

DER PROFI-GUIDE

Herausgeber Schmidt & Schmitz

PRIVATEER 2

THE DARKENING

GÜNTHER
BOGDAN



Alle Schiffe!
Alle Planeten!
Alle Waffen!
Alle Gegner!

X GAMES

PRIVATEER 2 - THE DARKENING

PRIVATEER 2

THE DARKENING

**Günther Bogdan
Schnitz & Schmidt**

X GAMES

PRIVATEER 2

Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme

Bogdan, Günther:

Privateer 2 – The darkening : Profi-Guide / [Günther Bogdan].

– Haar bei München : X-Games, 1997

ISBN 3-8272-9017-1

NE: HST

Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden.

Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen. Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien. Die gewerbliche Nutzung der in diesem Produkt gezeigten Modelle und Arbeiten ist nicht zulässig. Alle Spieletitel sind geschützt für die jeweiligen Herstellerfirmen. Quellenangabe: Alle Bildschirmabbildungen und Programm-Codes sind den Spielen entnommen, auf die sie sich beziehen. Fast alle Hardware- und Softwarebezeichnungen in diesem Buch sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen oder sollten als solche betrachtet werden.

»X GAMES« ist ein Imprint der Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

2000 99 98 97

ISBN 3-8272-9017-1

© 1997 by X GAMES, einem Imprint der Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH,

Hans-Pinsel-Straße 9b, D-85540 Haar bei München/Germany

Alle Rechte vorbehalten

Gestaltung & Titelbild: industria – Dieter Müller, London

Lektorat: Birgit Ellissen

Herstellung: Cornelia Karl

Druck: IDS, Paderborn

Dieses Produkt wurde mit Desktop-Publishing-Programmen erstellt
und auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt

Printed in Germany

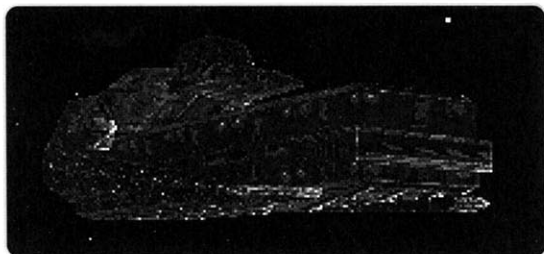
INHALT

Kapitel • 01 • Vorwort

Vowort	13		
Kontakt	13		
Dankeschön!	14		

Kapitel • 02 • Das Trisystem

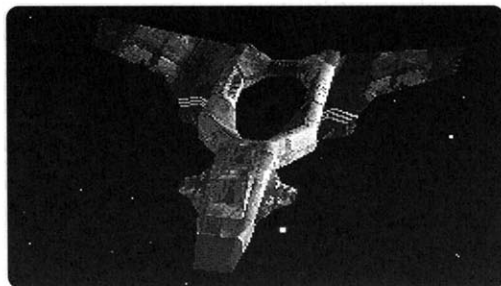
Die Planeten	17		
Begriffserklärung	18		
Anhur, Nav. 7, Hom	18		
Athos, Nav. 120, Issac	19		
Bex, Nav. 2, Irrulan	20		
Corinthias, Nav. 91, Irrulan	20		
Crius, Nav. 4, Hom	21		
Desolia, Nav. 103, Irrulan	22		
Destinas, Nav. 98, Irrulan	22		
Hades, Nav. 6, Issac	23		
Hephaestus, Nav. 1, Irrulan	23		
Hermes, Nav. 5, Hom	24		
Janus IV, Nav. 3, Issac	25		
Karatikus, Nav. 0, Issac	25		
Leviatha, Nav. 116, Issac	26		
Massanas, Nav. 109, Issac	26		
Ostinia, Nav. 106, Irrulan	27		
Petra, Nav. 95, Hom			27
Serca, Nav. 93, Hom			27
Terrel, Nav. 122, Hom			27
Raumstationen			28
Ausrüstungsstationen (ES)			28
Reparaturstationen (RS)			28
Warenstationen (CS)			29
CS Lironas, Nav. 133			29
CS Reva, Nav. 136			29
CS Dextros, Nav. 155			29
Superstationen (SS)			29
SS Tera, Nav. 147			29
SS Curium, Nav. 150			29
Die Gesellschaft des Trisystems			30
Die Piratencians			31
Der Clan			32
Das Militär			32
Die Wirtschaft			33
Kultur und Unterhaltung			34
Politik			34
Technischer Stand			34
Abschlußbemerkung			34

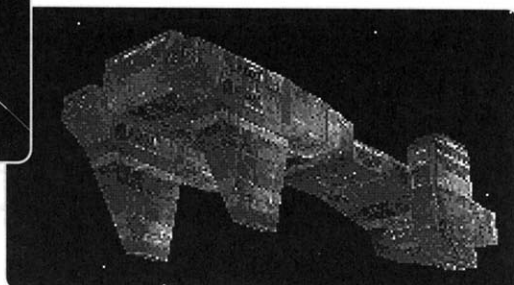
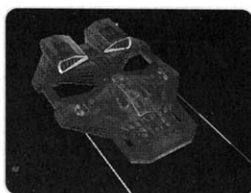


Kapitel • 03 • Schiffe

Auf dem freien Markt verfügbare Schiffe	37
Schiffe für den Anfang	39
Aurora, Leichter Jäger PRO 1	39
Duress, Leichter Jäger MLO1	40
Jendevi, Mittelschwerer Jäger PRO4	40
Schamane, Mittelschwerer Jäger PRO2	41
Straith, Leichter Jäger PLO1	41
Velacia, Leichter Jäger PLO2	42
Schiffe der Mittelklasse	42
Drakkar, Leichter Jäger KNO1	42
Faldari Mk II, Schwerer Jäger ML3A	43
Icarus, Schwerer Jäger PRO5	43
Kalrechi, Mittelschwerer Jäger PLO4	44
Karnenan, Schwerer Jäger PRO3	44
Ketzer, Mittelschwerer Jäger MLO2	45

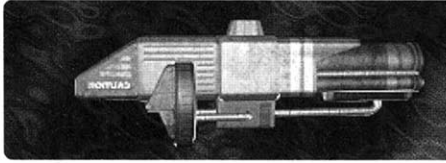
Skecis Mk II, Mittelschwerer Jäger PL3a	45
Skecis, Mittelschwerer Jäger PLO3	46
Schiffe der Spitzenklasse	46
Danrik, Schwerer Jäger KNO2	47
Faldari, Schwerer Jäger MLO3	47
Freij Mk II, Schwerer Jäger ML6A	48
Freij, Schwerer Jäger MLO6	48
Abschlußbemerkungen	49
Die Transportschiffe	49
Gea Transit, Leichter Transporter CRO1	50
Gea Transit Mk II,	
Mittelschwerer Transporter CR1a	50
Ilia, Superschwerer CRO3	50
Ilia Mk II, Frachtschiff CR3a	50
Monolith, Schweres Frachtschiff CRO4	50
Ogan, Schwer CRO2	50





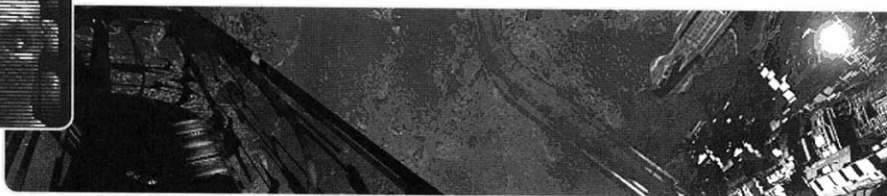
Kapitel • 04 • Ausstattung

Das Cockpit	53		
Waffensysteme	53	Snipe-Rakete	61
Fernerkennung	54	Stingray-Torpedo	61
Schadensanzeige	54	Abschlußbemerkung	61
Schiffsinventar	55	Zusatzmodule	61
Geschütze	55	Annäherungsminen	61
Flux Beam	56	Anti-Raketen-System RTS	62
Flux Beam Mk II	56	Blindfire-Zielhilfe BLFI	62
Kraven Mk 4 Laser	56	BSE-Virusüberträger BSE	62
Masse-Ionen-Kanone	57	Hi-Ex-Minen	62
Stream-Laser	57	Kühleinheit	62
Stream-Laser Mk II	57	Nachbrenner-Verstärker AEM	
Volt-Laser	58	(Afterburner Enhancing Module)	63
Zusammenfassung	58	Nuke'Em NUKM)	63
Raketen	58	Schildgeneratorverstärker SEM	63
Banshee-Rakete	59	Selbstreparatureinheit	63
Brute-Rakete Mk I	59	Signalfilter VFLT	64
Brute-Rakete Mk II	59	Täuschkörper	64
Disrupter-Rakete	59	Virus-Minen	64
Hellraiser-Torpedo	60	Warp-Schild	64
Proximity-Rakete	60	Abschlußbemerkungen	65
Python-Rakete	60		



Kapitel • 05 • Die Gegner

Die Schiffe der Chirichan	70	Schwerer Jäger ML3b	76
Demon, Leichter Jäger PLM3	70	Schwerer Jäger ML4X	77
Heron, Mittelschwerer Jäger MLO4	70	Zerstörer ML4D	77
Testmos, Schwerer Jäger PR2a	70	Träger MCOS	77
Die Schiffe der Jincilla	71	Schlachtschiff MDRE	77
Skull, Leichter Jäger SKUL	71	Militärischer Transporter CCTb	77
Veldor, Mittelschwerer Jäger MLO5	71	Sonstige Einrichtungen und Geräte	
Tacon, Schwerer Jäger PRHa	71	der Gegner	78
Die Schiffe der Kiowan	72	Laserturm LASE	78
Vector, Leichter Jäger PLM2	72	Raumanzug SPST (Space Suit)	78
Leighat, Mittelschwerer Jäger MLA5	72		
Krell, Schwerer Jäger PRHb	72	Kapitel • 06 • Taktiken	
Die Schiffe der Papagos	73	Die Taktiken der Gegner	81
Tembler, Leichter Jäger PLM4	73	Flügelmäänner (und -frauen)	82
Ecantona, Mittelschwerer Jäger PR2b	73	Einsatz der Waffen	82
Ashearar, Schwerer Jäger ML4b	73	Geschütze	82
Schiffe aller Piratenclans	74	Raketen	83
Shuttles	74	Sonstiges	83
Cruiser	74	Kampfstrategien gegen Jäger	83
Die Schiffe des Clans	75	Korkenzieher	83
Vendetta, Leichter Jäger KN1b	75	Turboboost	83
Klinge, Schwerer Jäger PL4b	75	Austanzen	84
Militärschiffe	76	Ausbrennen	84
Leichter Jäger ML1b	76	Techniken gegen Großschiffe	84
Mittelschwerer Jäger ML2b	76	Die KBB-Variante	
		(Korkenzieher-Blast-Boost)	84



Kapitel • 07 • Handel

Das Leben als Schiffseigner	87	Luxusgüter	92
Handel und Handelswaren	87	Bex-Bier	92
Erze	88	Ceruleanische Edelsteine	92
Cesium	88	Kuschelnager	92
Iridium	88	Sonnenblumen	92
Lythia	88	Warp-Steroide	92
Platin	88	Medizinisch	93
Rhodium	88	Blut	93
Hardware	89	Kunsthaut	93
Atomarer Meißel	89	Kybernetische Glieder	93
Kommunikationseinheiten	89	Medi-Pack	93
Power-Zünder	89	Sehnerven	93
Solargeneratoren	89	Schwarzmarktwaren	94
Umweltschutzanzüge	89	Feuerwaffen	94
Industrielle Güter	90	Gehirnimplantate	94
Biopolys	90	Menschliche Organe	95
Holz	90	Nervengifte	95
Plasten	90	Vergnügungsborgs	95
Titanlegierungen	90	Auftragsarbeiten	96
Ziegelzement	90	Kopfgeldjagd	98
Lebensmittel	91	Begleitschutz	98
Fertilite Kunstdünger	91	Hilferufe	99
Frischwasser	91	Bergungsarbeiten	99
Getreide	91	Schutz von Installationen,	
Kunstfleisch	91	Schiffen und Personen	100
Vieh	91	Abschlußbemerkung	100

Kapitel • 08 • Die Story

Die Geschichte eines Freibeuters

namens Lev Arris

Warnung

Personen der Handlung

Sera Janna Frevel, Dr. Med.

Joe, Barkeeper im Sinner's Inn

Ser Xavier Shondi

Ser Ivan Loomis, Dr. Med.

