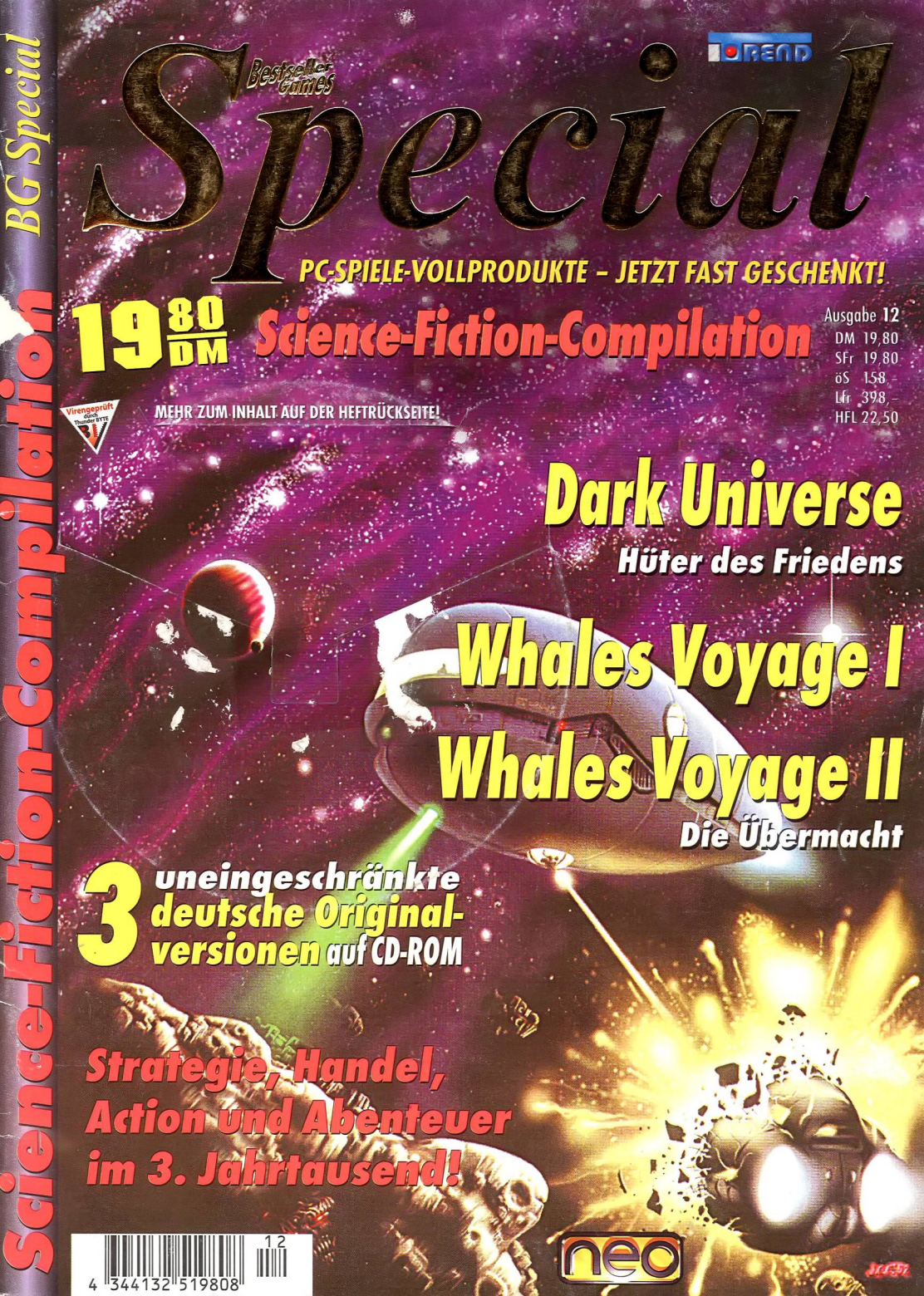

Science-Fiction-Compilation BG Special
Bestseller Games
Special
TREND
PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE – JETZT FAST GESCHENKT!
19,80 DM
Science-Fiction-Compilation
Ausgabe 12
DM 19,80
SFr 19,80
öS 158,-
Lfr 398,-
HFL 22,50
Virengeprüft durch Thunder BYTE
MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!
Dark Universe
Hüter des Friedens
Whales Voyage I
Whales Voyage II
Die Übermacht
3 uneingeschränkte deutsche Original-versionen auf CD-ROM
Strategie, Handel, Action und Abenteuer im 3. Jahrtausend!
neo
4 344132 519808 12

Produktion: STYLE OF THE ARTS. GMBH · Tel. 0180 - 567 11 88



Der Zugang für **Endkunden** ist uneingeschränkt möglich. **Großhandelskunden** lassen sich bitte kostenlos registrieren. Sie erhalten dann Ihr Zugangs-Passwort zugestellt.
Gewerbenachweis / Behördensiegel per Fax an: +49-7631-360-444

Editorial



Würden Sie auch einmal gern einen Blick in die Kristallkugel werfen, um etwas mehr über die Zukunft zu erfahren? Dann haben Sie mit dieser Ausgabe der Bestseller Games Spezial die richtige Wahl getroffen. Diese drei Science-Fiction-Spiele zeigen Ihnen, wie die Menschheit in Zukunft leben könnte – aber nicht müßte! Science-Fiction-Fans gehören zu einer besonderen Gruppe der menschlichen Spezies. Vor ihrem geistigen Auge bewegen sie sich in Sphären, in denen Situationen und Probleme bestehen, von denen heutzutage nur wenige Menschen zu träumen wagen.

Doch auch innerhalb dieser Fangemeinde gibt es sehr unterschiedliche Vorstellungen darüber, was gute und was schlechte Science-Fiction ist. Zum einen gibt es einen Zweig, der sich durchaus positiv zeigt, was die menschliche Zukunft betrifft. In heldenhafter Manier schippern die Menschen durch das Weltall, verbreiten ihre demokratischen Grundsätze und verweisen alle aggressiven Spezies in ihre Schranken. In den meisten Fällen hat die menschliche Rasse in diesen Szenarien ihre Aggressivität überwunden und gebärdet sich als „intergalaktischer Friedensengel". Ganz anders hingegen fällt die Prognose bei den Pessimisten aus: Oft zeigt sich die menschliche Existenz in einem düsteren Ambiente. In einer durch Umweltschäden verhunzten Welt massakrieren sich die Menschen auf der Jagd nach den knapp gewordenen Ressourcen. Fernab von jeder Form von Glückseligkeit fristen die Menschen ihr trostloses Dasein.
Egal, zu welcher Prognose auch ein Science-Fiction-Fan tendiert: Ob er recht hat oder sich im Irrtum befindet, können nur zukünftige Generationen beurteilen. Entscheidend dabei ist lediglich, daß dieser Mensch einen Blick über den Tellerrand wirft und sich bereits mit der Welt von morgen beschäftigt.
Ein Mensch, der die Zukunft im Blick hat, handelt in der Gegenwart oft verantwortlicher – und genau das ist es, was die Menschheit braucht. Angesichts hemmungsloser Zerstörung kostbarer Ressourcen und verantwortungsloser Umweltbelastung können es gar nicht genug Menschen werden, die sich über die künftigen Folgen Gedanken machen. Mit diesen bedeutungsschwangeren Worten möchte ich enden und wünsche Ihnen viel Spaß mit den zukunftsweisenden Spielen dieser Compilation: „Dark Universe" und „Whale's Voyage I und II".

Ihr Carsten Borgmeier



IMPRESSUM

Verlag:
TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH,
PEARL-Straße 1
79426 Buggingen,
Tel.: 07631/360 270
Fax: 07631/360 444

Chefredakteur:
Carsten Borgmeier

Redaktion:
Editorial Services,
Lange Str. 112,
27749 Delmenhorst,
Tel.: 04221/93 45-0,
Fax: 04221/177 89,
Frank Willms,
Waltraud Schmidt,
Jan Zumholz

Gestaltung, Satz und Belichtung:
Style of the Arts, Grafische Medien-Produktionsgesellschaft mbH,
Tel.: 07631/360 95-0

Art Director: Michael H. Sichler

Layout: Diana Whang

Heftproduktion:
Stephan Striegel, Vernon Warren

Anzeigenleitung:
Carsten Borgmeier
Anzeigenverkauf:
Eric Krankemann

Druck:
Umschlag: Marco, Toulouse
Inhalt: Leykam, Wien

Auflage: 50.000 Expl.

Vertrieb:
TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH,
Pearlstraße 1,
79426 Buggingen

Außendienst:
TREND Büro West,
Jägerstr. 23,
46149 Oberhausen,
Tel.: 0208/64 41 10, Fax: 0208/64 43 67,

Erscheinungsweise:
8 Ausgaben pro Jahr

Verkaufspreis: 19,80 DM

Abo Preis: 99,95 DM
Abo-Betreuung: Tel.: 07631/360 525

Bankverbindung:
Spar- und Kreditbank Bad Krozingen,
BLZ 680 632 54, Konto-Nr.: 159492
Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nimmt der Verlag entgegen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion. Die Rücksendung ist ausgeschlossen. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich bei EDITORIAL SERVICES. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung der Agentur. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen erfolgen ohne Berücksichtigungen eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.



Inhaltsverzeichnis



DIE INSTALLATION 5
SPIELANLEITUNG DARK UNIVERSE 7
Spielstart 7
Spielsteuerung 7
Die Bildschirme 7
Militärische Aktivitäten 11
Spielende 11
BACKGROUND: WHALE'S VOYAGE I 12
ANLEITUNG WHALE'S VOYAGE I 13
Spielsteuerung 13
Spielstände laden, sichern, ...13
Spielstart 13
Der Charakter-Editor 13
Der Handelsbildschirm 15
Der 3D-Teil 18
Tips zum Spiel 51
Planetologie 52
BACKGROUND: WHALE'S VOYAGE II 54
ANLEITUNG WHALE'S VOYAGE II 57
Optionen 57
Spielsteuerung 57
Spielstart 58
Der Handelsbildschirm 59
Der Weltraumkampf 61
Der 3D-Teil 62
Tips & Tricks 63

Installation und Programmstart der „Science-Fiction-Compilation“

Systemanforderungen

Um alle Programme der „Science-Fiction-Compilation“ spielen zu können, muß Ihr Computer folgende Minimalvoraussetzungen erfüllen:

- IBM-PC oder 100 % Kompatible
- MS-DOS 5.0, Windows 3.1 oder höher
- Windows 3.x oder Windows 95
- mind. 386 mit 33 MHz oder 100 % Kompatible
- mind. 8 MB RAM
- mind. 550 KB freier Arbeitsspeicher
- VGA-Grafikkarte
- Festplatte mit mind. 17 MB freiem Speicherplatz
- mind. Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk
- Microsoft-kompatible Maus
- Soundblaster, Adlib oder 100% kompatible Soundkarte

Hinweis !
Alle Angaben im Installationstext beziehen sich auf die gebräuchlichsten Laufwerksbezeichnungen. Sollten bei Ihnen die Laufwerke mit einem anderen Buchstaben angesprochen werden, passen Sie die Bezeichnung bitte entsprechend an. Die einzelnen Laufwerke werden folgendermaßen bezeichnet:
A: Diskettenlaufwerk
C: Festplatte
D: CD-ROM-Laufwerk



Installation von „Dark Universe“ und „Whale’s Voyage I“

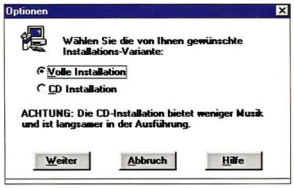
1. Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk, und wechseln Sie durch die Eingabe des entsprechenden Laufwerkbuchstabens (z.B. „D“) ins Hauptverzeichnis der CD. Geben Sie an der Eingabeaufforderung folgende Zeile ein:

BGINSTAL

Wählen Sie mit Hilfe der Cursortasten das zu installierende Programm, und bestätigen Sie mit der Eingabetaste. Anschließend werden Sie nach dem Buchstaben des Laufwerks gefragt, auf dem das Spiel installiert werden soll. Geben Sie hier nur den Buchstaben des Ziellaufwerkes an, auf das Sie das Spiel installieren möchten. Folgen Sie nun den Anweisungen am Bildschirm. Falls Sie weitere, aktualisierte Informationen zu den einzelnen Spielen wünschen, wählen Sie den Eintrag „Wichtige Infos zu allen Spielen“ im Installationsprogramm.

Installation von „Whale’s Voyage II“

Starten Sie den Dateimanager (Windows 3.x) oder den Explorer (Windows 95), und wechseln Sie in das Verzeichnis „\WV2“ des CD-ROM-Laufwerks. Führen Sie einen Doppelklick auf die Datei „SETUP.EXE“ aus. Das Installationsprogramm bietet Ihnen zwei Installationsarten an. Wählen Sie die Option „Volle Installation“, wenn Sie über ein langsameres CD-ROM-Laufwerk verfügen.



Für diese Installation benötigen Sie etwa 58 MB freien Festplattenspeicher. Besitzen Sie mindestens ein Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk, können Sie auch die „CD-Installation“ wählen. In diesem Fall werden etwa 17 MB Festplattenspeicher benötigt. Nach der Installation wird automatisch eine Programmgruppe mit einem Starticon angelegt.

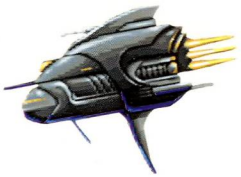
Programmstart

„Dark Universe“, „Whale’s Voyage I“
Wechseln Sie in das Hauptverzeichnis der CD-ROM, und geben Sie folgende Zeile ein:
Whale’s Voyage I: WV
Dark Universe: DU

Whale’s Voyage II
Wechseln Sie unter Windows in die Programmgruppe „Whale’s Voyage II“, und führen Sie einen Doppelklick auf das Icon „Whale’s Voyage II“ aus.

Konfiguration des PCs

Lediglich für „Dark Universe“ und „Whales Voyage I“ müssen Sie unter Umständen Ihren PC konfigurieren. Da „Whale’s



Voyage II“ unter Windows läuft, braucht der PC nicht konfiguriert zu werden.

„Dark Universe“ und „Whale’s Voyage I“
Beide Spiele laufen mit Expansionsspeicher (EMS) und benötigen mindestens 550 KB freien Speicher. Um Ihre aktuelle Konfiguration abzufragen, gehen Sie bitte folgendermaßen vor: Geben Sie an der Eingabeaufforderung die nachstehende Zeile ein:

MEM

Hier bekommen Sie die aktuelle Speicherbelegung Ihres PCs dargestellt. In der Zeile „Maximale Größe für ausführbares Programm“ finden Sie die Größe des freien Arbeitsspeichers. Dieser Wert verrät Ihnen, ob Sie das Spiel starten können oder ob Sie Ihren Computer neu konfigurieren müssen.

Konfigurationsdateien

Mit Hilfe der dargestellten Konfigurationsdateien können Sie Ihrem Computer ausreichend Speicher zur Verfügung stellen. Bitte beachten Sie, daß Veränderungen in diesen Dateien unter Umständen dazu führen können, daß Ihr Computer nicht mehr einwandfrei funktioniert. Sichern Sie deshalb Ihre AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS auf einer bootfähigen Diskette, bevor Sie diese verändern.

Zur Bearbeitung der Startdateien gehen Sie folgendermaßen vor:
Wechseln Sie durch die Eingabe von

CD C:

in das Hauptverzeichnis Ihrer Festplatte. Geben Sie nun

EDIT CONFIG.SYS

ein, und verändern Sie diese wie im untenstehenden Beispiel beschrieben. Beachten Sie bitte, daß die Pfadangaben in den Startdateien auf die Verzeichnisse

zeigen müssen, in denen die Programme zu finden sind. Speichern Sie anschließend die Änderungen, und geben Sie

EDIT AUTOEXEC.BAT

ein. Verfahren Sie hier wie bei der CONFIG.SYS.

CONFIG.SYS

```
DEVICE=C:\...\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\...\EMM386.EXE RAM
        ..wahlweise diese Zei
        le DOS=HIGH,UMB
DEVICEHIGH=C:\...\MTMCDAI.SYS
        /D:MTMIDE01 (durch ei
        genen CD-ROM-Treiber
        ersetzen)
DEVICEHIGH=C:\...\MOUSE.SYS
        (falls Ihr Maustreiber
        mit .SYS endet)
COUNTRY=049,437,C:\...\COUNTRY.
        SYS
FILES=60
BUFFERS=20
```

AUTOEXEC.BAT

```
ET BLASTER=A220 I5 D1 T4
        (übernehmen Sie hier
        die Einstellungen
        Ihrer Soundkarte)
SET SOUND=C:\SB (Variable
        entsprechend Ihrer
        Soundkarte)
LH C:\...\MSCDEX.EXE /D:
        MTMIDE01 /M:10 (MSC
        DEX-Werte entsprechend
        Ihres CD-ROMs)
LH C:\...\MOUSE.COM
        (falls Ihr Maustreiber
        mit .COM endet)
LH C:\...\KEYB.COM
GR,,C:\...\KEYBOARD.SYS
        PROMPT $P$G
PATH=C:\WINDOWS;C:\DOS
```

Betrifft: Windows 95



Bei „Dark Universe“ und „Whale's Voyage I“ kann es unter Windows 95 zu Problemen kommen. Deshalb sollten Sie die Spiele nur im MS-DOS Modus starten.
Um den Computer im MS-DOS-Modus zu starten, wählen Sie unter Windows 95 das Icon „Start“, anschließend „Beenden“ und zum Schluß den Eintrag „Computer im MS-DOS-Modus starten“. Alternativ bietet sich ein kompletter Neustart an. Wählen Sie hierzu den Menüpunkt „Windows neu starten“ im Menü „Start“. Nach der Bestätigung durch „OK“ startet der Computer neu. Warten Sie, bis die Meldung „Windows 95 wird gestartet“ auf dem Bildschirm erscheint. Drücken Sie jetzt die Taste „F8“. Wählen Sie abschließend den Eintrag „Nur Eingabeaufforderung“, und bestätigen Sie mit der Eingabetaste. Sollte Ihnen im MS-DOS-Modus zuwenig Arbeitsspeicher zur Verfügung stehen, fertigen Sie bitte eine Startdiskette an.

Zusatzinformationen

Im Programmstarter finden Sie bei der Installation einen Menüpunkt mit der Bezeichnung: „Wichtige Infos zu allen Spielen „. Wählen Sie diesen Eintrag, um aktuelle und weitergehende Informationen zu den Spielen zu erhalten.

Erläuterungen zu den Handbüchern zur BG Special 12 und zur Installation des Acrobat Readers

Im Verzeichnis \Anleit\ dieser CD-ROM finden Sie die Handbücher zu den Spielen dieser Compilation. Sie liegen im Adobe-Acrobat-Format vor. Falls Sie den Acrobat Reader bereits auf Ihrem System installiert haben, können Sie die Dateien direkt laden. Sollten Sie noch nicht über den Acrobat Reader verfügen, installieren Sie ihn von der vorliegenden CD-ROM. Sie finden ihn im Verzeichnis \ADOBE30\. Starten Sie zur Installation Windows und rufen Sie die Datei „AR16D301.EXE“ auf, falls Sie Windows 3.1x verwenden. Wenn Sie Windows 95 installiert haben, rufen Sie die dort Datei „AR32D301.EXE“ auf im genannten Verzeichnis auf. Das Programm wird daraufhin auf Ihre Festplatte installiert und steht Ihnen künftig für alle Dokumentationen, die in diesem Format vorliegen, zur Verfügung. Die einzelnen Anleitungen liegen wie folgt vor:

Handbuch zu „Dark Universe“
➢ Darkuni.PDF
Handbuch zu „Whale's Voyage I“
➢ Whales1.PDF
Handbuch zu „Whale's Voyage II“
➢ Whales2.PDF



Dark Universe
HÜTER DES FRIEDENS

Spielstart

Geben Sie, nachdem der Titel am Bildschirm erscheint, den gewünschten Schwierigkeitsgrad ein. Wählen Sie „1" für leicht, „2" für mittel und, wenn Sie zum Größenwahn neigen, „3" für schwer ein.

Spielsteuerung

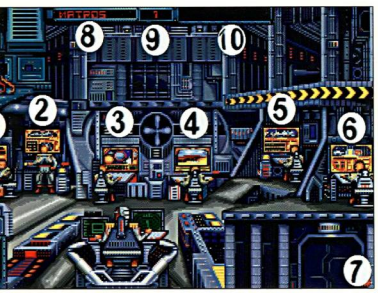
Das Spiel wird ausschließlich mit der Maus gesteuert. Mit der linken Maustaste werden Aktionen eingeleitet und Bildschirme aufgerufen. Die rechte Maustaste dient dem Verlassen von Bildschirmen und dem Abbruch von Aktionen.

Die Bildschirme

Planetenbasis/ Basisschiff

Dieser Bildschirm bildet die Kommandozentrale. Von hier aus werden alle für das Spiel notwendigen Aktivitäten ausgeführt.

