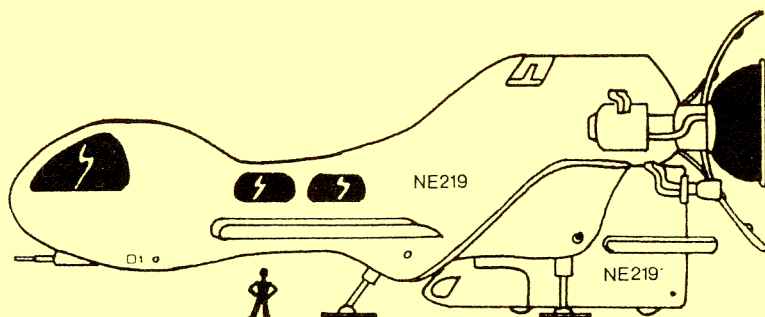


STARHOPPER

Weltraumhandelsspiel für den C 64



Bedienungshandbuch

Programm von Oliver Ludwig

Lizenz & Vertrieb:

MULTISOFT, HERNE

I N H A L T

Vorbemerkung.....	1
Geschichtlicher Hintergrund.....	2
Die Rassen.....	2
Handel und Spiel.....	4
Laden und Starten des Spieles.....	4
Das Cockpit.....	5
Navigationcomputer	
Langstreckenflug programmieren.....	6
Navigation im Weltraum.....	7
Kurzstreckenflug programmieren.....	8
Planetendaten, Kompaß justieren.....	9
Funkraum.....	10
Status-Bildschirm.....	11
Bordcomputer-Kommandos.....	12
Hyperraumflug.....	19
Orientierung im Raum.....	20
Landeanflug.....	21
Waren kaufen / verkaufen.....	22
Ausrüstung.....	23
Planeten.....	26
Piratenangriffe.....	26
Magnetfelder.....	28
Embargos & Zoll.....	28
Notsituationen.....	29
Spielende.....	29
Die ersten Schritte.....	30

Anhang A: Galaktische Rechtsordnung

Anhang B: Verzeichnis der Funksprüche

Beschreibung der BONUSPROGRAMME

-STARHOPPER-

V O R B E M E R K U N G

Weltraumhandelsspiele für den C 64 gibt es eine ganze Menge. Klassiker wie "Elite" kennt jeder. STARHOPPER will es mit solch "perfekten" Spielen nicht aufnehmen. Auf knallharte Action wurde kein Wert gelegt, die kleineren Animationssequenzen sollen lediglich dazu beitragen, ein weiteres Zufalls- und Geschicklichkeitselement in den Spielverlauf einzubringen. So gesehen handelt es sich bei diesem Programm eher um ein Strategiespiel.

STARHOPPER ist kein "professionelles" Spiel. Dafür verfügt es aber über einige Merkmale, die bisher in solchen Spielen noch nicht verwirklicht wurden.

Beispiele dafür sind der Funkverkehr zwischen Schiff und Bodenstation und auch das Rechtssystem mit seinen Verkehrsstrafpunkten. Ebenso das Auftreten von Handelsembargos und Zollgebühren und die besondere Art der Navigation.

Damit sollte es gelingen, ein Stück "Weltraumfeeling" aufzubringen, eben so, wie der galaktische Verkehr vielleicht einmal sein könnte...

Ich hoffe, daß mir das gelungen ist - zumal zu diesem Preis. Schreiben Sie mir ruhig Ihre Meinung dazu. Für Kritik jeder Art bin ich dankbar, auch für Hinweise auf eventuelle Programmfehler oder verbesserungswürdige Stellen. Zuschriften werden beantwortet.

Oliver Ludwig

Kuchenbergstraße 19
6680 Neunkirchen 7

(c) 1990

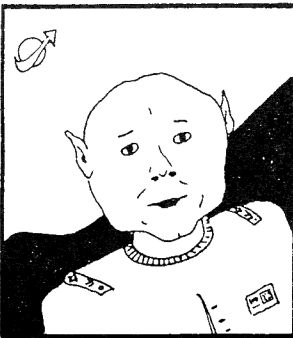
WICHTIGER HINWEIS! Mit manchen Floppyspeedern und -betriebssystemen arbeitet das Programm nicht korrekt zusammen. Beim Landeanflug spielt die Floppy verrückt. Deshalb befindet sich eine zweite Version des Programmes auf der Diskette. Sie unterscheidet sich spielerisch gesehen von der Normalversion nur durch das Fehlen der Landeanflug-Graphik. Hat Ihre Floppy Probleme mit der Normalversion, so laden Sie diese geänderte Fassung mit LOAD"STARHOPPER-B",8

Geschichtlicher Hintergrund

Das dritte Jahrtausend nähert sich seinem Ende. Seit mehr als 600 Jahren kennt man die interstellare Raumfahrt, seit mehr als 400 Jahren ist es möglich, weitere Strecken von vielen Parsec dank neuer Hyperraumtriebwerke zurückzulegen. Die Galaxis ist in Frieden geeint. Viele Rassen, und noch viel mehr Völker leben in enger politischer und wirtschaftlicher Verbundenheit. Drei dieser Rassen verwalten die bekannten Planeten unter ihrem Protektorat. Es sind dies die hochentwickelten Rassen der Kyber, der Tecno und der Meloi. Alle Planeten, die einen Entwicklungsstand erreicht haben, der es ihnen erlaubt, interstellaren Handel zu treiben, sind einem dieser Protektorate angeschlossen. Das garantiert ihnen nicht nur wirtschaftliche Hilfe, sondern auch die technische Unterstützung der höher Entwickelten. Bereits von Anfang an existiert die Galaktische Corporation, eine Art zentraler Verwaltung, die die Souveränität der Protektorate zwar nicht antastet, aber dennoch die Abstimmung politischer Entscheidungen und auch die Ausbildung neuer Weltraumhändler auf einen gewissen Standard fördert. Der Sitz der GalCorp ist auf Kyber, hier befindet sich gleichzeitig die Weltraumakademie, die für die Schulung junger Piloten verantwortlich ist.

Die Rassen

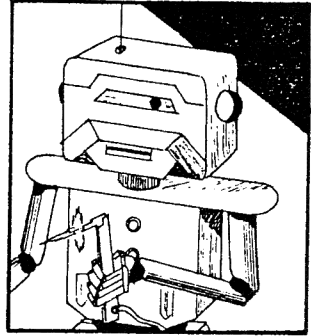
Kyber



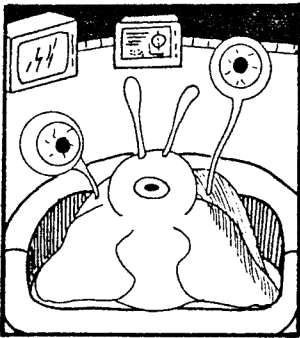
Man bezeichnete sie einmal als die "Bürokraten" im Weltraum. Die Kyber sind eine sehr alte, humanoide, technisch weit fortgeschrittene Rasse. Auf ihre Initiative hin wurde die GalCorp überhaupt erst gegründet. Ihr gleichnamiger Heimatplanet beherbergt darum sowohl den galaktischen Sicherheitsrat als auch die Weltraumakademie und das Navigationszentrum. Auch ein beachtlicher Teil der Weltraumrechtsordnung wurde von kyberianischen Juristen entworfen. Man kann sagen, daß man ihnen in gewisser Weise den "geregelten Ablauf" des Interstellaren Handels zu verdanken hat.

Tecno

Tecnos sind androidenähnliche Geschöpfe. Eine wohl längst untergegangene Kultur hat sie zu solcher Perfektion entwickelt, daß sie in der Lage sind, nicht nur sich selbst neu zu konstruieren, sondern auch ständig zu verbessern. Beim Handel mit ihnen hat man beim besten Willen nicht den Eindruck, es mit Maschinen zu tun zu haben. Was auch nicht korrekt wäre, denn Teile ihres Organismus sind biochemischer Natur. Die Tecno haben sich bemüht, Planeten unter ihrem Protektorat zu hohem technischen Stand zu verhelfen, nieder entwickelte Kulturen unter Tecno-Protektorat sind selten.



Meloi



Vom Aussehen her ähneln sie einer Kreuzung aus Schnecken und Quallen, sind aber sehr intelligent und fortschrittlich. Charaktermäßig möchte man sie als die Gegenspieler zu den Kyber bezeichnen, denn ihr Verwaltungsstil ist von großer Nachlässigkeit gekennzeichnet. Planeten unter ihrem Protektorat galten bis vor einiger Zeit noch als echte Zumutung für unerfahrene Weltraumhändler, vor allem was die Sicherheit vor Raumpiraten anging. Auf Initiative des GalCorp-Sicherheitsrates hat sich dieser Zustand aber etwas gebessert.

-STARHOPPER-

Handel und Spiel

Sie sind ein soeben frisch aus der Weltraumakademie entlassener Kadett. Man hat Sie im Laufe von zwei Jahren zum Weltraumhändler ausgebildet. Ein Beruf, der Gefahren in sich birgt, aber auch Reichtum verheißt.

Nur wenige Planeten sind autark, können sich also mit allen Gütern selbst versorgen, die meisten sind auf die Händler angewiesen, um einen Teil der fünf wichtigen Güter zu importieren. Gehandelt wird mit Computern, Getreide, Maschinen, Erzen und Drogen. Auf diese Güter wird später noch eingegangen.

Jeder Händler erhält nur die Lizenz für einen kleinen Teil der Galaxis. Nur so wurde es möglich, das jeder Händler sich nur mit etwa 200 anderen ein bestimmtes Gebiet teilen muß, und nicht wie zu Anfang der GalCorp mit über 1000, während andere Teile der Galaxis unversorgt blieben. Ihr Raumabschnitt mißt 35 x 50 Quadranten und beinhaltet 31 Planeten, darunter auch Kyber.

Das Ihnen zur Verfügung gestellte Raumschiff ist die NE219-"Starhopper" mit seiner Grundausrüstung, die Sie im Laufe Ihrer Karriere aber erweitern können.

Reisen Sie von Planet zu Planet, machen Sie günstige Routen ausfindig, setzen Sie sich gegen Raumpiraten zur Wehr und gelangen Sie zu Reichtum. So wird sich Ihr Status von bescheidenen 2 Punkten zu Anfang auf 100 Punkte erhöhen. Dann haben Sie es geschafft! Die galaktische Handelskammer wird Sie als Mitglied aufnehmen und der Höhepunkt Ihrer Karriere wird erreicht sein.

LADEN UND STARTEN DES SPIELS

Schließen Sie einen Joystick in Port #2 an.

Legen Sie die Spieldiskette in Ihr Laufwerk und geben Sie ein:

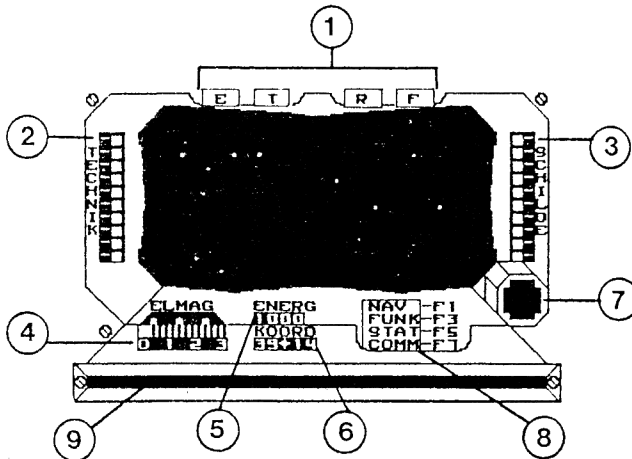
LOAD "STARHOPPER", 8,1 (RETURN)

Es erscheint das Titelbild und ein Vorspann und Sie werden zum Warten aufgefordert. Nach etwa 15 Sekunden wird der zweite Programmteil nachgeladen und sie werden gefragt, ob ein Spielstand geladen werden soll. Ist dies nicht der Fall, so drücken Sie "N" und Sie gelangen ins Spiel. Andernfalls bittet man Sie um Eingabe des Filenamens, unter dem das Spiel gespeichert wurde. Drücken Sie einfach (Return), wenn Sie es sich anders überlegt haben.

