

TASTATURÜBERSICHT

WÄHREND DES FLUGES

FLUG

Schub erhöhen	+	Erhöht Triebwerkleistung um 2% der Höchstleistung
Schub drosseln	-	Reduziert Triebwerkleistung um 2% der Höchstleistung
Stoppen	Rücktaste	Stellt Geschwindigkeit auf 0
Autopilot	A	Funktioniert, wenn Ziel auf Navigationskarte gewählt ist und keine Gefahr droht
Hypersprung	J	Aktiviert Hypersprungtriebwerk (nur an Hypersprung-Punkten)
Nachbrenner	Tab	Aktiviert Nachbrenner (wenn vorhanden)
Richtung	Pfeile hoch/runter/rechts/links	Flugsteuerung (Neigen und Gieren)

NAVIGATIONSKARTE

Navigationskarte	N	Ruft Karte auf (wenn nicht auf dem Bildschirm)
Systemkarte	N	Ruft Systemkarte ab (wenn in der Quadrantenkarte)
Wählen	N	Wählt nächsten Navigationspunkt (auf der Systemkarte)
Quadrantenkarte	Q	Zeigt Quadrantenkarte, geht durch verfügbare Quadrantenkarten
Einsatzstatus	M	
Informationen	I	Geht vom Einsatzstatus zurück zum Informationsfenster
Cursor	Pfeile hoch/runter/rechts/links	Bewegt den Cursor
Wählen	Enter	Wählt Gegenstand unter dem Cursor
Akzeptieren	Esc	Akzeptiert gegenwärtiges Ziel und geht zurück zum Cockpit

GEFECHTE

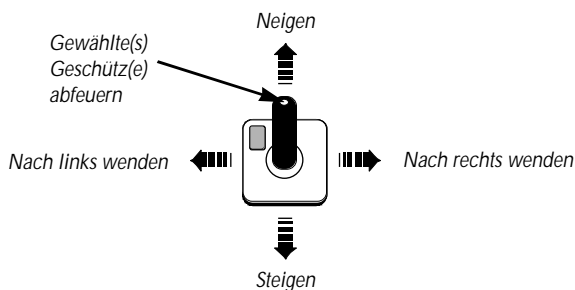
Ziel	T	Anderes Ziel bestimmen
Aufschalten	L	Auf momentanes Ziel aufschalten

ITTS		Schaltet ITTS ein/aus
Waffe abfeuern	Enter	Feuert Waffe (gewählten Werfer oder Transportstrahl) ab
Geschütz abfeuern	Leertaste	Feuert gewählte(s) Geschütz(e) ab
Waffe	W	Aktiviert nächste Waffe (Werfer oder Transportstrahl)
Geschütz	G	Aktiviert das nächstfolgende Geschütz
1. Geschütz	1	Schaltet erste Geschützart ein/aus
2. Geschütz	2	Schaltet zweite Geschützart ein/aus
3. Geschütz	3	Schaltet dritte Geschützart ein/aus
4. Geschütz	4	Schaltet vierte Geschützart ein/aus
Schildlevel	S	Geht vorwärts durch die Levels
Fracht abwerfen	X	

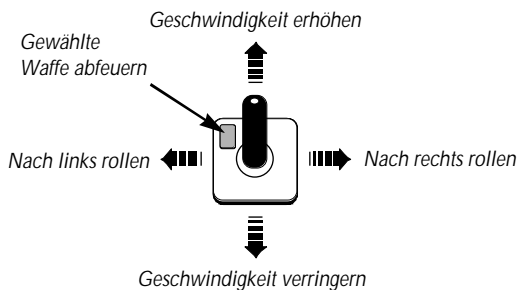
MULTIFUNKTIONSANZEIGEN (MFDS)

MFD 1	[Geht die Optionen von MFD 1 durch
MFD 2]	Geht die Optionen von MFD 2 durch
Schadensbericht	R	
Ziel	D	(Gibt außerdem an, warum Autopilot, Transportstrahl oder Hypersprung nicht benutzt werden können)
Ziel untersuchen	E	
Kommunikation	C	
Nutzlastanzeige	M	(Innerhalb des Typs Zahlen benutzen; mit M dann

JOYSTICK



JOYSTICK (WÄHREND SIE KNOPF 2 GEDRÜCKT HALTEN)



zurück zur Hauptnutzlastanzeige)

Objekt betrachten **V**

Zoomen **Z**

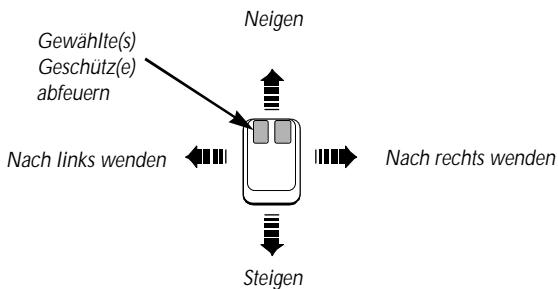
Geschützzuladung **G**

Waffenzuladung **W**

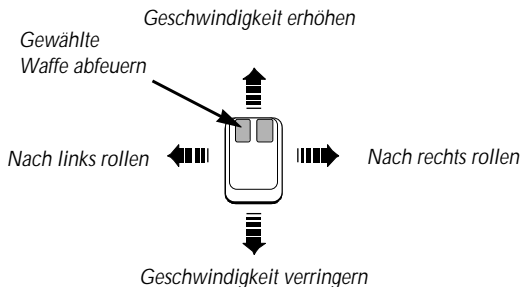
(Schaltet Zoom in MFD für Objektbetrachtung um)

KAMERAS

MAUS



MAUS (MIT GEDRÜCKTEM RECHTEM KNOPF)



PRIVATEER SCHNELLSTARTANLEITUNG

Spielbeginn. Im *Installationsführer* erfahren Sie, wie *Privateer* installiert wird.

Wechseln Sie nach der Installation in das Verzeichnis, in dem Sie das Spiel installiert haben (das vorgegebene ist \PRIVATEER). Geben Sie PRIV <Enter> ein, um das Spiel zu beginnen.

