

S O F T W A R E

C 64/C 128 Operation Ushkurat

Spitzen-Joystick-Adventure

Eine 5 $\frac{1}{4}$ "-Diskette



Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft · Hans-Pinsel-Straße 2 · D-8013 Haar bei München

Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht.

Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt.

Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen.

Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden.

Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen.

Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar

Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien.

Die gewerbliche Nutzung der in diesem Produkt gezeigten Modelle und Arbeiten ist nicht zulässig.

•C64• und •C128• sind Produktbezeichnungen der Commodore Büromaschinen GmbH, Frankfurt, die ebenso wie der Name •Commodore• Schutzrechte genießen.

Der Gebrauch beziehungsweise die Verwendung bedarf der Erlaubnis der Schutzrechtsinhaberin.

15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2

92 91

Bestell-Nr. 38765

© 1989 by Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Straße 2, D-8013 Haar bei München Germany

Alle Rechte vorbehalten

Einbandgestaltung: Grafikdesign Heinz Rauner

Druck: Bosch-Druck, Landshut

Printed in Germany

Inhaltsverzeichnis

	Vorwort	5
1	Einleitung	6
1.1	Die Hintergrundgeschichte	6
1.2	Die Handlung	8
2	Das Spiel – allgemeine Beschreibung	10
2.1	Spielteil 1	10
2.2	Spielteil 2	11
2.3	Das Spielende	11
3	Spielteil I	12
3.1	Die Zentrale	12
3.2	Steuerung des Robots	13
3.3	Sonderfunktionen	14
3.4	Verteidigungsmöglichkeiten des Robots	16
3.5	Betreten eines Lifts	16
3.6	Die VICOM-Geräte	17
3.7	Die VICOM-Spiele	18
3.8	VICOM-Spiel 1	18
3.9	VICOM-Spiel 2	19
3.10	VICOM-Spiel 3	20
3.11	VICOM-Spiel 4	20

3.12	VICOM-Spiel 5	21
3.13	Finden der Kombination – der Zentralcomputer	24
4	Spielteil 2	26
4.1	Betreten eines Raums	26
4.2	Untersuchen der Einrichtung	27
4.3	Finden des Codeworts – der Navigationscomputer	28
5	Das Spielende	29
5.1	Die Spielanalyse	29
5.2	Die High-Score-Liste	29
5.3	Starten eines neuen Spiels	30
6	Allgemeine Informationen	31
6.1	Hardware-Zusammenstellung	31
6.2	Laden des Programms	31
	Anhang	32
A.1	Das Raumschiff	32
A.2	Der Robot	33

Vorwort

»Operation Ushkurat« – was verbirgt sich hinter diesem geheimnisvollen Titel? Die Antwort: Eine unheimlich schwere, aber um so mehr motivierende Herausforderung. Eine Reise in die Zukunft, eine Reise in die Fantasie, wie sie nur mit Unterstützung eines Computers möglich ist. Ein Spiel, das ausschließlich mit dem Joystick gesteuert wird. Ein Spiel, das Sie mit Sicherheit wochenlang begeistern wird.

Wohl eine der größten Herausforderungen der Menschheit ist es, fremde Welten zu erforschen. Fremde Welten beherbergen aber auch nicht kalkulierbare Gefahren. »Operation Ushkurat« entführt Sie in eine fast aussichtslose Situation. Aber Sie besitzen nicht nur Mut und Ausdauer, Sie kämpfen auch noch, wenn andere längst resignieren. So können Sie Ihre Chance nutzen und das Spiel erfolgreich beenden.

Ihre Software-Extra-Redaktion/ti

1 Einleitung

Unsere Galaxis besteht aus etwa 100 Millionen Sonnensystemen. Man kann annehmen, daß zehn Prozent davon wenigstens einen Planeten besitzen. Wiederum ein Zehntel dieser Systeme haben einen oder mehrere Planeten mit lebensfreundlichen Bedingungen, das heißt, mit atembarer Atmosphäre. Im Laufe der Jahrhunderte bemannter Raumfahrt hat es sich eingebürgert, die Sonnensysteme in drei Kategorien einzuteilen. Planetenlose Sonnensysteme gehören also zur Kategorie 1, Systeme mit Planeten zur Kategorie 2 und Systeme mit lebensfreundlichen Planeten zur Kategorie 3.

Das Ushkurat-System gehört zur Kategorie 2. Diese Sonne kann nach dem Hertzsprung-Russel-Diagramm zur Gruppe der roten Riesen gezählt werden und wird von einem kleinen, unbedeutenden Planeten umkreist. Ein uninteressantes System, sollte man meinen, jedoch am 28. November des Jahres 2845 soll dieses Sonnensystem eine ganz spezielle Bedeutung erhalten...

1.1 Die Hintergrundgeschichte

Die Geschichte der Raumfahrt begann im 20. Jahrhundert nur mit großen Schwierigkeiten. Viele Rückschläge mußten hingenommen werden, und noch heute erinnert sich jeder mit Unbehagen daran, wozu die derzeitigen Machthaber die Raumfahrt ausnutzen wollten.

Doch diese »Kinderkrankheiten« begannen mit der Erfindung des Ionenantriebs im Jahre 2104 langsam zu verschwinden. Mit Hilfe dieses Antriebs stand der bemannten Erforschung des eigenen Sonnensystems nichts mehr im Wege. Angesichts des neuen Ziels setzte sich zunehmend ein Einigungsgedanke bei den Menschen durch.

Im Jahre 2135 waren dann endlich alle Ideologien überwunden; es gab nur noch die Menschheit, die im Begriff war, das Weltall zu erobern. Inzwischen war das gesamte Sonnensystem erforscht und, soweit es ging, auch kolonialisiert. Menschen lebten auf Merkur, Mars, den Monden des Jupiter, Saturn und Uranus. sogar der Eisplanet Pluto erfreute sich zunehmender Beliebtheit. Nur der unwirtliche Planet Venus wurde, einige wenige Abenteurer ausgenommen, von allen gemieden. Die Gefahr der Überbevölkerung auf der Erde gab es aufgrund dessen nicht mehr.

Fortan gehörte alles, was sich im Einzugsbereich der Menschheit befand, dem solaren Planetenbund an. Die Regierung dieses noch kleinen Imperiums rekrutierte sich aus Delegierten aller von Menschen bewohnten Planeten.

Das Jahr 2398 gehört zu den bedeutendsten in der Geschichte der Menschheit. In diesem Jahr wurde der von Albert Caning entwickelte und später nach ihm benannte Prototyp eines neuartigen Raumschiffantriebs fertiggestellt. Bislang konnten die Raumschiffe Geschwindigkeiten erzielen, die nur weit unterhalb der Lichtgeschwindigkeit lagen. Deshalb waren Reisen zu anderen Sonnensystemen nicht möglich. Die Lichtgeschwindigkeit setzte hierbei eine Grenze. Mit Hilfe des Caning-Antriebs war man nun in der Lage, das Raumschiff in den sogenannten Parallelraum zu versetzen, in dem die Naturgesetze aufgehoben oder anders geartet sind. Auf diese Weise lassen sich mit relativ geringem Energieaufwand Geschwindigkeiten erzielen, die ein Vielfaches der Lichtgeschwindigkeit betragen.

Von nun an begann sich die Menschheit immer weiter ins Weltall vorzuwagen. Neue Sonnensysteme wurden erforscht und kolonialisiert, das Weltall wurde kartographiert, Rätsel, die der Weltraum seit langem bereithielt, wurden gelöst und neue Fragen aufgeworfen. Die Raumfahrt wurde zur Selbstverständlichkeit.

Lange Zeit war man der Ansicht, die einzige raumfahrende Rasse in dieser Galaxis zu sein. Mehr als 10000 Sonnensysteme mit bewohnbaren Planeten wurden im Laufe der Jahrhunderte untersucht, keines hatte jedoch eine Zivilisation hervorgebracht, die auch nur annähernd an die der Menschheit herangereicht hätte. Im Jahre 2831 wurden jedoch diejenigen, die meinten, die einzige raumfahrende Rasse zu sein, eines Besseren belehrt.