1 Kolonien
2 Truppen
3 Raumkarten
4 Oberfläche
5 Transporter
6 Optionen
7 Forschung
8 Aufenthaltsort + Runde beenden (Mausklick)
8 Rundenzahl
10 Hilfstext





Kolonien

Hier können Sie zur Planetenoberfläche einer der Kolonien wechseln. Klicken Sie auf einen Kolonienamen, um zur Oberfläche zu schalten.

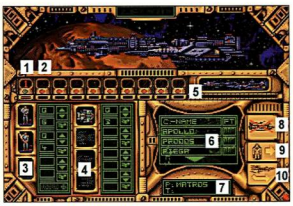
Truppen

Von hier aus werden Basisschiffe und Bodentruppen aufgerüstet. Gleichzeitig dient er als Zentralbildschirm für alle militärischen Einstellungen auf dem jeweiligen Planeten.

1 Schiffnummer
2 Schiffsstatus
3 Bodeneinheiten
4 Schiffe
5 Ladezustand
6 C-Fenster
7 Aufenthaltsort /Flugziel, Reisedauer
8 Schiff verschrotten
9 Schiff betreten
10 Schiff versenden

Im Hauptfenster wird das jeweilige aktive Basisschiff angezeigt, die entsprechende Schiffsnummer leuchtet rot auf. Unterhalb der Schiffsnummer wird der Status angezeigt:

rot = nicht verfügbar
weiß = zur Zeit im Flug
grün = verfügbar





Ein Basisschiff kann als Kommandozentrale dienen und Sie zu den Kolonien bringen.

Der Balken unter der Statuslampe zeigt den Zustand des Schiffes an. Je kleiner der Balken ausfällt, desto schlechter ist es ums Schiff bestellt. Weiterhin werden, je nach Forschungsgrad und Lagerbestand, die verfügbaren Truppenteile angezeigt. Diese Daten sind in den Feldern „Bodeneinheiten" und „Schiffe" aufgeführt. Der „Ladezustand" gibt an, wieviel Ladung ein Basisschiff aufnehmen kann, bzw. wieviel Ladung ein Basisschiff bereits geladen hat.

Im Feld „Flugstatus" ist erkennbar, auf welchem Planeten sich das jeweilige Schiff gerade befindet, wohin es fliegt und wie lange die Reise dauert. Das Feld „C-Fenster" dient zur Vereinfachung der Spielsteuerung. Von hier aus können Sie eine Ihrer Kolonien als Flugziel des Schiffes angeben. Der grüne Pfeil, der sich ebenfalls in diesem Fenster befindet, ermöglich ein Scrollen durch die Kolonien. Mit „Schiff verschrotten" können Sie das aktive Schiff außer Dienst stellen. Besonders heikel ist die Option „Schiff betreten". Damit verlegen Sie Ihre Kommandozentrale auf das aktuelle Schiff und verlassen den schützenden Heimatplaneten. Von Zeit zu Zeit ist diese Aktion notwendig, um einigen Kolonien, die um Ihre Präsenz gebeten haben, einen Besuch



abzustatten. Meistens zahlt sich das Risiko aus. Vorsichtshalber sollten Sie jedoch eine gut ausgestattete Truppe mit an Bord nehmen. Mit „Schiff senden" geben Sie das Ziel der Reise an.
Allgemeines: Mit der Anzahl der Waffen auf einem Planeten legen Sie gleichzeitig die Zahl der dort stationierten Soldaten fest. Lassen Sie keinen Planeten unbewaffnet, denn sobald es irgendwo zur Feindberührung kommt, erfolgen sofortige Kampfhandlungen.. Berichte über den Verlauf der Schlacht folgen am Ende der Runde.
Schiffe, die Schäden erleiden, reparieren sich automatisch, wobei das Ausmaß der Schäden die Dauer der Reparatur bestimmt. Die Geschwindigkeit der Schiffe hängt vom aktuellen Forschungsstand im Bereich Energie ab. Forschen Sie also fleißig, um eine schnellere Versorgung zu gewährleisten.

Galaxiekarte/ Planetenkarten

Dieser Bildschirm zeigt die Galaxien und Planeten bekannter Universen. Werden neue Galaxien und Planeten entdeckt, vergrößern sich die Karten im Verlauf des Spiels. Durch einen Klick auf die Galaxie erscheint die entsprechende Planetenkarte.

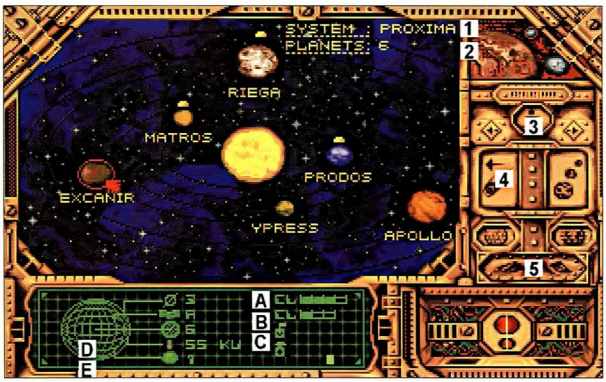


Die Planeten werden auf der Karte mit ihrem Namen angezeigt. Ein farbiges Licht zeigt an, ob es sich bei dem Planeten um eine eigene (blau) oder feindliche (rot) Kolonie handelt. Leuchtet kein Licht, ist der Planet noch nicht kolonisiert. Wird die Maus über die Planeten oder Galaxien bewegt, erhalten Sie einige Daten über das aktuelle Objekt.

1 Aktuelles System
2 Anzahl der Planeten im System
3 System wechseln
4 Schiff zum ausgewählten Planeten senden
5 Falls Planet besiedelt: Zur Oberfläche wechseln

Sobald Sie den Mauszeiger über einen Planeten bewegen, werden seine Daten angezeigt:

A Größe des Planeten (Skala 1-4)
Auswirkung: Bestimmt die maximale Minengöße
B Typen von vorhandenen Ressourcen (A B C)
Auswirkung: Rohstoffe des Planeten
C Entfernung zum Zentrum der Galaxie



Auswirkung: Legt die Flugzeit der Transporter fest.
D Temperatur des Planeten (in kurrulischen Upas = Maßeinheit)
Auswirkung: Hat keine bekannten Auswirkungen (Forschungsergebnisse beobachten!)
E Anzahl der Monde
Auswirkung: Keine direkte Auswirkung, kann aber bei der Suche nach bestimmten Objekten behilflich sein.

Heimatplanet/ Oberfläche

Von hier aus kann direkt auf die Oberfläche des Heimatplaneten gewechselt werden. Der heimatliche Planet ist der wichtigste im ganzen Spiel: Wird er vom Feind eingenommen, ist das Spiel verloren.



1 Dockingmodule
2 Kraftwerksmodule
3 Produktionsmodule
4 Minenmodule
5 Schildmodule
6 Lagermodule

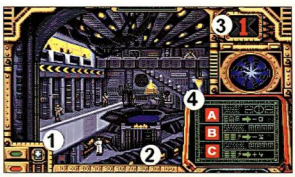
Durch Anwahl eines der Module im Feld „Lagerliste" können Gebäude auf dem Planeten errichtet oder ausgebaut werden. Mit Pfeilen ist die Ausbaustufe verstellbar. Die Zahl unter den Pfeilen zeigt die aktuelle Ausbaustufe an. Dabei ist zu beachten, daß auch „Verkleinerungen" möglich sind: Beispielsweise kann eine Mine der Klasse 3 auf eine niedrigere Klasse herabgestuft werden. Durch einen Klick auf eines der Gebäude betreten Sie das Bauwerk und können dort weitere Einstellungen vornehmen.
Allgemeines: Entscheidend für das Spiel ist die Verfügbarkeit von Rohstoffen. Berücksichtigen Sie ressourcenreiche Planeten bei Ihrer militärischen Strategie. Beachten Sie, daß die Größe eines Planeten auch die der Minen bestimmt. Auf einem Planeten der Größenklasse zwei kann maximal eine Mine in der gleichen Größenordnung gebaut werden.

Die Oberflächengebäude

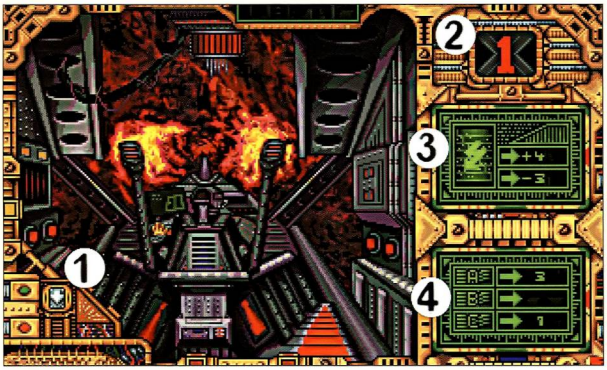
Kraftwerk
Die Kraftwerke versorgen die Planeten mit Energie. Deshalb sind sie der wichtigste Bestandteil einer funktionierenden Kolonie.

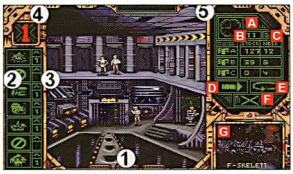
1 Kraftwerk an- /ausschalten
2 Leistung regulieren
3 Aktuelle Ausbaustufe
4 Daten
A Verbrauch an A-Ressourcen
B Benötigte Energie
C Produzierte Energie

Im Bereich „Daten" wird der Verbrauch von A-Rohstoffen, der Energieverbrauch auf den Planeten (-) und die Energieproduktion (+) dargestellt. Die Leistung kann















durch einen Klick auf den gewünschten Leistungswert reguliert werden.
Allgemeines: Die Größe eines Kraftwerkes bestimmt die Menge der gelieferten Energie. Lediglich die weniger leistungsfähigen Kraftwerke der Klasse 1 beziehen ihre Energie aus dem Sonnenlicht. Größere Kraftwerke benötigen A- Ressourcen zur Energiegewinnung. Mit Ausnahme einer Militärbasis benötigt jedes Gebäude auf dem Planeten Energie.

Mine
In den Minen werden vorhandene Ressourcen abgebaut: Sie bieten die einzige Möglichkeit, an die kostbaren Rohstoffe des Planeten zu gelangen.
1 Mine an-/ausschalten
2 Ausbaustufe
3 Zur Verfügung stehende Energie (+) und Energieverbrauch (-)
4 Geförderte Ressourcen der einzelnen Rohstoff-Typen pro Runde

Produktion
In den Produktionshallen werden aus Ressourcen fertige Objekte hergestellt. In einer Produktionshalle kann jeweils nur ein Objekt zur gleichen Zeit hergestellt werden.
1 Produktgruppen
2 Objekte
3 Objektstufe
4 Ausbaustufe
5 Energie/Detail – Produktionsangaben eines Objekts
A Voraussichtliche Rundenzahl bis zur Fertigstellung
B Zur Verfügung stehenden Materialien
C Menge der in jeder Runde benötigten Materialien
D Ein Objekt produzieren
E Endlos viel Objekte produzieren
F Produktion abbrechen
G Abbildung vom zu produzierenden/produzierten Objekt

Bereits erforschte Objekte können mit Hilfe der rechts neben dem Objekt befindlichen Pfeile in leistungsfähigeren Versionen gebaut werden. Befindet sich ein Objekt in der Produktion, wird bei „Energie/Detail" statt des Energielevels eine Statistik mit den Angaben des produzierten Objekts eingeblendet.
Um ein bestimmtes Objekt zu produzieren, wird es zunächst aus der Produktgruppe ausgewählt. Zur Kontrolle erscheint es in der unteren rechten Bildschirmecke. Anschließend wird mit einem Klick festgelegt, wieviele Objekte hergestellt werden sollen. Sobald die Produktion beginnt, wird die Abbildung des Objektes von der Meldung „Sec. Start" überschrieben.
Allgemeines: Stoppen Sie den Produktionsdurchlauf, gehen alle Ihre bereits investierten Ressourcen verloren. Bedenken Sie, daß immer nur ein Objekt zur gleichen Zeit produziert werden kann. Bauen Sie auf anderen Planeten weitere Produktionsanlagen.

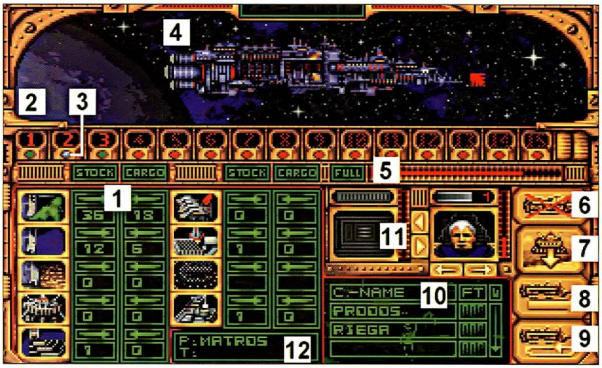
Lager
Im Lager werden alle auf dem Planeten verfügbaren Objekte und Ressourcen verwaltet.
1 Ausbaustufe
2 Wahlliste
- ➢ Generelle Lagerinformationen: Ressourcen und Lagerplatzdaten
- ➢ Gebäudemodule: Liste der lagernden Gebäudemodule
- ➢ Waffen: Liste der lagernden Waffen
- ➢ Schiffe: Liste der lagernden Schiffe/Basismodule

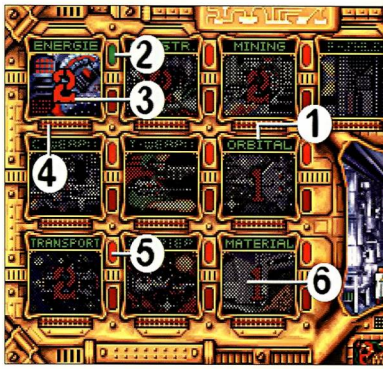
3 Anzeigedaten
Allgemeines: Lediglich Ressourcen beanspruchen Lagerplatz, alle anderen Objekte werden offen auf den Planeten gelagert.

Planetendock
Das Planetendock ist notwendig, um Großschiffe (Basisschiffe bzw. Frachter) zu bauen und in den Dienst zu stellen.
1. MS/FS Selektion
2. Schiffsklasse, Inbetriebnahme
3. Lagerdaten

In „MS/FS Selektion" können Sie wählen, welche Art von Schiff Sie bauen wollen: Basisschiff oder Frachter. Klicken Sie auf die Abbildung des gewünschten Schiffstyps, der anschließend großformatig dargestellt wird. Sofern genügend Bauteile vorhanden sind, genügt ein weiterer Klick auf einen der nummerierten Buttons, und das gewünschte Schiff wird in Betrieb genommen.
Allgemeines: Achten Sie auch darauf, daß Ihre Raumflotte auf insgesamt 10 Basisschiffe und 15 Frachter begrenzt ist.

Planetenschild
Der Planetenschild ist neben der Militärbasis ein weiteres Verteidigungsbauwerk. Er ist in der Lage einen Schutzschirm um den gesamten Planeten aufzubauen und damit einen Angriff auf die Planetenoberfläche zu erschweren.
1 An/Aus
2 Ausbaustufe
3 Daten





Transport

Dieser Bildschirm dient zur Steuerung des gesamten Frachtverkehrs. Von hier aus werden alle Material- und Modultransporte durchgeführt.

1 Ressourcen/Module:
Zeigt die Ressourcen und Module im Lager (Stock) und im Schiff (Cargo) an.

2 Schiffsnummer:
Zugewiesene Nummer der Schiffe

3 Schiffsstatus:
Statusinformationen des jeweiligen Schiffes
- ➢ grün = verfügbar
- ➢ rot = nicht verfügbar
- ➢ weiß = zur Zeit im Flug

4 Hauptfenster:
Abbildung des aktuellen Schiffes

5 Ladezustand:
Anzeige freier Ladekapazität

6 Schiff verschrotten:
Schiff aus dem Dienst nehmen.

7 Militärbasis bauen
Gründung einer neuen Kolonie. Folgende Voraussetzungen müssen erfüllt sein:
- ➢ Kommandant an Bord des Schiffes
- ➢ Basis-Modul
- ➢ Schiff muß sich im Orbit des Planeten befinden

8 Schiff versenden:
Flugziel eines Schiffes angeben

9 Retourflug:
Festsetzung einer Flugroute zwischen zwei Planeten. Der Transporter lädt die Ressourcen auf einem Planeten, bringt diese zu einem anderen und kehrt zum Ausgangspunkt zurück.

10 C-Fenster:
„Schnelle Kurssetzung" für kolonisierte Planeten.

11 Kommandant:
Transport eines Kommandanten von einem Planeten zum anderen. Das Feld gibt an, welche Kommandanten zur Zeit auf dem Planeten frei sind. Mit den beiden Pfeilen unter dem Fenster können Sie die Kommandanten vor und zurückscrollen. Der rote Balken neben dem Fenster zeigt das Leistungsprofil: Je höher der Balken, desto besser ist der Mann. Mit den beiden Pfeilen links neben dem Fenster können neue Kommendaten eingeführt und alte abgesetzt werden.

12 Flugstatus:
Zeigt den momentanen Aufenthaltsort, das Ziel und die Flugzeit des aktuellen Schiffes.

Allgemeines: Es kann immer nur ein Modul der Ausbaustufe 1 transportiert werden. Größere Module sind vor Ort zu produzieren!

Forschung

Dieser Bildschirm dient der Erforschung neuer Techniken und Ausbaustufen.

1 Forschungsgebiet

2 Forschungsgebiet wird momentan erforscht

3 Zu erforschende Ausbaustufe

4 Forschungsfortschritts-Anzeige

5 Forschungsgebiet wird momentan nicht erforscht

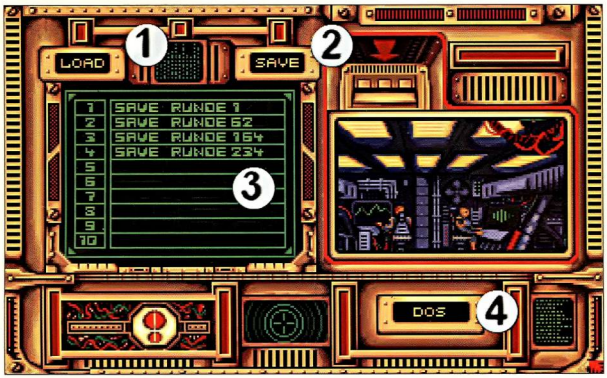
6 Forschungsgebiet kann momentan nicht erforscht werden

Allgemeines: Die Forschung gehört zu den wichtigsten Aktionen in „Dark Universe". Sie wird benötigt um neue Komponenten oder leistungsfähigere Ausbaustufen zu entwickeln.

Rundenende

Nachdem Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, können Sie die Runde mit der „Weiter"- Funktion im Basisbildschirm beenden. Jetzt werden die Anordnungen ausgeführt.
Wichtige Ereignisse oder Probleme wie Kämpfe, Energieprobleme, Produktionsabläufe, Forschungsergebnisse, Flugdaten, usw., werden Ihnen jetzt von Ihrem Nachrichtenoffizier übermittelt.





Optionen

Hier können Sie einen Spielstand speichern oder das Spiel verlassen und zum DOS zurückkehren.

1 Laden:
Klicken Sie zuerst auf „Laden" und dann auf den Spielstand, den Sie laden möchten.

2 Speichern:
Klicken Sie zuerst auf „Speichern" und dann auf einen leeren Spielstand oder den Spielstand, den Sie überschreiben wollen.

3 Spielstände:
Die Spielstände werden automatisch benannt. Sie können hier keine eigenen Bezeichnungen angeben.

4 Zurück zum DOS:
Beendet das Spiel und kehrt zum DOS-Prompt zurück.

Militärische Aktivitäten

Treffen Sie am Ende einer Runde auf den Gegner, finden in dieser Region Schlachten statt. Der Verlauf einer Schlacht hängt von der Stärke der eingesetzten Truppen ab.
Befinden Sie sich zum Zeitpunkt der Schlacht in dieser Zone, können Sie die Kämpfe mitverfolgen; andernfalls werden Sie über den Ausgang der Schlacht in Kenntnis gesetzt. Es gibt zwei Arten von Kämpfen:

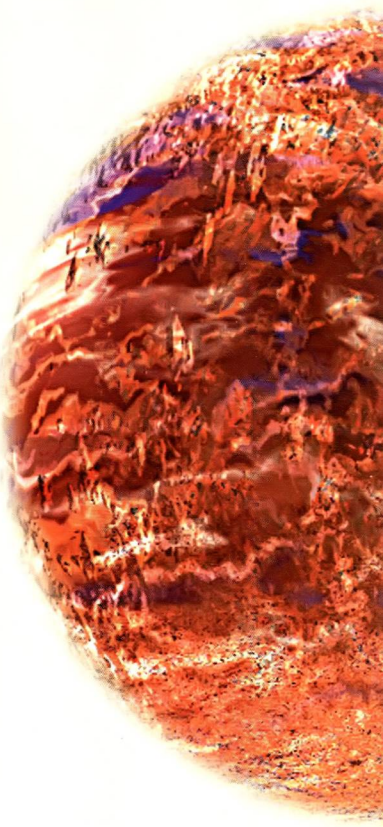
1. Kampf um den Orbit eines Planeten. Hier versucht eine Partei die Übermacht im Orbit zu erlangen.
2. Der Oberflächenkampf. Hier versucht eine Partei die Oberfläche des Planeten zu besetzen und somit die Kontrolle über den Planeten zu erlangen.

