



INHALT

	<i>Seite Nr.</i>
Mitarbeiter	2
Einführung	3
Beginn	4
Vor mehreren Jahren	5
Die Erde - Ein sterbender Planet	5
Evath - Eine neue Hoffnung	6
Die sich entwickelnde Nation	7
Energie	8
Ein Zwischenspiel	9
Mitral	10
Ihre Aufgabe	11
Bedienungspult	12
Bedienungspult - Einzelheiten	13
Informationsbildschirm	14
Bohren	15
Bohrsonde	16
Aufklärungsjet	17
Laserfeuer	18
Energie und Ihre Aufgabe	19
Spielhinweise	19

MITARBEITER

Konzept & Spielentwurf	: Ian Andrew
Programmmentwurf	: Chris Andrew
Programmierung	: Major Developments Chris Andrew Stephen "Bug" Northcott
Geschichte & Dokumentation	: Richard Robinson Graham Sowerby
Titelblatt	: Steinar Lund
Zusätzliches Bildmaterial	: Pete Carter
Toneffekte	: Steve Webb, Andrew Williams, Per Holst, Leigh Haynes, Ian Foster, Matt Gray
Computerkunst	: Ian Denny, Paul Gregory, Robin Chapman
Zusätzliche Beiträge	: Kim Booth, Helen Andrew, Lesley Anderson, John Andrew, Barbara Andrew
Druck	: St. George's Press

GARANTIE

Wenn Driller nicht lädt, senden Sie bitte nur die eigentliche Diskette oder das Band, ordnungsgemäß für den Versand geschützt, an die untenstehende Adresse zurück, und Sie erhalten einen kostenlosen Ersatz. Dieses Angebot beeinträchtigt nicht Ihre gesetzlichen Rechte.

Incentive Software Limited,
2 Minerva House, Calleva Park,
Aldermaston, Berks. RG7 4QW.
VEREINIGTES KÖNIGREICH

HINWEIS

@ 1987 Incentive Software Limited.

Das beiliegende Softwareprodukt sowie sämtliches Bildmaterial und sämtliche Dokumentationen, die damit in Verbindung stehen, sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten von Incentive Software Limited. Unerlaubtes Vervielfältigen, Leihen, Verleihen, Aufführen und Senden sind streng verboten.



ist ein Warenzeichen der Incentive Software Limited.

EINFÜHRUNG

Willkommen zur 'Driller'-Erfahrung!

WIR STELLEN VOR:

Das revolutionäre neue System, das von Major Developments, dem internen Programmierungs und Entwurfsteam von Incentive Software Limited, entworfen und entwickelt wurde. Freescape wurde in vielen Tausenden von Stunden entwickelt, die unsere Mitarbeiter damit verbracht haben, diesen Fortschritt an Realitätsnähe auf Ihren Computerbildschirm zu bringen. Zum ersten Mal können Sie eine dreidimensionale Festkörperumgebung bei vollkommener Bewegungsfreiheit erforschen. Sie können sich an jede Stelle des dreidimensionalen Raums bewegen und dann in jede Richtung schauen, und Ihre Sicht ist so, als ob Sie sich tatsächlich dort befänden.

Die volle Perspektivität der fremden Umgebung, der komplexe Ablauf des Spiels und die ausgedehnte, in allen Einzelheiten dargestellte Landschaft tragen zu der einzigartigen, fesselnden Atmosphäre von 'Driller' bei. Wir hoffen, Sie haben Spaß an diesem Erlebnis.

Oh, und viel Glück auch!

A handwritten signature in black ink that reads "Ian Andrew". The script is fluid and cursive, with the first letters of "Ian" and "Andrew" being capitalized and prominent.

Ian Andrew
(Verleger)

BEGINN

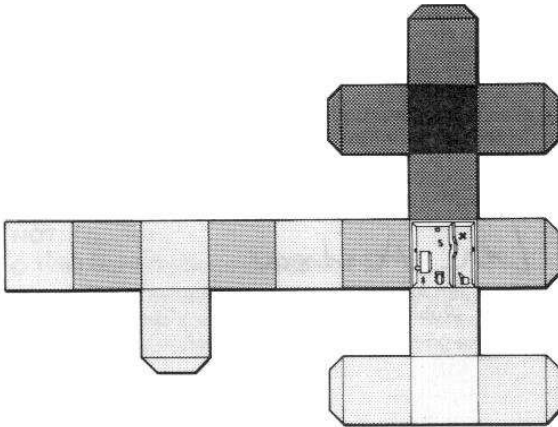
Dieses Paket enthält:

- (i) Das Band oder die Diskette 'Driller'
- (ii) Das Anweisungshandbuch 'Informationen des Bundes'
- (iii) Ein 3-D-Abbildungsmodell des Monds 'Mitral'
- (iv) Eine Referenzkarte mit den Ladeanweisungen und Steueroptionen

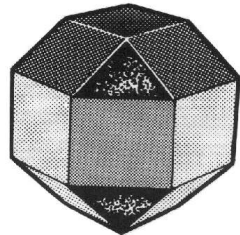
'Driller' spielt auf einem fremden Mond, der eine andere Welt in einem Bereich unserer Galaxie umkreist, den die Menschheit des 20. Jahrhunderts noch erforschen muß.

Aufgrund der Größe und Dreidimensionalität des Spielfelds haben wir diesem Paket eine Farbdarstellung des Monds, Mitral, beigelegt. Die Monddarstellung kann flach gelassen werden, um als Hilfe bei dem Zurechtfinden auf der Karte und bei der Orientierung in 2 Dimensionen zu dienen, oder aber in ein dreidimensionales Modell der Mitral umgebenden Plattformen gebaut werden. Hierzu falten Sie das Modell an den Linien und Klappen um, und befestigen jede Klappe mit Klebstoff oder Klebstreifen an der richtigen Stelle. Bringen Sie Zuerst Klappe 'A' an der Stelle der schwarzen Seite an, die mit 'A anbringen' bezeichnet ist, und wiederholen Sie dies mit B, C, usw. bis die Konstruktion fertig ist.

(i) Ausgebreitete Karte



(ii) Fertige Struktur



Das entstandene Polyedermodell stellt die 18 Mineralabbauplattformen dar, die über der Kraterlandschaft des Mondes erstellt wurden. Sie können sich Ihren eigenen Kurs auf dem Modell ausdenken und Anmerkungen oder Diagramme hinzufügen, die Ihnen beim Weiterkommen vielleicht helfen, unter anderem auch Gebäude, Kristalle, Wände, Türen, usw. Die erste Plattform, die, auf der Sie beginnen, wurde zu Ihrer Orientierung bereits festgelegt. Ihre Startposition ist durch das 'S' gekennzeichnet. Wenn Sie beginnen, schauen Sie in südöstliche Richtung.

SO KÖNNEN SIE SCHNELL BEGINNEN

Die LADEANWEISUNGEN und die STEUEROPTIONEN finden Sie auf der beigelegten Referenzkarte.

Um geradewegs mit Driller zu beginnen, schauen Sie im Abschnitt mit der Überschrift 'Ihre Aufgabe' auf Seite 11 nach, wo Ihre Aufgabe im einzelnen beschrieben wird, und Sie können die Erforschung mit dem geringsten Zeitverlust beginnen.

