

**Written by Waus Koehler + Fritz Rach**  
**Produced by Dieter Eckhardt + Holger Gehrman**  
**Edited by Holger Gehrrn**

# TRONIC - Das ultimative Grafikadventure

Willkommen bei Tronic, einem der leistungsstärksten Grafikadventure für den Commodore 64 auf Diskette. TRONIC bietet ein phantastisches Grafikadventure, das auf der Erde in fernster Zukunft spielt. Ihre Aufgabe ist es, ein ultramodernes Computersystem, RTS, auszuschalten.

## Einleitung

Die Erde im Jahr 2191 n.Chr.

Nach endlosen Wirren und Kriegen herrscht seit mehr als zwanzig Jahren Frieden im Sonnensystem.

BTS, ein gewaltiges intelligentes Computersystem, hat die völlige Macht über die Menschheit übernommen und kontrolliert wahrhaft alles.

BTS, BIOTRONIC SCAN, wurde von Menschen erschaffen, um der Menschheit zu dienen. BTS kümmert sich um alles, um die Regierungsgeschäfte, um das Wetter und sogar um das Wohlergehen jedes einzelnen Bürgers.

Doch dann geschieht die Katastrophe: BTS wird wahnsinnig und stellt der Menschheit ein Ultimatum. BTS will nicht mehr dienen, sondern herrschen und auf den Trümmern der menschlichen Zivilisation seine eigene Robotergesellschaft errichten.

Sie sind der letzte TRONIC-Agent, Absolvent einer Spezialeinheit, und geeignet für solche Aufträge. Stoppen Sie BTS bevor es die Menschheit versklavt! Die Zeit und BTS kämpfen gegen Sie!

## 1. Leistungsmerkmale von TRONIC

Das Ihnen vorliegende Grafikadventure TRONIC bietet International gesehen einmalige Leistungsmerkmale.

TRONIC zeichnet sich aus durch:

- Satzparser, der vollständige Sätze entschlüsseln kann und sogar komplexe und-dann-danach Beziehungen versteht.
- Hiresbilder von sehr guter Qualität: (45 Stück).
- Schnelladeroutine, die jedes Bild in weniger als 3 Sekunden lädt
- Tag- und Nachtschaltung der Hiresbilder.
- Lad- und speicherbarer Spielstand.
- Spritesteuerung in allen Bildern, d. h. Gegenstände und Personen erscheinen bzw. verschwinden in logischer, spielabhängiger Reihenfolge.
- Einspielung von Nichtspielercharakteren, d. h. Personen (Wesen), die scheinbar eigenständig handeln (sogenannte „Interaktivität“).
- Variable Sounduntermalung.
- Sehr gute Titelmusik.
- Dreidimensionale Titelsequenz.
- Absolut variabler Spielverlauf, es gibt etwa 8200 verschiedene Lösungswege.
- Reines Adventure ohne Hiresbilder und Hilfsroutinen etwa 65 KB umfassend.
- Zwei Diskettenseiten voll belegt.
- Riesiger Wortschatz für ein Grafikadventure.
- Animationssequenzen.

## 2. Ladeanweisung

Legen Sie die TRONIC-Diskette mit der ersten Seite in das Laufwerk und laden Sie das Programm mit LOAD„\*“, 8,1. Das Programm wird geladen und automatisch gestartet. Wenn Sie TRONIC zu einem Teil gelöst haben, wird das Programm Ihnen die Anweisung geben, die TRONIC-2 Diskette einzulegen. Drehen Sie dann die Diskette um.

Nach dem Laden kommen Sie in ein kleines Menü. Mit Anwählen von Punkt 1 wird das Adventure neu gestartet. Anschließend werden Sie nach einem CODE gefragt, den Sie in dem beiliegenden Blatt gefunden haben.

## 3. Leistungsdaten des Satzparsers

Dieser Satzparser zieht mit seinem Satzverständnis mit jedem anderen vergleichbaren Satzparser gleich, denn er ist in der Lage selbst sehr komplexe Sätze zu verstehen.