Zu Beginn des Spieles befinden Sie sich im Cockpit.

-STARHOPPER-

D A S C O C K P I T



1: Kontroll-Leiste für Zusatzausrüstung & Funkraum

E: Energiemodul
T: Teslaschilde
R: Reparaturroboter
F: Funkspruch

Die Buchstaben leuchten auf, wenn das entsprechende Teil aktiviert wurde, bzw., wenn ein Funkspruch eingegangen ist.

2: Technik-Zustand. Ein Balken = 10%

3: Schild-Zustand. Ein Balken = 10%

4: Anzeige der elektromagnetischen Feldstärke im Quadranten in GigaTesla

5: Energie

6: Kompaß. Anzeige von X/Y-Koordinate

7: Anzeige des aktiven Triebwerkes:

○ Warptriebwerk (Hyperraumflug)

□ Pulstriebwerk (Kurzstreckenflug)

8: Funktionstastenbelegung

F1: Navigationscomputer
F3: Funkraum
F5: Status-Bildschirm
F7: Kommandoeingabe in Bordcomputer

9: Nachrichten-Zeile des Bordcomputers

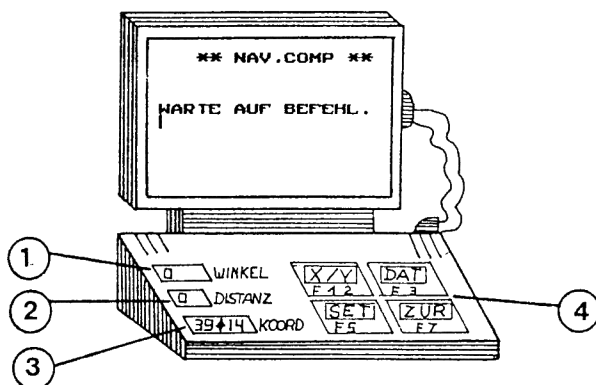
So. Dies ist also nun Ihr Cockpit. Alle wichtigen Aktionen werden hier gesteuert, und Sie werden dieses Bild die meiste

-STARHOPPER-

Zeit Ihres Raumfahrerlebens vor Augen haben. Wenden wir uns im Folgenden deshalb den einzelnen Teilen Ihres Raumschiffes zu, die Sie von hier aus durch die Funktionstasten aufrufen können.

NAVIGATIONS COMPUTER

Nach Druck auf F1 im Cockpit erscheint das Bild Ihres Navigationscomputers:



Der Rechner schaltet sich ein und bestätigt mit einer Bildschirmmeldung, daß er eingabebereit ist. In den Feldern 1 und 2 werden normalerweise der programmierte Winkel und die Distanz zu Ihrem Zielquadranten angegeben. Hier erscheint im Augenblick noch nichts, denn Sie haben den Rechner noch nicht programmiert.

Feld 3 zeigt Ihnen die augenblicklichen, errechneten Koordinaten. Zu der Genauigkeit Ihres Bordkompasses später mehr.

Feld 4 zeigt die Funktionstastenbelegung an:

1. Langstreckenflug programmieren (F1)

Drücken Sie F1 und der Rechner meldet

***HYPERRAUMSPRUNG**

WINKEL

!

Bevor Sie eine Eingabe machen, lesen Sie das folgende Kapitel über ...

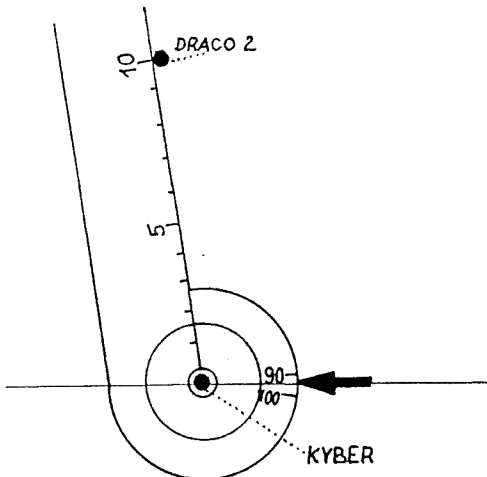
Navigation im Weltraum

Die Entwicklung der Hyperraumtriebwerke ist eine der bedeutendsten Fortschritte in der Geschichte der bemannten Raumfahrt. Diese Triebwerke erlauben es, mit geringem Zeitaufwand und geringem Energieverbrauch Strecken von vielen Parsec (Parallaxensekunden) zurückzulegen. Aufgrund der Verzerrung des Raumes bei annähernder Lichtgeschwindigkeit versagten jedoch alle bis dato bekannten Navigationssysteme, die es erlaubten, die Zielkoordinaten zu Beginn des Fluges einzugeben, und die das Schiff dann automatisch steuerten. Solche Systeme orientierten sich an den Peilsignalen von Navigationssatelliten, die überall in der Galaxis verstreut waren. Sobald ein Eintritt in den Hyperraum erfolgte, waren diese Signale aber nicht mehr wahrzunehmen. Praktisch bedeutete dies, daß das Raumschiff auf andere Weise gesteuert werden mußte. Bei der Hyperraumnavigation wird vor Flugbeginn der Winkel eingegeben, in welchem sich das Ziel zum Raumschiff befindet. Auf diesen Winkel schwenken dann die Triebwerke ein. Der zweite Parameter ist die Distanz in Parsec zwischen Raumschiff und Ziel. Nachdem diese Strecke im Hyperraum zurückgelegt wurde, schalten die Triebwerke einfach ab.

Wir wollen diese Navigation jetzt einmal einüben. Nehmen Sie die beiliegende Galaxiskarte zur Hand, ebenfalls das Navigationsinstrument. Grob gesagt besteht letzteres aus einem Kreis mit Winkelangaben und einem Loch in der Mitte, sowie einem daran anschließenden "Lineal".

Nehmen wir an, Sie befinden sich auf Kyber (Koordinaten 40/14). Legen Sie das Navigationsinstrument so auf die Karte, daß der Planet Kyber im ausgeschnittenen Loch in der Mitte zu sehen ist.

Nehmen wir weiter an, Sie wollen zu Draco 2 fliegen (Koordinaten 38/24). Belassen Sie das Instrument mit Kyber im Mittel-Loch und drehen Sie es nun so, daß die Unterkante des "Lineals" genau auf den Mittelpunkt des Planeten Draco 2 zeigt:



Der gesuchte Winkel läßt sich nun an der rechten Seite des Kreises ablesen. Es ist die Zahl, die genau waagerecht steht, also parallel zu den waagerechten Linien des Rasters auf der Karte. In diesem konkreten Fall ist es irgendein Wert zwischen 90 und 110, sagen wir mal 105. Die gesuchte Distanz ist an der Unterkante des Lineal abzulesen, genau dort, wo sich Draco 2 befindet. In unserem Beispiel etwa bei 10.

Diese Werte müssen nun in den Navigationscomputer eingegeben werden. Bei "Winkel" tippen Sie also "105", bei "Distanz" geben Sie "10" ein.

Der Navigationscomputer meldet, daß der Raumsprung programmiert wurde. Drücken Sie eine Taste, so sehen Sie, daß die Werte nun in den Feldern 1 und 2 angezeigt werden. Sie können Fehleingaben jederzeit durch neue Eingaben löschen.

Beachten Sie, daß nur ganze Zahlen angenommen werden. Wenn Sie also eine Distanz von 10.5 abgelesen hätten, dann entscheiden Sie sich für die größere oder kleinere ganze Zahl. So genau arbeitet Ihr Triebwerk sowieso nicht, denn einige Faktoren können Abweichungen vom Kurs bewirken, wir gehen später darauf ein.

Wenn Sie ein Ziel programmieren wollen, das außerhalb Ihres Galaxisbereiches liegt, so teilt Ihnen der Rechner dieses mit, und Sie müssen die Eingabe wiederholen.

Oft wird es Ihnen nicht 100%ig gelingen, einen Planeten mit dem Hyperraumsprung genau zu erreichen. Sie landen vielleicht einen Quadranten vorher, oder daneben, weil der Winkel nicht exakt stimmte. Oder aber Sie wollen nur eine kurze Strecke zurücklegen, zum Beispiel von Draco 2 zu Draco 1. Dafür haben Sie Ihre Impulstriebwerke, die anders angesteuert werden können:

2. Kurzstreckenflug programmieren (F2)

Innerhalb eines Bereiches von 5 Quadranten in alle Richtungen können Sie Ihre Pulstriebwerke zum Kurzstreckenflug einsetzen. Sie haben den Vorteil, daß sie sehr genau gesteuert werden können, daß sie komfortabel durch Eingabe der Koordinaten zu programmieren sind, aber den Nachteil, daß sie wesentlich mehr Treibstoff verbrauchen.

Nach Druck auf F2 werden Sie aufgefordert, zuerst X-, dann Y-Koordinate einzugeben. Wenn Sie Koordinaten außerhalb des zulässigen Bereiches eingeben, gibt der Rechner eine Meldung aus.

Merke:

Mit dem Hyperraumsprung sind beliebig große Distanzen energiesparend, jedoch oft ungenau zurückzulegen.

Mit dem Kurzstreckenflug sind nur Ziele innerhalb eines Rasters von 11x11 Quadranten zurückzulegen, sehr genau, aber unter hohem Energieverbrauch.

3. Planetendaten abfragen (F3)

Sie können auf eine Datenbank zugreifen, die Ihnen Informationen zu allen Planeten auf Ihrer Karte gibt. Geben Sie den Planetennamen ein, dann drücken Sie (RETURN). Ist der Planet gespeichert, so werden seine Daten geladen und auf dem Bildschirm ausgegeben. Durch Druck auf eine Taste blättern Sie zum zweiten Bildschirm weiter.

Von Bedeutung kann beispielsweise die Information über den Techno-Level eines Planeten sein, weil sie Aufschluß über die Wahrscheinlichkeit von Piratenangriffen gibt. Mitunter sind auch konkrete Informationen gespeichert über die Produkte, die ein Planet billig herstellt, oder die er in großen Mengen importieren muß.

4. Kompaß justieren (F5)

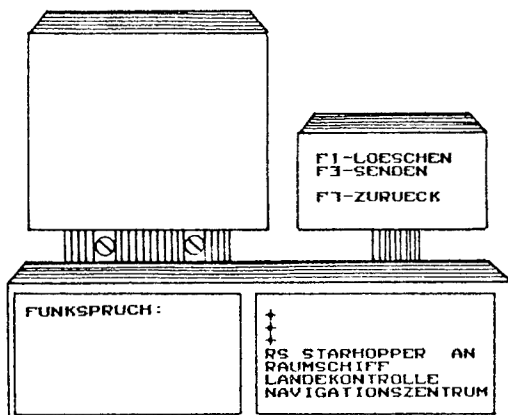
Diese Option erlaubt es Ihnen, den Kompaß auf beliebige Koordinaten einzustellen. Sie werden später noch erfahren, daß Ihre Koordinatenanzeige zwar zu Beginn des Spieles genau ist, aber immer dann, wenn Sie beim Eintritt in den Hyperraum Fehler machen, beginnt, sich zu verstellen. Sie müssen von Zeit zu Zeit Ihren Kompaß neu einstellen, indem Sie X- und Y-Koordinate Ihrer momentanen Position hier neu eingeben. Vergleichen Sie hierzu später das Kapitel "Orientierung im Raum".