VOR MEHREREN JAHREN

Das Kind Lesleigh blickte neugierig auf seinen Lehrer. Das eine Auge des Lehrers leuchtete starr in die dunkle Nische des Klassenzimmerabteils zurück. Das Kind trommelte ungeduldig auf den Sensor des Lehrers und bat um weitere Informationen, die es, wie es sich gehört, in wenigen Sekunden erhielt.

Lesleigh war ein aufgewecktes Kind, er lernte schnell und war wissensdurstig, so daß ihm nach einer kurzen Jugendzeit als Erwachsener eine vielversprechende Karriere bevorstehen würde. Die Gestalt, die auf einem Drehstuhl nahe vor dem Bildschirm hockte, die Füße weit vom Fußboden entfernt baumeln lassend, hatte einen unersättlichen Appetit auf Tatsachen und Theorie. Der Sitz drehte sich ständig; Lesleigh konnte nicht stillsitzen nicht während einer Lektion.

DIE ERDE - EIN STERBENDER PLANET

Die Erde ist unser Mutterplanet, der in einem Sonnensystem liegt, das von dem Stern Vasculan weit entfernt ist.

Über die Erde und die Kultur ihrer Völker ist wenig Genaues bekannt, abgesehen von den Erinnerungen der ersten Ältesten, die elektronisch konserviert sind. Legenden sind in Volk Evath sehr verbreitet und werden dies auch in Zukunft sein, da die Hoffnung auf eine Wiedervereinigung mit den Vätern bleibt.

Die Menschen auf der Erde waren unverantwortlich, und es fehlte ihnen an Weitsicht, als sie die Elemente und Naturschätze des Planeten mißbrauchten. Die Böden wurden ausgebeutet und es wurde ihnen Nahrung vorenthalten, während sich viele Rassen und Nationen spalteten und ihre eigene Sprache und Kultur entwickelten. Die Trennung setzte sich in jedem Teil jeder Gesellschaft fort - die Völker waren gespalten, und der Einzelne dachte nur an sich selbst. Die andauernde Trennung von Gruppen und Ländern führte zu inneren Konflikten zwischen Einzelnen, Familien, Gesellschaften und schließlich Nationen. Das Fehlen von Harmonie bedeutete, daß es unmöglich war, dem Gesetz auf der Welt Geltung zu verschaffen, und kleine Auseinandersetzungen und persönliche Habsucht führten zu wachsender Kriminalität und letztendlich zu einem Krieg gewaltigen Ausmaßes.

Die Zerstörung der Welt und die Beendigung ihrer Existenz schienen die einzigen Ziele der Mehrheit der Erdenbewohner zu sein. Wenige wünschten sich dieses Ende, aber noch weniger sahen eine Lösung des schrecklichen Endes.

Es war tragisch, daß sehr viel Zeit und Reichtum für unwichtige Konflikte und die Zerstörung im großen Rahmen verschwendet wurden. Denn alle Erdenbewohner waren intelligent und genial, wie es nur wenige Evathaner sind. Zum Glück setzten einige Erdenbewohner ihre Gaben für nützlichere Zwecke ein - die Förderung des medizinischen Fortschritts und die physikalische Forschung. Selbst die Ältesten können nicht von allen Wundern der Erde erzählen, denn viele sind sicher vergessen. Aber von einigen dieser Errungenschaften profitiert unsere Gesellschaft heute - aufgrund des Vermächtnisses des medizinischen Fortschritts haben wir eine höhere Lebenserwartung, die mehr als doppelt so hoch ist, als die höchste durchschnittliche Lebenserwartung, die auf der Erde verzeichnet wurde, schnellere Entwicklungen und einen praktischen Stillstand des äußeren Alterungsprozesses.

Einige Wissenschaftler auf der Erde haben Bomben entwickelt, vor deren Verwendung sie sich fürchteten, während andere nach einem Ausweg suchten. Die Erde war überbevölkert und die menschliche Rasse suchte eine neue Heimat. Unbemannte Raumsonden wurden zu benachbarten Sonnensystemen und anderen Galaxien geschickt. Es dauerte Jahre, bis die erste Sonde von dem nächstgelegenen Planeten zurückkehrte.

EVATH - EINE NEUE HOFFNUNG

Eine Raumsonde kehrte von einer langen Reise zu dem von dem Stern Vascular beherrschten Sonnensystem zurück. Sie brachte über einen aufgezeichneten Film und Umweltproben Neuigkeiten von einem bewohnbaren Planeten, der der Erde nicht unähnlich war. Der neue Planet hatte einen viel kleineren Radius und kein erkennbares Tierleben, sondern nur primitive Vegetation. Evath, wie er nach einem vergessenen Wissenschaftler genannt wurde, war jünger als die Erde und zur Erhaltung des menschlichen Lebens, wie es der alte Planet solange getan hatte, ideal. Er war perfekt.

Es gab einen Nachteil. Evath war so weit von der Erde entfernt, daß die Reise in jedem größeren Raumschiff über ein Jahrhundert lang dauern würde. Keine Besatzung konnte so lange leben, keine Kolonie konnte von einem Raumschiff mit alten, klapprigen Reisenden aufgebaut werden. Die Raumfahrt war zu der Zeit nicht so fortgeschritten wie andere Wissenschaftszweige - es wurde mehr Geld für Raketen und Medizin ausgegeben, die einander perfekt ergänzten.

Die Reise würde unter Verwendung des bestehenden Raumschiffs unternommen, und die Probleme mit den neuesten Erkenntnissen der Wissenschaft überwunden werden müssen. Nach langer Überlegung entschied man sich für eine Lösung. Sie war nicht völlig zufriedenstellend, aber die Wissenschaftler wollten unbedingt, daß schnell etwas unternommen würde. Die Experimente mit Kryogenik (wobei Leben eingefroren wird, und der Alterungsprozeß bis zum Wiederauftauen vollständig zum Stillstand kommt) machten keine schnellen Fortschritte, sie waren jedoch weit genug fortgeschritten, um Embryos bei einer Wiederbelebungsrate von 87% 'einfrieren' zu können. Man beschloß, daß der erste menschliche Bote, der nach Evath geschickt werden würde, ein Raumschiff mit ungeborenen, unentwickelten Babies sein würde.

Diskrete Anfragen hatten eine Vielzahl von Freiwilligen zur Folge. Dreihundert Eltern wurden ausgewählt, die Embryos für die Reise spendeten; dreißig Eltern wurden ausgewählt, um ihre Kinder in die neue Welt zu bringen. Diese Menschen opferten ihr Leben, damit ihr Nachwuchs auf Evath 'geboren' werden würde. Die eigentlichen Eltern würden alt werden, und ihre Kinder die Aufgabe, das zukünftige Geschlecht zu beaufsichtigen und das Schiff zu dem fernen Planeten zu lenken, fortführen.

Über Generationen wurde der Schutz und die Sicherheit dieser winzigen Lebewesen sichergestellt, da neue Kinder an Bord des Schiffes geboren wurden, deren einziger Zweck es war, ihre noch nicht geborenen Enkel zu beschützen.