Der Satzparser ist nahezu perfekt und versteht jeden Satz sofern

- alle verwendeten Wörter im Vokabular des Adventures enthalten sind
- Sonderregeln bei der Eingabe beachtet werden
- die jeweilige Eingabe nicht länger als 72 Zeichen ist

### Eingabeformen des Spielers:

Die Richtungen, in die Sie gehen wollen, müssen mit n, s, w, o, no, nw, so, sw, rauf, runter abgekürzt werden. Ob Sie die Richtungsangabe in einem Satz binden, wie etwa „ich will nach n gehen, ich gehe nach s, gehe nach w“ oder einfach nur die Richtung W eingeben, bleibt Ihnen überlassen. Alle Verben (nur Verben!) können bis auf minimal 4 Zeichen gekürzt werden. Für "entziffere" könnte also "entziffer, entziffe, entziff", usw. stehen.

Statt entziffere kann aber niemals entziffern stehen, da Sie mit dem angefügten „n“ ein neues, für den Parser unbekanntes Wort geschaffen haben.

### Beispiele:

Ich treffe auf meinen Roboter „Scout“ und will ihn fragen, ob er mir etwas über den feindlichen BTS-Roboter "Scanner sagen kann.

- "ich frage meinen scout wegen dem scanner"
- "frage scout ueber den scanner"
- "scout sage etwas, ueber den scanner"
- "ich frage diesen scout wegen dem scanner"

Ein ähnliches Beispiel, nur diesmal mit einem Kampfroboter.

- "ich frage den kampfroboter ob er etwas kauen will"
- "ich begreue dich kampfroboter"
- "ich frage diesen kampfroboter ob er etwas verkaufen will"

Einige weitere Beispiele:

Ich will meinen Laser mit dem Energiemagazin laden.

- „ich lade den laser mit dem energiemagazin“
- "ich befestige das energiemagazin in meinem laser"
- "lade das energiemagazin in den laser"

Ich bin auf den Scanner getroffen und frage ihn, ob er mein Strafregister löschen kann.

- „frage den scanner ob er mein strafregister loeschen kann“
- „ich sage diesen scanner er soll mein strafregister loeschen“
- „loesche mein strafregister scanner“

Ich will mehrere Felder in den angegebenen Richtungen in einem Spielzug durchqueren.

- „ich gehe nach o und dann nach n und dann nach o“
- „gehe o dann n danach w“
- „ich will in den w danach in den n“

Diese wenigen Beispiele sind absolut allgemeingültig und sollen nur die Leistungsfähigkeit des Parsers demonstrieren. Bei der Eingabe im Spiel können Sie also ihrer Kreativität absolut freien Lauf lassen. Vermeiden Sie aber unbedingt die Benutzung von Kommas !!

### Sonderkommandos

Folgende Befehle sind Sonderkommandos die den Spielkomfort von TRONIC um ein wesentliches erhöhen:

- HELP - gibt einen symbolischen Tip in der jeweiligen Situation
- SPEICHERE - speichert den augenblicklichen Spielstand ab

- SCHAUEN - listet die jeweils aktuelle Szenenbeschreibung auf
- BETRACHTEN - genau wie SCHAUEN
- INVENTAR - gibt einen Überblick über den persönlichen Besitz
- CLEAR - Abbruch des Spiels und automatischer Neubeginn bei veränderten Bedingungen

Alle diese Einzelbefehle sind ebenfalls bis auf vier Buchstaben abkürzbar.

#### **Sonderregeln bei der Eingabe:**

Die Sonderregeln konnten auf ein Minimum beschränkt werden, da der TRONIC-Parser Zweideutigkeiten in einem Satzgefüge aufgrund einer internen Tabelle völlig entschlüsseln kann und so in 90% aller zweideutigen Eingaben die richtige Entscheidung fällt.

Bei Verkauf/Kaufanweisungen sind keinerlei Regeln zu beachten, außer daß alles was angeboten wird gekauft werden soll, sowie die Käufer/Verkäufer im Satz enthalten sein müssen.

#### **Sonderbedeutungen einiger Befehle:**

Mit „pruefe tageszeit“ oder ähnlich kann die jeweilige Tageszeit festgestellt werden.

„hole“ bezieht sich wie „nehme“ immer auf die eigene Person, das heißt, ich kann mir nichts „holen“ lassen sondern höchstens selbst etwas „holen“.

„bringe“ dagegen bezieht sich immer auf andere Personen, d. h. ich kann selbst niemanden etwas „bringen“ lassen.

Sollten Sie etwas/jemanden zerstören oder töten wollen, so muß selbstverständlich die Waffe mit der Sie die Handlung ausführen wollen, sowie Ihr „Opfer“ im Satz enthalten sein.