In diesem Jahr entdeckte ein Raumschiff des Solaren Planetenbundes in einem bisher unerforschten Sonnensystem eine Gruppe von drei fremdartigen Raumschiffen. Beide Seiten verhielten sich zunächst abwartend, bis sich die drei fremden Schiffe dem anderen näherten. Der Kommandant des solaren Raumschiffs schloß aus diesem Manöver, angegriffen zu werden. Er verlor die Nerven und gab den Befehl, die anfliegenden Schiffe unter Feuer zu nehmen. Das war sein Verhängnis. Ein Beiboot konnte sich retten und fliehen, während das Mutterschiff durch mehrere Explosionen zerstört wurde. Die fremde Rasse wurde zum Feind Nr.1 erklärt und überall dort angegriffen, wo man auf sie traf. Ein Krieg war ausgebrochen.

Bald darauf wurde das Heimatsystem dieser Wesen gefunden, und man fand auch einen Namen für sie. Sie hießen fortan »Gattos«, benannt nach dem Sonnensystem, in dem der erste Kontakt stattfand. Die Gattos sind kleine, höchstens ein Meter große Wesen, die einen kugelförmigen Körper und zwei kurze, säulenartige Beine besitzen. Am oberen Teil des Rumpfs befinden sich vier tentakelartige, äußerst bewegliche Arme. Dort hat der Körper auch eine Ausbuchtung, wo die Sinnes- und Sprechorgane des Wesens zu finden sind. Die Gattos sind, wie die Menschen, Sauerstoffatmer.

Der Krieg wurde erbarmungslos und mit aller Härte geführt. Keine der beiden Parteien gab auch nur ein kleines Stück Raum kampflos ab, so daß die Verluste auf beiden Seiten unermesslich waren. Nach 14 Jahren Krieg waren beide Rassen völlig ausgeblutet, und man begann, sich der Sinnlosigkeit seines Vorgehens bewußt zu werden. Es wurde ein Waffenstillstand vereinbart und für den 28. November 2845 solarer Zeitrechnung Friedensverhandlungen anberaumt. Der Treffpunkt soll das Ushkurat-System sein, das sich dadurch auszeichnet, genauso weit vom solaren Sonnensystem entfernt zu sein wie vom Heimatsystem der Gattos.

1.2 Die Handlung

Der Kurierkreuzer LEYDON (Näheres zu diesem Raumschiff: siehe Anhang A.1) startete am 25. November 2845, um in einem 3-Tage-Flug die 1648 Lichtjahre zum Ushkurat-System zu bewältigen. An Bord befand sich neben mehreren hohen Persönlichkeiten aus der Politik auch der Minister für Äußeres, der es sich nicht hatte nehmen lassen, persönlich an diesen Verhandlungen teilzunehmen.

An Bord befand sich unter den 45 Besatzungsmitgliedern auch der Energieanlagen-Elektroniker Marn Lepek. Er sollte für die folgenden Geschehnisse von besonderer Bedeutung sein.

Nach einem zweitägigen Flug verließ die LEYDON den Parallelraum und trieb mit einem Zehntel der Lichtgeschwindigkeit auf die Sonne Ushkurat zu. Keiner rechnete mit einem Angriff. Um so größer war die Überraschung, als überfallartig fünf Raumschiffe aus dem Parallelraum auftauchten und den wehrlosen Kurierkreuzer einkreisten. Enterkommandos wurden ausgeschleust, und schließlich betraten humanoide Lebewesen die LEYDON. Es stellte sich bald heraus, daß der KLANO-Bund für den Überfall verantwortlich war.

Der KLANO-Bund ist eine berüchtigte Untergrundorganisation, der nachgesagt wird, in den 14 Jahren des Kriegs lukrative, jedoch illegale Geschäfte mit Waffenlieferungen an beide Seiten gemacht zu haben. Deshalb ist es auch nicht verwunderlich, daß dieser Bund alles versucht, die Friedensverhandlungen zu verhindern.

Zum Zeitpunkt des Überfalls befand sich Marn Lepek gerade in der Zentrale der LEYDON. Er hatte eine defekte Schalteinheit der Funkanlage zu reparieren und mußte deshalb in die Anlage hineinkriechen. Lepek war so in seine Arbeit vertieft, daß er den Überfall zuerst gar nicht bemerkte. Erst als Tumulte in der Zentrale ausbrachen und Schüsse fielen, wurde er auf die Geschehnisse aufmerksam. Hilflos verharrte der Elektroniker in seinem unbequemen Versteck und mußte mit anhören, wie die Besatzung der LEYDON verschleppt oder getötet wurde.

Nach einer halben Stunde wagte Lepek sich aus seinem Versteck, als sich in der Zentrale alles beruhigt hatte. Die Zentrale ist nun menschenleer; nur ein einsamer Arbeitsroboter (Beschreibung: siehe Anhang A.2) schwebt neben dem Ausgang. Nach einer Überprüfung aller Systeme muß Lepek feststellen, daß das Raumschiff zu einer tödlichen Falle geworden ist. Eine Zeitbombe wurde eingebaut, das Raumschiff mit vielen Energiefallen und feindlichen Robotern ausgestattet, und der Navigationscomputer wurde blockiert, so daß die LEYDON steuerlos auf die Sonne zustrebt. Vermutlich wußten die Piraten, daß sich noch jemand an Bord befand, nur hatten sie nicht die Zeit, nach ihm zu suchen.

Versetzen Sie sich jetzt in die Lage von Marn Lepek, und versuchen Sie, zu retten, was noch zu retten ist, denn eine Zerstörung der LEYDON würde in bezug auf die Friedensverhandlungen unabsehbare Folgen haben.

2 Das Spiel – allgemeine Beschreibung

Die LEYDON wird von zwei Gefahren bedroht: der Zeitbombe und der Sonne Ushkurat. Die Zeitbombe wird nach Ablauf von zwölf Stunden explodieren. Fünfzehn Stunden werden vergehen, bis sich das Raumschiff der Sonne soweit genähert hat, daß es dadurch zerstört wird. Die Deaktivierung der Zeitbombe ist also das vordringliche Problem, erst dann muß alles daran gesetzt werden, die LEYDON von ihrem Kurs abzubringen.

2.1 Spielteil 1

Sie haben insgesamt zwölf Stunden Zeit, um eine Zahlenkombination (bestehend aus zehn Ziffern) zu finden, die eine Deaktivierung der Zeitbombe bewirkt. Die Zeitbombe ist an den Zentralcomputer des Raumschiffs angekoppelt. Somit ist diesem Computer die Kombination eigentlich bekannt, nur wurde er so manipuliert, daß er nur dann eine Ziffer der Kombination ausgibt, wenn ein sogenanntes VICOM-Spiel (siehe 3.7) bewältigt wurde. Gespielt wird an den VICOM-Geräten, die in den sieben Ebenen des Raumschiffs verteilt sind.

Um zu diesen Geräten zu gelangen, müssen Sie den Roboter, der sich mit Ihnen in der Zentrale befindet, durch das Raumschiff steuern und die wenigen VICOM-Geräte finden, die bereit sind, Informationen auszugeben. Doch die Gänge im Raumschiff sind mit Energieschirmen ausgestattet, die bei Berührung zu einem Energieverlust beim Robot führen. Zudem patrouillieren feindliche Roboter durch die Gänge, denen man lieber nicht begegnen sollte. Verliert Ihr Robot zuviel Energie, ist das Spiel vorzeitig beendet.

Haben Sie alle zehn Ziffern der Zahlenkombination herausgefunden, müssen Sie Ihren Roboter in die Zentrale zurücksteuern und am Zentralcomputer die Zahlen in die richtige Reihenfolge bringen. Sollte Ihnen das gelingen, haben Sie die Zeitbombe deaktiviert und somit den ersten Spielteil überstanden.

