9kg
Edelsteine	g	16.8	8g
Fremde Güter	t	51.2	

7 aktiviert eine Liste von Grund-Handelsgütern mit derzeitigen Marktpreisen.

Die während des Handelns gezeigten Preise sind als Angebot zu verstehen und sind garantiert, solange Sie sich im HandelsMode befinden.

Der Warenkauf erfolgt fast sofort. Man bietet Ihnen daraufhin Ware an. Wollen Sie nicht kaufen, geben Sie einfach RETURN ein.

INVENTAR	
Treibstoff: 2.6 Lichtjahre	
Konto: 20182.4 Cr	
Zusatz-Laderaum	
Spirituosen	28t
Legierungen	2t
Felle	5t
Mineralien	1t
Gold	4kg
Platin	4kg
Edelsteine	3g

9 bringt das Inventar mit Fracht, Treibstoff und Konto.

WARE	EIN- HEIT	STK. PREIS	LAGER- BESTAND
Nahrung	t	4.8	15t
Textilien	t	6.8	15t
Spaltstoffe	t	23.2	19t
Sklaven	t	18.8	-
Spirituosen	t	27.2	-
Luxusgüter	t	91.6	23t
Rauschgifte	t	38.8	-
Computer	t	84.4	1t
Maschinen	t	58.4	21t
Legierungen	t	34.8	16t
Waffen	t	72.4	-
Felle	t	58.8	-
Mineralien	t	11.6	57t

Menge (Mineralien)/t ?

1 holt den Kauf-Mode. Wollen Sie nichts kaufen, drücken Sie nur RETURN.

Wollen Sie kaufen, geben Sie numerisch die Warenmenge ein. AutoSCAM Module bringen die Ladung sofort in Ihren Frachtraum. Auf dem Bildschirm wird Ihr Restguthaben angezeigt.

Sind alle Waren angeboten worden, erfolgt eine Ladungs-Status-Meldung, mit der der Kauf bestätigt wird.

Vor dem Kauf oder Verkauf von Fracht muß die Cobra auf einer Coriolis Raumstation gelandet sein. Außer dem routinemäßigen Abwerfen von Containern gibt es keine FREIRAUM Handelsmöglichkeit.

Nach dem Andocken wird der Kaufprozeß automatisch eingeleitet. Verkaufen ist aber nicht Pflicht.

2 versetzt Sie in den Verkaufs-Mode.

LADERAUM		
Legierungen	2t	J/N/Menge?
Felle	5t	J/N/Menge?
Mineralien	1t	J/N/Menge?
Gold	4kg	J/N/Menge?

Wie man handelt

Kauf-Mode für Waren

- 7 Auflistung der auf dem Zielplaneten erhältlichen Waren
- 9 Frachtbestand
- 7 Wiederaufruf des Warenangebots
- 1 Sie werden jetzt gefragt (am unteren Bildschirmrand), wieviel Nahrung Sie kaufen wollen. Wählen Sie eine Zahl, die der Menge an Tonnen Nahrung entspricht, die Sie kaufen wollen und drücken Sie RETURN. Nacheinander werden Sie nun gefragt, wieviel Sie von den jeweils angebotenen Waren erwerben möchten. Haben Sie kein Interesse, drücken Sie nur RETURN.

Insgesamt können Sie nur 20 Tonnen Ware kaufen, und nicht mehr von einer Art, als angeboten. Nach Durchlauf des Angebots stellt der Computer Ihren Bestand dar.

VERKAUFS-MODE

- 2 aktiviert Verkaufs-Mode. Dieser beinhaltet eine Reihe von J/N-Fragen. Die zu gebenden Antworten betreffen den möglichen Verkauf der Gesamtfracht, einschließlich soeben gekaufter Güter.

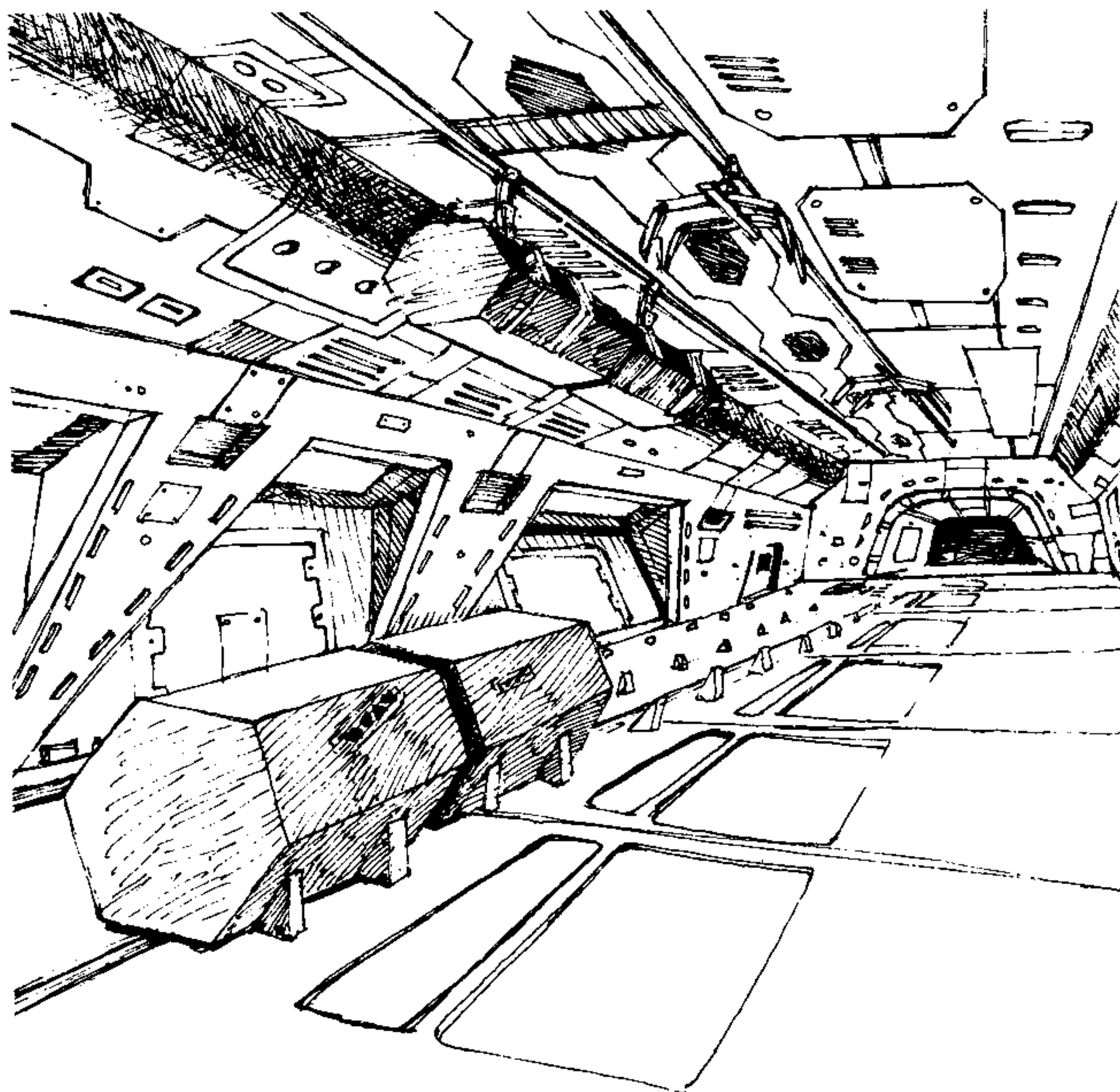
*(Fortgeschrittene Verkaufssysteme bieten Einzelstück-Verkaufsmöglichkeit.

Ratschläge für Händler

Die Cobra kann mit vier Lasern, vier Raketen und einer Energiebombe ausgerüstet werden. Das erlaubt selbst Handel mit Welten im System-Raum, die stark von Piraten heimgesucht werden. Piloten, die eine als "Anarchie" oder "Feudal" eingestufte Welt ansteuern, sollten eine Klassifizierung von mindestens "Tödlich" haben, vor allem dann, wenn die Fracht aus Spezialmaschinen oder Luxusgütern besteht.

Als Händler Geld zu verdienen, ist nicht leicht. Falls Sie nicht über genügend Kapital verfügen, sollten Sie mit Waren wie Nahrungsmitteln, Textilien, Mineralien und Luxusgütern beginnen.

So sieht ein Künstler einen Teil des Laderaums eines Interstellaren Frachters der Anaconda Klasse. Es ist der größte bekannte Frachter mit einer Ladekapazität von 750 Tonnen, der vor allem auf sicheren Handelsrouten eingesetzt wird.



Die Nachfrage nach Gütern ist sehr unterschiedlich und die Preise auf den verschiedenen Planeten ebenfalls. GalKop-Gesetze verbieten aber den Planeten, ihre Bedürfnisse oder ihre Marktpreise außerhalb des eigenen System-Raums zu veröffentlichen. Deshalb ist jeder Handel mit finanziellem Risiko verbunden.

Handel hängt von der Nachfrage ab, Verkaufspreise von der *Stärke* der Nachfrage auf einem Planeten und dem zur Verfügung stehenden Geld. Diese Faktoren sind aber erst nach der Landung zu erfahren.

Agrarwelten haben Überproduktionen, die preiswert zu kaufen sind. Diese Nahrungsmittel sind gut verkäuflich auf industrialisierten Welten der technischen Stufe mittel bis hoch. Rohstoffe und Erze lassen sich gut auf Welten der mittleren technischen Stufe verkaufen, die sie weiterverarbeiten können. Die weiterverarbeiteten Produkte können dann zu sehr guten Preisen auf Welten sehr hoher technischer Stufe verkauft werden.

Es gibt viele Regeln. Anarchie und Piraterie wirken sich auf Veränderung der Regeln aus.

Beim Handel mit einem Planeten ist seine Wirtschaftsform zu beachten.

Agrar-Welten benötigen spezielle Nahrung und Rohstoffe, vor allem aber einfache Maschinen und Ersatzteile. Sind sie reich, besteht Bedarf an Luxusgütern und hochentwickelten Industriemaschinen. Sie produzieren viel Nahrung, Rohstoffe und bestimmte "organische" Güter, wie z.B. Textilien.

Industrie-Welten benötigen Agrarprodukte, Rohstoffe (zur Weiterverarbeitung), Fördermaschinen, und – wenn sie reich sind – hochwertige technische Produkte. Sie produzieren Grundbedarfsartikel für zivilisierte Welten: Betten, Verschlüsse und Dichtungen, Energie-Speichereinheiten, Kunstdünger, Pharmazeutika usw.

Denken Sie über die *Bedürfnisse* eines Planeten nach.

Überlegen Sie, was die *Gesellschaft* funktionieren läßt.

Handeln Sie nicht mit Trivialgütern auf einer hungerleidenden Welt.

WENN KEIN GEWINN DABEI HERAUSKOMMT, VERSUCHEN SIE, IHR GESCHÄFT WOANDERS ZU MACHEN.

Alternativen zum Handel

Da die Cobra sowohl als Handels- wie als Kampfschiff ausgerüstet ist und mit weiteren Waffen versehen werden kann, gibt es alternative Formen, seinen Lebensunterhalt zu verdienen. Diese aber sind sehr gefährlich.

PRÄMIENJÄGER

Galaktische Banken, die die größeren Handelskonvois versichern, zahlen stattliche Prämien für jedes zerstörte Piratenschiff. Ein Schiffcomputer überträgt fotografisch jede Eliminierung an die Überwachungsbehörde der Gal-Kop Bank-Föderation. Die IR-Kennung des zerstörten Schiffs wird dann mit allen bekannten Piratenschiffen verglichen. Dem betreffenden Piloten wird sofort die Prämie gutgeschrieben.

Prämienjäger bedienen sich gemeinhin Schiffen der Cobra-Klasse, um sich als Händler zu tarnen. Sie fliegen per Hyperraumantrieb in ein System (speziell Anarchie- und Feudal-Welten), und warten dort darauf, angegriffen zu werden. Sie verfügen über genügend Hyper-Treibstoff für schnelle Flucht.

PIRATEN

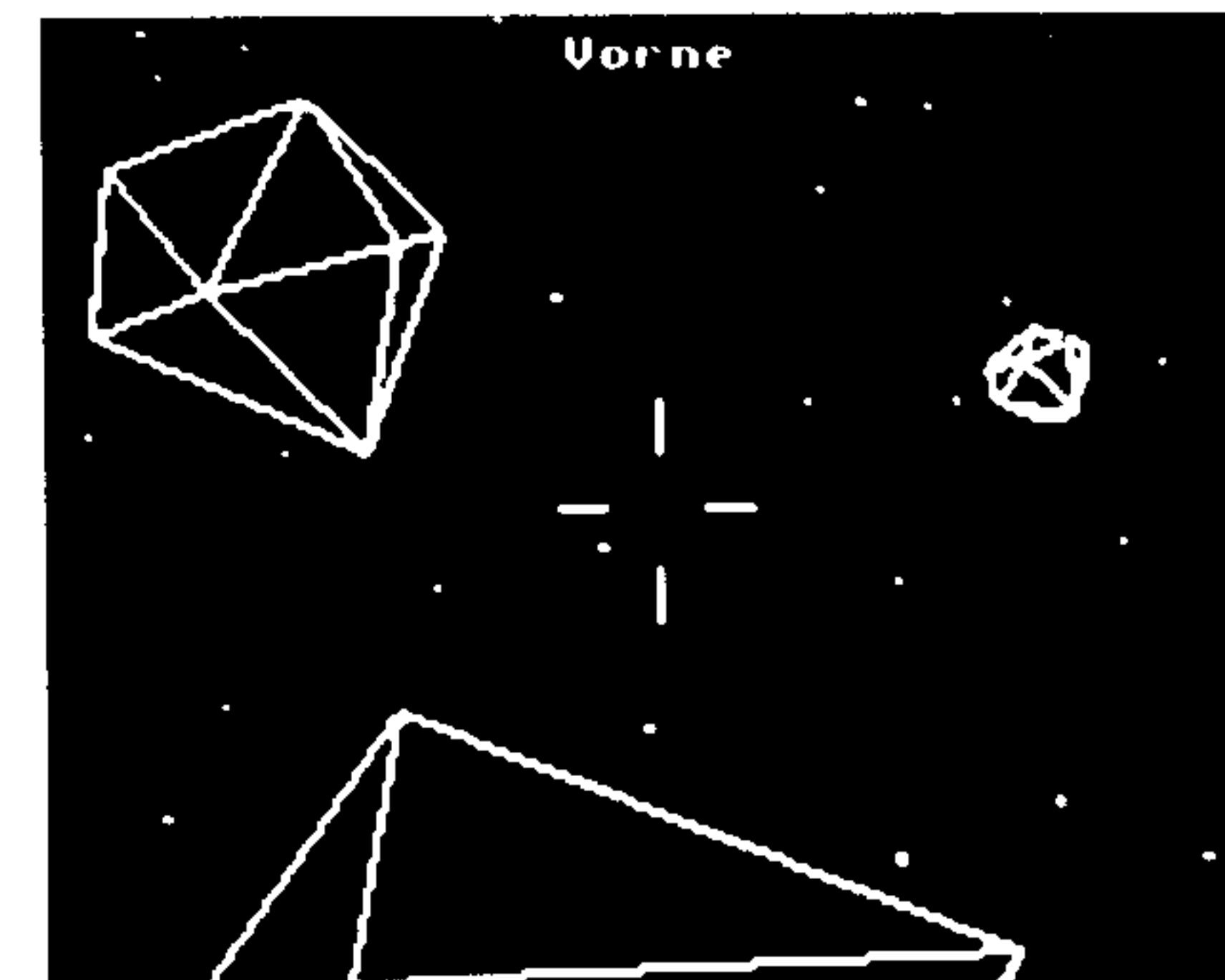
Piraterie ist in allen acht Galaxien weit verbreitet. Viele Piraten sind keine Kriminellen, sondern Händler, die einfach Pech hatten und aus Verzweiflungso ihren Lebensunterhalt verdienen. Um als Pirat zu überleben, Frachter Konvois und kleine Schiffe zu überfallen, braucht man sehr große Kampferfahrung. Denn nicht nur Polizei-Viper verfolgen einen, sondern auch andere Piratenschiffe und Prämienjäger lauern.

Aber: Man verdient viel. Vorausgesetzt, daß das Piratenschiff mit einem Raumgreifer ausgestattet ist, können die treibenden Container zerstörter Frachter geborgen und verkauft werden.

ASTEROIDEN BERGBAU

Im Gestein steckt Geld. Doch um das herauszuholen, muß die Cobra mit eine Raumgreifer und einem Min-Reduc 15 Asteroiden-Laser (oder einem vergleichbaren Typ) ausgerüstet sein. Der Asteroiden-Laser zerlegt sehr große Asteroiden in kleine Teile, die der Greifer rasch einsammeln kann.