5. Zurück zum Cockpit mit (F7)

-STARHOPPER-

FUNKRAUM

Der Funkraum sieht wie folgt aus:



Der Bildschirm oben ist noch schwarz, weil Sie keinen Bildkontakt mit einer Bodenstation oder einem Raumschiff haben. Der kleinere Bildschirm rechts zeigt Ihnen die Belegung der Funktionstasten. Der Bildschirmteil unten links zeigt den gewählten Funkspruch; hier ist momentan noch nichts zu sehen. Unten rechts ist das Auswahlmenü zu sehen, aus dem Sie Ihre Funksprüche zusammenstellen können.

Bewegen Sie den Joystick (Port 2) nach oben oder unten, so werden die einzelnen Satzteile durchgeblättert. Drücken Sie den Joystick kurz nach links, so wird die weiß dargestellte Zeile nach links übernommen.

Nach der galaktischen Norm besteht jeder Funkspruch aus genau 4 Zeilen. Er beginnt immer mit der Identifizierung des Senders (bei Ihnen also mit RS STARHOPPER AN), dann folgt der Empfänger Ihrer Nachricht (z.B. LANDEKONTROLLE), dann Ihr eigentliches Anliegen.

Eine genaue Übersicht aller sinnvollen Funksprüche finden Sie in Anhang B.

Wir wollen hier nur mal ein Beispiel ausprobieren. Stellen Sie folgende Botschaft zusammen:

```
RS STARHOPPER AN  
NAVIGATIONSZENTRUM  
ERBITTE  
SATELLITENPEILUNG
```

Fehleingaben löschen Sie durch Drücken von F1.

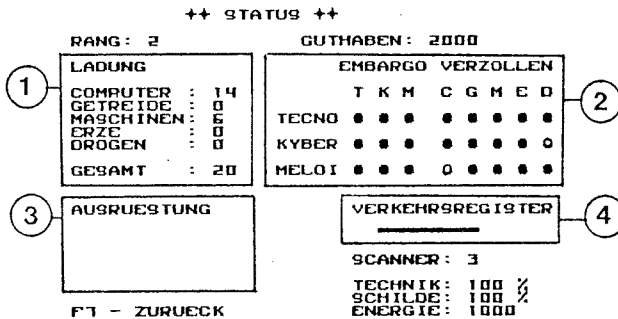
Nun senden Sie den Funkspruch ab, indem Sie F3 drücken. Nach kurzer Zeit kommt eine Meldung zurück. Die Navigationszentrale hat Sie geortet und teilt Ihnen zunächst Ihre Koordinaten mit und dann die Kosten für die durchgeführte Peilung.

-STARHOPPER-

Durch Drücken einer Taste blättern Sie den eingehenden Funk-
 spruch weiter. Nochmaliges Drücken löscht den Bildschirm und
 bricht den Funkkontakt ab. Sie sind jetzt wieder sendebereit.
 Auf weitere Funksprüche gehen wir noch ein.
 Drücken Sie F7, um zum Cockpit zurückzugelangen.

S T A T U S - B I L D S C H I R M

Drücken Sie F5 im Cockpit, um eine Statusangabe zu bekommen.
 Zu Beginn des Spieles sieht er wie folgt aus:



Feld 1 zeigt Ihnen an, wieviele Container Sie von welchen Waren geladen haben. In der obersten Zeile sehen Sie Ihre Rangwertung (maximal 100) und Ihr Guthaben.

Feld 2 gibt Aufschluß über momentane Handelsembargos einzelner Rassen gegen andere und über Einfuhrbeschränkungen für bestimmte Waren. Ein gelber Punkt markiert solche Wirtschaftssanktionen. Zu Beginn des Spieles können Sie erkennen, daß die Kyber Zoll auf Drogen erheben und die Meloi auf Computer.

Feld 3 zeigt Ihnen Zusatzausrüstungen an und deren Zustand (an oder aus). Momentan besitzen Sie aber solches noch nicht.

Feld 4 gibt auf einer 8-Punkte-Skala die Zahl Ihrer Verkehrsstrafpunkte an, im Moment ist noch keiner vorhanden.

Unten rechts sehen Sie die Zahl Ihrer Scanner-Raketen, den Zustand Ihrer Technik, Ihrer Schilde sowie die vorhandene Energiemenge.

Sie sollten - vor allem nach Piratenangriffen, nach verhängten Wirtschaftssanktionen und nach Flug durch Magnetfelder - des öfteren diese Statusangabe konsultieren.

F7 bringt Sie ins Cockpit zurück.

-STARHOPPER-

B O R D C O M P U T E R - K O M M A N D O S

Ihr Schiff selbst wird über einen Bordcomputer gesteuert, der auf spezielle Kommandos aus 3 Buchstaben anspricht.

Drücken Sie F7, so erscheint in der unteren Zeile die Meldung

KOMMANDO EINGEBEN >!

Die einzelnen Kommandos werden auf den nächsten Seiten besprochen.

Wollen Sie nichts eingeben, so drücken Sie einfach (*RETURN*) oder geben Sie drei unsinnige Buchstaben ein.

Mitunter spricht der Bordcomputer auf das Drücken von F7 nicht gleich an, zum Beispiel während eines Fluges. Ihr Tastendruck wurde aber in jedem Fall gespeichert und nach höchstens 2-3 Sekunden wird die erwartete Meldung erscheinen.

Der Bordcomputer wird Sie ebenfalls warnen, wenn Sie durch Magnetfelder fliegen, oder wenn ein Funkspruch einging.

Wenden wir uns nun den Kommandos zu.

MAE

MASCHINEN EIN

Die Triebwerke werden eingeschaltet. Wurde zuvor ein Hyperraumsprung programmiert, so werden jetzt die Warp-Triebwerke eingeschaltet, erkennbar an einem blinkenden violetten Kreis in der Triebwerksanzeige.

Wurde ein Kurzstreckenflug programmiert, oder wurde ein Landeanflug eingeleitet, so erscheint ein pulsierendes oranges Quadrat.

MAA

MASCHINEN AUS

Stoppt die Triebwerke. Der Bordcomputer stoppt automatisch, wenn die programmierten Koordinaten erreicht wurden, wenn die Energie zu Neige geht oder wenn ein Funkspruch einging und er zuvor den Befehl erhielt, dann den Flug zu unterbrechen.

FMA

BEI FUNKSPRUCH MASCHINEN AUS

Nach Eingabe dieses Kommandos stoppt der Bordcomputer die Triebwerke, sobald ein Funkspruch eingeht. Dies hat den Vorteil, daß Sie keinen Funkspruch "verpassen", weil diese nicht gespeichert werden. Sie können natürlich die Maschinen auch "von Hand" (durch Eingabe von MAA) stoppen, wenn Sie nicht ständig durch Funksprüche unterbrochen werden wollen.

Anfänger sollten dieses Kommando stets eingeben, weil sie dann über Embargos und Hilferufe ständig informiert werden und Zeit genug haben, sich die eingegangenen Meldungen im Funkraum in aller Ruhe anzusehen.

FIG

MASCHINEN IGNORIEREN FUNKKONTAKT

Hebt das vorige Kommando wieder auf.

NOT

NOTMANÖVER DURCHFÜHREN

Der Bordcomputer führt einen Notsprung durch, der Sie an einen zufälligen Ort in der Galaxis versetzt. Sie können diese Möglichkeit wählen,

-STARHOPPER-

wenn Sie versehentlich in einem starken Magnetfeld gelandet sind, aus dem sie nicht mehr ohne größeren Schaden herauskommen könnten. Auch bei Piratenangriffen hat sich in extremen Situationen dieses Manöver bewährt (hier kann das Notmanöver durch Drücken von F7 ausgelöst werden). Beachten Sie, daß das Durchführen eines Notmanövers im Planetenorbit oder in Anwesenheit anderer Raumschiffe eine ernsthafte Gefahr für diese darstellt und deshalb hier untersagt ist. Zuwiderhandlung wird nach §1 Absatz 1 mit 5 Punkten geahndet. Desweiteren führt jedes Notmanöver zu Punktabzügen bei Ihrer Rangwertung.

SCR

SCANNER-RAKETE ABSCHIESSEN

Scanner-Raketen sind mit Sensoren ausgerüstete Raketen, die die Umgebung in einem Raster von 7 x 7 Quadranten (mit dem Raumschiff in der Mitte) abtasten.

Nur wenn Sie sich in einem Randbereich der Galaxis befinden, wird ein kleineres Raster angezeigt. Sie verfügen zu Beginn des Spieles über 3 solcher Raketen. Haben Sie einen Scanner abgeschossen, so erscheint folgendes Bild

-STARHOPPER-

Zeilenweise wird der umliegende Raum abgetastet und entdeckte Objekte und Magnetfelder durch folgende Symbole dargestellt:

- + Ihr Raumschiff
- O Planet
- . Piratenschiff

Elektromagnetische Felder werden je nach Intensität durch gelbe, orangene und rote (= maximale Intensität) Quadrate dargestellt. Bedenken Sie, daß Piratenschiffe ständig in Bewegung sind. Wenn Sie also solche entdecken, so wird ihr Standpunkt nur zum Zeitpunkt der Abtastung dargestellt, wenn Sie beim Weiterfliegen aber einen solchen Quadranten passieren, kann es sein, daß die Schiffe schon weg sind. Umgekehrt können Sie auch beim Durchfliegen eines benachbarten Quadranten angegriffen werden, wenn die Piraten mittlerweile hier angelangt sind.

Notiz: In etwa 10% aller Fälle können Scanner-Raketen durch Meteorsplitter oder ähnliches zerstört werden. Wiederholen Sie dann den Abschuß.

Das Abschießen von Scanner-Raketen in einem Bereich von einem Quadrant um einen Planeten herum stellt eine Gefahr für den dortigen Flugverkehr dar und ist strafbar.

SAV

SPIELSTAND SPEICHERN (SAVEN)

Sie werden aufgefordert, den File-Namen einzugeben, unter dem Ihr Spiel gespeichert werden soll. Wollen Sie nichts speichern, so drücken Sie ohne etwas einzugeben einfach (*RETURN*).

TSE

TESLASCHILDE EINSCHALTEN

(Nur wenn vorhanden)

Die Teslaschilde werden aktiviert. Ein eventuell aktives Energiemodul wird ausgeschaltet.

TSA

TESLASCHILDE AUSSCHALTEN

Die Teslaschilde werden deaktiviert.

EME

ENERGIEMODUL EINSCHALTEN

(Nur wenn vorhanden)

Das Energiemodul wird aktiviert. Dies ist nur möglich, wenn der Schiffsrumpf nicht durch Teslaschilde von einem elektromagnetischen Feld abgeschirmt wird.

EMA

ENERGIEMODUL AUSSCHALTEN

Desaktiviert das Energiemodul.

RRE

REPARATUR-ROBOTER EINSCHALTEN

(Nur wenn vorhanden)

Der Reparatur-Robot wird aktiviert.

RRA

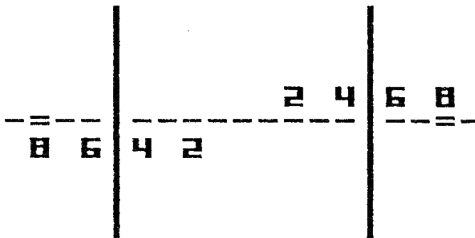
REPARATUR-ROBOTER AUSSCHALTEN

Der Reparatur-Robot wird deaktiviert.