Wollen Sie einen Planeten erobern, müssen Sie zuerst den Kampf um den Orbit mit Ihren Raumjägern überstehen. Anschließend können Sie mit Ihren Bodentruppen versuchen, den Planeten zu erobern.
Je mehr Material Sie in die Schlacht werfen und je besser die Qualität der Truppenarten ausfällt, desto größer ist Ihre Chance, aus dem Konflikt als Gewinner hervorzugehen.

Spielende

Folgende Gesichtspunkte entscheiden, ob Sie bei „Dark Universe" zu den Gewinnern oder Verlierern zählen werden:

1. Falls es Ihnen gelingt, die Erde zu erobern, die terranische Raumflotte zu vernichten oder den terranischen Präsidenten zu verhaften, haben sie *gewonnen*.
2. Finden die Kämpfe dort statt, wo Sie sich gerade aufhalten und verlieren Ihre Truppen, haben Sie verloren. Zu den Verlierern zählen Sie auch, wenn es den Terranern gelingt, Ihren Heimatplaneten einzunehmen.





WHALE'S VOYAGE I

Was wäre ein so atmosphärisches Spiel wie „Whale's Voyage" ohne eine vernünftige Hintergrundgeschichte. Damit Sie wissen, was Sache ist, wollen wir Ihnen diese Geschichte nicht vorenthalten.

Politische Hintergründe

Nach der großen Revolution auf Irada im Jahre 2291 irdischer Zeitrechnung wurde der Krieg zwischen Menschen und Iradern abrupt beendet. Der Friede hatte auf alle beteiligten Völker eine äußerst positive Wirkung. Das versklavte Volk der Sanxons konnte nach über hundert Jahren wieder eine eigenständige Regierung bilden. Das iradische Militär und die von ihm gestützte Diktatur wurde zur Gänze eliminiert. Innerhalb von 3 Jahren wurde das iradische Imperium in eine Demokratie nach Vorbild der Vereinten Kontinente umgewandelt. Mit Hilfe irdischer Wirtschaftsförderung und durch den Verzicht auf Kriegsreparationen konnte innerhalb eines Jahrzehnts eine soziale Marktwirtschaft etabliert werden.

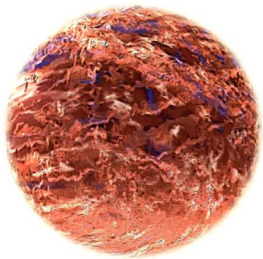
Im Jahre 2305 beschloß die neugegründete Vereinigung der demokratischen Wirtschaftsräume (VddW), den interstellaren Handel zu vereinheitlichen und eine neue Organisation zu bilden, die alle bekannten Rassen zu einem riesigen Wirtschaftsraum zusammenfassen sollte. Diese sogenannte „Kosmische Hanse" sollte durch eine einheitliche Währung und allgemein gültige Produktbestimmungen vor allem die ärmeren Völker, wie die Irader und Rexantas, stützen.

Jedes Sonnensystem bekam eine Zentrale, die wiederum direkt der Hanse unterstand. Die Zentralen wurden föderalistisch gehandhabt und konnten selbständig Gesetze erlassen, die innerhalb des jeweiligen Planetensystems Gültigkeit für alle Mitglieder hatten. Diese Gesetze und deren Auswirkungen wurden einmal im Jahr durch die Generalinspektoren der Hanse überprüft und gegebenenfalls korrigiert.

Nach und nach bekam die kosmische Hanse mehr und mehr Macht, so daß mit 1.1.2371 die Hanse und die Regierungen der einzelnen Imperien verschmolzen und eine Einheit anstrebten.

Das irdische Sonnensystem hatte in dieser Organisation seine zentrale Bedeutung verloren, da die Erde am Rand eines Spiralarms der Galaxis lag. Die Regierung und die Zentrale der Hanse wechselten ihren Sitz auf einen bis dahin unbewohnten Planeten, den man einfach mit Z-1 betitelte.

Auf der Erde wurde einige Jahre später ein Experiment gestartet, das den natürlichen Kreislauf der Luftregeneration wieder etablieren sollte. Seit 2087 hatte man die Gashülle künstlich gereinigt und mit Sauerstoff angereichert, da die Biomasse dazu nicht mehr in Lage gewesen war. Durch ein neuartiges Verfahren, das man mit Genesis II betitelte, sollte das natürliche Verhältnis von Sauerstoff- und CO2- Verbrauchern in einem Zeitraum von 50 Jahren wieder hergestellt werden.



Die Hintergrundgeschichte

„He, Mike! Sieh dir das einmal an!", rief John seinem Freund zu. „Hier rinnt irgendeine Flüssigkeit aus der Wand!" „Dieses Schiff ist ein totaler Schrotthaufen!", entgegnete sein Freund entsetzt. „Jungs, ich glaube das ist Maschinenöl", meldete sich Frank kurz zu Wort, tauchte seinen Finger in die Flüssigkeit und prüfte die braunschwarze Masse mit der Zunge. „Bähh! Es ist doch etwas Öl von den Hypertriebwerken", rief er und spuckte mit ekelverzerrtem Gesicht den Tropfen wieder aus. „Seht euch lieber nicht im Cargoraum um, wenn Ihr euch einen weiteren Schock ersparen wollt", hörte man eine Stimme von hinten aus dem Schiff dröhnen. Es war Sven, der Vierte im Bund.

Um die Aufregung jener vier Personen besser verstehen zu können, muß man etwas weiter in ihre Vergangenheit blicken: Sie haben nämlich ihr letztes Geld zusammengekratzt, um sich ein wunderschönes und obendrein sehr billiges, gebrauchtes Raumschiff, präziser gesagt: einen Raumfrachter, zu kaufen. Wie die vier jedoch bald bemerkten, erwies sich diese Anschaffung als nicht sonderlich vorteilhaft. Jetzt sitzt die arme Mannschaft in einem halb verfallenen Raumfrachter am Ende der Galaxis in einem abgelegenen Sternensystem – weit abseits der Erde. Sie hängt im Orbit des Planeten Castra fest, da sie nicht einmal mehr Geld für Treibstoff hat...

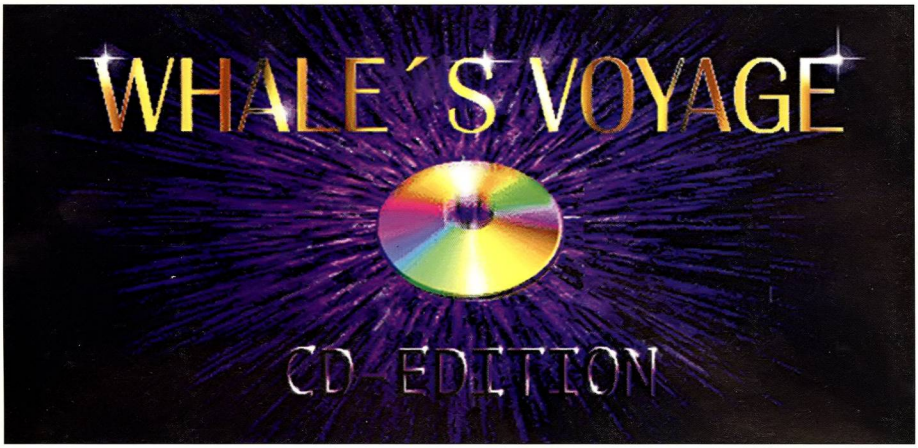
Jenns Nippel erzählt:

Willkommen in meinem kleinen Versteck! Ich bin froh, daß Ihr den Weg hierher so schnell gefunden habt. Ich habe aus gutem Grund diesen Ort gewählt. Meine Arbeit hier ist ziemlich gefährlich. Seht Ihr diesen Apparat? Es ist ein Abhörgerät, mit dem ich fast alle Gespräche, die auf Lapis geführt werden, abhören kann. Ein wahres Wunderwerk der Technik. Da die Abhörstation recht mobil ist, kann ich sie relativ schnell abbauen und in ein anderes Versteck mitnehmen. Diese Flexibilität schützt mich vor einem überraschenden Erscheinen der Leute des Geheimdienstes. An einem Fleck ist man nie lange Zeit sicher.

Vielen Dank, daß Ihr mir dieses Implantat so schnell gebracht habt. Es ist für einen wichtigen Mann bestimmt, der unsere Organisation sehr tatkräftig unterstützt hat. Doch leider ist uns der Geheimdienst schon seit geraumer Zeit auf der Spur und versucht zu verhindern, daß wir das Organ dem Mann einpflanzen.

Wie Ihr vielleicht schon bemerkt habt, ist die momentane politische Situation in diesem Sternensystem nach außen hin relativ locker. Wir leben in einer Demokratie, aber in Wirklichkeit gleicht sie eher einer Diktatur. Wieso sind keine anderen Parteien zu finden? Andere Meinungen als die unserer Regierung werden einfach nicht gebilligt. Dabei werden die Gesinnungen nicht durch militärische Gewalt unterdrückt, sondern, so paradox es klingen mag, durch einen riesigen Beamtenapparat. Durch unsinnige Tätigkeiten blockieren die Beamten sämtliche Vorhaben. Das Schlimme daran ist jedoch, daß sie selbst nicht wissen, wofür oder vielmehr: wogegen sie arbeiten. Und auch nur den wenigsten können wir die Augen öffnen.

Unsere Organisation versucht immer mehr Leute zu gewinnen, damit wir dieses System stürzen können. Ihr habt uns vorbildlich unterstützt, wofür wir uns gerne erkenntlich zeigen. Es würde uns sehr freuen, wenn Ihr auch weiterhin mit uns zusammenarbeiten würdet.



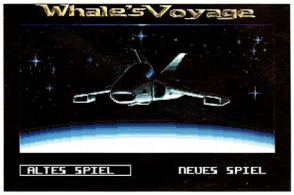
Spielsteuerung

„Whale's Voyage" kann sowohl mit einem Joystick als auch mit Hilfe der Tastatur gesteuert werden. Die meisten Aktionen werden über ein Menü eingeleitet, wobei die Wahl eines Menüpunktes immer nach demselben Schema erfolgt.
Ein Menüpunkt wird durch die Bewegung des Joystick durch die Cursortasten ausgewählt, wobei die aktuelle Auswahl durch ein rot blinkendes Symbol in Form eines Rahmens oder eines Pfeiles zu erkennen ist. Durch Bestätigung mittels [Enter] oder Feuertaste wird die Aktion ausgeführt. Um wieder in ein übergeordnetes Menü zu gelangen, muß man mit dem Joystick (oder den Cursortasten) in eine Richtung fahren, die keine Richtung des Menüs ist. Das klingt im ersten Moment kompliziert, läßt nach kurzer Eingewöhnung jedoch eine sehr schnelle Steuerung zu. Ein Beispiel: In einem Menü wird durch Links-Rechts-Bewegung eine Handlung selektiert, wenn Sie nun den Joystick nach oben oder unten bewegen, verlassen Sie dieses Menü und gelangen so zum übergeordneten Menüpunkt.
In „Whale's Voyage" unterscheiden sich die Menüs, je nachdem, ob Sie sich auf der „Whale" befinden oder einen Planeten erkunden. Während es auf der „Whale" genügt, einen Menüpunkt mittels Joystick oder Cursortaste auszuwählen, muß im 3D-Fenster auf den Planeten erst einmal in das Menü umgeschaltet werden. Bewegen Sie dazu den Joystick bei gedrückter Feuertaste nach unten. Spielen Sie über Tastatur, drücken Sie [Enter] und die Cursortaste nach unten.

Spielstände laden, sichern etc.

Im Handelsmenü erscheint nach einem Druck auf die Taste [ESC] ein Menü, das Ihnen grundlegende Funktionen wie „Spiel sichern", „laden" oder „beenden" zur Verfügung stellt.
Drücken Sie einfach den entsprechenden Buchstaben der gewünschten Option:

S Spiel sichern
L Spiel laden
Q Spiel beenden
C Continue



Spielstart

Zu Beginn wird gefragt, ob Sie ein neues Spiel beginnen oder ein altes fortsetzen möchten. Haben Sie bereits ein paar Runden gedreht, dann wählen Sie „Altes Spiel", und es wird automatisch der letzte Spielstand geladen. Spielen Sie „Whale's Voyage" zum erstenmal, müssen Sie zunächst eine Mannschaft kreieren, mit der Sie das Weltall erobern können.

Der Charakter-Editor

Um direkt ins Spielgeschehen einsteigen zu können, müssen die Spielfiguren zunächst einmal im Charaktereditor erzeugt werden.









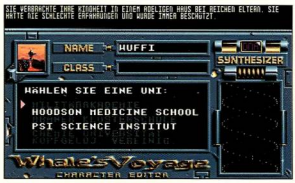


Wählen Sie zunächst „Charakter erschaffen". Im oberen Teil des Bildschirms erscheint daraufhin eine Figurenreihe, aus der Sie den Vater Ihres Chrakters bestimmen. Anschließend wird nach dem selben Prinzip eine Mutter ausgewählt.

Nachdem Sie die Erzeuger festgelegt haben, erscheint ein Baby im Fenster, dem Sie der Ordnung halber einen Namen geben sollten. Als nächstes erscheinen die wichtigsten Charaktereigenschaften des Kindes, die Sie durch Oben- und Unten-Bewegungen anwählen und durch Links- und Rechts-Bewegungen beeinflussen können. Je nachdem, wie stark Sie auf die Erbanlagen des Kindes einwirken, verschiebt sich das betreffende Enzym in der DNS. Wie oft sie verändert werden können, wird im oberen Textfeld in der „Mutationsrate" angezeigt.
Mutieren hat den Vorteil, daß der betreffende Charakter in einer oder mehreren Eigenschaften besser wird. Es gibt aber auch einen nicht zu unterschätzenden Nachteil: Je stärker man in die Erbanlagen eingreift, desto instabiler werden die Atome in der DNS. Die Folge ist, daß die Figur anfälliger gegen Krankheiten wird, die im Laufe des Spieles auftreten können.
Als nächstes müssen Sie die Schulbildung des Charakters bestimmen. Dabei stehen Ihnen sechs Grundausbildungen und sechs Hochschulen zur Verfügung. Aufgrund des persönlichen Charakterprofils kann aber nicht jeder beliebige Bildungsweg eingeschlagen werden.

Die möglichen Grundschulen sind:

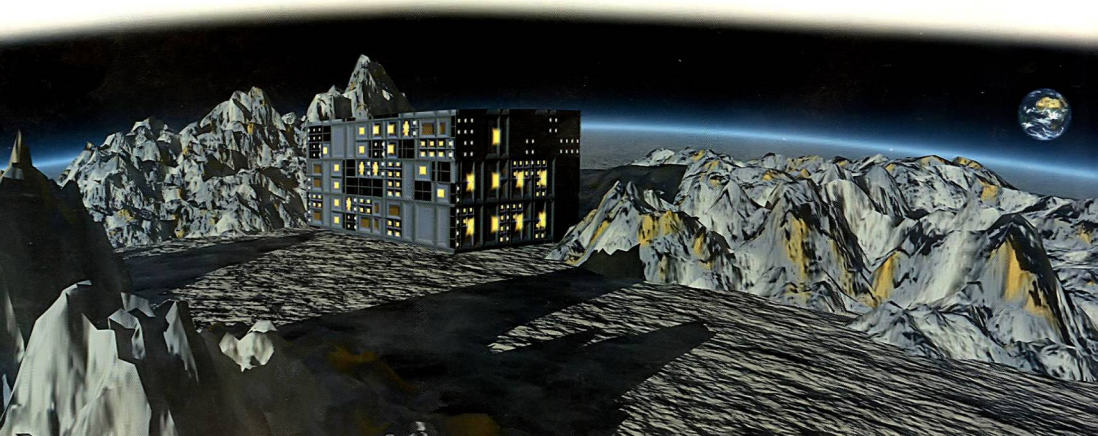
1. Allgemeine Grundschule:
   In dieser Schule erhält der Charakter eine allgemeine Ausbildung, die das Kind vielseitig unterrichtet.
2. Space Education Camp:
   In diesem Camp wird das Kind für die Raumfahrt ausgebildet.
3. Militär Grundschule:
   In dieser Grundschule wird Wert auf militärische Ausbildung gelegt und das Kind zum Kämpfer und Soldaten erzogen.



4. Straßenkind:
   Die Straßenkindausbildung ist eigentlich keine Schule im herkömmlichen Sinn. Vielmehr streunt der Charakter in seiner Jugend durch die Straßen der Stadt und lernt dadurch das harte Leben in der Gosse kennen.
5. Cybertech Mental School:
   Hier wird dem Kind eine geistige Ausbildung mitgegeben, wobei seine mentalen Kräfte gefördert werden.
6. Nagikamura Gakko:
   In dieser japanischen Schule wird großer Wert auf eine chemische Grundausbildung gelegt.

Die Hochschulen sind:

1. Militär Akademie:
   Nach Abschluß dieser Akademie ist der Charakter ein fertig ausgebildeter Soldat, der auch spezielle kämpferische Fähigkeiten besitzt.
2. Hoodson Medicine School:
   Diese Hochschule bildet die Studenten zu Ärzten aus, die ebenfalls im Umgang mit mentaler Energie geschult wurden.
3. Araner Klosterschule:
   In dieser Klosterschule werden die Absolventen zu Kriegermönchen ausgebildet, die nicht nur perfekt mit Waffen, vor allem im Nahkampf, umgehen können, sondern auch mentale Kräfte besitzen.
4. Psi Science Institute:
   Dieses Institut vermittelt seinen Studenten die völlige Kontrolle über den





Geist. Die Schüler lernen den Umgang mit ihrer mentalen Energie. Nach Abschluß ist man Psioniker.

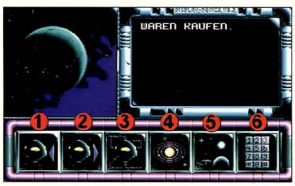
5. Chemische Universität:
   Schüler dieser Universität werden zu Biochemikern herangezogen, die sich mit den Elementen und Substanzen auf verschiedensten Planeten und Systemen auskennen.
6. Kopfgeldjäger Vereinigung:
   Die letzte „Hochschule" ist die Kopfgeldjäger Vereinigung, in der nur die besten Kandidaten aufgenommen werden, da diese Universität harte Kämpfer aus den Schülern macht.

Nachdem Sie den Bildungsweg Ihres Geschöpfes festgelegt haben, stehen Sie vor der Wahl, entweder den nächsten Charakter zu entwerfen oder den gerade eben fertiggestellten zu löschen. Insgesamt müssen Sie vier Charaktere erstellen, bevor Sie Ihre Party ins Abenteuer schicken können.

Der Handels-Bildschrim

Das Hauptspiel gliedert sich in 2 große Teile. Zum einen ist das der Handelsteil, zum anderen der 3D-Teil.
Der Handelsteil entspricht dem Teil des Spieles, in dem sich die Party an Bord der „Whale" befindet. Hier ist man vor Verfolgern, die einem beispielsweise in Städten begegnen können sicher. Dennoch kann das Raumschiff von anderen Gleitern angegriffen werden.
Grundsätzlich stehen dem Spieler folgende Kommandos zur Verfügung:

1 Waren einkaufen
2 Waren verkaufen
3 Whale ausrüsten
4 Neuen Zielplanet wählen
5 Gleiter landen oder beamen
6 Telefonieren





Waren einkaufen

Hier wird der Kontakt zu einem auf dem aktuellen Planeten ansässigen Händler hergestellt, der links oben erscheint.
Es gibt eine Anzahl verschiedenster Waren, mit denen im Verlauf des Spieles gehandelt werden kann. In diesem Menüpunkt bietet der jeweilige Händler einige dieser Waren der Crew des Spielers zum Verkauf an. Die Preise der einzelnen Waren sind von Planet zu Planet unterschiedlich und können sich im Spiel verändern. Auf dem Anzeigemonitor rechts oben am Bildschirm werden der Name und der Preis des gerade angewählten Produktes genauso angezeigt wie die noch freie Kapazität auf der Whale. Durch Druck auf den Feuerknopf (oder [Enter]) werden die Waren eingekauft.

Waren verkaufen

Hier können eingekaufte Waren auf dem aktuellen Planeten verkauft werden. Natürlich ist es nicht sehr gewinnbringend, wenn man eine Ware einkauft und im selben Spielzug auf dem gleichen Planeten wieder verkauft.



Whale ausrüsten

Hat man einmal genug Geld beisammen, kann das Raumschiff mit zusätzlichen Extras ausgestattet werden, die, falls es beispielsweise zu einer Konfrontation mit anderen Raumschiffen kommt, sehr wichtig sein können.