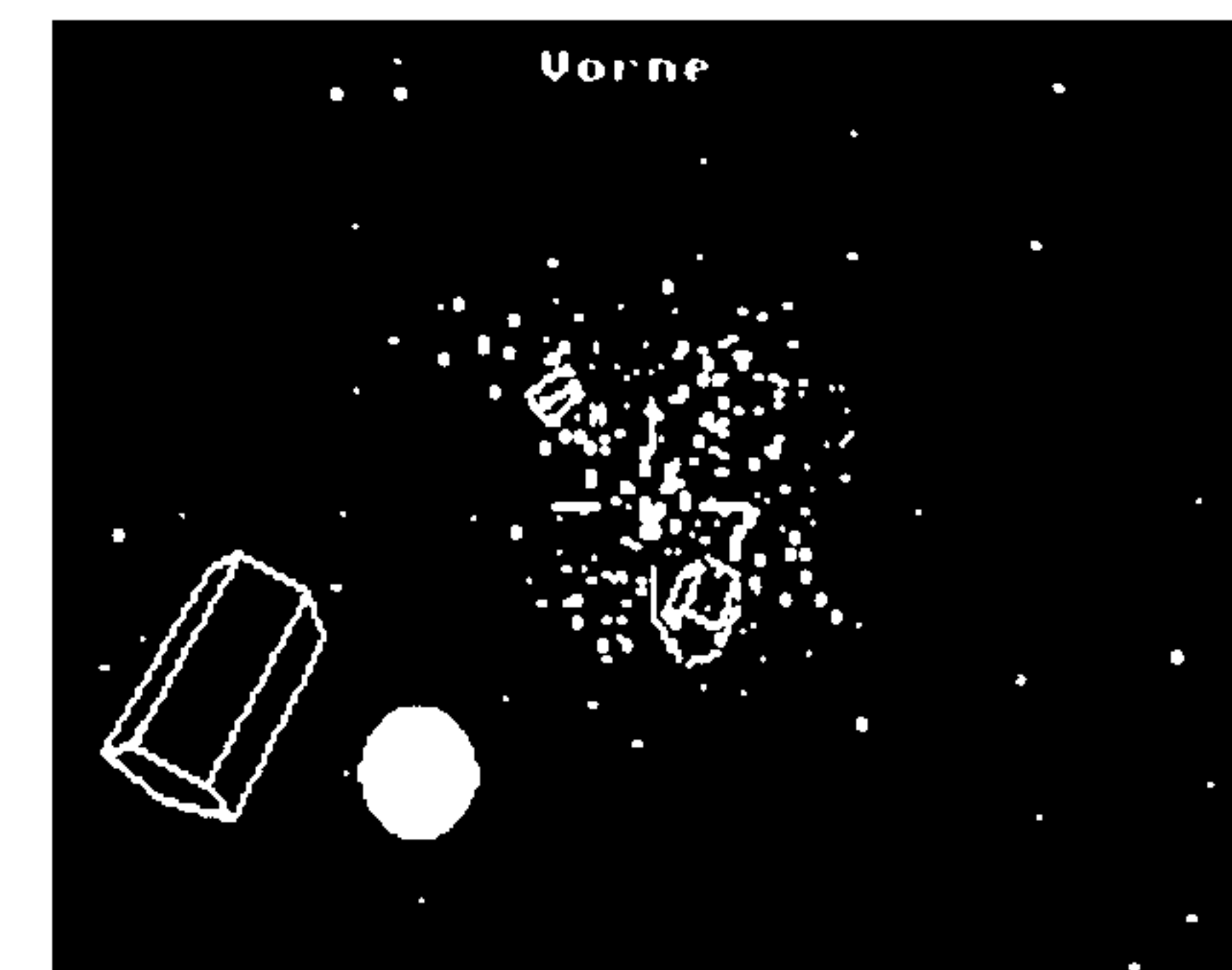
Asteroiden sind große, im Raum schwebende Felsformationen, die wegen der darin enthaltenen wertvollen Spurenelemente abgebaut werden. Dies erfolgt mit Hilfe eines Asteroiden-Lasers. Er zerlegt das Gestein in kleine Teile, die dann der Raumgreifer in den Laderaum befördert. Da Asteroiden Hindernisse bei der Raumfahrt sind, wird für ihre Zerstörung eine kleine Prämie gezahlt, damit aber auch ein "Mord" angerechnet (was Ihre Gefährlichkeitsstufe erhöht).



FREIRAUM FRACHT

Handelsschiffe werden oft zerstört (durch Naturkatastrophen oder Angriff), ihre Fracht wird herrenlos. Mit einem Raumgreifer kann sie eingefangen werden. Der Container-Inhalt läßt sich erst an Bord feststellen, kann wertlos sein oder ein Vermögen bedeuten. Handelt es sich um illegale Waren, sind diese nicht ohne Risiko zu handeln bzw. zu verkaufen.

In Chromalloy Containern wird während des Raumfluges Fracht gestaut. Sie sind sehr widerstandsfähig und überdauern meist die Zerstörung ihres Transportschiffes. Diese Container können während des Fluges mit einem an der Unterseite des Schiffes montierten Raumgreifer eingesammelt werden. Piloten sollten sich aber davor hüten, versehentlich Konterbande zu angeln, da dies den Status beeinträchtigt und zum Angriff auffordert.



(P.S.: Druck-Fracht-Container gelten als Optimum beim Transport für Interplanetare Reisen. Sie sind aus einer hochkomprimierten Chromon-Legierung hergestellt und

fassen eine Galaktische Tonne unter variablen Druck- und Temperaturbedingungen. Man berichtet von derartigen Containern, die nach 500 Jahren auf toten Monden gefunden wurden. Dieses 'Mond-Strandgut' ist eine Quelle für historisches Material.)

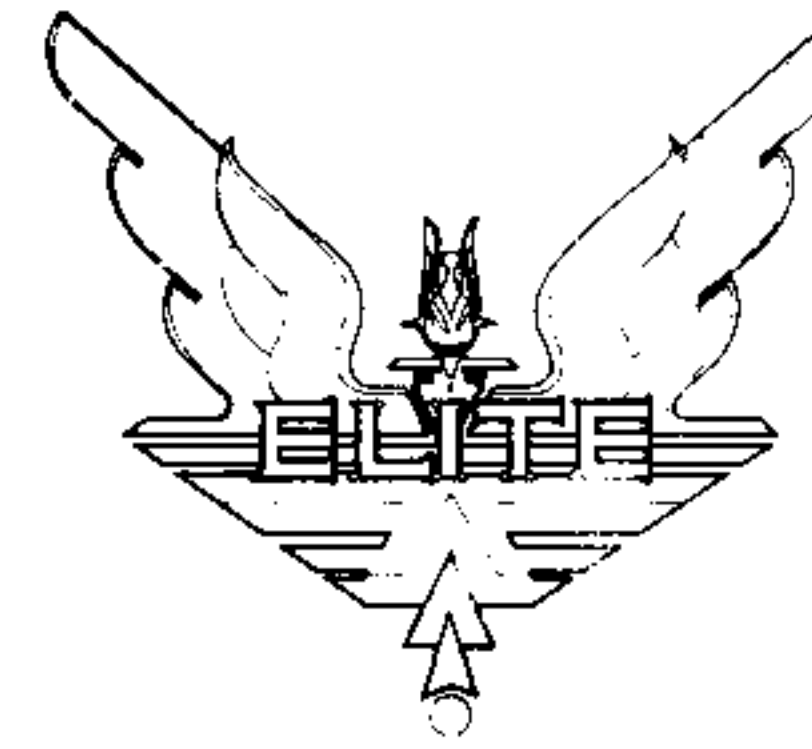
ILLEGALER HANDEL

Überraschend ist, wieviele Planetensysteme den Handel mit illegalen Gütern, besonders Handfeuerwaffen, Narkotika (besonders Arcturianische Megasaat) und Sklaven dulden. Sklaven werden in Transportsärgen geliefert. Oft zeigt sich, daß es sich um alte und kranke Exemplare entfernt menschenähnlicher Lebensformen handelt. Dennoch lassen mehrere Systeme den Verkauf dieser zu und verzichten auf strafrechtliche Verfolgung.

Tastenfunktionen

Handel

7	Marktpreise
9	Bestand
1	Kaufmodus/Waren
2	Verkaufsmodus Waren



Politisches Profil des Universums

Konsequenzen für den Handel

Um erfolgreich und mit Gewinn zu handeln, ist es fast unabdingbar, mit der Cobra politisch instabile Planetensysteme anzufliegen. Die Aktivitäten von Piraten und Freibeutern sind in vielen Sonnensystemen sehr stark. Entsprechende Schiffsausrüstung ist deshalb lebenswichtig, will man den Lohn für höhere Verkaufspreise auch ernten.

Zum Nutzen neuer Händler geben wir nachstehend eine kurze Zusammenfassung der Staatsformen, empfehlen aber ein ausführliches Studium von *Kroweki & Carrs PsychoHistorie und Ökonomische Theorie in der GalFöderation, 2845*.

Die relative Sicherheit der Solar-Systeme hängt von den Regierungen der Planeten oder Föderationen ab. Nach dem Kriterium Sicherheit abnehmend eingestuft, können die 2040 offiziell erfaßten Welten der Galaktischen Föderation klassifiziert werden als.

SOZIALSTAAT
DEMOKRATIE
STAATENBUND
KOMMUNISTISCH
DIKTATUR
GEMISCHT
FEUDAL
ANARCHIE

SOZIALSTAATEN

Wie ENGEMA und ZAATXE handelt es sich um in sich geordnete Welten, die von Siedlern auf der Basis freier

Marktwirtschaft geschaffen wurden. Die Besteuerung auf diesen Welten ist hoch, aber damit auch der Lebensstandard. Sozialstaaten schützen ihren Handel. Deshalb sind Waren teuer, Luxusgüter willkommen. Oft sind Importlizenzen erforderlich.

Enigma ist eine Agrarwelt, die als Einzelfarm-Kooperative betrieben wird. Die Farmer erhalten für ihre Ernte einen Fixsatz, unabhängig davon, wie ertragreich sie ist. Die Verkaufspreise sind stabil. Es ist ein verlässlicher Markt mit guten Beziehungen zu den Kunden. Luxusgüter, Maschinen und Rohstoffe lassen sich hier gut verkaufen.

Der Planet Zaatxe ist ein Beispiel für eine reiche Industrielwelt (technologische Stufe 12). Dort werden Luxusgüter, komplizierte und innovative Maschinen hergestellt. Man ist auf die Entwicklung von Prototypen spezialisiert. Die Preise hängen vom Grad des innerstaatlichen Wettbewerbs ab. Der Erwerb neu entwickelter, noch nicht weit verbreiteter Maschinen bringt immer Profit.

DIKTATUREN

Handel mit Diktaturen wie LAVE oder ENZAER ist nur in gewissem Umfang sicher, doch das Risiko immer wert (vorausgesetzt, der Händler ist entsprechend ausgerüstet und kampferfahren). Piraten greifen oft nicht an, da es Absprachen zwischen den Piraten und den Regierungen gibt, die den Piraten einen Teil der Handelsware "zubilligen". Dafür schützen die Piraten Händler vor Fremden oder Betrügnern. Dieses Bündnis ist allerdings sehr unsicher.

Lave ist eine Agrarwelt, Enzaer ein Industrieplanet. Beide werden nach ähnlichen Prinzipien regiert. Es gibt zwei Handelsarten, die mit dem Volk und die mit Aristokraten. Der Lebensstandard wird künstlich geschaffen, ist vorge-täuschter Fortschritt, und Luxusgüter, Maschine und Textilien kann man gewöhnlich gut verkaufen. Groß ist die Nachfrage nach Grundgebrauchsgütern, besonders Nahrungsmitteln, Bekleidung und Rohstoffen. Diese sind immer dann gut zu verkaufen, wenn das Volk revoltiert.

Hier können Händler am schnellsten Profit machen – und sterben. Welten wie Onisou und Zeesenri haben riesige Schiffsfriedhöfe in der Umlaufbahn, in denen Wracks von überfallenen Handelsschiffen treiben.

DATEN VON XEESENRI
Entfernung: 84.4 Lichtjahre
Wirtschaft: Arm, Agrar
Regierung: Anarchie
Technische Stufe: 3
Bevölkerung: 1.6 Milliarden (Große Gelbe Glotzügige Krebs-e)
Bruttosozialprodukt: 1536 MCR
Mittl. Radius: 3558 km
Xeesenri ist ziemlich berühmt für die grotesken Lieder seiner Bewohner.

Es sind gesetzlose Stätten, die sich dazu entwickelten, weil der Wettbewerb zwischen den ersten Kolonialisten zu groß war, als es noch zu wenig Rohstoffe gab. Einige Welten überlebten die Vernichtung durch lockere, oftmals blutige Zusammenschlüsse zwischen Clans. Piraten und Söldner wurden zu Schutz und Mord gedungen. Anarchien handeln vor allem mit Narkotika, Sklaven, Handfeuerwaffen und Exotika. Die Preise sind gut ... wenn man überhaupt einen bekommt. Diese Welten unterstützen fast immer unsichbare 'Masters', meist Elite-Händler oder – Kämpfer, die das Verbrechen als profitabelste Lebensart betrachten. Durch sie entstehen lose Föderationen und sie betreiben ein ausgedehntes Schwarzmarktgeschäft in allen Galaxien.

Diese Welten zahlen viel für Waren, die sie selbst nicht herstellen können, weil sie wissen, daß Händler sie meiden. Ihre eigenen Produkte werden durch Spezialisten illegal gehandelt: Waffen, Narkotika, Abhörgeräte ... ist etwas verboten, stellen Anarchien es her. Handel mit diesen Waren kann zu schnellem Reichtum führen oder zum schnellen Tod. Zumindest aber zur Einstufung: "Gesucht".

Fremde Rassen

Von den 2040 offiziell registrierten Welten der GalKop sind lediglich 45 rein menschlich besiedelt. Die Präsenz von Menschen andererorts beschränkt sich auf Ansiedlungen in wenig besiedelten Landesteilen.

Der Handelserfolg mit solchen Welten hängt im wesentlichen vom Stand der Beziehung zwischen Menschen und Extraterrestriern ab. Menschen kontrollieren zwar die Coriolis Stationen im Orbit, doch die Verfügbarkeit von Handelsgütern und ihre Kosten können von den entsprechenden Lebensformen gesteuert sein.

Die meisten fremden Lebensformen sind entweder zu primitiv oder nicht am intergalaktischen Handel interessiert. Lebensformen wie die Echsen auf Esanbe oder die Amphibien von Anbeen können einem Händler das Leben schwer machen, wenn sie um einen Laser-Preis handeln.

Die verfügbare Planeteninformation gibt Auskunft über Natur und Wesen der bewohnenden Lebensform.

Vögel. Der Handel mit fremden Gütern auf solchen Welten setzt eine enge Zusammenarbeit mit den Flug-Ältesten oder Nest-Ältesten voraus. Es ist eine Sache für Spezialisten. Generell kann man mit Vogelartigen gut handeln, und die höchste Ehre, die einem zuteil werden kann – das gilt generell – ist die Einladung zu bekommen, "die Eier für einen Augenblick warm zu halten".

Amphibien sind weitaus gerissener, als man aufgrund ihres feuchten, schleimigen Äußeren annehmen sollte. Sie handeln mit Narkotika und exotischen Nahrungsmitteln. Hautcreme wird immer gern gekauft. Technologisch entwickeln sie sich zurück, zahlen aber hohe Preise für technologische Güter wie automatisierte Tümpel, Quäkmesser, Laich-Kühlschränke und Sumpfreiniger.

Katzenartige sind besonders gefährlich. Welche Regierungsform sie auch haben mögen, katzenartige Fremde leben in Rudeln, sind feudal und unberechenbar. Händlern wird empfohlen, Schutzanzüge zu tragen, um den Schweißgeruch zu unterdrücken, der sonst Fressen bei dieser feindseligen Lebensform signalisiert.

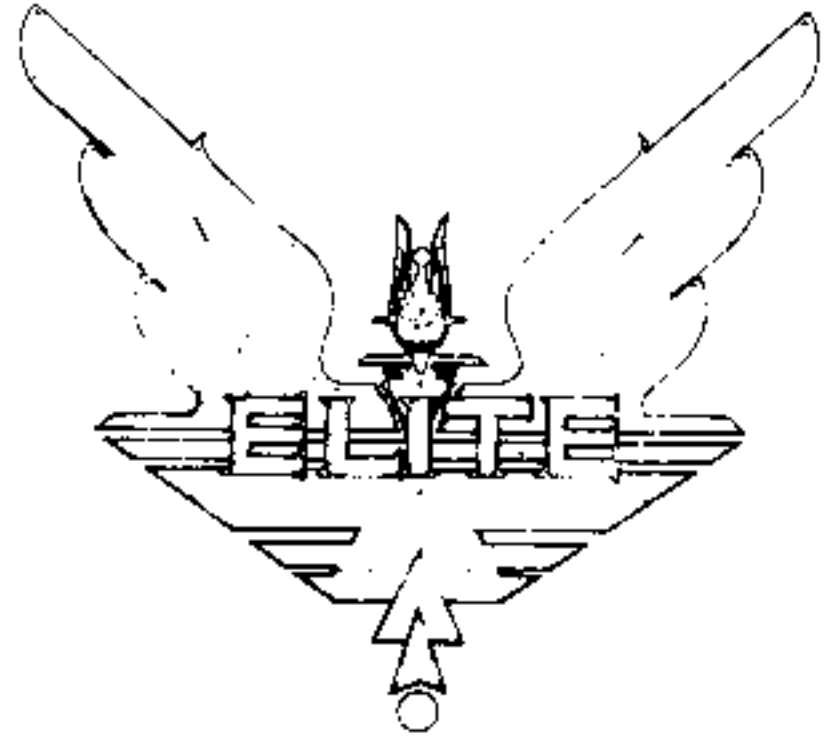
Will man das Vertrauen eines Katzenartigen gewinnen, wird man zur Paarung aufgefordert. Abstand halten ist deshalb zu empfehlen.

Insekten. Die gefährlichste insektoide Lebensform sind die Thargoiden, die bereits im Kapitel Kampf erwähnt wurden. Insektoiden sind meist hochintelligent. Sie denken im Kollektiv. Es gibt kaum Individualismus unter Insektoiden, worüber sich der Händler klar sein muß. Eine

Lebensform baut bis zu vier Meilen hohe irdene Städte, in deren mittleren Ebenen bis zu vier Millionen Dronen leben. Einer Legende zufolge wird jeder Händler, der den Weg vom Boden bis zur Spitze dieser ungeheuren Bauwerke schafft, mit dem Titel "Bezwinger der Duft-Stadt" ausgezeichnet. Und anschließend lebendig verspeist. Der Handel mit Insektoiden kann sehr lukrativ sein, da es so viele von ihnen gibt (Wer z.B. mit Armbanduhren handelt, kann pro Wesen zwei bis vier Exemplare loswerden – in einer Gruppe von vielleicht zehntausend!).