Ser Hal Taffin, Taffin Reklamations

Ser Angus Santana, Interplanetary Aid

Sera Melissa Banks

Sera »Tante« Maria Gabriel

Ser Ralph McCloud

Ser Jan Mitorr

Ser Bill Maddox

Ser David Hassan

Sera Bernice Barlow

Sera Temesa Ames

Lord Mike Vonx

Onkel Kashumai

Ser Hugo Carmichael

Ser Dmitri Avignoni

Rhinehart

Chronos

Suche nach dem Ich

Problemlösungen

Hinweis für die Videosequenzen

Anhang: Tastaturbelegung

Geschwindigkeit

Funkanlage

Zielerfassung

Waffen

Spezialausrüstung

Andere Menüs während des Fluges

Navigation

Blickwinkel

Anhang: Optionsschirme

Anhang: Skillratings

Anhang: Fehlerbeseitigung

Auf Hermes kann man nicht landen

Der Rechner stürzt ab, wenn eine

Landesequenz startet

Anhang: Cheats

Geldwäsche

Tricks im laufenden Spiel

Anhang: Die Karte des Trisystems

Anhang: WebWeiser

World Wide Web

Weitere (englischsprachige) Seiten

CompuServe

Deutschsprachige Foren

Englischsprachige Foren

116

116

116

116

117

117

117

117

118

119

120

120

121

121

122

124

125

126

126

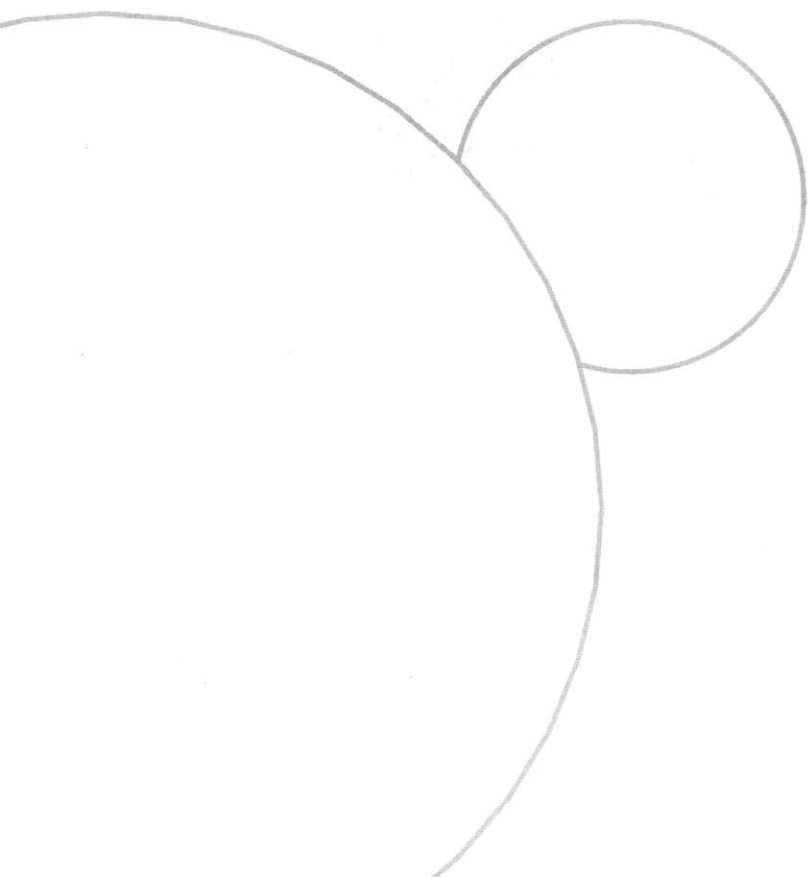
126

PRIVATEER 2



VORWORT

PRIVATEER 2



VORWORT

Mit *Privateer 2: The Darkening* ist endlich der langersehnte Nachfolger zum »Handelsspiel« *Privateer* des *Wing-Commander*-Universums erschienen. Und das Spiel ist noch besser als erwartet. Eigentlich sind alle Zutaten für einen echten Klassiker vorhanden: eine völlig neue und unglaublich schnelle »Game-Engine«, ein stimmiges Setting, fiese Schurken, die klassische »Jungfer in Gefahr« und eine Unzahl an Möglichkeiten, um dem Spiel unter jedem Spieler einen einzigartigen Verlauf zu geben. Dieses Buch soll also eine Hilfe sein, damit Sie nicht die Übersicht verlieren.

Zu *Wing Commander* muß man eigentlich nicht mehr viel erzählen, denn das Spiel war in mehr als einem Bereich bahnbrechend (der »erste« interaktive Film, sechs CDs – etwa vier GByte Daten, namhafte Besetzung). Mit den Erfahrungen dieser Produktion im Gepäck machte sich Origin unter der Leitung von Erin Roberts (dem Bruder von Chris Roberts, dem Schöpfer von *Wing Commander*) an das Projekt *The Darkening*, das andere Anforderungen an die Spieldesigner stellt als eine Missionsabfolge wie in *Wing Commander* (auch wenn diese sehr gut gemacht ist ...).

Für uns als »eingefleischte Fans« stand dieses Spiel also recht schnell auf der Liste der zu spielenden Spiele der nächsten Zeit. Aber wie immer kommen die guten Sachen immer auf einmal, in diesem Fall etwa zeitgleich mit Westwoods *Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot*. Da wir uns leider nicht teilen können, möchten wir hier im Vorwort ganz besonders Günther Bogdan erwähnen, der für dieses Buch als Autor einsprang, und uns damit in die Rolle der Betreuer (Herausgeber) »gedrängt« hat. Wir hoffen, Ihnen macht das Ergebnis dieses »neuen« Teams viel Freude.

(diesmal) die Herausgeber
Peter Schmitz & Christian Schmidt
(Januar 1997)

Kontakt:

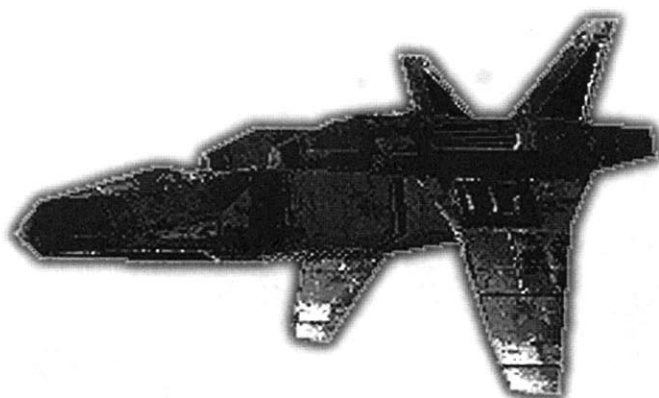
Ach ja, wenn Sie uns elektronische Post zukommen lassen wollen, dann erreichen Sie den Autor unter folgender E-Mail-Adresse: 106462.1416@compuserve.com. CompuServe-Benutzer können natürlich auch direkt an 106462,1416 schreiben. Die Herausgeber erreichen Sie unter: 72223.2633@compuserve.com, bzw. 72223,2633. Wir freuen uns auf Ihre Mails!

DANKESCHÖN

Erstmal gilt der Dank Ihnen, liebe Leser, daß Sie diese Seite überhaupt lesen, denn wieder einmal müssen wir zugeben, daß dieses Buch nicht ohne die Hilfe einiger Personen möglich gewesen wäre. Wir möchten uns also bei den folgenden Personen und Gruppen ganz herzlich für Tips, kleine Hilfen und viel Verständnis bedanken. Frau Birgit Ellissen vom Markt&Technik-Verlag, die das Projekt betreute und ermöglichte, Herrn Brandt und Herrn Stangl von Electronic Arts Deutschland, für die nette Unterstützung, Günther, für den Mut, dieses Projekt ganz alleine zu übernehmen (die Herausgeber), Uli, für viel Unterstützung und Verständnis (Günther), ... und alle Freunde, die zuletzt zu kurz gekommen sind.

Günther, Christian & Peter

PRIVATEER 2



DAS TRISYSTEM

PRIVATEER 2



DAS TRISYSTEM

Die Planeten

Die drei Sternensysteme *Hom*, *Irrulan* und *Issac* sind zwar Teil der Konföderation, mit der man es bereits in früheren Abenteuern zu tun hatte, liegen jedoch recht weit abseits. Und so verwundert es nicht, daß sich hier ganz eigene Konstellationen entwickelt haben. Im größten Teil der Konföderation hielt man es nie für nötig, jeden auch noch so kleinen Flecken Boden oder jedes auch noch so kleine Erzvorkommen sofort auszunutzen. Da das Trisystem jedoch sehr weit ab vom Schuß ist, wird eine effektive Ausbeute der Rohstoffe zur absoluten Notwendigkeit. Nicht, daß die Systeme arm wären – Erze werden noch in weit entlegene Teile der Galaxie verschifft, und die medizinischen Fortschritte sind beachtlich. Doch Raum ist knapp, und so kam es nicht nur zur Besiedelung jedes Planets, Monde und sogar Planetoids, auch der Bau von zum Teil recht aufwendigen Raumstationen wurde erforderlich. Die Gesellschaft entwickelte sich hier auf einmalige Art und Weise. Nirgendwo sonst findet man gleichzeitig die Dekadenz der Zentralwelten und das Draufgängertum der Randwelten so gut vermisch. Hier können energische junge Leute ihr Glück machen, um das Leben in vollen Zügen zu genießen.

Im vorliegenden Kapitel folgen zunächst Beschreibungen der Möglichkeiten der einzelnen Welten und Stationen, um anschließend das gesellschaftliche Leben des Trisystems zu beleuchten.

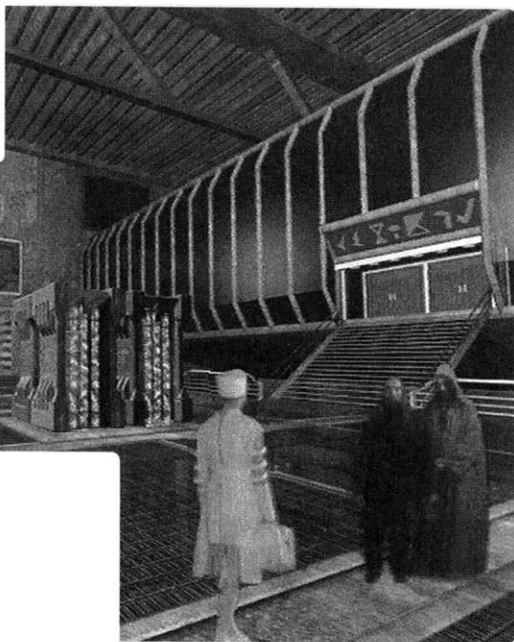
Da das Kommerz- und Kommunikationsnetz (in der hiesigen Sprache: *CCN*) recht gute und wertvolle Daten über Geschichte und heutiges Aussehen der Planeten liefert und dort gelegentlich sogar gesellschaftliche Dinge beschrieben werden, befaßt sich dieses Kapitel hauptsächlich mit den lebenswichtigen Fakten, die das alltägliche Leben eines Freihändlers (oder auch Freibeuters) betreffen. Es wird auf die Möglichkeiten eingegangen, die die einzelnen Planeten in bezug auf den Handel besitzen, genauso wie auf Orte der Erholung bzw. Orte, an denen man allerlei erleben kann. Ergänzend dazu sollte man sich regelmäßig die Nachrichtenbulletins ansehen. Diese sind im *CCN* zu finden und weisen mit schöner Regelmäßigkeit nicht nur auf gesellschaftliche Ereignisse hin, die für die Öffentlichkeit von Interesse sind, sondern auch auf wirtschaftliche Vorkommnisse, die die Preise sehr stark beeinflussen können.

Begriffserklärung

Transit: Das öffentliche Verkehrsmittelsystem ist auf allen Planeten und Stationen sehr gut ausgebaut. Unter Transit sind die über den Transitverkehr erreichbaren besonderen Orte auf dem jeweiligen Planeten aufgeführt und beschrieben, die im Verlauf der Geschichte eine Rolle spielen.

Verkauf: Waren, die auf diesem Planeten recht teuer sind und deren Verkauf sich für einen Händler lohnt.

Einkauf: Waren, die auf diesem Planeten billig sind; Einkaufstips. Nähere Angaben und Tips zum Thema Handel, Kauf und Verkauf von Waren finden Sie im entsprechenden Kapitel, *Handel und Handelswaren*.



Anhur, Nav. 7, Hom

Der Planet verdankt seinen Namen wahrscheinlich dem Ägyptischen Gott des Krieges. Ob er diesen Namen jedoch schon immer hatte oder er ihn erst durch die heutzutage dort stattfindende Auseinandersetzung bekam, ist nicht bekannt. Für Piloten, die aus dem Gemini-Sektor angereist sind, dürfte Anhur die Rettung vor schlaflosen Nächten, hervorgerufen durch Heimweh, sein. Denn das einzige, was sie an die heimatlichen Retros erinnern kann, sind die auf Anhur einheimischen *Humanisten*. Sie vertreten recht radikal, wenn auch nicht ganz so militant wie Retros, die Auffassung, alle Technik sei schlecht. Doch auch sie können dem ahnungslosen Yuppie zum Verhängnis werden. Ihre Gegner, die *Neo-Technologen* sind auch auf Anhur beheimatet und liefern sich mit ihnen einen erbarmungslosen Kampf. Dennoch ist Anhur ein Zentrum der Technik, Politik und Kultur, was auch die hohe Anzahl der dort lebenden Größen aus Politik, Unterhaltung und Wirtschaft unterstreicht. Senator Bagger und Lord Mike Vonx mit Familie sind dort beheimatet, um nur zwei ausgewählte Persönlichkeiten des öffentlichen Lebens zu nennen.

Transit: Shadow Play Bar: Die Kneipe mit dem besonderen Ambiente. Hier trifft man die Leute nur im Halbdunkel, und die Lichtverteilung macht ihrem Namen alle Ehre. Man trifft dort gelegentlich sehr interessante Leute, wird allerdings von ziemlich schrägen Typen wie diesem *Bill Maddox* auch nicht verschont. Na ja, solange die gutes Geld zahlen, kann man sie ja zumindest mal anhören.