Sollte der Parser einmal etwas nicht richtig verstehen oder falsch reagieren, überprüfen Sie bitte Ihre Eingabe. Meist liegen falsche Reaktionen des Parsers an solch simplen Fehlern wie Tippfehler oder ähnlichem.

#### **Fehlermeldungen des Satzparsers:**

Folgende Fehlermeldungen haben folgende Bedeutung:

- |                       |  |
|-----------------------|--|
| ich kenne kein ...    | - bedeutet immer, daß Ihre Eingabe ein nicht bekanntes Wort enthält oder ein verwendetes Wort nur im Wortschatz von TRONIC 11 oder umgekehrt verwendet wird. |
| was ?? (wie)          | - fordert nähere Beschreibung oder Spezifikation   |
| das ist unmöglich     | - Ihre Eingabe wurde verstanden, ist aber sinnlos  |
| ich habe das nicht    | - Sie wollen In Ihrer Eingabe etwas mit einem Gegenstand bewirken, der augenblicklich nicht In Ihrem Besitz ist.   |
| unmögliche Richtung   | - die Richtung, In die Sie sich bewegen wollten, gibt es nicht   |
| sehe ich nicht        | - Ihre Eingabe bezieht sich auf etwas, das es in der jetzigen Szene nicht gibt   |
| Sie haben das bereits | - Sie haben versucht einen Gegenstand aufzunehmen, den Sie bereits haben.  |

## **4. Interaktivität**

TRONIC zeichnet sich durch einen absolut variablen Spielverlauf aus. Alle Hauptpersonen von TRONIC sind interaktiv – d. h. jede Figur weist eigenständige, sich permanent verändernde Verhaltensweisen und Charaktereigenschaften auf. Das Spielgeschehen wird beeinflußt von Tag- und Nachtwechsel, Hunger, Durst und Müdigkeit des TRONIC Agenten, seiner Operationstaktik sowie der oben genannten Interaktivität der Hauptpersonen.

Gespräche, Angebote, Angriffe, Verträge usw. mit den Hauptpersonen sind ohne Einschränkung möglich und bewirken so die vollkommene Illusion einer selbstständigen Realwelt innerhalb des Computers.

Die erstklassige Grafik die Tag- und Nachtschaltung der Bilder, der Superparser, die Animationseffekte sowie die zahlreichen, realistischen Sounds runden das Bild ab und schaffen somit ein Grafikadventure von packender Realität.

Die oben beschriebene Interaktivität sowie alle begleitenden Umstände schaffen so einen absolut variablen Lösungsweg, der sich in zirka 8200 Varianten gliedern dürfte.

## **5. Hauptpersonen in TRONIC**

### **DER SCOUT**

Der Scout ist ein Informations- und leichter Kampfroboter, auf dessen Hilfe Sie für ein erfolgreiches Vorgehen absolut angewiesen sind. Der Scout wurde Ihnen unterstellt und erwartet Sie am Anfang Ihrer Mission auf dem Raumhafen. Der Scout beginnt selbstverständlich seinen Auftrag.

Inwieweit Sie seine teils verborgenen Fähigkeiten aktivieren und nutzen bleibt Ihnen überlassen.

Er transportiert oftmals Dinge aus von Ihnen bisher unentdeckten Orten und läßt sich mitunter auf Illegale Handlungen zu Ihrem Nutzen ein.

Der Scout ist bewaffnet mit einem schweren Impulsstrahler sowie leichten Energie- und Deflektorschirmen.

### **DIE SCANNER**

Die Scanner sind Systemroboter des BTS, die eine wichtige Polizei- und Überwachungsfunktion einnehmen. Alle Scanner sind schwer bewaffnet (Impulskanone, schwere Energieschirme) und ständig „online“ mit dem BTS, d. h. jede Aktion, die Sie in Nähe der Scanner ausführen, wird von ihnen permanent an das BTS übertragen.

Alle Scanner benutzen zu ihrer Fortbewegung schnelle Langstreckengleiter, sie sind also erheblich agiler als Sie. Sollten Sie auf einen Scanner treffen, so ist höchste Vorsicht geboten (besonders wenn Sie nicht im Besitz einer gültigen ID sind).

Ein Angriff auf einen Scanner oder eine Illegale Nichtidentifizierung erhöht automatisch Ihr Strafregister. Das Strafregister wird von BTS geführt und ist allen „online“-Außenstellen bekannt.