Beim Handel mit *jeder* fremden Lebensform sind drei Grundregeln zu beachten:

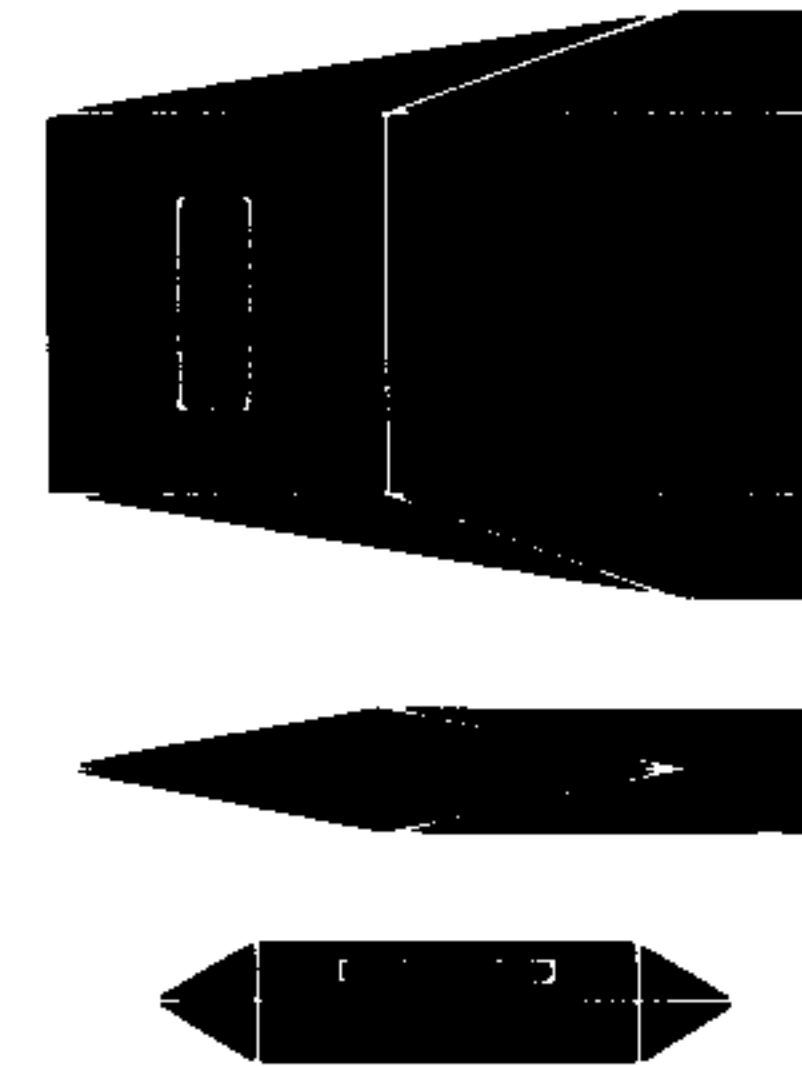
- Erlernen Sie die Körpersprache jeder fremden Rasse
- Benutzen Sie ein geruchunterdrückendes Deodorant
- Nehmen Sie sich vor versteckten Waffen in acht.



Übersicht der im Raum verwendeten Schiffe

Bei den meisten Handels- und Kampfoperationen begegnet man bestimmten Schiffstypen immer wieder. Alle Schiffe, ob es sich um unbewaffnete Frachtfähren oder Transporter der Raumflotte handelt, stellen eine potentielle Gefahr dar, da Piraterie und Prämienjagd immer mehr Verbreitung finden. Einige Schiffe sind potentiell gefährlicher als andere.

Die hier gegebene kurze Übersicht enthält nur einige der an Handel und Kampf beteiligten Schiffstypen. Die Abbildungen zeigen Draufsicht, Seiten- und Vorderansicht jedes Schiffs. Ausführlichere Informationen enthält *Janes "Galaktische Schiffe und Kolonialwesen"*, 5. Auflage, 3205 AD, Trantor House.



ADDER

Hergestellt von Outworld Workshops, einem illegalen Tochterunternehmen von Spalder und Prime Inc., die ohne Lizenz an unbekanntem Ort produzieren. Der Adder verfügt über duale atmosphärisch-räumliche Möglichkeiten und wird oft von Schmugglern verwendet. Preggs "Flügelaltssystem" erlaubt die Landung auf Planeten. Ausgerüstet mit einer Rakete.

ABMESSUNGEN:
15/2,6/10 m

LADEKAPAZITÄT:
2 TC (Container Tonnen)

BEWAFFNUNG:
Ingram 1928 AZ
Strahlenlaser
Geret Starseeker Rakete

HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT:
0,24 LM (Licht Mach)

BAUJAHR:
2914 AD
(Outworld Workshop)

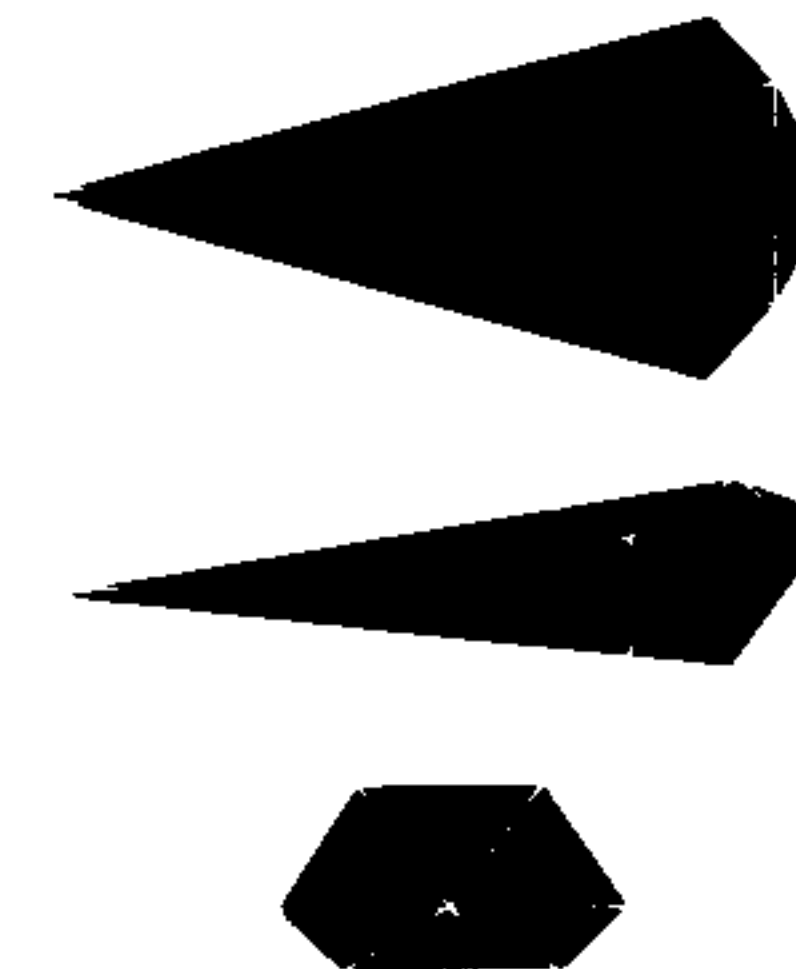
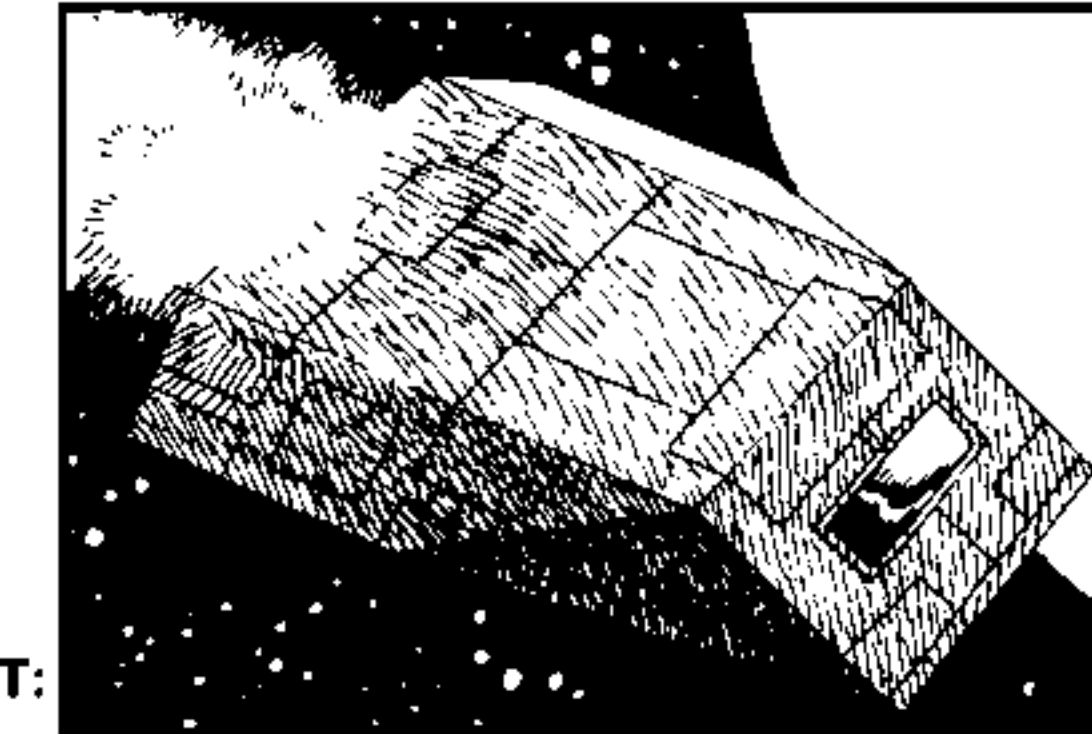
MANÖVRIERFÄHIGKEIT:
CF 4 (Kurvenfaktor)

BESATZUNG:
2

ANTRIEBSMOTOR:
REN:
AM 18 bi THRUST

RUMPFBELASTBARKEIT:
T Ko 28

HYPERRAUMFÄHIG:
Ja



ANACONDA

Der größte bekannte Frachter. Laderaum entwickelt von Beerbaum und Thru Space Inc. Die Anaconda ist der einzige, mit regulierbaren Dizaoner Spaces Wares ausgestattete Frachter. Diese ermöglichen dem Lademeister eine sekundenschnelle Umlagerung der Fracht zwecks Erhöhung der Manövrierfähigkeit. Da die ANACONDA lediglich mit einem Laser (500 Gigazap Front-Puls-Laser) und – zuweilen – Raketen ausgestattet ist, wird sie normalerweise von kleineren Kampfraumern eskortiert. In Händlerkreisen gilt die Anaconda als eine Art Asteroid, der entsprechend schwer steuerbar ist.

ABMESSUNGEN:
56.6/20/25 m

LADEKAPAZITÄT:
750 TC

BEWAFFNUNG:
Front-Puls-Laser
Hassoni HiRad
ColtMaster Starlaser
Raketen (Geret Starseeker)

HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT:
0,14 LM

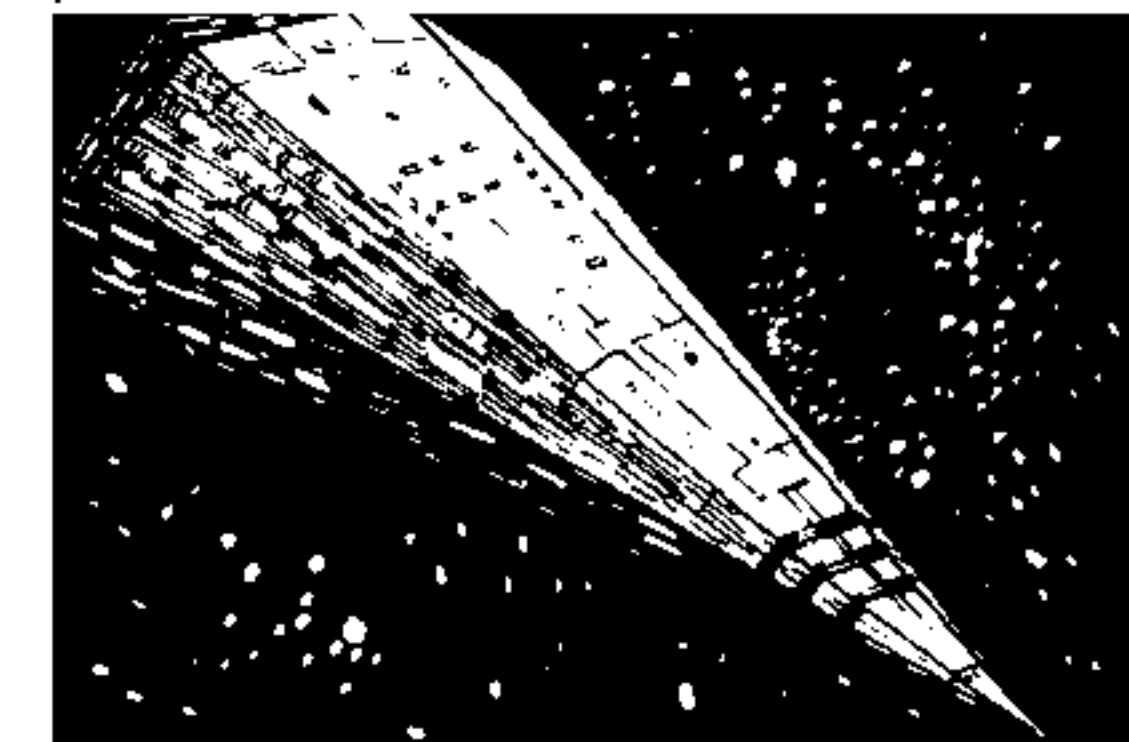
BAUJAHR:
2856 AD
(Rim Liner Galactic)

MANÖVRIERFÄHIGKEIT:
CF (Kurvenfaktor)

BESATZUNG:
40-72
ANTRIEBSMOTOR:
REN:
V & K32.24
Ergmaster, mit
Hyper- und Sub-Schub

RUMPFBELASTBARKEIT:
T (ensmann) Ji57
C-Holding z 22-28

HYPERRAUMFÄHIG:
Ja



ASP MK II

Schiff der Galaktischen Raumflotte, in Regierungsbetrieben entworfen und hergestellt. Mit Selbstzerstörungs-Mechanismus ausgestattet, der bei Fehlbedienung der Astronavigationssteuerung aktiviert wird. Chamäleon-Eigenschaften: Das Schiff paßt sich in Form und Farbe der jeweiligen Umgebung an. Verwendungszweck: Erkundungsschiff und Transporter für hohe Militärs. Sehr schnell und manövrierfähig. Ideales Piratenschiff wegen seiner enormen Geschwindigkeit, Tarnfähigkeit und der hoch intensiven Hassoni-Kruger Spreng-Laser. Die Asp II hat Platz für starke Schild-Generatoren, verfügt aber nur über ein Raketensilo.

ABMESSUNGEN
23/6,6/21,6 m

LADEKAPAZITÄT
Keine

BEWAFFNUNG
Hassoni-Kruger
Spreng-Laser
Geret Starseeker Rakete

HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT
0,40 LM

BAUJAHR
2878 AD
(GalKop Betriebe)

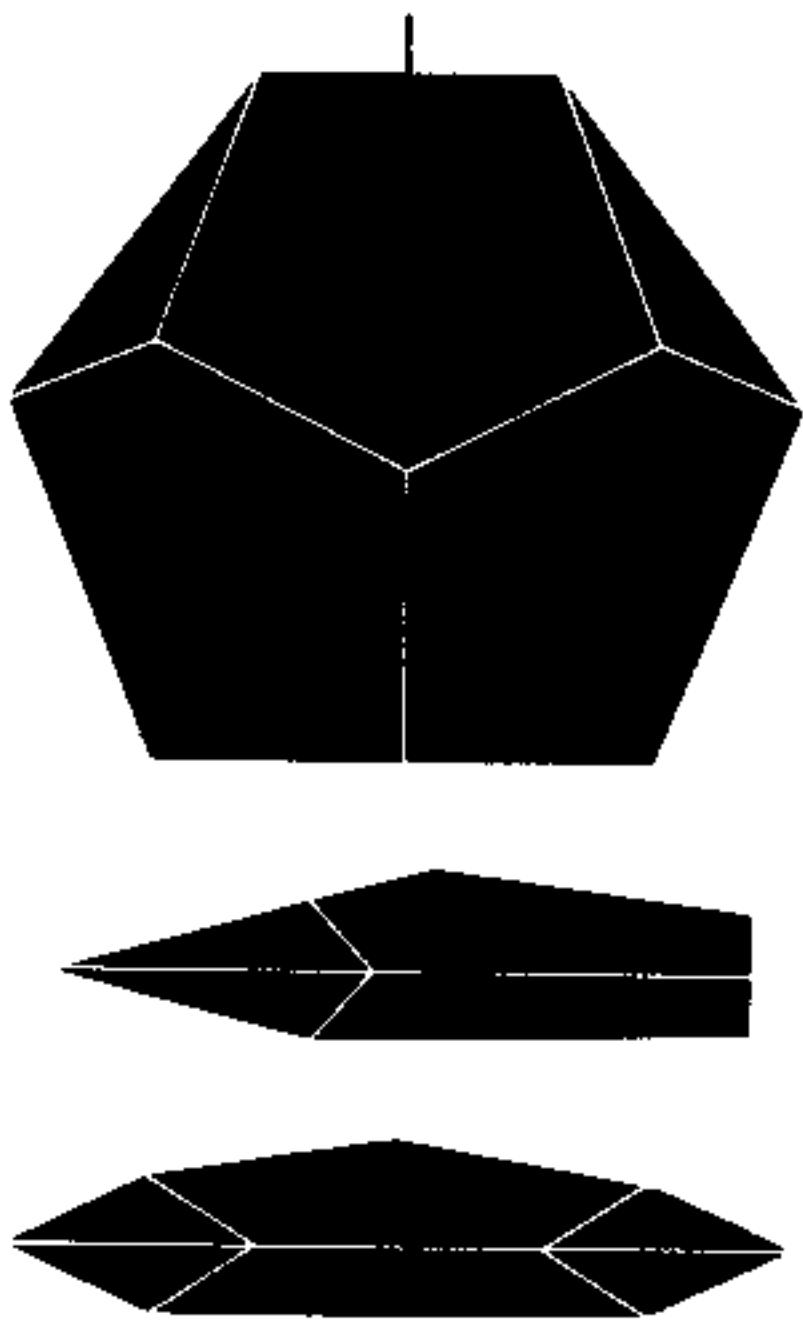
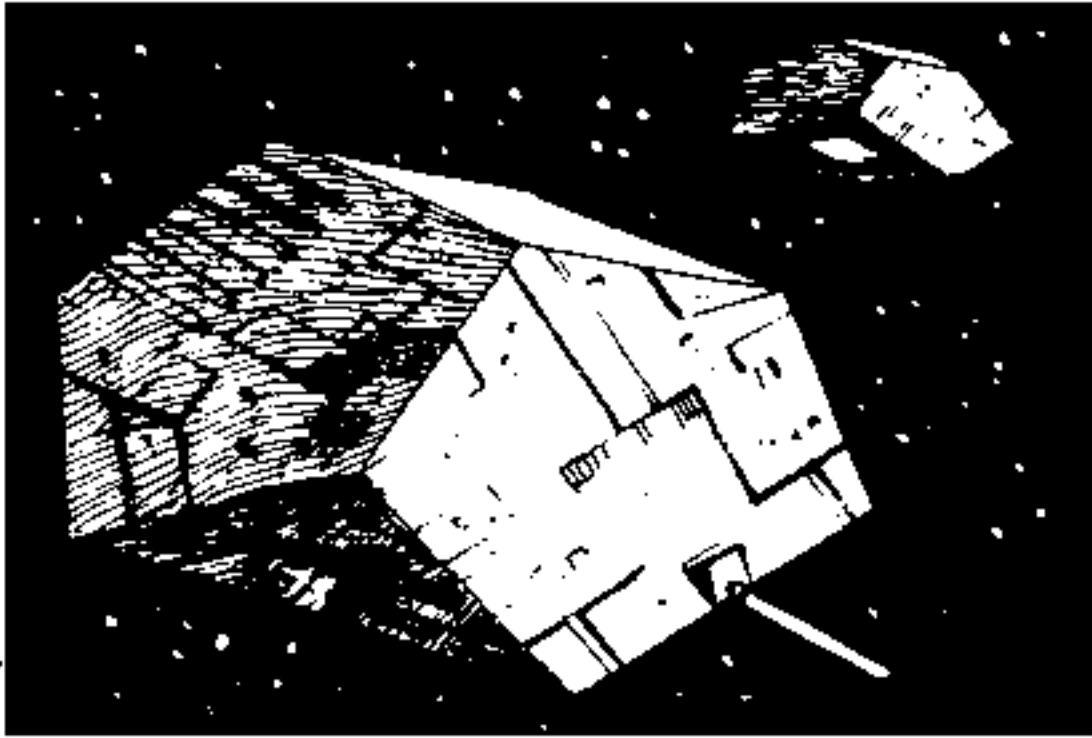
BESATZUNG
2
ANTRIEBSMOTO-
REN:

RUMPFBELAST-
BARKEIT
TT 16

MANÖVRIERFÄHIGKEIT
CF4

Voltaire Whiplash HZ
Pulsantrieb

HYPERRAUMFÄHIG
Ja



BOA KREUZER KLASSE

Die Schiffe sind zwar kleiner als die nicht mehr gebaute Python, verfügen aber über größere Ladekapazität aufgrund der Veränderungen bei der internen Schiffskonstruktion (das Renold Astronavigations-System ist nur ein Fünftel so groß wie das Vorgängermodell Machanal Interspatial Wayfinder). Die Besatzung wurde ebenfalls reduziert. Entwickelt aufgrund der Erfahrungen von Commodore Monty, einem Python-Kapitän mit vierzig Raumflug-Jahren.