Die Lebensqualität auf der 'Exodus' war hoch. Das Schiff war groß genug, um große Teile der Kultur, Wissenschaft und der Maschinen der Erde aufzunehmen. Aber der tatsächliche Raum, den die zukünftige Bevölkerung des Evath beanspruchte, war vergleichsweise klein. Ein kleinerer Teil war einer Reihe von Embryos anderer Lebewesen gewidmet: Tiere und Pflanzen, die Nahrung liefern würden. Die Wächter aßen von Vorräten, die geplant und in genauen Mengen gepackt worden waren.

Und so landete die 'Exodus' an ihrem vorgesehenen Bestimmungsort. Die Wächter gaben alles, was sie gelernt hatten, oder an das sie sich erinnern konnten, an ihre Vorfahren weiter, die ihre ersten Schritte auf dem Boden des Evath machten ... und seitdem haben wir auf die Ankunft eines weiteren Raumschiffes von der Erde gewartet.

DIE SICH ENTWICKELNDE NATION

Die Kolonie auf dem Evath entwickelte sich nur langsam zu einem zivilisierten Staat. Schließlich begann sie als eine Nation von Kindern. Und daher gab es Anfangsschwierigkeiten. Eine Zeit lang drohte das Chaos überhandzunehmen, und es sah so aus, als würde der neue Planet es der Erde in der Entwicklung von Gegenkulturen und gespaltenen, unruhigen Staaten gleichtun.

Es blieb den ältesten Kolonisten, nämlich 'den Ältesten', vorbehalten, die Kontrolle über die ungebärdige Siedlung zu verstärken. Sie wurden von allen jüngeren noch sehr geachtet, die sie als die Quelle aller Weisheit und allen Wissens betrachteten. Alle Einsichten und Anweisungen kamen von den Ältesten, und unter ihren führenden Händen herrschte Frieden.

Die Jahre vergingen, und die Ältesten starben. Es wurden neue Älteste an ihrer Stelle ernannt, und sie hielten die Traditionen und Gesetze aufrecht, die eingeführt worden waren. Aber diese Herrschaft war innerhalb der Gemeinschaft nicht gefestigt, da die neuen Ältesten allen anderen gleichgestellt waren, da sie auch auf Evath 'geboren' waren. Es gab keine überlebenden Mitglieder der ursprünglichen Ältesten, die aus zweiter Hand sogar Erinnerungen an das Leben auf der Erde hatten. Es gab heftige Auseinandersetzungen darüber, wer herrschen sollte: würde es der stärkste oder der klügste sein? Der Älteste oder der jüngste? Über ein Jahrhundert lang brach fast jeder gelegentlich das Gesetz. Die Wahrheit war, daß sich niemand sicher war, was das Gesetz oder was ein akzeptabler Verhaltenscode war.

Die Ältesten genossen noch etwas Achtung und mit einer kleiner werdenden Gruppe von Anhängern taten sie das, was sie zu vermeiden hofften - sie bildeten eine Armee. Mit dieser Armee wurden die Bewohner des Evath wieder besiegt und unter Kontrolle gebracht. Das neue System war strenger, spezifischer und an ein festgelegtes Gesetzesbuch gebunden. Nach diesen Gesetzen konnte kein Evathaner ständig auf beiden Kontinenten leben - sie durften nur auf Garistia leben. Auf sittlichen Verfall, Diebstahl und Gewaltanwendung stand die Todesstrafe.

Dies erwies sich als der Schock, der Evath zu seinem früheren Versprechen zurückbrachte. Und mit dem Wiedereinkehren des Friedens lockerten die Ältesten ihre Gesetze etwas. Die Todesstrafe wurde durch Exil ersetzt; Kriminelle wurden vom Planeten verbannt, trotz des leeren Kontinents, der zwei Drittel des Globus ausmachte. Diese Kriminellen durften ihre gesamte Habe mit sich nehmen, sie konnten jedoch niemals wieder zurückkehren und ihre Überlebenschancen wurden als gering betrachtet. Sie wurden aus Verachtung und Mitleid mit dem Spitznamen 'Ketar' bezeichnet.

Ketar wurden nicht lang bemitleidet; wer als 'Ketar' abgestempelt war, war verbannt und vergessen; es war gesetzlich verboten, in Gesprächen ihren Namen zu erwähnen.

Die Ältesten bildeten eine Streitkraft, die die Armee ersetzte und für Gesetz und Ordnung sorgte und die Bergbauinteressen unter Kontrolle hielt, die damals ein Hauptanliegen auf Evath waren. Die Streitkraft wurde 'die Liga' genannt, und ihr beizutreten, wurde als Ehre und Anerkennung der Fähigkeiten einer Person betrachtet. Heute wird das Leben auf Evath von der Liga überwacht, und ein großer Teil der Gesamtbevölkerung hat einen Platz in ihrer komplizierten Hierarchie. Eine kleine Elite wird in die Reihen des 'Driller-Bunds' aufgenommen, der den exklusivsten Teil der Liga darstellt.

ENERGIE

Mit der glücklichen Entdeckung einer neuen Energiequelle - Rubikonkristalle - hatten die Energieprobleme der Menschen ein Ende. Die Menschen hatten nicht besonders danach gesucht, ihre Entdeckung war auch nicht die Folge eines dramatischen wissenschaftlichen Durchbruchs. Es war ein Zufall, ein Glückstreffer; vor der Errichtung einer menschlichen Kolonie auf Evath - als die ersten Forschungssonden die Bewohnbarkeit des Planeten bewerteten - fand man diese lichtdurchlässigen roten Kristalle auf allen drei Kontinenten in Hülle und Fülle.

Ausführliche Analysen ergaben, daß sie eine Hauptenergiequelle waren, und obwohl diese Energie nicht unerschöpflich war, war genug davon vorhanden, daß diese Überlegungen wertlos waren. Diese Entdeckung war ebenso wichtig wie vor Jahrhunderten die Entdeckung von Kohle, Gas und Öl auf der Erde. Der Unterschied lag jedoch darin, daß auf Evath kein oder sehr wenig Bergbau notwendig war, da die Kristalle herumlagen und nur darauf warteten, aufgesammelt zu werden. Die Rubikonkristalle bedeuteten, daß die Kolonisierung des Evath vorangehen konnte - für Tausende von Menschen war dies die Geburt einer neuen Welt.

Die Kristalle erhielten ihren Namen aufgrund ihrer schimmernden roten Farbe (d. h. ihrer Ähnlichkeit mit Rubinen) und um den revolutionären Schritt, die 'Heimat' zum ersten Mal auf Dauer verlassen zu haben, zu feiern.