1 Ausrüstung kaufen, reparieren
2 Ausrüstung verkaufen

Auch kann in diesem Menü Treibstoff für das Raumschiff erworben werden, um einen neuen Zielplaneten anfliegen zu können. Wenn man mit dem roten Rahmen über das „Auftank"-Symbol fährt, wird im Textfenster angezeigt, wieviel eine Treibstoffeinheit kostet. Wie viele Einheiten für einen Flug benötigt werden, hängt





Der Gleiter ermöglicht Planetenflüge

nicht nur von der Entfernung zum Zielplaneten ab, sondern natürlich auch vom Gewicht der mitgeführten Waren. Die jeweilige Anzahl der benötigen Treibstoffeinheiten ist aus der Sternenkarte ersichtlich. Bei jeder Kaufbestätigung mittels Feuerknopf oder [Enter] werden 5000 Einheiten Treibstoff gekauft. Weitere Tankfüllungen werden abgelehnt, wenn der Tank voll ist oder die finanziellen Mittel zum Erwerb von weiteren 5000 Treibstoffeinheiten nicht ausreichen. Überlegen Sie sich immer gut, wie Sie mit dem Treibstoff haushalten. Es kann durchaus passieren, daß Sie einen Planeten anfliegen, der keinen Treibstoff anbietet!

Neben dem Treibstoff bietet jeder Planet ein kleines Sortiment an Zusatzausstattung für die „Whale". Die meisten Ausrüstungsgegenstände beziehen sich auf die Flugsichertheit der „Whale". So gibt es zum Beispiel Schilde, Kanonen und Zusatztanks zu kaufen. Aber auch technisches Gerät zum Gelderwerb wird angeboten. Gelegentlich findet sich ein kleiner Gleiter im Programm, mit dem die Oberfläche eines Planeten überflogen werden kann.

In Verbindung mit einem „Mining Device" und einigen Zusatztools, die der Lokalisierung von Ressourcen dienen, kann die Mannschaft unter die „Goldgräber" gehen. Alle Extras können auch wieder verkauft oder, falls diese im Kampf Schaden davongetragen haben, auch wieder repariert werden. Dies geschieht durch Anwahl eines der beiden Icons, die sich ganz links befinden. Im Text-Fenster wird nun ausgegeben, ob Sie kaufen oder verkaufen wollen. Nun können Sie eines der Extras auswählen. Repariert werden können Extras nur, wenn man sie schon besitzt und der aktuelle Planet sie auch anbietet. Wird das Einkaufen-Symbol gewählt, so erscheint bei all jenen Extras, die man besitzt, eine Reparaturanfrage. Wird sie durch Anklicken des Symbols bestätigt, so wird das defekte Teil wieder in Ordnung gebracht.

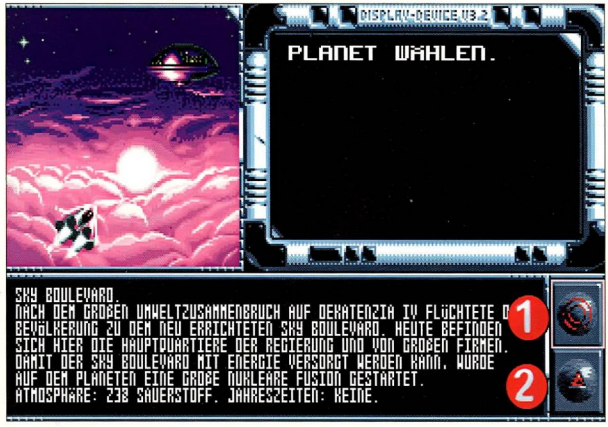


Extras müssen gelegentlich auch einmal repariert werden

Neuen Zielplaneten wählen und starten

Wird dieses Icon gewählt, erscheint ein Fenster mit einer kurzen Bezeichnung des entsprechenden Planeten. Auf der rechten Seite befinden sich zwei Symbole.

1 Sternenkarte
2 Bestimmungsort anfliegen





Mit dem oberen gelangt man zur Sternenkarte, auf der man einen neuen Zielplaneten im Sonnensystem auswählen kann. Es wird angezeigt, wie weit es zum neuen Planeten ist und wieviel Treibstoff dafür benötigt wird. Hat man nun ein neues Ziel ausgewählt und es mit dem Feuerknopf bestätigt, gelangt man wieder in das vorhergehende Menü.

Mit dem unteren Icon kann man jetzt mit der „Whale" zum neuen Bestimmungsort fliegen. Während der Fahrt durchs All zu dem neu gewählten Zielplaneten kann es zu Zwischenfällen kommen. So ist es durchaus denkbar, daß Sie die Bekanntschaft mit einigen Piraten machen, die sich an Ihrer Fracht bereichern wollen. Der nun folgende Weltraumkampf wird auf einem eigenen Bildschirm dargestellt.

1 Vorwärts
2 Linksdrehung
3 Rechtsdrehung
4 Schießen
5 Extras



6 Aufgeben
7 Runde beenden
8 Anzahl der Treffer
9 Anzahl der Bewegungspunkte
10 Whale
11 Pirat

Im oberen Teil ist die eigentliche Spielfläche zu sehen. Die Whale startet immer in der Mitte des Schirms. Prinzipiell gelten folgende Regeln: Der Weltraumkampf ist überstanden, wenn

1 alle gegnerischen Raumschiffe vernichtet sind
2 das „Aufgeben"-Symbol angeklickt wird. Die Folge ist, daß sich die Piraten die gesamte Fracht oder das Kapital unter den Nagel reißen. Dafür hat man den Kampf aber überlebt.
3 links und rechts kleine grüne Pfeile aufleuchten, denn dann besteht die Möglichkeit zur Flucht. Hat die Whale den rechten oder linken Bildschirmrand erreicht, dann ist die Fluchtaktion erfolgreich abgeschlossen und der Kampf ohne weiteren Schaden überstanden.

Wird man abgeschossen, ist das Spiel zu Ende. Es empfiehlt sich daher, das Raumschiff mit Extras auszustatten und möglichst häufig den Spielstand abzuspeichern. Im unteren Bildschirmteil sind die Steuerungsicons zu sehen. Die Anzahl der sichtbaren Icons ist abhängig von den Extras, mit denen man die Whale ausgerüstet hat. Folgende Icons sind immer sichtbar:

Whale bewegen
Durch Aktivierung dieses Icons wird die Whale um ein Feld in die Richtung bewegt, in die sie gerichtet ist.

Whale links drehen
Die Whale wird um 90 Grad nach links gedreht.



Whale rechts drehen
Die Whale dreht sich um 90 Grad nach rechts.

Aufgeben
Wird dieses Symbol aktiviert, so wird der Kampf beendet. Das hat den Nachteil, daß man von den Gegnern völlig ausgeplündert wird.

Zug beenden
Hier wird die Runde beendet, und der Computer ist nun am Zug.

In Abhängigkeit von den erworbenen Extras können folgende Funktionen hinzukommen:

Schilder einschalten
Für die Dauer einer Runde werden die Schilder eingeschaltet.

Hologramm-Projektor einschalten
Der Hologrammprojektor wird aktiviert. Es wird für eine Runde eine zweite Whale auf dem Bildschirm dargestellt. Das bedeutet, daß die Gegner nicht genau wissen, welche Whale nun die richtige ist. Es kann sein, daß sie sich irritieren lassen und das falsche Schiff angreifen.

Cloaking Device einschalten
Das Cloaking Device wird für eine Runde aktiviert. Dadurch ist die Whale für die Gegner unsichtbar und kann somit auch nicht angegriffen werden.



Gegner identifizieren
Mit diesem Extra kann man gegnerische Raumschiffe identifizieren. Somit weiß man auch, wie viele Waffen das feindliche Schiff besitzt.

Jede Aktivierung eines Icons kostet sogenannte Bewegungspunkte (Movepoints). Die Anzahl der Kosten für eine Aktion ist abhängig von der Ausrüstung der Whale. Ein Beispiel: Normalerweise kostet einmal vorwärtsbewegen 3 Bewegungspunkte. Hat man jedoch die Whale mit dem Zusatzantrieb ausgerüstet, kostet eine Vorwärtsbewegung nur noch 2 Punkte. Außerdem erhöht sich die anfangs eingestellte Bewegungspunktezahl durch jeden Kauf eines Extras. Das bedeutet: Je besser die Whale ausgerüstet ist, desto flexibler ist sie auch im Kampf. Zwischen Kampfschirm und Menüleiste für die Icons befindet sich ein kleiner Streifen, auf dem die Anzahl der Treffer und der noch verbliebenen Bewegungspunkte angezeigt ist.

Gleiter landen oder beamen

Dieser Button hat eine Doppelfunktion: Haben Sie der Whale einen Gleiter spendiert, gelangen Sie in ein neues Menü, in dem Sie über die Planetenoberfläche fliegen können. Besitzen Sie noch keinen Gleiter, wird der Beamer ausgelöst, der Sie zur Planetenoberfläche transportiert.





Telefonieren

Dieses Symbol dient dazu, Personen, die man im Laufe des Spieles kennenlernt, anzurufen.

Der 3D-Teil

Der Hauptteil des Spieles liegt im 3D-Teil, in dem der Spieler seine vier Charaktere zum Beispiel durch Städte führen und dabei Aufgaben und Rätsel lösen muß.

1 Automapping
2 Sichtfenster
3 Temperaturanzeige
4 Sauerstoffanzeige
5 Aktueller Planet
6 Portrait des aktuellen Charakters
7 Status der Charaktere – grün: Gesundheit, blau: mentale Energie
8 Aufgaben-Icon und Namens-Icon
9 Fähigkeiten der Charaktere
10 Beamen
11 Extras

Sofern sich die Partie im „Gehen-Modus" befindet, wird sie folgendermaßen gesteuert:

- ➢ Joystick vorwärts, Cursortaste: hoch – Die Partie bewegt sich nach vorne.
- ➢ Joystick rückwärts, Cursortaste: runter – Die Partie bewegt sich zurück.
- ➢ Joystick links, Cursortaste: links – 90 Grad Drehung nach links.
- ➢ Joystick rechts, Cursortaste: rechts – 90 Grad Drehung nach rechts.
- ➢ Feuerknopf + Joystick links, [Enter] + Cursortaste: links – Schritt nach links.
- ➢ Feuerknopf + Joystick rechts, [Enter] + Cursortaste: links – Schritt nach rechts.
- ➢ Feuerknopf + Joystick zurück, [Enter] + Cursortaste: runter – Icons aufrufen

Im unteren Teil befinden sich sämtliche für das Spiel wichtigen Steuersymbole. Sie werden mit dem Joystick oder den Cursortasten ausgewählt.





Spezielle Icons

In diesem Bereich erscheinen im Laufe des Spiels verschiedenste situationsgebundene Icons. Zu Beginn ist nur das Beamer-Icon sichtbar, das für den Rücktransport auf die Whale sorgt (Handelsteil).

Aufgaben-Icon

Jeder der vier Charaktere besitzt ein Aufgaben-Icon, das angibt, welche Aufgabe ihm in der Gruppe zugedacht ist. Folgende Aufgaben können verteilt werden:

L – Leader (Gruppenführer)
Der Leader ist der Anführer der Gruppe und ist somit derjenige, der voran geht. Er tritt als erster in eventuelle Fallen, die nicht entdeckt werden.

S – Scout (Späher)
bei einem Charakter diese Funktion angewählt, sucht er automatisch nach Fallen und warnt die Gruppe, wenn er welche findet.

C – Closer (Türenschließer)
Hat eine Spielfigur diese Funktion aktiviert, schließt sie jede Tür automatisch, sobald die Gruppe durchgegangen ist. Der Vorteil hierbei: Wird man verfolgt, haben es die Gegner schwerer die Türen wieder zu öffnen, und man gewinnt wertvolle Zeit.

T – Targeter (Scharfschütze)
Ist diese Funktion bei einem Spieler aktiv, zielt er automatisch auf die vor ihm stehende Person, so daß man im Angriffsfall für diesen Charakter kein „Select" mehr anwählen muß. Die automatische Zielfunktion ist jedoch unauffällig: Der Gegner merkt nicht, wenn er ins Visier genommen wurde.

J – Joker (Spaßvogel)
Ist ein Charakter mit dieser Funktion belegt worden, so versucht er die Moral der Gruppe durch das Erzählen von Witzen zu heben. Ist die Moral der Party hoch, bedeutet das, daß man sie im Kampf nicht so leicht einschüchtern kann.

M – Merchant (Händler)
Wird diese Funktion angewählt, ist die selektierte Person für den Finanzhaushalt der Party zuständig. Das bedeutet, daß die Anzahl der Credits, die die Party besitzt, eingeblendet wird.

W – Weighter (Gewichtskontrollen)
Der Gewichtskontrollen gibt in dem Textfenster neben dem Namen das Gewicht an, das jeder der vier Spieler gerade mit sich führt.

U – User (Benutzer)
Ist diese Funktion gewählt, wird in der rechten oberen Ecke des Bildschirms die aktuelle Temperatur und der momentane Sauerstoffgehalt der Luft angezeigt.

Außerdem gibt es noch ein weiteres Symbol, das man nicht wählen kann; es erscheint erst im Verlauf des Spieles:

D – Dead (Tot)
Dieser Charakter ist tot. Er kann nur durch Wiederbelebung nochmals zurück ins Spiel gebracht werden. Entweder durch einen Magier bzw. einen Arzt, der wiederbeleben kann oder durch Verwenden des sogenannten Healing-Devices, das man in manchen Städten finden kann.





Namens-Icon

Wird dieses Feld gewählt, erscheinen die aktuellen Icons, mit denen die jeweilige Figur Aufgaben ausführen kann. Es kann beispielsweise ein Gegenstand aufgehoben, weggelegt oder angewendet werden. Die Symbole erscheinen automatisch, wenn es die Situation erfordert.
Liegt etwa ein Gegenstand auf dem Feld, auf dem man gerade steht, erscheint das Gegenstand-aufheben-Symbol. Die Farben dieser Icons haben eine spezielle Bedeutung: Waffen sind rot, allgemeine Gegenstände (zum Beispiel ein Kompaß) blau und richtungsweisende Icons gelb und/oder grün dargestellt.



Berufs-Icon

Hier finden Sie unterschiedliche Fähigkeiten, die ein Charakter besitzt. Diese sind abhängig vom gewählten Beruf. Ein Arzt hat hier beispielsweise Skills zum Heilen von Wunden. Bei einem Magier sind hingegen Zaubersprüche zu finden.

5 Level-Icon
In dieser Anzeige steht, wie viele Punkte man bereits erhalten hat, in welcher Stufe man sich gerade befindet und wie viele Erfahrungspunkte noch nötig sind, um in die nächste Stufe aufzusteigen.

6 Werte-Icon
Das Wertefeld selbst zeigt die beiden wichtigsten Werte an: Gesundheit und mentale Energie.
Wird das Feld aktiviert (Feuerknopf oder Returntaste drücken), erscheint eine Übersicht, die sämtliche Werte in Zahlen ausdrückt.







7 Personen-Icon
In diesem Feld wird immer die Person, die gerade gewählt wurde, mit einem kleinen Bild dargestellt. Wird das Feld angeklickt, meldet die Person, wie es zur Zeit um sie bestellt ist.



Tips zum Spiel

Nachfolgend finden Sie einige Tips und Tricks, die Ihnen vielleicht weiterhelfen, über eventuelle Startschwierigkeiten hinwegzukommen.

Die Zusammenstellung der Party

Man sollte seine Party sorgfältig auswählen, um im späteren Verlauf des Spiels ein starkes Team zu haben. Da man nur vier Charaktere haben kann, es aber sechs verschiedene Berufe gibt, ist die richtige Auswahl sehr wichtig. Jeder Beruf hat seine eigenen Vorteile, daher ist es empfehlenswert, vier verschiedene Charaktere mit vier unterschiedlichen Berufen auszustatten. Wobei es sicherlich nicht schlecht ist, einen Charakter mitzuführen, der eher körperlich stark ist, und einen, der sich von den anderen geistig abhebt.



Waffen gibt es bei renommierten Fachhändlern

Weglegen von Waffen:

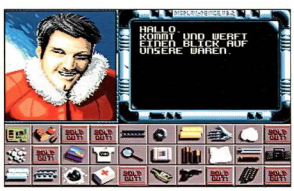
Werden im 3D-Teil Waffen von der Gruppe abgelegt, wird automatisch das Magazin entfernt. Wird diese Waffe wieder aufgenommen, kann man mit ihr nicht schießen, da sie nicht mehr geladen ist.

Waffen nachladen:

Kauft man eine Waffe, ist diese natürlich nicht geladen. Daher benötigt man ein Magazin, das ebenfalls bei Waffenhändlern erhältlich ist. In dieser Zeit ist es jedoch nicht mehr nötig, für jede Waffe ein eigenes Magazin zu verwenden. Mit anderen Worten: Jedes Magazin paßt auf jede Waffe, da es ein spezielles Waffenerkennungsgerät und einen Größenadapter enthält. Dadurch paßt es sich automatisch an die gewählte Waffe an.

Waren:

Will man mit den auf den Planeten angebotenen Gütern Handel treiben, ist es ratsam, die Whale mit einem entsprechenden Kühlaggregat auszurüsten (nur auf bestimmten Planeten erhältlich), damit die empfindlichen Waren auf den doch längeren Flügen nicht verderben. Waren, die unbedingt Kühlung benötigen, sind: Nahrung, Infusionen, Gehirnimplantate, Drogen, medizinische Artikel, Blutkonserven.



Nicht jede Fracht übersteht lange Transportzeiten

Reisen mit der Whale:

Will man mit der Whale von einem zum anderen Planeten fliegen, benötigt man eine bestimmte Menge an Treibstoff, die von der Distanz zum Zielplaneten abhängt. Des weiteren ist es auch von Bedeutung, wieviel man geladen hat. Denn ist der Laderaum vollgefüllt, wird für dieselbe Strecke natürlich wesentlich mehr Treibstoff benötigt.



Tote wiederzuerwecken kostet eine ganze Menge Kies

Erstellen von Charakteren:

Wenn Sie das Spiel mit einer neuen Party beginnen, sollten Sie gleich als erstes den Spielstand speichern (im Handelsmenü Taste „ESC" drücken), damit die neuen Charaktere gesichert sind. Dadurch ist es möglich, bei erneutem Spielbeginn mit der alten Partie fortzufahren (Option: OLD GAME).

Tote Charaktere:

Stirbt ein Charakter im Laufe des Spiels, kann man zwar momentan nichts mit dieser Figur anfangen. Es besteht aber die Möglichkeit, die Figur zu einem späteren Zeitpunkt zu reanimieren. Hat man einen starken Magier oder Arzt in der Gruppe, der in der Lage ist, Personen wiederzubeleben, kann man seinem Charakter neues Leben einhauchen. Ist das jedoch nicht möglich, so findet man in manchen Städten ein sogenanntes „Healing-Device", das es ermöglicht, Wunden zu heilen oder Personen wiederzubeleben. Je nach dem Grad der Verwundung wird auch der Preis für die Heilung bestimmt.

Planetologie

Lapis

Dieser Planet ist extrem unwirtlich, da er am nächsten zur Sonne liegt und das Klima sehr heiß und trocken ist. Er ist nur spärlich besiedelt. Die Bewohner leben in containerähnlichen Städten, die man leicht an einem anderen Ort wieder aufbauen kann. Dies ist nötig, da es oft vorkommt, daß ein Vulkan ausbricht und die Bevölkerung gefährdet. Ebenso gibt es schwere Sand- und „Steinstürme", weshalb die Container staubig, schmutzig und verbeult aussehen.
Die Haupteinnahmequelle der Bewohner ist der Bergbau, da Lapis reich an Erzen und Mineralien ist. Diese werden in großen Minen abgebaut, die über die gesamte Planetenoberfläche verstreut sind.
Da dieser Steinplanet relativ weit vom Zentrum des Systems entfernt ist, ist es auch kein Wunder, daß viele Verbrecher und anderes zwielichtige Gesindel dort Zuflucht suchen. Darum ist es für Abenteurer auch relativ gefährlich, sich alleine außerhalb der schützenden Stadt zu bewegen.
Einem Gerücht zufolge hat es in letzter Zeit immer mehr Abenteurer und Schatzsucher hierher verschlagen: Irgendwo auf einer der großen ungeschützten Ebenen, wo die Steinstürme wüten, soll ein Schatzsucher auf eine riesige Platinader gestoßen sein. Er gab dies in einem Funkspruch an seine Station durch. Bevor er jedoch die genaue Position angeben konnte, wurde er das Opfer des Sturmes! Seitdem suchen immer wieder mutige „Scanner" draußen in den großen Ebenen nach der Mine, aber das einzige, was die meisten finden, ist der Tod!