ABMESSUNGEN
38/20/21,6 m

LADEKAPAZITÄT
125 TC

BEWAFFNUNG
Ergon Laser System
Standard JK Pulse Laser
IFS Such-Raketen

HÖCHSTGESCHWINDIG-
KEIT
0,24 LM

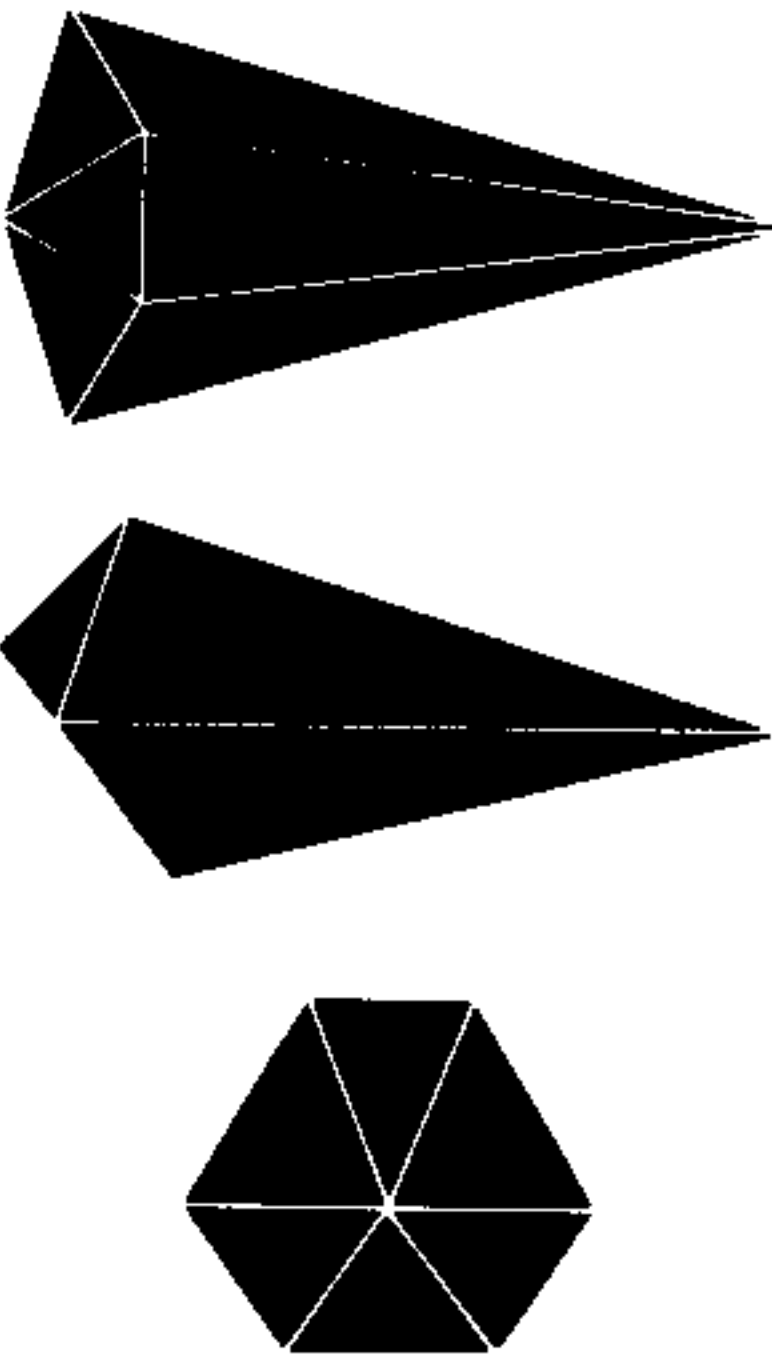
BAUJAHR
3017 AD (Gerege
Föderation
Raumfabrik)

MANÖVRIERFÄHIG-
KEIT
CF 4

BESATZUNG
15-28
ANTRIEBSMOTO-
REN:
4 C40K Ames Drive
Motoren
Seeklight Thrust
Systeme

RUMPFBELAST-
BARKEIT
T (ensmann) Yo 20
C-Holding K21-31

HYPERRAUMFÄHIG
Ja



COBRA MK I

Kombinierter Handels/Kampf-Raumer, von Piraten bevorzugt. Die Mark I Cobra war das erste Handelsschiff für allein arbeitende Händler. Besonderheiten: Der Prosett Antrieb mit protonverdichtenden Nachbrennern und integrierter Wellenwand. (Hersteller: Paynou, Prosset und Salem). Dieses Antriebssystem gehört heute zur Standardausstattung aller von PPS gebauten Schiffe.

ABMESSUNGEN
18,3/5/23,3 m

LADEKAPAZITÄT
10 TC

BEWAFFNUNG
Hassoni Variscan
Laser und altes
Lance & Ferman
Raketen System

HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT
0,26

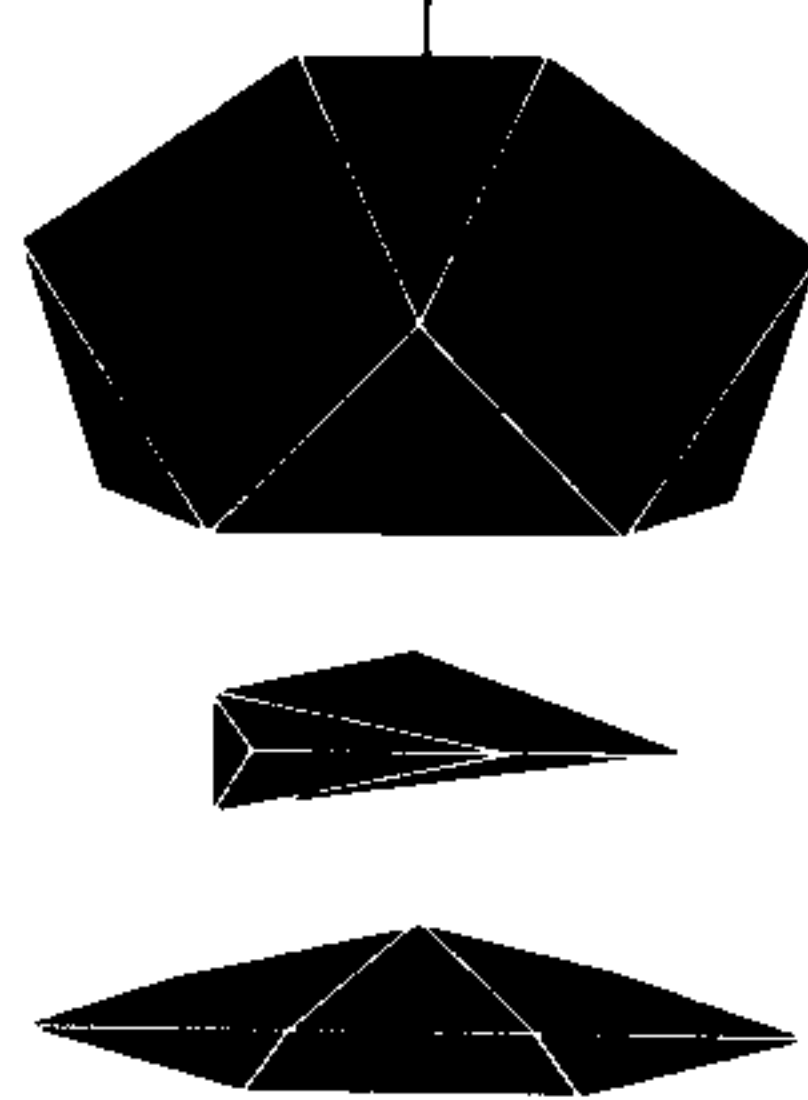
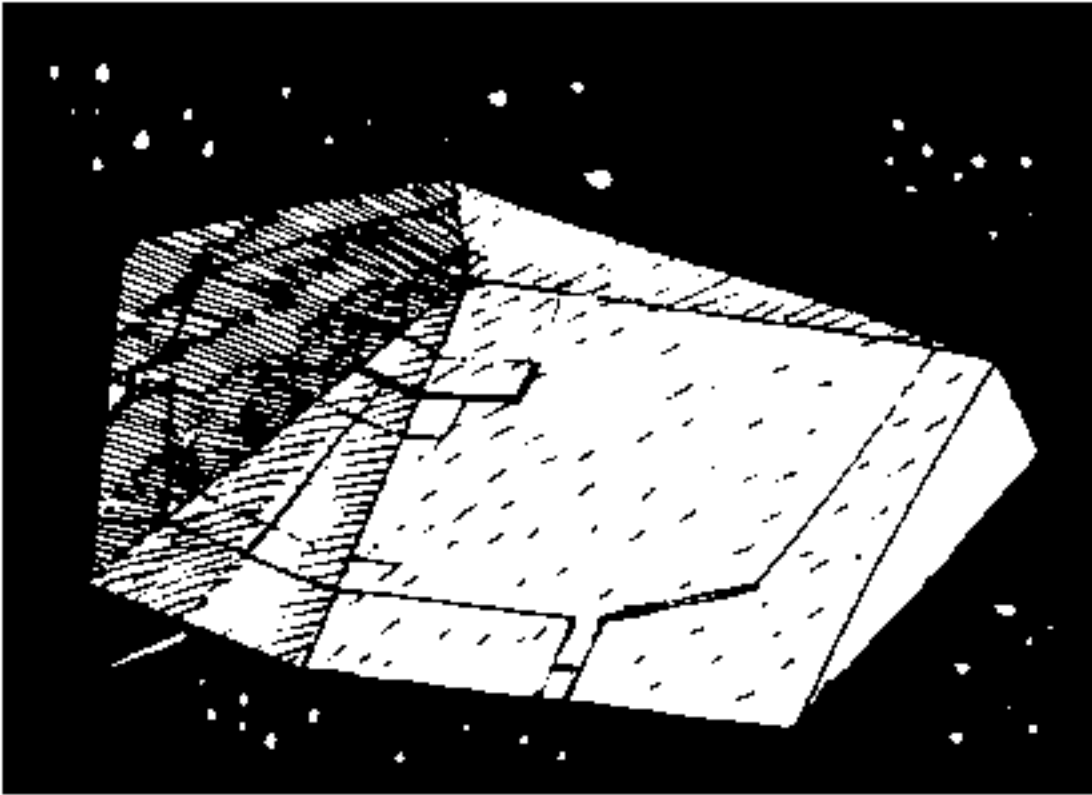
BAUJAHR
2855 AD
(Paynou, Prossett
und Salem)

BESATZUNG
1
ANTRIEBSMOTO-
REN:
Prosett Antrieb

RUMPFBELAST-
BARKEIT
T Ji 18

MANÖVRIERFÄHIGKEIT
CF 3

HYPERRAUMFÄHIG
Ja



COBRA MK III

Größere, populärere Version der Cobra Mk I (die Mk 2 wurde nur als Prototyp gebaut und wegen eines Außenhaut-Konstruktionsfehlers nicht in Serie produziert). Das Schiff verfügt über eine Sonderausstattung: Zieman Energie Deflektor-Schilde, vorn und achtern, Halterungen (4) für Ingram Puls-Laser. Die Cobra wird von allein arbeitenden Händlern bevorzugt, die große Kampfleistung und entsprechende Ladekapazität vereint benötigen.

ABMESSUNGEN
21,6/20/43,3 m

LADEKAPAZITÄT
20 TC

BEWAFFNUNG
Ingram Laser System
Lance & Ferman
Zielsuchraketen-System

HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT
0,30

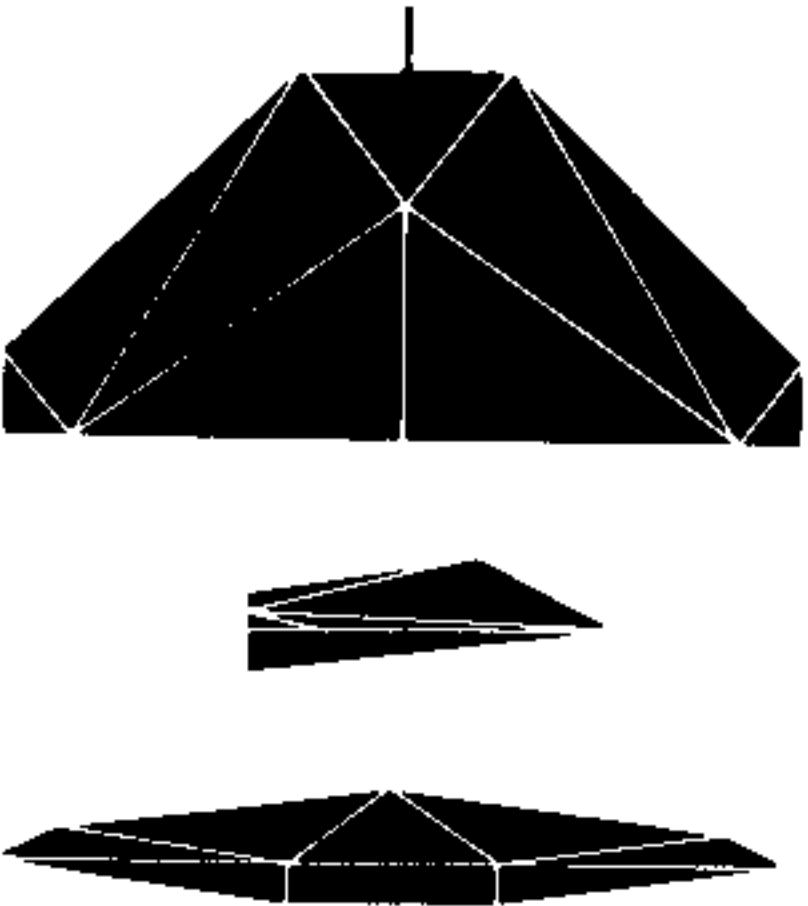
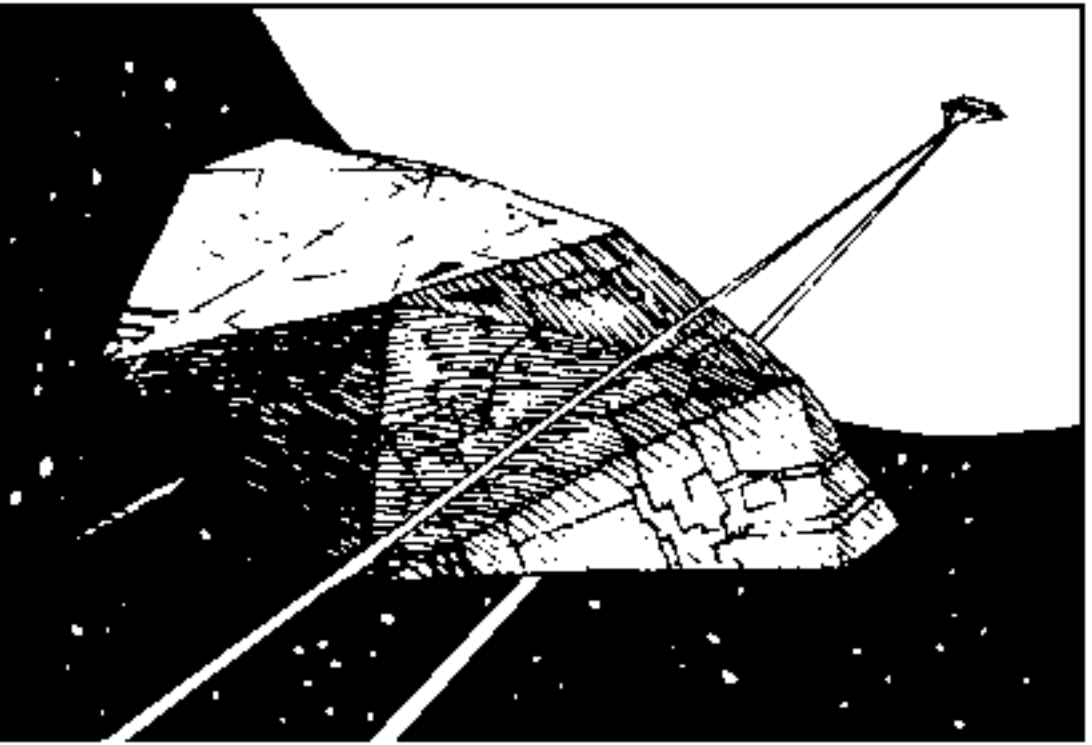
BAUJAHR
3100 AD
(Cowell & MgRath
Raumwerft, Lave)

BESATZUNG
1 oder 2
ANTRIEBSMOTO-
REN:
Kruger
"Lichtmotoren"
Irrikan Thru Space

RUMPFBELAST-
BARKEIT
T Ji18
C-Holding M 18

MANÖVRIERFÄHIGKEIT
CF 8

HYPERRAUMFÄHIG
Ja



FER-DE-LANCE Eine Konstruktion der Zorgon Petterson Group (Zee Pee Gee), bevorzugt von Prämienjägern und Freiraum-Handelsunternehmen. Ein hochentwickelter Raumer, der sowohl für Kampf und Handel wie auch für Vergnügungsfahrten geeignet ist. Die Hülle (Außenhaut) wird meist für hochentwickelte Bewaffnung, Verteidigungs- und Navigationsmodule zu Lasten des Laderaums genutzt. Die Kabinen sind groß und luxuriös ausgestattet, verfügen über teure Owndirt Inc. – Recycling Einrichtungen, die längeren Aufenthalt an Bord erlauben (ideal für die Verfolgung potentieller Beute). Raumgreifer gehören zur Standardausrüstung. Damit ist völlige Selbstversorgung gewährleistet.