2.2 Spielteil 2

Nachdem die Zeitbombe abgeschaltet worden ist, müssen Sie nun das Raumschiff und sich selbst vor der zweiten Gefahr bewahren. Dazu müssen Sie unter allen Umständen den Navigationscomputer aktivieren, der allerdings durch ein Codewort blockiert ist. Um das Codewort herauszufinden, müssen Sie Ihren Robot wieder auf Reisen schicken, denn die Teile des aus acht Buchstaben bestehenden Worts sind in den 34 Räumen des Raumschiffs zu finden, deren Zugang Ihnen bzw. Ihrem Robot im ersten Spielteil verwehrt war.

In den Räumen befinden sich mehrere Einrichtungsgegenstände, wie zum Beispiel Tische, Schränke oder Computerterminals, die der Robot auf Teile des Codeworts untersuchen muß. Dies ist jedoch ein recht schwieriges Unterfangen, denn auch die Räume sind mit diversen Energiefallen ausgestattet.

Wenn Sie meinen, alle Räume untersucht und alle Teile des Codeworts gefunden zu haben, dann lassen Sie den Roboter in die Zentrale zurückkehren. Dort wird nach Einschalten des Navigationscomputers angezeigt, ob das gesamte Codewort gefunden wurde oder ob eine weitere Suche erforderlich ist. Sollten Sie das gesamte Codewort gefunden haben, so haben Sie das Spiel erfolgreich beendet.

2.3 Das Spielende

Egal, ob Sie das Spiel erfolgreich beendet haben oder vorzeitig ausscheiden mußten, am Ende wird immer eine Spielanalyse durchgeführt. In dieser Spielanalyse werden auf das, was Sie geleistet haben, Punkte verteilt. So werden zum Beispiel die Anzahl der gefundenen Teile des Codeworts oder die verbleibende Restenergie des Robots entsprechend bewertet.

Sollten Ihre Leistungen gut genug sein, können Sie sich schließlich auch in eine High-Score-Liste eintragen. Die zehn besten Spieler werden auf Diskette abgespeichert.

3 Spielteil 1

3.1 Die Zentrale

Wenn Sie das Spiel begonnen haben, erscheint auf dem Bildschirm die Zentrale des Raumschiffs. Hier befinden sich alle wichtigen Geräte, mit deren Hilfe Sie das Spiel lösen können. Das lange Schaltpult, das sich im unteren Teil des Bildschirms befindet und vor dem Ihre Person steht, beinhaltet insgesamt drei verschiedene Computer. Der Computer ganz links dient zur Steuerung des Robots, der neben dem Ausgang der Zentrale schwebt. Der mittlere ist der Zentralcomputer, mit dessen Hilfe die Zahlenkombination der Zeitbombe herausgefunden werden muß. Rechts daneben steht der Navigationscomputer, der für den zweiten Spielteil erforderlich ist.

Zentralcomputer und Navigationscomputer sind an den großen Panoramabildschirm, der sich über dem Schaltpult befindet, angeschlossen. Wenn Sie einen dieser Computer einschalten, geschieht alles Folgende auf diesem Bildschirm. Doch dazu mehr in den Kapiteln 3.13 bzw. 4.3. Neben dem Panoramabildschirm befindet sich ein zweiter Bildschirm, auf dem angezeigt wird, wieviel Zeit Ihnen noch zur Verfügung steht, bis das Raumschiff zerstört wird. Die untere Anzeige bezieht sich auf die Zeitbombe, die obere auf die Zerstörung durch die Sonne.

Die Person, die Sie verkörpern, bleibt das ganze Spiel über in der Zentrale. Alles, was außerhalb der Zentrale zu tun ist, wird vom Robot erledigt, den Sie von der Zentrale aus steuern.

Die Person kann mit Hilfe des Joysticks von einem Computer zum anderen gesteuert werden. Durch Drücken des Joystickhebels nach rechts bewegt sich die Person nach rechts, durch Drücken nach links läuft sie nach links.

Um einen der Computer einzuschalten, müssen Sie die Figur vor das entsprechende Schaltpult bewegen und dann den Joystickhebel nach oben drücken. Der Zentralcomputer läßt sich nur im ersten, der Navigationscomputer nur im zweiten Spielteil einschalten. Wird der Steuerungscomputer für den Robot eingeschaltet, so bewegt sich dieser aus der Zentrale heraus, und Sie übernehmen nun die Steuerung des Robots außerhalb der Zentrale.

Die Zentrale ist der wichtigste Raum des Raumschiffs und immer in der obersten Etage zu finden. Wenn Sie den Zentralcomputer oder den Navigationscomputer benutzen wollen, muß der Robot erst zur Zentrale zurückkehren.

3.2 Steuerung des Robots

Wenn Sie den Steuerungscomputer (ganz links) aktiviert haben, bewegt sich der Robot aus der Zentrale heraus. Von nun an bietet sich Ihnen ein anderes Bild, denn Sie sehen jetzt einen Teil des Schaltpults, nämlich einen großen Monitor im linken Teil des Bildschirms und rechts davon zwei kleinere. Zwischen den beiden kleinen Monitoren befinden sich fünf Tasten, deren Bedeutung in Kapitel 3.3 besprochen wird.

Auf dem großen Monitor werden die Bilder dargestellt, die der Robot außerhalb der Zentrale mit seinem Kamerasystem einfängt. Die beiden kleineren Monitore werden an anderer Stelle besprochen.

Sofern Ihr Robot nicht vor einer Tür oder einer Wand steht, müssen Sie jetzt einen Gang des Raumschiffs sehen. Sie können den Robot mit Hilfe des Joysticks folgendermaßen durch das Raumschiff steuern:

Joystickhebel nach

oben	Der Robot bewegt sich um einen Schritt vorwärts.
rechts	Der Robot dreht sich um 90° rechts herum.
links	Der Robot dreht sich um 90° links herum.
unten	Der Robot dreht sich um 180°; er dreht sich um.

Auf diese Weise läßt sich der Robot schnell und problemlos durch das ganze Raumschiff bewegen. Stellen Sie sich den Vorgang so vor, als ob Sie selbst die Gänge entlanggehen würden.

Wenn Sie Ihren Robot durch die Gänge bewegen, werden Ihnen sicherlich Türen und bildschirmähnliche Geräte an den Wänden auffallen. Die Türen sind – bis auf die zur Zentrale und die zu den Lifts – im ersten Spielteil verschlossen und nicht von Interesse. Die Bildschirme sind die sogenannten VICOM-Geräte, die in Kapitel 3.5 erklärt werden.

Steuern Sie den Robot nicht allzu sorglos durch die Gänge, denn an vielen Stellen sind Energieschirme angebracht, die in unregelmäßigen Abständen aktiviert sind. Berührt der Robot einen aktivierten Energieschirm, so führt das zu einem Energieverlust. Dies macht sich dadurch bemerkbar, daß der normalerweise unsichtbare HV-Schutzschirm des Robots grün aufleuchtet. Eine zusätzliche Gefahr stellen die feindlichen Roboter dar, die durch das Raumschiff patrouillieren. Diese kugelförmigen, blauen Maschinen sind mit Impuls Waffen ausgestattet, so daß sie auch aus größerer Entfernung gefährlich sind. Allerdings besteht die Möglichkeit, diese Roboter mit sogenannten Desintegrationsbomben, die im gesamten Raumschiff zu finden sind, zu bekämpfen. Ob und wieviel Bomben zur Verfügung stehen, wird ständig im kleinen, oberen, rechten Bildschirm angezeigt.

Die erste Ebene des Raumschiffs ist, wie Sie vielleicht schon festgestellt haben, nur relativ klein und überschaubar. Dies wird sich jedoch ändern, wenn der Robot in andere Ebenen wechselt. Es ist deshalb ratsam, sich einen Lageplan des Raumschiffs zu erstellen.