-STARHOPPER-

H Y P E R R A U M F L U G

Der Eintritt in den Hyperraum stellt die kritischste Phase bei der Fortbewegung im Weltall dar. Nur ein korrektes Passieren aller Hyperraum-Einstiegstore gewährleistet, daß der Pilot wirklich da herauskommt, wo er auch hin wollte. Wenn Sie den Navigationscomputer für einen Hyperraumflug programmiert haben und dann im Cockpit die Maschinen einschalten, so gelangen Sie in eine kleine Animationssequenz. Der Bordcomputer schaltet folgenden Hilfsbildschirm zu:



Die Hyperraumtore kommen eins nach dem anderen auf Sie zu. Ihre Aufgabe ist es, sicherzustellen, daß das Raumschiff exakt durch diese Tore fliegt. Dazu müssen Sie durch kurze Joystickbewegungen nach links/rechts die ankommenden Tore (dargestellt durch eine Folge senkrechter Linien, die auf Sie zukommt) so steuern, daß das größte der Linienpaare zwischen den beiden senkrechten Markierungen ankommen wird. Dann haben Sie das Tor erfolgreich passiert. Beobachten Sie, wo das nächste Tor erscheint und steuern Sie dann dagegen, kurze Impulse genügen. Wenn Sie einige Tore verpassen (der Bildschirm blitzt dann kurz rot auf), so ist dies in zweierlei Hinsicht unangenehm. Erstens wird Ihr Schiff Schaden nehmen und der Technik- und Schildstatus wird abnehmen, der Technikstatus um 1%, der Schildstatus um 2% pro verpasstem Tor. Zum zweiten wird sich Ihr Kompaß verstellen. Jede Abweichung im Hyperraum bewirkt gleichzeitig eine Verschiebung Ihres Kurses. Ihr Navigationscomputer kann das jedoch nicht feststellen, sondern wird davon ausgehen, daß Sie den gespeicherten Kurs auch fliegen. Im Klartext heißt das, daß nach Ende des Hyperraumsprunges die Koordinatenanzeige Ihres Rechners nicht mehr unbedingt mit Ihren wahren Koordinaten übereinstimmt. Je mehr Hyperraumtore Sie verpassen, desto ungenauer wird Ihre Koordinatenangabe sein. Abweichungen von bis zu 3 Quadranten in jede Richtung wurden beobachtet. Natürlich können Sie auch Glück haben und die Abweichung ist unmeßbar gering, oder aber mehrere Abweichungen heben sich auf.

Natürlich ist es nun relativ unangenehm, wenn Sie sich irgendwo in der Galaxis befinden, ahnen, daß sich Ihr Kompaß verstellt hat, aber völlig die Orientierung verloren haben. Was dann zu tun ist, erfahren Sie im nächsten Kapitel. Zuerst sei noch darauf hingewiesen, daß diese Animationssequenz nur die Eintrittsphase in den Hyperraum darstellt. Nachdem Sie diese mehr oder weniger erfolgreich hinter sich ge-

-STARHOPPER-

bracht haben, schließt sich die eigentliche Bewegung durch die Quadranten an, während der Sie auch wieder auf Ihre diversen Cockpitfunktionen zugreifen können.

O R I E N T I E R U N G I M R A U M

Nun ist es also passiert. Der Hyperraumflug hat nicht 100%ig geklappt und Sie hängen irgendwo im Weltraum. Ihr Kompaß zeigt Koordinaten, die nicht mehr stimmen, und wo an und für sich ein Planet sein sollte, gähnt leerer Raum. Keine Panik! Sie haben immer noch 3 verschiedene Möglichkeiten, sich zu orientieren.

- 1 -

Abfliegen

Bewährt hat sich das systematische Abfliegen der benachbarten Quadranten. Das ist sinnvoll, wenn sich in Ihrer Nähe ein Planet befinden sollte, sich aber trotzdem keine Landekontrolle meldet. Fliegen Sie per Kurzstreckenflug rasterartig ein Gebiet von etwa 3 Quadranten in jeder Richtung um Ihr Schiff herum ab. Geben Sie den Befehl zum 'Stoppen der Triebwerke bei Funkkontakt' ein. Diese Möglichkeit ist die billigste und ungefährlichste, dauert aber am längsten.

- 2 -

Scanner-Rakete

Der Abschluß von Scanner-Raketen bietet die optimale Möglichkeit, sich zu orientieren, denn die Rakete zeigt umliegende Planeten an. Eine gute Möglichkeit sind auch Magnetfelder als Orientierung, wenn Sie Ihre Galaxiskarte im Laufe des Spiels auch um kleinere Magnetfelder ergänzt haben. Ein großer Nachteil: es besteht stets das Risiko, daß der Abschluß in unmittelbarer Nähe eines Planeten stattfindet, was Ihnen dann Verkehrsstrafpunkte einbringen wird. Das Risiko müssen Sie abwägen.

- 3 -

Satellitenpeilung

Die genaueste, aber auch teuerste Möglichkeit sich zu orientieren, ist das Beantragen einer Satellitenpeilung beim Navigationszentrum auf Kyber. Das Navigationszentrum ist die zentrale Leitstelle für den Raumflugverkehr. Gleichzeitig wird hier auch Ihr Strafpunktekonto verwaltet und Hilferufe eines Raumschiffes an alle in der Nähe befindlichen Schiffe weitergeleitet. Wollen Sie eine Satellitenpeilung beantragen, so senden Sie im Funkraum folgenden Funkspruch ab:

RS STARHOPPER AN
NAVIGATIONSZENTRUM
ERBITTE
SATELLITENPEILUNG

-STARHOPPER-

Mittels überall im Weltraum verteilter Navigationssatelliten wird man Sie orten, und die Zentrale wird Ihnen Ihre Koordinaten durchgeben. Für den entstandenen Aufwand berechnet man Ihnen eine Gebühr von 500 Solarcredits.

Egal wie Sie Ihre wahre Position nun ermittelt haben, vergessen Sie nicht, diese gleich in den Navigationscomputer einzugeben (F5 - SET). Ihr Kompaß ist nun wieder justiert und Sie können nach Herzenslust weiter navigieren.

(Im übrigen soll es auch Raumpiloten geben, die prinzipiell nie nachjustieren, sondern sich die Abweichungen merken und spaßeshalber diese in Ihre Navigation einbeziehen).

LANDEANFLUG

Haben Sie einen Quadranten erreicht, in dem sich ein Planet befindet, so wird sich dessen Landekontrolle melden mit dem Funkspruch:

LANDEKONTROLLE
(PLANETNAME)
AN RAUMSCHIFF
IDENTIFIZIEREN
SIE SICH

Wenn Sie nicht auf dem Planet landen wollen, dann ignorieren Sie diese Aufforderung einfach, ansonsten identifizieren Sie sich ordnungsgemäß wie folgt:

RS STARHOPPER AN
LANDEKONTROLLE
ERBITTE
LANDEERLAUBNIS

In der Regel wird man Ihnen die Landeerlaubnis erteilen. Ausnahmen können bei Handelsembargos oder bei 'Geschützten Planeten' auftreten. Dazu später mehr.

Die Landekontrolle wird Ihnen mitteilen, daß die Anflugdaten an Ihre Landeautomatik übermittelt wurden, gegebenenfalls wird man Sie nach zollpflichtigen Waren fragen.

Wenn Ihnen die Landeerlaubnis erteilt wurde, so ist Ihr Navigationscomputer unwiderruflich zum Landeanflug programmiert. Wenn Sie trotzdem auf keinen Fall landen möchten, so bliebe Ihnen nur die Möglichkeit eines Notmanövers mit all seinen Konsequenzen.

Schalten Sie nun die Triebwerke an, so sehen Sie, wie sich Ihr Landeshuttle dem Planeten nähert. Ihr Schiff selbst bleibt in der Umlaufbahn, da seit der verheerlichen Ausrottung der Galagoi-Rasse auf Rendula 5 durch einen harmlosen Grippe-Virus das Landen nicht einheimischer Rassen auf allen Planeten verboten ist.

Nach dem Landen werden Sie vom Raumflughafen begrüßt und können nach Herzenslust Handel betreiben.

Nachdem Sie den Raumflughafen wieder verlassen haben, bitten Sie um Starterlaubnis (Vorsicht: Nichtbefolgen bringt Strafpunkte!), und Ihre Reise kann weitergehen.

W A R E N K A U F E N / V E R K A U F E N

Durch Joystickbewegungen nach oben/unten steuern Sie den Cursor zu der Ware, die Sie kaufen oder verkaufen möchten. In der linken Spalte wird der Preis für einen Container angegeben. Er kann zwischen 100 und 200 Solarcredits schwanken. In der rechten Spalte wird die Zahl der geladenen Container angezeigt. Bewegen Sie den Joystick nach links, so wird ein Container verkauft und die Summe wird Ihrem Konto gutgeschrieben. Bewegung nach rechts läßt Sie einen Container kaufen.

Am Anfang können Sie maximal 20 Container transportieren. Mehr Platz ist nicht in Ihrem Landeshuttle. Die Zahl läßt sich durch den Kauf eines Zusatzladerraums auf 40 vergrößern. Sie können beim Warenkauf maximal 1000 Solarcredits Schulden machen, Ausrüstung können Sie aber nicht auf Kredit kaufen!

Die Warenpreise auf einem Planeten unterliegen zwar Tageschwankungen, sind aber nicht beliebig. Die Höhe der Preise ist davon abhängig, was ein Planet produziert und welche Güter er in großen Mengen importieren muß.

Kyber beispielsweise stellt sehr billig Computer und Maschinen her, deren Preise demzufolge niedrig sein werden, muß aber Getreide in großen Mengen einführen, wodurch sich die hohen Getreidepreise erklären.

Ein Kriterium hierfür ist der Techno-Level eines Planeten. Sie können ihn in der Planetendatenbank abrufen.

1. Computer

Sie werden vor allem auf Planeten mit hohem Techno-Level hergestellt, beispielsweise auf Kyber oder Metaluna. Hohe Preise erzielt man in der Regel beim Verkauf auf Planeten geringen Techno-Levels, da dort die Nachfrage sehr groß ist.

Beim Transport von Computern sollten Sie vorsichtig sein! Die Mikroelektronik ist sehr empfindlich gegenüber elektromagnetischen Feldern. Passieren Sie solche ohne Abschirmung, so wird ein Teil Ihrer Ladung an Computern zerstört werden.

2. Getreide

Unter diesem Oberbegriff verbergen sich diverse Nutzpflanzenarten, die allesamt der Ernährung dienen. Manche Planeten verfügen über eine landwirtschaftlich orientierte Wirtschaft, Sie werden hier also Getreide zu Spottpreisen bekommen.

3. Maschinen

Hierunter fallen Geräte aller Art, vom Staubsauger bis zum Makroevaluations-Decodizer. Es gibt Planeten, die über eine ausgeprägte weiterverarbeitenden Industrie verfügen.

4. Erze

Eisen-, Uran-, Creadin- und Beoliterze. Sie werden vor allem von den eben erwähnten Planeten mit weiterverarbeitender Industrie benötigt und in der Regel auf gering entwickelten Planeten mit vielen Minen billig abgebaut.

5. Drogen

Hierbei handelt es sich um medizinisch eingesetzte Halluzinogene, die nicht jeder Planet herstellen kann. Man benutzt Sie zum Herbeiführen von Tiefschlaf während langer Raumflüge ebenso wie in illegalen Vergnügungszentren. Sie werden angebaut und sind deshalb meist auf Planeten mit niedrigem Techno-Level zu bekommen.

A U S R Ü S T U N G

In diesem Menü können Sie nicht nur Ihr Schiff wieder auf Vordermann bringen, sondern es auch um einige nützliche Zusatztteile erweitern.