ABMESSUNGEN
28,3/6,6/15 m

LADEKAPAZITÄT
2 TC

BEWAFFNUNG:
Ergon Laser System
IFS Zielsuchraketen-System

HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT:
0,30

BAUJAHR:
3100 AD
(Zorgon Petterson)

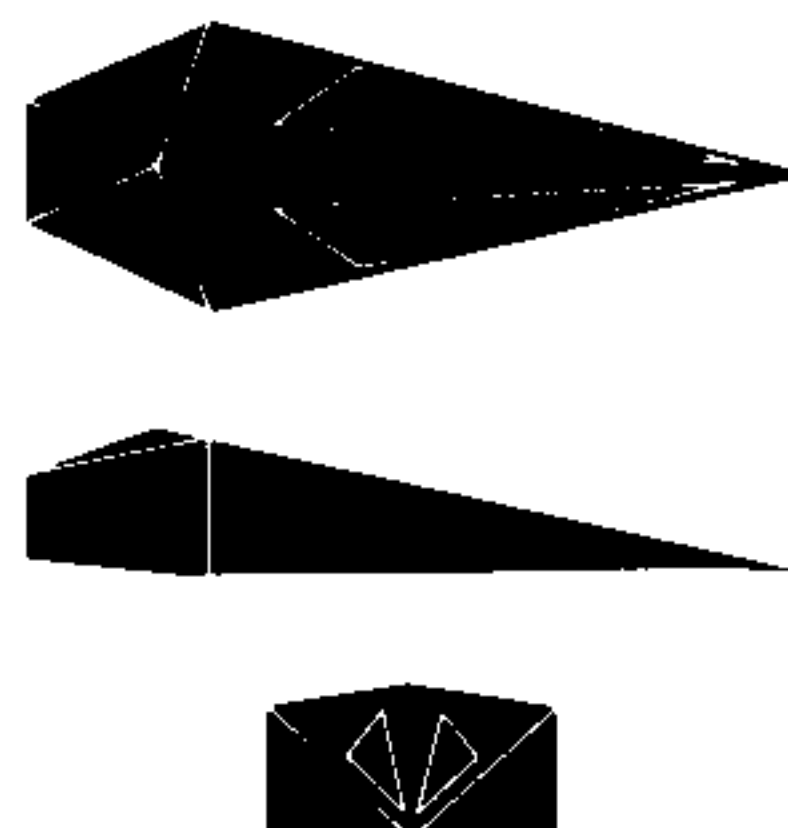
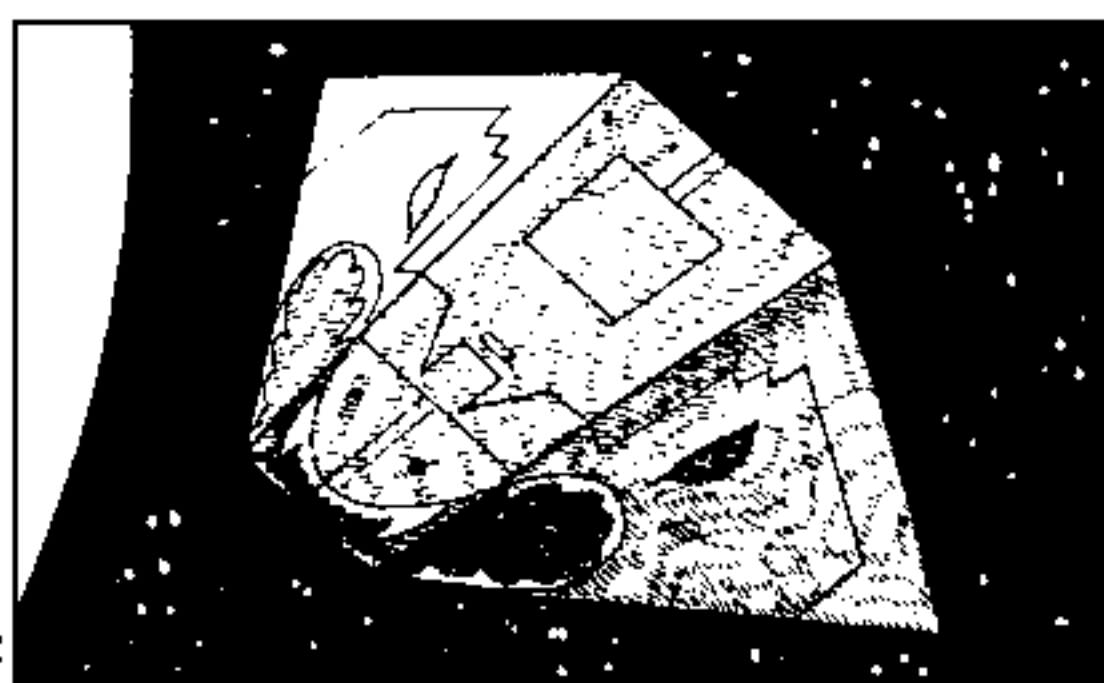
MANÖVRIERFÄHIGKEIT:
CF 5

BESATZUNG:
12

ANTRIEBSMOTO-REN:
Titronix Intersun
Ionic für LT

**RUMPFBELAST-
BARKEIT**
T Ji 10

HYPERRAUMFÄHIG:
Ja



GECKO

Von Robert Bream entwickelt. Nach dem Tode des Erfinders wurde dieser Raumer von Ace und Faber verbessert und erstmals produziert. Die Konstruktionspläne wurden gestohlen. Verschiedene illegale Werften produzieren unterschiedliche Typen des Schiffs in großen Stückzahlen, um Lizenzschwierigkeiten aus dem Wege gehen. Hauptsächlich von Piraten als Einmann-Raumer verwendet.

ABMESSUNGEN:
4/13,3/21,6 m

LADEKAPAZITÄT:
3 TC

BEWAFFNUNG
Ingram 1919 A4 Laser
LM Suchrakete

HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT
0,30

BAUJAHR
2852 AD
(Ace & Faber Werft,
Lerelace)

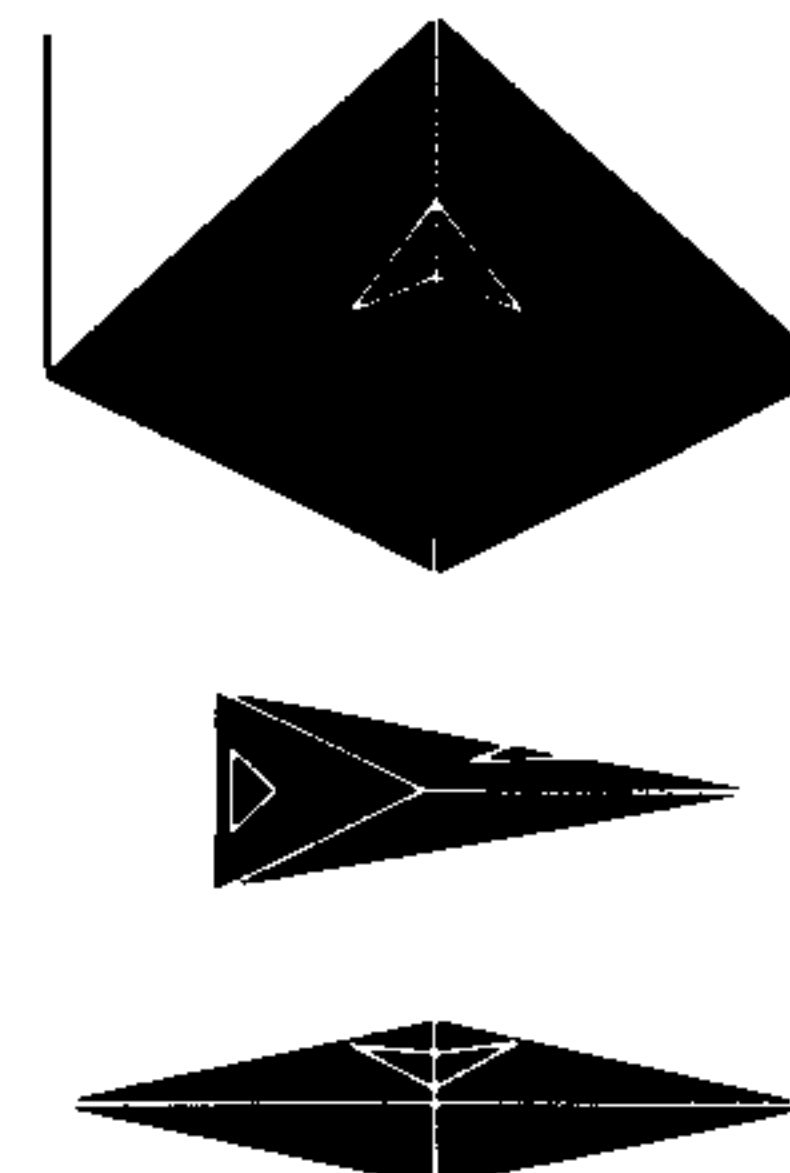
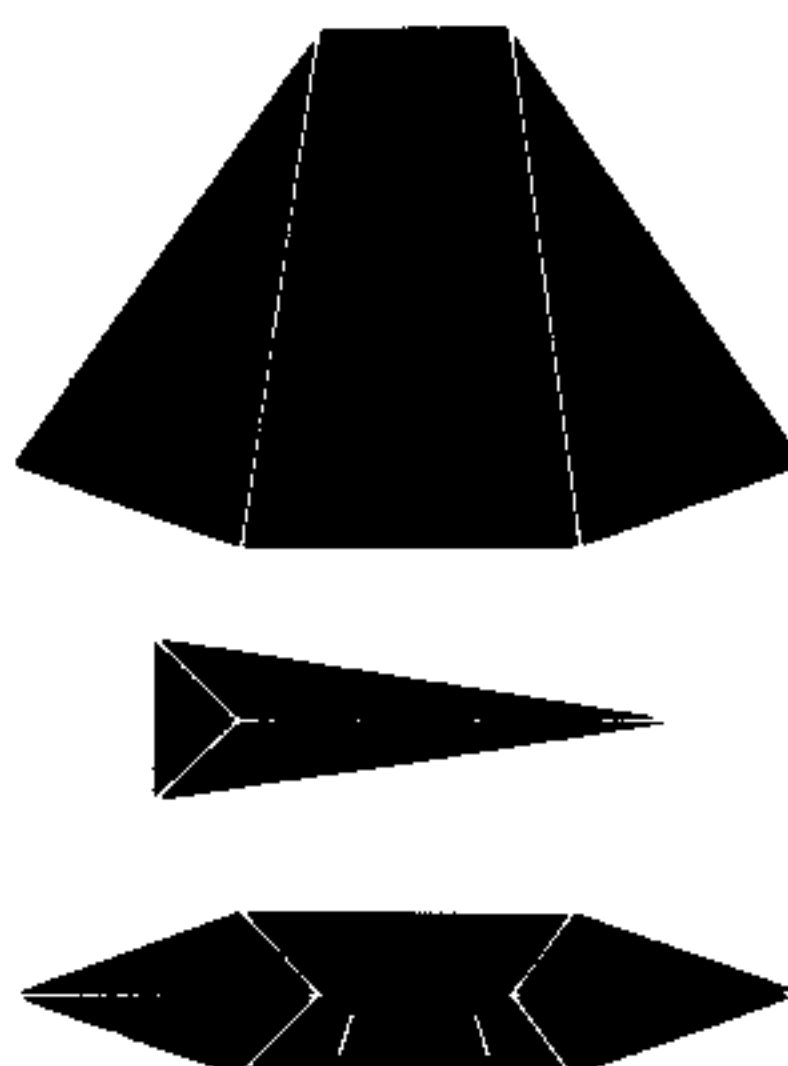
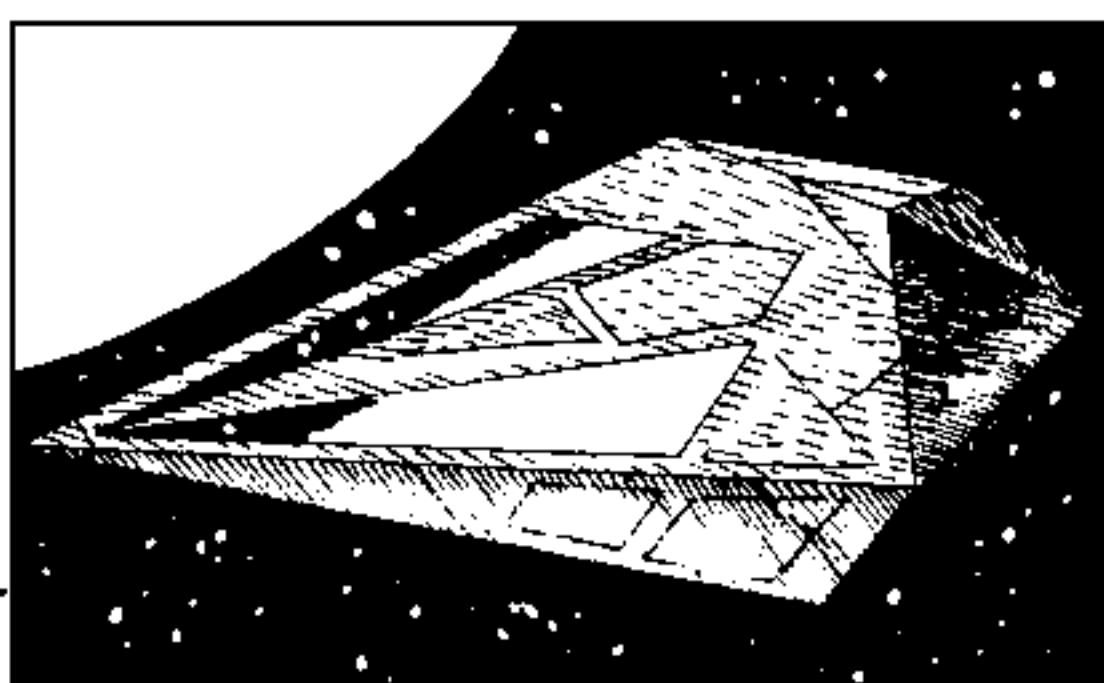
MANÖVRIERFÄHIGKEIT
CF 7

BESATZUNG
1 oder 2

ANTRIEBSMOTO-REN:
Bream Pulse Licht XL

**RUMPFBELAST-
BARKEIT**
T bis 48-94
C-Holding JZ 20

HYPERRAUMFÄHIG
Ja



KRAIT

Kleiner, wendiger Ein-Mann-Jäger. Bis zur Einführung der Mamba weit verbreitet. In abgelegenen Raumsektoren findet man diesen Schiffstyp (gebaut von Faulcon deLacy) noch häufig. Ersatzteile sind nicht mehr erhältlich. In den letzten Jahren wurden viele Schiffe des Typs zwecks Ersatzteilbeschaffung ausgeschlachtet. Nur noch wenige Exemplare insgesamt.

ABMESSUNGEN
26,6/6,6/30 m

LADEKAPAZITÄT
10 TC

BEWAFFNUNG
Ergon Laser System

HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT
0,30 LM

BAUJAHR
3027 AD
(de Lacy Raumwerft
ININES)

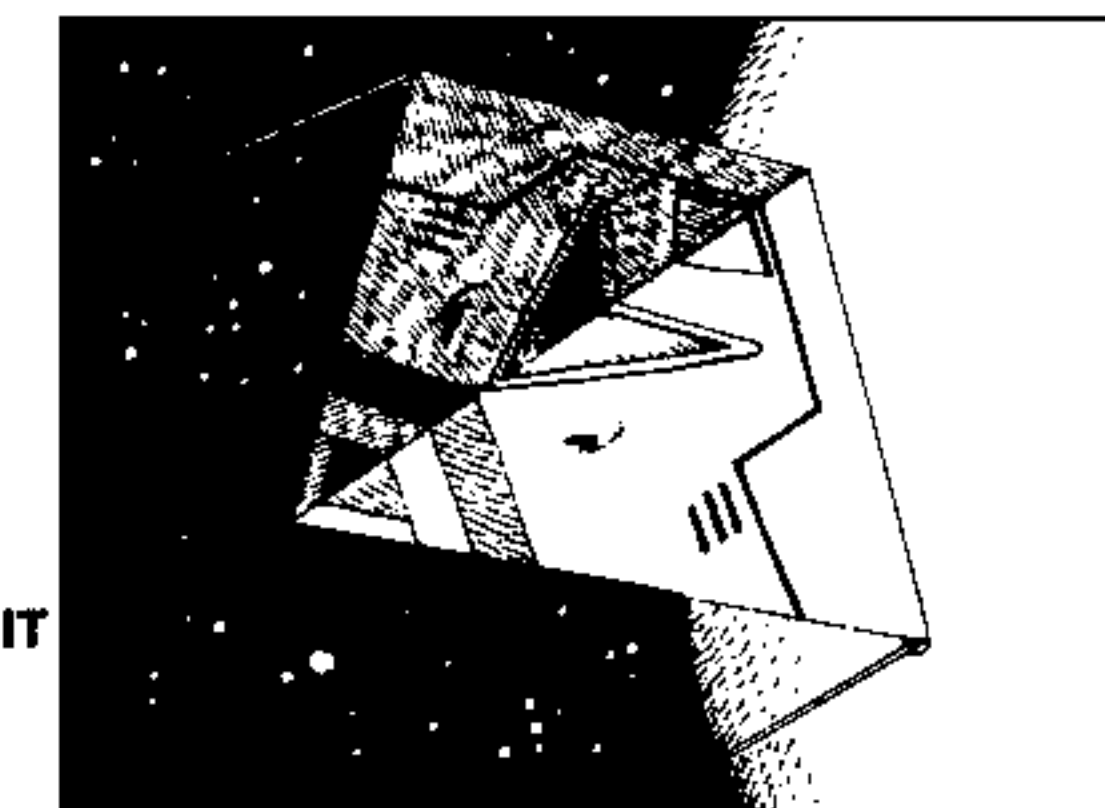
MANÖVRIERFÄHIGKEIT
CF 8

BESATZUNG
1

ANTRIEBSMOTO-REN:
de Lacy Spinlogic
ZX 14

**RUMPFBELAST-
BARKEIT**
C-Holding A20-B4

HYPERRAUMFÄHIG
Nein



MAMBA

Jäger, entwickelt nach handgefertigten Einzelstücken, zunächst für Rennen konzipiert, später von Piraten weiter entwickelt und entsprechend bewaffnet. Sehr schnell und manövrierfähig. Die Raumwerft Raddlett und Rayburn (auf Reorte) baute erstmals Frachtraum ein und begann die Serienfertigung dieses Typs in großen Stückzahlen.