Hauptsitz von Interplanetary Aid: Interplanetary Aid verdrängte vor ein paar hundert Jahren das Rote Kreuz komplett aus dem Trisystem. Es hatte den Vorteil, hier entstanden zu sein und sich vor Ort nur um die Probleme der Bewohner des Trisystems zu kümmern. Diese Organisation heuert gelegentlich auch Privatleute an, wobei die Bezahlung natürlich nicht so hoch ausfällt wie bei Privataufträgen, das Risiko



zumeist jedoch auch nicht. Um wichtige Aufträge für Privateers kümmert sich meistens *Angus Santana*, einer der Vizepräsidenten der Organisation.

Anwesen von Lord Mike Vonx: Er ist bekannt dafür, seine Ziele ab und zu dank bezahlter Hilfe (und bezahlter Waffengewalt) zu erreichen, man konnte ihm bislang allerdings nichts Illegales (oder Unmoralisches) nachweisen. Die Bezahlung ist gut, was letzte Bedenken der meisten Freibeuter zerstreuen dürfte.

Verkauf: Industrielle Güter, Luxusgüter (außer Warp-Steroiden), Solargeneratoren, Medizinische Geräte

Einkauf: Atomare Meißel

Athos, Nav. 120, Issac

Der Mond Athos belohnt den Handelsreisenden nicht nur mit seiner guten Luft, sondern auch mit einigen recht guten Schnäppchen. Politisch ist hier nicht allzu viel los. Vorsicht, denn die Gegend gilt als sehr piratenverseucht. Die Nähe zum kaufstarken Mond *Janus IV* macht einen Abstecher nach Athos trotz aller Widrigkeiten sehr lohnend.

Transit: Nein

Verkauf: Edelsteine, Solargeneratoren

Einkauf: Fertile Dünger, Getreide, Blutkonserven, Kuschelnager



Bex, Nav. 2, Irrulan

Bex ist das Zentrum der Bierkultur des Trisystems und ein Ort rauschender (Bier-)Feste. Aufgrund seiner ländlichen Schönheit auch als Ferienparadies beliebt, bietet es einiges: Wo so viele Menschen hinstürmen, gibt es immer Arbeit für Freihändler, und das allseits beliebte Bex-Bier ist ein sehr gutes Handelsprodukt. Gerade die Tour Bex – Hephaestus lohnt sich immer wieder.

Transit: *Blessed Brew Bar*: Das gesegnete Gebräu, Namensgeber für die Bar, ist das berühmte Bex-Bier, das der *Orden Zum Zecherbecher* braut. Es ist gleichzeitig der größte Exportschlager des Planeten und die größte Touristenattraktion bei den häufig stattfindenden (Bier-)Festen. Schon so mancher fand sich nach einer durchzechten Nacht in der Kutte des Ordens wieder. Einige Leute finden das nicht gerade witzig, wenn man zum Beispiel den Aussagen der »Tante« *Maria Gabriel* Glauben schenken will, einer ehemaligen Schauspielerin.

Hugo Carmichaels Wohnsitz: Hugo ist einer der reichsten Bewohner des Planeten Bex, was die Wahrscheinlichkeit einer kriminellen Verwicklung sehr groß werden lässt, da er kaum in der Öffentlichkeit aufzufinden ist.

Verkauf: Zement, Edelsteine, Blutkonserven

Einkauf: Bex-Bier, Lebensmittel

Corinthias, Nav. 91, Irrulan

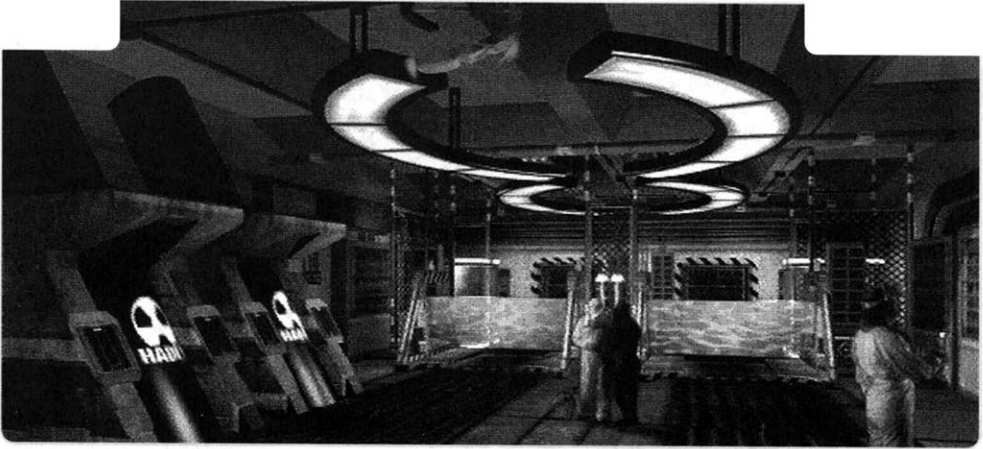
Corinthias ist nicht viel mehr als ein Felsbrocken, aber ein reicher Felsbrocken. Vor einigen Jahren wurden die größten Vorkommen an Ceruleanischen Edelsteinen dort gefunden, die denn auch *das* Haupthandelsprodukt darstellen. Nach einheimischem Leben braucht man auf dem Felsklotz nicht zu suchen.

Transit: Nein

Verkauf: Hardware, Lebensmittel (außer Dünger), Warp-Steroide

Einkauf: Edelsteine





Crius, Nav. 4, Hom

Crius ist der Planet mit der höchsten Ärztedichte der Galaxis. Alles, was im Rest der Galaxis geheilt werden kann, läßt sich auch auf Crius heilen. Der Umkehrschluß ist jedoch nicht möglich.

Nicht nur, daß hier eine der bemerkenswertesten Laufbahnen der modernen Zeit startet (die von *Lev Arris*), Crius ist auch der Sitz einiger sehr wichtiger Firmen des Trisystems. Seine sehr zentrale Lage macht den Planeten zu einer guten und auch handelswirtschaftlich einträglichen Zwischenstation.

Transit:

Crius Hospital: Das größte Krankenhaus des Trisystems bietet gerade in der Inneren Medizin und der Rückenmarks- und Gehirnochirurgie das fortschrittlichste, was die Föderation zu bieten hat. So renommierte Kapazitäten wie *Dr. Loomis* oder *Dr. Gould* stehen hier zu Ihrer Verfügung, wenn Sie, logischerweise, über ausreichend Credits verfügen. Das Krankenhaus mußte erst kürzlich einen sehr harten Schlag verkraften, als *Dr. Frevel* bei einem Überfall auf das Krankenhaus getötet wurde.

Surgeon's Blunder Bar: Wer diese Bar betritt, der sollte keine lichtempfindlichen Augen haben. Sie ist

im selben sterilen Weiß wie das Krankenhaus gehalten und verlangt allein beim Eintritt bereits einen gesunden Magen bzw. einen sehr ausgefallenen Geschmack. Sie wird frequentiert von Leuten mit prallem Geldbeutel und/oder einer Weste, deren Farbe nicht ganz der Ausstattung der Bar entspricht.

Taffin Reklamations GmbH: *Hal Taffin* und seine Firma werden immer dann mit der Bergung von Raumschiffen betraut, wenn sich diese nicht ganz einfach gestaltet (oder wenn er die richtigen Leute schmiert). Um besondere oder verlorengegangene Dinge (natürlich recht teuer) wiederzubekommen, wenden Sie sich direkt an ihn.

Shernikov Medizinische Ausrüstungen: Als eine der vielen Firmen, die als Zulieferer für die großen und kleinen Krankenhäuser auf Crius fungieren, hat sich *Shernikov* hauptsächlich auf Cryogenesekapseln spezialisiert.

Verkauf: Gehirnimplantate, Menschliche Organe, Blutkonserven, Kunsthaut, Sehnerven, Solargeneratoren

Einkauf: Kybernetische Glieder, Medi-Packs, Getreide



Desolia, Nav. 103, Irrulan

Desolia ist ein Planet, genauer gesagt ein Mond, auf dem so ziemlich nichts mehr wächst. Ohne Umweltschutzanzüge kann sowieso niemand mehr raus, und zu bewundern gibt es auch nichts. Außer den Handelsmöglichkeiten natürlich, was Desolia trotz des unattraktiven Aussehens zu einem Ort macht, der gerne angeflogen wird.

Transit: Nein

Verkauf: Rhodium, Lythia, Bex-Bier, natürliche Lebensmittel, Holz

Einkauf: Kunstfleisch, Hardware, Industrielle Produkte (außer Holz)

Destinas, Nav. 98, Irrulan

Destinas ist eine Nachbarwelt und das Gegenstück zu Desolia. Eine grüne Welt, auf der beinahe alles gedeiht, was Menschen für anbauenswert halten. Damit kann Destinas nicht nur sich selbst versorgen, sondern auch noch einiges an Lebensmitteln und natürlichen Luxusgütern exportieren.

Transit: Nein

Verkauf: Industrielle Produkte (außer Holz), Bex-Bier, Solargeneratoren, Kunstfleisch, Kunsthaut

Einkauf: Holz, Kuschelnager, Sonnenblumen, Warp-Steroide

Hades, Nav. 6, Issac

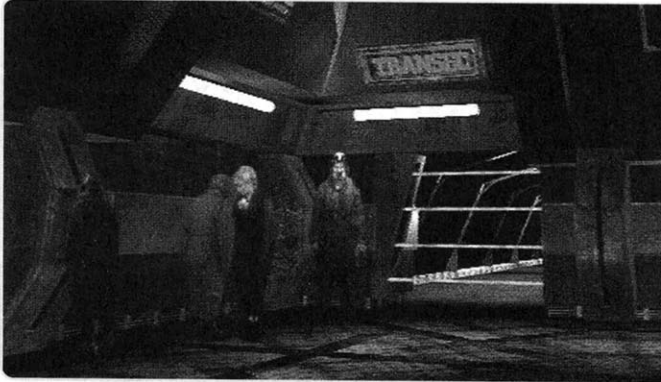
Hades ist ein ausgebeuteter Planet. Umweltgifte, Strahlung und Müll machen aus diesem Planeten eine nicht mehr bewohnbare Welt, einen Zweck hat er aber denn doch gefunden: Er ist Gefängnisplanet. Außerdem beherbergt er den größten Teil der *Geheimpolizei CIS* und des Militärs. Gerade deswegen ist er natürlich ein klasse Tip für Händler.

Transit:

CIS-Hauptquartier: Normalerweise wird man ja nicht bis hierher vorgelassen. Arbeitet man allerdings für die großen Bosse, sollte das freilich kein Problem darstellen. Und für die muß man arbeiten, wenn man besondere, auf das Militär beschränkte Ausrüstungsteile bekommen will. Fliegen Sie gut, und Sie werden eines Tages eine Einladung in das HQ bekommen.

Verkauf: Hardware, Kuschelnager, Vieh, Plasten

Einkauf: Blutkonserven



Hephaestus, Nav. 1, Irrulan

Nach dem Motto »Nomen est omen!« wurde Hephaestus zur Schmiede des Trisystems. Des weiteren bietet der Planet ein ausgezeichnetes Nachtleben. Die *Rampant Robot Bar* kann man nur empfehlen.

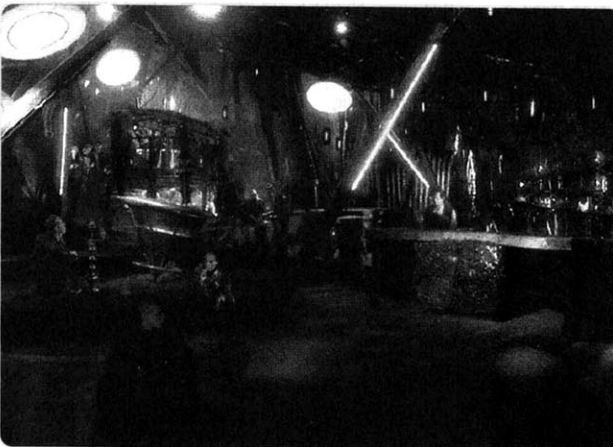
Transit: *Rampant Robot Bar*: Sehr schicke Bar mit einer jungen Kundschaft. Und nette Leute kann man da treffen, das kann ich Ihnen versichern. Sie ist nicht

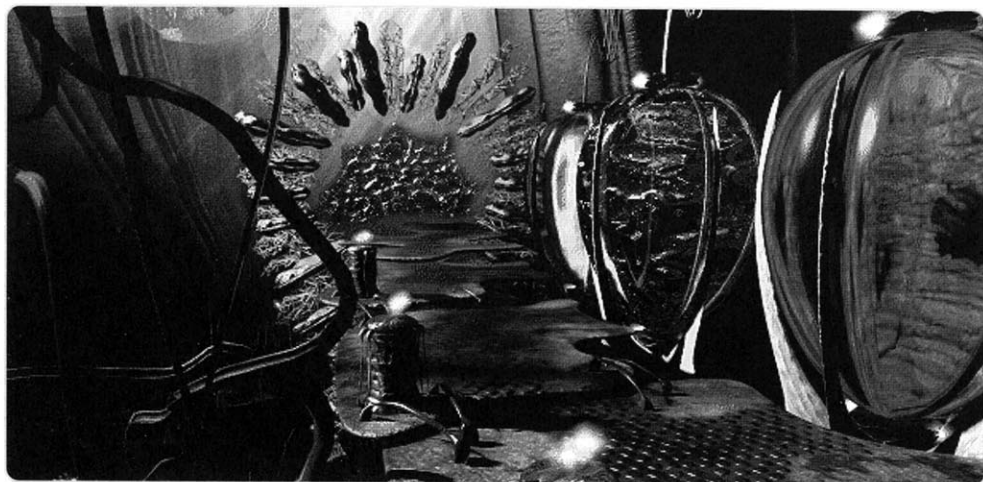
so düster wie die Kneipen auf Anhur oder Hermes und ein wenig ehrlicher als die auf Crius oder Janus IV.