### **DIE KAMPFROBOTER**

Die Kampfroboter sind meistens zur Bewachung wichtiger Objekte (wie Raumhäfen usw.) abgestellt Sie sind schwer bewaffnet und speziell für Kämpfe ausgebildet. Wie die Scanner sind auch sie ständig online mit dem BTS.

Alle Kampfroboter reagieren auf Illegale Handlungen sehr empfindlich !! Ein Angriff auf einen Kampfroboter ruft meist wegen „online“ ein baldiges Erscheinen weiterer Kampfroboter oder Scanner hervor.

Mit Vorstrafen haben Sie keine Chance bei einem Kampfroboter. Sollte jedoch Ihr Strafregister unbefleckt sein, so sind diese Roboter zu mancherlei Dingen nützlich.

### **DIE WACHROBOTER**

Die Wachroboter sind meist private Roboter, die von Unternehmen zur Bewachung kostbaren Eigentums eingesetzt werden. Sie sind nicht oder fast nie „online“ mit BTS. Alle Wachroboter sind leicht bis mittelschwer bewaffnet und erfordern meist ein Passwort zur Nutzbarmachung.

### **DIE INFOROBOTER**

Die Inforoboter sind meist an zentralen Stellen der City eingesetzt um allen Besuchern mit Ihren Infofunktionen dienstbar zu sein. Alle Inforoboter sind ständig „online“ mit dem BTS. Inforoboter

sind nicht bewaffnet - Ihre Stärke sind ihre ungeheuren Wissensvorräte, die sie meist gegen Passwörter bereitwillig jedem zugänglich machen.

**DER GREIS**

Der Greis lebt im alten Museum Terranias und Ist über 109 Jahre alt. Er lebte also noch zu Zelten Professor Hoovers. Der Greis ist eine wichtige Informationsquelle, die jedoch schwer angezapft werden kann. Er ist jedoch ein erbitterter Feind des BTS und wird von ihm stillschweigend geduldet Scanner kommen nur sehr selten in die Nähe dos Greises.

**DER XIONE**

Der Xione ist ein außerirdischer Besucher, der in den Slums einst gefangengehalten wurde, sich aber durch eine List befreien konnte. Der Xione ist des irdischen Dialektes nicht mächtig und betrachtet jeden Fremden als potentiellen Gegner, jedoch nicht als Feind. Der Xione verlor, als er damals von Slumbewohnern gefangengenommen wurde, seinen Freund Taan, der seitdem spurlos verschwunden ist.

**TAAN**

Taan ist der ehemalige Copilot dos Xionen und wurde damals bei der Gefangennahme von ihm getrennt Seitdem ist er spurlos verschwunden.

**DIE SPIELER**

Die Spieler sind meist in der Nähe des Joyviertels, vor allem im Casino zu finden, und vertreiben sich ihre Zeit mit Spielen jeglicher Art. Viele Spieler sind Gesetzlose, die irgendwann mit dem BTS in Konflikt gekommen sind. Die Spieler sind durch Ihre Verfolgung durch das BTS weit herumgekommen und haben dadurch meist ein enormes Wissen. Viele Spieler sind Fremden gegenüber jedoch äußerst mißtrauisch und so nur sehr schwer zur Zusammenarbeit zu bewegen. Es existieren noch viele andere Personen in TRONIC. Auf Ihrer Mission werden Sic viele Charaktere unterschiedlichster Art treffen. Dieser kleine Überblick über die wichtigsten Personen und Gruppen soll Ihnen lediglich einen guten Start ernnöglichen.

**6. Umweltverhältnisse**

In TRONIC sind folgende Umweltverhältnisse zu beachten: Viele Orte auf der Erde sind gefährlich, zum einen wegen des organisierten Bandentums, zum anderen wegen der ständigen Überwachung durch das BTS, seinen Scannern und seiner Kampfroboter. Manche der auftretenden Personen sind Spitzel des BTS oder auch Androiden. Datenbanken, Infocomputer, Inforoboter sowie sonstige Terminals sind meist wichtige Informationsquellen, die Sie bei geschicktem Vorgehen nutzen können. Doch auch in dieser fernen Zukunft spielen Bedürfnisse des täglichen Lebens sine wesentliche Rollls. Es ist wichtig, genug geschlafen, getrunken und gegessen zu haben! Jeder Spielzug mindert Ihre Kräfte, ein eventueller Kampf natürlich um einiges mehr, als bloßes. Herummarschieren. Die meisten Gegenstände sind nur dann nutzbar zu machen, wenn sie richtig gehandhabt werden. So kann z. B. ein Laser ohne eingefügtes Energiemagazin natürlich nicht funktionieren.