ABMESSUNGEN
18,6/4/21,6 ft

LADEKAPAZITÄT
10 TC

BEWAFFNUNG
Ergon Laser System

HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT
0,32

BAUJAHR
3110 AD
(Reorte Raumwerft
Föderation)

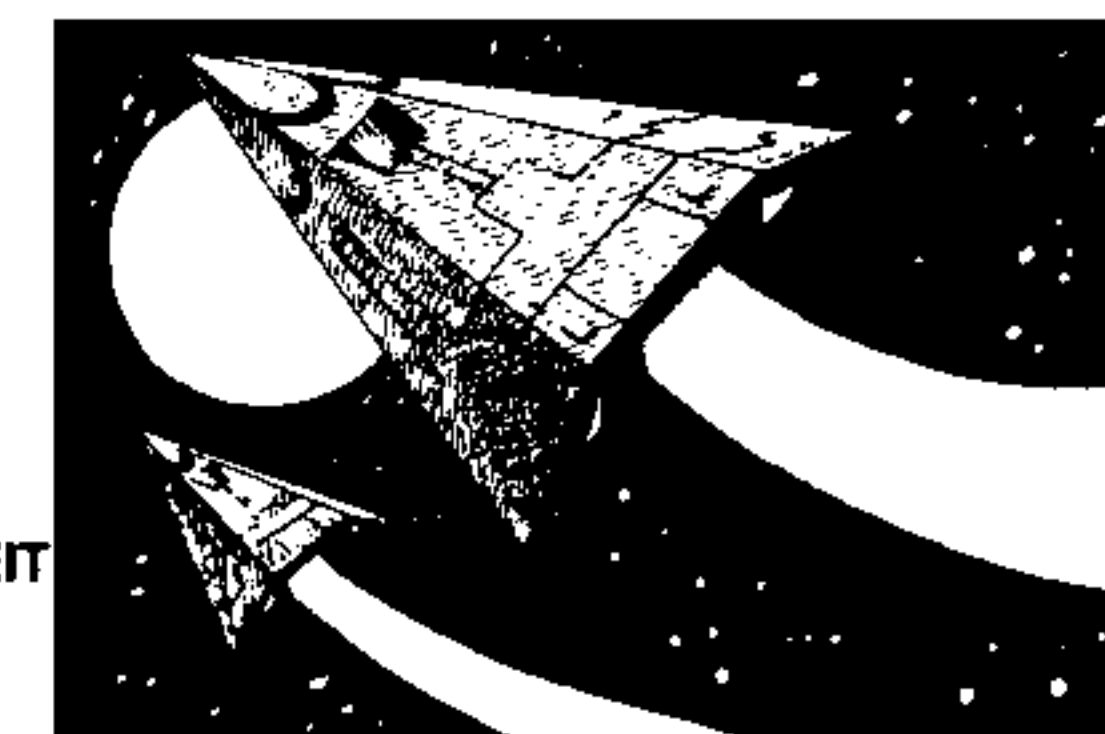
MANÖVRIERFÄHIGKEIT
CF 9

BESATZUNG
1

ANTRIEBSMOTO-REN:
Seeklight HV Thrust

**RUMPFBELAST-
BARKEIT**
TKI 10
C-Holding 100+

HYPERRAUMFÄHIG
Nein



MORAY STARBOAT

Ursprünglich als Tauch-Flugboot entwickelt, erkannte Marine Trench Co. bald die Möglichkeiten für die Erweiterung des Geschäftsbereichs ins A11, und so wurde das Moray SFB nach Einbau genialer Entwicklungen zum "Raumboot". Vor allem Raumfahrer von Wasserplaneten fliegen dieses Vielzweck-Gefährt, dessen Außenhaut einem Druck in Tiefen von bis zu 5.500 Faden standhalten kann. Zur Standardausrüstung gehören: Extrastarke Schleusen, 2 Torpedo und Einzelraketen-Silos sowie flutbare Kabinen für subaquatische Lebensformen.

ABMESSUNGEN
20/8,3/30 m

LADEKAPAZITÄT
7 TC

BEWAFFNUNG
Geret Starseeker
Raketensystem

HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT
0,25

BAUJAHR
3028 AD

MANÖVRIERFÄHIGKEIT
CF 4

BESATZUNG
6

ANTRIEBSMOTO-
REN:
Turbulen Quark
Re-Charger Mode
1287

RUMPFBELAST-
BARKEIT
T Ko-24

HYPERRAUMFÄHIG
Ja

PYTHON

Eines der größeren Handelsraumfahrzeuge, im Inera Orbit von Whatt und Pritney Raumwerft hergestellt. Gemessen an den Staumöglichkeiten und Transporteinrichtungen für "Fremdwesen", ist die Ausstattung fast spartanisch einfach. Das Schiff ist zwar langsam und träge, dafür aber mit starken CC-Voltaire- sowie-Variscan Pulse-Lasern ausgestattet, woraus der Spitzname "Raum-Stachelschwein" zu erklären ist. Von Piratenschiffen wird der Raumer kaum angegriffen, ist bei Freibeutern sehr beliebt und wird als Station und Lagerhalle genutzt.

ABMESSUNGEN
43,3/13,3/26,6 m

LADEKAPAZITÄT
100 TC

BEWAFFNUNG
Volt-Variscan
Pulse Laser

HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT
0,20

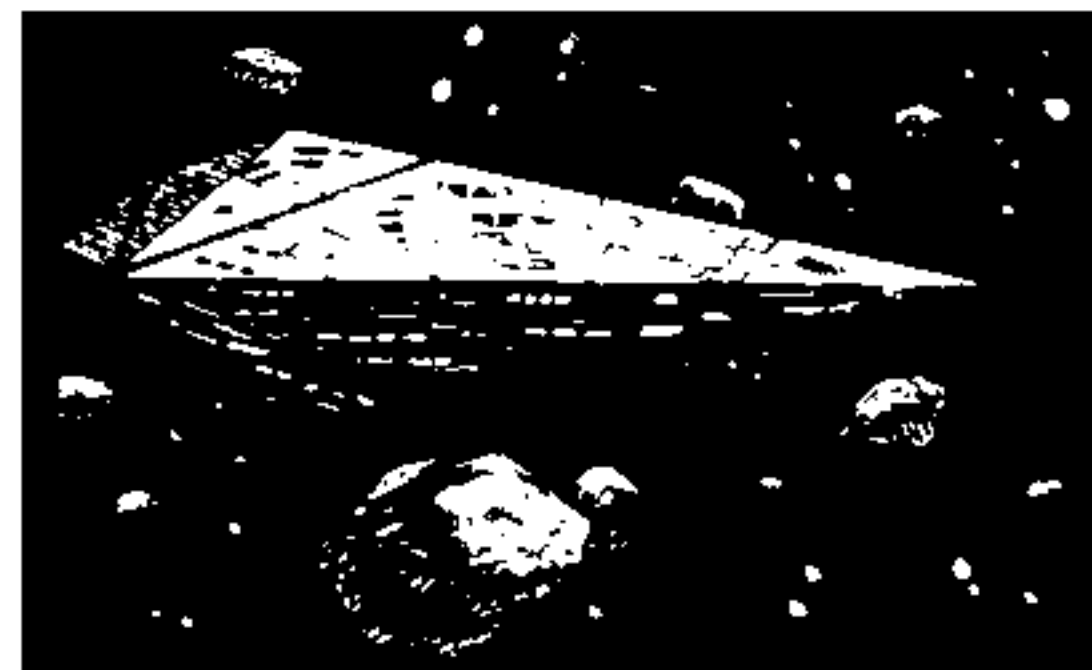
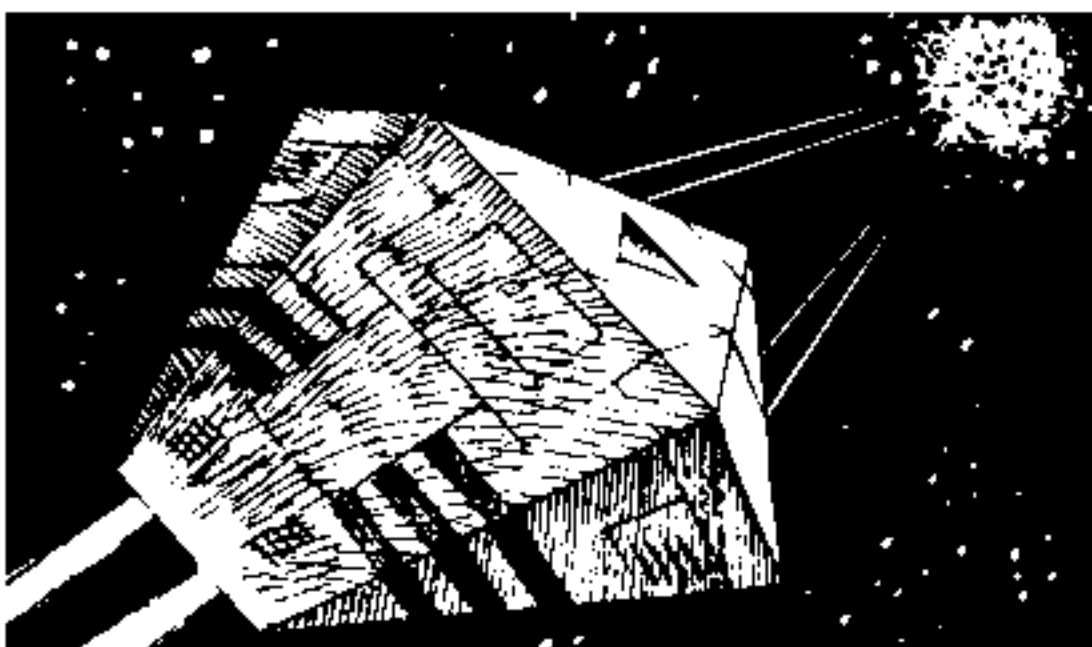
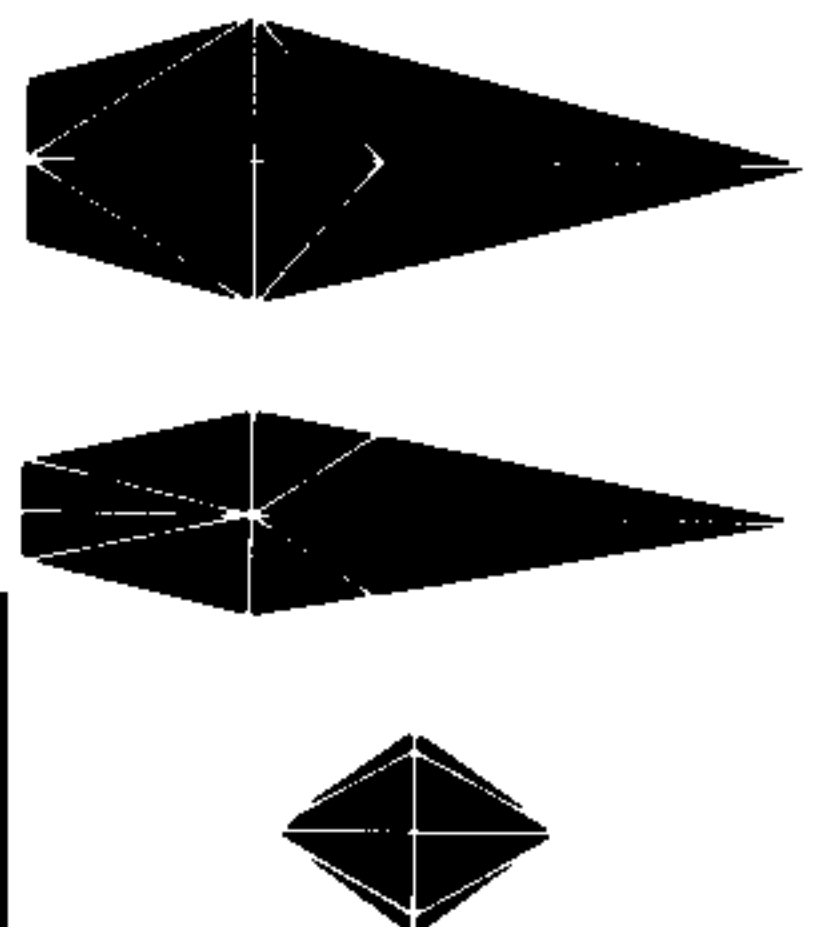
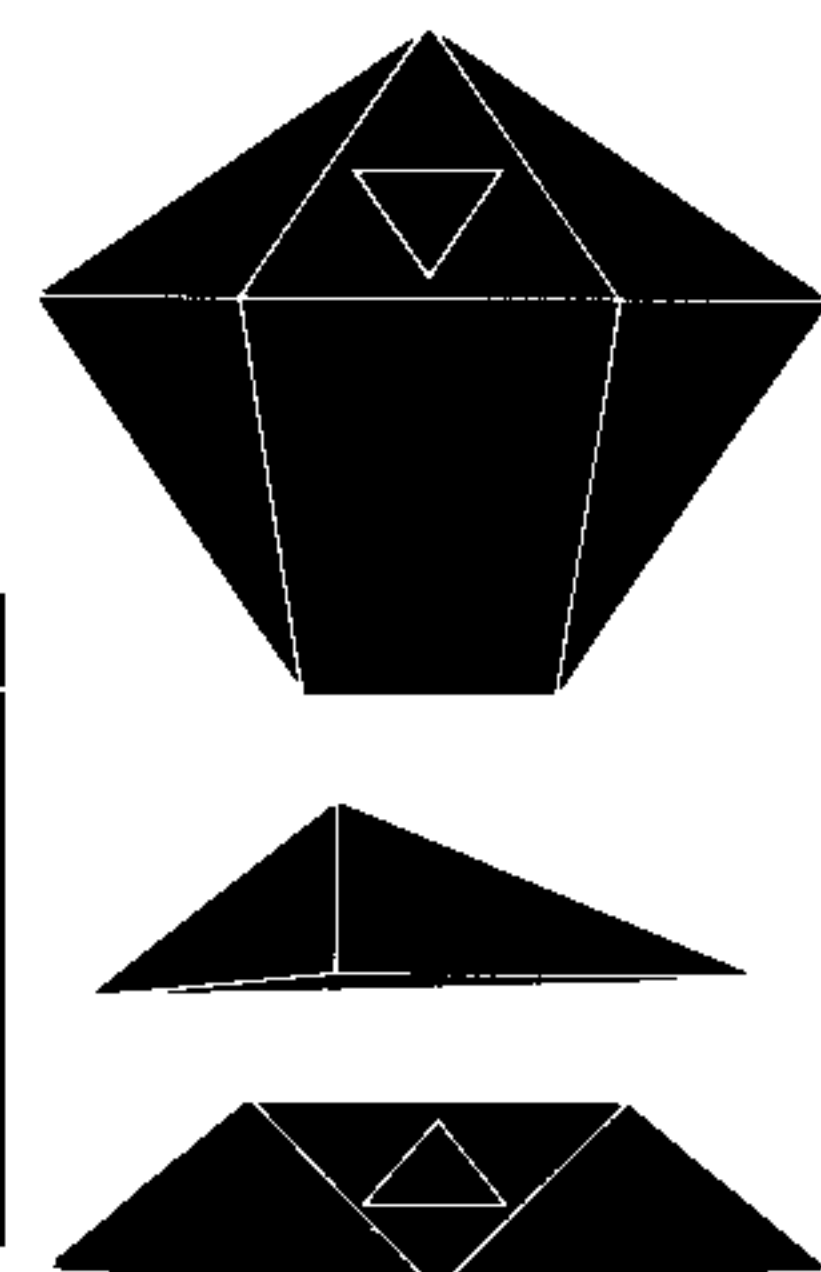
BAUJAHR
2700 AD
Whatt und Pritney
Raumwerft

MANÖVRIERFÄHIGKEIT
CF 3

BESATZUNG
20-30
ANTRIEBSMOTO-
REN:
4 C40K V Ames Drive
Exlon 76NN Modell

RUMPFBELAST-
BARKEIT
T (ensman) YO 20
C-Holding K21-31

HYPERRAUMFÄHIG
Ja



ORBIT SHUTTLES

Diese unbewaffneten, oft auch unbemannten Raumfahrzeuge werden in allen Planetensystemen in Lizenz gebaut. Basierend auf dem von Saud-Kruger Astro-Design entwickelten Prototyp, werden sie vornehmlich für den Transport von Gütern zwischen Planet und Raumstation eingesetzt, sind aber auch modifiziert als Hospitalschiffe oder Raumgefängnisse zu finden. Sie sind beliebtes Ziel für Gelegenheitsverbrecher. Da sie ständig FrachtContainer abwerfen, befinden sie sich im Schutz von kleinen Jagdraumern.