Der Galaktische Gourmet: Das Hotel *Der Galaktische Gourmet* ist zwar ein vorzügliches Speiselokal, empfiehlt sich allerdings nicht für sicherheitsbewußte und -bedachte Leute, denn entsprechende Vorkehrungen sind leider minimal. Es kann wirklich jeder einfach reinspazieren, nachdem er dem Portier gerade mal den Namen eines Gastes hingeworfen hat.

Verkauf: Erze (außer Platin), Luxusgüter (außer Warp-Steroiden)

Einkauf: Hardware, Biopolys





Hermes, Nav. 5, Hom

Sollten Sie jemals ein Problem haben, das Sie nicht mit normalen (man sollte vielleicht besser sagen legalen) Mitteln bewältigen können, kommen Sie nach Hermes! Man könnte fast sagen, wir hätten es mit 1,5 Welten zu tun: der Planet Hermes plus die Halbwelt des Trisystems. Man sollte die Luft hier nicht allzu tief einatmen. Zum einen ist sie verpestet, und zum anderen erweist sie sich häufig als sehr blei- oder laserhaltig. Vergnügungssüchtige kommen allerdings voll auf ihre Kosten.

Transit: Sinner's Inn: Dieses feine Lokal ist nichts für Zartbesaitete. Gewalt, Glücksspiel und die halbe Unterwelt bilden, wenn Sie uns fragen, nicht gerade ein gemütliches Ambiente. Suchen Sie aber nach »spezieller« Hilfe für ein Problem – hier sind Sie richtig: Joe, der Gastwirt, kennt da einige Leute, die sich als recht hilfreich erweisen können. Das Ganze ist aber nicht ganz billig.

Verkauf: Erze, Luxusgüter, Lebensmittel

Einkauf: Ziegelzement, Hardware, Nervengifte, Feuerwaffen

Janus IV, Nav. 3, Issac

Als Sitz der Regierung, der High Society und der reichen Dekadenz hat dieser kleine Mond bestimmt eine höhere Kaufkraft als drei andere Welten zusammen. Ein modernes Hollywood im Trisystem, hier kann man sich hoher Gewinnspannen sicher sein. Man sollte freilich nicht darauf bauen, mit einem vollen Schiff wieder zu starten, denn hier etwas zu kaufen, beweist allerhöchstens, daß man ein Tourist ist.

Transit:

Jan Mitorr's Haus: Jan Mitorr ist eine sehr zwielichtige Gestalt, die lange Zeit untergetaucht war. Mehr zu ihm und seinen Geschäften später.

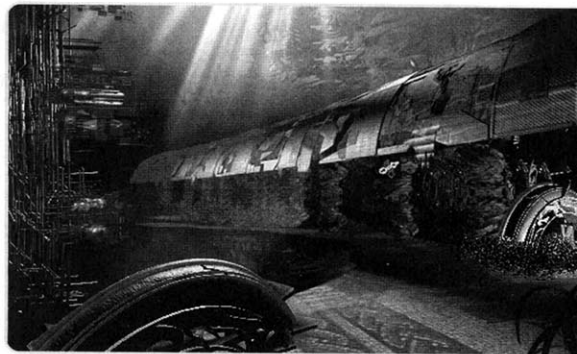
Temesa Ames Apartment: Senator Ames starrköpfige Tochter geht häufiger zu hohe Risiken ein und findet sich dann in recht unangenehmen Situationen wieder. Der Senator muß dann meistens einiges an Privateers berappen, damit die sie wieder raushauen. Personen des öffentlichen Lebens sind immer Zielscheiben des Clans. Gelegentlich hält die Gerettete dann auch noch persönliche Belohnungen für mutige Retter bereit.

Verkauf: Alles; die größten Gewinnspannen bei Gehirnimplantaten, Luxusgütern, Medizinischer Ausrüstung

Einkauf: Feuerwaffen (recht guter Preis für Janus IV), Kommunikationseinheiten (wenn's denn sein muß)

Karatikus, Nav. 0, Issac

Bei der Besiedelung des Planeten war die Strahlenbelastung für die Siedler derart hoch, daß es zu genetischen Schäden bei allen Nachkommen kam. Objektiv gesehen gestalteten sich nicht alle negativ, denn viele der heutigen Bewohner weisen erstaunliche geistige (PSI?) Fähigkeiten und keine körperlichen Schäden auf, wenn man von ihrer überdurch-

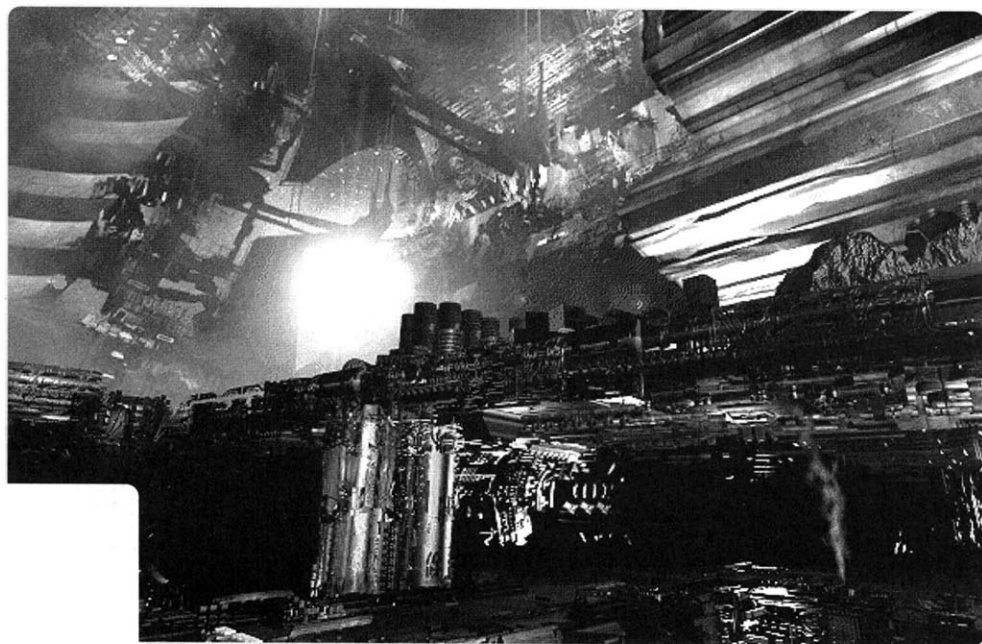


schnittlichen Größe und anderen leichten Unterschieden zu den »Normalos« absieht. Diese können nur sehr radikale Elemente in der Gesellschaft als Fehler deklarieren. Im Trisystem werden die Bewohner von Karatikus allerdings meist gefürchtet und gemieden. Da kommen die Freihändler ins Spiel. Seit die Mutanten von Karatikus ihren Kampf um Gleichberechtigung und um eine eigene Welt begonnen haben, bietet sich für Kriegsgewinnler, aber auch für diejenigen mit einem etwas ausgeprägteren Gerechtigkeitssinn Minderheiten gegenüber, eine gute Chance, Gewinn zu machen. Man kann es mit legalen Waren, vor allem aber auch mit Waffen versuchen.

Transit: Nein

Verkauf: Solargeneratoren, Umweltschutzanzüge, Lebensmittel aller Art, Medizinische Güter, Industrielle Güter, Erze, Waffen

Einkauf: Schwarzmarktwaren (außer Feuerwaffen)



Leviatha, Nav. 116, Issac

Es ist nicht sehr viel los auf Leviatha. Da es eine Wasserwelt ist, die gerade mal 2% Festland aufweist, hat man dort weder gute Handelsmöglichkeiten noch ist Zerstreuung möglich. Außer natürlich, man mag Wassersport.

Transit: Nein

Verkauf: Plaste, Getreide, Solargeneratoren

Einkauf: Trinkwasser, Blut, Kunsthaut, Sehnerven, Nervengifte, Vergnügungsborgs

Massanas. Nav. 109, Issac

Massanas ist ein Ort für den ausgefallenen Geschmack. Alles nicht Erlaubte ist zu haben, und man dürfte mehr Piraten antreffen (nicht, daß man es jedem ansehen könnte!) als sonstige Leute. Die bei Athos bereits erwähnte Piratenhäufigkeit ist einzig und allein auf seine Nähe zu Massanas zurückzuführen. Sie können sich vorstellen, was man hier recht billig kaufen kann.

Transit: Nein

Verkauf: Erze, Luxusgüter (außer Sonnenblumen), Nahrungsmittel (außer Fertilitäts Kunstdünger), Medizinische Güter (außer Blut)

Einkauf: Schwarzmarktwaren, Blut

Ostinia, Nav. 106, Irrulan

Eine Bergbauwelt, die kaum mehr bietet als Arbeit für ein paar tausend Menschen und Geld für die Händler. Sehr große Iridiumvorkommen garantieren nicht nur ein stabiles Preisniveau, sondern auch konstante Arbeitsbedingungen, ob als Kumpel oder Privatinvestor.

Transit: Nein

Verkauf: Vergnügungsborgs, Hardware, Lebensmittel (keine Dünger), Medizinische Güter (außer Blut)

Einkauf: Iridium, Blut

Petra, Nav. 95, Hom

Petra ist ein Felsen mit viel Metallinhalt. Vor ein paar Jahren entdeckt, beheimatet dieser Felsen jetzt eine Rekordzahl an Bergbauunternehmen und Kumpel.

Transit: Nein

Verkauf: Hardware, Bex-Bier, Warp-Steroide, Lebensmittel (kein Fertilitäts Kunstdünger), Medizinische Güter

Einkauf: Platin, Iridium, Cesium

Serca, Nav. 93, Hom

Serca ist eine weitere Minenkolonie, wie es sie im Dutzend billiger überall in der Galaxis gibt. Außer Erzen gibt es hier nicht allzu viel zu finden.

Transit: Nein

Verkauf: Luxusgüter, Hardware, Lebensmittel (außer Fertilitäts Kunstdünger), Medizinische Güter

Einkauf: Rhodium, Iridium, Fertilitäts Kunstdünger

Terrel, Nav. 122, Hom

Neben Bex ist Terrel die Kornkammer des Trisystems. Anders als auf Bex jedoch verbleibt auf Terrel das Getreide zumeist in seiner ursprünglichen Form und wird nicht sofort zu Bier weiterverarbeitet (seinem von Gott gewollten Bestimmungszustand zugeführt, wenn man die Bexianer fragt). Man kann es also einfach in der natürlichen Form des Rohproduktes kaufen. Terrel bietet alles, was normalerweise wächst, d.h. nicht hergestellt wird. Außerdem gibt es noch viel frische Luft, wenn auch (leider) noch nicht verpackt, denn auf Anhur oder Hades ließen sich damit gute Geschäfte machen.

Transit: Nein

Verkauf: Erze, Bex-Bier, Solargeneratoren, Powerzylinder, Kommunikationseinheiten

Einkauf: Kuschelnager, Sonnenblumen, Getreide, Fertilitäts Kunstdünger, Vieh

Raumstationen

Insgesamt dreizehn Raumstationen lassen sich in den drei Sternensystemen anfliegen. Findige Geschäftsleute haben sie zum einen gebaut, um die Handelswege zu verkürzen und Landemöglichkeiten zu bieten, wenn ein Planet gerade nicht in der Nähe ist. Zum anderen wollte man ein zeitaufwendiges Landen auf einigen Planeten vermeiden – gegen einen kleinen Obolus, versteht sich. Es gibt vier unterschiedliche Raumstationen, die man anfliegen kann: Ausrüstungsstationen (*ES*: engl. Equipment Station), Reparaturstationen (*RS*: engl. Repair Station), Handelsstationen (*CS*: engl. Commercial Station) und Superstationen (*SS*: engl. Superstation). Neben den vier Stationstypen gibt es noch drei Stationen, die einer gesonderten Erwähnung bedürfen und auch nicht in die Zählung der dreizehn anderen aufgenommen wurden. Dabei handelt es sich um die Stationen *Draknor* und *Kastagan* zum einen, beides Piratenhauptquartiere, und die Station *Kappa Labore* draußen im Asteroidenfeld zum anderen. Alle drei kann man normalerweise nicht anfliegen. Wer will schon eine Piratenstation anfliegen, wenn man nicht selbst ein Pirat ist. Ob man es jemals kann, wird der Verlauf der Geschichte zeigen.