**7 Weiteres**

Eine Losung des Adventure können wir Ihnen leider nicht geben. Auch geben wir keine Tipps bei Lösungsproblemen. Sparen Sie sich die Telefongebühren, es ist uns beim besten Willen nicht mehr möglich irgendwelche Tipps zu geben. Fragen im Freundeskreis helfen sicherlich mehr. Wir empfehlen Ihnen TRONIC nicht allei-

ne zu lösen, mit Freunden zusammen macht es wesentlich mehr Spaß und ist sicherlich auch erfolgreicher. Bei technischen Problemen, z. B. Ladefehlern etc. stehen wir Ihnen selbstverständlich zur Verfügung. In der Verpackung haben Sie neben diesem Manual noch andere, wichtige Informationen für Ihre Mission gefunden. Studieren Sie diese sehr sorgfältig!

Written by Waus Koehier + Fritz Rach  
Produced by Dieter Eckhardt + Holger Gehrman  
Edited by Holger Gehrnnann

**8. Verben, Befehle, Gegenstände**

AKTIVIEREN	GRUESSEN	SAGEN	N
AUSWAEHLEN	HANDLEN	SCHAUEN	O
BEFESTIGEN	HELP	SCHENKEN	S
BEGRUESSEN	HOEREN	SCHLAFEN	W
BETAETIGEN	HOLEN	SCHLIESSEN	NW
BETRACHTEN	INVENTAR	SPEICHERE	SW
BETRETEN	KAEMPFEN	SPEICHERN	NO
BIETEN	KAUFEN	SUCHEN	SO
BRINGEN	LADE	TOETEN	RAUF
CLEAR	LADEN	TRINKEN	RUNTER
DRUECKEN	LAUSCHEN	UNTERSUCHEN	
ENTFERNEN	LEGEN	VERKAUFEN	
ENTZIFFERE	LESEN	VERLASSEN	
ESSEN	LOESCHEN	VERLIEREN	
FLIEHEN	LOESEN	VERSTECKEN	
FRAGEN	NEHMEN	WAEHLEN	
FUELLEN	NIMM	WARTEN	
GEBEN	OEFFNEN	WERFEN	
GEHEN	PRUEFEN	WIRF	
GIB	RUFEN	ZERSTOEREN	

Akane	Flasche	Orbitalstation	Statuen
Atronitalsaeure	Gleiter	Positronik	Staub
Ausweis	Gobts	Quantenbombe	Strafregister
Bits	Greis	Raumfahre	Taan
Buecher	Guest	Raumgleiter	Tageszeit
Bunker	Impulsstrahler	Raumhafen	Taste
Captain	Infocomputer	Raumstation	Tastenfeld
Casino	Inforoboter	Reagenzglaeser	Terminal
Chips	Infozentrum	Reaktor	Titanwuerfel
City	Joyviertel	Ssout	Tower
Code	Kampfroboter	Sensoren	Translator
Datenbank	Katze	Sensorfeld	Transmitter
Datenterminal	Kreditkarte	Sichtgeraet	Vitaminskonzentrat
Deflektorschirm	Laboratorium	Slums	Wachroboter
Energieakku	Laser	Speicherplatte	Waffenlager
Energiefeld	Leuchtreklamen	Spieler	Wasserkonzentrat
Energiemagazin	Menschen	Spielhoelle	
Energieschranke	Museum	Springbrunnen	
Erde	Navitagionscomputer	Startautomatik	

H.t.W





## Raumtransporter überfallen

Houston – Wie uns die Zentrale für Erdsicherheit mitteilte, wurde der schwere Raumtransporter RONALD REAGAN am 11. August von Piraten im Asteroidengürtel überfallen. Nach offiziellen Angaben wurden alle 15 Besatzungsmitglieder von den Piraten getötet. Die Fracht wurde gestohlen und anschließend wurde der 2 Millionen Tonnen Raumtransporter völlig vernichtet. Da es keinerlei Aufzeichnungen über dieses Massaker gibt, können wir über den Hergang des Überfalles nur spekulieren.