ABMESSUNGEN
11,6/6,6/6,6 m

LADEKAPAZITÄT
60 TC

BEWAFFNUNG:
Keine

HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT
0,08

BAUJAHR:
2856
Saud-Kruger
AstroDesign

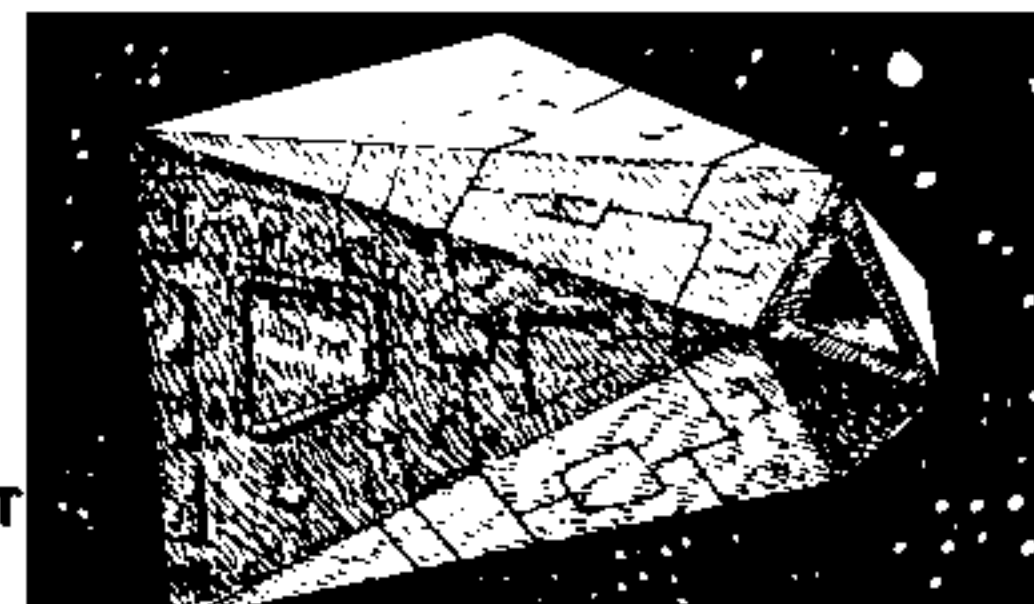
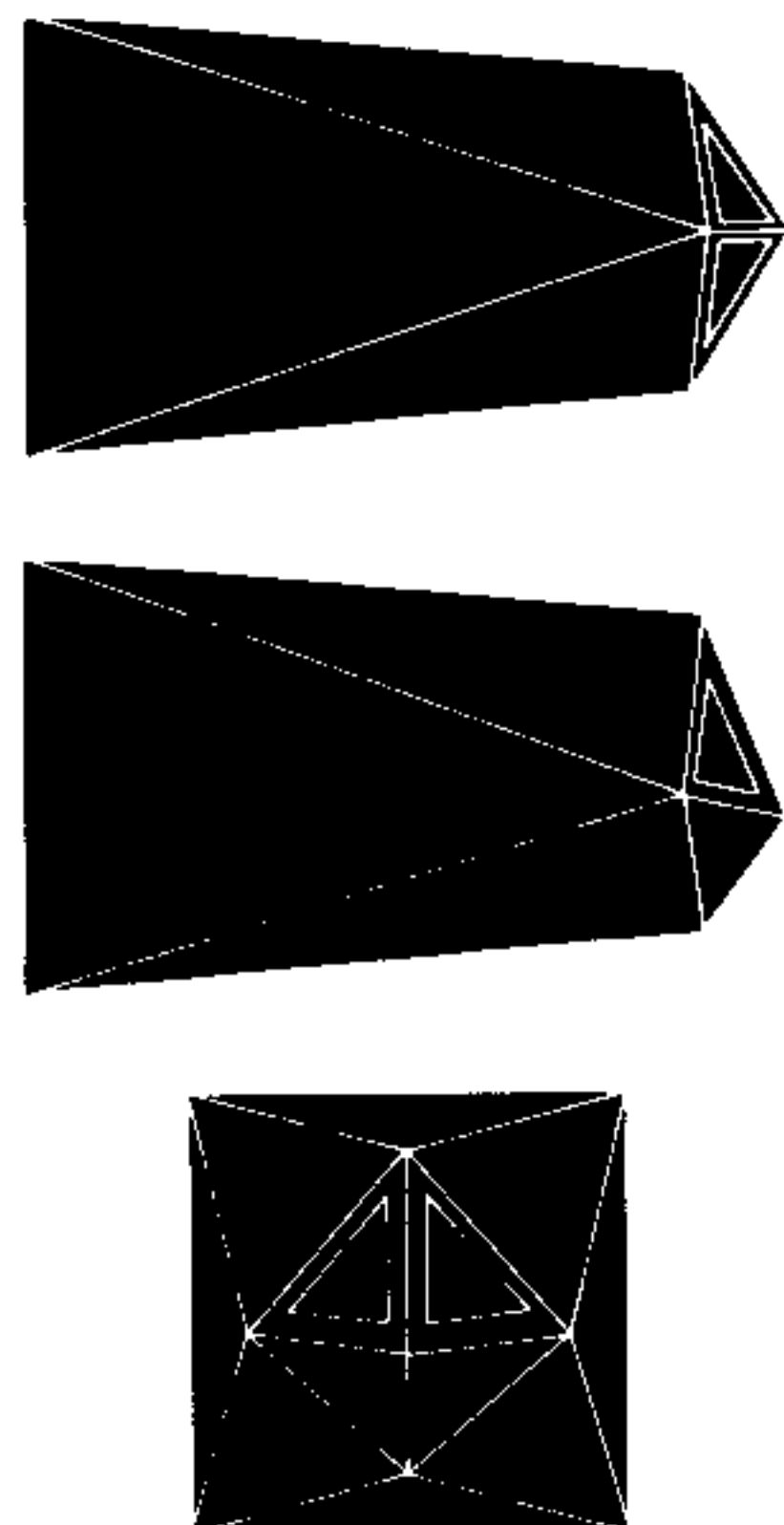
MANÖVRIERFÄHIGKEIT:
CF 4

BESATZUNG:
6

ANTRIEBSMOTO-
REN:
V & K 20.20
StarMat Drive

RUMPFBELAST-
BARKEIT
T Ko 28

HYPERRAUMFÄHIG:
Nein



SIDEWINDER SCOUT SHIP

Dieses Vielzweck-Schiff wurde von Faulcon de Lacy entworfen und wird nach Maßgabe der Galaktischen Flotte auf der Onnira Orbital Raumschiffwerft von Spalder und Starblaze Inc. gefertigt. Es wird vor allem für Erkundungsflüge atmosphärischer Art und für den Einsatz auf Planeten verwendet, ebenfalls auch zur Stadtüberwachung zur Aufklärung und zur Luftversorgung der Infanterie (und von Piraten, die seine Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit schätzen). Es ist bedingt interplanetar einsatzfähig, aber nicht hyperraumfähig und muß durch den Hyperraum mit entsprechenden Transportern gebracht werden. Der Rumpf ist für die Montage von Raumgreifern zu klein. Mehr als ein Raketensilo kann nicht angebracht werden.

ABMESSUNGEN:
11,6/5/21,6 m

LADEKAPAZITÄT:
Nein

BEWAFFNUNG
Dual 22-18 Laser
Seeker Raketen

HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT
0,37

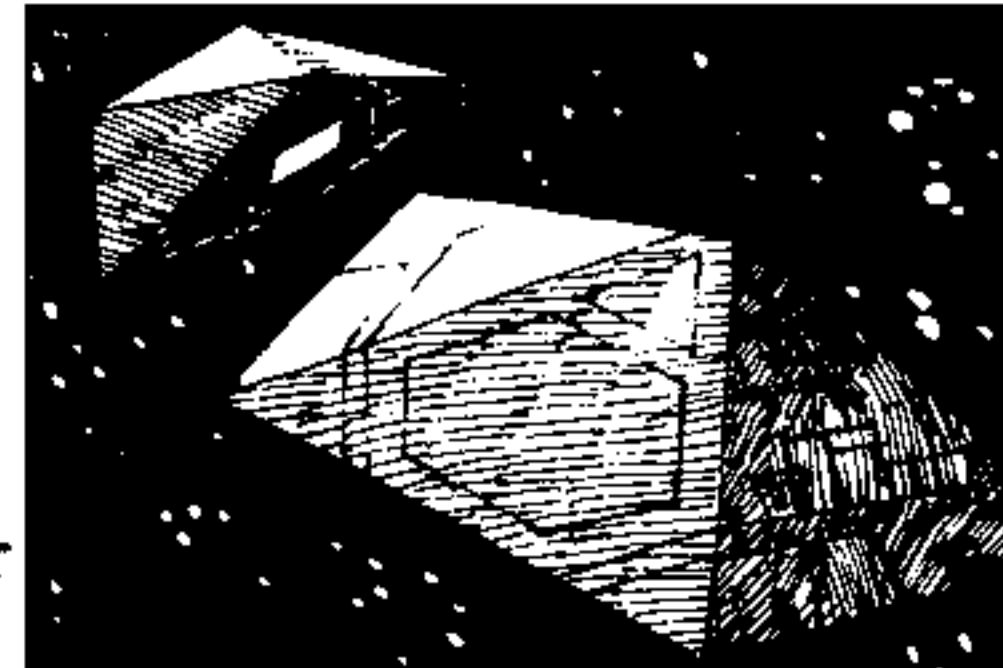
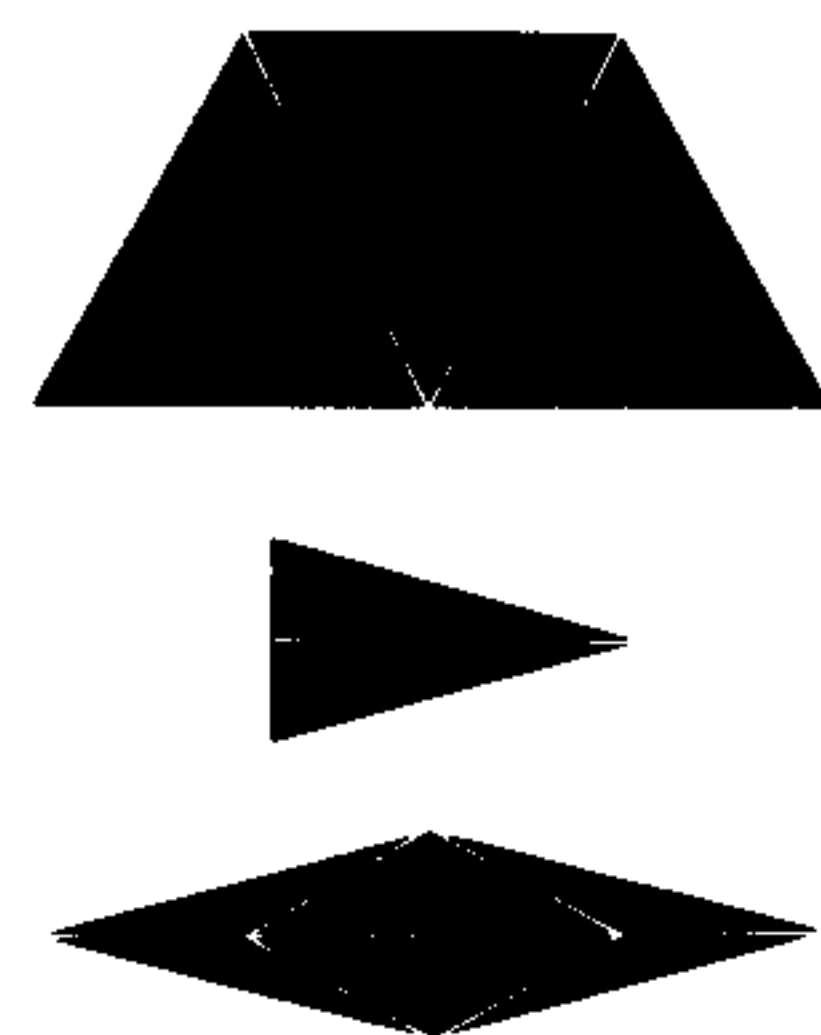
BAUJAHR
2982
(Onira Orbital/
Spalder & Starblaze)

MANÖVRIERFÄHIGKEIT
CF 9

BESATZUNG
1
ANTRIEBSMOTO-
REN:
de Lacy Spin Ionic
MV

RUMPFBELAST-
BARKEIT
Nicht verfügbar
C-Holding C50

HYPERRAUMFÄHIG
Nein



THARGOID INVASIONSSCHIFFE

Obwohl das Gros der Thargoidischen Raumflotte gegenwärtig von der Galaktischen Flotte im Interstellaren Raum gebunden wird, machen einige der kleineren Schiffe gelegentlich "Ausflüge" in den von Menschen beherrschten Raum. Diese Schiffe sind für ihre Größe extrem schnell und sind zudem mit dem ECM-System ausgerüstet (ursprünglich eine thargoidische Erfindung als Abwehrwaffe gegen Navy-Raketen, folgerichtig dann von der Navy nachgebaut, als man ECM in gekaperten Thargoiden-Schiffen entdeckte). Dazu verfügen die meisten Thargoiden-Schiffe über kleinere ferngesteuerte Schiffe, die mit einzelnen Pulse Lasern bewaffnet sind. Die Galaktische Flotte soll Gerüchten zufolge selbst ein solches Schiff entwickeln und zahlt gut für die Beschaffung eines solchen Thargoiden-Schiffs.

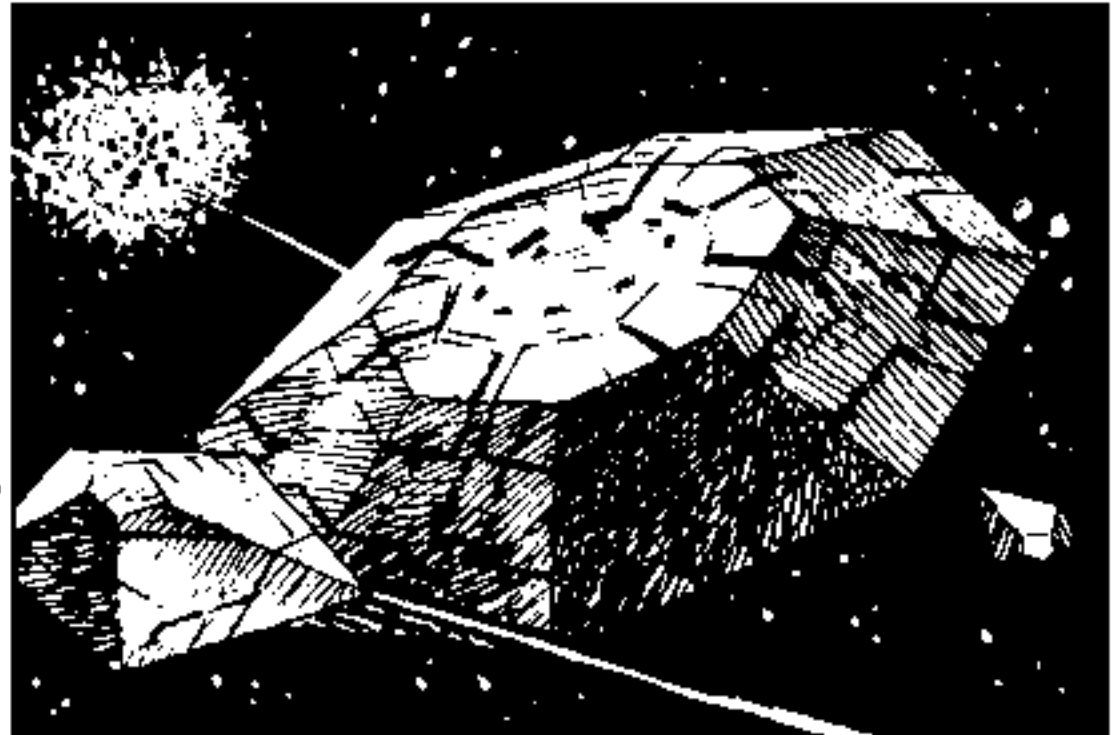
ABMESSUNGEN
60/13,3/60 m

BEWAFFNUNG
Sehr unterschiedlich
Halierungen für alle
Systeme erhältlich

HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT
0,20 LM

BAUJAHR
Unbekannt

MANÖVRIERFÄHIGKEIT CF 6	ANTRIEBSMOTO- REN: Thargoiden Erfindung	RUMPFBELAST- BARKEIT Unbekannt
BESATZUNG 150		HYPERRAUMFÄHIG Ja