Jahrelang verwendeten die Evathaner die Rubikonkristalle in allen Lebensbereichen, ohne daß sie ihre Struktur, Zusammensetzung und Funktion verstanden. Es verstand einfach niemand, was sie waren, wie oder warum sie funktionierten. Und niemand kümmerte sich darum. Niemand, abgesehen von einer kleinen Gruppe wißbegieriger Wissenschaftler, die mit ebensoviel Vorbedacht wie Intelligenz merkten, daß diese neu entdeckte Energiequelle unverantwortlich verwendet wurde. Die riesigen Mengen an Kristall, die immer noch mühelos von der Kruste des Evath entfernt wurden, würden zwar für Generationen von Menschen ausreichen; aber die Kolonie würde wachsen und der Planet würde schließlich mit viel mehr Millionen Menschen voll bevölkert sein, die alle Energie benötigten, um zu überleben und zu gedeihen. Es schien diesen Wissenschaftlern, daß sie die einzigen waren, die die Bedeutung des andauernden Wachstums der Kolonie erkannten - sie sahen eine Wiederholung der Situation voraus, die sie auf der Erde zurückgelassen hatten, wo alle Länder überbevölkert waren, Menschen hungerten und die Naturschätze des Planeten fast erschöpft waren.

Die Kristalle waren nicht so komplex oder rätselhaft wie die Wissenschaftler zuerst annahmen. Sie entdeckten, daß ihre Energie der im natürlichen Licht enthaltenen Energie, d. h. der von den Strahlen der Sonne, Vascular, gelieferten Energie, sehr ähnlich war. Nach kurzer Zeit wurde ein Verfahren erfunden, nach dem die Rubikonkristalle durch die Anwesenheit von Sonnenlicht künstlich hergestellt werden konnten. Einige betrachteten diesen Durchbruch als eine Katastrophe für den neuen Planeten - der Abbau von Rubikon würde aufhören, und die strenge Kontrolle, die die Ältesten über die Energiequellen ausübten, abnehmen.

Doch das, was die vorhergesagte Katastrophe dargestellt haben konnte, erwies sich als so ziemlich das Gegenteil. Obwohl der Abbau von Rubikon in der Tat abnahm, verloren die Ältesten nicht ihre Macht. Denn die evathischen Wissenschaftler waren offensichtlich auf das Geheimnis von Evath und seiner bemerkenswerten Energiequelle gestoßen - der Stern Vascular, der auf ihren Planeten schien, war einzigartig. Nur er lieferte Licht, das seine Energie in dieser festen Form speichern konnte. Dies erklärte auf befriedigend einfache Weise, warum auf der Erde niemals ein Mineral mit so nützlichen Eigenschaften entdeckt worden war. So wurden die vollständigen Geheimnisse der Fähigkeiten des Kristalls streng geheimgehalten.

Aufgrund des neuen Reichtums und einer neuen optimistischen Einstellung begann die wachsende und gedeihende Kolonie von Evath mit neuem Schwung und Enthusiasmus mit dem Abbau der Mineralien in der Kruste. Die grundlegenden und elementaren Techniken, die für den einfachen Abbau des natürlich vorkommenden

Rubikons erforderliche waren, machten neuen Methoden und Geräten Platz, die anspruchsvollen Techniken nutzten. Es war keine große Überraschung, daß Evath eine Fülle wertvoller Mineralien in sich barg, die die Bewohner umgehend abbauten.

Inzwischen ging die Herstellung der Kristalle weiter, und aufgrund von Erfahrungen wurden neue Kristallformen hergestellt - Kristalle unterschiedlicher Farbe, Stärke, Größe, Form und Funktion. Die Evathaner hatten sich eine Energiequelle nutzbar gemacht, deren Möglichkeiten buchstäblich endlos waren.

EIN ZWISCHEMSPIEL

Lesleigh war zwölf Jahre alt, bereits ein richtiger Erwachsener, und bereit, die Arbeit in der Liga zu beginnen. Doch Lesleigh hatte eine ehrgeizigere Hoffnung - den Driller - Bund.

Lesleighs Großvater war ein Mitglied des Bundes gewesen, jedoch nicht lange. Er rühmte sich ständig seiner Verantwortlichkeiten, obwohl er seine Arbeit niemals als vergnüglich darstellte oder seine Rolle in der Gesellschaft abwertete. Ein Gesetzesfehler, ein außergewöhnlicher Justizirrtum, durch den er für einen Mord verurteilt wurde, den er nicht begangen hatte, führte zu seinem Fall. Er wurde ins Exil verbannt, als Ketar gebrandmarkt, und niemals wieder gesehen. Erst fünf Wochen nach seiner Verbannung tauchten neue Beweise auf, die seine Schuld anfochten. Es war zu spät für seine Rettung. Das Gesetz erlaubte es nicht, daß eine als Ketar gebrandmarkt Person zurückkehrte.

Lesleigh war darüber nicht verbittert und suchte nicht nach Vergeltung, sondern wollte stattdessen zu den Vollzugsbehörden gehören, und sicherstellen, daß es in Zukunft gerecht zugehen werde.

MITRAL

Die beiden Monde, die Evath umkreisten, hatten die Namen Mitral und Tricuspid. Sie wurden nicht für wichtig gehalten, und außerdem gab es zwei ganze Kontinente zu erforschen, bevor die Reisen über das 'Neue Eden', das Evath zu sein versprach, hinausgingen.

Die Ketar, die gebrandmarkten Kriminellen, die von dem Planeten verbannt wurden, kolonisierten schnell einen der beiden Monde. Die Wahl war ein spontaner Entschluß, sie entschieden sich für Mitral. Es hinderte sie nichts an der Kolonisation beider Satelliten, abgesehen davon, daß sie den gesunden Menschenverstand hatten, ihre sämtlichen Mittel und Energie in die Gründung einer Kolonie von 'Geächteten' zu stecken, was das Risiko eines Fehlschlags verringerte.

Das Leben auf Mitral war hart, wie dies wohl zu erwarten war, wenn die Gemeinschaft aus Mördern, Dieben und anderen Kriminellen bestand. Es gab viele Verbrechen und viel Unehrlichkeit bei den Ketars, bis sich zwangsläufig eine Hierarchie bildete, wobei nicht der älteste, sondern der stärkste und gerissenste die Kontrolle übernahm. Sie bestraften die anderen, trauten ihnen jedoch nicht mehr als ihnen ein Evathaner trauen würde. Deshalb wurde ein Sicherheitssystem von Sicherheitsschlössern, Laserabschreckungsmitteln und geheimen Computernetzen aufgebaut, das die Sektoren miteinander verband und die herrschenden Ketar schützte. Die 'unteren' Klassen der Ketar hatten zu den wenigsten Gebäuden auf Mitral Zugang. Nur die Anführer verfügten über die Mittel, die Sektoren zu betreten, die sich an den hellsten und dunkelsten Stellen befanden, wo sie lebten und dieses riesige Netz unter Kontrolle hielten.

Da sich jeder Exilant auf Mitral niederließ, wuchs die Kolonie mit den zusätzlichen Vorräten, die jeder mitbrachte. Als Experiment begann man, Fels abzubauen, und nicht überraschenderweise war der Fels genauso reich an wertvollen Mineralien wie Evath. Die Kolonie wuchs, und man begann den Abbau von Mineralien im großen Rahmen durchzuführen. Aufgrund der weichen und kraterartigen Mondfläche war die Organisation des Abbaus schwierig. Daher wurde die gesamte Mondlandschaft in einem riesigen Unternehmen verändert - es wurden achtzehn Plattformen symmetrisch um Mitral errichtet, und zwar flache und stabile Plattformen, die großem Druck standhalten konnten. Sie vereinfachten den Abbau und es wurden auch Gebäude auf ihnen errichtet.

