

# STELLAR 7

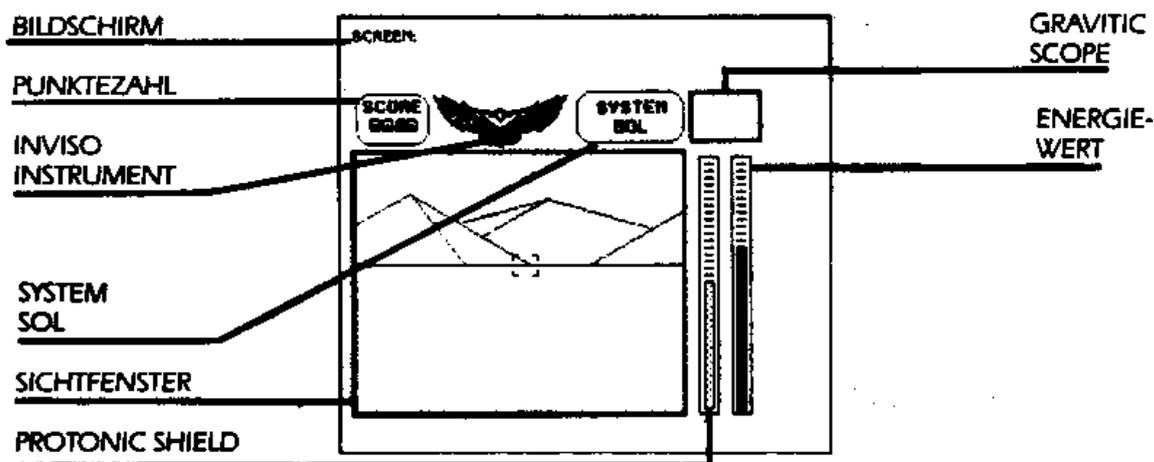
## Die Mission

Grüße, Kommandeur. Sie haben die Aufgabe, das arcturische Sternensystem zu erreichen und den berüchtigten Gir Draxon, den obersten Herrscher des arcturischen Reiches, zu zerstören. Um Ihnen den größtmöglichen Erfolg zu gewährleisten, erhalten Sie den hochentwickeltesten Flugkörper der Erde vom irdischen Hochkommando, den Raven. Er ist mit dem Besten ausgerüstet, das die Erdtechnik bieten kann: einer zweiphasigen Thunder Cannon, die eine Salve von zwei Nukleargeschossen abfeuert, einem Gravitic Scope zum Finden von Feinden, einem Inviso Cloak zum Verwirren der Feinde und Protonic Shields, die Ihnen Schutz gegen feindlichen Beschuß bieten. Der Raven ist äußerst leistungsfähig aber nicht unzerstörbar. Er explodiert, wenn entweder die Schutzschilde oder die Energiereserven völlig erschöpft sind.

Vom Kommandositz des Raven aus sehen Sie sich den arcturischen Streitkräften in sieben verschiedenen Sternensystemen gegenüber. In jedem System müssen Sie trotz der feindlichen Angriffe überleben und genug arcturische Fahrzeuge zerstören, wodurch sich ein Warplink verkörpert. Wenn Sie in dieses Warplink fahren, transportiert es Sie zum nächsten Sternensystem. Wenn Sie das siebte System, das Arcturus erreichen, besteht Ihre Mission daraus, das Flaggschiff von Gir Draxon zu finden und zu zerstören. Sollten Sie Erfolg haben, wird die Erde gerettet. Bei Fehlschlag verlassen Sie Ihren Heimatplaneten wehrlos! Um sich mit dem Raven vertraut zu machen, lesen Sie das Befehlsblatt durch (im Handbuch enthalten) und machen Sie mehrere Probefahrten mit dem Raven.

Zwei zusätzliche Informationsquellen stehen Ihnen zu Verfügung, um sich mit Ihrer Mission vertraut zu machen. Erstens **DIE MISSIONSBESCHREIBUNG**, die durch Drücken von M auf der Steuerkonsole bedient werden kann, nachdem Sie im Raven sitzen. Die Beschreibung enthält alle Informationen, die die Geheimagentur der Erde über die Arcturen gesammelt hat. Die zweite Quelle ist ein fortgeschrittener Teil des RAVEN HANDBUCHES, das einige der feineren Punkte des Raven und seines Betriebs beschreibt.

Jetzt wird der Raven für Ihre Mission aufgewärmt. Wenn Sie einsatzbereit sind, schnallen Sie sich an und bereiten sich auf den Zorn der arcturischen Armada vor.