3.3 Sonderfunktionen

Wenn sich der Robot in einem Gang oder in einem Lift befindet, so können Sie mehrere Sonderfunktionen ansteuern. Diese Funktionen lassen sich über die fünf Tasten, die sich im rechten Bildschirmteil zwischen den beiden kleineren Monitoren befinden, auswählen. Dazu müssen Sie den Feuerknopf des Joysticks kurz drücken. Daraufhin erscheint dort ein Pfeil, den Sie mit dem Joystickhebel in alle Richtungen steuern können. Um eine der Funktionen auszuwählen, müssen Sie den Pfeil auf die entsprechende Taste bewegen und dann den Feuerknopf drücken. Die Taste leuchtet nun weiß auf, womit angezeigt wird, daß diese Funktion ausgewählt wurde.

War vorher eine Funktion ausgewählt, so wird diese beim Einschalten einer anderen Funktion ausgeschaltet. Wollen Sie eine Funktion wieder ausschalten, so steuern Sie den Pfeil auf die (weißleuchtende) Taste und drücken den Feuerknopf.

Die Tasten haben folgende Bedeutung:

- Symbol Uhr** Im unteren kleinen Monitor wird die Gesamtzeit angezeigt, die noch zur Vollendung des Spiels zur Verfügung steht.
- Symbol Blitz** Im unteren Monitor werden die Energiereserven des Robots angezeigt. Hierbei werden drei separate Energiesysteme unterschieden: AG-Antrieb, Sensorik und HV-Schirm. Die Energieanzeige erfolgt mit Hilfe von Balkendiagrammen. Je kleiner der Balken, desto geringer auch die Energiereserven. Sollte bei einem der drei Systeme keine Energie mehr vorhanden sein, so ist der Robot arbeitsunfähig und damit das Spiel vorzeitig beendet.
- Symbol Bombe** Im unteren Monitor wird die Zeit bis zur Explosion der Zeitbombe angezeigt.
- Symbol STOP** Das Spiel kann durch Betätigen dieser Taste unterbrochen werden. Die Unterbrechung wird durch ein Blinken dieser Taste angezeigt und kann durch nochmaliges Drücken des Feuerknopfs wieder aufgehoben werden.
- Symbol OFF** Das Betätigen dieser Taste beendet den Auswahlmodus, und Sie kehren in den normalen Spielmodus zurück, in dem Sie den Robot wieder steuern können.

Die Auswahl der Sonderfunktionen funktioniert nicht, wenn Sie gerade ein VICOM-Spiel spielen oder der Robot sich in einem Raum aufhält.

3.4 Verteidigungsmöglichkeiten des Robots

Im Raumschiff gibt es feindliche Roboter, die durch die Gänge patrouillieren und Ihren Robot sofort angreifen, sobald sie ihn entdecken. Um zu erkennen, wann ein feindlicher Roboter in der Nähe ist, besitzt Ihr Robot ein Ortungssystem, das Sie rechtzeitig vor Angriffen warnt. Diese Warnung erfolgt sowohl akustisch als auch optisch im oberen rechten Monitor.

Sie haben aber auch die Möglichkeit, sich gegen die feindlichen Roboter zu wehren. Im Raumschiff sind nämlich einige zylinderförmige Behälter verteilt, die jeweils zwei sogenannte Desintegrationsbomben enthalten. Diese Behälter werden automatisch eingesammelt, wenn der Robot sich über sie hinwegbewegt. Mehr als neun Bomben können vom Robot nicht transportiert werden.

Soll eine Bombe zur Explosion gebracht werden, muß die Feuertaste so lange gedrückt werden, bis ein akustisches Signal ertönt. Die aktivierte Bombe wird an der momentanen Position Ihres Robots abgelegt. Sie haben dann fünf Sekunden Zeit, um den Robot in Sicherheit zu bringen, denn eine Explosion in unmittelbarer Nähe führt zu einem Energieverlust oder gar zur Zerstörung des Robots. Die Bomben haben nur eine relativ kurze Reichweite; deshalb erfordert es einiges Geschick, einen feindlichen Roboter zu zerstören. Im oberen rechten Monitor wird jederzeit die Anzahl der mitgeführten Bomben angezeigt.

3.5 Betreten eines Lifts

Wenn Sie Ihren Robot von einer Ebene zur anderen wechseln lassen wollen, so müssen Sie zuerst eine der Türen finden, die zu einem Lift führen. Lift-Türen unterscheiden sich äußerlich durch nichts von herkömmlichen Türen, die in einen Raum führen. Der einzige Unterschied im ersten Spielteil besteht darin, daß die Lift-Türen sich öffnen lassen. Im zweiten Spielteil, wo alle Türen zu öffnen sind, hilft nur Ausprobieren.

Haben Sie eine Tür gefunden, die Sie für eine Lift-Tür halten, dann steuern Sie den Robot so, daß Sie direkt auf die Tür blicken. Drücken Sie nun den Joystickhebel nach oben, so wird überprüft, ob sich die Tür öffnen läßt. Ist der Test positiv ausgefallen, öffnet sich die Tür. Wenn Sie nochmals den Joystickhebel nach oben drücken, betreten Sie den Lift.

Das Bild innerhalb des großen Monitors wechselt nun. Sie sehen jetzt das gesamte Raumschiff im Querschnitt. Ein kleines, blinkendes Quadrat zeigt an, in welchem Lift und in welcher Ebene sich der Robot befindet.

Sie können den Lift jetzt mit Hilfe des Joysticks nach oben oder unten bewegen. Sind Sie in der gewünschten Etage, dann bewirkt ein Drücken des Joystickhebels nach rechts oder links das Verlassen des Lifts, und der Robot befindet sich neben der Lift-Tür in der neuen Etage.

3.6 Die VICOM-Geräte

Die VICOM-Geräte haben an Bord eines Raumschiffs eine wichtige Aufgabe, denn sie dienen zur Kommunikation der Besatzungsmitglieder untereinander. Hauptmerkmal dieser Geräte ist der große Bildschirm. Sie sind überall im Raumschiff verteilt und in den Gängen an den Wänden angebracht.

Die VICOM-Geräte können jedoch auch einem anderen Zweck an Bord dienen, nämlich der Unterhaltung. Die Besatzungsmitglieder haben die Möglichkeit, die VICOM-Spiele, die in Kapitel 3.7 besprochen werden, zu spielen.

Ziel im ersten Spielteil ist es nun, mit Hilfe des Robots die VICOM-Geräte aufzusuchen und sie nach einer Ziffer der Zahlenkombination, die zu finden ist, abzufragen. Es wird jedoch schwierig sein, ein Gerät zu finden, das dazu bereit ist, denn nur wenige Geräte im ganzen Raumschiff sind gleichzeitig vom Zentralcomputer aktiviert.

Die Abfrage eines VICOM-Geräts geht auf folgende Art und Weise vorstatten: Positionieren Sie den Robot so, daß er sich direkt vor einem VICOM-Gerät befindet und Sie auf das Gerät blicken. Dann drücken Sie den Joystickhebel nach oben, und ein akustisches Signal zeigt an, ob das Gerät bereit ist, eine Information abzugeben. Ist die Abfrage positiv, wird ein VICOM-Spiel gestartet, andernfalls können Sie sich sofort auf die Suche nach einem anderen VICOM-Gerät begeben. Sind alle zehn Ziffern der Zahlenkombination gefunden, ist ein weiteres Abfragen der VICOM-Geräte sinnlos. Sie geben keine weiteren Informationen mehr aus. Im zweiten Spielteil geben die VICOM-Geräte Auskunft, in welchen Etagen des Raumschiffs noch unentdeckte Räume zu finden sind.