Arboris

Da Arboris in einer günstigen Position zur Sonne liegt, sind seine klimatischen Bedingungen wunderbar für eine blühende Vegetation geeignet. Die gesamte Oberfläche ist mit einer dschungelähnlichen Landschaft bedeckt.
Da Holz auf Arboris in Massen vorhanden ist, bestehen die Häuser auch aus diesem Baustoff. Die meisten anderen Planeten verfügen nicht in diesen Ausmaßen über jenen Rohstoff, und darum hat die Regierung ein strenges Exportverbot für Holz erlassen. Es ist niemandem gestattet, damit auf Arboris zu handeln, denn man ist sich bewußt, wie wichtig dieses Material ist und daß es in Zukunft immer mehr an Bedeutung gewinnen wird.
Arboris ist genauso wie Lapis reich an Bodenschätzen jeglicher Art. Daher stellen diese Rohstoffe auch das Exportgut erster Ordnung dar.
Obwohl der technische Level dieses Planeten nur durchschnittlich hoch ist, floriert auch der Handel mit technisch anspruchsvollen Gütern.
Da das Klima relativ angenehm ist und sich die Kriminalitätsrate in Grenzen hält, ist dieser Planet ein begehrtes Reise- und Urlaubsziel.

Castra



Castra war einst der technisierteste Planet in diesem Sonnensystem. Im Laufe der Zeit siedelten sich aber immer mehr und mehr Händler auf ihm an. Durch diese Überladung wuchs der Konkurrenzdruck stetig an, bis sich die Händler nur noch durch teilweise auch illegale Methoden unterbieten konnten. Nach kurzer Zeit brach das Wirtschaftssystem auf Castra vollends zusammen. Diese Zeit des großen Durcheinanders nützten auch viele Verbrecher für ihre Zwecke aus. Immer mehr zwielichtiges Gesindel siedelte sich auf Castra an, und bald schon verwandelte sich die einst blühende Handelsmetropole in einen Ort der Korruption und des Verbrechens.
Erst im Laufe der Jahrzehnte beruhigte sich dieser Zustand, und Castra erhielt wieder den Ruf des technisierten Handelsplaneten. Jedoch blieb ihm die immer noch sehr hohe Kriminalitätsrate erhalten.

Sky Boulevard

Dieser Planet hieß früher Decadentia IV, war ebenfalls wie Castra eine blühende Handelsmetropole und Sitz der Regierung. Die Kriminalitätsrate war schon immer extrem niedrig, da die Politiker zu ihrem eigenen Schutz einen riesigen









Polizeiapparat einsetzen. Dadurch gelang es ihnen auch, den Handel zu kontrollieren und einen Zusammenbruch des Systems, wie es auf Castra der Fall war, zu verhindern.
Schon nach kürzester Zeit überholte Decadentia IV Castra in der Technisierung und im Handel und übernahm so die Marktführung. Durch den schnell erreichten großen Wohlstand konnte sich die Bevölkerung mehr Luxus leisten. Ebenso wanderten viele Siedler zu und vergrößerten die Bevölkerung um ein Vielfaches.
Schon wenige Jahre nach dem riesigen Wirtschaftsaufschwung hatte Decadentia IV einen hohen Luxuslevel erreicht. Damit hing aber auch ein immer größer werdender Bedarf an Energie zusammen. Man verbrauchte zu viele Reserven; und erst als es viel zu spät war, wurden den Politikern die Augen geöffnet. Es gab keine Rettung mehr für den verwüsteten Planeten, dessen Atmosphäre total vergiftet war.
Eine große Flüchtlingsbewegung setzte nun ein, fast alle versuchten auf anderen Planeten ein neues Zuhause zu finden. Diejenigen, die auf Decadentia IV große Macht besaßen, dachten aber nicht daran, den Planeten, auf dem sie so viel Einfluß hatten, aufzugeben. Kurzerhand beschloß man, eine große Station im Orbit zu errichten – der Sky Boulevard war geboren. Fieberhaft wurde an dessen Fertigstellung gearbeitet, und die übriggebliebene Bevölkerung rettete sich noch im letzten Augenblick ins All, bevor die Natur kollabierte. Jedoch wurde sie auf der neuen Weltraumbasis vor ein neues Problem gestellt – die Energievorräte drohten durch den hohen Verbrauch schnell zu Ende zu gehen. Da nur sehr wenig Zeit blieb, kam man zu einem schnellen Entschluß: Man startete unterhalb des Sky Boulevards auf der Planetenoberfläche eine nukleare Fusion, die den Boulevard mit Licht und Energie versorgen sollte. Durch diesen drastischen Eingriff in die Natur wurde jedes noch verbliebene Leben auf dem ehemaligen Decadentia IV vernichtet.
Die Oberfläche war von diesem Zeitpunkt an durch dicke Rauch- und Rußschwaden bedeckt. Dadurch fiel die Temperatur unter den Gefrierpunkt und verwandelte den Planeten in eine unwirtliche Gegend. Dafür war der neue Sky Boulevard mit ausreichender Energie versorgt, das ehemalige reiche Handels- und Regierungszentrum erwachte aus seinem Schlaf und wurde wieder das Herz des Systems.

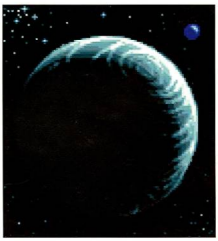
Nedax

Nedax ist der einzige Planet des gesamten Systems, dessen Oberfläche fast zur Gänze mit Wasser bedeckt ist. Ein Leben auf den wenigen kleinen Inseln ist unmöglich, da diese durch den starken Seegang immer überflutet und verwüstet werden.
Eine Kolonie auf diesem Planeten wäre nicht errichtbar gewesen, wenn man die Städte nicht auf dem Meeresboden gebaut hätte. Aus technischen Gründen war es nicht möglich, diese groß anzulegen. Daher leben viele Menschen auf engem Raum zusammen. Trotzdem ist die Kriminalitätsrate niedrig.
Gehandelt wird mit Rohstoffen, die auf dem Meeresboden abgebaut werden.



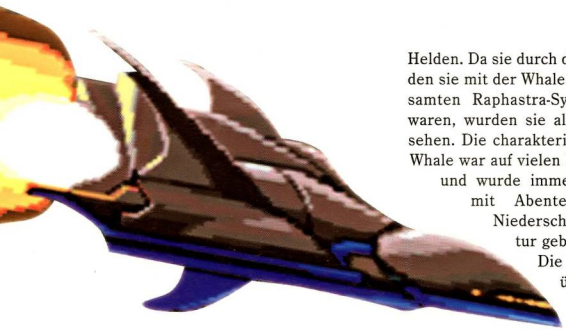
Inoid

Inoid, der mit 2810 Millionen Meilen am weitesten von der Sonne entfernt ist, ist fast völlig mit einer dicken Eisschicht bedeckt. Die Bevölkerung lebt in Städten, die gut gegen die strenge Kälte isoliertsind. Es wird hier praktisch mit allen Gütern, die verfügbar sind, Handel getrieben.





WHALE'S VOYAGE II



Natürlich hat sich nach dem ersten Teil so einiges im Universum verändert. Damit Sie gleich ins Spiel einsteigen können und trotzdem auf dem neuesten Stand der Dinge sind – hier eine kleine Zusammenfassung der Geschehnisse.

Die Vorgeschichte

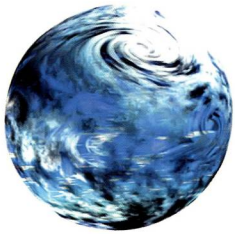
Nach der erfolgreichen Zerstörung des Sky Boulevards im Jahre 2395, bei der nicht nur der Anführer des diktatorischen Systems, General Noth, ums Leben kam, sondern auch fast die gesamte militärische Streitmacht des Raphastra Systems ausgelöscht wurde, konnte die neue Regierung unter der Führung von Jerome Doir etabliert werden. Einige regimetreue Truppen, die zur Zeit der Zerstörung des Sky Boulevards auf anderen Planeten stationiert waren, zwangen die Sieger nach einigen, nur wenige Tage andauernden Gefechten zur Aufgabe.

Mit Hilfe seiner rechten Hand, Mr. Gabriel Wostoc, löste Jerome Doir das eng verflochtene Beamtennetz innerhalb der nächsten drei Jahre fast vollständig auf, so daß die Kommunikation zwischen Bevölkerung und Regierung wiederhergestellt wurde. Die nächsten freien Wahlen bestätigten die Arbeit von Jerome Doir, der als erster freier Präsident das Hohe Haus in Penthe, der Hauptstadt von Castra, einweihte.

Interstellar konnte das Raphastra System wieder zunehmend an Anerkennung und Einfluß gewinnen, was nicht zuletzt durch die Crew der Whale ermöglicht wurde. Mike, John, Frank und Sven, die sich mit ihrem letzten Geld dieses schrottreife Raumschiff gekauft hatten, waren seit der Zerstörung des Sky Boulevards interstellar gefeierte Helden. Da sie durch den regen Handel, den sie mit der Whale betrieben, im gesamten Raphastra-System unterwegs waren, wurden sie allerorts gerne gesehen. Die charakteristische Form der Whale war auf vielen Planeten bekannt und wurde immer in Verbindung mit Abenteuern und der Niederschlagung der Diktatur gebracht.

Die Medien taten ein übriges, um den Bekanntheitsgrad der vier Helden noch weiter zu steigern.

Durch ihre enorme Popularität unter der Bevölkerung und speziell bei den Händlern konnten sie ihr Vermögen beträchtlich erhöhen. Als sie bereits einige Millionen Credits auf ihrem Konto hatte, entschloß sich die Gruppe, ein spezielles Hypertriebwerk zu kaufen, mit dessen Hilfe die Whale jetzt auch interstellare Flüge zurücklegen konnte. Ein solcher Antrieb kostete jedoch ein Vermögen, so daß selbst die riesigen Summen, die bis zu diesem Zeitpunkt verdient waren, nicht ausreichten, um den Betrag zu decken. Es



boten jedoch sofort einige Banken großzügigerweise an, einen Kredit zu gewähren.

Mit diesem neuartigen Triebwerk konnten die vier auch die entferntesten Sonnensysteme in kürzester Zeit erreichen. Und so kam es, daß sie sich erstmals einen Urlaub leisteten und die verschiedensten Planeten besuchten, um sich ein Bild von der Galaxis zu machen.

Obwohl die vier Weltraumhändler überall große Anerkennung genossen, mußten sie sehr bald feststellen, daß ihre Kreditwürdigkeit bei den Banken auch Grenzen hatte. So wurden sie nach über zwei Jahren gezwungen, ihre Händlertätigkeit wieder aufzunehmen. Doch selbst harte Arbeit und die immer noch regen Geschäftsverbindungen mit den Orbithändlern konnten den inzwischen sehr hohen Schuldenberg nicht schnell genug abbauen. Nur schleppend wurde die ausgeborgte Summe kleiner, da die Zinsen ziemlich hoch waren.



Im Lauf der nächsten Jahre machte die menschliche Technik enorme Fortschritte, und auch die interstellaren Handelsbeziehungen zwischen Menschen und Alienrassen wurden erweitert.

Im Jahre 2396 entdeckte man ein neues Sonnensystem, das Gollyg-System. Es besitzt fünf Planeten (Olly, Imorin, Naggly, Bios und Remly), der Hauptplanet ist Bios. Die Bewohner, Bettah genannt, sind kleine, untersetzte Wesen mit einem für ihre Verhältnisse eher dicken, runden Kopf. Die Stirn- und Wangenknochen sind besonders ausgeprägt, während die Augenhöhlen tief in den knochigen Schädel führen. Die Augen leuchten rot und stehen in krassem Gegensatz zu dem blauen Körper. Die bläuliche Färbung entsteht dadurch, daß die Bettah eine enorme Menge Blut, ca. 15 Liter, in ihren relativ kleinen Körpern transportieren. Die Bettah haben sich auf dem technischen Sektor spezialisiert. Sie sind zwar etwa auf dem gleichen technischen Level wie die Menschen, aber sie hatten diesen geistigen Horizont schon einige Jahrzehnte vorher erreicht.

Eine weitere Rasse wurde in einem weit entfernten System im Jahre 2398 entdeckt. Man nannte sie Xartorgena, nach dem Hauptplaneten Xartor. Sie zählt zu den intelligentesten Arten, die in den uns bekannten Systemen leben. Viele von ihnen verdienen ihren Lebensunterhalt, indem sie mit allen möglichen Dingen im ganzen Universum Handel treiben.

Auch Mike, John, Frank und Sven hatten in dieser Zeit engen Kontakt zu den neu entdeckten fremden Rassen.

Speziell mit einer kleinen Gruppe Bettahs verstanden sie sich ausgezeichnet, da sie ihnen einmal aus der Klemme geholfen hatten, als diese in einem Zeitloch festsaßen.

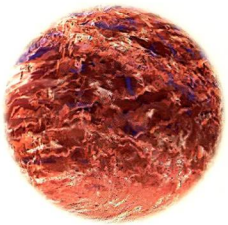
Im Lauf der Zeit und vor allem durch ihre guten interstellaren Handelskontakte konnte die Crew ihren Schuldenberg noch gerade rechtzeitig abtragen, bevor sie von den Banken belangt wurde. Jedoch war sie mit der allerletzten Zahlung wieder einmal pleite. Und ohne Startkapital bestand auch keine Möglichkeit, neue Aufträge anzunehmen oder Waren einzukaufen.



„Hey, John", begann Mike vom Cockpit nach hinten in den Laderaum zu rufen: „Wann sollen wir uns mit diesem Typen treffen?" „Um elf Uhr", kam die leise Antwort. „Dann sollten wir uns aber beeilen, denn wir werden für den Landeanflug noch etwas Zeit brauchen!" meinte Sven, der gerade die technischen Geräte überprüfte. „Wenn wir diesen Deal abschließen können, geht es uns finanziell wieder etwas besser."

Über einen Bekannten hatte John eine Adresse von einer Firma bekommen, die mit zweifelhaften Gütern handelte. Da sie Geld für Treibstoff benötigten, hatten sich die vier kurzerhand bei dieser Gesellschaft angemeldet und einen Termin vereinbart. Wenig später waren sie auch schon auf dem Flug nach Snemise, wo sich das fragliche Büro befand. „Wo, zum Teufel, liegt dieses Haus eigentlich?" fragte Sven, als sie bereits mehr als eine Stunde durch die engen Straßen eines äußeren Randbezirks wanderten. „Ich habe diesen Auftrag nur besorgt, alles kann ich auch nicht wissen!" entgegnete John etwas gereizt. „Ah, das muß es sein! Senton Road 143a" rief Frank erfreut aus, als er das fragliche Gebäude entdeckte. „O.k., laßt uns reingehen!" meinte Sven und betrat den Haupteingang.

Gemeinsam fuhren sie ins oberste Stockwerk und betraten ein geräumiges Büro. Die Sekretärin erwartete sie schon und führte sie in einen großen Besprechungsraum. Wenig später erschien eine große, stärker gebaute Person mit einer qualmenden Zigarre im Mundwinkel, die sich als Mr. Gomez vorstellte. Nach einer kurzen, förmlichen Begrüßung kam er gleich zur Sache. „Gentlemen, wie Sie sicherlich wissen, haben wir in unserer Firma des öfteren Kunden, die uns ‚heikle'



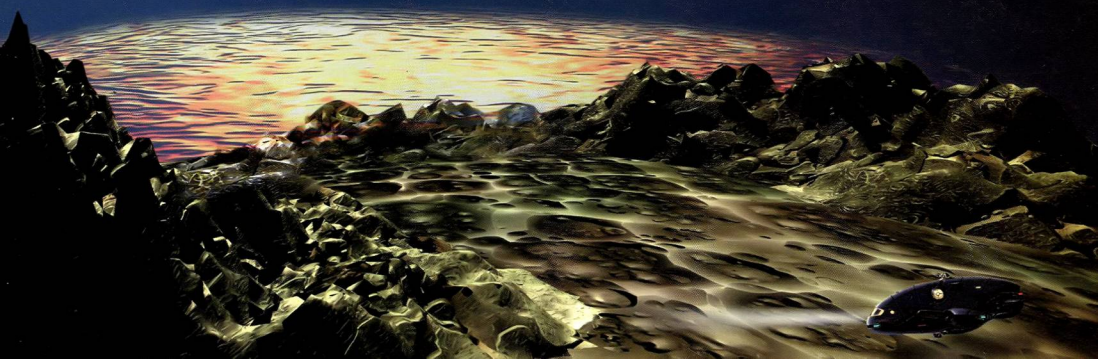
Produkte zum Transport anvertrauen", er legte die Betonung auf das Wort „heikle". „Wir vermitteln diese wiederum an bestimmte Transporteure, wie in diesem Fall an Sie! Dafür, daß Sie diesen Job übernehmen, werden wir natürlich sehr gut bezahlen." „Aber was passiert, wenn der Zoll diese ‚heiklen Produkte' bei uns findet?" fragte John vorsichtig nach. „Tja, das ist nicht unser Problem, Sie müssen die Ware lediglich abliefern. Wie Sie das machen, ist Ihre Sache!" antwortete Mr. Gomez trocken.

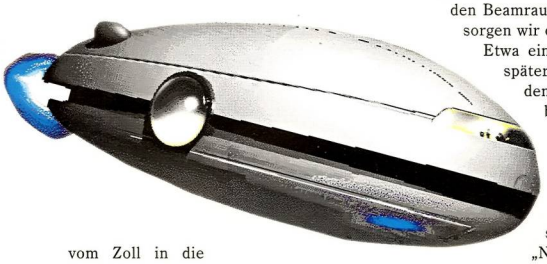
„Gut, aber wie hoch ist die Bezahlung!" fragte Sven, der sich immer als erster um die finanziellen Dinge der Crew kümmerte. „Wenn Sie die Ladung heute an Bord Ihres Schiffes nehmen und es spätestens in einer Woche in unserem Büro auf Antolos abliefern, erhalten Sie von uns eine halbe Million Credits", antwortete Mr. Gomez. „Abgemacht!" antwortete Frank, nachdem er mit den drei anderen kurze Blicke getauscht und gesehen hatte, daß alle einverstanden waren.

„Um welche Art von Ware handelt es sich eigentlich?" setzte er noch fragend hinzu. „Nichts Besonderes, nur einige Tonnen radioaktives Material. Aber unser Kunde benötigt es für geheime Forschungszwecke. Nur leider darf er auf Antolos keine größeren Mengen an radioaktivem Material einführen, ohne mit den Behörden in Konflikt zu geraten. Daher kümmern wir uns um den Transport", antwortete Mr. Gomez, der immer noch genüßlich an seiner Zigarre schmauchte. „Aber bedenken Sie, daß Sie unter keinen Umständen länger als acht Tage Zeit haben, um die Ware sicher auf Antolos abzuliefern." „Ja, das ist uns bekannt, wir werden Sie nicht enttäuschen", meinten die vier übereinstimmend.

„Als Vorschuß werden wir Ihr Raumschiff auftanken, damit Sie genug Treibstoff haben, um nach Antolos fliegen zu können. Zudem zahlen wir Ihnen etwas von dem Geld im voraus aus – der Rest kommt bei Ablieferung", fügte Mr. Gomez hinzu, als er die notwendigen Papiere zum Unterschreiben aus seinem Ordner kramte. Sven und Frank lasen die Verträge genau durch und setzten schließlich, nachdem sie festgestellt hatten, daß alles mit rechten Dingen zuging, ihre Unterschrift darunter. Auch Mr. Gomez unterzeichnete und reichte ihnen abschließend noch einen Drink.

Mit froher Miene verließen die vier das Büro und machten sich auf den Weg zu den Docks, um die Fracht aufs Schiff zu verladen. „Wir werden in den Frachtpapieren einfach irgendeine andere Ware deklarieren", schlug Mike vor. „Dann müssen wir aber hoffen, daß niemand





vom Zoll in die Behälter sieht", warf Frank ein, der immer etwas vorsichtiger als die anderen war. „Und wenn schon. Den Zöllnern ist das sowieso egal, vor allem, wenn wir ihnen eine Kleinigkeit zustecken..." „Ja, das ist richtig, ich hatte noch nie Probleme mit illegalen Waren", rief John von hinten. „Mit dem nötigen Kleingeld können wir in einer schwierigen Situation jeden Zöllner davon überzeugen, daß er beide Augen zudrückt."

Nach einem kurzen Fußmarsch kamen sie zurück zur Whale, wo ein kleiner Trupp Dockarbeiter schon auf sie wartete. „Wir können sofort mit dem Verladen beginnen", meldete sich ein kräftiger Mann zu Wort, der der Chef der Arbeiter zu sein schien. „Gut", antwortete Frank schnell, als er mit seiner Codekarte den Zugang zu den Fracht- und Beamdocks öffnete.

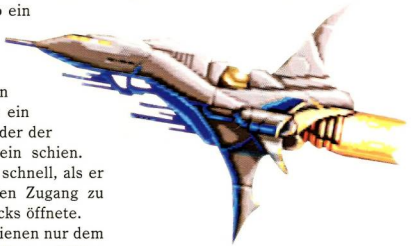
Diese speziellen Docks dienen nur dem Ent- und Beladen von Raumschiffen. Die Waren werden auf dem Planeten in spezielle Beamkammern verladen und anschließend auf das jeweilige Raumschiff gebeamt. Das Entladen funktioniert analog dazu, nur daß die Waren zuerst in die Zollkammern gebeamt und von den jeweiligen Zöllnern kontrolliert werden.