Ausrüstungsstationen (ES)

Auf diesen Stationen kann man Zubehör für sein Schiff kaufen. Sie bieten das gesamte Ausrüstungsprogramm, das auch die größeren Planeten in ihrem Angebot führen. Wenn Sie allerdings nach einer Werkstatt oder gar nach einem Warenhaus suchen, dann sind Sie hier verkehrt. Es ist jedoch eine sehr günstige Gelegenheit, aufzutanken und frisch verdiente Credits in Ihr Schiff zu stecken. Der eventuell benötigte Treibstoff für den Nachbrenner ist immerhin in der Landegebühr mit inbegriffen. Vorsicht: Eine Landung hier kostet tatsächlich die vollen Chartergebühren für einen Frachter. Der Flügelmann, den Sie für die nächste Mission vielleicht dringend gebraucht hätten, verschwindet hier einfach. Einen neuen werden Sie hier auch nicht finden, denn die Kabinen bieten wirklich nur Ausrüstungsteile für Schiffe an. Die Ausrüstungsstationen sind:

- *ES Stanton*, Nav. 129
- *ES Corsas*, Nav. 94
- *ES Sarama*, Nav. 132
- *ES Ferix*, Nav. 125

Reparaturstationen (RS)

Diese bieten genau das oben so schmerzlich Vermißte, nämlich Schiffsreparaturen. Sonst ist nichts zu finden. Trotzdem sind sie sehr hilfreich, um zwischen zwei recht harten Missionen aufzutanken und die Schäden zu beseitigen, die Ihr bester Freund, der Reparaturdroid, nicht flicken konnte. Die Reparaturstationen sind:

- *RS Bestinium*, Nav. 88
- *RS Craxath*, Nav. 86
- *RS Felos*, Nav. 77
- *RS Kaldon*, Nav. 82

Warenstationen (CS)

Warenumschlagsplätze im All haben diverse und nicht zu verachtende Vorteile. Gerade die großen Handelsschiffe wie die der Monolith-Klasse sind recht schwerfällig und haben größere Schwierigkeiten, auf Planeten zu landen. Nicht, daß sie es nicht könnten, es gestaltet sich allerdings recht zeitaufwendig. An einer Station anzudocken, ist um ein vielfaches unkomplizierter und schneller. Dann kommt natürlich der Zoll ins Spiel. Ein Warenumschlag jenseits der Zollgrenzen hat den offensichtlichen Vorteil, unkomplizierter abzulaufen. Die Waren sind nicht gerade sehr viel billiger, denn Zoll muß von beiden Parteien spätestens dann bezahlt werden, wenn sie das nächste Mal auf einem Planeten landen, was in den angegebenen Preisen bereits verrechnet ist. Man hat aber die signifikante Chance, Schnäppchen zu machen.

CS Lironas, Nav.133

Verkauf: Hardware, Medizinische Güte (außer Blut)

Einkauf: Getreide, Fertilite Kunstdünger, Vieh, Kuschelnager

CS Reva, Nav. 136

Verkauf: Ziemliche Durchschnittspreise. Es ist recht schwer, eine gute Empfehlung abzugeben, denn es hängt sehr davon ab, wo man als nächstes hinfliegt. CS Reva besitzt keine gute Handelslage.

CS Dextros, Nav. 155

Verkauf: Auch diese Station ist zum Auftanken besser geeignet als zum Einkaufen.

Superstationen (SS)

Superstationen bieten nahezu denselben Komfort, wie man ihn auch auf Planeten finden kann. Sie sind Warenumschlagsplatz, Reparaturdock und Ausrüstungsstation in einem.

SS Tersa, Nav. 147

Verkauf: Industrielle Güter, Erze, Ceruleanische Edelsteine, Kuschelnager, Vieh, Blut

Einkauf: Fertilite Kunstdünger, Kunstfleisch, mit kleinem Gewinn Sonnenblumen

SS Curium, Nav. 150

Verkauf: Solargeneratoren, Umweltschutzanzüge, Medizinische Güter (außer Blut), Industrielle Güter

Einkauf: Fertilite Kunstdünger, Blut, Kommunikationseinheiten, mit kleinem Gewinn Sonnenblumen



Die Gesellschaft des Trisystems

Zunächst zu den Basiselementen einer zivilisierten Gesellschaft, den Grundregeln der Höflichkeit: Eine Dame wird im Trisystem immer als *Sera* angesprochen, ein Herr immer als *Ser*. Man kann davon auszugehen, daß sich diese Formen vom terranisch-englischen *Sir* ableiten und lediglich die weibliche Form einen romanischen oder slawischen Einschlag bekommen hat. (In beiden Sprachstämmen wird die weibliche Form meistens mit einem »a« am Wortende gebildet.) Selbst wenn Sie jemanden nicht sehr schätzen, ist eine höfliche Anrede angebracht. Die entsprechende Person hat doch wenigstens etwas Freundlichkeit verdient, bevor sie stirbt ... Nur Piraten verhalten sich rüde.

Die Gesellschaft der drei Systeme kämpft mit den üblichen Krankheiten, die jede fortschrittliche, sternenfahrende Kultur heimsuchen, die Individualität nicht unterdrückt, sondern fördert. Zunächst sieht alles sehr gut aus. Den Menschen geht es so gut wie noch nie, alle Menschen sind gleich, es gibt keine Rassenungerechtigkeit mehr, und der größte Teil sozialer

Spannungsbögen wurde abgebaut. Doch Menschen schaffen sich ihre Probleme selbst, wenn sie keine mehr haben. Anstatt klassischer Rassenprobleme sind es jetzt die Mutanten von Karatikus, die diskriminiert und verfolgt werden, um nur ein Beispiel zu nennen. Mit einigen dieser Probleme sind die freiberuflichen Piloten konfrontiert, ob sie nun lediglich handeln oder aber den sehr viel gefährlicheren Beruf des Prämiensjägers ergriffen haben. In Anlehnung an die Kapitäne des 16. Jh. auf der Erde, denen die europäischen Könige Freibriefe erstellten, um ihnen die Jagd auf feindliche Schiffe zu ermöglichen, werden Prämiensjäger wieder *Freibeuter* genannt. Denn was tun moderne Piloten anderes, wenn sie offizielle bzw. halboffizielle Aufträge annehmen, um Dinge und Menschen zu schützen oder zu zerstören? Die meiste Drecksarbeit wird von diesen Piloten geleistet! Ein paar für Freibeuter sehr wichtige gesellschaftliche Teilbereiche sollen an dieser Stelle beleuchtet werden.

Die Piratenc clans

Die vier gefährlichsten militanten Organisationen des Trisystems sind die Clans *Chirichan*, *Jincilla*, *Kiowan* und *Papago*. Mit deren Schiffen haben Freibeuter am häufigsten zu kämpfen, und die meisten Missionen, die im CCN zu bekommen sind, betreffen diese vier. Auf sie trifft man oft aus purem Zufall, sie haben jedoch sehr unterschiedliche Aktionsradien und sollten auch gesondert betrachtet werden.

Chirichans

Die *Chirichans* sind zu einem sehr hohen Prozentsatz Cyborgs (man vermutet 100%, ist sich aber nie ganz sicher). Ehemals Arbeitssklaven in den vielen Bergwerken des Trisystems, rebellierten sie und erbeuteten die Schiffe ihrer Wachen, deren Nachbau sie erlernten. Mit den verfeinerten und weiterentwickelten Varianten dieser ursprünglichen Arbeitssklaven haben es Piloten heutzutage zu tun. Sie tauchen überall da auf, wo es um Bergbauangelegenheiten geht, und versuchen, diese konsequent zu stören.



Jincillas

Die *Jincillas* sind ein extremistischer und sehr militanter Zweig Ökoaktivisten, die auch über Leichen gehen, um ihre Ziele zu erreichen. Wenn man also im Holz- oder einem anderen Naturaliengeschäft unterwegs ist, stößt man sehr leicht auf ihre Gegenwehr. Viele Firmen dieses Gewerbebereichs bieten immer wieder Aufträge an, die den Schutz ihrer Anlagen vor Jincillas betreffen oder die »Säuberung eines Gebietes« von solchen zum Ziel haben.



Kiowans

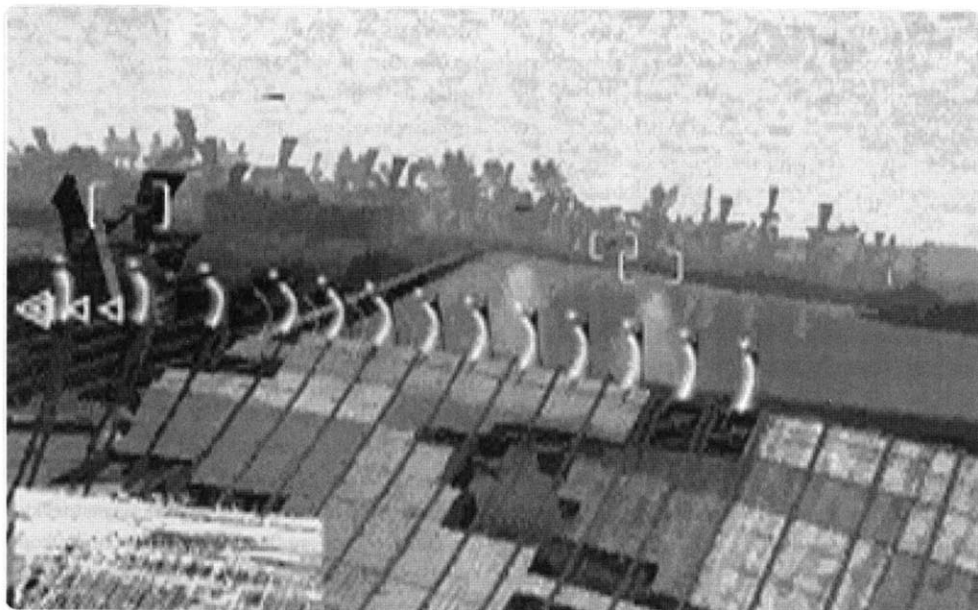
Die *Kiowan* sind Kleinkriminelle, die normalerweise nicht aggressiv werden. Probleme verursachen sie, wenn man zufällig ihre Aktionskreise stört. Mit etwas Glück kann man ihnen den Rücken kehren, um mit einem Nachbrennerschub davonzuschießen.



Papagos

Die *Papagos* bilden im Gegensatz dazu einen sehr gefährlichen Haufen. Sie sind allesamt Gewaltverbrecher, und man munkelt schon seit geraumer Zeit, daß einer erst zu mindestens 10 Jahren wegen eines Gewaltdeliktes verknackt werden muß, um bei denen unterzukommen. Sie greifen auf Sicht an und verfügen über die gefährlichsten und kampfstärksten Schiffe der vier Piratenc clans. Da heißt es, gut gerüstet sein.





Der Clan

Es mag mißverständlich sein, aber der Clan hat nichts oder nur sehr am Rande mit den Piraten zu tun. Der Clan ist die organisierte Seite des Verbrechens im Trisystem. Wie die Mafia unterwandert er alle Teile des öffentlichen Lebens und arbeitet mit Korruption und Einschüchterung. Man stößt immer wieder auf Barrieren, wenn Leute entweder die Angst packt und sie nichts mehr von sich geben wollen oder rundheraus aggressiv werden. Man kann dann ja immer mal raten, ob sie nun Mitglieder oder Gegner des Clans sind.

Der Clan hat seine Finger in Politik, Wirtschaft, Jurisdiktion und Polizei. Er manipuliert von der Börse bis zum nächsten Schwebeballspiel alles, was man sich nur vorstellen kann. Da man nur Geheimnamen kennt, kann niemand gegen den Clan vorgehen.

Das Militär

Die Arbeit des Militärs läßt sich als nicht gerade leicht bezeichnen, obwohl es keine Kilrathis oder Retros gibt. Im Trisystem hat sich die spezielle Situation ergeben, daß es gegen einen meist unsichtbaren Feind kämpfen muß, den Clan. Natürlich werden Schiffe, die man als clanzugehörig identifiziert, sofort angegriffen (lebend bekommt man von denen sowieso keinen), aber das ist der sprichwörtliche Tropfen auf den heißen Stein. Außerdem existieren die »normalen« Piraten als Gegner, was ebenfalls eine sehr schwierige Aufgabe darstellt. Die beiden bekannten Piratenstationen *Draknor* und *Kastagan* sind unangreifbar auch für die gesamte Flotte, die das Militär aufbieten kann, und außerdem sogar noch beweglich. Ganz nebenbei sollte man noch erwähnen, daß die Lage der anderen Piratenstationen überhaupt nicht bekannt ist, doch Sie haben sich sicher schon

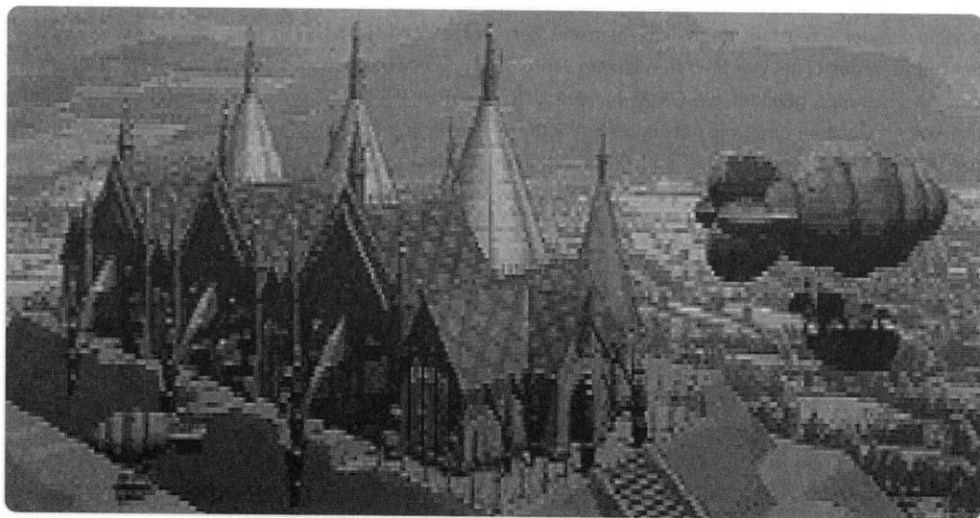
ein Bild von der Arbeitslage des Militärs gemacht. Zur Bekämpfung des Clans wurde in den letzten Jahren eine Spezialtruppe gebildet, die CIS. Es handelt sich um eine Art Geheimpolizei, die mit ähnlichen Methoden wie der Clan operiert und ausschließlich mit der Zerstörung desselben betraut ist. Sie gehen natürlich davon aus, daß sie genauso unterwandert werden, wie sie den Clan unterwandern. Sie hoffen aber einfach, schneller zu sein und die Anführer des Clans zu erwischen, bevor sie erwischt werden. Bisher ist die CIS der einzige aussichtsreiche Versuch, der gestartet wurde, um den Clan zu stoppen.