3.7 Die VICOM-Spiele

Normalerweise sind die VICOM-Spiele dafür gedacht, der Mannschaft auf langen Reisen Abwechslung und Unterhaltung zu bieten. In diesem Fall jedoch haben die Spiele eine andere Bedeutung, denn sie werden dazu eingesetzt, das Finden der einzelnen Ziffern der Zahlenkombination zu verhindern. Sie müssen insgesamt zehnmal eines dieser VICOM-Spiele bewältigen, um die gesamte Kombination herauszufinden.

Jedes VICOM-Spiel findet am großen Monitor statt. Die Beschreibung dieser Spiele finden Sie in den Kapiteln 3.8 bis 3.12. Für die Bewältigung eines jeden Spiels steht Ihnen eine gewisse Zeitspanne zur Verfügung. Die verbleibende Zeit wird während des Spiels immer in der unteren rechten Ecke des großen Monitors angezeigt. Sollte die Zeit abgelaufen sein, wird man automatisch vom VICOM-Gerät abgekoppelt, und das Spiel gilt als nicht bewältigt. Dies wird mit einem Zeitabzug von 45 Minuten bestraft.

Sollte ein Spiel erfolgreich beendet werden, erfolgt die Ausgabe einer Ziffer der Zahlenkombination. Hierbei wird als zusätzliche Hilfe die Stelle (eine Zahl zwischen 0 und 9) ausgegeben, an die die Ziffer in der Kombination gehört. Diese Zahl kann jedoch nur bruchstückhaft ausgegeben werden, und aufgrund dieses Bruchstücks müssen Sie später erraten, an welche Stelle der Zahlenkombination die andere Zahl gehört. Zusätzlich wird ein Hinweis gegeben, in welcher Ebene des Raumschiffs ein aktives VICOM-Gerät zu finden ist. Danach werden Sie vom VICOM-Gerät abgekoppelt, und Sie können sich auf die Suche nach einem anderen Gerät begeben.

3.8 VICOM-Spiel 1

Auf dem großen Monitor erscheint ein 9×9 -Spielfeld, auf dem sich ein hüpfender Ball befindet. Den einzelnen Feldern des Spielfelds sind per Zufall verschiedene Farben zugeordnet. Das Ziel ist es nun, vom Computer ausgewählte Farbfolgen herauszufinden, indem man den Ball mit Hilfe des Joysticks über das Spielfeld steuert. Für jede gefundene Farbfolge gibt es eine entsprechende Punktzahl. Sie müssen innerhalb des Zeitlimits insgesamt 100 Punkte erreichen. Bei der Auswahl der Farbfolgen ist der Computer an bestimmte Regeln gebunden:

1. Jede Farbfolge besteht aus drei Farben.
2. Die Farbfolge muß in der folgenden Farbkette enthalten sein: schwarz-weiß-rot-türkis-violett-grün-blau-gelb-schwarz...

Diese Palette kann vorwärts und rückwärts durchlaufen werden. Mögliche Farbfolgen sind also zum Beispiel: blau-gelb-schwarz oder grün-violett-türkis.

Als Hilfestellung während des Spiels ist die Farbpalette auf dem Bildschirm neben dem Spielfeld dargestellt. Hat man zum Beispiel Rot als erste Farbe der Folge gefunden, so gibt es für die nächste Farbe zwei Möglichkeiten; entweder Weiß oder Türkis. Ist Weiß die nächste Farbe, so muß Schwarz zwangsläufig die dritte Farbe sein.

Manchmal bleibt man bei der Suche in einer Sackgasse stecken, wenn in der Umgebung nicht die richtige Farbe zu finden ist. Dann bleibt einem nichts anderes übrig, als einen Fehlsprung zu begehen, denn nach jedem Fehlsprung (und nach dem Finden der gesamten Farbfolge) wird das Spielfeld farblich geändert und eine neue Farbfolge ausgesucht. Sowohl das Finden der Farben als auch die Fehlsprünge werden akustisch angezeigt. Die Punkteverteilung sieht folgendermaßen aus:

Finden der	1. Farbe:	1 Punkt
	2. Farbe:	5 Punkte
	3. Farbe:	25 Punkte

Die aktuelle Punktezahl wird rechts unten neben dem Spielfeld angezeigt. Möchten Sie das Spiel vorzeitig beenden, muß der Feuerknopf gedrückt werden. Auf dem »ENDE«-Feld erscheint dann der blinkende Pfeil. Durch nochmaliges Drücken des Feuerknopfs steigen Sie aus dem Spiel aus. Jede Bewegung des Joystickhebels setzt das Spiel fort.

3.9 VICOM-Spiel 2

Auf dem Bildschirm erscheinen sechs farbige Felder. Es wird dann eine Farbkombination vorgespielt, die Sie nachspielen müssen. Dies wiederholt sich so lange (wobei die Kombination immer komplexer wird), bis Ihnen ein Fehler unterläuft oder die maximale Farbkombination geschafft wurde.

Zum Nachspielen der Farbkombination steht der blinkende Pfeil zur Verfügung. Sie müssen also nur in der richtigen Reihenfolge die einzelnen Farbfelder anklicken. Dabei darf man sich nicht allzuviel Zeit lassen, da auch hier ein Zeitlimit gesetzt ist. Das Anklicken von »ENDE« bewirkt eine vorzeitige Beendigung des Spiels.

3.10 VICOM-Spiel 3

Bei diesem Spiel erscheint auf dem Bildschirm ein Spielfeld, auf dem Hindernisse, Löcher und diverse Extras verteilt sind. Des weiteren ist auf diesem Feld ein roter Weg eingezeichnet. Das Ziel ist es nun, mit einer Kugel, die sich links unten befindet, dem Weg so zu folgen, daß sich dieser grün färbt.

Es muß dabei einerseits darauf geachtet werden, daß die Kugel in kein Loch fällt, andererseits kostet die Steuerung der Kugel Energie, die nicht unbegrenzt zur Verfügung steht. Außerdem muß auch hier auf die Zeit geachtet werden. Zeit und Energie werden im rechten unteren Teil des Monitors angezeigt.

Auf dem Spielfeld sind noch einige Extras verteilt, nämlich die Symbole »T«, »E« und »?«. Durch Aufsammeln von »T« erhalten Sie einen Zeitbonus, bei »E« einen Energiebonus, und bei »?« kann sich ein »T«, ein »E« oder aber ein Loch darunter verstecken. Eine vorzeitige Beendigung des Spiels erfolgt genauso wie in VICOM-Spiel 1 (zweimal den Feuerknopf drücken).

3.11 VICOM-Spiel 4

Auf dem Bildschirm erscheint ein Spielfeld, auf dem farbige Steine verteilt sind. Ein Ball fliegt zwischen den Steinen umher. Ihnen steht ein Schläger, dessen eine Seite weiß markiert ist, zur Verfügung. Mit dem Joystick läßt sich dieser Schläger über das Spielfeld bewegen. Das Drücken des Feuerknopfs bewirkt eine Rotation des Schlägers im Uhrzeigersinn.

Ihr Ziel ist es, durch Schlagen des Balls mit der markierten Seite des Schlägers die farbigen Steine abzuräumen und auf diese Weise innerhalb eines Zeitlimits 500 Punkte zu erreichen.

Der Ball muß also erst vom Schläger abprallen, bevor er einen Stein abräumen kann. Prallt der Ball aber dreimal von den Rändern des Spielfeldes ab, geht diese Eigenschaft wieder verloren.

Die Steine haben, je nach ihrer Farbe, eine unterschiedliche Bedeutung:

1. Grün	1 Punkt
2. Violett	5 Punkte
3. Rot	10 Punkte (+ Zeitbonus)
4. Türkis	10 Punkte (+ Punktebonus)
5. Blau	Bewirkt ein Wechseln des Spielfelds

Der aktuelle Punktstand wird ständig rechts vom Spielfeld angezeigt. Eine vorzeitige Beendigung des Spiels ist hier etwas komplizierter. Der Schläger muß dazu an den rechten Rand des Spielfeldes bewegt und dabei gleichzeitig der Feuerknopf gedrückt werden. Auf dem »ENDE«-Feld erscheint dann der blinkende Pfeil. Eine Bestätigung erfolgt durch nochmaliges Drücken des Feuerknopfs, eine Bewegung des Joystickhebels macht den Vorgang wieder rückgängig.