„Bringt die Kisten erst mal in den Beamraum, den Rest besorgen wir dann selbst."

Etwa eine halbe Stunde später war alles verladen, und die vier betrachteten die großen Kisten, die ordentlich im hinteren Bereich des Laderaums gestapelt waren.

„Na gut, dann wollen wir einmal die Frachtpapiere etwas ‚korrigieren', meinte Frank, als er die Mappe mit den wichtigen Blättern durchsah. „Da brauchst du ja unsere Hilfe nicht", antwortete Sven. „Ich werde mit Mike zusammen den Start vorbereiten." „Geht nur, ich schaff das schon", bemerkte Frank und begab sich in Richtung Cockpit, während Mike und Sven alles für den Start klarmachten.

„Sieh dir das mal an, John!" rief F rank ganz entzückt aus, und



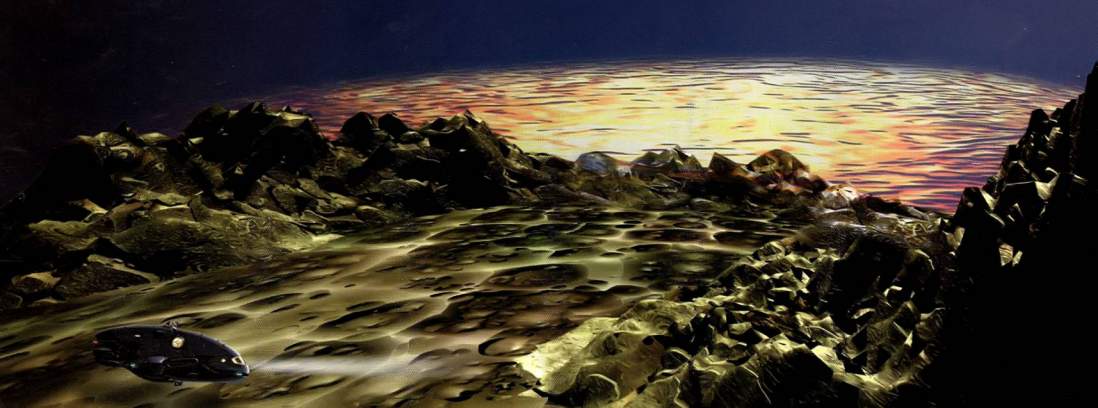
hielt John die gefälschten Dokumente unter die Nase. „Gute Arbeit, Frank!" lobte ihn John, nachdem er prüfend die Papiere gegen das Licht gehalten und sämtliche Stellen aufs genaueste geprüft hatte. „Wirklich gut! Du hast dich selbst übertroffen." „Ich glaube nicht, daß jemand etwas bemerken wird. – Also laßt uns aufbrechen." Über Funk rief er die anderen beiden zu sich, die in der Zwischenzeit das Schiff startklar gemacht hatten.

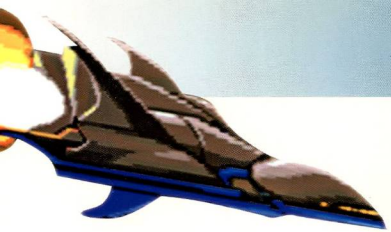
„Eigentlich könnten wir noch einen kleinen Abstecher auf Securon machen und uns in den örtlichen Spielhallen etwas entspannen", schlug John vor, als er den gerade programmierten Kurs zum Hauptplaneten des Chemata Systems, Antolos, betrachtete. „Wir benötigen nur vier Tage dorthin, das bedeutet, wir können noch seelenruhig zwei Tage auf Securon verbringen. Es liegt ohnehin auf dem Weg." „Ja, das ist eine hervorragende Idee, mit dem Geld, das wir von Mr. Gomez erhalten haben, können wir es uns gutgehen lassen", meinte auch Sven zustimmend, der für spontane Ideen immer zu haben war. „Nun ja, eigentlich habt ihr ja recht", begann Frank, „aber wir sollten unseren Auftrag auf jeden Fall termingerecht erledigen." „Klar, das versteht sich von selbst. Aber etwas Spaß können wir uns doch nach dieser langen Zeit mal wieder gönnen, oder?" setzte Mike nach.

Gesagt, getan. John programmierte den Kurs um, und sie starteten die Whale mit dem neuen Ziel: Securon.

Pünktlich trafen sie auf dem Hauptplaneten des Niomir-Systems ein. Nachdem sie das Raumschiff in einer Warteschleife im Orbit geparkt hatten, beamten sie sich in die Hauptstadt hinunter und stürzten sich von einer Vergnügung in die nächste.

Securon ist ein Paradies für Spieler und Vergnügungssüchtige jeder Art. Diese Stadt kann einfach jedem etwas bieten. So war es natürlich nicht verwunderlich, daß die Crew der Whale doch etwas länger als geplant auf Securon verweilte und das Lieferdatum nicht so richtig ernst nahm. Erst als sie schon einen Tag überfällig war, konnte sie sich von der herrlichen Atmosphäre losreißen und ging zurück an Bord...





WHALES VOYAGE II
DIE ÜBERMACHT

Optionen

Falls Sie „Whale's Voyage II" nicht im Vollbild-Modus spielen, finden Sie in der Fensterleiste einige Optionen, mit denen sich das Spiel an Ihre Hardware anpassen läßt.

Datei

Mit „Neu" starten Sie ein neues Spiel.



Anzeige

Hier verstecken sich diverse Funktionen zur Anzeige und Geschwindigkeit von „Whale's Voyage II". Beachten Sie, da sich das Spiel zwar auch mit mehr als 256 Farben darstellen läßt, daß dadurch aber die Geschwindigkeit sinkt. Deshalb erhalten Sie beim Spielstart einen kurzen Hinweis, falls Sie unter Windows mehr als 256 Farben eingestellt haben.

Vollschirm
Diese Option schaltet das Windows-typische Fenster aus und schaltet das Spiel in den Vollbild-Modus.



Fenstergröße
Hier legen Sie die Größe des Fensters fest, in dem Sie „Whale's Voyage II" spielen. Beachten Sie, da diese Größe zu Ihrer Bildschirmauflösung unter Windows passen muß. Andernfalls kann es passieren, daß nicht das gesamte Fenster zu sehen ist. Berücksichtigen Sie unter Windows 95 auch, daß die Task-Leiste ein Stück vom Bildschirm beansprucht.



Geschwindigkeit
Falls Sie über einen Pentium verfügen, können Sie hier die Geschwindigkeit anpassen. Auf schnelleren Rechnern kann „Whale's Voyage II" flüssiger laufen. Kommt Ihr PC ins Stottern, wählen Sie „Normal" oder „Alle Bilder in Echtzeit".



Super VGA
Mit „Super VGA" schalten Sie ein „Antialiasing" hinzu. Dieses Verfahren glättet die Kanten von Objekten und läßt sie weniger pixelig erscheinen.



Erweiterte Sicht
In den 3D-Teilen können Sie durch Anwahl von „Erweiterte Sicht" im Menü „Anzeige" die Darstellung des 3D-Teils vergrößern.

Klang

Effekte
Hier können Sie die Soundeffekte im Spiel ein- bzw. ausschalten.



Musik
Falls Ihnen die Musik im Laufe des Spiels auf den Geist geht, schalten Sie sie hier ab.



Spielsteuerung

Das gesamte Spiel wird mit der Maus gesteuert. Ein Klick mit der linken Maustaste aktiviert entweder ein Symbol, oder Sie gelangen in ein Menü. Wollen Sie ein Menü verlassen, drücken Sie einfach die rechte Maustaste – oder Sie bewegen den Mauszeiger in einen Bildschirmbereich, in dem er sich in ein „X" verwandelt, und drücken die linke Maustaste. Alternativ können Sie auch die Taste [ESC] drücken. In der 3D-Welt steuern Sie die Party am besten mit Hilfe der Cursortasten. Eine zweite, doch weniger empfehlenswerte Möglichkeit ist die Steuerung per Maus. Im Fenster verändert sich der Mauszeiger in einen Richtungspfeil. Wenn Sie nun die Maustaste drücken, bewegt sich die Party in die entsprechende Richtung.
Im 3D-Teil stehen folgende Tasten zur Spielsteuerung zur Verfügung:

Strg	schießen
Alt	seitwärts bewegen (gemeinsam mit Cursor)
Alt-Gr	seitwärts bewegen und schießen
Cursortasten	vor/zurück/links/rechts
Shift	Beschleunigung von vor/zurück
Bild runter	Blick senken
Bild rauf:	Blick heben
Pos1	Blick wieder geradeaus
+/-	Karte zoomen
Tab	Karte in 3D-Fenster ein/ausblenden.

Spiel speichern, laden und beenden

Sobald Sie sich auf der „Whale" befinden, gelangen Sie mit der Taste [ESC] zu einem Menü, in dem Sie das aktuelle Spiel sichern, beenden oder einen alten Spielstand laden können.



Zum Speichern stehen Ihnen neun Speicherplätze zur Verfügung. Klicken Sie einfach auf die gewünschte Ziffer, und der aktuelle Spielstand wird unter dieser Ziffer gespeichert.



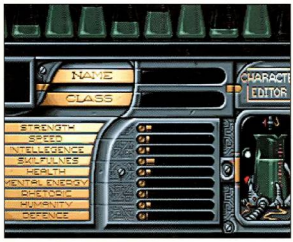
Spielstart

Zu Beginn haben Sie die Möglichkeit, ein neues Spiel zu beginnen oder ein altes fortzusetzen. Spielen Sie „Whale's Voyage II" zum ersten Mal, müssen Sie zunächst eine Mannschaft entwerfen. Klicken Sie dazu auf „New Game", um ein neues Spiel zu starten.

Der Charaktereditor

Im Charaktereditor müssen Sie zunächst eine Crew für die Whale „zusammenmixen". Sie haben die Möglichkeit, eine erfahrene Mannschaft aus dem ersten Teil zu übernehmen oder eine neue zusammenstellen. Beides hat Vor- und Nachteile: Reaktivieren Sie Ihre alte Crew, können Sie die bereits mühsam erworbenen Erfahrungsstufen übernehmen, allerdings sind die Leute um 20 Jahre gealtert. Entscheiden Sie sich für eine neue Truppe, hat auch dies Nachteile. Jeder frisch generierte Charakter besitzt nun auch immer eine negative Eigenschaft, die sich unter Umständen höchst unvorteilhaft auswirkt.







Altes Team übernehmen

Klicken Sie auf das obere blaue Symbol, auf dem eine kleine Gruppe abgebildet ist, und bestätigen Sie. Anschließend erfolgt eine Abfrage nach dem Verzeichnis, in das Sie „Whale's Voyage I" installiert haben. Geben Sie hier den Pfad an, und bestätigen Sie mit [Enter]. Abschließend genügt ein Klick auf „Spiel beginnen", und Sie können Ihre alte Crew wieder zum Leben erwecken.

Ein neues Team erstellen

Haben Sie den ersten Teil noch nicht gespielt, oder wollen Sie mit einem neuen Team starten, wählen Sie „Charakter erstellen". Die Mannschaft setzt sich aus vier Charakteren zusammen, denen Sie bestimmte Eigenschaften zuweisen können.
In der obersten Zeile befinden sich zehn unterschiedlich gefüllte Flaschen, von denen jede eine Eigenschaft repräsentiert. Klicken Sie darauf, um die Charaktereigenschaften so einzustellen, wie Sie es sich vorstellen. Sie können allerdings nicht alle Eigenschaften auf Maximum setzen. Da es auch in „Whale's Voyage II" keine Übermenschen gibt, müssen Sie bestimmte Eigenschaften zurücknehmen, bevor Sie einen Charakterwert erhöhen können. Sie dürfen sich auch dem Zufall unterwerfen. Sobald Sie die rechts außen stehende Fasche wählen, verteilt der Computer die Charaktereigenschaften zufallsgesteuert. Nachdem Sie alle Eigenschaftswerte aufgeteilt haben, klicken Sie auf die große Fasche, um zu den nachteiligen Eigenschaften zu gelangen.
Jede Spielfigur muß eine negative Eigenschaft besitzen. Die einzige Ausnahme bilden Crewmitglieder, die aus dem ersten Teil von „Whale's Voyage" übernommen wurden. Nachdem Sie sich ein Handicap für die Figur ausgesucht haben, geht es zum nächsten Menü.
Falls Sie es sich anders überlegt haben und eine andere negative Eigenschaft zuteilen wollen, drücken Sie die rechte Maustaste, um noch einmal zu den Nachteilen zu gelangen. Die Nachteile ziehen folgende Unarten nach sich:



Überempfindlich
Der Charakter nimmt zeitweise keine Befehle entgegen, besonders, wenn er schwer verletzt oder geschwächt ist.



Schwächeanfall
Es können plötzliche Schwächeanfälle auftreten.



Choleriker
Der Rhetorikwert bei einem solchen Charakter kann zeitweise auf Null sinken. Außerdem gibt es Leute, mit denen ein Choleriker nicht spricht, weil sie ihm unsympathisch sind.



Kaufsüchtiger
Ein Kaufsüchtiger wird, sobald man sich in einem Shop befindet, vom Zwang übermannt, Dinge zu kaufen, von denen er glaubt, sein Team benötige sie.



Epileptiker
eitweise treten epileptische Anfälle auf.



Sehstörungen
Der Charakter sieht plötzlich sehr schlecht. Führt diese Spielfigur die Gruppe an, hat dies Auswirkungen auf das Sichtfeld der gesamten Mannschaft.



Beschränkte Lernfähigkeit
Der Charakter erlernt nur vier Fähigkeiten während des gesamten Spiels. Ein „normaler" Charakter dagegen kann sich bis zu sieben aneignen.



Kälteempfindlich
Sobald die Temperatur unter 21 Grad sinkt, hat ein solcher Charakter gesundheitliche Probleme.



Tolpatsch
Die Person kann schon mal plötzlich einen Gegenstand fallen lassen.



Wichtigtuer
Er stellt plötzlich die Gruppenaufgaben um, indem er die Mannschaft anhält und meint: „Moment, das machen wir ganz anders!".

Nachdem Sie der Figur einen Nachteil verpaßt haben, müssen Sie ihre schulische Bildung festlegen. Welchen Beruf sie ausüben kann, hängt davon ab, welche Schule oder Universität sie besucht hat. Folgendes ist möglich:

Militärakademie	Soldat
Hoodson Medizin-Schule	Arzt
Araner Klosterschule	Araner
PSI-Institut	Psi-Magier
Biologie-Zentrum	Biochemiker
Kopfgeldjägervereinigung	Kopfgeldjäger
Technische Universität	Elektroniker
Kommunikationsinstitut	Rhetoriker
Raumfahrt-Akademie	Pilot
Cybertech-1-Schule	Cybertechniker

Abschließend brauchen Sie dem Charakter nur noch einen Namen zu geben und durch einen Klick mit der linken Maustaste auf das Namensfeld zu akzeptieren.



Fähigkeiten der Berufe

Ein Charakter kann im Lauf des Spiels unterschiedliche Fähigkeiten erwerben; diese sind abhängig von seiner Berufswahl. Einige erfordern mentale Energie. Wie viele mentale Punkte für die Anwendung einer Fähigkeit notwendig sind, wird während des Spiels in der Textzeile angezeigt. Erscheint statt einer Zahl ein Fragezeichen, ist es dem Charakter nicht bekannt, wieviel mentale Energie für die Aktion benötigt wird.

Automatisch nachladen:
Automatisches Nachladen erspart einige Handgriffe, denn wenn eine Waffe leergeschossen ist und die betreffende Person ein weiteres Magazin besitzt, wird es automatisch nachgeladen.

Mental bestehlen:
Mit dieser Fähigkeit kann man einer fremden Person Gegenstände wegnehmen.

Brainblast:
Der Brainblast ist ein gefährlicher Zauberspruch, der das Opfer sofort tötet.

Computer manipulieren:
Ein Computer kann mit dieser Fähigkeit manipuliert werden. Als Computer zählen auch Sicherheitstüren und ähnliche technische Einrichtungen.

Ehrlichkeit prüfen:
Mit dieser Fähigkeit erfährt man den Ehrlichkeitswert eines Gegners.

Einschüchtern:
Eine Person, die eingeschüchtert wurde, ist leichter dazu zu bewegen, das zu tun, was man von ihr will.

Entgiften:
Ein Arzt kann eine vergiftete Person mit dieser Fähigkeit heilen.

Essenzen benutzen:
Hiermit können gefundene Essenzen verwendet werden.

Essenzen identifizieren:
Dies ermöglicht es einer Person, gefundene Essenzen zu identifizieren.

Fallen suchen:
Falls auf dem Weg vor der Gruppe eine Falle ausgelegt sein sollte, kann man sie mit dieser Fähigkeit finden.

Feuerball:
Der Feuerball ist ein Zauberspruch, der nur von erfahrenen Psi-Magiern beherrscht wird. Einmal angewendet, richtet er großen Schaden an.

Gegenstände schätzen:
Ein gefundener Gegenstand läßt sich schätzen. Sein Wert kann von Planet zu Planet variieren. Damit kann man überprüfen, ob ein Händler einen fairen Preis bietet.

Gegner identifizieren:
Diese Fähigkeit gibt genaue Auskunft über die Werte der nächststehenden Person.

Hypnotisieren:
Wird jemand hypnotisiert, kann man ihn leichter überzeugen, das zu tun, was man von ihm will.

Lähmen:
Wird ein Charakter gelähmt, kann er sich nicht mehr bewegen und folglich auch nicht mehr angreifen.

Scanner mit erweitertem Wissen verwenden:
Besitzt man diese Fähigkeit, kann man den gesamten Dungeonbereich untersuchen, ohne selbst an jedem Ort anwesend sein zu müssen. Besonders praktisch ist die gleichzeitige Verwendung mit einem Roomscanner.

Spuren suchen:
Falls Spuren vorhanden sind, können sie mit dieser Fähigkeit entdeckt werden.

Waffen identifizieren:
Mit dieser Fähigkeit kann ein Charakter jede beliebige Waffe genauer untersuchen. Das heißt, er kann Werte wie Schußanzahl, Stärke, Gruppenschaden und ähnliches feststellen.

Wiederbeleben:
Falls ein Charakter ums Leben gekommen ist, läßt er sich wiederbeleben. Allerdings kostet dies viel mentale Energie.

Wunden heilen:
Wenn jemand verletzt ist, können mit dieser Fähigkeit die Wunden geheilt werden.

Der Handelsbildschirm

Wie schon der Vorgänger gliedert sich auch „Whale's Voyage II" in einen Handelsteil, der auf der „Whale" stattfindet, und einen 3D-Teil, in dem sich das Team auf der Planetenoberfläche befindet.

1 Telefonieren
2 Sternenkarte
3 Beamer
4 Barvermögen
5 Extras kaufen
6 Extras verkaufen
7 Waren kaufen
8 Waren verkaufen









Telefonieren

Dieses Symbol dient dazu, Personen, die man im Lauf des Spiels kennenlernt, anzurufen.

Sternenkarte

Nach der Wahl dieses Icons erscheint eine Karte der Galaxie, in der die einzelnen Sonnensysteme angewählt werden können. Besitzen Sie ausreichend Treibstoff, werden Sie gefragt, ob Sie zum entsprechenden System fliegen möchten.

Beamer

Mit diesem Gerät beamen Sie sich auf die Oberfläche des Planeten, in dessen Orbit sich die „Whale" gerade befindet.

Extras kaufen

Sofern es das Portemonnaie zuläßt, kann die „Whale" mit jeweils vier Extras pro Planet ausgestattet werden. Wenn es zum Beispiel während eines Fluges zu einer Konfrontation mit Piraten kommt, können Waffen und Schilde äußerst nützlich sein. Hier wird auch der Treibstoff angeboten, den die „Whale" für ihre Reisen benötigt. Lassen Sie bei der Spritberechnung immer etwas Vorsicht walten. Es kann durchaus passieren, daß Sie auf dem einen oder anderen Planeten keinen Treibstoff bekommen.

Die Extras

Back-Shield:
Dieser Schild schützt die Whale gegen feindliche Treffer von hinten.

Battle-Computer:
Der Battle-Computer benachrichtigt Sie, wenn er einen Frachter entdeckt hat, den Sie überfallen könnten.

Hinweis: Wenn Sie sich dafür entscheiden, müssen Sie sich vor der interstellaren Polizei in acht nehmen.



Nachdem Sie die Begleitschiffe des Frachters zerstört haben, bewegen Sie die „Whale" auf das Feld Ihres Opfers, um es zu entern.

Bottom Gun:
Mit dieser Kanone können Sie sich bei einem Weltraumkampf gegen Piraten und andere Feinde verteidigen.