Bewegen Sie den Joystick nach rechts, um Energie oder Ausrüstung zu kaufen.

Im Gegensatz zum Menü "Waren kaufen/verkaufen" können Sie hier einen Kauf nicht mehr rückgängig machen.

Wenn Sie bereits über ein Zusatzteil verfügen, so wird dies in der rechten Spalte durch einen roten Punkt gekennzeichnet. Sie können ein Teil nicht 2 mal kaufen.

Teslaschilde und Energiemodule sind nicht auf jedem Planeten zu bekommen, das wird in der linken Spalte gegebenenfalls mit drei roten Kreuzen (XXX) statt eines Preises markiert.

Die Höhe der Preise ist wie bei den Handelsgütern vom Planet abhängig.

1. TECHNIK

Sie können Ihren Techniklevel in 10%-Schritten bis auf 100% aufbessern lassen. Diese Reparaturen kosten pro 10% zwischen 60 und 240 Solarcredits. Es gibt Raumflughäfen, die sich darauf spezialisiert haben und den niedrigsten Preis verlangen werden. Sie sollten sich solche Planeten merken und von Zeit zu Zeit aufsuchen.

Der Technik-Level gibt Aufschluß über den Gesamtzustand Ihres Schiffes. Sinkt er auf 0, so ist das Schiff zerstört und das Spiel zu Ende. Allerdings werden ab einem gewissen niedrigen Niveau auch Ihre Ausrüstungsgegenstände zerstört:

- < 50% Energiemodul zerstört
- < 40% Teslaschilde zerstört
- < 20% Ladung & Laderaum zerstört

2. SCHILDE

10% kosten zwischen 30 und 120 Solarcredits. Sie dienen dazu, Ihr Schiff vor Beschädigungen und Beam-Strahlen von Piraten zu schützen. Ist der Schildzustand auf 0 gesunken, so wird die Technik sehr schnell beschädigt.

3. ENERGIE

Die Energie für Ihre Triebwerke kostet pro 50 Einheiten zwischen 50 und 200 Solarcredits. Die Tankstellen in den Raumflughäfen richten ihre Preise nach Angebot und Nachfrage. Die Planeten am Rand der Galaxis, die selten angeflogen werden, überraschen durch niedrige Preise, zum Zentrum der Galaxis hin wird der Treibstoff immer teurer, auf Hagen oder Metaluna werden Sie entsprechend sehr hohe Preise zahlen müssen. Kalkulieren Sie das in Ihre Routenplanung mit ein!

An dieser Stelle ein Wort zum Energieverbrauch. Die Kurzstrecken-Pulstriebwerke sind wahre Spritfresser, die Hyperraum-Warp-Triebwerke sind viel sparsamer. Aktivierte Teslaschilde verbrauchen Energie, ebenso ein eingeschalteter Reparaturroboter. Auch ein Energiemodul verbraucht im aktivierten Zustand eine geringe Energiemenge, die aber beim Aufladen in Magnetfeldern überkompensiert wird.

ENERGIEVERBRAUCH PRO QUADRANT

Warptriebwerke	25
Impulstriebwerke	50
Teslaschild	zusätzl. 25
Rep.Robot	zusätzl. 4
Energiemodul	zusätzl. 4

4. ENERGIEMODUL

Mit dieser genialen Erfindung machen sich Raumfahrer elektromagnetische Felder zunutze. Die in diesen Feldern gespeicherte Energie wird von den Modulen direkt in für das Schiff nutzbare Energie umgewandelt. Zum Betreiben des Energiemoduls darf der Schiffsrumpf nicht abgeschirmt werden, Teslaschilder müssen also ausgeschaltet werden. Die umgewandelte Energiemenge hängt von der Stärke des umliegenden Magnetfeldes ab, bei schwachen Magnetfeldern (Stärke 1) werden pro Quadrant etwa 70 Einheiten aufgenommen, bei sehr starken (Stärke 3) etwa 90.

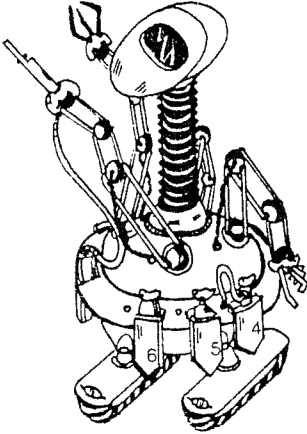
Die Preise für ein solches Modul schwanken zwischen 2000 und 2400 Solarcredits.

5. TESLA-SCHILD

Magnetfelder werden Ihr Schiff sehr schnell beschädigen. Teslaschilder sind aber in der Lage, Ihre Bordelektronik völlig abzuschirmen. Sie verbrauchen eine Menge Energie und verhindern, daß ein vorhandenes Energiemodul aktiviert wird. Es liegt an Ihnen abzuwägen, was im Endeffekt teurer wird: Das Auftanken von neuer Energie oder das Reparieren der beschädigten Technik.

Der Preis für ein Schild liegt zwischen 400 und 600 Solarcredits.

6. REPARATUR-ROBOTER



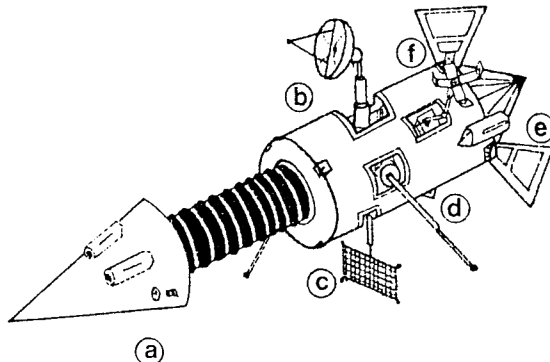
Diese kleinen Androiden sind in der Lage, beschädigte Teile des Schiffes zu reparieren. Pro zurückgelegtem Quadrant schaffen sie bis zu 1% des Technik-Levels. Sie verbrauchen dafür allerdings wie erwähnt 4 Einheiten Energie. Bei Piratenangriffen werden sie hin und wieder zerstört, kosten aber auch nur zwischen 500 und 700 Solarcredits.

7. ZUSATZLADERAUM

Mit 2000 bis 2200 Solarcredits nicht billig, aber auf die Dauer eine lohnende Investition. Sie erhöhen Ihre Ladekapazität von 20 auf 40 Container.

8. SCANNER-RAKETEN

Kosten 200 bis 300 Solarcredits. Ihre Funktion wurde schon erklärt. Sorgen Sie für einen guten Vorrat an diesen nützlichen Dingen (maximal 9 können Sie laden).



P L A N E T E N

31 Planeten umfasst der Teil der Galaxis, den Sie abfliegen können. Jeder Planet hat seine eigenen Charakteristika, was Politik und Wirtschaft angeht.

Auskunft hierüber gibt die Planetendatenbank. Insbesondere ist der Techno-Level von Bedeutung. Er reicht von 1 bis 4:

Bedeutung des Techno-Levels

- 1: gering entwickelte Planeten, agarisch orientiert, Getreideanbau, Erzabbau, geringe Sicherheit
- 2: mäßige Entwicklung, weiterverarbeitende Industrie.
- 3: höhere Entwicklung, Maschinen- und Computerbau, hohe Sicherheit
- 4: höchstentwickelter Planet, Computer-industrie, absolute Sicherheit

Diesem Wert können Sie also Informationen über die zu erwartenden Warenpreise entnehmen, ebenso wie die Häufigkeit von Piratenangriffen. In der Nähe von hochentwickelten Planeten ist die Wahrscheinlichkeit des Angriffs gleich 0, in gering entwickelten Planeten oft über 90%.

Ein Teil der Planeten ist nach dem Wirtschaftsabkommen von 21703 unter Schutz gestellt. Diese Planeten dürfen nur von privilegierten Händlern angeflogen werden, versprechen aber auch viel größere Gewinne. Erst wenn Sie einen Status von mindestens 60 haben, wird man Ihnen hier Landeerlaubnis erteilen. Geschützte Planeten sind: Solaria, Sllowbdyjqo, Metaluna, Deneb Eta und Dagobah.

P I R A T E N A N G R I F F E

Das "Gewerbe" der Raumpiraten ist so alt wie der Weltraumhandel selbst. Man findet sie oft in der Nähe von wenig entwickelten Planeten, die ihnen keine Sicherheitstruppen entgegensetzen haben. Aber auch mitten im Raum - jedoch nie in Magnetfeldern - sind sie anzutreffen.

Bei einem Piratenangriff schaltet der Bordcomputer den Gefechtsbildschirm zu.

1010101 ---- | | |

Bringen Sie durch Gegenlenken die Schiffe in den mittleren grünen Bereich und drücken Sie den Feuerknopf, um den Bordlaser zu aktivieren.

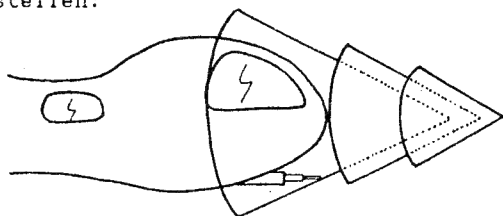
Raumpiraten bewegen sich in sehr kleinen, wendigen Schiffen ohne nennenswerte Schutzschilde und greifen immer in Zweier-

-STARHOPPER-

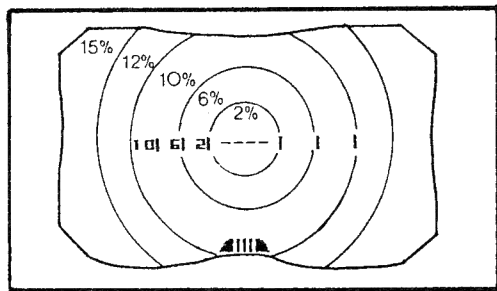
trupps an. Ein Treffer wird sie vernichten. Mitunter wird es Ihnen aber schwerfallen, die Schiffe vor den Laser zu bekommen, denn diese bewegen sich natürlich auch, allerdings etwas langsamer als Ihr Schiff.

Die Raumpiraten haben es nicht darauf abgesehen, Ihr Schiff zu zerstören, sie wollen Ihre Ladung! Piratenschiffe sind ausser mit starken Lasern mit einem starken Traktorstrahl ausgerüstet. Sie werden versuchen, Ihre Schutzschilde zu zerstören, damit sie mit dem Strahl in Ihren Laderaum eindringen können, um einen Teil Ihrer Ladung wegzubeamen.

Ihre eigenen Schutzschilde sind vom Typ der 3-fach Heckler-Schilde, die sich kegelförmig wie folgt vor Ihren Bug stellen:



Das bedingt, daß die Randbereiche Ihres Schiffes weniger stark geschützt sind als die Mitte. Ein Treffer im äußeren Bereich (also am Rand des Cockpitfensters) wird Ihren Schildstatus schnell sinken lassen, ein Treffer genau in der Mitte schwächt Ihren Schutzschild kaum. Der Prozentsatz an Schildenergie, den Sie bei einem Treffer verlieren, verteilt sich etwa so:



Im äußeren Bereich können Sie also mit einem Treffer über 15% Schildenergie einbüßen. Versuchen Sie also, die beiden Schiffe nicht nur so schnell wie möglich abzuschießen, sondern halten sie diese auch immer etwa in der Bildschirmmitte.

Haben Sie einen Piratenangriff abgewehrt, so erhalten Sie Status-Punkte dazu, sinkt Ihr Schildstatus auf 0, so werden die Piraten Ihren Traktorstrahl einschalten und einen Teil Ihrer Ladung wegbeamen. Haben Sie nichts geladen, so werden sie aus Ärger darüber einen Teil Ihrer Ausrüstung zerstören.