3.12 VICOM-Spiel 5

In diesem VICOM-Spiel gilt es, ein Puzzle, bestehend aus 16 Puzzleteilen, zusammenzusetzen. Das Problem dabei ist, daß manche Teile horizontal oder vertikal gedreht sein können und vorher erst in ihre ursprüngliche Lage gebracht werden müssen.

Auf dem Bildschirm erscheint ein Feld, in dem das Puzzle zusammengesetzt werden muß. In diesem Feld befindet sich als Starthilfe schon ein Puzzleteil. Die restlichen Teile müssen Sie hinzufügen.

Die Puzzleteile sind unter dem Puzzlefeld aufgereiht. Da jedoch nicht alle Teile gleichzeitig dargestellt werden können, befinden sich links und rechts von den Teilen weiße Pfeiltasten, mit deren Hilfe Sie die einzelnen Teile verschieben können und somit die anderen Puzzleteile sichtbar machen können. Dazu müssen Sie diese Tasten mit dem blinkenden Pfeil anklicken.

Wenn Sie ein Puzzleteil in das Feld setzen wollen, dann klicken Sie das entsprechende Teil einfach an. Es erscheint nun in dem Bearbeitungsfeld unterhalb des Wortes »ENDE«. Dort können Sie das Puzzleteil mit den darunter befindlichen gelben Pfeiltasten in die gewünschte Lage drehen. Steuern Sie dann den Pfeil auf dieses Puzzleteil, und drücken Sie den Feuerknopf. Statt des Pfeils können Sie nun das Puzzleteil über den Bildschirm bewegen. Bringen Sie jetzt das Teil an die gewünschte Position im Puzzelfeld, und legen Sie es dort ab, indem Sie den Feuerknopf kurz drücken. Es erscheint wieder der blinkende Pfeil, und Sie können mit den nächsten Puzzleteilen fortfahren.

Durch Anklicken eines Teils innerhalb des Puzzelfelds wird dieses Puzzleteil entfernt und den übrigen Teilen zugeordnet. Sie können übrigens nur dann Puzzleteile auswählen, wenn der blinkende Pfeil zu sehen ist.

Es gibt insgesamt vier verschiedene Puzzles. Um das Spiel etwas zu erleichtern, liegt eine Abbildung bei, in der alle vier Puzzles dargestellt sind.

Wenn das letzte Puzzleteil eingesetzt wurde, wird automatisch die Richtigkeit dieser Anordnung überprüft. Sollte das Puzzle noch nicht korrekt zusammengesetzt worden sein, haben Sie hinterher die Möglichkeit, die Anordnung zu korrigieren. Häufige Fehlerquellen sind zum Beispiel ähnliche Puzzleteile oder Teile, die in sich symmetrisch sind. Experimentieren Sie dann mit diesen VICOM-Puzzleteilen ein wenig herum, um zu dem korrekten Puzzle zu gelangen. Um dieses VICOM-Spiel vorzeitig zu beenden, genügt es, mit dem Pfeil das Wort »ENDE« anzuklicken.

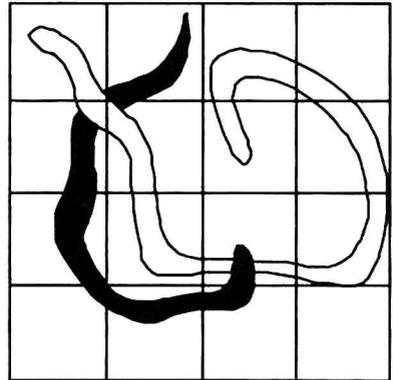
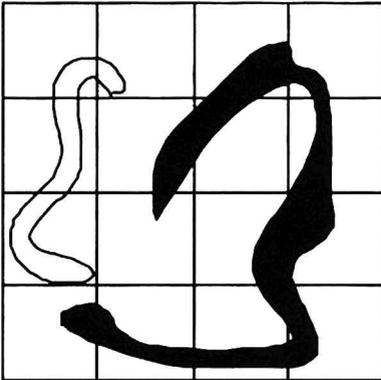
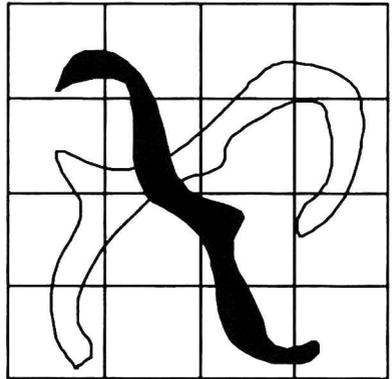
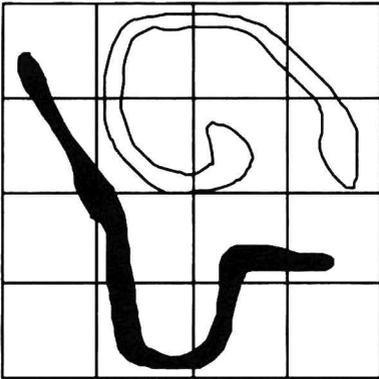


Bild: Das fertige Puzzle

3.13 Finden der Kombination – der Zentralcomputer

Wenn Sie zehnmal bei den VICOM-Spielen erfolgreich waren und somit alle zehn Ziffern der Zahlenkombination zusammen haben, lassen Sie den Robot in die Zentrale zurückkehren. Dort können Sie nun den Zentralcomputer einschalten, der Ihnen beim Finden der Kombination behilflich sein wird.

Stellen Sie dazu die Person vor das mittlere Schaltpult, und drücken Sie den Joystickhebel nach oben. Der Zentralcomputer ist jetzt eingeschaltet. Auf dem Panoramabildschirm sind die zehn Ziffern der Kombination dargestellt, zusammen mit den darunter befindlichen Zahlenbruchstücken, die angeben, an welche Stelle die dazugehörige Zahl in der Kombination gehört. Darunter befindet sich ein freies Feld, in dem die Zahlenkombination richtig zusammengesetzt werden soll.

Alle Ziffern (auch die Bruchstücke) sind in der sogenannten Siebensegmentanzeige dargestellt. Die Abbildung kann auch sehr hilfreich sein, wenn Sie aus den einzelnen Bruchstücken Zahlen ermitteln wollen. Wenn Sie zum Beispiel ein Bruchstück haben, das nur unten rechts ein senkrecht Segment besitzt, so kann das auf eine Eins, Vier oder Sieben schließen. Anhand der vorgegebenen Segmente innerhalb eines Bruchstücks kann also auf eine Zahl oder eine Gruppe von Zahlen geschlossen werden.

Dies ist nun auch Ihre Aufgabe. Hierbei sollten Sie Zettel und Stift bereitlegen, um sich bei der Untersuchung der einzelnen Bruchstücke Notizen zu machen. Ansonsten könnten Sie schnell die Übersicht verlieren.

Angenommen, Sie haben das Bruchstück der ersten Ziffer als »5« identifiziert. Dann steuern Sie den Pfeil auf die erste Ziffer und klicken diese an. Die Zahl leuchtet jetzt weiß auf, was bedeutet, daß sie ausgewählt ist. Bringen Sie nun den Pfeil an die fünfte Position im Eingabefeld (die Positionen gehen von 0 bis 9 und nicht von 1 bis 10!), und drücken Sie den Feuerknopf. Die zuvor ausgewählte Zahl erscheint nun an dieser Stelle. Auf diese Weise läßt sich die ganze Kombination zusammenbasteln. Wenn Sie eine Zahl der Kombination löschen wollen, dann klicken Sie diese einfach mit dem Pfeil an.