## Fortgeschrittener Teil

Dieser Teil beschreibt die feineren Punkte des Raven und seines Betriebes. Bevor Sie diesen Teil lesen, schlagen wir vor, daß Sie mit dem Raven mehrere Versuchsfahrten ausführen.

Der übliche Name für das Projekt XCV Agi-2 (Typ C) war ursprünglich "The Nighthawk" (der Nachthabicht). Durch einen Schaltungsfehler wurde jedoch die Tonrückkopplung des Inviso verstümmelt, so daß es nicht mehr als das Geschrei eines Raben anhöre. Jeder, der am Projekt arbeitete, nannte es spaßeshalber den "Raven". Die fehlerhafte Schaltung wurde nie ersetzt, und daraus ergab sich der neue Name.

Der Raven ist eine der höchst entwickeltesten Kampfmaschinen der Erde. Er ist mit folgenden Eigenschaften ausgerüstet: **AGRAV GENERATOR (ANTISCHWERGEWICHTSGENERATOR)**. Der Agrav Generator hält den Raven einen halben Meter vom Boden entfernt, so daß er über jede Oberfläche gleiten kann. Damit kann der Raven eine schwerere Waffenbestückung aufnehmen als normale Kampffahrzeuge, ohne daß dies auf Kosten der Geschwindigkeit geht.

**INVISO CLOAK**. Der Inviso Cloak kann ein negatives elektromagnetisches Feld erzeugen, durch den der Raven kurze Zeit unsichtbar wird.

**PROTONIC SHIELDS**. Diese Schilder absorbieren praktisch jede bekannte Energieform und ermöglichen es dem Raven, sehr wenig Waffen mitzuführen.

**GRAVITIC SCOPE**. Dieses elektromagnetische Gerät ermöglicht einen Überblick über den Raven und das ihn umgebende Terrain, einschließlich feindliche Fahrzeuge und Geschosse.

**ZOOM LENS**. Mit dieser Bildschirmoption können entfernte Gegenstände festgestellt werden.

**ZWEIPHASIGE THUNDER CANNON**. Die beste schwere Waffe der Erde, die Thunder Cannon, ermöglicht das Abschießen von zwei Nukleargeschossen in schneller Folge, von denen jedes eine Panzerplatte von 0.1 m Stärke durchdringen kann.

# Technische Beschreibung für XCV Agl.2 der "RAVEN"

**BESTÜCKUNG:** Schwere Kanone, zwei Schuß/Runden

**ANTRIEB:** Agrav Generator

**HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT:** 180 kph

**WAFFEN:** Sehr leicht (die Waffen sind unwesentlich, da dieses Fahrzeug mit Schildern ausgerüstet ist).

**BEMERKUNGEN:** Es ist auch mit einem Inviso Generator Klasse 3 ausgerüstet, durch den das Fahrzeug praktisch für jedes Fühlerelement unsichtbar wird, das elektromagnetische Strahlungen feststellt.

## Systembeschreibungen

**BIPHASISCHE THUNDER CANNON:** Die Kanone feuert Geschosse mit beschränkten nuklearen Gefechtsköpfen. Jedes Geschöß kann eine Panzerplatte von 1 m Stärke durchdringen. Die Feuergeschwindigkeit der Kanone beträgt zwei Geschosse pro Runde. Zwischen den Runden befindet sich eine Pause, damit die nächsten zwei Geschosse geladen und bestückt werden können. Die Reichweite der Kanone reicht aus, um Ziele zu erreichen, die bei normaler Betriebsart eine Entfernung von zwei Drittel der Entfernung vom Raven bis zum Rand der Gravitic Scope betragen.

**GRAVITIC SCOPE:** Dieses Gerät (das sich in der oberen rechten Ecke des Bedienungsfeldes befindet (zeigt eine Aufsicht des Gebiets, das den Raven umgibt. Der Raven wird durch einen Punkt in der Feldmitte angezeigt. Gegenstände, die sich vor dem Raven befinden, erscheinen über diesem Mittelpunkt auf dem Feld. Gegenstände hinter dem Raven erscheinen unter dem Mittelpunkt. Der Bereich erfaßt Gegenstände durch Feststellen ihres Schwerkraftfeldes. Er hat im Vergleich zu einem traditionelleren Radarschirm den Vorteil, daß er sich nicht durch elektromagnetische Tricks vom Inviso Cloak und dergl. verwirren läßt. Da er die Größe eines Gegenstandes bestimmen kann, kann er zwischen kleinen Gegenständen (wie Geschossen) und großen (wie Waffenelementen) unterscheiden. Er kann in zwei Betriebsarten betrieben werden. In normaler Betriebsart erscheinen nur große Gegenstände im Sichtfeld. In der feinen Betriebsart erscheinen jedoch alle Gegenstände einschließlich Geschossen. Die feine Betriebsart wird durch Drücken der Taste f5 am Raven bedient. Durch Drücken dieser Taste wird das Blickfeld auf normale Betriebsart zurückgeschaltet.