M A G N E T F E L D E R

Die Galaxis ist voll davon. Nur die größten wurden auf Ihrer Handelskarte eingezeichnet. Der Flug durch Magnetfelder ohne aktivierte Tesla-Schilde wird Ihren Technikzustand schnell sinken lassen (abhängig von der Stärke des Magnetfeldes) und Mikroelektronik beschädigen. Allerdings können Sie auch kostbare Energie gewinnen, wenn Sie sich ein Energiemodul zulegen.

Um Magnetfelder aufzuspüren, können Sie Scanner-Raketen benutzen oder sich auf die "ELMAG"-Anzeige im Cockpit verlassen, die die Stärke des elektromagnetischen Feldes im Quadranten anzeigt.

E M B A R G O S & Z O L L

Auch wenn die drei Protektorate friedlich nebeneinander existieren, kommt es doch immer wieder zu wirtschaftlichen Differenzen. Diese äußern sich im Verhängen eines Wirtschaftsembargos gegen ein anderes Protektorat. Man wird Ihnen dies durch einen Funkspruch mitteilen, ebenso gibt der Statusbildschirm darüber Auskunft. Wenn z.B. die Meloi gegen die Kyber ein Handelsembargo verhängen, so leuchtet ein gelber Punkt an der zweiten Position der untersten Zeile auf.

Ein Handelsembargo bedeutet, daß von dem dadurch betroffenen Protektorat keine Waren mehr importiert werden dürfen. Alle Schiffe, die zuletzt von einem Planeten des betroffenen Protektorats gestartet sind (egal, ob sie dort etwas gekauft haben oder nicht), dürfen nicht mehr auf Planeten landen, die zu dem Protektorat gehören, das das Embargo verhängt hat. Wenn Sie also im oben genannten Fall von einem Kyber-Planeten starten, dürfen Sie für die Dauer des Embargos nicht mehr auf Meloi-Planeten landen.

Natürlich werden die Embargos auch wieder aufgehoben, wenn Sie aber nicht während eines Fluges damit überrascht werden wollen, so planen Sie Ihre Route entsprechend.

Zölle werden von Zeit zu Zeit von bestimmten Rassen (Protektoraten) auf bestimmte Waren erhoben. Ist dies der Fall, so werden Sie beim Landen gefragt, ob Sie zollpflichtige Waren mit sich führen. Antworten Sie entsprechend mit

RS STARHOPPER AN

ZOLLKONTROLLE

ANTWORT IST

JA (bzw. NEIN)

Die Höhe der Zollgebühr richtet sich nach der Zahl der zollpflichtigen Waren. Haben Sie nichts zu verzollen, antworten aber dennoch mit JA, so wird man Sie mit einer kleinen Bearbeitungsgebühr von 70 Solarcredits belasten.

Sie können natürlich auch lügen, mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit fällt das nicht auf, und Sie haben sich die Zollgebühr gespart. Wird Ihr Vergehen aber entdeckt, so kostet Sie das einen Strafpunkt.

Wichtig: Bevor Sie die Frage der Zollbehörde nicht beantwortet haben, können Sie auf dem Planeten nicht landen.

-STARHOPPER-

N O T S I T U A T I O N E N

Geht Ihnen der Treibstoff aus, so senden Sie folgenden Funkspruch:

RS STARHOPPER AN
NAVIGATIONSZENTRUM
ERBITTE
ENERGIETRANSFER

Man wird Ihre Bitte an ein Raumschiff in der Nähe weiterleiten, das Sie dann anfunken wird und sie fragt, ob Sie zu einem bestimmten Betrag 100 Einheiten Energie haben wollen. Sie können dieses Angebot ablehnen (was strafbar ist), ignorieren (was Statuspunktabzug bewirkt) oder annehmen. Beantworten Sie die Frage mit dem üblichen Funkspruch, wobei Sie ihn an das Raumschiff direkt adressieren.

Sie können sich auch nach Kyber abschleppen lassen, was Sie viel Geld kosten wird. Erbitten Sie dazu HILFE (SOS) beim Navigationszentrum und beantworten Sie wie oben die Anfrage des Raumschiffes.

Mitunter wird Sie ein Raumschiff anfunken und Sie um das Transferieren von Energie bitten. Man wird Ihnen dafür eine entsprechende Summe bitten. Sie können auch hier annehmen, ablehnen oder ohne zu antworten weiterfliegen.

S P I E L E N D E

Das Spiel ist beendet, wenn Sie 100 Statuspunkte erreicht haben. Ihre Karriere ist dann auf dem Höhepunkt angelangt.

Statuspunkte erhalten Sie, wenn Sie anderen Raumschiffen in Not helfen, wenn Sie geschäftstüchtig sind oder wenn Sie eifrig Raumpiraten abschießen. 60 der 100 Punkte sind allein mit Geld zu machen. Die restlichen 40 Punkte können nur durch die anderen Handlungen erlangt werden.

Punktabzug gibt es für Verkehrsstrafpunkte, wenn Sie den Hilferuf von Raumschiffen ignorieren, wenn Sie gegen Piraten verlieren etc.

Das Spiel kann auch beendet sein, wenn Ihr Technikzustand auf 0 sinkt. Sorry, aber dann sind Sie tot.

Oder wenn Sie es schaffen, 8 Verkehrsstrafpunkte zu erreichen. Dann entzieht man Ihnen nämlich wegen Verkehrsunfähigkeit Ihre Fluglizenz.

Oder wenn Sie mehr als -1000 Solarcredits Schulden machen.

D I E E R S T E N S C H R I T T E ...

Für alle, denen die Anleitung für's erste doch zu ausführlich ist, hier die detaillierte Beschreibung Ihres ersten Fluges.

* Sie befinden sich zu Beginn des Spieles neben Kyber (Koordinaten: X=39, Y=14). Sie sind gerade erst von hier gestartet und haben an Bord: 14 Container Computer, 6 Container Maschinen. Sie sind im Cockpit.

* Drücken Sie F5, um in den Statusbildschirm zu kommen. Hier sehen Sie Ihre Ausrüstung. Sie sehen auch, daß noch keine Embargos verhängt wurden und daß die Kyber Zoll auf Drogen erheben und die Meloi auf Computer.

* Drücken Sie F7. Sie sind wieder im Cockpit.

* Ihre Energie beträgt 1000, Schilde und Technik sind bei 100%, die elektromagnetische Feldstärke (ELMAG) ist 0. Drücken Sie F1.

* Sie sind beim Navigationscomputer. Nehmen Sie nun Ihre Karte zur Hand und betrachten Sie die um Kyber herum liegenden Planeten. Zum Beispiel "REMUS" bei 34/9. Drücken Sie F3.

* Sie sind nun in der Planetendatenbank. Geben Sie ein: REMUS Sie sehen, daß er eine Technostufe von nur 1 besitzt. Das verspricht hohe Preise für Computer.

* Legen Sie das Navigationsinstrument auf die Karte, so daß das Loch in der Mitte auf Ihren Quadranten (39/14) fällt. Richten Sie die Unterkante des Lineal auf REMUS aus. Lesen Sie hier eine Distanz von ca 8 ab und rechts am Kreis einen Winkel von ca 220°. Drücken Sie eine Taste, bis die Einschaltmeldung wieder erscheint. Drücken Sie F1, um den Hyper-raumsprung zu programmieren.

* Geben Sie Winkel (220) und Distanz (8) ein. Drücken Sie F7.

* Sie sind wieder im Cockpit. Drücken Sie F7. Es erscheint die Meldung KOMMANDO EINGEBEN>. Geben Sie hier FMA ein. Die Maschinen stoppen bei jedem Funkkontakt.

* Geben Sie MAE ein. Das Schiff startet. Steuern Sie die ankommenden Hyperraumtore durch Joystickbewegungen nach links/rechts, so daß die größten Tore innerhalb der beiden Markierungen ankommen. Nach einer Weile wird die Markierung verschwinden. Sie befinden sich jetzt im Flug durch die Quadranten.

* Wahrscheinlich werden die Maschinen ein oder mehrmals stoppen, weil ein Funkspruch einging. Drücken Sie dann F3, um in den Funkraum zu wechseln. Nach Drücken von F7 kommen Sie wieder ins Cockpit. Geben Sie wieder MAE ein

* Irgendwann werden Sie wahrscheinlich Raumpiraten angreifen. Steuern Sie die Schiffe ins Bildschirmzentrum, drücken Sie den Feuerknopf und zerstören Sie so alle Schiffe.

* Das Schiff stoppt, und die Meldung "PROGRAMMIERTE KOORDINATEN ERREICHT" erscheint. Wir sind wahrscheinlich nicht direkt im gewünschten Quadranten angekommen, weil Sie ein oder mehrere Hyperraumtore verpaßt haben. Drücken Sie wieder F7 und geben Sie SCR ein. Die Umgebung wird abgetastet. Ihr Schiff ist in der Bildschirmitte und die Planeten Romulus und Remus sind zu sehen, ebenso viele Piratenschiffe.

* Drücken Sie F7 und wechseln Sie mit F3 in den Funkraum. Stellen Sie folgenden Funkspruch zusammen (Joystick hoch/runter zum Wählen, nach links zum Übernehmen):

-STARHOPPER-

RS STARHOPPER AN
NAVIGATIONSZENTRUM
ERBITTE
SATELLITENPEILUNG

Drücken Sie F3 zum Senden. Man wird Ihnen Ihre Koordinaten mitteilen. Merken Sie sich diese.

* Wechseln Sie mit F7 zum Cockpit und von dort mit F1 zum Navigationscomputer.

Drücken Sie hier F5. Geben Sie die mitgeteilten Koordinaten ein.

* Drücken Sie F2 (SHIFT & F1), um einen Kurzstreckenflug zu programmieren. Geben Sie die Koordinaten von Remus ein (34 und 9).

* Geben Sie im Cockpit wieder MAE ein. Wenn Sie Remus erreicht haben, geht ein Funkspruch ein. Wechseln Sie in den Funkraum. Senden Sie folgenden Spruch ab:

RS STARHOPPER AN
LANDEKONTROLLE
ERBITTE
LANDEERLAUBNIS

Es geht ein neuer Funkspruch ein. Die Landeerlaubnis wird erteilt. Man fragt Sie nach zollpflichtigen Waren. Senden Sie nun:

RS STARHOPPER AN
ZOLLKONTROLLE
ANTWORT IST
NEIN

* Geben Sie im Cockpit wieder MAE ein. Es folgt der Landeanflug Ihres Shuttles. Das Bild wechselt in die Raumstation.

* Drücken Sie F1. Verkaufen Sie Ihre Waren (Joystick nach links) und kaufen Sie zum Beispiel Getreide und Erze (Joystick nach rechts). Zurück mit F7.

* Rüsten Sie Ihr Schiff aus. Verbessern Sie Schilde und Technik, vielleicht kaufen Sie noch Scanner-Raketen.

* Verlassen Sie die Station (F7, dann F5). Senden Sie einen Funkspruch wie ganz oben ab, aber mit der Bitte um STARTERLAUBNIS.

* Programmieren Sie ein neues Ziel und weiter geht's

Anhang A

G A L A K T I S C H E R E C H T S O R D N U N G

beschlossen am 25. Zweite Dodekade im Jahr 21413
novelliert am 2. Zwölfte Dodekade 21507
Amtsblatt 433-240

§ 1

Zum Schutze des geregelten Raumverkehrs im Planetenorbit
ergehen folgende Gesetze

1.1

Das Durchführen von Notmanövern in Planetennähe oder in
Anwesenheit friedlicher identifizierter Raumschiff wird unter
Strafe gestellt.