Nachdem Sie die Kombination zusammengestellt haben, bringen Sie den Pfeil auf das Wort »EINGABE« und klicken dieses an. Die eingegebene Kombination wird jetzt auf ihre Richtigkeit überprüft. Sollte sie noch nicht korrekt sein, werden zur Strafe 30 Minuten von der verbleibenden Zeit abgezogen.

Sie haben jetzt die Möglichkeit, die letzte Eingabe zu analysieren, das heißt auf die Anzahl der bereits korrekten Zahlen zu überprüfen. Bringen Sie deshalb den Pfeil auf den entsprechenden Begriff, und klicken Sie ihn an. Die Anzahl der richtigen Zahlen wird auf dem Bildschirm angezeigt. Das Benutzen dieser Funktion beansprucht allerdings 15 Minuten Ihrer Zeit.

Es ist übrigens nicht nötig, immer die Kombination vollständig einzugeben. Man kann auch nur ein paar Zahlen eingeben, diese auf ihre Richtigkeit überprüfen und eventuell berichtigen, dann die nächsten Zahlen eingeben usw. Diese Methode ist allerdings ziemlich zeitintensiv.

Haben Sie die Zahlenkombination gefunden, wird die Zeitbombe abgeschaltet, und der erste Spielteil ist bewältigt. Sie müssen sich jetzt etwas gedulden, denn es werden einige Programmteile für den zweiten Spielteil nachgeladen.

Um den Zentralcomputer zwischenzeitlich abzuschalten, müssen Sie das Wort »ENDE« mit dem Pfeil anklicken. Denken Sie aber daran, daß dann alles, was Sie im Zusammenhang mit der Zahlenkombination herausgefunden haben, gelöscht wird.

4 Spielteil 2

Nachdem einige Programmteile von der Diskette nachgeladen wurden, beginnt der zweite Spielteil. Der Zentralcomputer läßt sich jetzt nicht mehr einschalten, dafür aber der Navigationscomputer (Abkürzung: N-COM). Der Zugang zum N-COM ist jedoch mit einem Codewort gesperrt, und Sie haben nun die Aufgabe, dieses Codewort zu finden.

Als zusätzliche Schwierigkeit wurde das Codewort, bestehend aus acht Buchstaben, zerstückelt. Jeder Buchstabe wurde in vier gleich große Einzelteile zerlegt, so daß insgesamt 32 Fragmente zu suchen sind. Diese Fragmente sind in den Räumen des Raumschiffs, zu denen man jetzt Zugang hat, verteilt. Um die einzelnen Fragmente einzusammeln, müssen Sie Ihren Robot wieder losschicken.

4.1 Betreten eines Raums

Wenn Sie den Robot dazu veranlassen wollen, einen Raum zu betreten, gehen Sie, wie beim Betreten eines Lifts, vor. Lesen Sie deshalb in Kapitel 3.5 noch einmal nach.

Das Bild innerhalb des großen Monitors wechselt nach dem Eintritt in einen Raum. Sie empfangen jetzt nicht mehr die Bildsignale des Robots, sondern die von zwei Kameras, die sich im Raum befinden. Hierbei müssen Sie sich den Raum in zwei Teile geschnitten vorstellen. Kamera 1 überträgt alles, was sich in der einen Hälfte des Raums abspielt, Kamera 2 überträgt alles aus der anderen Hälfte. Im Monitor werden beide Hälften übereinander dargestellt, so daß Sie den ganzen Raum im Auge haben. Den Robot sehen Sie jetzt neben der Tür schweben. Sie können ihn mit dem Joystick durch den Raum steuern:

Joystickhebel nach

- oben Der Robot bewegt sich nach hinten, das heißt in Richtung zur Rückwand.
- unten Der Robot bewegt sich nach vorn, das heißt zur Raummitte hin.
- rechts Der Robot bewegt sich nach rechts.
- links Der Robot bewegt sich nach links.

Die Steuerung ist in beiden Raumhälften gleich. Denken Sie daran, wenn der Robot von einer Raumhälfte zur anderen wechseln soll. In jedem Raum lauern eine ganze Reihe von Gefahren. Steuern Sie deshalb den Robot nicht zu sorglos durch den Raum.

4.2 Untersuchen der Einrichtung

Aufgabe des Robots in einem Raum ist es, die Fragmente des Codeworts zu finden, die in den Einrichtungsgegenständen versteckt sind. Diese Einrichtungsgegenstände (zum Beispiel Bücherschränke, Schaltpulte oder Schreibtische) sind immer an den Wänden des Raumes zu finden.

Um zum Beispiel einen Schreibtisch zu untersuchen, müssen Sie den Robot dagegensteuern und den Joystickhebel in der entsprechenden Richtung belassen. Über dem Robot erscheint nun eine Sprechblase, in der angezeigt wird, daß der Robot den Tisch durchsucht. Wenn Sie die Untersuchung vorzeitig beenden wollen, müssen Sie nur den Joystickhebel in eine andere Richtung drücken. Nach ein paar Sekunden Suche wird angezeigt, ob der Gegenstand etwas enthält. Ist dies nicht der Fall, erscheinen in der Sprechblase drei waagerechte Striche. Bei erfolgreicher Suche wird dort angezeigt, welches Fragment gefunden wurde.

Diese Fragmente werden verschlüsselt ausgegeben. Wenn zum Beispiel in der Sprechblase die Bezeichnung »3A2« auftaucht, so bedeutet das, daß Sie das obere rechte Fragment des dritten Buchstabens gefunden haben. Entsprechend bedeutet zum Beispiel das untere rechte Fragment des sechsten Buchstabens: 6A2. Wenn gleich nach Beginn der Untersuchung drei waagerechte Striche in der Sprechblase erscheinen, so bedeutet das, daß dieser Gegenstand bereits untersucht und dort auch etwas gefunden wurde.

Doch auch bei der Untersuchung sind Sie vor Gefahren nicht geschützt, denn in einigen Gegenständen wurden Fallen eingebaut. Wenn Ihr Robot auf solch eine Falle stößt, erscheinen in der Sprechblase drei Fragezeichen. Sie sollten ihn dann so schnell wie möglich davon entfernen. Doch es gibt auch Positives in den Einrichtungsgegenständen zu finden. So sind in manchen Räumen Energiekonserven, die die Energiereserven des Robots auffrischen, verteilt. Das Tückische an der Sache ist jedoch, daß, wenn der Robot auf solch eine Energiekonserve stößt, in der Sprechblase die drei Fragezeichen erscheinen. Sie können im ersten Moment also nicht entscheiden, ob Sie eine Energiekonserve oder eine Falle gefunden haben. Eine Auffrischung der Energiereserven macht sich immer durch einen Ton bemerkbar, dessen Frequenz langsam ansteigt. Wenn Sie den Raum wieder verlassen wollen, dann steuern Sie einfach den Robot auf die Tür zu; er befindet sich nun im Gang, und Sie können den nächsten Raum ansteuern.

4.3 Finden des Codeworts – der Navigationscomputer

Wenn Sie meinen, alle Fragmente des Codeworts gefunden zu haben, oder nur überprüfen wollen, wie viele Fragmente Sie schon gefunden haben, dann lassen Sie den Robot in die Zentrale zurückkehren und schalten den Navigationscomputer ein.

Das Codewort bzw. die bereits vollständig gefundenen Buchstaben des Codeworts werden auf dem Bildschirm dargestellt. Sie haben die zusätzliche Möglichkeit, jeden der acht Buchstaben in dem quadratischen Feld vergrößert darzustellen (auch die Buchstaben, die noch nicht vollständig sind). Zur Auswahl des gewünschten Buchstabens klicken Sie einfach eine der beiden Pfeiltasten an. Die entsprechenden Buchstaben oder deren Fragmente werden dann in dem quadratischen Feld angezeigt. Das Sortieren und Zusammensetzen der Fragmente zu Buchstaben erfolgt übrigens automatisch. Sie brauchen dafür nichts zu tun.