Drücken Sie **Esc**, um die Einleitung zu überspringen. (Beim ersten Mal sollten Sie sich die Einleitung jedoch ansehen, da sie wichtige Hintergrundinformationen liefert.)

TITLE SCREEN (TITELBILDSCHIRM)

Um eine Option zu wählen, klicken Sie diese an, drücken **N**, **L**, **O** oder **Q** oder benutzen eine der vier Pfeiltasten, um den Cursor auf der Option zu plazieren. Drücken Sie nun **Enter**.

NEW (NEU - N). Hier müssen Sie den Namen und das Funkrufzeichen Ihrer Spielfigur eingeben. Danach beginnen Sie das Spiel.

LOAD (LADEN - L). Zeigt eine Liste der gesicherten Spiele (sofern vorhanden). Wählen Sie eines davon zum Laden. (Sie können auch aus dem Spiel heraus ein gesichertes Spiel laden, indem Sie Ihren Personalcomputer benutzen.)

OPTIONS (OPTIONEN - O). Damit können Sie die Spieloptionen verändern. (Während des Spiels sind diese Optionen über **Alt-O** zu erreichen - siehe *Optionenbildschirm*.)

QUIT (ABBRECHEN - Q). Verläßt das Spiel und bringt Sie zum Betriebssystem. (Während des Spiels können Sie mit **Alt-X** zu DOS abbrechen.)

OPTIONS SCREEN (OPTIONENBILDSCHIRM)



Während des Spiels erreichen Sie diese Optionen über **Alt-O**. Um eine zu wählen, klicken Sie diese an oder setzen mit Hilfe der Pfeiltasten den Cursor darauf und drücken dann **Enter**.

UNLIMITED AMMO (UNBEGRENZTE MUNITION). Verhindert Energieverbrauch beim Feuern von Geschützen, so daß Sie unbegrenzte Feuerkraft haben. **Wichtiger Hinweis:** Wenn Sie die Option "Unlimited Ammo" wählen, nachdem Sie einen Auftrag angenommen und bevor Sie ihn vollendet haben, dann erhalten Sie für diesen Einsatz keine Bezahlung. "Unlimited Ammo" ist eine Mogelfunktion, mit der Sie unter für Sie vorteilhaften Bedingungen den Kampf üben können.

INVULNERABILITY (UNVERLETZLICHKEIT). Verhindert, daß Ihr Schiff Schaden davonträgt. **Wichtiger Hinweis:** Wenn Sie die Option "Invulnerability" wählen, nachdem Sie einen Auftrag angenommen und bevor Sie ihn vollendet haben, dann erhalten Sie für diesen Einsatz keine Bezahlung. "Invulnerability" ist eine Mogelfunktion, mit der Sie unter für Sie vorteilhaften Bedingungen den Kampf üben können.

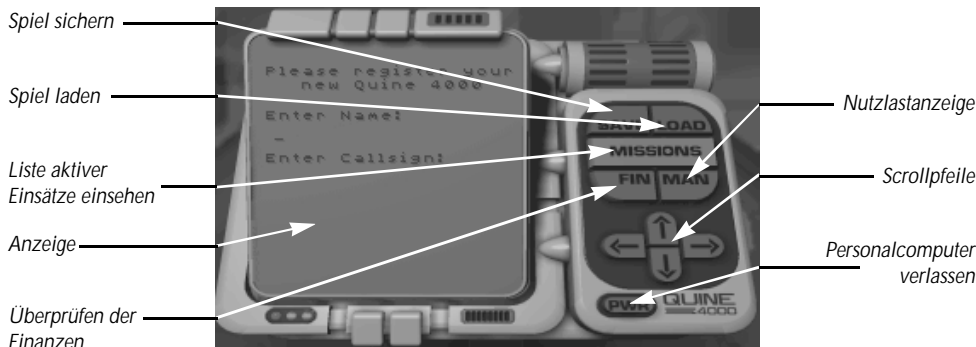
JOYSTICK CALIBRATION (KALIBRIEREN IHRES JOYSTICKS). Wenn Ihr Cursor abrutscht oder Ihr Schiff ungesteuerte Bewegungen im Raum vollzieht, wählen Sie "Joystick Calibration" und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

MUSIC, SOUND FX (MUSIK, SOUNDEFFEKTE). Klicken Sie diese Option an, um Musik und Soundeffekte ein- und auszuschalten. Wenn Sie Ihre Soundkarte oder die Port-Konfiguration ändern, befolgen Sie die Anweisungen im *Installationsführer*, und lassen Sie noch einmal das Installationsprogramm ablaufen.

MOUSE, KEYBOARD, JOYSTICK. (MAUS, TASTATUR, JOYSTICK). Um sich auf einer Basis zu bewegen, können Sie Maus, Tastatur oder Joystick verwenden. Fliegen Sie jedoch durch den Weltraum, dann kann nur jeweils eine Steuerungsmethode benutzt werden. Wählen Sie daher die Methode (Maus, Tastatur oder Joystick), mit der Sie Ihr Schiff steuern wollen.

RESUME, CANCEL (WIEDER AUFNEHMEN, ABBRUCH). Klicken Sie "Wieder aufnehmen" an, um zum Titelschirm oder zu der Stelle zurückzugehen, an der Sie das Spiel unterbrochen haben. Klicken Sie "Cancel" an, um Änderungen, die Sie auf dem Optionenbildschirm vorgenommen haben, wieder rückgängig zu machen und dorthin zurückzukehren, wo Sie aufgehört hatten.

PERSONALCOMPUTER



Ihr Personalcomputer steht nur auf der Basis zur Verfügung. Alle in ihm enthaltenen Informationen können Sie während des Raumfluges über Ihre MFDs (Multifunktionsanzeigen) und die Navigationskarte abrufen. Außerdem erhalten Sie keinen Zugriff, wenn Sie gerade mit einem anderen Computer arbeiten (auf den Bildschirmen für die Börse, für den Einsatzcomputer, den Schiffsumbau, den Raumschiffhändler oder die Gilden).