**INVISO CLOAK GENERATOR:** Dieses Gerät erzeugt ein Feld, durch das der Raven für alle elektromagnetischen Fühlerelemente unsichtbar wird. Nach Einschalten können die feindlichen Einheiten den Raven nicht verfolgen. Sie fixieren sich jedoch auf die letzte sichtbare Position des Raven. Die Position des Raven wird ferner vorübergehend dargestellt, wenn die Kanone abgeschossen wird. Wenn der Inviso Cloak bedient wird, bleibt er etwa 35 Sekunden bestehen und schaltet sich dann automatisch aus. Es ist zu bemerken, daß viel Energie (etwa 7.000 Einheiten oder 17,5% der gesamten Energiekapazität) durch Bedienung dieses Elements verbraucht wird. Es ist mit Vorsicht einzusetzen.

(Bei der Originalversion für den Raven war der Inviso Cloak von Hand auszuschalten. Nach längeren Untersuchungen wurde jedoch festgestellt, daß die beste taktische Flexibilität den Energieverbrauch des Inviso entstand, wenn er nur 35 Sekunden eingeschaltet blieb).

**ZOOM LENS:** Dieses Element ermöglicht die Abtastung durch den Bildschirm über lange Entfernungen. Es ist äußerst nützlich zum Erkennen entfernter Gegenstände, beengt jedoch das Sichtfeld des Raven bedeutend. Es wird beim Raven Typ C durch Drücken der Taste Z auf Ihrer Schaltkonsole ein-/ausgeschaltet.

**SELBSTZERSTÖRUNG:** Falls Ihre Situation hoffnungslos werden sollte, haben Sie den Raven zu zerstören, bevor er dem Feind in die Hände fallen kann. Durch Bedienung dieses Mechanismus wird die gesamte Energie in der Zisterne frei und verursacht, daß der Kern des Raven nach innen explodiert. Dieser Mechanismus wird durch gleichzeitiges Drücken der Tasten CTRL und R eingeschaltet.

**PROTONIC SHIELDS:** Die jeweilige Stärke dieses Verteidigungssystems erscheint auf der blauen Meßskala auf der rechten Seiten Ihres Bildschirms ganz links. Diese Schilder können fast alle Energieformen absorbieren: Wärme, kinetische Energie, Strahlungen usw. Sie bieten daher Schutz gegen Geschosse, Laser und Zusammenstöße bei hoher Geschwindigkeit. Es ist zu bemerken, daß jedesmal, wenn ein feindliches Fahrzeug einen Treffer auf Ihre Schilder verzeichnet, die Schilderenergie etwas abnimmt. Sollte Ihre gesamte Schildenergie erschöpft sein, explodiert der Kern des Raven nach innen.

**ENERGIEZISTERNE:** Die Zisterne enthält etwa 40.000 Energieeinheiten. Die jeweilige Energie in der Zisterne wird auf der roten Meßskala angezeigt. Die Bedienung des Raven mit dem Grundwert (Überlebensausrüstung ein, Schilder auf und Agrav Generator ein) verbraucht 10 Einheiten/Sekunde. Die eingeschalteten Systeme verbrauchen folgende Energie:

### EINSCHALTUNG

Grundsystem

Grundsystem

Agrav Phase 2 (Rückwärtsbewegung)

Bestücken mit einem Geschöß

Inviso Cloak Generator ein

Wenn die Energiezisterne ganz leer ist, explodiert der Kern des Raven nach innen.

### VERBRAUCHTE ENERGIE

10 Einheiten/s

10 Einheiten

5 Einheiten/s

25 Einheiten

200 Einheiten/s (7000 Einheiten/Gebrauch)

# Hinweise für die Bedienung

Folgende Punkte wurden durch längere Prüfung des Raven in simulierten Kampfsituationen gesammelt:

**A. Nicht stillstehen oder sich auf der Stelle drehen, stets in Bewegung bleiben.** Es ist schwierig für feindliche Einheiten, den Raven zu verfolgen, wenn er sich bewegt. Wenn sich der Raven jedoch nicht bewegt, wird er ein sehr einfaches Ziel. (Ausnahme: wenn zwei Feinde erscheinen und der Raven darauf wartet, daß sie erscheinen; kann Energie durch Stillstand gespart werden).