Fast alle hochrangigen Offiziere der CIS sind Angehörige des Militärs, die extreme Erfahrungen mit dem Clan hinter sich haben. Die CIS ist eine militärische Organisation, die für die Verfolgung ihrer Ziele auch Außenstehende anheuert.

Die Wirtschaft

Die Wirtschaft des Trisystems besteht zu einem großen Teil aus Bergbau. Nicht, daß hochentwickelte Technologien Mangelware wären. Hephaestus steht wirklich an der Spitze, was Energietechnik im allgemeinen und Schwerkraftstechnologie im speziellen betrifft, und Crius befindet sich in der Rangliste unter den ersten fünf, was medizinische Ausrüstung und Anwendung derselben anbelangt, aber das meiste Geld ist im Trisystem durch den Abbau von Erzen zu machen. Dementsprechend umkämpft ist diese Branche. Zum Glück braucht das den herkömmlichen Freibeuter nicht zu kümmern, denn bei den kleinen Mengen, die selbige transportieren, wird eine größere Vielfalt an Waren eindeutig das Beste sein.





Kultur und Unterhaltung

Mit diesem Gebiet wird man als freiberuflicher Händler oder Freibeuter kaum in Berührung kommen. Hat man das Glück, von einem Star oder Sternchen mal einen Auftrag zu bekommen, sollte man es genießen. Meistens sieht man diese Leute aber nur in den Nachrichten.

Politik

Es geschieht sehr schnell, daß man mit Politik in Berührung kommt, und dies kann unter Umständen recht verheerende Folgen haben. Man gerät dabei sehr leicht unter die Räder. Meistens, zum Glück, hat man jedoch nur Leibwächteraufgaben im Weltall zu erledigen, und in der Regel sind diese sehr gut bezahlt. Sich auf diese Art auch ein paar mächtige (und reiche) Freunde zu machen, ist natürlich eine willkommene Dreingabe.

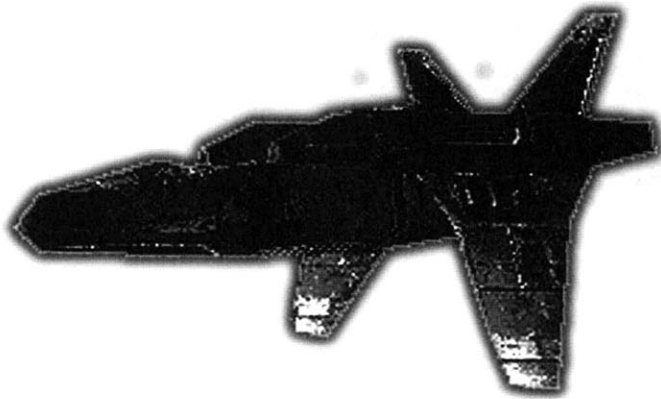
Technischer Stand

Wie schon erwähnt, ist das Trisystem was Gravitationstechnik und Medizinische Geräte betrifft hochaktuell. Weitere Gebiete, in denen die Industrie des Trisystems durchaus mithalten kann bzw. sogar führend ist, sind Lebensmittelchemie, Energietechnik und Kommunikation. Viele Dinge des alltäglichen Lebens werden allerdings auch importiert, was vor allem für Waffen gilt – sehr zum Leidwesen des Militärs.

Abschlußbemerkung

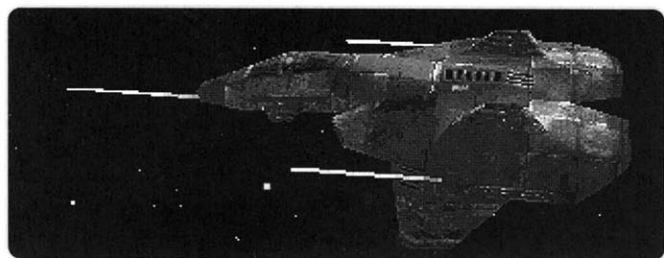
Sie werden von den unterschiedlichsten Firmen, Organisationen, Gruppierungen, Gesellschaftsschichten usw. angeheuert werden. Man sollte dabei niemals die Verquickungen des Clans mit allen oben erwähnten Gesellschaftsbereichen vergessen. Eine solche Nachlässigkeit könnte einen das Leben kosten. Bei allen Ressourcen des Trisystems hat der Clan seine Finger mit im Spiel.

PRIVATEER 2



RAUMSCHIFFE

PRIVATEER 2



RAUMSCHIFFE

Als Pilot, Freibeuter, aggressiver Raumhändler oder wie auch immer man sich bezeichnet hat man eine zum Glück recht ansehnliche Auswahl an Schiffen und Zusatzausrüstung. Ein gut ausgestattetes Schiff kombiniert mit etwas Kampferfahrung macht vieles deutlich einfacher. Wenn man der Werbung Glauben schenkt, muß man jedes einzelne Schiff im Hangar stehen haben, denn jedes ist das beste. Auch auf die Meinung der Piloten ist wenig Verlaß, denn jeder hat sein Lieblingsfluggerät, und, sofern das Geld stimmt, jedes Schiff ist perfekt. Wir werden also versuchen, die Vor- und Nachteile der Schiffe zu vergleichen und eine optimale Ausnutzung der Kampffähigkeit eines Schiffes durch einen optimalen Ausbau mit Zusatzausrüstung zu erreichen. Wir gehen aber nicht nur auf die frei auf dem Markt verfügbaren Geräte ein, sondern sprechen auch die gegnerischen Möglichkeiten an. Man kann nie genug hervorheben, wie wichtig es ist, seinen Feind zu kennen.

Auf dem freien Markt verfügbare Schiffe

Es erfolgt eine Einteilung der Schiffe in drei Klassen, die sich eher an der praktischen Nutzung im Kampf orientieren als am Gewicht oder der reinen Feuerkraft.

Die erste Klasse behandelt Schiffe, die man sich als frischgebackener Freibeuter in absehbarer Zeit leisten kann. Auch in dieser Kategorie gibt es bereits eine Vielzahl von Möglichkeiten, und in diesem Anfangsstadium macht sich die Stärke eines Schiffes



am deutlichsten im Vergleich zur Flugkunst bemerkbar. Auch ein Superpilot wird irgendwann einmal abgeschossen, wenn er nicht mit dem technischen Fortschritt mithält und veraltetes Fluggerät benutzt. Da muß nur so ein junger Draufgänger ankommen, der ein paar extra Lorbeeren ernten will, und das eigene Leben ist verwirkt.

In die zweite Klasse fallen Schiffe, für die man bereits einiges Geld verdient haben muß, die aber erst zum halben Weg in den Pilotenhimmel reichen. Dies sind sehr gute Schiffe, die jedoch nicht dazu geeignet sind, sich mit größeren Mengen von Gegnern oder großen Schlachtschiffen anzulegen. Bei diesen Schiffen machen die Zusatzmodule bereits deutlich mehr aus, ihre Basiskosten fallen aber auch schon deutlich höher aus. Eines dieser Schiffe kostet um die 100.000 Credits, man muß allerdings weitere 150.000 Credits für zusätzliche Spielereien einkalkulieren. Es ist anzunehmen, daß man ein solches Schiff sehr lange fliegen wird, so sollte es also am besten auf die eigene Flugpersönlichkeit angepaßt werden.

Der letzten und schönsten Klasse gehören die Schiffe der Stars des Pilotenhimmels an. Wer ein sol-

ches Schiff fliegt, ist ganz weit oben, und Top-Piloten erzählen sich Geschichten über einen solchen Piloten. Klar, daß sich das Schiff nicht von alleine fliegt. Wer sich ein solches Schiff allerdings ehrlich und auf hartem Wege verdient hat, der ist wirklich an der Spitze. Man muß hier aber schon alles in allem mit 450.000 bis 500.000 Credits rechnen, was ein ganz schöner Batzen Geld ist.

Noch ein paar Dinge zu den Händlerangaben. Die Geschwindigkeit wird oft beschönigt, genau wie Beweglichkeit und Panzerung. Bei einem schnellen Schiff hat eine Beweglichkeit der Klasse 3 nicht dieselben Auswirkungen wie bei einem langsamen Schiff. Auch die Panzerung kann sich aufgrund der sehr unterschiedlichen Trefferfläche der Schiffe sehr unterschiedlich auswirken. Deshalb wurden alle Angaben in fünf Kategorien unterteilt: sehr schwach, schwach, mittel, gut und sehr gut. Damit soll der tatsächliche Nutzen im Raumkampf angedeutet werden. Dies bedeutet, daß die für den Kampf wichtigen Angaben aus der Kampfsituation heraus bewertet wurden und nicht, wie die meisten Händlerangaben, auf der technischen Theorie basieren. Die technischen Angaben werden wie folgt eingeteilt:

Geschwindigkeit: Maximale Geschwindigkeit, die ohne Zusatzausrüstung erreicht wird.

Nachbrenner: Maximale Geschwindigkeit, die mit einem *Nachbrenner Mk III* erreicht werden kann. Die normale Nachbrennergeschwindigkeit entspricht dem doppelten der maximalen Schiffsgeschwindigkeit ohne Nachbrenner. Diese Angabe ist vor allen Dingen deshalb wichtig, weil man mit einem gut ausgebauten Nachbrenner Geschwindigkeiten erreicht, die zum Teil höher sind als die der Raketen. Das ist allerdings nicht ohne Nachbrennerverstärker möglich.

Beweglichkeit: Beweglichkeit, bewertet in Kampfsituationen, ist relativ zur Geschwindigkeit zu sehen. Ein sehr schnelles Schiff kann sehr beweglich

sein und wird sich nichtsdestotrotz nur sehr schwer hinter ein langsames hängen können, wenn es dazu eine enge Kurve fliegen muß. Deshalb werden trotz anderer Händlerangaben die leichten und mittleren Schiffe etwas besser abschneiden als die angeblich sehr wendigen schweren Jäger.

Schilde: Schildstärke, bewertet in Kampfsituationen. Schwere Jäger bereiten das große Problem, eine größere Trefferfläche zu bieten als leichtere Maschinen. Wenn von einer Salve, bestehend aus vier Lasern, ein leichtes Schiff mit zwei von vier getroffen wird, so sind es bei einem mittleren oder schweren Jäger möglicherweise drei bis vier von vier. Damit relativieren sich die starken Schilde, die diese Schiffe aufweisen, dann doch sehr.

Panzerung: Stärke der Panzerung im Vergleich zur Trefferfläche, bewertet im Kampf. Für die Panzerung gelten dieselben Angaben wie für Schilde. Dazu sollte man noch hinzufügen, daß der Panzer eines Schiffes nicht sehr schwer beschädigt sein muß, damit lebenswichtige Systeme außer Funktion geraten. Sobald die Geschosse und Strahlen des Gegners beginnen, die Schilde zu durchstoßen, wird es Zeit abzdrehen. Bereits der erste Treffer beschädigt eines oder mehrere Systeme, weitere Treffer können sich fatal auswirken.

Geschütze: Die Anzahl der Geschütze, die Sie an Ihrem Schiff befestigen können, ist der tatsächlich entscheidende Faktor bei der Kampfkraft eines Schiffes. Den Angaben aus dem *Leitfaden für Piloten* in der Rubrik Kampfkraft ist nur sehr eingeschränkt zu glauben. Hier werden die Absolutwerte miteinander verglichen. Vertraut man auf sie, so läßt sich daraus folgern, daß eine *Ketzer (Heretic)* mit mittlerer Kampfkraft gesegnet ist und die Schiffe *Ikarus* und *Kalrechi* mit hoher Kampfkraft ausgestattet sind. Trotzdem würde ich jederzeit bei einem Zweikampf zwischen einer *Ketzer* und einem der beiden anderen Schiffe auf die *Ketzer* wetten. Einer *Ikarus* gar würde ich mein

Leben nur in allergrößter Not anvertrauen.

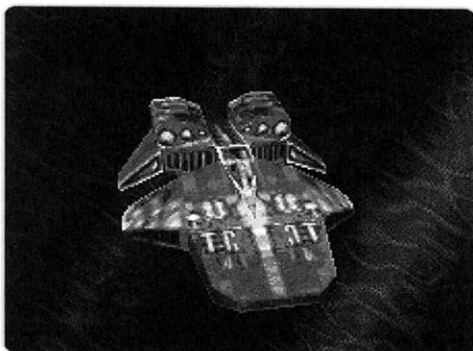
Raketen: Zahl der Raketenaufhängungsplätze. Wenn man ganz genau weiß, was man zu tun hat, dann reichen drei oder vier Raketen vollständig aus. Wenn sich eine Aufgabe allerdings komplizierter gestaltet und man nicht immer zwischendurch mal landen kann, um neue Raketen zu kaufen, dann wächst die Bedeutung von Schiffen mit sechs und mehr Raketen.