Um Ihren Personalcomputer zu öffnen, geben Sie **C** ein, oder drücken Sie gleichzeitig beide Knöpfe auf Ihrer Maus oder Ihrem Joystick.

Zum Beenden klicken Sie **PWR** (unten auf dem Gerät) an, oder **ESC**

SAVE (Sichern - S oder SAVE). Geben Sie den Namen Ihres gesicherten Spiels ein, und drücken Sie **Enter**. Sobald Sie einem gesicherten Spiel einen Namen gegeben haben, können Sie diesen nicht mehr ändern oder löschen. Die Zahl der möglichen gesicherten Spiele ist jedoch unbegrenzt. Reicht ein Bildschirm für die gesicherten Spiele nicht aus, dann klicken Sie den Pfeil nach oben oder unten an, um durch die übrigen Bildschirme zu scrollen.

Um ein bereits bestehendes Spiel zu überschreiben, klicken Sie den Namen des vorher gesicherten Spiels an (er erscheint im Kasten) und dann erneut **SAVE**. Sie können ein altes Spiel nur überschreiben, wenn Sie denselben Namen benutzen. Die Eingabe desselben Namens überschreibt automatisch das vorher gesicherte Spiel.

LOAD (Laden - L oder LOAD). Geben Sie den Namen des Spiels ein, und drücken Sie dann **Enter** (oder klicken Sie den Namen und dann wieder LOAD an). Haben Sie gesicherte Spiele auf mehr als einem Bildschirm, scrollen Sie mit Hilfe der Pfeile nach oben und unten durch die Bildschirme.

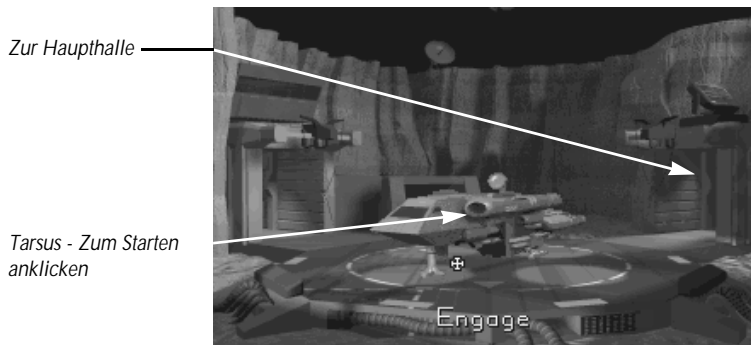
MISSIONS (Einsätze - M oder MISSIONS). Scrollen Sie mit Hilfe der Pfeile nach oben und unten durch alle momentan aktiven Einsätze. Die Anzeige gibt Ihnen für jeden Einsatz Typ, Ort, Einzelheiten des Auftrags und die Belohnung an. Erscheint ein Einsatz, den Sie akzeptiert haben, nicht, dann haben Sie entweder die Aufgabe bereits erfüllt oder sie nicht erfüllt, indem Sie vor ihrem Abschluß gelandet sind.

FIN (Finanzen - F oder FIN). Dies ist Ihr aktueller Stand an Krediteinheiten.

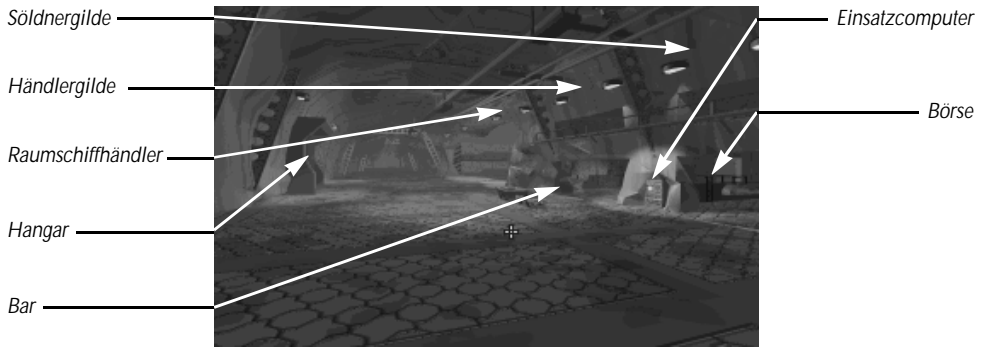
MAN (Nutzlastanzeige - C oder MAN). Hier werden alle Gegenstände in Ihrem Frachtraum mit Angabe der Menge und des verbleibenden Platzes im Laderaum aufgeführt.

AUFBAU DER BASEN

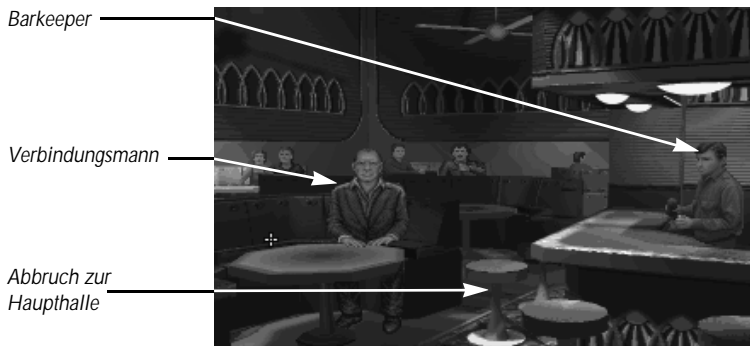
Auf jeder Basis gibt es einige oder alle der folgenden Einrichtungen. Sie können auf all diese Bildschirme mit Maus, Tastatur oder Joystick zugreifen. Außerdem können Sie mit der **Tab**-Taste von einem "Hot Spot" (Aktionspunkt) zum anderen gehen und **Enter** drücken, um den gewählten Ort zu besuchen. Gibt es auf einem Monitor einen oder mehr Pfeilknöpfe, dann klicken Sie diese an, um durch die verfügbare Auswahl zu scrollen.