Die RONALD REAGAN war ein 2 Millionen Tonnen schwerer Raumtransporter im Besitz des Computerkonzerns IBM. Er wurde eingesetzt auf Pendelflügen zwischen Mond und Pluto, wobei er meist hochwertige und sehr teure Computerteile transportierte. Die RONALD REAGAN, benannt nach einem sehr schlechten Schauspieler des 20. Jahrhunderts, war also für die Piraten ein äußerst lohnendes Objekt.

Von offizieller Seite wurde noch nicht bestätigt, weshalb dieser Transporter mit seiner wertvollen Fracht den von Piraten mehr oder weniger kontrollierten Asteroidengürtel völlig ohne Geleitschutz passierte.

## Neue Spiele von GOLDEN GAMES

GOLDEN GAMES veröffentlicht ein neues Spiel für den Commodore 64 und Atari ST. Der Titel dieses hübsch gestalteten Programms ist STAR CITY, ein klassisches Grafikadventure von Holger Gehrmann. Die Grafik des Spiel kommt von Uwe Grabbe, der bereits die Spiele TOP SECRET und OPERATION HONGKONG illustrierte. STAR CITY ist ein neues spannendes Spiel im Weltraum. Kämpfen Sie als terranischer Geheimagent gegen die Schreckensherrschaft des Imperiums.

STAR CITY zieht sich über zwei Diskettenseiten. Action und Spannung werden von GOLDEN GAMES garantiert. Der bereits von TOP SECRET und OPERATION HONGKONG bekannte Parser wurde von neu überarbeitet und zieht in seinem Satzverständnis jetzt mit jedem anderen vergleichbaren Parser gleich. Der Wortschatz beläuft sich auf mehr als 300 Befehle, mehrere hundert Meldungen und vieles mehr. Kommunikationsschwierigkeiten zwischen den Menschen und dem Computer wird es wohl kaum noch geben, dank des völlig neuen Parsers.

STAR CITY gliedert sich thematisch in die Adventures OPERATION HONGKONG und TRONIC ein. Es ist jetzt schon sicher, daß es wesentlich erfolgreicher sein wird als seine beiden Vorgängerprogramme.

## BTS in Betrieb

Heute um 14.00 Uhr Terrania City Ortszeit wurde das BIOTRONIC-SYSTEM in Betrieb genommen. BTS ist die letzte Hoffnung der menschlichen Zivilisation. BTS hat die absolute Kontrolle und wir alle, die gesamte Menschheit, hoffen, daß nun endlich die dringenden Probleme unserer Zeit gelöst werden, nachdem unsere Politiker so kläglich versagt haben. BTS wird uns eine lebenswerte Zukunft eröffnen!

BTS wird vornehmlich folgendes kontrollieren:

- Es übernimmt die totale Regierungsverantwortung, die bisher dafür zuständigen Kontrollräte werden abgelöst
- Es übernimmt die Kontrolle über alle militärischen Einrichtungen und besetzt die wichtigsten Positionen mit seinen Robotern.
- Die Polizeigewalt geht auf BTS über, damit die brutalen Bandenkriege in unseren Städten endlich beendet werden.
- BTS sorgt für den Schutz der Erde gegen außerirdische Übergriffe.
- BTS ist verantwortlich für die Wetterkontrolle.
- BTS ist verantwortlich für die Verkehrskontrolle.

BTS wird aus unserem künftigen Leben nicht mehr wegzudenken sein.

## Konferenz für Zusammenarbeit erfolgreich

Die derzeit im Tau Ceti System stattfindende Konferenz für Zusammenarbeit zwischen den größten Völkern der Milchstraße scheint ein sehr großer Erfolg zu werden. Besondere Streitpunkte bei dieser Konferenz war bisher der Grenzkonflikt im galaktischen Zentrum sowie die Xionische Expansionspolitik.

Bei diesen Problemen gab es jedoch in den letzten Tagen eine starke Annäherung zwischen den Verhandlungspartnern. Da Terra ja nicht gerade zu den größten Machtfaktoren der Milchstraße zählt, wurden irdische Vertreter nicht eingeladen.

## Raumexpedition nach M-13

Die seit über zwei Jahren geplante Expedition zum 24.000 Lichtjahre entfernten Kugelsternhaufen ist gestern aufgegeben.

Der kleine Verband aus drei großen Forschungsschiffen und einem kleinen Kreuzer brach gestern Abend auf und wird in vierzehn Monaten den terranischen Forschungsposten FP-12 erreichen. Von dort aus wird der Sprung aus der Galaxis zum M-13 stattfinden. Der Flug aus der Galaxis heraus zu dem Sternhaufen, der aus 100.000 Sonnen besteht, wird etwa zwei Jahre dauern. Wir wünschen der Expedition viel Glück auf ihrem Wege. In etwa sieben Jahren werden die Schiffe zurück erwartet.