Die Kolonisation erstreckte sich über viele Jahre, denn Vorräte waren nur schwer zu beschaffen. Die Evathaner fanden heraus, was die Ketar machten, sie unternahmen jedoch nichts, um sie davon abzuhalten - Evath war noch rein und baute selbst genügend Mineralien ab, ohne auf Kriminelle eifersüchtig zu sein. Die Ketar wurden ignoriert und ihre Existenz gestattet, während mehr Ketaren in ihre Reihen verbannt wurden.

Die Ketar auf Mitral kannten die Abbauprozesse nicht sehr gut, und ihre Unerfahrenheit und die ausgedehnte Störung des Mondes machten sich bemerkbar. Im Innern des Mitral begannen sich Gaskaschen zu bilden, der Druck nahm zu, während dem Fels mehr Mineralien Rubikon entnommen wurden. Die Ketar merkten, daß etwas nicht stimmte, als in der gesamten Kolonie kleinere Explosionen stattfanden und Feuer ausbrachen. Sie verfolgten die Quelle bis zum Mondinneren und versuchten vergebens, das Gas auf kontrollierte Weise abzubrennen. Aber sie verfügten weder über das Werkzeug, noch über ein volles Verständnis dessen, was im Innern des Mitral genau vor sich ging, und nach einigen Versuchen verließen Sie den Mond und landeten in der Hoffnung, den Evathanern ausweichen zu können, auf einem der unbewohnten Kontinente des Evath. Aber vor ihrem Fortgang stellten sie ihr Sicherheitssystem auf automatisch!

IHRE AUFGABE

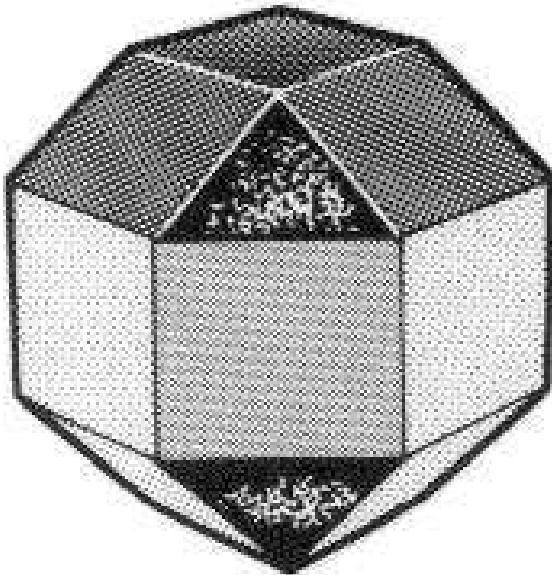
Evath hat zwei Monde, Mitral und Tricuspid. Ein geächtetes Volk, die Ketar, hatten auf Mitral viel Mineralien abgebaut und haben den Mond nun verlassen. Unter der Oberfläche des Mitral hat sich eine riesige Menge Gas angesammelt, und falls Mitral explodieren sollte, werden Tausende von Evathanern umkommen, wenn Evath aus der Umlaufbahn geworfen wird. Wissenschaftler haben Berechnungen angestellt, denen zufolge Mitral in wenigen Stunden von einem Meteor getroffen wird, und das allein wird diese Katastrophe verursachen.

Ihre Gesamtaufgabe besteht darin, alle 18 Sektoren des Mitral sicherzumachen, indem Sie, bevor der Meteor auftrifft, über den Gastaschen in jedem Sektor einen Bohrturm errichten.

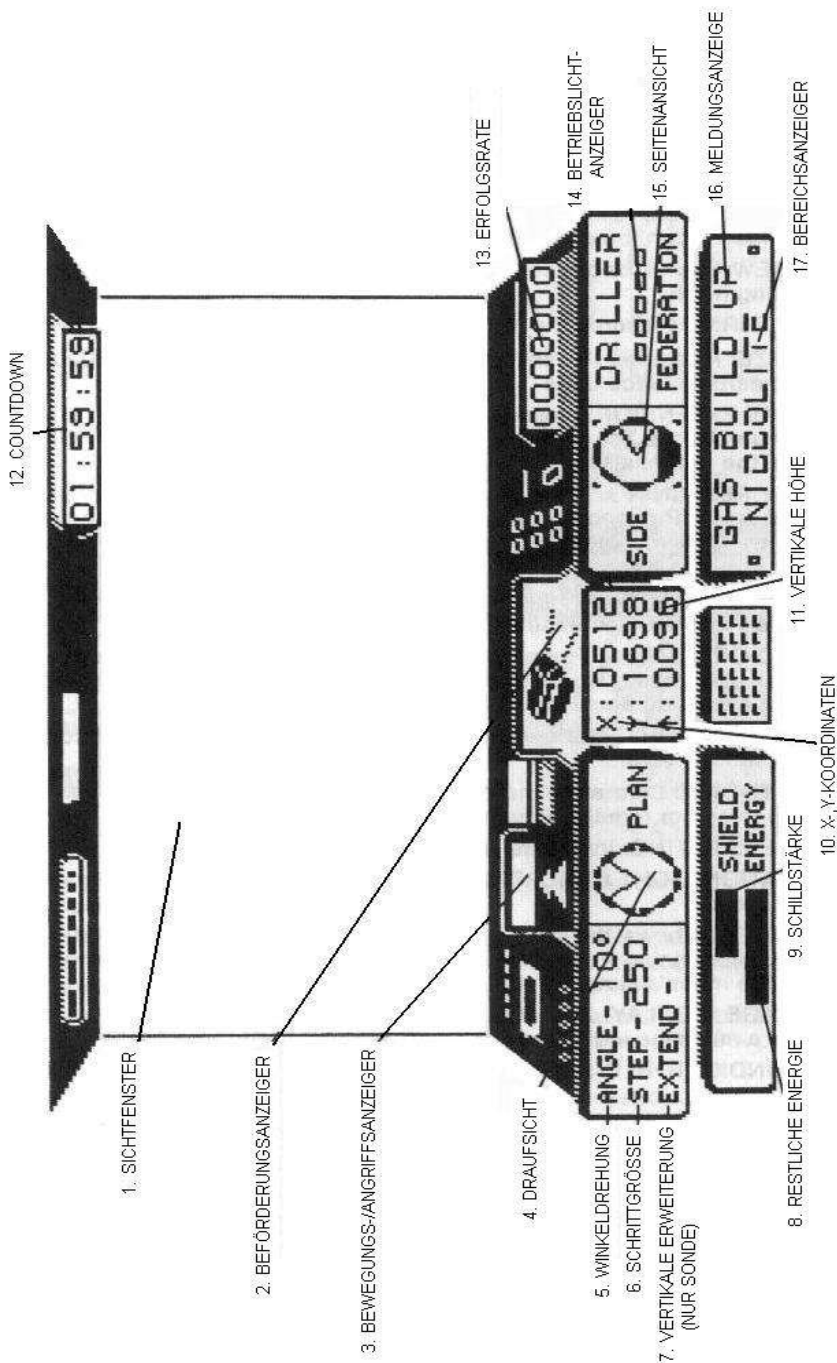
Um dies zu erreichen, müssen Sie:

- (i) Alle 18 Sektoren erreichen und betreten.
- (ii) Das Gaszentrum bestimmen und den Bohrturm auf jedem Sektor errichten, damit mindestens 50% des sich unter der Oberfläche befindenden Gases ausströmt. (Verwenden Sie hierfür geologische Hinweise, Intuition oder probieren Sie es aus).
- (iii) Finden Sie Rubilkonkristalle und nehmen Sie genügend auf, um weiterhin überleben zu können.
- (iv) Umgehen und/oder zerstören Sie die Laserfeuer und Scanner. Als Unteraufgabe: Erzielen Sie eine möglichst hohe Erfolgsrate!