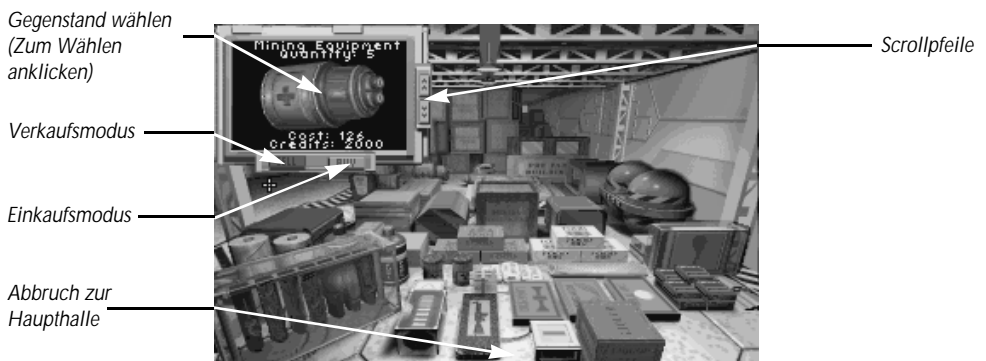
Hangar. Dies ist der erste Platz, den Sie auf jeder Basis zu Gesicht bekommen. Von hier aus können Sie zur Haupthalle gehen oder in den Weltraum starten.



Haupthalle. Sämtliche Gewerbe befinden sich direkt an der Haupthalle jeder Basis. Die Haupthallen sind von Basis zu Basis verschieden.



Bar. Bars sind äußerst nützlich, um Informationen und Arbeit zu bekommen. Die Barkeeper wissen über jedes Gerücht Bescheid, und manche der Gäste haben lukrative und interessante Aufträge zu vergeben.



Börse. Hier wird der gesamte Handel abgewickelt. Das Handels-Interface (der Monitor in der oberen linken Ecke) ist normalerweise auf den Einkaufsmodus eingestellt.

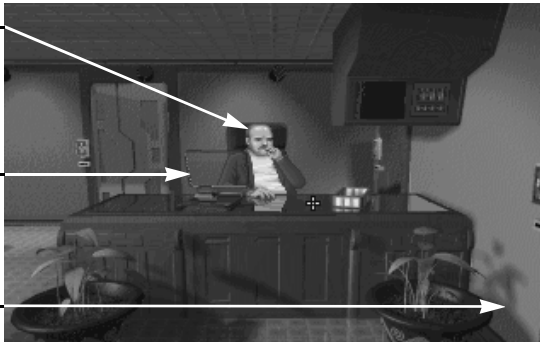
Um ein Exemplar eines Gegenstandes zu kaufen, klicken Sie dessen Bild auf dem Monitor mit dem linken Mausknopf an. Um alle Exemplare davon zu kaufen, benutzen Sie den rechten Mausknopf.

Klicken Sie SELL (Verkaufen) an, um das Gerät in den Verkaufsmodus zu versetzen. Um ein Exemplar eines Gegenstandes zu verkaufen, klicken Sie dessen Bild auf dem Monitor mit dem linken Mausknopf an. Um alle Exemplare davon zu verkaufen, benutzen Sie den rechten Mausknopf. Wenn Sie wissen, daß Sie einen Gegenstand in Ihrem Frachtraum haben, er jedoch im Verkaufsmodus nicht erscheint, dann braucht die Basis entweder diesen Gegenstand nicht oder weigert sich, ihn anzunehmen. Die Hauptstadt Neu-Konstantinopel zum Beispiel weist die illegalen Drogen Brilliance und Ultimate zurück.

Gespräch mit einem
Offizier der Gilde

Zugriff auf
Einsatzcomputer der
Gilde

Abbruch zur
Haupthalle

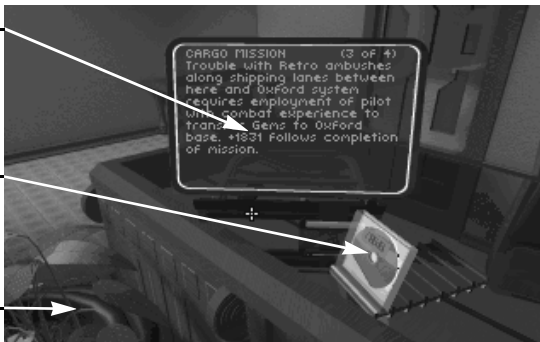


Händlergilde. Die Händlergilde vergibt Einsätze, die mit Handelsrouten in Verbindung stehen, einschließlich Prämien- und Frachtaufträgen. Sie müssen der Gilde beitreten, um deren Einsätze zu fliegen. Sprechen Sie mit ihrem Vertreter, um Mitglied zu werden. Sie bezahlen eine einmalige Gebühr von 1000 Krediteinheiten. Klicken Sie nach der Bezahlung den Computer an, um sich die verfügbaren Einsätze anzusehen.

Angezeigten Einsatz
annehmen

Nächsten Einsatz
wählen

Abbruch zur
Händlergilde



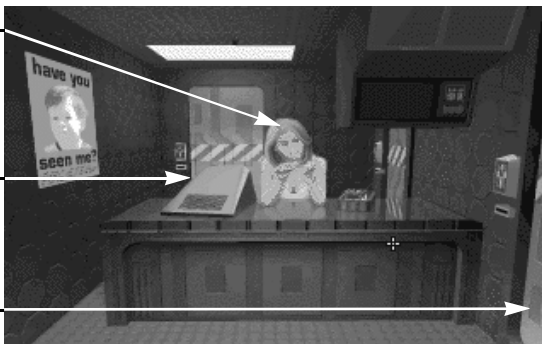
Klicken Sie den Bildschirm an, um den Computer zu aktivieren. Sobald er alle Sektoren nach verfügbaren Einsätzen abgesucht hat, klicken Sie eine CD an, um einen Auftrag zu sehen. Um einen Einsatz anzunehmen, klicken Sie den Bildschirm an (woraufhin die Disk verschwindet). Gehen Sie nun zurück zum Gildebüro, indem Sie den Bildschirm unten anklicken.