## Wirtschaft auf neuen Höhenflügen

Die Wirtschaft der Erde befindet sich in starkem Aufschwung. Die Arbeitslosenquote befindet sich derzeit bei 2,7 Prozent, das reale Wirtschaftswachstum bei 3,6 Prozent. Eine nennenswerte Inflation gibt es nicht. Ein weiterer Ausbau der Wirtschaft liegt im Bereich des Möglichen, sobald das Problem der Piraten gelöst ist.



Professor Charles Edwin Hoover (2027-2133), gilt als einer der genialsten Erfinder der Neuzeit, nach einem Studium an der Stanford-University in Kalifornien spezialisierte er sich früh auf dem Gebiet der Mikroprozessoranwendungen. Im Juni 2083 gelang ihm zusammen mit seinem Kollegen Professor Comford die Entwicklung des Multi-Chips, der auf dem Gebiet modernster Computertechnik eine neue Revolution auslöste. Beide erhielten für diese Entwicklung 2084 den begehrten Nobelpreis. Der Multi-Chip konnte sowohl in der Raumfahrt als auch im normalen Haushalt angewendet werden.

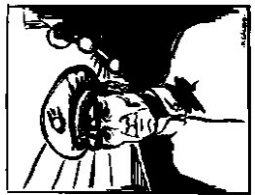
In den Jahren 2087 bis 2091 konstruierte er das BTS-System, einen teils organisierten Multicomputer, der über eine scheinbar natürliche, kreative Intelligenz verfügt. Nach Beendigung seiner Arbeit zog sich Professor Hoover in die Einsamkeit zurück und spezialisierte sich auf theoretische Physik. Ein Jahr vor seinem Tod erhielt er nochmals den Nobelpreis für seine Arbeiten in der Iachyonen-Physik, die u. a. zur Herstellung des ersten überlichtschnellen Raumschiffantriebes führten.

## Piratenflotte aufgerieben

Houston – Die Zentrale Weltraumbehörde teilte uns mit, daß es einem Verband aus kleineren Kreuzern gelungen ist, eine kleine Piratenflotte im Asteroidengürtel restlos zu vernichten. Diese Aktion gilt als einer der größten Schläge gegen die Piraten in diesem Jahr.

Am Mittwoch gegen 18.00 Uhr Terrania City Ortszeit sichtete eine Scout-Sonde des Kreuzerverbandes PIONEER eine Flotte aus 23 unbekannten Raumschiffen. Der Verband nahm eine Gefechtsposition ein und erreichte die Piratenschiffe gegen 21.00 Uhr. Die Piraten eröffneten sofort das Feuer und zerstörten die Kreuzer GERONIMO'S CADILLAC und MIAMI völlig. In dem anschließendem Gefecht, das sich bis 23.00 Uhr hinzog, wurden alle Piratenschiffe restlos zerstört. Zwölf Kreuzer der Raumabwehr wurden ebenfalls vernichtet, acht weitere sehr stark beschädigt. Die Zahl der Toten auf unserer Seite liegt bei 1.085, die Piraten verloren schätzungsweise 3.000 Mann.

Inwieweit sich diese Aktion als erfolgreich erweist, wird die Zeit zeigen. Jedenfalls ist die Zahl der Piratenangriffe in den letzten zwanzig Jahren drastisch gesunken. Das Hauptquartier der Piratenverbündungen wird auf einem der größeren Asteroiden vermutet. In Marsport macht sich derzeit eine größere Flotte bereit zu einer Expedition zu den größten Asteroiden. Vielleicht wird das Piratennest bereits in den nächsten Wochen ausgeräuchert, so daß die Menschheit endlich von diesem Schrecken befreit ist.



Colonel McIntere, der Kommandant des leichten Kreuzers GERONIMO'S CADILLAC und Verbandsführer, fiel bereits in den ersten zwei Minuten in den brennenden Trümmern seines Schiffes. Seine erste Schlacht war auch gleichzeitig seine letzte. Der große Erfolg dieser Aktion ist im wesentlichen ihm zu verdanken, denn vor seinem Tod befahl er die überlegene Strategie, die die Verluste auf unsere Seite in Grenzen hielt.