Sie sind gerade auf einer der künstlichen Oberflächen des Mitral gelandet. Sie befinden sich in Ihrer Ausgrabungssonde. Die ganze Welt ist auf Sie angewiesen ... Sie sind ausgewählt worden ...



BEDIENUNGSPULT



BEDIENUNGSPULT - EINZELHEITEN

1. SICHTFENSTER: Ein dichter und dauerhafter Transpex-Bildschirm, der Ihnen einen Überblick über die unmittelbare Umgebung ermöglicht.
2. BEFÖRDERUNGSANZEIGER: ein ihrem gegenwärtigen Beförderungsmodus entsprechendes Sichtbild.
3. BEWEGUNGS-/ANGRIFFSANZEIGER: Pfeil auf Anzeige - Bewegungsmodus, Cursor und Laser auf Anzeige - Angriffsmodus.
(NB: Es ist auch möglich, Laser im Bewegungsmodus abzufeuern, jedoch nur in der Mitte des Sichtfensters, wenn der Cursor angezeigt wird.)
4. DRAUFSICHT: Zeigt die Richtung Ihres Sichtfensters von oben, d. h. nach oben zeigende Linien - nördliche Richtung.
5. WINKELDREHUNG: Mißt die Größe jeder Drehbewegung (5-90 Grad).
6. SCHRITTGROSSE: Mißt die Größe einer Bewegung in die Richtung, in die Sie schauen (1-250 Standardabstandseinheiten (SDUs)).
7. VERTIKALE ERWEITERUNG: Gibt die Erweiterung des Mittelstücks der Sonde über den äußeren Spuren an. Das Mittelstück kann auf eine festgelegte Höhe gehoben werden. Zeigt 'J' an, wenn es sich gegenwärtig im Aufklärungsjet befindet.
8. RESTLICHE ENERGIE: Ein Balkendiagramm, wobei die Balkenlänge proportional zu der an Bord gespeicherten Gesamtenergie der Rubikonkristalle ist. Energie ist für verschiedene Vorgänge erforderlich; wenn dies jemals Null erreicht (kein Balken sichtbar), ist Ihr Raumschiff blockiert und Sie sind gestrandet.
9. SCHILDSTÄRKE: Ein Balkendiagramm, wobei die Balkenlänge proportional zu der Wirksamkeit der Panzerung Ihres Fahrzeuges ist. Nimmt ab, wenn Ihr Raumschiff beschädigt wird.
10. X-, Y-KOORDINATEN: Zeigen Ihre genaue Stellung auf jeder Plattform auf - kann hilfreich sein, wenn Sie den Ort bestimmen, an dem Sie einen Bohrturm aufstellen wollen. Eine Plattform kann man sich als ein Gitter oder Quadrat vorstellen, dessen Seitenlängen jeweils 8128 SDU entsprechen.
11. VERTIKALE HÖHE: Der senkrechte Abstand vom Mittelstück Ihres Fahrzeugs bis zur Plattformebene.
12. COUNTDOWN: Bevor der Meteor auf Mitral auftrifft. Wenn der Countdown bis auf Null zurückgeht, und nur noch ein Sektor unsicher ist ...
13. ERFOLGSRATE: Gibt Ihre bisherige Erfolgsrate an.
14. BETRIEBSLICHTANZEIGER: Leuchtet, wenn Ihr gegenwärtiger Befehl ausgeführt wird.
15. SEITENANSICHT: Zeigt die Seitenansicht Ihres Sichtfensters; in Bezug auf Ihre Position, d. h. nach rechts weisende Linien bedeuten, daß Sie nach vorn schauen. Nach unten weisende Linien bedeuten, daß Sie auf die Mondoberfläche schauen.
16. MELDUNGSANZEIGE: Verschiedene Informationen von Ihrem Bedienungsplatz-computer. Die Standardanzeige ist eine Meldung, die die Stabilität des gegenwärtigen Sektors angibt.
17. BEREICHSANZEIGER: Zeigt die Bezeichnung des Sektors an, in dem Sie sich gegenwärtig befinden.

INFORMATIONSBILDSCHIRM

Wenn auf den Informationsbildschirm zugegriffen wird, wird das Sichtfenster kurzzeitig durch die untenstehenden Informationen ersetzt:



SECTOR: Jeder Sektor hat einen Namen, um das Zurechtfinden auf der Karte und die Orientierung zu erleichtern. Es wird der Name des gegenwärtigen Sektors angezeigt.

RIG STATUS: Gibt an, ob ein Bohrturm in Position gebracht wurde oder nicht. Da nur achtzehn Bohrtürme zur Verfügung stehen, können Sie nur einen Bohrturm pro Sektor aufstellen.

GAS FOUND: Die unter dem gegenwärtigen Sektor gefundene Gasmenge wird in Kubikfuß angezeigt, nachdem sich der Bohrturm in der richtigen Position befindet. Die Einheiten sind eines der wenigen archaischen Überbleibsel der nahezu vergessenen Bräuche der Erde, das in der modernen evathischen Kultur noch besteht.

% TAPPED: Der Prozentsatz des gesamten Gases, das freigegeben wurde. Je näher Sie sich an dem genauen Gaszentrum befinden, desto größer ist die freigegebene Gasmenge. 50% oder mehr ist notwendig, um einen Sektor zu sichern.

GAS TAPPED: Die gesamte Gasmenge, auf die der Bohrturm gestoßen ist, d.h. gefundenes Gas x freigegebene % = freigegebene Gas.

TOTAL SECTORS: Zeigt '18' an - die Gesamtzahl der zu räumenden Sektoren.

SAFE SECTORS: Die Anzahl der Sektoren, die erfolgreich angebohrt wurden, so daß mehr als die Hälfte ihres gesamten Gasvolumens freigegeben wurde.

LADEN/SICHERN: Wiederauffinden/Speichern Ihrer Spielposition von/auf Band oder Diskette.

AUFGABE ABBRECHEN: Wenn die Erfolgsaussichten zu schlecht sind, oder die Zeit zu kurz ist. Nur im Notfall - tun Sie es nicht.

BOHREN

Um die Gastasche unter jeder Plattform anzubohren, müssen Sie einen Bohrturm auf der Plattform aufstellen.