Module: Zahl der möglichen Zusatzmodule. Die Module beeinflussen die Leistung eines Schiffes wie kaum etwas anderes. Mit zwei Geschützen braucht man vielleicht etwas länger, aber Missionen, die ohne weitere Komplikationen verlaufen, lassen sich damit gut bewältigen. Mit nur zwei Modulen kann es sehr schnell kritisch werden, und blickt man erst einmal auf mehr als 60 Abschüsse zurück, dann trifft man auch immer häufiger auf Gegner, gegen die man mit zwei Modulen auf dem Schiff nicht die geringste Chance hat.

Preis: Der Kaufpreis ist vor allem zu Beginn einer fliegerischen Karriere der Hauptentscheidungsgrund für oder gegen ein Schiff, weshalb man ganz genau vergleichen sollte.

Schiffe für den Anfang

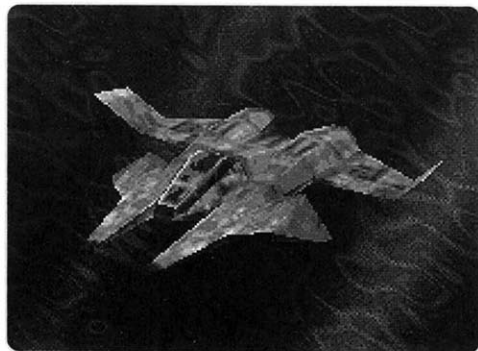
Die ersten Schiffe, die man sich leisten kann, sind ganz sicher nicht die besten. Gerade hier sollte man gut zwischen den einzelnen Schiffen abwägen. Natürlich wird jeder schnell versuchen, Geld für ein besseres Schiff zusammenzukratzen, die Zeit, bis es soweit ist, kann sich jedoch hinziehen. Gute Informationen über diese ersten Schiffe sind daher sehr wichtig, damit man die Durststrecke gut überstehen kann.



Aurora, Leichter Jäger PRO 1

Geschwindigkeit: 320 Nachbrenner: 832 Beweglichkeit: sehr schlecht Schilde: schlecht Panzerung: sehr schlecht Geschütze: 2 Raketen: 4 Module: 4 Preis: 34.000 Credits

In dieser Preis- und Größenklasse war die *Aurora* einmal ein guter Jäger. Diese Zeit ist allerdings inzwischen ungefähr 30 Jahre her. Die *Aurora* leistet kaum mehr als die *Straith*, kostet jedoch ein Vielfaches. Sie ist sehr schlecht manövrierbar bei nicht ausreichender Beschleunigung. Die vier Modulsteckplätze mögen verführerisch sein, die *Schamane* weist sie jedoch auch auf. Die Schilde mögen etwas stärker sein als bei der *Straith* oder der *Velacia*. Die Schilde der *Schamane* sind es allerdings auch. Und die *Schamane* ist zudem deutlich preiswerter. Das Schlimmste an der *Aurora* ist allerdings ihre katastrophal hohe Trefferfläche im Vergleich zu den anderen leichten Jägern. Alles in allem kann eine *Aurora* für einen unerfahrenen Piloten ziemlich schnell zu einer tödlichen Falle werden, und die Hersteller, die sie immer noch in höchsten Tönen anpreisen, gehören eigentlich vor Gericht.



Duress, Leichter Jäger MLO1

Geschwindigkeit: 379 Nachbrenner: 985 Beweglichkeit: sehr gut Schilde: mittel Panzerung: sehr schlecht Geschütze: 2 Raketen: 6 Module: 4 Preis: 60.000 Credits

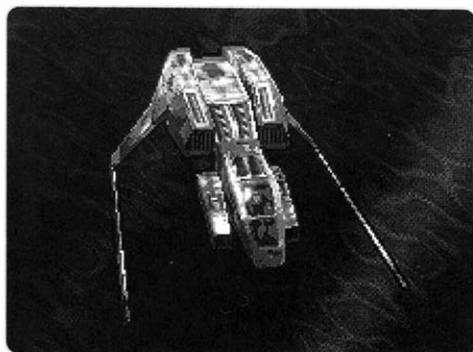
Die *Duress* bewegt sich, was den Preis betrifft, zwischen der niedrigen und der mittleren Preisgruppe. Sie besitzt fast alle Eigenschaften der größeren Schiffe, besonders im Bereich der Ausbaubarkeit und der Geschwindigkeit, lässt es aber leider deutlich an Feuerkraft missen. Dafür ist sie aber sehr beweglich, was definitiv als guter Ausgleich für ihre schwache Panzerung anzusehen ist. Leider gibt es auch hier ein großes Problem: der Preis. Für nicht viel mehr Geld bekommt man bereits Schiffe mit der doppelten Feuerkraft – eine Ausstattung, die man nie unterschätzen sollte. Ungeachtet dessen bildet sie bei den Fans der schnellen, wendigen Schiffe eine feste Größe.



Jendevi, Mittelschwerer Jäger PRO4

Geschwindigkeit: 280 Nachbrenner: 728 Beweglichkeit: mittel Schilde: schlecht Panzerung: mittel Geschütze: 3 Raketen: 4 Module: 4 Preis: 45.000 Credits

Ein recht gelungenes Schiff, wenn auch das Preis-/Leistungsverhältnis nicht so ganz stimmt. Die *Jendevi* ist das erste Schiff mit mehr als zwei Möglichkeiten für Geschütze, was sie durchaus zu etwas besonderem macht. Mit diesem Schiff kann man es getrost auch mal mit einer Piratenfähre aufnehmen, ohne teure Raketen abschießen zu müssen – das gehobene fliegerische Können vorausgesetzt. Ihre einzigen Nachteile sind die niedrige Geschwindigkeit und ihr Preis. An und für sich ist die *Jendevi* zu teuer, im Vergleich zu den nicht mehr viel teureren Mittelklasse-schiffen. Wer aber gut mit ihr zurechtkommt, dem bietet sie eine solide Basis.



Schamane, Mittelschwerer Jäger PRO2

Geschwindigkeit: 320 Nachbrenner: 832
Beweglichkeit: schwach Schilde: mittel Panzerung:
schwach Geschütze: 2 Raketen: 4 Module: 4 Preis:
17.000 Credits

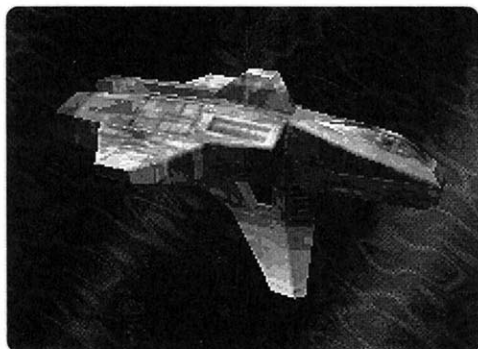
Die *Schamane* ist der erste gute Jäger, was das Preis-/Leistungsverhältnis betrifft. Mit 17.000 Credits ist sie sogar billiger als die *Velacia*, und sie ist definitiv kampfstärker. Die vier Modulanbauflächen bieten Platz für alle wichtigen Systeme: Schilde, Reparatur, Nachbrenner und Kühlung. Damit verfügt sie über die Vielseitigkeit, die ein gutes Kampfschiff benötigt. Die *Schamane* ist das Schiff, das Sie für lange Zeit fliegen können. Alle weiteren Schiffe dieser Preiskategorie besitzen lediglich schöne Dreingaben, die aber nicht wirklich etwas an der Feuerkraft verändern. Alles in allem ein gelungenes Schiff.



Straith, Leichter Jäger PLO1

Geschwindigkeit: 288 Nachbrenner: 749 Beweg-
lichkeit: sehr schwach Schilde: sehr schwach Panze-
rung: schwach Geschütze: 2 Raketen: 2 Module: 2
Preis: 10.000 Credits

Die *Straith* ist das einzige Schiff, das man sich gleich zu Beginn leisten kann, dementsprechend gering sind ihre Qualitäten. Sie ist langsam, schlecht gepanzert, und es mangelt ihr an Wendigkeit in jeder Situation. Der beste Tip hierzu: so schnell wie möglich ein anderes Schiff kaufen. Solange man sie denn fliegen muß: Die höchste Feuerkraft entwickelt sie mit den *Stream Lasern MK II* und der *Kühleinheit Mk II*, das zweite Modul sollte ein Schildgenerator-Verstärker sein. Dieser ist bitter nötig.



Velacia, Leichter Jäger PLO2

Geschwindigkeit: 320 Nachbrenner: 832 Beweglichkeit: sehr schwach Schilde: sehr schwach Panzerung: schwach Geschütze: 2 Raketen: 3 Module: 3 Preis: 20.000

Von der *Straith* zur *Velacia* ist es kein sehr großer Sprung. Zweifelhaft bleibt, ob die Anschaffung einer *Velacia* sehr viel Sinn macht. Ihre Ausbaufähigkeit ist natürlich besser, allerdings hat sie ähnlich schlechte Flugwerte wie die *Straith*. Außerdem ist sie mit 20.000 Credits einfach zu teuer. Der Tip zum Ausbau entspricht dem der *Straith*: *Stream Laser Mk II* und *Kühler-einheit Mk II*, Schildgenerator-Verstärker und als drittes ein »kleiner Freund«, ein Reparaturdroide. Besser ist es jedoch, sich gleich die *Schamane* zu kaufen, die nicht nur billiger, sondern auch noch leistungsfähiger ist.



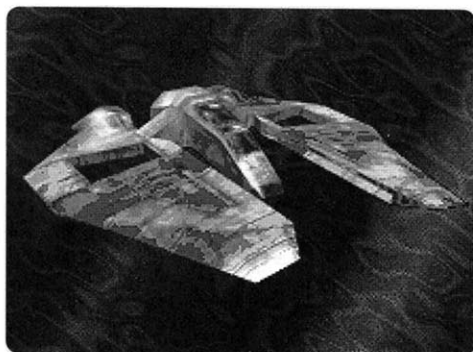
Schiffe der Mittelklasse

Diese Schiffe zeichnen sich bereits durch eine große Kampfkraft aus, ohne jedoch das Stehvermögen der wirklich guten Schiffe zu besitzen. In den Händen eines Spitzenpiloten eignen sie sich jedoch für alle Dinge, die auf einen zukommen.

Drakkar, Leichter Jäger KNO1

Geschwindigkeit: 400 Nachbrenner: 1040 Beweglichkeit: sehr gut Schilde: stark Panzerung: sehr schwach Geschütze: 4 Raketen: 5 Module: 5 Preis: 90.000 Credits

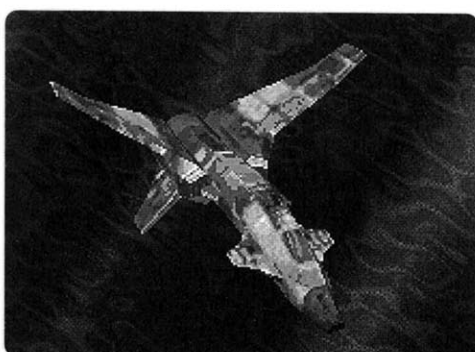
Ein durch und durch positives Schiff. Das einzig Negative an der *Drakkar* ist die Panzerung, sonst wäre sie perfekt, wenn auch bestimmt nicht mehr als »leicht« zu bezeichnen. Ihre Aktivposten sind die hohe Feuerkraft, die sehr guten Ausbaumöglichkeiten und nicht zuletzt die wirklich sehr, sehr guten Schilde. Bitte bedenken Sie, daß sie ein leichter Jäger ist. Für den momentanen Preis ist die *Drakkar* ein echter Schlager.



Faldari Mk II, Schwerer Jäger ML3A

Geschwindigkeit: 360 Nachbrenner: 936 Beweglichkeit: mittel Schilde: mittel Panzerung: sehr schwach Geschütze: 4 Raketen: 6 Module: 6 Preis: 125.000 Credits

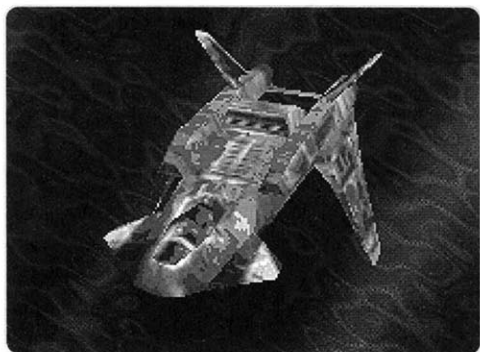
Die *Faldari Mk II* kombiniert auf eine leider nur zu perfekte Art und Weise die guten Eigenschaften der schweren Jäger mit den schlechten Eigenschaften der leichten Schiffe. Sie ist zu teuer und ihre durchaus gute Bewaffnung und die sehr guten Ausbaumöglichkeiten bilden an und für sich einen sehr schönen Ansatz. Dem folgen jedoch nur noch eine niedrige Endgeschwindigkeit und eine schwache Bepanzerung. Daraus entsteht ein Schiff, das man nicht gerade als gelungen bezeichnen kann. Es gehört zu den drei Schiffen, die sich getrost in die Schublade »Todesfalle« stecken lassen. Von einem Kauf ist dringend abzuraten.