Auf den meisten Basen gibt es einen Vertreter der Gilde. Sie werden allerdings auch dann für einen abgeschlossenen Auftrag bezahlt, wenn kein Gildevertreter anwesend ist. Wenn Sie vor Abschluß eines Auftrags landen, erhalten Sie keine Bezahlung dafür. Nehmen Sie daher keinen Einsatz an, wenn Sie auf einer anderen Basis landen wollen, bevor Sie ihn vollenden können. Nehmen Sie auch keine Frachtaufträge zu verschiedenen Basen an, da der zweite Auftrag als gescheitert gilt, sobald Sie auf der ersten Basis landen.

Gespräch mit einem
Offizier der Gilde

Zugriff auf
Einsatzcomputer der
Gilde

Abbruch zur
Haupthalle

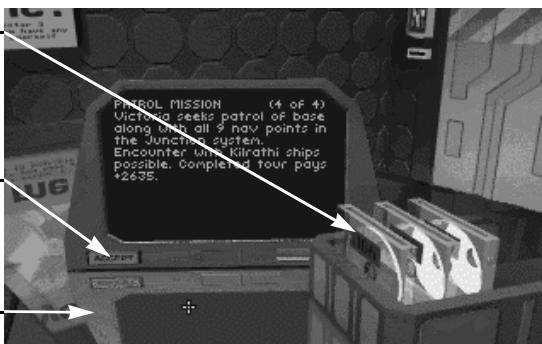


Söldnergilde. Die Söldnergilde vergibt Kampfaufträge. Dazu gehören Prämien-, Angriffs-, Patrouillen- und Basen-Verteidigungseinsätze. Sie müssen der Gilde beitreten, um deren Einsätze zu fliegen. Sprechen Sie mit ihrem Vertreter, um Mitglied zu werden. Sie bezahlen eine einmalige Gebühr von 5000 Krediteinheiten. Klicken Sie nach der Bezahlung den Computer an, um sich die verfügbaren Einsätze anzusehen.

Einsatz wählen

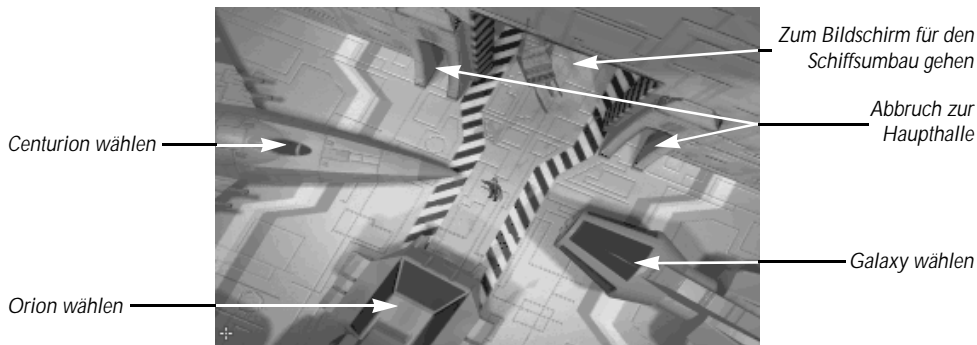
Angezeigten Einsatz
annehmen

Abbruch zur
Söldnergilde

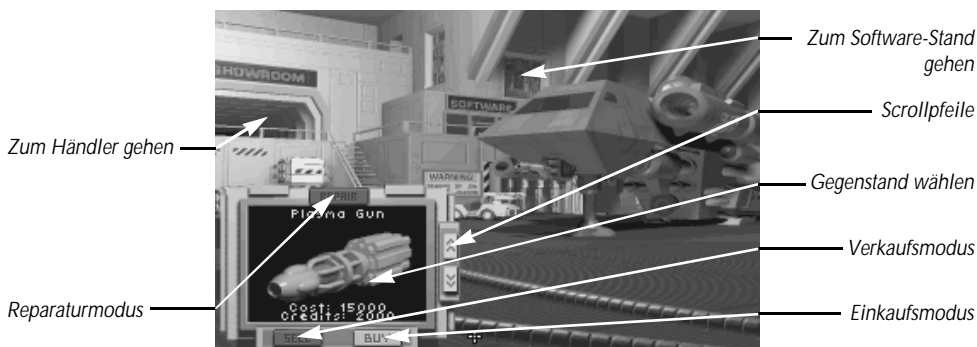


Klicken Sie den Bildschirm an, um den Computer zu aktivieren. Sobald er alle Sektoren nach verfügbaren Einsätzen abgesucht hat, klicken Sie eine CD an, um einen Auftrag zu sehen. Um einen Einsatz anzunehmen, klicken Sie den ACCEPT-Knopf an (woraufhin die Disk verschwindet). Gehen Sie nun zurück zum Gildebüro, indem Sie den Bildschirm unten anklicken.

Auf den meisten Basen gibt es einen Vertreter der Gilde. Sie werden allerdings auch dann für einen abgeschlossenen Auftrag bezahlt, wenn kein Gildevertreter anwesend ist. Wenn Sie vor Abschluß eines Auftrags landen, erhalten Sie keine Bezahlung dafür. Nehmen Sie daher keinen Einsatz an, wenn Sie auf einer anderen Basis landen wollen, bevor Sie ihn vollenden können.

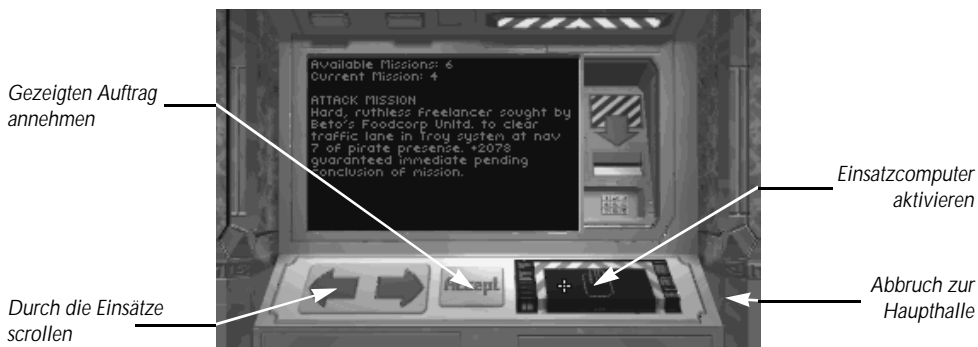


Raumschiffhändler. Ihnen stehen drei Schiffstypen zur Verfügung. Möchten Sie ein Raumschiff kaufen, dann klicken Sie das gewünschte an, und der Händler wird Ihnen ein Geschäft anbieten. Haben Sie zuviel Fracht für das neue Schiff, dann schlägt er Ihnen vor, einen Teil davon zu verkaufen und danach wiederzukommen. Können Sie sich das neue Schiff nicht leisten, dann teilt er Ihnen dies mit. Wenn Sie ein neues Schiff kaufen, wird Ihr altes zum augenblicklichen Wert in Zahlung genommen. Sämtliche Zusätze werden ebenfalls zum Kaufpreis erstattet.