Economy Scanner:
Mit diesem speziellen Scanner erhalten Sie im Handelsteil eine Übersicht über alle Waren, die in den einzelnen Sonnensystemen gekauft werden können.

Enemy Identifier:
Der Enemy Identifier kann feindliche Raumschiffe identifizieren und Ihnen Auskunft über Stärke und Bewaffnung der einzelnen Schiffe geben.

Extended Firepower Type 1:
Dieses Extra erhöht die Feuerkraft der Kanonen der „Whale" und ist daher nur wirksam, wenn Sie entweder die Top Gun oder die Bottom Gun besitzen.

Extended Firepower Type 2:
Dieses Extra erhöht die Feuerkraft der Kanonen der „Whale" und ist daher ebenfalls nur wirksam, wenn Sie entweder die Top Gun oder die Bottom Gun besitzen.

Extra Engine:
Dieser Zusatzantrieb für die „Whale" hilft, Treibstoff auf längeren Flügen zu sparen.

Extra Laderaum:
Der Extra-Laderaum macht es möglich, die Transportkapazität der „Whale" zu erhöhen.

Extratank:
Durch den Extratank kann man mehr Treibstoff aufnehmen und somit längere Distanzen zurücklegen.

Flexibility:
Mit dem Flexibility-Aggregat wird das Raumschiff wendiger. Bei einem Weltraumkampf kostet es nicht so viele







Bewegungspunkte, um es um 90 Grad zu drehen. Dafür muß man einen höheren Treibstoffverbrauch in Kauf nehmen.

Front-Shield:
Der Front-Shield schützt gegen Treffer von vorne. Zusammen mit dem Back-Shield ergibt es den optimalen Schutz.

Fuel Optimizer:
Der Fuel Optimizer spart Treibstoff bei jedem Flug.

Gleiter:
Mit dem Gleiter können Sie über Planetenoberflächen fliegen, um Städte zu entdecken oder um mit Hilfe von anderen Extras nach Bodenschätzen Ausschau zu halten.

Intercooler (Kühlaggregat):
Der Intercooler kühlt den Laderaum. Dadurch können Waren transportiert werden, die bei normalen Temperaturen verderben würden.

Koordinatenanzeige:
Besitzt man einen Gleiter, wird mit diesem Extra angezeigt, auf welcher Position man sich gerade über dem Planeten befindet.

Mineral Scanner:
Mit diesem Zusatzgerät können Sie Bodenschätze auf den Planetenoberflächen lokalisieren. Dazu müssen Sie aber zuerst einen Gleiter besitzen.

Mining Device (Abbauroboter):
Das Mining Device kann geortete Bodenschätze von der Planetenoberfläche bergen. Es nützt sich jedoch bei jeder Verwendung ab. Auch dieses Extra können Sie nur einsetzen, wenn Sie schon einen Gleiter besitzen.

Top Gun:
Mit dieser Kanone können Sie sich bei einem Weltraumkampf gegen Piraten und andere Angreifer verteidigen.

Extras verkaufen

In Zeiten knapper Geldmittel können Sie hier Ihre Extras in bare Münze umwandeln.

Waren kaufen

Dieser Button bringt Sie zum Händler des Planeten, bei dem Sie Waren kaufen können. Die Preise differieren von Planet zu Planet. Auf einigen Planeten werden auch





nicht so ganz legale Güter angeboten, die hohe Profite einbringen können – sofern Sie nicht von der Zollbehörde erwischt werden! Seien Sie unbedingt darauf gefaßt, daß gelegentlich auch der Fiskus zuschlägt. In diesem Fall steht Ihnen eine Steuerzahlung, die sich nach Ihrem Vermögen richtet, ins Haus.

Waren verkaufen

Zum erfolgreichen interplanetarischen Handel gehört natürlich auch, daß Sie irgendwo Ihre Waren verkaufen können. Hier sind Sie an der richtigen Adresse.

Der Weltraumkampf

während der zahlreichen Kreuzfahrten durch das Universum kann es ohne weiteres passieren, daß Sie die Bekanntschaft einiger Piraten machen, die Sie gerne von





der Last Ihrer Fracht befreien möchten. In diesem Fall kommt es zum Kampf. Besitzen Sie keinerlei Waffen, bleibt Ihnen nur die Flucht. Haben Sie jedoch in weiser Voraussicht in zahlreiche Extras investiert, können Sie sich zur Wehr setzen.

1 **Bewegungspunkte**
Zeigt die Zahl der noch verbleibenden Bewegungspunkte an. Jede Aktion benötigt eine bestimmte Zahl von Bewegungspunkten. Einige Extras erhöhen die Zahl der Punkte.

2 **„Whale" bewegen**
Durch Aktivieren dieses Icons wird die „Whale" um ein Feld in die Richtung bewegt, in die sie gerichtet ist. Diese Funktion kann auch aufgerufen werden, indem man direkt in den Spielraster klickt.

3 **Whale nach links drehen**
Die „Whale" wird um 90 Grad nach links gedreht.

4 **Whale nach rechts drehen**
Die „Whale" wird um 90 Grad nach rechts gedreht.

5 **Aufgeben**
Dieses Icon beendet den Kampf durch Kapitulation. Das hat aber den Nachteil, da man von den Gegnern völlig ausgeplündert wird.

6 **Schadenspunkte**
Zeigt Ihnen, wie es um Ihr Schiff bestellt ist. Bei Null fällt die „Whale" auseinander. Mit Hilfe von Schilden läßt sich dieser Wert verbessern.

7 **Extras**
Hinter diesen Icons verbergen sich die Funktionen erworbener Extras. Besitzen Sie zum Beispiel eine Kanone, können Sie hier mit Hilfe eines Buttons das Feuer erwidern.

8 **Runden beenden**
Hier beenden Sie die Runde und übergeben den Zug an die Piraten.

Sie haben die Schlacht überstanden, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt wurde:

1 Alle gegnerischen Raumschiffe sind vernichtet
2 Sie haben sich ergeben, was aber unweigerlich mit dem Verlust aller Waren beziehungsweise Zahlungsmittel verbunden ist.



Diese Form von Bekanntschaft ist untrennbar mit Verlust von Eigentum verbunden

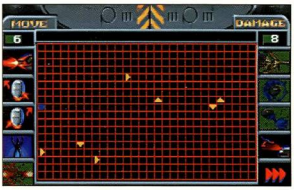
3 Wenn links und/oder rechts kleine Pfeile aufleuchten, so besteht auch die Möglichkeit der Flucht. Hat die Whale den rechten oder linken Bildschirmrand erreicht, konnte sie fliehen, und der Kampf ist vorbei.
4 Sie werden von den Piraten in tausend Stücke geschossen. Verständlicherweise bedeutet dies das Ende des Spiels.

Neben Piraten können Sie auch auf ein Asteroidenfeld treffen. Hier bleibt Ihnen nur die Wahl zwischen geschickten Ausweichmanövern und dem Zerstören der Asteroiden.

Der 3D-Teil

Der Hauptteil des Spiels liegt im 3D-Teil, in dem Sie Ihre Mannschaft durch Städte steuern und dabei diverse Aufgaben zu erfüllen haben.

1 **Automapping**
2 **Benutzte Extras (z.B. Scanner etc.)**
Bei einem Klick auf den Ausrüstungsgegenstand wird dieser benutzt.
3 **Benutzte Waffe**
Klickt man auf eine hier abgebildete Waffe, greift der Träger die Person an, die ihm am nächsten steht.
4 **Abbildung des aktuellen Party-Mitglieds**
5 **Aktionen**
Innerhalb dieses Menüs finden Sie zahlreiche Funktionen zum Charakter. Je nach Spielsituation können Sie verschiedene Aktionen einleiten.
6 **Charakterdaten**
Hier finden Sie Angaben zur Gesundheit und dem aktuellen Stand der Mentalen Energie.
7 **Aktuelle Stufe**
Dieses Icon zeigt die aktuelle Stufe des Charakters. Hier können Sie zum Beispiel erkennen, wann die Spielfigur eine Stufe aufsteigen kann.
8 **Beruf**
Nach einem Klick erscheint ein kleines Menü mit den berufsspezifischen Fähigkeiten des Charakters.
9 **Allgemeine Funktionen**
Diese Leiste bringt Sie zu den allgemeinen Funktionen (Nehmen, Sprechen usw.) einer Spielfigur.







Suchen Sie auf jedem Planeten die Händler auf. Dort gibt es so nützliche Dinge wie diese Infrarot-Einheit oder auch Waffen zu kaufen

10 **Gruppenaufgabe**
Mit wenigen Handgriffen können Sie hier der Figur eine Aufgabe innerhalb der Gruppe zuweisen. Folgende Aufgaben sind möglich:

L – Leader (Gruppenführer)
Der Leader ist der Anführer der Gruppe und somit derjenige, der vorangeht. Er tritt als erster in eventuelle Fallen, die nicht entdeckt wurden.
S – Scout (Späher)
Ist bei einem Charakter diese Funktion angewählt, sucht er automatisch nach Fallen und warnt die Gruppe, wenn er welche findet.
J – Joker (Spaßvogel)
Ist ein Charakter mit dieser Funktion belegt worden, so versucht er, die Moral der Gruppe durch das Erzählen von Witzen zu heben. Ist die Moral der Party hoch, bedeutet das, daß man sie im Kampf nicht so leicht einschüchtern kann.
M – Merchant (Händler)
Hier ist die selektierte Person für den Finanzhaushalt der Party zuständig. Das bedeutet, daß die Anzahl der Credits, die die Gruppe besitzt, eingeblendet wird.
W – Weighter (Gewichtskontrollor)
Der Gewichtskontrolleur gibt in dem



Textfenster statt des Namens das Gewicht an, das jeder der vier Spieler gerade mit sich führt, und warnt, wenn ein Mitglied überladen ist.

U - User (Benutzer)

Ist diese Funktion gewählt, werden im Textfenster statt des Namens die aktuelle Temperatur sowie der momentane Sauerstoffgehalt der Luft angezeigt.

Wollen Sie sicher sein, daß der Charakter seine Aufgabe wirklich erfüllt, teilen Sie ihm eine zu, der er von seinen Eigenschaften her gewachsen ist.

11. Beamen

Dieser Button bringt Sie zurück auf die „Whale".

Tips & Tricks

Nachfolgend finden Sie einige Tips und Tricks. Sie können Ihnen vielleicht weiterhelfen, um über eventuelle Startschwierigkeiten hinwegzukommen, oder sie mögen Hinweise zu Lösungen geben. Sie können dieses Kapitel aber vorerst auch überspringen und versuchen, die ersten Schritte selbst zu unternehmen.

Zusammenstellung der Party

Man sollte seine Party sorgfältig auswählen, um im späteren Verlauf des Spiels ein starkes Team beisammen zu haben. Da man nur vier Charaktere wählen kann, es aber sechs verschiedene Berufe gibt, ist die richtige Auswahl sehr wichtig. Jeder Beruf hat seine besonderen Vorteile, daher ist es empfehlenswert, vier verschiedene Charaktere mit vier unterschiedlichen Berufen zu erstellen. Es kann hierbei sicherlich nicht schaden, sowohl einen Charakter mitzuführen, der körperlich stark ist, als auch einen, der sich von den anderen geistig abhebt.

Töten von Personen

Töten Sie niemals Personen, die Sie nicht direkt angreifen, denn vielleicht ist gerade jene Person im späteren Handlungsverlauf wichtig, um das Spiel zu lösen. Tun Sie es trotzdem, könnten sie leicht in eine Sackgasse geraten, und das Spiel ist somit nicht mehr lösbar!

Waffen nachladen

Kauft man eine Waffe, ist diese natürlich nicht geladen. Daher benötigt man ein Magazin, das ebenfalls bei Waffenhändlern erhältlich ist. Es ist jedoch nicht nötig, für jede Waffe ein eigenes Magazin zu verwenden. Jedes Magazin paßt auf jede Waffe, da es ein spezielles Waffenerkennungsgerät sowie einen Größenadapter enthält, der es an jede gewählte Waffe automatisch anpaßt.

Waren

Will man mit den auf den Planeten angebotenen Gütern Handel treiben, ist es ratsam, die „Whale" mit einem entsprechenden Kühlaggregat auszurüsten (nur auf bestimmten Planeten erhältlich), damit die empfindlichen Waren auf den doch längeren Flügen nicht verderben. Im speziellen wären dies: Infusionen, Implantate und Alienschleim.

Reisen mit der „Whale"

Will man mit der „Whale" von einem Sonnensystem zum nächsten fliegen, benötigt man dafür natürlich eine bestimmte Menge Treibstoff, die von der Distanz zum Ziel abhängt. Außerdem ist es auch von Bedeutung, wieviel man geladen hat. Denn ist der Laderaum gefüllt, wird für dieselbe Strecke natürlich wesentlich mehr Treibstoff benötigt.

Tote Charaktere

Stirbt ein Charakter im Lauf des Spiels, kann man zwar momentan nichts mehr mit ihm anfangen, aber es besteht die Möglichkeit, ihn wiederzubeleben. Man benötigt hierfür jedoch einen starken Magier oder Arzt in der Gruppe, der die entsprechende Fähigkeit besitzt. Ist das nicht möglich, findet man in manchen Städten ein sogenanntes „Healing-Device", das es erlaubt, Wunden zu heilen oder Personen wiederzubeleben. Je nach dem Grad der Verwundung und der Stufe, auf der sich der Charakter befindet, berechnet sich auch der Preis für die Heilung.



Ihr CD-Cover zum Ausschneiden

1 Vorderseite

Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.

Und so geht's:

- **Schneiden Sie die Vorder- und Rückseite entlang der Ränder aus;**
- **Knicken Sie die Rückseite an den gestrichelten Linien;**
- **Öffnen Sie die CD-Box, indem Sie die Einlage vorsichtig heraushebeln;**
- **Vorder und Rückseite einlegen – fertig!**

1 Rückseite

BG Special 12 · Science-Fiction-Compilation

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise finden Sie im Abschnitt „Wichtige Infos zu allen Spielen" des Installationsprogramms.

Systemanforderungen

Um alle Spiele der „Science-Fiction-Compilation" spielen zu können, müssen mindestens folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

- IBM-PC oder 100 % Kompatible
- MS DOS 5.0, Windows 3.1 oder höher
- mind. 386DX mit 33 MHz oder 100 % Kompatible
- mind. 8 MB RAM
- mind. 550 KB freier Arbeitsspeicher
- VGA -Grafikkarte
- Festplatte mit mind. 17 MB freiem Speicherplatz
- mind. Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk
- Microsoft-kompatible Maus
- Soundblaster, Adlib, oder 100% kompatible Soundkarte

Installation

Wechseln Sie in das Hauptverzeichnis der CD-ROM und geben Sie folgende Zeile ein:

BGINSTAL

Damit starten Sie das Installationsprogramm.

Installation der Windows-Programme:
Zur Installation der Windows-Version von „Whale's Voyage II" wechseln Sie in das Verzeichnis „WV2" und rufen dort die Datei „SETUP.EXE" auf.

Programmstart

Zum Starten der Spiele wechseln Sie bitte in das Verzeichnis der Festplatte, in das Sie das jeweilige Spiel installiert haben, und geben ein.
Whales Voyage I: WV
Dark Universe: DU
Zum Start des unter Windows installierten Programms „Whale's Voyage II" wechseln Sie in die entsprechende Programmgruppe und führen einen Doppelklick auf das Programm-Icon aus.

CD-Inhalt

Vollversionen: Dark Universe
Whale's Voyage I
Whale's Voyage II

- Antiviren-Software von Thunderbyte
- Adobe-Acrobat Reader für Windows 3.x und Windows 95
- Handbücher zu den Spielen im Adobe-Acrobat Reader-Format

Bestseller Games Special

BG Special 12 · Science-Fiction-Compilation

24 Stunden / 365 Tage Bestellannahme 0180/555 82 Fax: 07631/360-444 http://www.pearl.de

ANZEIGE

PEARL Dynamic Booster 120 Watt



Stereo-Aktivboxen mit **120 W Musik-Spitzenpower! Getr. Regler für Lautstärke, Baß und Höhen, LED-Betriebsanzeige. Fetziger Sound, volum. Bässen.** Magn. **Abschirmung** geg. Monitor-Störungen, Stromanschl. 220V, Netzteil integriert.

Best.-Nr. PE-671, Paarpreis **68,80 DM**

PEARL DYNAMIC 180 WATT-AKTIV



3-Weg-Lautsprechersysteme mit 2-teiligem Gehäuse (dreh-bar), ◆ Magn. Abschirmung ◆ Integr. Netzteil ◆ Getr. Regler für Volumen, Baß und Höhen ◆ Frequenzbereich: 18 Hz–20KHz ◆ Mitteltöner/Hochtöner ◆ Baß-Woofer / Baßreflex-Öffnung ◆ Maße ca. 140x152x330 mm ◆ Farbe PC-weiß

Best.-Nr. PE-678 Paarpreis nur **98,80 DM**

Hypersound PnP 32/1 Wave



Profi-Soundkarte mit **allen techn.Features wie Modell PEARL HyperSound 16 PnP (PE-641),** zus. **1 MB ROM Wavetable-Modul + SRS™ 3D-Soundmodul.** Ideal geeign. für Spiele und Midi-Anwendungen, da 128 Instrumente im ROM gespeichert.

Bestell-Nr. PE-640, nur **68,80 DM**

PEARL Hypersound 16 PnP



Plug-and-Play-Technik und **Fullduplex-Support, durch optionale Zusatzmodule** erweiterbar auf Wavetable-Sound!

Best.-Nr. PE-641, nur **38,80 DM**

CD-L'Case 12



Edles **CD-Etui aus echtem Leder** mit **12 Einlagefächern. Bereits bestückt** mit einer **Programm-CD** nach unserer Wahl!

Bestell-Nr. KS-215, nur **12,80 DM**

CD JUMBO-CASE 60



Transportcase aus schwarzem Kunstleder mit **einz. herausnehmbaren Einlagefächern** für bis zu **60 CDs**! Eingenähter Aufsteller zum bequemen Durchblättern wie in einer Hartbox.

(Lieferung ohne CDs!) **Bestell-Nr. PE-957,** nur **28,80 DM**

CD-Reinigungs- & Schutz-Set

Komplettes Reinigungskit für Ihre wertvollen CDs zur **Beseitigung von Schmutz und leichten Kratzern.** Ihre CD erhält dabei eine **unsichtbare Schutzschicht.** Enthält **5 Spezial-Reinigungstücher** sowie **60 ml Putz- und Polierpaste.**



Bestell-Nr. PE-965

14,80 DM

Gleich mitbestellen!!!

PEARL ULTRA TOPFIGHTER

Der extraschwere, analoge Flightstick in ergonomischem Design bietet ultimaten Spielespaß mit allen Arten von Spielen.

- **4 Buttons im Griffteil. Selbstzentrierend.**
- **2 Spezialmodi: Throttle-Steuerrad oder 4-Richtungs-View-Finder** X/Y-Kalibrierungsregler.
- Circa 1200 Gramm schwer mit Metallplatte im Boden für besonders gute Manövrierbarkeit. Griffteil **speziell mit Fiberglas verstärkt. Flightstick Pro kompatibel.**



Bestell-Nr. PE-568

PREIS-HIT! **38,80 DM**

1st PCGun: *Realistic shooting fun!*

Der schnelle Weg zum Shooting Star! PCGun ist die Lösung für alle Heimschützen im **Design eines amerikanischen Polizeirevolvers. PCGun** unterstützt **3D-Realismus und Stereo-Soundeffekte** für virtuelle Kriminalitätsbekämpfung. **Systemvoraussetzungen:** Min. 486-DX2-66 mit 8 MB RAM (Pentium mit 16 MB empfohlen), CD-ROM-Laufwerk ab Single-Speed (DoubleSpeed empfohlen), DOS 5.0 oder Win95, VGA-Grafikkarte (26- oder 34-Pin-Featurecconnector auf VGA-Karte benötigt) und ein freier ISA-Steckplatz. **SoundBlaster- oder Microsoft-Sound-System-kompatible Soundkarte** wird unterstützt. **Zwei-Spieler-Modus,** auch im IPX-Netzwerk, möglich. **Lieferumfang: PCGun** PG5-Revolver, ISA-Interface-Karte, Verbindungskabel und brandheißes **3D-Gangsterjagd-Spiel** auf CD-ROM.



Bestell-Nr. PE-575

PREIS-HIT! **98,80 DM**

Software-Bundlepaket mit 14 Spielen Bestell-Nr. BS-576 **38,80 DM**

Zusätzl. Revolver + 6 Shooting-Games Bestell-Nr. BS-575 **38,80 DM**

10 CD-Leerboxen



Zur staubsicheren Aufbewahrung Ihrer CDs. **High-Quality-Leerboxen** aus durchsichtigem Hart-Kunststoff (wie bei Ihren Musik-CDs).