5 Punkte

1.2

Der Abschuß von Scanner-Raketen in unmittelbarer Planetennähe
stellt eine Gefährdung des Raumverkehrs dar.

2 Punkte

1.3

Der Flugverkehr im Planetenorbit hat geregelt stattzufinden.
Der Abflug ohne erteilte Starterlaubnis ist strafbar.

1 Punkt

§ 2

Raumschiffen in Not ist zu jeder Zeit Hilfe zu leisten

2.1

Das Ablehnen eines Hilfesuches ist eine gravierende
strafbare Handlung.

5 Punkte

§ 3

Der Mißbrauch von Notsignalen ist eine Belastung für den
betroffenen Flugverkehr. Er wird unter Strafe gestellt.

3.1

Strafbar ist das Ablehnen eines Energietransfers, wenn zuvor
darum gebeten wurde.

2 Punkte

3.2

Strafbar ist das Ablehnen des Abschleppens, wenn zuvor um
Hilfe gebeten wurde.

2 Punkte

§ 4

Nach der Galaktischen Handelsordnung ist das ordnungsgemäße
Deklarieren zollpflichtiger Waren Pflicht.

4.1

Zu widerhandlungen werden als Zollbetrug bestraft.

1 Punkt

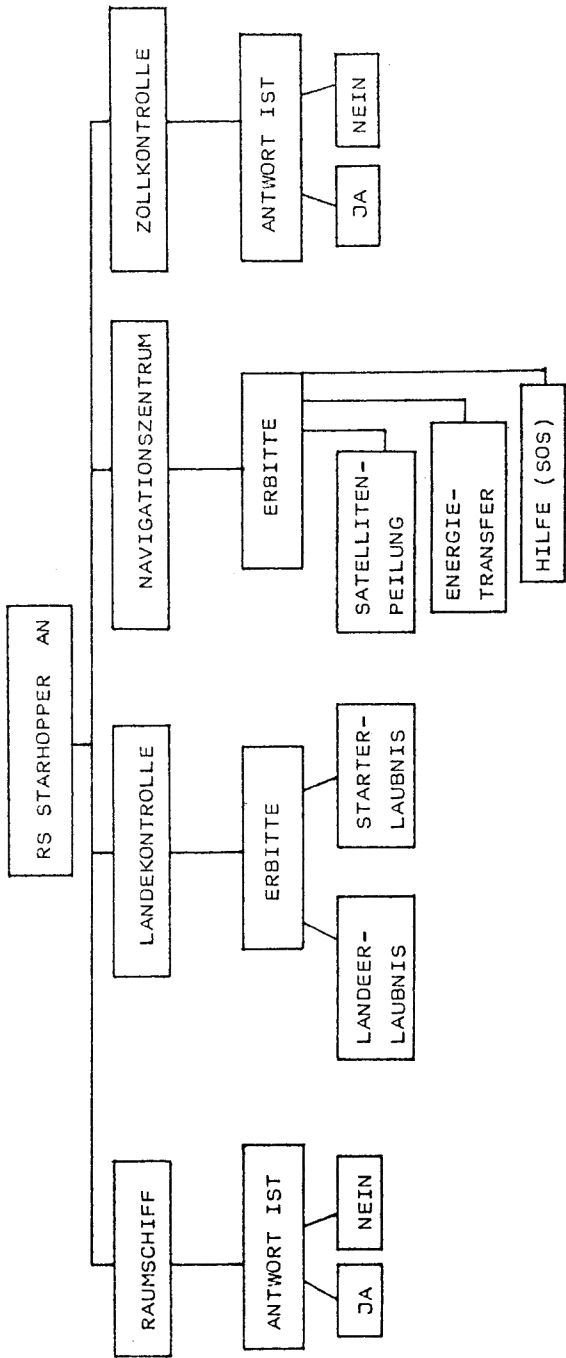
§ 5

Die Strafpunkte werden im Computer des Navigationszentrums
auf Kyber gespeichert.

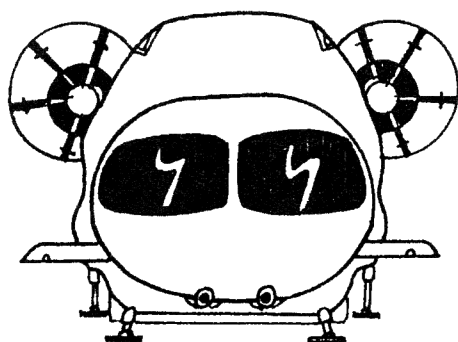
Ein Punktestand von 8 Punkten hat den Entzug der
Raumfahrerlizenz zur Folge.

Anhang B

Verzeichnis der Funksprüche



Sinnvolle Funksprüche werden stammbaumartig von oben nach unten zusammengestellt.



-STARHOPPER-

B E S C H R E I B U N G D E R B O N U S P R O G R A M M E

1. PLANETENEDITOR

Laden mit **LOAD"PLANETENEDITOR",8**
Start mit **RUN**

Mit diesem Programm können Sie die Eintragungen in der Planetendatenbank und die Bilder der Planeten verändern.

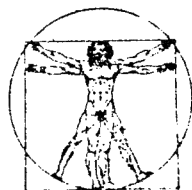
Geben Sie bei den Texteingaben **keine Kommas oder Doppelpunkte** ein.

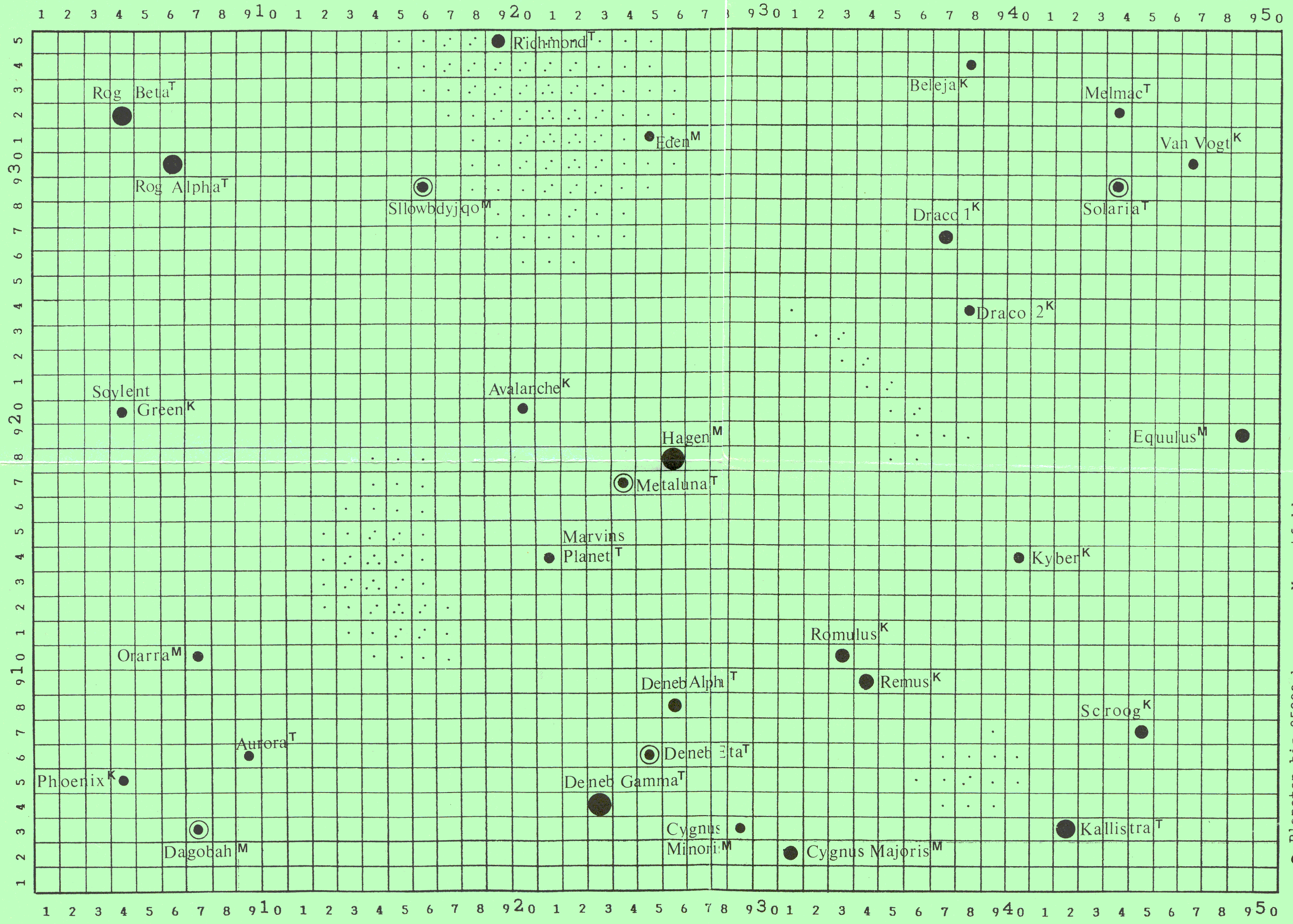
Speichern Sie veränderte Planetendaten auch niemals auf der Originaldiskette, sondern fertigen Sie sich vorher eine Sicherheitskopie an.

2. NAVIGATIONSTRAINER

Laden mit **LOAD"NAVIG-TRAINER",8**
Start mit **RUN**

Dieses Programm trainiert mit Ihnen die Navigation mit der beiliegenden Karte und dem Navigationswerkzeug.





GAL.CORP

REG-N° ARK 734465 H 647
Karte der Region 12
(Kleiner Spiralarm)

- Planeten bis 25000 km

Planeten bis 75000 km

Planeten bis 125000 km

Planeten > 125000 km

geschützte Planeten
- Magnetfelder:

• Stärke 1

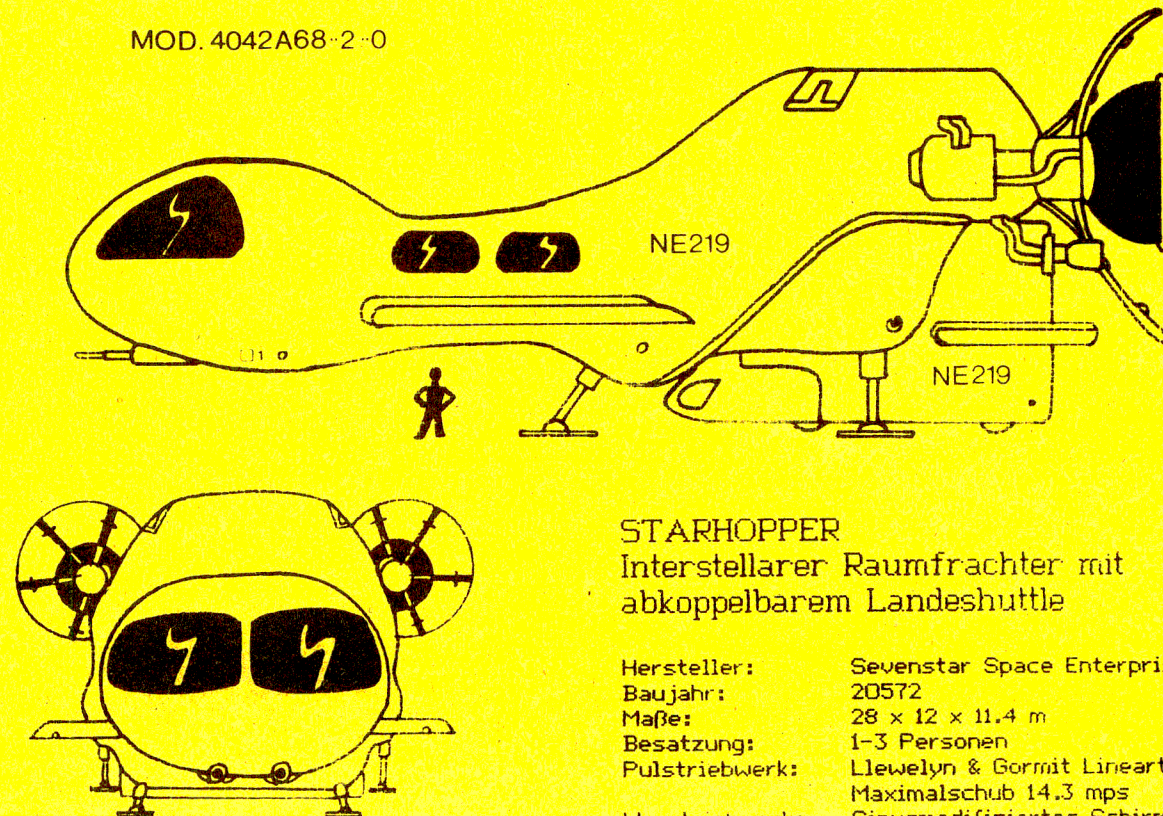
•• Stärke 2

••• Stärke 3

Hoch gesetzte Buchstaben kennzeichnen die
Protektoratzugehörigkeit eines Planeten