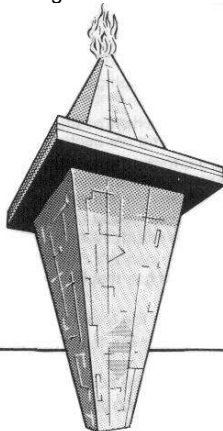
Wenn Sie die entsprechende Taste auf Ihrem Bedienungspult drücken, wird ein Signal ausgesendet, das den Evathanern Ihre Koordinaten mitteilt. Das Signal wird via Satelliten übertragen, so daß die Reaktion fast sofort erfolgt - ein Bohrturm wird zu Ihnen teleportiert und erscheint vor Ihrer Ausgrabungssonde auf Ihrem Bildschirm. Die genaue Positionierung des Bohrturms ist schwierig, dies kann jedoch mit einiger Erfahrung gemeistert werden.

Bohrtürme sind, was das Material und die Herstellung betrifft, sehr kostspielig - wenn Ihnen bei der Positionierung ein Fehler unterläuft, muß der Bohrturm zum Evath zurückteleportiert werden, damit er wieder verwendet werden kann. Verschwendung ist nicht erlaubt. Der Teleportierungsprozeß der Bohrtürme verwendet Energie von den Sende- und Empfangsgeräten.

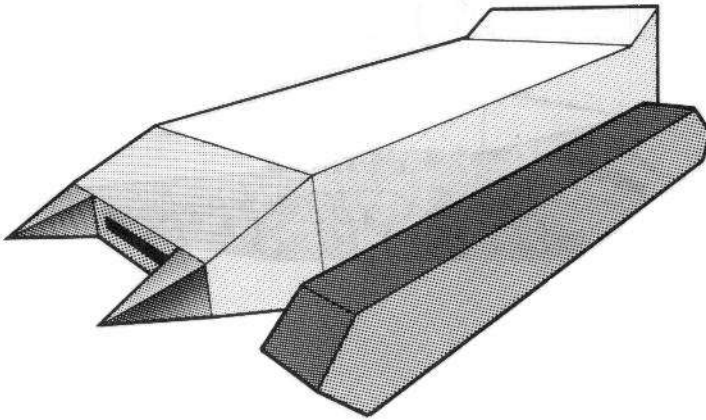
Je näher Sie an das Zentrum jeder Gasansammlung im Innern des Mitral herankommen, desto mehr Gas wird freigegeben. Wenn die freigegebene Gasmenge 50% oder mehr der insgesamt in der Tasche enthaltenen Gasmenge beträgt, war die Bohrung erfolgreich, und dieser Sektor wird nun für sicher erklärt. Sie müssen den Bohrturm in Position lassen, denn auch wenn das freigegebene Gas angezeigt und ihre Erfolgsrate erhöht wird, wird das Gas tatsächlich über einen bestimmten Zeitraum langsam freigegeben. Falls erforderlich, und falls Sie genügend Energie haben, können Sie den Bohrturm repositionieren, wofür Sie einen höheren Prozentsatz und eine höhere Erfolgsrate erhalten.

Die Bohrtürme bohren die Gasvorkommen unter Verwendung eines kleinen, konzentrierten Laserstrahls an, der intensiver ist, als die in konventionellen Waffen verwendeten Laserstrahlen. Wenn der Bohrstrahl stoppt, steigt das Gas unter Druck durch den Felsen hoch, um langsam, auf sichere und kontrollierte Weise, abgebrannt zu werden. Nach einer erfolgreichen Bohrung sehen Sie an der Spitze des Bohraufbaus eine Flamme.

Aufgrund der hohen Produktions- und Austauschkosten kann es sich der Bund nicht leisten, bei der Ausrüstung Risiken einzugehen. Bohrtürme sind nicht besonders zerbrechlich, ein Zusammenstoß mit massiven Objekten führt jedoch zu Beschädigungen. Die Art von Bohrtürmen, die Ihnen zur Verfügung stehen, sind die besten erhältlichen Bohrtürme - sie verfügen über die neueste Sicherheitseinrichtung, ein schützendes Kraftfeld. Das ist ein Schild, der aus ionisierten Teilchen besteht, seine Energie von den verbrennenden Gasen bezieht und verhindert, daß Ihr Raumschiff zu nah an den Bohrturm gerät und einen Unfall verursacht!



BOHRSONDE



PANZERUNG: Haltbare Auflage aus hochfester Platonium-/Bleilegierung.

ENERGIE: Leistungsstarke Energiereserven, die in Rubikonkristallen gespeichert sind.

BEWEGUNG: Sie können sich vorwärts, rückwärts und nach links oder rechts bewegen sowie eine 180-Grad-Wende vollziehen. Die Geschwindigkeit der Sonde kann durch Änderung der Schrittgröße der Vorwärts-/Rückwärtsbewegung oder des Drehwinkels variiert werden.

Das Hauptteil der Sonde kann nach beiden Seiten gekippt und in den äußeren Spuren vollständig gedreht werden, so daß Sie in alle Richtungen schauen können. Der Hauptteil kann zusätzlich gehoben oder gesenkt werden, Ihr Fahrzeug kann die Oberfläche jedoch nicht vollständig verlassen. Vorsicht! Bewegen Sie sich nicht über die Kanten der Plattform hinaus, ohne sich vergewissert zu haben, daß es eine andere Plattform gibt, zu der Sie sich bewegen können.

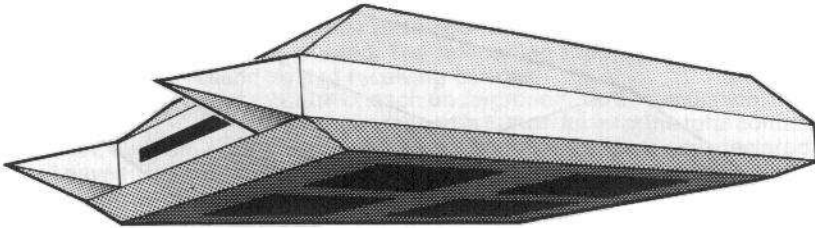
WAFFEN: Die Sonde ist mit einem vierfachen Doppelaktionslaser-system ausgerüstet, das von Ihrem Bedienungspult aus aktiviert wird. Der Cursor dient als Zeiger, auf den Ihre Laserstrahlen gerichtet werden, wenn Sie sie abfeuern. Die Laserstrahlen sind konzentrierte Hochfrequenzlichtstrahlen, die über wertvolle zerstörerische Eigenschaften verfügen! Die Wirkung kann jedoch unterschiedlich sein und ist nicht immer berechenbar.

BOHREN: Die Sonde enthält die Mittel zur Übertragung von Teleportierungssignalen an den Evath, die für die Positionierung der Bohrtürme notwendig sind - Dies ist der wichtigste Teil Ihrer Aufgabe, der im einzelnen auf Seite 28 (Bohren) behandelt wird.