Haben Sie das Codewort vollständig gefunden, dann klicken Sie die Taste mit der Bezeichnung »N-COM« an. Sie haben damit das Spiel erfolgreich abgeschlossen. Ein Betätigen der »N-COM«-Taste, bevor das gesamte Codewort gefunden wurde, ist sinnlos. Mit dieser Tat handeln Sie sich nur einen unnötigen Zeitverlust ein. Wenn Sie den Navigationscomputer wieder ausschalten wollen, dann genügt ein Anklicken des Wortes »ENDE«.

5 Das Spielende

5.1 Die Spielanalyse

Am Ende eines jeden Spiels wird eine Spielanalyse durchgeführt. Hierbei werden auf Ihre Leistungen Punkte verteilt. Folgendes wird bewertet:

1. Die Anzahl der gefundenen Ziffern der Zahlenkombination.
2. Die verbliebene Restzeit, die bei den bewältigten VICOM-Spielen übriggeblieben ist.
3. Ein Bonus, wenn Spielteil 1 geschafft wurde.
4. Die restliche Zeit, die bis zur Explosion der Zeitbombe übriggeblieben ist.
5. Die Anzahl der gefundenen Fragmente.
6. Die Anzahl der zusammengesetzten Buchstaben des Codeworts.
7. Ein Bonus, wenn Spielteil 2 geschafft wurde.
8. Die restliche Zeit, die bis zur Zerstörung des Raumschiffs übriggeblieben ist.
9. Die Restenergie des Robots.

5.2 Die High-Score-Liste

Sollten Ihre Leistungen gut genug sein, haben Sie die Möglichkeit, Ihren Namen in eine High-Score-Liste einzutragen. Diese Liste erscheint nach der Spielanalyse auf dem Bildschirm, und am entsprechenden Platz sind acht waagerechte Striche zu sehen, womit angezeigt wird, daß Sie an dieser Stelle Ihren Namen eintragen können. Der Name darf also nicht mehr als acht Buchstaben enthalten.

Die Eingabe des Namens erfolgt per Joystick. Durch Drücken des Joystickhebels nach oben oder unten wird das Alphabet durchlaufen, und Sie können sich auf diese Weise den richtigen Buchstaben aussuchen. Wenn Sie den Joystickhebel nach rechts oder links drücken, wird der

nächste Buchstabe des Namens ausgewählt. Der Buchstabe, den man gerade ändern kann, ist weiß hervorgehoben. Wenn Sie mit der Eingabe fertig sind, drücken Sie den Feuerknopf, und die High-Score-Liste wird auf der Diskette abgespeichert. Eventuell übrigbleibende waagerechte Striche werden als Leerzeichen interpretiert.

5.3 Starten eines neuen Spiels

Nachdem die Spielanalyse oder die Eintragung in die High-Score-Liste beendet ist, haben Sie die Möglichkeit, ein neues Spiel zu starten. Dazu müssen Sie nur den Feuerknopf drücken.

Sollten Sie zuvor das Spiel vollständig geschafft haben, wird ein völlig neues Raumschiff erzeugt (und auch etwas schwieriger gestaltet). Auf diese Weise wird gewährleistet, daß auch nach mehreren Spielen für Abwechslung gesorgt ist.

Wurde das Spiel nicht vollständig bewältigt, bleibt das Raumschiff unverändert, um Ihnen die Möglichkeit zu geben, die Erfahrungen, die Sie im vorherigen Spiel gesammelt haben, bei einem erneuten Versuch auszunutzen.

6 Allgemeine Informationen

6.1 Hardware-Zusammenstellung

Zwei Peripheriegeräte sind für das Spiel von unbedingter Notwendigkeit. Das sind ein Diskettenlaufwerk und ein Joystick. Während des Spiels sollten Sie das Diskettenlaufwerk nicht abschalten, da öfter nachgeladen wird. Der Joystick muß am Controlport 2 des Computers angeschlossen sein. Die Tastatur wird während des gesamten Spiels nicht gebraucht; alle Eingaben und Operationen erfolgen per Joysticksteuerung.

6.2 Laden des Programms

Schieben Sie die Programm-Diskette mit der Etikettierung nach oben in das Diskettenlaufwerk. Geben Sie dann den Befehl

```
LOAD ":", 8, 1
```

ein, und drücken Sie anschließend **RETURN**. Das Programm wird nun geladen. Nachdem das Titelbild erschienen ist, genügt es, den Feuerknopf des Joysticks zu drücken, um das Spiel zu starten. Zuvor werden jedoch noch einige Programmteile geladen.

Im Laufe des Spiels ergibt es sich häufig, daß Programmteile nachgeladen werden müssen. Daher ist es unerläßlich, daß die Diskette während des gesamten Spiels im Laufwerk bleibt. Sollte das nicht der Fall sein, kann nicht mit einem korrekten Spielverlauf gerechnet werden.

Anhang

A.1 Das Raumschiff

Ein Raumschiff vom Typ der LEYDON gehört zur sogenannten CENTAURUS-Klasse. Es ist (aus Stabilitätsgründen) kugelförmig gebaut, hat von Pol zu Pol einen Durchmesser von 90 Metern und besitzt am Äquator eine Ausbuchtung, wo sich die Triebwerke des Raumschiffs befinden. Das Raumschiff ist in insgesamt sieben Ebenen aufgeteilt, wobei die Zentrale immer in der obersten Etage zu finden ist. Eine Verbindung zwischen den einzelnen Ebenen ist durch drei Lifte gegeben. Der Hauptlift in der Mitte des Raumschiffs führt von Pol zu Pol, und zwei Nebenlifte verbinden die drei mittleren, größeren Ebenen.

Raumschiffe der CENTAURUS-Klasse haben eine Reichweite von 200.000 Lichtjahren und werden hauptsächlich zu Kurierzwecken eingesetzt. Entsprechend schwach ist auch die Bewaffnung.

Um einen korrekten und sicheren Flug zu gewährleisten, sollte ein Schiff der CENTAURUS-Klasse mit mindestens 40 Besatzungsmitgliedern bemannt sein. In besonderen Notfällen kann das Raumschiff jedoch auch von einer Person gesteuert werden, wobei ein Großteil der Aufgaben von einem Spezialcomputer übernommen wird.

A.2 Der Robot

Der Robot, der Ihnen zur Verfügung steht, ist von der Sorte Woroll-Kah. Im kugelförmigen Körper des Robots befinden sich das »Gehirn« und einige Energie-Erzeugungsanlagen, darunter ist drehbar das Ortungssystem angebracht. Er wird in erster Linie als Arbeitsroboter eingesetzt.

Als Fortbewegungsmittel besitzt der Robot ein variables Prallfeld, in der Fachterminologie auch als AG-Antrieb bezeichnet. Dadurch schwebt er auch laufend etwa 1,5 bis 2 Meter über dem Boden. Ein Schutzschirm (HV-Schirm genannt) soll den Robot bei gefährlichen Arbeiten (zum Beispiel an Geräten mit Hochspannung) vor Zerstörung bewahren. Die Anlagen besitzen eine autarke Energieversorgung, genau wie die Sensorik des Robots, zu der auch das Ortungssystem und die Kamera gehören. Sollte eines der Systeme überlastet sein, das heißt, sollte nicht mehr genügend Energie zur Verfügung stehen, ist der Robot arbeitsunfähig. Eine Sicherheitsschaltung sorgt dafür, daß er deaktiviert wird, bevor Zerstörungen im Inneren auftreten.

Der Robot kann infolge seines separaten Gehirns sowohl selbständig handeln und arbeiten als auch nur als manuelles Hilfsmittel dienen. Er kann dann mit Hilfe eines kleinen Computers ferngesteuert werden.

(Gordon Machel/Björn Mannel/ti)