Packung mit 10 St. Bestell-Nr. PE-961, nur **9,80 DM**

CD-Archiv-Hüllen



Packung m. 40 Archivhüllen Bestell-Nr. PE-962 nur **4,80 DM**

Die ideale Archivierungslösung für ihre wertvollen CDs

o. Abb.: mit transp. Sichtfenster, Packung mit 20 Archivhüllen Bestell-Nr. PE-963 nur **4,80 DM**

100 CD-Archiv-Drehturm



Übersichtlich, platzsparend und perfekt organisiert. CD-Beschriftungen im **drehbaren Rack** gut lesbar. Stabile Konstruktion aus Kunststoff mit Metallachsen. **Für 100 CD-Boxen.**

Bestell-Nr. PE-840 , nur **68,80 DM**

60 CD- Archiv-Drehturm

Ausführung wie oben, jedoch für **60 CD-Boxen. Bestell-Nr. PE-841** , nur **38,80 DM**

Hypersound 32 PnP PCI-Wavetable-Soundkarte



Die neueste Soundkarten-Generation mit PCI-Bus! Nutzen Sie ab jetzt die Vorteile der PCI-Bus-Technologie auch für Ihre Soundkarte: **Einfachste Installation** per Plug'n Play und **geniale Resourcen-Verwaltung** dank PCI und PnP (Interrupt Sharing!).

Technische Daten:

- **32 Bit voll Duplex DSP,** Soundblaster™ Pro und Adlib™ kompatibel
- **2 MB Wavetable ROM,** General MIDI und Roland MT-32 kompatibel sowie OPL-2 Wavetable-Synthese
- **Bis zu 32 Stimmen polyphon**
- **MPU-401 kompat. Midi-Interface** (Midi-In und Midi-Out / Through)
- Aufnahme und Wiedergabe bis zu **16 Bit Stereo, 48 kHz Samplingrate**
- Inkl. Treiber für Windows 3.1x, Windows 95 und Windows NT 4.0 sowie umfangreiche **Windows-Soundsoftware** (Audiorack, Recorder, Midi Playback sowie Mixer usw.)
- **Deutsches Handbuch, ein Jahr Garantie**

Systemvoraussetzungen: PC mit Pentium-Board, Windows 3.1x oder Windows 95 / NT 4.0, ein freier PCI-Steckplatz

Bestell-Nr. PE-6400 **98,80 DM**

Bestellschein

Ja, ***ich möchte Ihr Angebot nutzen und bestelle hiermit:***

Kunden-Nr. (falls vorhanden)

Anzahl	Produkt	Best.-Nr.	je DM

LIEFERN SIE MIR GEGEN (Versandkosten in Klammern)

- ☐ Bankeinzug (+ DM 6,90)
- ☐ Scheck liegt bei (+ DM 7,90)
- ☐ Nachnahme (+ DM 9,90)
- ☐ Rechnung (+ DM 11,90)

▲(Nur Großfirmen /öffentl. Institutionen mit offiz. Bestellung)

Bitte geben Sie hier Ihre Bankverbindung an!

BLZ Kto.

Name der Bank

Absender

Vorname Nachname

Straße / Hausnummer

Land / neue PLZ Ort

Datum Unterschrift

PEARL Schweiz GmbH
Freilagerstrasse 1
CH-4023 Basel
Tel: 061-333 11 40
Fax: 061-333 12 22

PEARL Österreich
Hauptstraße 6
A-3441 Baumgarten
Tel: +43-6 60-52 14
Fax: +43-2274-7 37 15

PEARL
Agency Allgemeine Vermittlungsgesellschaft mbH
PEARL-Straße 1
D-79426 Buggingen

Bestellannahme: 0180-55 582 **Persönliche Bestellannahme:** Rund um die Uhr ✱ An allen Tagen
Telefax: (0 76 31) 360-444 **BTX** *pearl# **CompuServe:** GO PEARL

Auf Bestellungen unter einem Auftragswert von DM 30,– erheben wir einen Mindermengenzuschlag von DM 4,–. Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung. Geringfügige Änderungen des Lieferumfangs oder des Produkt-Designs behalten wir uns vor!

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games Special 12" und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, die Programme

Dark Universe · Whale's Voyage I · Whale's Voyage II

als Lizenzinhaber und damit rechtmäßiger Anwender in vollem Umfang und zeitlich unbegrenzt zu nutzen.

Die oben genannten Spiele sind kommerzielle Lizenzprodukte der Firma Neo, lizenziert an Pearl Agency zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Sie unterliegen damit – im Gegensatz zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

Als lizenzierter Anwender verpflichten Sie sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

1. **Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, und **Neo** ist die Nutzung der auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogramme und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an **Neo** zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
2. **Umfang der Benutzung:** Diese Computerprogramme sind urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installation auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
3. **Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit einem frankierten (DM 3.-) und adressierten Rückumschlag an folgende Adresse: **Pearl Agency, BG Special 12 PEARL-Str. 1, 79426 Buggingen.** Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
4. **Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungsscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender der Spiele auf dieser CD-ROM werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheins ein.
Abgesandt am:

☐☐.☐☐.19☐☐ _____ Unterschrift

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe die Lizenzversionen der Programme **Dark Universe, Whale's Voyage I** und **Whale's Voyage II** mit dem Kauf der Zeitschrift **„Bestseller Games Special 12"** erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zu Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

Bitte ausfüllen

Computer: ❑ 386 ❑ 486 ❑ Pentium
Speicher: ❑ 4 MB ❑ 8 MB ❑ 16 MB (oder mehr)
Betriebssystem: ❑ DOS ❑ Win 3.1 ❑ Win 95 ❑ OS/2
Peripherie: ❑ Soundkarte ❑ Modem ❑ Joystick/Gamepad

Ich wünsche künftig unverbindlich über Updates und Produktneuheiten informiert zu werden: ☐ ja ☐ nein

Vor- und Zuname _____ Geburtsdatum _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum und Unterschrift _____

Ihre Adreßdaten werden entsprechend den Datenschutzbestimmungen in unserer Anwender-Datenbank gespeichert

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die folgende Adresse:
PEARL Agency
PEARL-Str. 1
D-79426 Buggingen

Bestseller Games Special 12

REKLAMATIONSSCHEIN

Sollte die CD in diesem Heft nicht funktionieren, so schicken Sie bitte diesen ausgefüllten Reklamationsschein auf dieser Seite zusammen mit dem schadhaften Datenträger und einem ausreichend frankierten Rückumschlag (bis 500 g: 3,— DM) an:

Trend Redaktions- und Verlagsgesellschaft
PEARL-Str. 1
79426 Buggingen

Vor- und Zuname _____ Geburtsdatum _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum und Unterschrift _____

(Telefon — Angabe freigestellt)

STYLE O... Medien Produktions GMBH · Tel. 0180-567 11 88

Super-Software-Zeitschriften

Jetzt GRATIS testen!

CD TOP

In jeder **CD-TOP-Ausgabe** finden Sie ein besonders attraktives, **kommerzielles Originalprogramm**, das kurz zuvor im Softwarehandel für ein Vielfaches des Magazinpreises angeboten wurde. Schwerpunktmäßig widmet sich die **CD-TOP-Reihe** den bekannten und oftmals **preisgekrönten Multimedia-Anwendungen**: Hier finden Sie solch ausgezeichnete Spitzenprogramme wie „**BODYWORKS** u. **TIME ALMANAC**.

Heftpreis nur DM 12,99

PC Highscore

Das **Magazin der Spiele-Lösungen** für alle Highscore-Jäger und Adventurefreaks! Auf ca. 100 Seiten enthält jede Ausgabe **hunderte von Cheats, Levelcodes, Tips und Tricks** – teilweise sogar direkt von den jeweiligen Spieledesignern – sowie **ca. 20 bis 30 komplette, bebilderte Spielelösungen** zu topaktuellen Spielhits!

Heftpreis nur DM 14,80

CD+ extra

Das PC-Anwendermagazin für alle **„Schnäppchen-Jäger"**, die wenig bezahlen wollen und viel Gegenwert erwarten: Auf **2 Heft-CD-ROMs** werden in jeder Ausgabe ca. **250 Top-Programme** (Shareware, Freeware etc.) aus allen Themenbereichen **plus eine Original-Vollversion** mitgeliefert. Der redaktionelle Teil umfasst jede Menge Infos und Tips sowie aktuelle Programmvorstellungen, Hardware-News und Buchtips aus dem Low-Cost-Bereich.

Heftpreis nur DM 14,80

BG Collection



Diese Spielemagazin-Serie erscheint **monatlich** und bietet allen Spielefans erstklassige, aktuelle und bestens bekannte Top-Spiele – jetzt so unglaublich günstig wie nie zuvor! Jede Ausgabe umfaßt jeweils ein **Originalprogramm auf CD-ROM inkl. Anleitung und Lösungshilfen** – ein Muß für jede Spiele-Sammlung!

Heftpreis nur DM 19,80

Bestseller Games Gold



Wie in der Reihe „Bestseller Games" erhalten Sie auch hier einen **kommerziellen Original-Spielehit auf CD-ROM** inkl. kompletter **Anleitung** und Lösungshilfen.

Diese **„GOLD"-Edition** präsentiert jeweils **besonders attraktive, aktuelle Topseller**, die allen Spielefans bestens bekannt sind.

Heftpreis nur DM 14,99



Bestseller Games

Das Magazin für alle Spielefans: Jede Ausgabe mit einem **bekannten, erstklassigen Spielehit** als **komplettes kommerzielles Originalprogramm auf CD-ROM** in deutscher VGA-Version! Im Heft wird die **komplette Anleitung** – und meist auch die **vollständige Spielelösung** – gleich mitgeliefert. Diese Top-Spiele, die früher oftmals **für über DM 100,– im Handel angeboten** wurden, gibt es jetzt unfaßbar preisgünstig!

Heftpreis nur DM 12,99

fast geschenkt!

„Vormals oft viele hundert Mark – jetzt fast geschenkt!" **Kommerzielle Lizenz-Vollversionen bekannter Originalprogramme**, die zuvor im Handel für meist dreistellige Beträge angeboten wurden, gibt es jetzt in dieser Heftreihe zum unglaublich günstigen Preis. Jede Ausgabe jeweils **inkl. Heft-CD-ROM, ausführlicher Anleitung, Lizenz-Urkunde** und **Update-Berechtigung!**

Heftpreis nur DM 12,99

KOSTENLOSE PROBE-ABOS – JETZT KENNENLERNEN!

In Zusammenarbeit mit dem TREND-Verlag bietet Ihnen PEARL jetzt die Möglichkeit, jedes der hier aufgeführten PC-Magazine **im Probe-Abo kostenlos** kennenzulernen! Sie erhalten die jeweils **aktuellsten zwei Ausgaben** völlig **kostenfrei zugesandt!** Kreuzen Sie einfach die gewünschten Probe-Abos auf dem untenstehenden **ABO-COUPON** an – und überzeugen Sie sich dann gratis selbst von den Vorzügen dieser Software-Magazine! Wenn Sie nach Erhalt Ihrer Probeabo-Heftausgaben keinen weiteren Bezug wünschen, teilen Sie uns dies einfach kurz und formlos innerhalb 2 Wochen nach Erhalt Ihrer zweiten Lieferung schriftlich mit – und die Belieferung wird eingestellt. Ansonsten wird Ihr Probe-Abo in ein reguläres **Zeitschriften-Abo** umgewandelt. Sie genießen dann enorme Preisvorteile gegenüber dem Einzelkauf, die **Abo-Preise betragen** für die Magazine:

fast geschenkt mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
CD TOP mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
Bestseller Games mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
B.G. Collection mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 99,95
Bestseller G. GOLD mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 76,90
PC Highscore (6 Ausgaben / 18 Monate) nur DM 75,90
CD+ extra mit 2 CD-ROMs (6 Ausg. / 1 Jahr) **DM 75,90**

Sämtliche **Versandkosten** sind bereits mit **inbegriffen!** Diese Zeitschriften-Abos verlängern sich um jeweils ein weiteres Bezugsjahr (PC Highscore: 18 Monate) , wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Die Bezahlung ist nur per Bankeinzug möglich. Dieses Probeabo-Angebot gilt **nur für Kunden innerhalb Deutschlands**, die **bisher noch nicht Abonnent** der betreffenden Zeitschrift waren oder sind. In Österreich und der Schweiz haben Sie die Möglichkeit, die regulären Jahresabos dieser Zeitschriften in entsprechender Landeswährung **bei Ihrer jeweiligen PEARL-Niederlassung** zu bestellen. Der Versand von kostenlosen Probeabos ist für diese Länder (CH / AU) aus rechtlichen Gründen leider nicht möglich.

NACHBESTELL-COUPON

Hiermit bestelle ich folgende ältere Zeitschriften nach:

FAST GESCHENKT!

☐	FG 001	DESIGNWORKS	DM 9,99
☐	FG 003	PRESS International	DM 9,99
☐	FG 006	CLARIS WORKS	DM 9,99
☐	FG 007	DBASE IV	DM 9,99
☐	FG 009	PARADOX 4.5 f. Win.	DM 9,99
☐	FG 010	LABEL IT!	DM 12,99
☐	FG 011	NORTON COMMANDER	DM 12,99
☐	FG 012	CALENDAR CREATOR	DM 12,99
☐	FG 013	ARCON LT	DM 12,99
☐	FG 014	WELTATLAS 4.0	DM 12,99
☐	FG 015	IMAGE PALS 2.0	DM 12,99
☐	FG 016	ASTRO STAR 5.0	DM 12,99
☐	FG 017	ÜBUNG M. D. MEISTER	DM 12,99

BG / BG GOLD / BG COLLECTION

☐	TBG 12	LEISURE SUIT LARRY 6	DM 12,99
☐	TBG 13	ALONE IN THE DARK 2	DM 12,99
☐	TBG 14	SIM CITY ENHANCED	DM 12,99
☐	TBG 15	ALONE IN THE DARK 3	DM 12,99
☐	TBG 16	DUNGEON MASTER 2	DM 12,99
☐	TGG 06	DIE SIEDLER	DM 14,99
☐	TGG 07	CYBERIA	DM 14,99
☐	TGG 08	DESCENT	DM 14,99
☐	TGG 09	POLE POSITION	DM 14,99
☐	TBC 101	HOLLYWOOD PICTURES	DM 19,80
☐	TBC 110	FRONTIER – ELITE 2	DM 19,80
☐	TBC 112	TORNADO & MISSION DISK	DM 19,80

Bitte **Adress-Feld** ausfüllen, gewünschte Zeitschriften ankreuzen und Coupon an nebenstehende Adresse senden. Für **Nachbestellungen** berechnen wir Porto + Verpackung: bei Bankeinzug DM 6,90 / per Verrechnungsscheck DM 7,90 / per Post-Nachnahme DM 9,90

GRATIS-ABO-COUPON

Ja, ich möchte Ihr spezielles Kennenlern-Angebot nutzen und bestelle hiermit ab der nächst erreichbaren Ausgabe folgende(s) Probe-Abo(s) mit **jeweils zwei Lieferungen**. Ich bin bzw. war bisher noch nicht Abonnent der betreffenden Zeitschrift.

☐ **Probeabo FAST GESCHENKT!** [212]
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 25,98*

☐ **Probeabo CD TOP** [211]
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 25,98*

☐ **Probeabo BESTSELLER GAMES** [213]
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 25,98*

☐ **Probeabo BESTSELLER GAMES GOLD** [214]
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 29,98*

☐ **Probeabo BESTSELLER GAMES COLLECTION** [216]
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 39,60*

☐ **Probeabo PC HIGHSCORE** [217]
6 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 29,60*

☐ **Probeabo CD+ extra** [220]
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 29,60*

*Summe der Einzelverkaufspreise

Wenn ich keinen weiteren Bezug mehr wünsche, werde ich Ihnen dies spätestens 14 Tage nach Erhalt meiner 2. Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probe-Abos in ein reguläres Bezugsabo mit jeweils 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben). Dieses Abo verlängert sich jeweils um weitere 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben), wenn nicht 2 Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Bitte in jedem Falle Ihre **Bankverbindung** angeben (auch bei Gratis-Probeabo-Bestellung). Andernfalls ist aus techn. Gründen keine Auftragsbearbeitung möglich.

Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber: _____

Bank _____ Ort _____

BLZ _____ Kto. _____

Lieferanschrift:

Name _____

Vorname _____

Straße _____

Plz./Ort _____

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) _____

Datum _____ Unterschrift _____

Hiermit bestätige ich mit meiner **2. Unterschrift**, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen bei der Pearl Agency GmbH, Am Kalischacht 4, D-79426 Buggingen widerrufen zu können. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum _____ 2. Unterschrift _____

Abo-Hotline Österreich: 0 22 74 / 73 04
Abo-Hotline Schweiz: 061 / 333 11 40

PEARL Agency · PEARL-Straße 1 · D-79426 Buggingen
Telefon: 07631/360-0 · Telefax: 07631/360-444

Bitte ausschneiden und einsenden an:

Science-Fiction Compilation

Whales Voyage I und II ✧ Dark Universe

Drei deutsche Vollversionen auf der Heft-CD

Die Zukunft hat längst begonnen: Erleben Sie faszinierende Reisen und Abenteuer im 3. Jahrtausend als Kommandeur des des Planetenkreuzers „Whale", oder stellen Sie auf Seiten der Außerirdischen Ihr strategisches Geschick gegen die menschlichen Agressoren unter Beweis. Diese Science-Fiction Compilation bietet Ihnen gleich drei der besten Tophits von NEO Software – ein Muß für alle SciFi-Fans!

- Drei komplett deutschsprachige Originalversionen, lizenziert von NEO Software
- Weitgehend von CD-ROM spielbar, belegt jeweils nur wenige MB auf der Festplatte
- Fantastische 3D-Raytracing-Grafik und filmreife Animationen
- Sprachausgabe, Sound-Effekte und Musik-Soundtracks
- Bebilderte Spielanleitungen und Tips im Heft



Whales Voyage I

Erleben Sie eine unvergleichliche Kombination aus **3D-Rollenspiel, Strategie und Handelssimulation**, verbunden mit einer packenden Story: Stellen Sie sich aus verschiedensten Charakteren Ihre Crew zusammen und bereisen Sie mit Ihrem Raumschiff „Whale" das Universum. Als umherziehender Händler landen Sie auf fremden Planeten und durchforsten deren Städte nach Auftraggebern und attraktiven Geschäften. Doch Vorsicht: Überall lauern Gefahren, und ehe Sie sich versehen, sind Sie in eine interplanetarische Verschwörung verwickelt!

„…spannende Abenteuer und stundenlange Kurzweil." (AMIGA Games Sonderh. 1/94, 78%)

…äußerst empfehlenswert für Rollenspieler und angehende Betriebswirte."
(AMIGA Games 2/94, 80%)

ASM-Hit 2/94



Whales Voyage II

Die Übermacht

Zwanzig exzessive Jahre sind vergangen, und die Crew der Whale ist total pleite. Nehmen Sie Ihr Schicksal erneut in die Hand und versuchen Sie sich nochmals als Glücksritter des Universums! Mit einem komplett neuen Team oder mit den bekannten Charakteren aus dem ersten Teil brechen Sie auf in neue, fremde Galaxien, wo noch unglaublichere Abenteuer auf Sie warten… *Whales Voyage II* ist weit mehr als nur eine packende Fortsetzung des erfolgreichen ersten Teils: Diese **Windows-Version** überzeugt zusätzlich durch brillante, fließende 3D-Grafik und hervorragende Musik-Tracks von NEO-Projekt.

„Die innovative Mixtur garantiert wochenlangen Spielspaß auf höchstem Niveau." (AMIGA Games, 7/94)

„…atmosphärischer Genre-Mix mit Tiefgang, …vermag Abenteurer, Handelsherren und Strategen gleichermaßen anzusprechen" (PC Joker 10/95)



Dark Universe

Hüter des Friedens

Der Friede des Universums wird bedroht – und dieses Mal sind es ausgerechnet korrupte menschliche Aggressoren, die zur intergalaktischen Invasion rüsten!
Schlüpfen Sie in die Rolle des **Imperators einer außerirdischen Rasse** und versuchen Sie, die Terraner in ihre Schranken zu verweisen: Sie besiedeln Nachbarplaneten, suchen Kontakt zu Verbündeten, fördern Rohstoffe, errichten Kraftwerke, produzieren und kaufen Waffen, entwickeln neue Raumschifftypen und stellen allmählich eine schlagkräftige Sternenflotte zusammen. Nur mit strategischem Geschick, logischem Management und genügend Ressourcen können Sie wieder für Frieden im Universum sorgen!

„Strategisch stellt Dark Universe in vielerlei Beziehung eine Herausforderung dar."
(PC Games 8/95, 70%)

Systemanforderungen: Mind. PC 386DX, 4 MB RAM (bzw. 8 MB RAM für Windows), VGA / SVGA, Maus, CD-ROM-Laufwerk, Festplatte, Soundkarte empfohlen.
Betriebssystem: Whales Voyage I und Dark Universe laufen unter MS-DOS ab 5.0 oder Windows 95 (im DOS-Modus), Whales Voyage II erfordert Windows 3.1x oder Windows 95