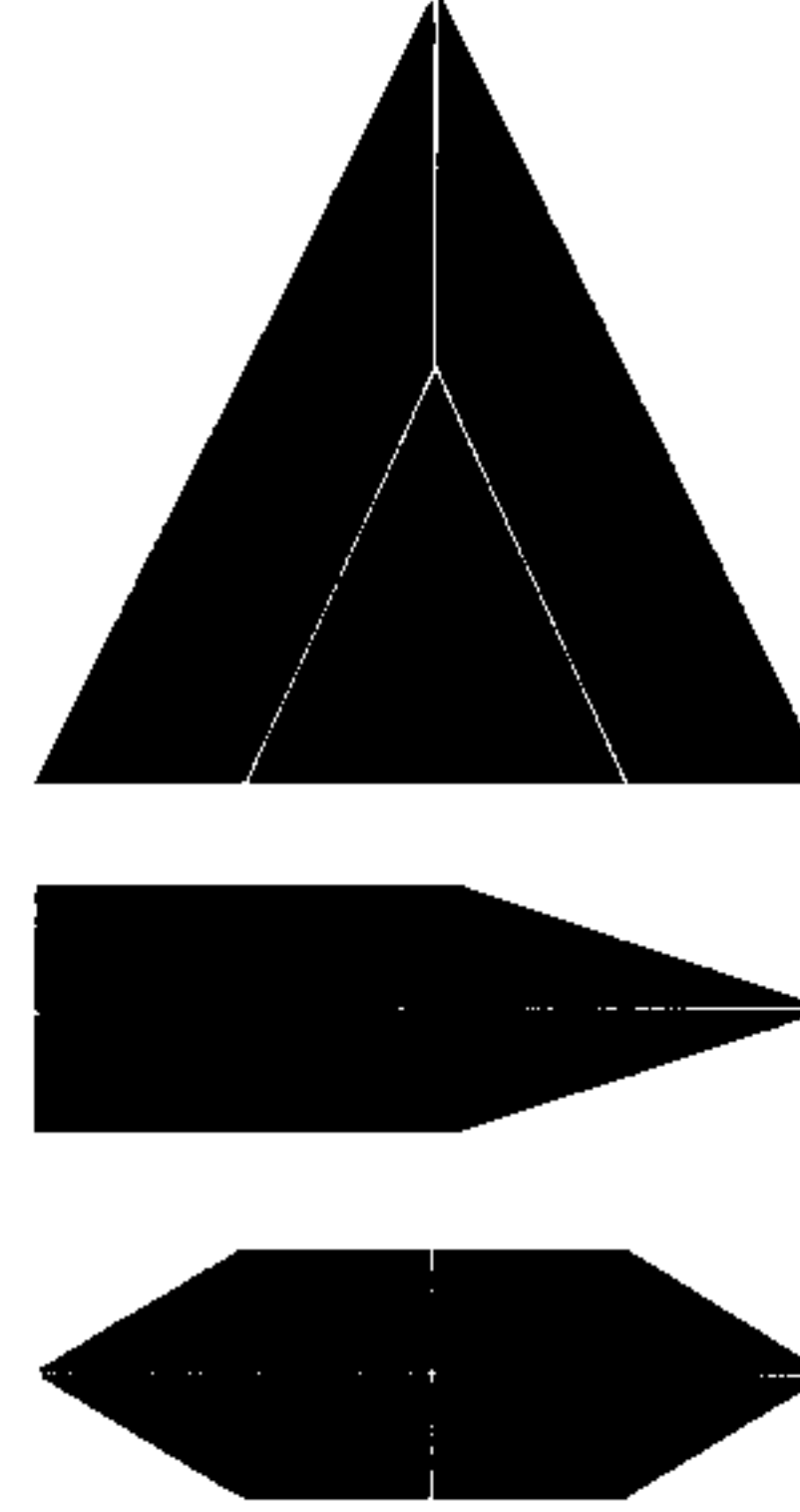
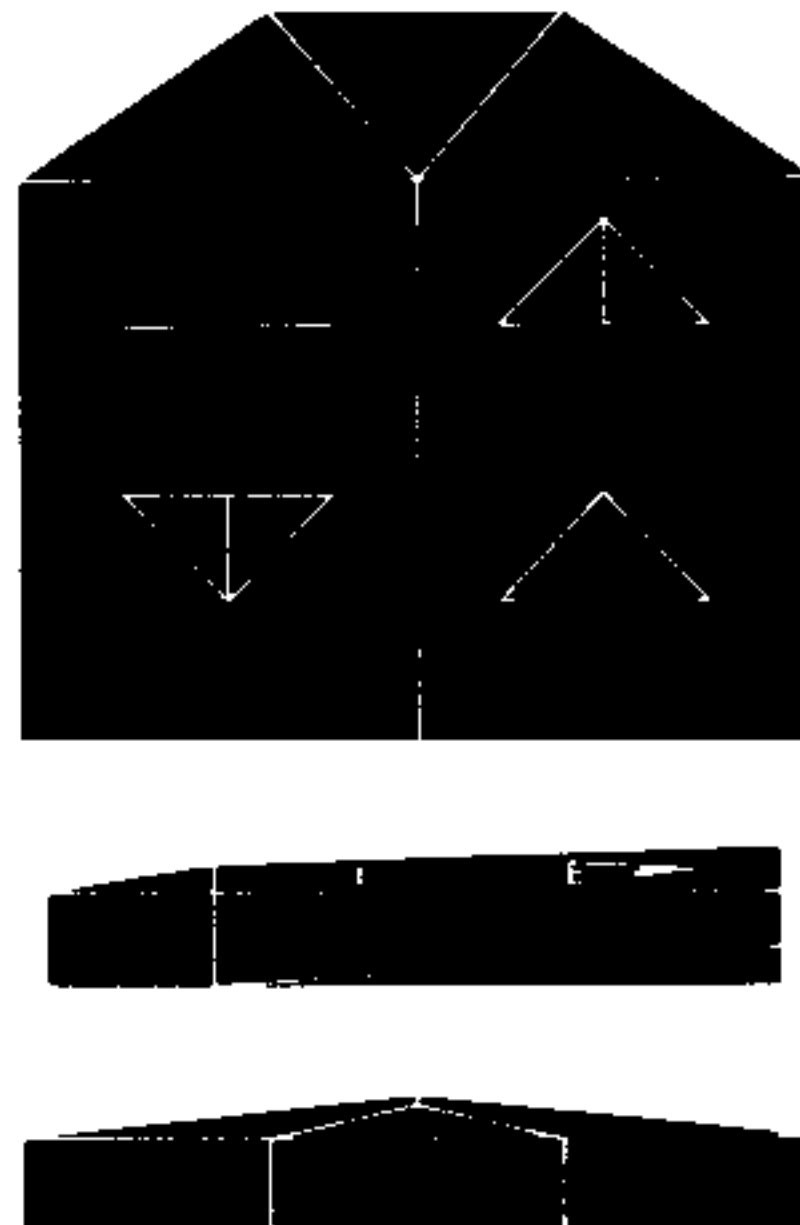
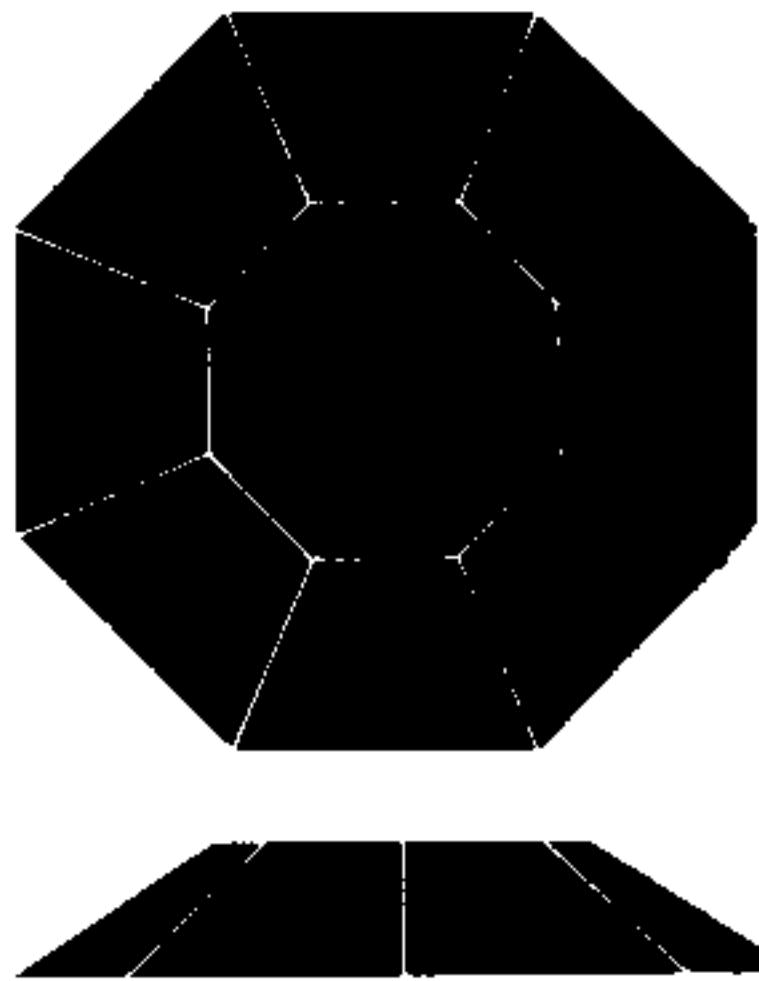


TRANSPORTER

Das wohl am meiste verbreitete Transportschiff, dem man folglich auch am häufigsten begegnet, ist Lakon Spaceways MC15 Quik Transport Shuttle mit einer Reichweite von 0,1LY und komplettem HiGrav Ladesystem. Es kann bis zu 100 Passagiere befördern und hat eine Ladefähigkeit von 10 Tonnen. Es ist landefähig auf Asteroiden, Raumstationen, flugfähig in der Atmosphäre und kann sogar auf Land wie auf allen Flüssigkeiten – mit Ausnahme von Säure – landen.

ABMESSUNGEN
11,6/3,6/11,6 ft

BAUJAHR
Unbekannt, wahrscheinlich aber vor 2500 AD. Bekannter Prototyp wurde auf der SpaceLink Raumwerft, Mars Orbit (Alte Erde) gebaut.



VIPER (POLZEISCHIFF)

Die kleine, extrem manövrierfähige, als Jagdbomber eingesetzte Viper, wurde speziell für die Galaktische Polizeiflotte der GalKop von Faulcon Manspace entwickelt. Auf allen Welten der mittleren technologischen Stufe wird sie in Lizenz gebaut. Die Viper bietet nur einem Piloten Platz kann aber bis zu zehn menschliche Passagiere befördern. Sie hat keinen Laderaum, dafür aber eine Schleppvorrichtung. Schiffe mit einer Masse bis zu 140.000 MTS (einschließlich der Cobra Mk3) kann sie "auf den Haken nehmen". Dieses populäre Schiff wird häufig als Konvoischiff zu Verteidigungszwecken eingesetzt.

ABMESSUNGEN
18,3/2,6/16,6 m

LADEKAPAZITÄT
Keine

BEWAFFNUNG
Ingram MegaBlast Pulse
Laser
Seeker Raketen

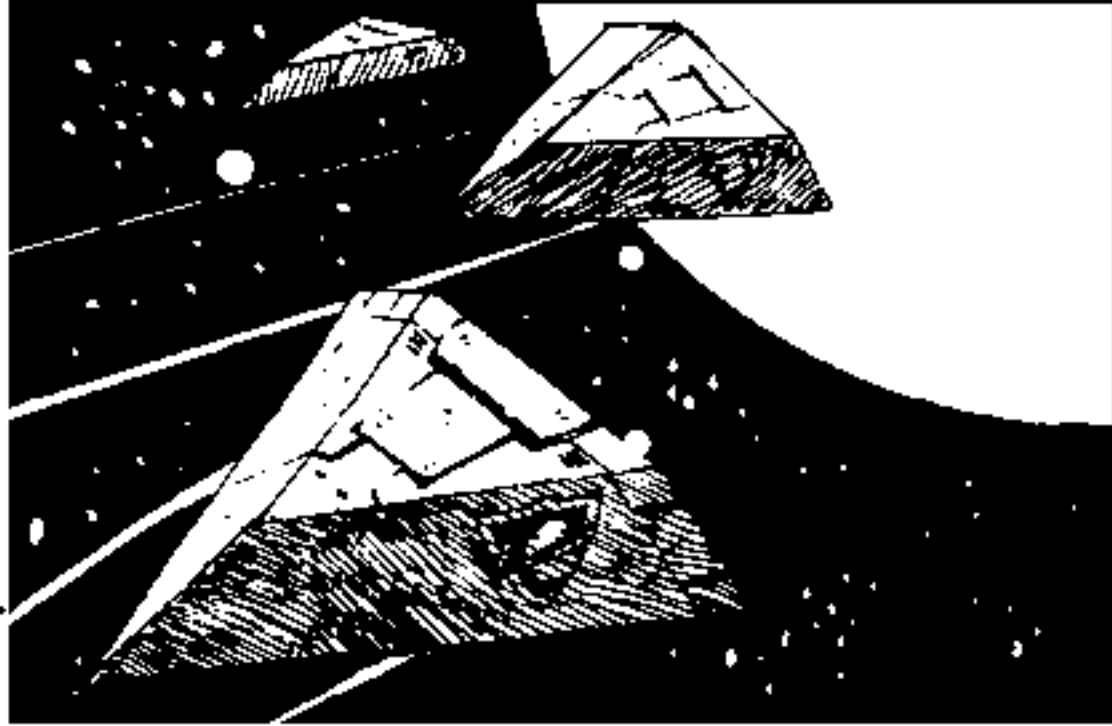
HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT
0,32 LM

BAUJAHR
2762 AD (Faulcon
Manspace, Reorte)

MANÖVRIERFÄHIGKEIT
Hoch (CF 7.4)

BESATZUNG
1 (bis zu 10)
ANTRIEBSMOTO-
REN:
de Lacy
Super Thrust VC 10

RUMPFBELAST-
BARKEIT
Unterschiedlich
HYPERRAUMFÄHIG
Nein



WORM LANDESCHIFFS-KLASSE

Ein kleines Landeschiff, das viele große Raumer mitführen. Es findet als Rettungsschiff oder bei Landungen Verwendung. Da die Worm leicht bewaffnet ist, wird sie bei Angriffen und/oder zur Täuschung eingesetzt. Da die Bauweise vom Typ des Mutterschiffs abhängt bzw. darauf abgestimmt ist, kann die Worm als höchst vielseitig bezeichnet werden.

ABMESSUNGEN
35/12/35 ft

LADEKAPAZITÄT
Keine

BEWAFFNUNG
Ingram Pulse Laser

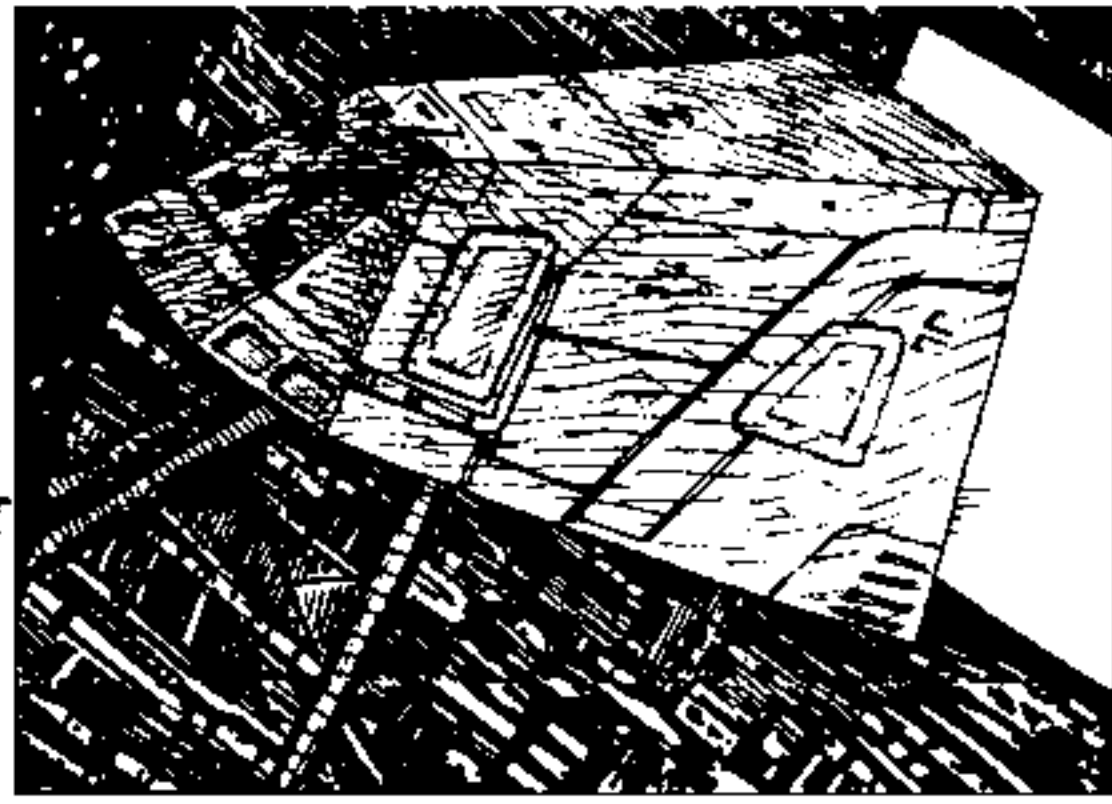
HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT
0,23

BAUJAHR
3101 AD

MANÖVRIERFÄHIGKEIT
CF 6

BESATZUNG
2

ANTRIEBSMOTOREN
Seeklight HV Thrust
HYPERRAUMFÄHIG
Nein
RUMPFBELAST-
BARKEIT
T ki 10



LADLEANLEITUNG CASSETTE

1. Überprüfen Sie, ob Ihr Commodore 64 entsprechend der Herstelleranleitung mit dem Recorder verbunden ist.
2. Legen Sie die Cassette in den Recorder ein und spulen Sie sie bis zum Anfang zurück.
3. Drücken Sie zum Laden gleichzeitig SHIFT und RUN STOP.
4. Drücken Sie nun die PLAY/LOAD-Taste auf Ihrem Recorder.

Anmerkung: Vollständige Ladeanweisungen finden Sie in Ihrem Commodore 64-Handbuch.

LADLEANWEISUNG DISKETTE

Schieben Sie die Diskette (Etikett nach oben) in das Disketten-Laufwerk und verriegeln Sie es.

Geben Sie LOAD "*",8,1 ein, danach RETURN.

Nach Beendigung des Ladevorgangs sehen Sie ein kreisendes Raumschiff.

Es handelt sich um eine Cobra MkIII, identisch mit dem Schiff, mit dem Sie ausgestattet sind. Ignorieren Sie die Abfrage "Neuen Commander laden? (J/N)?" beim ersten Mal und drücken Sie die Leertaste (SPACE BAR). So gelangen Sie zur zweiten Titelseite. Spielen Sie mit Joystick, drücken Sie jetzt den Feuerknopf. Andernfalls drücken Sie nochmals die Leertaste (SPACE BAR).

Damit beginnt das Spiel. Der Bildschirm zeigt nun eine Informationsseite, auf der die derzeitige Spielsituation beschrieben wird.

WECHSEL DISKETTE/CASSETTE

Solange Sie sich in einer Raumstation befinden, können Sie die erreichte Spielposition auf Diskette oder Cassette speichern. Ist eine Position gespeichert, wird sie automatisch zur Ausgangsposition eines neuen Spiels (die "Unterlassungs-Position").

Drücken Sie, während Sie sich im Landestadium befinden, die Taste a, worauf folgendes Disketten/Cassetten-Menü erscheint.

1. Neuen Commander laden
2. Commander JAMESON speichern
3. Wechsel zu Cassette (Diskette)
4. JAMESON löschen
5. Menü

Dieses Menü wird ebenfalls dargestellt, wenn Sie als Antwort auf die Frage "Neuen Commander LADEN (J/N)" die J-Taste betätigen.

1. Neuen Commander laden

Sie werden nach einem Dateinamen gefragt. Nach dem Laden erscheint die zweite Titelseite.

2. Commander speichern

Sie werden nach einem Dateinamen gefragt. Nach dem Speichern erscheint die Statusseite.

Die während des Speicherns dargestellte Zahl ist der Sicherheitscode für den Elite-Wettbewerb. Beachten Sie die dem Programm beigelegte Postkarte für weitere Einzelheiten.

3. Wechsel zu Cassette (DISKETTE)

Damit können Sie zwischen Cassette und Diskette als Speichermedium wechseln.

4. JAMESON löschen

Der Computer wird mit der Frage "Sind Sie sicher (J/N)?" antworten. Die Funktion wird nach Betätigung von "N" unterdrückt.

Drücken Sie "J", wird das Programm auf die Ausgangsposition gebracht, d.h.: Sauber, Harmlos, gelandet auf Lave mit 100CR.

Piloten Bordbuch

Datum**Dateiname**

Name

Status Kampf/Legal

Besuchte Planeten

Ausrüstung

Erworben zu folgenden Preisen:

Ware/Planet

Durchschnittspreis

Bezahlte

Bestellte Menge

Gewinn

Elimini

Konto

ANMERKUNGEN

Wenn Sie diese Seite nicht beschreiben wollen, fertigen Sie eine Fotokopie an.