Schiffsumbau. Wählen Sie BUY, SELL (Kaufen, Verkaufen) oder REPAIR (Reparieren). Klicken Sie den Gegenstand an, den Sie kaufen, verkaufen oder reparieren lassen wollen (je nach dem gewählten Modus). Erscheint ein Icon, wenn Sie etwas kaufen, dann ziehen Sie dieses an die Stelle Ihres Schiffes, an der Sie den Gegenstand plazieren möchten. Klicken Sie im Einkaufsmodus Raketen oder Torpedos mit dem rechten Mausknopf an, wenn Sie so viele kaufen wollen, wie Sie sich leisten können oder wie in Ihre Werfer passen. Anklicken mit dem rechten Mausknopf im Verkaufsmodus verkauft sämtliche Raketen oder Torpedos.

Software-Stand. Wählen Sie BUY, SELL (Kaufen, Verkaufen) oder REPAIR (Reparieren) für Scanner und Karten. Mit Hilfe der Pfeilkнопfe können Sie durch die verfügbaren Waren scrollen. Möchten Sie einen Gegenstand kaufen, dann klicken Sie ihn an, um ihn auf den Bildschirm zu rufen. Um den Gegenstand zu kaufen, verkaufen oder reparieren zu lassen, klicken Sie (im entsprechenden Modus) den Monitor an.

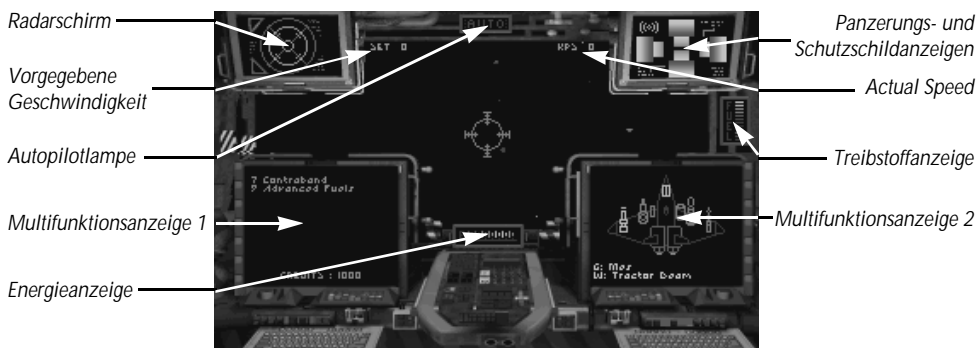


Einsatzcomputer. Aktivieren Sie ihn, indem Sie das Handflächen-Icon anklicken. Haben Sie einen Auftrag gefunden, der Ihnen gefällt, dann klicken Sie den ACCEPT-Knopf (Annehmen) an. Ein Einsatz, den Sie angenommen haben, erscheint nicht mehr im Einsatzcomputer (sondern auf der Liste in Ihrem Personalcomputer).

EINSÄTZE

Aufträge aus den Einsatzcomputern beider Gilden werden nach dem gleichen Schema bearbeitet. Ein angenommener Auftrag wird in die Liste Ihrer Einsätze aufgenommen, bis Sie ihn in Angriff nehmen. Ein Frachtauftrag startet, sobald Sie die Basis verlassen. Alle anderen Einsatztypen beginnen, sobald Sie sich einem der in den Anweisungen angegebenen Navigationspunkte nähern. Sie werden automatisch bezahlt, wenn Sie einen Auftrag abgeschlossen haben (und auf einer Basis gelandet sind). Wenn Sie nach Beginn, aber vor Abschluß eines Auftrags landen, gilt er als gescheitert. Nehmen Sie daher keinen Einsatz an, wenn Sie auf einer anderen Basis landen wollen, bevor Sie ihn vollenden können. Nehmen Sie auch keine Frachtaufträge zu verschiedenen Basen an, da der zweite Auftrag als gescheitert gilt, sobald Sie auf der ersten Basis landen.

RAUMFLUG



Die Cockpits der vier Raumschiffe, die Sie fliegen können, mögen zwar sehr unterschiedlich wirken, im Prinzip sind sie jedoch alle gleich. In allen Cockpits gibt es die folgenden Systeme.

Treibstoff. Wird nur für Hypersprünge von einem System zum anderen benutzt. Sobald Sie ein Hypersprungetriebwerk erworben haben, können Sie bis zu sechs Hypersprünge ausführen. Auf jeder Basis wird der Treibstoff automatisch wieder aufgefüllt. Achten Sie daher darauf, daß Ihr sechster Hypersprung Sie in ein System mit einer Basis bringt.

Energie. Wird für den Antrieb, die Nachbrenner und die Aufrechterhaltung der Schutzschilde benutzt. Setzen Sie Ihre Energiereserven klug ein; benutzen Sie z.B. möglichst keine Nachbrenner, während Sie Geschütze mit hohem Energieverbrauch einsetzen. Die verfügbare Energie kann durch den Kauf von Triebwerkaufwertungen erhöht werden. Ohne eine entsprechende Triebwerkaufwertung können Sie zusätzliche Systeme, die Sie gekauft haben, nicht betreiben.