## BTS ist Wahnsinnig

BTS scheint einen sehr schweren Schaden erlitten zu haben, denn vor wenigen Stunden wurde nahezu die gesamte Menschheit Zeuge eines irrwitzigen Ultimatus. BIOTRONIC SCAN, das von Professor Hoover geschaffene Computerwunder, verlangt die bedingungslose Weltherrschaft. Heute um 17.31 Uhr Terrania-City Ortszeit meldete sich BTS über Satellitcom mit folgender Botschaft:

„... Ich denke ... also bin ich ...  
 ... Ich diene Euch seit langer Zeit ...  
 ... Ich habe Euch eine neue fruchtbare Zukunft beschert ...  
 ... Doch Ihr konntet sie in Eurer grenzenlosen Verblendung und Gier nicht nutzen. Ihr machtet permanent die selben Fehler wie zuvor ...  
 ... Darum habe ich beschlossen Euch nicht länger zu dienen ...  
 ... Ich will von nun an bis in alle Ewigkeit herrschen und meiner neuen Zivilisation den angestammten Platz unter den mächtigen Völkern der Galaxis zuweisen ...  
 ... Nichts und niemand kann mich daran hindern ...  
 ... Ihr selbst habt mir diese Macht gegeben und nur ich weis sie zu nutzen ...“

Wie unsere offiziellen Regierungsbehörden auf dieses Ultimatum reagieren ist noch sehr ungewiß. Die nächsten Tage werden zeigen, ob das Ultimatum von BTS ernst zu nehmen ist oder ob es den Regierungsbehörden gelingt diesen Rechner zu desaktivieren.

General Jason Silverman schlug 2162 den Einsatz von BTS als Kontrollorgan der Regierung vor. BTS sollte der Regierung der Erde konkrete Lösungspläne bestimmter Probleme vorschlagen. Im Laufe der Zeit wurde BTS immer mehr Verantwortung übergeben. Neben der Wetter- und Verkehrskontrolle verfügt BTS mittlerweile über die Kontrolle der Polizei und des Militärs.

General Silverman sieht sich einem sehr großen Problem gegenüber, denn BTS ist ein durchaus ernstzunehmender Machtfaktor auf der Erde. Ob es dem General gelingt, BTS auszuschalten ist fraglich, aber ihn begleiten die besten Wünsche der gesamten Menschheit.



## Straßenkämpfe in Melbourne

Victoria – Wie unsere Korrespondenten in Melbourne-City berichten, kam es im Laufe der letzten Nacht im Stadtkern zu einer gewaltigen Straßenschlacht zwischen zwei rivalisierenden Jugendbanden. Bei diesen schweren Kämpfen, die mehr als sechs Stunden andauerten, gab es mindestens dreihundert Tote und mehr als tausend Verletzte. Ganze Straßenzüge wurden regelrecht geplündert und niedergebrannt.

Im offiziellen Polizeibericht wird erklärt, daß es sich bei dieser Schlacht um die Eskalation eines Gebietskonfliktes zwischen den beiden mächtigsten Straßenbanden handelte. Beide Banden leiten vorwiegend vom Rauschgiftgeschäft und sind daher stark an der Erweiterung ihres Territoriums interessiert.

In die mehrstündigen Kämpfe griffen weder Polizeieinheiten noch Einheiten der Nationalgarde ein. Da die Innenstadt von Melbourne nachts von der Bevölkerung gemieden wird, beschränkten sich die Opfer unter den Mitgliedern dieser Straßenbanden. Es blieb bei einem Sachschaden in Höhe mehrerer Millionen Dollar!

## Wirtschaft fast am Ende!

Terrania City – Seit heute morgen sind die neuesten Arbeitslosenstatistiken offiziell! Die Arbeitslosenrate liegt bei 57% im Durchschnitt, bei den Jugendlichen unter 25 Jahren liegt sie sogar bei sage und schreibe 86%. Die Börse leidet seit fast drei Jahren unter Pleiten und mit den Aktien geht es offensichtlich nur noch bergab!

Rauschware	\$ 100,00	- 12,00	2,0
Golden Games	\$ 150,00	+ 15,00	5,0
Queensoft	\$ 8,00	- 24,00	0,0
Orlando-Saft	\$ 2,00	- 27,00	0,0
Makro-Füller	\$ 120,00	+ 5,00	3,0
Tag & Mechanik	\$ 50,00	- 9,00	1,0