**B. Verwenden Sie den Inviso Cloak vorsichtig.** Er verbraucht riesige Energiemengen und ist nur in absoluten Notfällen einzusetzen. Allgemein gesagt kann der Inviso Cloak zweimal eingeschaltet werden, wenn die Energiezisterne voll ist.

**C. Schützen Sie die Brennstoffzellen.** Tanken Sie eine Brennstoffzelle nicht eher auf, bis es Zeit ist, zum nächsten System überzugehen oder bis die Schilder oder Energie des Raven fast aufgebraucht sind. Da Brennstoffzellen nur einmal benutzt werden können, ist Auftanken Verschwendung, wenn der Raven noch fast seine volle Stärke besitzt.

**D. Die Zoom Lens nur kurze Zeit benutzen.** Die Zoom Lens verengt das Sichtfeld und erhöht damit die blinden Stellen des Raven Fensters. Das Zoomelement ist nur zur Erkennung und Prüfung entfernter Gegenstände zu benutzen.

**E. Benutzen Sie den Kippschalter Fine Scope (Feineinstellung).** In Feinbetriebsart erscheinen Geschosse und Laser im Sichtfeld. Das ist zum Ausweichen nützlich und auch zur Erkennung, welche Gegenstände hinter dem Raven schießen und damit gefährlich sind. Manchmal, wenn das Blickfeld mit zu vielen Punkten überfüllt ist, ist es nützlich, auf normale Betriebsart umzuschalten, um festzustellen, welche Punkte wirkliche Feinde sind.

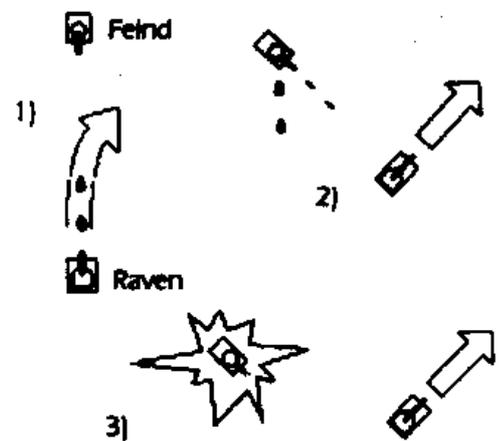
## Taktische Manöver

**RECHTSDREHUNG AUS:** Bewegung direkt auf das Ziel, Feuer, dann nach rechts abdrehen, um seine Geschosse zu vermeiden.

(1)  
Feuern auf Ziel, mit dem Abdrehen nach rechts beginnen

(2)  
Abdrehen nach rechts

(3)  
Der Feind ist getroffen, aber der Raven hat das feindliche Feuer sicher vermieden.

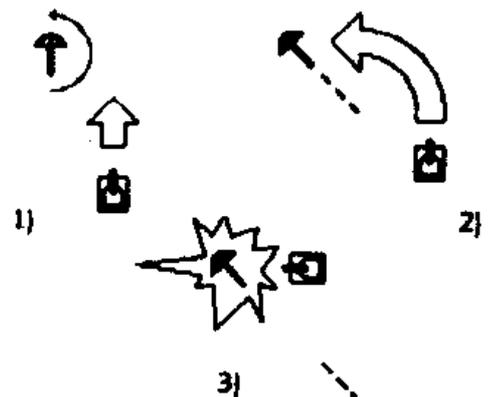


**DREHUNG NACH LINKS:** (Nur bei sich langsam bewegenden Zielen wie Laserbatterien nützlich)

(1)  
Schräger Einflug

(2)  
Bewegung nach links zum Ziehen. Das Ziel dreht sich zum Raven und versucht, ihn zu verfolgen.

(3)  
Feuern und Ziel zerstören.