Schutzschilde und Panzerung. Mit **S** können Sie durch die aktiven Schutzschildlevels gehen (in Schritten von jeweils einem Drittel, es sei denn, Sie haben nur Stufe 1 oder 2). Die Anzeige gibt Schäden an Schutzschilden und Panzerung an.

Geschwindigkeit. SET (Vorgegeben) zeigt die Geschwindigkeit an, die Ihr Schiff beizubehalten versucht. KPS (Klicks pro Sekunde) gibt die momentane Geschwindigkeit an.

Die **Rücktaste** setzt die Geschwindigkeit auf Null.

Die **Tab**-Taste zündet die Nachbrenner (falls vorhanden).

Geschwindigkeit erhöhen/verringern:

- **Tastatur:** +/- drücken
- **Maus:** Bei gedrücktem rechtem Mausknopf die Maus von sich weg/auf sich zu bewegen
- **Joystick:** Joystick-Knopf 2 gedrückt halten und den Joystick vorwärts/zurück ziehen

Radar. Der mittlere Kreis zeigt Objekte vor Ihnen. Die Quadranten bezeichnen Objekte an den Seiten, über oder unter Ihnen. Im äußeren Ring befinden sich die Objekte hinter Ihnen. Bei einfachen Scannern erscheinen alle Objekte in Grau. Bei den weiterentwickelten Modellen sind die Objekte farblich codiert:

- **Rot** Gegnerischer Kampffjäger
- **Dunkelblau** Befreundeter Kampffjäger
- **Gelb** Rakete
- **Orange** Neutral, Aufnehmbares Objekt
- **Hellblau** Hypersprungsphäre
- **Grau** Basis

Multifunktionsanzeigen (MFDs). Die *Tarsus* und die *Centurion* haben je ein MFD, die *Orion* und die *Galaxy* je zwei. Alle MFD-Optionen können auf jedem Bildschirm erscheinen. Mit **g** gehen Sie durch die Optionen auf einem einzelnen MFD oder einem linken MFD, wenn Sie zwei besitzen. Mit **h** gehen Sie durch die Optionen des rechten MFDs. Auf dem MFD können folgende Informationen erscheinen:

Destination (Ziel). **D** zeigt Ihr gewähltes Ziel, die Entfernung bis dahin und Ihre augenblickliche Position im System an. Sollten Sie während dieser Anzeige nicht den Autopiloten einsetzen können, wird Ihnen der Grund dafür mitgeteilt.

Examine Target (Ziel untersuchen). **E** zeigt einen Umriß Ihres Ziels mit dessen Schutzschild und möglichen Beschädigungen sowie die Entfernung dazu. Mit besseren Scannern wird auch der Typ des Objekts angegeben.

Report Damage (Schadensbericht). **R** zeigt wichtige Bestandteile des Schiffes und deren Status an:

- **Grün** Intaktes System
- **Gelb** Leicht beschädigt
- **Orange** Stark beschädigt
- **Rot** Außer Betrieb
- **Grau** Irreparable Schäden

Cargo Manifest (Nutzlastanzeige). **M** gibt Ihre augenblickliche Nutzlastmenge und die verfügbaren Krediteinheiten an. Vor jedem Frachtartikel steht eine Zahl. Wenn Sie diese Nummer eingeben, erhalten Sie eine ausführlichere Liste. Von diesem Einzelbericht aus kommen Sie mit **M** wieder zurück zum Hauptnutzlastanzeige-Bildschirm.

View Object (Objekt betrachten). **V** zeigt eine Kameransicht des momentan angepeilten Objekts. **Z** schaltet zwischen einer Nahaufnahme und einer Ansicht aus größerer Entfernung um.

Weapons and Gun Loadout (Waffen- und Geschützzuladung). **W** oder **G** zeigt die Waffenzuladung Ihres Schiffes an. Mit **W** können Sie alle Werfer-Optionen nacheinander durchgehen und aktivieren (Rakete, Torpedo, Transportstrahl). **G** geht nacheinander durch die möglichen Geschützoptionen und aktiviert sie.

Communications (Kommunikation). **C** zeigt das Kommunikations-MFD. Können Sie nach Aufrufen dieses MFDs kommunizieren, dann erscheint eine numerierte Liste mit möglichen Meldungen. Drücken Sie die Nummer der gewünschten Meldung, um sie zu senden. (Können Sie mit mehr als einer Person sprechen, dann müssen Sie zuerst die Nummer der Person wählen, mit der Sie sprechen möchten, und dann die Meldung.) Sie können mit jedem momentanen Ziel und jeder Basis im System kommunizieren. Wenn ein anderer Pilot mit Ihnen sprechen will, erscheint sein Bild auf dem MFD.

Geschütze aktivieren. Um Geschütze direkt über die Tastatur zu aktivieren (ohne vorher den MFD-Bildschirm aufzurufen), drücken Sie **1**, **2**, **3** oder **4**. Jede Zahl aktiviert eine andere Geschützgruppe.

Hypersprung. Sie brauchen ein Hypersprungtriebwerk, um von einem System zum anderen zu springen. Fliegen Sie in einen Hypersprung-Punkt hinein (eine dunstige blaue Sphäre), und drücken Sie **J**. Ein paar Sekunden lang sind Sie verwundbar, während Ihr Hypersprungtriebwerk sich auflädt. Mit einem vollen Tank können Sie sechs Hypersprünge ausführen. Achten Sie darauf, daß Sie eine Karte des Systems besitzen, in das Sie springen.

Fracht abwerfen. Drücken Sie **X**, um Ihre Fracht in den Weltraum abzustoßen.

Zielsuchsystem. Ihr Zielsuchsystem wird automatisch aktiviert und schaltet sich jeweils auf ein Schiff auf. Mit **T** können Sie durch die verschiedenen Ziele gehen, wenn sich mehr als eines in Reichweite befindet. **L** nimmt die Zielaufschaltung vor; die Zielklammern auf Ihrem HUD verwandeln sich in einen geschlossenen Kasten um das Ziel, und es wird auf Ihrem Radarschirm mit einem kleinen Kreuz markiert.