STARHOPPER

MOD. 4042A68-2-0



STARHOPPER

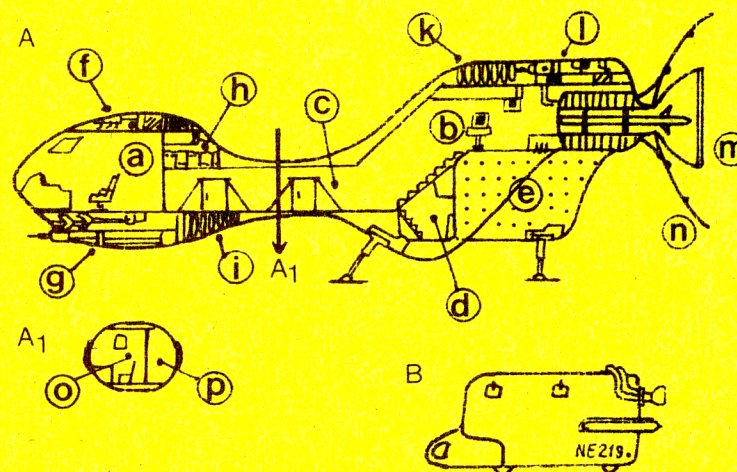
Interstellarer Raumfrachter mit
abkoppelbarem Landeshuttle

Hersteller: Sevenstar Space Enterprises
Baujahr: 20572
Maße: 28 x 12 x 11,4 m
Besatzung: 1-3 Personen
Pulstriebwerk: Llewelyn & Gormit Lineartriebwerk,
Maximalschub 14,3 mps
Warptriebwerk: Sinusmodifiziertes Schirmtriebwerk
der Marvin-Werke auf Deneb II
Maximalschub 905,5 mps
Schutzschilde: 3-fach Heckler-Schild
Bewaffnung: Doppelpuls laser, Gefahrenklasse L7
Energiespeicher: Konverterbauweise, diverse Modelle
LANDESHUTTLE: Maße: 10 x 5,6 x 6 m,
Frachtraum 20 oder 50 t
Pulstriebwerk: Ikarus T5,
Maximalschub 3,0 mps,
Induktives Landesystem

- A: Cockpit
- a: Wartungsraum
- c: Flur mit Zugang zu Wohn-
und Versorgungsraum
- d: Ausstieg
- e: (punktiert) Raum für ange-
koppeltes Shuttle
- f: Navigationselektronik
- g: Doppelpuls laser und
Schutzschirmgenerator
- h: Stauraum
- i: Energiespeicher für Laser
und Schutzschirm
- k: Energiespeicher für
Triebwerke (Konverter)
- l: Logik für Warptriebwerk
- m: Linear-Pulstriebwerk
- n: Warp-Schirmtriebwerk

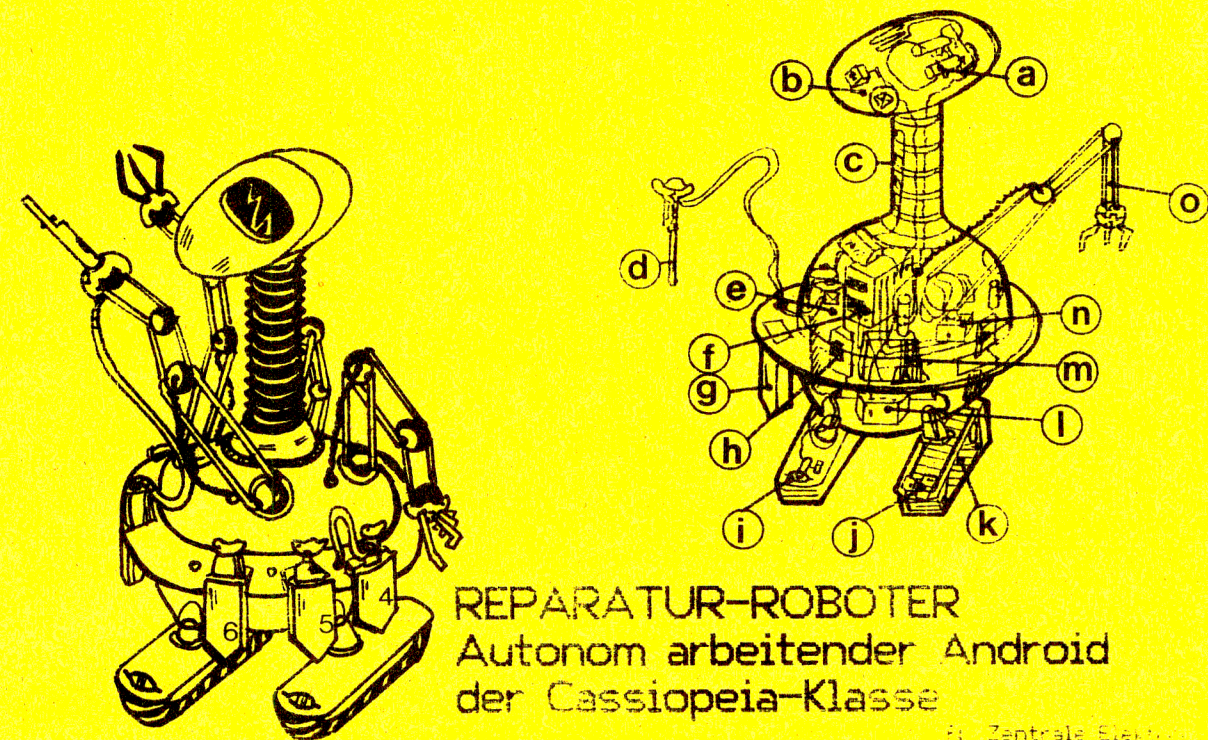
A1 (Schnitt)
o: Wohnraum
p: Flur

B
Landeshuttle (Frachtraum)



RROBOT

MOD. 93411WU-5-K



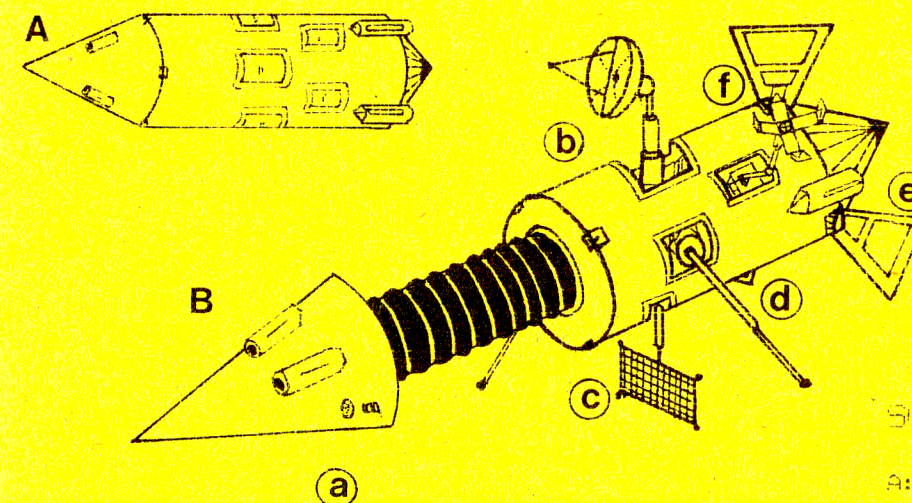
REPARATUR-ROBOTER

Autonom arbeitender Android
der Cassiopeia-Klasse

Hersteller: Androcomp, Metaluna
Baujahr: 23. Reihe ab 21400
Versorgung: Akkus über Bordnetz

- a: Videokameras
- b: Gas- u. Temperatursensoren
- c: Hydraulik zum Ausfahren des
Kopfteiles
- d: Schweißpistole
- e: Gasversorgung für Schweißpistole

- f: Zentrale Elektronik
- g: Eine der 6 Zylinderkassetten
- h: Steppermotor für Zylinderkassetten
- i: Kassetten
- j: Kollisionssensor
- k: Kettenmotor
- l: Raupenkette
- m: Akku
- n: Reparaturkontroll-Modul
- o: Motoren zur Antriebssteuerung
- p: Einer der vier Motorschalter



SCANNER-RAKETE

A: Abschußbereite Rakete

B: Aktivierte Rakete

- a: Sensoren zur Raumorientierung
- b: Raumschiff-Detektor
- c: Magnetfeldscanner
- d: Peilantennen zur Kontaktaufnahme
mit dem Heimatschiff
- e: Induktiv gesteuerter Antrieb
- f: Solar-Panels

SCANNER

MOD. 1337 X46-3-8

ÄNDERUNGEN DER NEUEN STARHOPPER-VERSION

Die neue STARHOPPER-Version wurde in einiger Hinsicht überarbeitet und verbessert:

- * Die B-Version braucht nun überhaupt nicht mehr nachzuladen, die Daten stehen komplett im Speicher
- * **Notmanöver** bei Piratenangriffen werden nunmehr mit der SPACE-Taste ausgeführt
- * Die Treffer-Abfrage bei **Piratenangriffen** wurde genauer gestaltet
- * Die **Bitte um Hilfe** von anderen Raumschiffen darf nun ohne Bestrafung abgelehnt werden, wenn man weniger als 150 Energieeinheiten besitzt.
- * Bei **Handelsembargos** darf man nun dennoch auf einem Planeten landen, wenn man weniger als 80 Energieeinheiten besitzt. Allerdings darf dann kein Handel getrieben werden, nur die Ausrüstung und Reparatur des Schiffes ist erlaubt.

Um über aktuelle Änderungen und Tips zu STARHOPPER auf dem laufenden zu sein, sollten Sie das Programm LIES MICH auf Ihrer Spieldiskette mit

LOAD" LIES MICH" (Return) laden und mit
RUN (Return) starten

SAV

SPIELSTAND SPEICHERN (SAVEN)

Sie werden aufgefordert, den File-Namen einzugeben, unter dem Ihr Spiel gespeichert werden soll. Wollen Sie nichts speichern, so drücken Sie ohne etwas einzugeben einfach (*RETURN*). Speichern Sie bitte immer auf eine extra Diskette!

TSE

TESLASCHILDE EINSCHALTEN

(Nur wenn vorhanden)

Die Teslaschilde werden aktiviert. Ein eventuell aktives Energiemodul wird ausgeschaltet.

TSA

TESLASCHILDE AUSSCHALTEN

Die Teslaschilde werden deaktiviert.