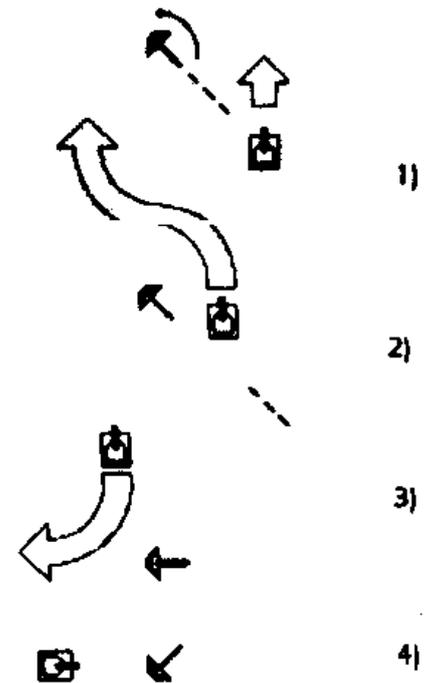
**BEWEGUNG:** (Dieses Präzisionsmanöver benötigt Erfahrung, wenn man es richtig ausführen will. Es ist am wirksamsten gegen unbewegliche Feinde, jedoch können es Experten auch gegen bewegliche Ziele einsetzen. Zur Seite fliegen und am Ziel vorbei, unter Beschreibung eines "S"-Weges, dann im Halbkreis vom Geschütz des Feindes zurückfliegen, bis sich der Feind im Visier des Raven befindet.

1) In gerader Linie seitlich zum Feind fliegen. Der Feind dreht sich dann, um den Raven zu verfolgen. Die abgefeuerten Schüsse fallen im Sog des Raven und treffen nicht.

(2) Jetzt in "S"-Linie am Feind vorbeifliegen. Der Feind kann nicht mehr folgen.

(3) Jetzt ganz zurückschalten und von den Geschützen des Feindes weg.

(4) Jetzt liegt die Rückseite oder mindestens die Flanke des Ziels im Schußbereich des Raven. Nach Belieben feuern.



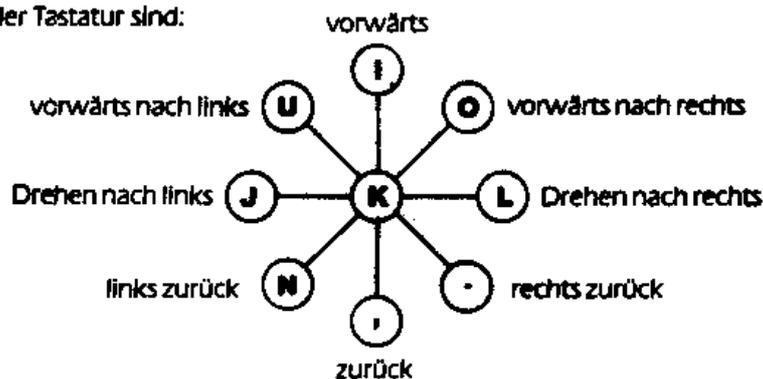
**ZWISCHENFEUERUNG:** (Dieses Manöver ist äußerst gefährlich, und meistens wird der Raven getroffen. Bei aussichtslosen Situationen kann dies jedoch die beste Chance zum Überleben bieten).

Wenn der Feind auf den Raven schießt, abdrehen und die ankommenden Geschosse vermeiden. In dem Moment, wo die feindlichen Geschosse am Raven vorbeifliegen, nach links drehen und schnell auf das Ziel schließen. Mit einigem Glück kann der Feind nicht neu laden und schießen, bevor ihn die Geschosse des Raven zerstört haben.

**ZUSAMMENFASSUNG:** Das Grundprinzip für alle vorstehenden Manöver ist einfach: TREFFEN SIE IHR ZIEL, OHNE DASS ES SIE TRIFFT. Das sind nicht die einzigen Manöver, die in Kampfsituationen möglich sind. Für jede Schwäche des Feindes gibt es ein entsprechendes taktisches Manöver, das diese Schwäche ausnutzt. Da der Raven jedoch nur im simulierten Kampf geprüft wurde und nicht gegen ein arcturisches Flugzeug, überlassen wir es Ihnen, dem Kommandeur, die beste Taktik zu bestimmen.

## Raven Befehle

Die Bedienungselemente auf der Tastatur sind:



Die Bedienungselemente auf der Tastatur entsprechen den im vorstehenden Raven Diagramm:

Befehl	Joystick Betriebsart	Tastaturbetriebsart
Kanone abschießen	FIRE Taste	Leertaste
Inviso einschalten	Leertaste	Zeilenschalttaste
Zoom ein/aus	Taste f7	Taste f7
Fine Scope	Taste f5	Taste f5
<b>Sonderbefehle:</b>		
Selbstzerstörung	CTRL-R	
Pausenklippshalter	C- (Commodore Taste)	