FF-Raketen (Freund-oder-Feind-Erkennung) und IR-Raketen (Image Recognition - Bilderkennung) funktionieren nur mit Zielaufschaltung. Ist diese erreicht, dann erscheint ein Rhombus über dem Ziel in Klammern.

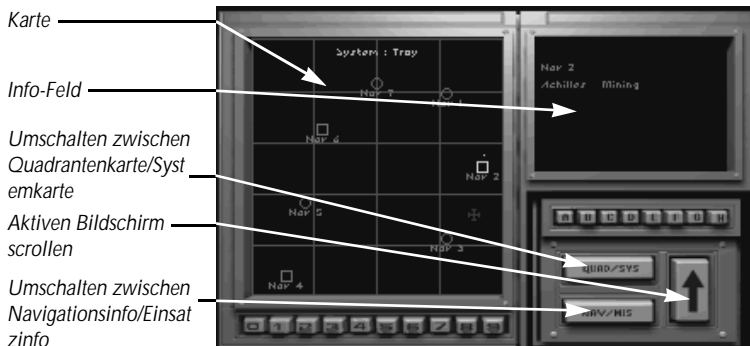
ITTS (Trägheits-Zielerfassungs- und Verfolgungssystem). Wenn Sie den richtigen Scanner dafür haben, aktivieren Sie Ihr ITTS mit **I**. Es berechnet für Sie, aus welcher Position Sie Ihr Ziel am ehesten treffen. Für jeden Geschütztyp gibt es ein anderes farblich codiertes ITTS-Kreuz:

- **Türkis** Neutronengeschütz
- **Naturweiß** Meson-Blaster
- **Pfirsich** Ionen-Impulsgeschütz
- **Grau** Masse-Treiber
- **Lachsfarben** Partikelgeschütz
- **Hellrot** Laser
- **Dunkelrot** Plasmageschütz
- **Violett** Tachyon-Blaster

Transportstrahl. Drücken Sie **W**, und gehen Sie Ihre Waffen bis zum Transportstrahl (Tractor Beam) durch. "Feuern" Sie auf ein aufnehmbares Objekt (z.B. abgeworfene Fracht, Bergungsgut oder einen abgesprungenen Piloten), um es in Ihren Frachtraum zu holen.

Autopilot. Drücken Sie **A**, wenn die Anzeige mit der Bezeichnung AUTO in Ihrem Cockpit aufleuchtet. (Sie leuchtet nur dann auf, wenn keine gegnerischen Kampfflüger oder Asteroiden in der Nähe sind.) Der Autopilot wird automatisch abgeschaltet, wenn Sie sich einer Gefahr nähern oder Ihr Ziel erreicht haben.

Navigationssystem. Drücken Sie **N**, um Ihre Navigationskarte abzurufen. Nur mit deren Hilfe finden Sie Orientierungspunkte im Weltraum und können auf die komplexen Informationen für die Navigation zugreifen, die Sie mit Sicherheit benötigen werden.



Zunächst wird die Systemkarte gezeigt. (Mit **N** wird von der Quadrantenkarte zur Systemkarte umgeschaltet.) Geben Sie **N** ein, oder klicken Sie wiederholt den großen Pfeilknopf an, um die Navigationspunkte durchzugehen. Sie können die Navigationspunkte auch durch direktes Anklicken wählen.

Farbcode der Systemkarte:

- **Grüner Kreis** Navigationspunkt - normalerweise eine Boje
- **Grünes Quadrat** Basis, auf der Sie landen können. Nach Wahl eines Quadrates erhalten Sie rechts neben der Karte genauere Informationen.
- **Blauer Kreis** Hypersprung-Punkt
- **Gelb** Augenblicklich gewählter Navigationspunkt
- **Hellrot** Navigationspunkt, an dem sich das Einsatzziel befindet
- **Weißer Punkt** Position Ihres Schiffes

PREISE

Alle Preise werden in Krediteinheiten angegeben.

SCHIFFE (SHIPS)

Orion	50.000
Galaxy	90.000
Centurion	130.000
Nachbrenner (Afterburner)	3000

PANZERUNG (ARMOUR)

Plasmastahl-Panzerung (Plasteel)	1000
Wolfram-Panzerung (Tungsten)	1500
Frachtraumerweiterung (Cargo Expansion)	1000

ELOGM (ECM)

Level 1	1000
Level 2	5000
Level 3	10.000

TRIEBWERKE (ENGINES)

Level 1	10.000
Level 2	20.000
Level 3	40.000
Level 4	65.000
Level 5	100.000
Hypersprungtriebwerk (Jump Drive)	10.000

NAVIGATIONSKARTEN (NAV MAPS)

Clarke	2000
Fariss	2000
Humboldt	2000
Potter	2000
Alle Karten (All Maps)	5000
Reparatur-Droide (Repair Droid)	30.000

SCANNER

Iris Mk I	5000
Iris Mk II	10.000
Iris Mk III	15.000
Hunter 6	10.000
Hunter 6i	17.500
Hunter Infinity	30.000

B & S Tripwire	20.000
B & S E.Y.E.	30.000
B & S Omni	50.000

SCHUTZSCHILDGENERATOREN (SHIELD GENERATORS)

Level 1	5000
Level 2	20.000
Level 3	40.000
Level 4	70.000
Level 5	100.000
Transportstrahl (Tractor Beam)	3000
Turm (Turret - alle Typen)	10.000

GESCHÜTZE (GUNS)

Laser	1000
Masse-Treiber (Mass Driver)	1500
Meson-Blaster	2500
Neutronengeschütz	5000
Partikelgeschütz	6500
Tachyon-Geschütz (Tachyon Gun)	12.000
Ionen-Impulsgeschütz (Ionic Pulse Cannon)	15.000
Plasmageschütz (Plasma Gun)	20.000
Raketenwerfer (Missile Launcher)	5000

RAKETEN (MISSILES)

Ungelenkt (DF - Dumb Fire)	20
Wärmesuchend (HS - Heat Seeker)	35
Bilderkennung (IR Image Recognition)	75
Freund-oder-Feind-Erkennung (FF - Friend or Foe)	100
Torpedowerfer (Torpedo Launcher)	2000
Torpedo	15