ANKOPPELUNG

Mindestens ein Jet wurde von den Ketar auf Mitral zurückgelassen. Sollten Sie einen finden, können Sie ihn umbauen, indem Sie lediglich Ihre Bohrsonde an der Unterseite des Fahrzeugs ankoppeln. Wenn die Ankoppelung erfolgreich ist, haben Sie den Jet unter Ihrer Kontrolle und Ihre Sonde wird zurückgelassen. Um das Verfahren umzukehren, landen Sie den Jet direkt auf der Sonde.

AUFKLÄRUNGSJET



PANZERUNG: Keine spezielle Panzerung - bei Angriffen ungeschützt, hält wiederholten Beschädigungen nicht stand.

ENERGIE: Hohe Energiereserven, die in Rubikonkristallen gespeichert sind.

WAFFEN: Vierfache Hochfrequenz- Doppelaktionslaserstrahlen von hoher Intensität.

BEWEGUNG: Sie werden merken, daß das Bedienungspult bei der Sonde und dem Jet sehr ähnlich ist. Die Steuereinrichtungen und ihre Funktionen sind ähnlich, von einigen Ausnahmen abgesehen.

Erstens ist der Jet nicht auf vertikale Bewegungen beschränkt, während die Sonde, also nur nach oben oder unten "schauen" konnte, kann sich der Jet auch in diese, Richtungen bewegen.

Zweitens sind Aufklärungsjets ein Teil der Technologie der Ketar und verfügen nicht über den für die Bohrturmpositionierung erforderlichen Sendeapparat.

Die sechs Brennkammern des Raketenjets (zwei hinten und vier unten) ermöglichen es, daß das Raumschiff über den größten Teil des Mondes und seine Gebäude fliegen, und schweben kann. Das Landen erfolgt durch einfaches Absteigen. Es ist möglich, zu schweben, indem Sie mitten im Flug die Position halten. Es ist nicht notwendig, ständig nach unten zu schieben - die unteren Brennkammern führen dies automatisch aus. Die Jets wurden nur zur Verwendung als Erkundungsraumschiffe entworfen und gebaut, und sind daher nicht annähernd schnell oder leistungsstark genug, um Mitral zu verlassen oder über sehr hohe Bauten zu fliegen. Die Brennkammern des Jets arbeiten durch Verwendung ihrer Rubikonkristalle in Verbindung mit der dünnen Atmosphäre auf dem Mond. Das Ergebnis ist ein äußerst gut funktionierendes, wenn auch eingeschränktes Reisemittel. Seien Sie jedoch vorsichtig, der Jet benötigt zur Stabilisierung die flachen Oberflächen der Plattformen. Bleiben Sie daher auf der Plattform!

LASERFEUER

Zu dem Verteidigungssystem der Ketar gehören auch verschiedene Laserfeuer, die sich überall auf den Plattformen des Mitral befinden. Es heißt auch, daß sich Laserfeuer auf dem eigentlichen Mond selbst befinden!

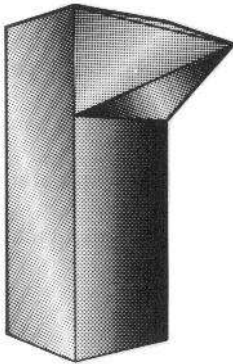
Wenn Sie im Bereich eines Laserfeuers entdeckt werden, werden Sie angegriffen! Laserfeuer feuern hochzerstörerische Laserstrahlen von hoher Intensität ab - und sie verfehlen ihr Ziel nicht!

Wenn Sie angegriffen werden, gibt es folgende Möglichkeiten:

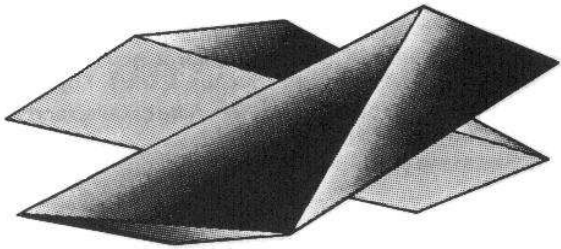
- i) Aus dem Bereich zurücksetzen.
- ii) Sich schnell davonmachen, um hinter die Laserfeuer zu gelangen.
- iii) Auf ein Laserfeuer schießen (unberechenbare Folgen)

SKANNER

Über sie ist wenig bekannt, außer daß sie Mitral umkreisen und wahrscheinlich bewaffnet sind.



Ein typisches Laserfeuer



Ein Ketar-Skanner

ENERGIE UND IHRE AUFGABE

Ganz gleich, welches Transportmittel Sie zu einer bestimmten Zeit verwenden, z.B. Sonde oder Aufklärungsjet - Laserstrahlen, Schutzschild, Licht und Bewegung benötigen alle Rubikonkristalle. Mit der Zeit und durch die Verwendung der Kristalle verringern sich jedoch ihre Energievorräte und der Strahl eines angreifenden Lasers verringert die Stärke ihres Schutzschildes.

Während des Herstellungsprozesses von Rubikon ist jedoch die Anwesenheit von Sonnenlicht erforderlich, und Sie werden daher merken, daß die Rubikonvorräte auf der hellsten Seite des Mitral, der Seite, auf die Vascular am hellsten scheint, konzentrierter sind. Wenn Sie die dunkle Seite des Mondes erreichen, könnte Energie knapp werden!

Die Kristalle, die Sie auf Mitral finden, sind für den von Ihnen vorgesehenen Zweck bestimmt. Die Energie, die sie gespeichert haben, kann einfach auf die Rubikone übertragen werden, die Sie an Bord haben. Einfach durch Schießen überträgt ein Kristall die Energie an den Laserstrahlen entlang (die die gleiche Wellenlänge haben) zu Ihrem Schiff zurück. Das Speicherkristall wird dabei gewöhnlich zerstört, und ihre eigenen Kristalle sind wieder aufgefüllt.

Von den Ketar wurden zwei Arten von Rubikonkristallen zurückgelassen: sie sind ähnlich geformt, haben jedoch unterschiedliche Funktionen: Eine Kristallart erhöht ihre Gesamtenergie, während die andere die Stärke Ihres Schutzschildes erhöht. Das Verfahren ist bei beiden Arten das gleiche, da der Schutzschild die gleiche Energie auf andere Weise verwendet. Mit der Erfahrung werden Sie die Unterschiede im Aussehen der beiden Kristalltypen lernen.

Seien Sie gewarnt, daß Ihnen ein Teil der Ketar-Technologie fremd sein wird und sich Standardverfahren wie diese gelegentlich als unberechenbar erweisen können. Rubikonkristalle werden z. B. manchmal so angeordnet, daß ihre Gesamtwirkung verändert wird.

SPIELHINWEISE

1. Machen Sie sich mit den Steuereinrichtungen und Funktionen Ihres Fahrzeuges vertraut. Ein guter Ort dafür ist der erste Sektor.
2. Versuchen Sie, alle möglichen Bewegungs- und Blickrichtungen auszuprobieren. Denken Sie daran, Sie können unter, über und hinter viele Gegenstände blicken.
3. Zeichnen Sie Ihre Reisen auf einer Karte auf - je detaillierter und genauer Ihre Karte ist, desto größer sind Ihre Erfolgsaussichten.
4. Hinweise auf die Rätsel finden Sie nicht nur in dieser Broschüre, sondern auch im ganzen Spiel.