Icarus, Schwerer Jäger PRO5

Geschwindigkeit: 412 Nachbrenner: 1071 Beweglichkeit: gut Schilde: sehr schwach Panzerung: schwach Geschütze: 4 Raketen: 6 Module: 5 Preis: 105.000 Credits

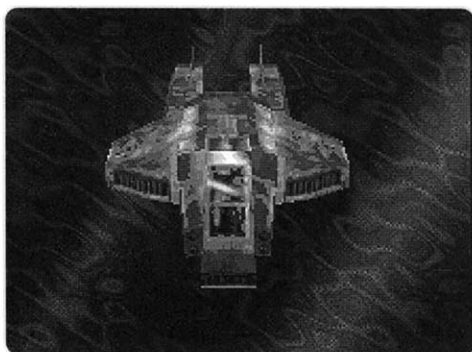
Zur *Icarus* gibt es nicht so viel zu sagen. Sie weist ähnliche Werte auf wie die *Ketzer*, bis auf zwei Hauptunterschiede, einen positiven und einen negativen. Zum einen betrifft dies ihre Wendigkeit. Die ist deutlich besser als die der *Ketzer* – ein als erfreulich zu konstatierender Umstand. Die Freude darüber dürfte jedoch nicht sehr lange anhalten, denn die Trefferfläche der Schilde ist enorm. Wenn ein Gegner einen wirklich mal im Visier hat, dann weiß man, was es heißt, wenn einige Piraten sagen: »Du siehst gut aus in meinem Fadenkreuz!« Die Panzerung und die Schilde mögen zwar rein technisch dicker beziehungsweise stärker sein, aber die hohe Trefferfläche, die eine *Icarus* gegnerischen Geschützen bietet, wandelt beide Werte in der Praxis zur Katastrophe. Ihre ansonsten hohen Werte verhindern gerade eben mal den Sturz in den Bereich »Todesfalle«.



Kalrechi, Mittelschwerer Jäger PLO4

Geschwindigkeit: 360 Nachbrenner: 936 Beweglichkeit: mittel Schilde: mittel Panzerung: mittel Geschütze: 4 Raketen: 4 Module: 4 Preis: 110.000 Credits

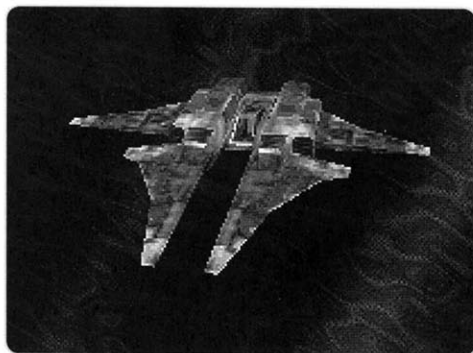
Die Werte der *Kalrechi* sind ganz in Ordnung, sie ist aber ca. 20.000 Credits zu teuer. Gute Feuerkraft steht einer ansonsten nur durchschnittlichen Ausbaufähigkeit, niedriger Endgeschwindigkeit und relativ schlechter Manövrierfähigkeit gegenüber, die alle zusammen einen schalen Nachgeschmack hinterlassen. Als Bewertung kann man einfach sagen: Sie ist ganz in Ordnung, aber zu langsam und zu teuer.



Karnenan, Schwerer Jäger PRO3

Geschwindigkeit: 360 Nachbrenner: 936 Beweglichkeit: gut Schilde: sehr schwach Panzerung: mittel Geschütze: 4 Raketen: 5 Module: 5 Preis: 70.000 Credits

Die *Karnenan* ist ein eigentlich typischer schwerer Jäger: Dieses Schiff besitzt eine gute Bewaffnungsmöglichkeit, gute Verstärkungsmöglichkeiten und eine annehmbare Geschwindigkeit. Aus ihr könnte ein gutes Schiff werden, wären da nicht die Schilde. Viele leichte Jäger besitzen deutlich stärkere Schilde, und bei der Trefferfläche, die sie bietet, fühlt man sich fatal an die *Aurora* erinnert. Sie ist eine »Todesfalle«. Die gute Bewaffnung läßt sich gegen mehr als einen Gegner kaum einsetzen, denn man wird abgeschossen, bevor man sich mit Hilfe der nicht ganz schlechten Manövrierfähigkeit in eine gute Schußposition gebracht hat. Der beste Tip: Vermeiden Sie dieses Schiff!



Ketzer, Mittelschwerer Jäger MLO2

Geschwindigkeit: 428 Nachbrenner: 1112
 Beweglichkeit: schlecht Schilde: mittel Panzerung:
 mittel Geschütze: 4 Raketen: 6 Module: 5 Preis:
 100.000 Credits

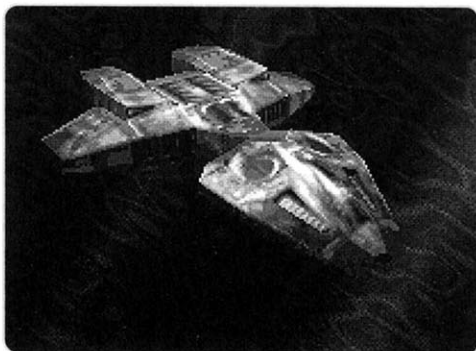
Es gibt Piloten, die erst mit einem Ausweichmanöver beginnen, wenn die Schilde bereits am Zusammenbrechen sind. Für die ist ein Schiff wie die *Drakkar* natürlich nichts, denn tolle Schilde helfen da auch nicht. Für solche Leute, und natürlich für all die anderen, die Angst vor einer *Banshee*-Rakete haben oder die lieber ein ausgeglicheneres Schiff fliegen wollen, kommt die *Ketzer* wie gerufen. Es gibt nicht viele Schiffe, die mehr Raketen aufnehmen können, und auch die Anzahl der Zusatzmodule ist recht annehmbar. Ihre Geschwindigkeit bringt sie bereits in die Spitzenregion (nur noch zwei Schiffe sind schneller), und Panzerung und Schilde sind ausgewogen. Nur der Wendekreis läßt zu wünschen übrig. Es dauert oft ganz schön lange, bis man sich hinter einen leichten gegnerischen Jäger gehängt hat, was bei vier oder mehr Gegnern schnell gefährlich werden kann. Aber die *Ketzer* kann eine Menge einstecken. Sie ist der Geheimtip dieser Klasse.



Skecis Mk II, Mittelschwerer Jäger PL3a

Geschwindigkeit: 360 Nachbrenner: 936 Beweglichkeit: mittel Schilde: mittel Panzerung: mittel
 Geschütze: 3 Raketen: 5 Module: 5 Preis: 80.000 Credits

Hier haben wir eines der besseren Schiffe seiner Klasse, das wirklich zu überzeugen vermag. Sie besitzt keine wirklich herausragenden Eigenschaften, ihre große Stärke ist allerdings ihre Vielseitigkeit. Was bei der *Skecis* jedoch zu einem großen Problem werden kann, ist ihre Geschwindigkeit. Das mag seltsam anmuten, da sie schneller als die meisten anderen Schiffe in ihrer Klasse ist, aber eigentlich sollte man von einem Schiff dieser Klasse mehr erwarten. Zu einem Zeitpunkt, an dem man diese Menge Geld in ein Schiff investieren kann, werden Ihre Gegner bereits sehr gefährlich. Auch ihre Feuerkraft ist dank nur drei vorhandener Plätze für Geschütze zu schlecht. Dennoch läßt sie sich getrost als sehr solide, aber ohne Glanz bezeichnen.



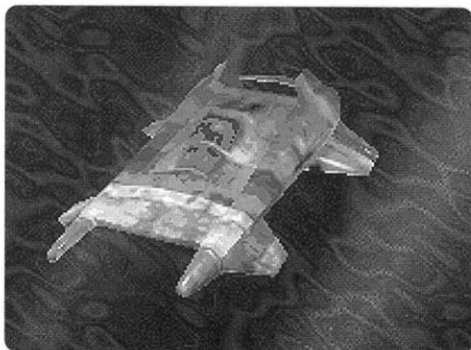
Skecis, Mittelschwerer Jäger PLO3

Geschwindigkeit: 360 Nachbrenner: 936 Beweglichkeit: gut Schilde: sehr schwach Panzerung: mittel Geschütze: 4 Raketen: 4 Module: 4 Preis: 85.000 Credits

Die *Skecis* ist der Vorläufer der *Skecis Mk II* und weist deshalb große Ähnlichkeiten im Aufbau auf. Sie ist teurer als die *Skecis Mk II*, was aber leider nicht einer Steigerung der Qualität gleichkommt. Die *Skecis* hatte noch einige gravierende Mängel, die bei dem Nachfolgemodell zwar ausgemerzt wurden, wobei aber leider auch die Stärken auf der Strecke blieben. Die Geschwindigkeit ist ähnlich schlecht. Die Anzahl der möglichen Module und Raketen ist geringer. Sie besitzt eine stärkere Bewaffnung als ihr Nachfolgemodell, was jedoch auf Kosten der Schilde geht, die wirklich katastrophal schwach sind. Wenn Sie sich nochmal daran erinnern, daß jeder Treffer, der bereits bis auf die Panzerung durchkommt, auch die Systeme gefährdet, dann wissen Sie, was mit katastrophal gemeint ist. Die Rechtsabteilung der *Skecis*-Werke mag mich jetzt zwar verklagen, aber ich würde dieses Schiff zu den drei schlechtesten der auf dem freien Markt kaufbaren Schiffe überhaupt zählen.

Schiffe der Spitzenklasse

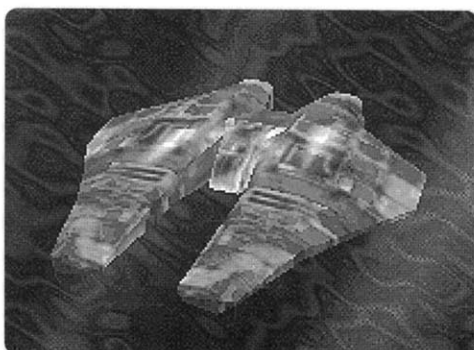
Wie allgemein bekannt, hat jeder Pilot seinen eigenen Stil. Alle bisherigen Schiffe kann man als Zwischenstationen auf einem langen Weg bezeichnen, den ein gerade am Anfang stehender Pilot zu gehen hat, bis er ganz oben angelangt ist und eine eigene Handschrift in der Fliegerei entwickelt hat. Das umfaßt nicht nur die ihm eigenen Manöver, sondern auch ein ihm eigenes Schiff, auf seinen persönlichen Flugstil zugeschnitten. Die jetzt noch zu beschreibenden Schiffe gehören in die abschließende Kategorie der Schiffe der Meister (finanziell wie fliegerisch), denn jedes hat ganz individuelle Eigenheiten, die man in einem anderen Schiff nicht findet und die besser zu einigen Piloten passen und schlechter zu anderen. Der Durchschnittspilot wird sich einfach das »Stärkste« nehmen. Piloten, die jedoch Wert auf ihren eigenen Stil legen, werden später bei dem Schiff bleiben, das am besten auf sie zugeschnitten ist.



Danrik, Schwerer Jäger KNO2

Geschwindigkeit: 440 Nachbrenner: 1144
Beweglichkeit: sehr gut Schilde: sehr gut Panze-
rung: gut Geschütze: 5 Raketen: 7 Module: 7 Preis:
250.000 Credits

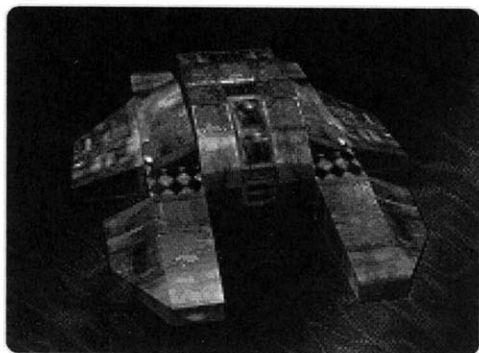
Die *Danrik* war zehn Jahre lang das unbestreitbar stärkste und beste Schiff, das man für Geld kaufen konnte. Dies bedeutet in keiner Weise, daß sie nun veraltet ist. Sie wurde permanent auf den neuesten Stand gebracht und zu jedem Jahresbeginn kam eine überarbeitete *Danrik* in die Hangars der Händler des Trisystems. Die anderen Schiffe ihrer Klasse konnten zwar in punkto Manövrierfähigkeit oder Sicherheit mithalten, aber die Kampfkraft und die Geschwindigkeit waren eindeutig ihre Domäne – bis die *Freij Mk II* auf den Markt kam. Jetzt ist die *Danrik* eine leicht variierte Form der *Freij Mk II*, jedoch sehr viel kostspieliger. Sollten die Händler nicht in absehbarer Zeit mit ihren Preisen nach unten gehen, wird die Zukunft der *Danrik* schwarz aussehen.



Faldari, Schwerer Jäger MLO3

Geschwindigkeit: 360 Nachbrenner: 936 Bewe-
glichkeit: sehr gut Schilde: gut Panzerung: mittel
Geschütze: 5 Raketen: 6 Module: 6 Preis: 160.000
Credits

Die *Faldari* ist nicht nur der billigste Jäger, der mit fünf (!) Geschützen ausgestattet ist, sie besitzt auch einige andere sehr markante Merkmale. Sie ist uneingeschränkt akzeptabel mit keiner einzigen nennenswerten Schwäche und legt eine hervorragende Manövrierfähigkeit an den Tag. Ihre relativ niedrige Geschwindigkeit wirkt sich positiv auf ihren sehr kleinen Wendekreis aus, dank dessen man dem Gegner sehr schnell in den Rücken fallen kann. Sie ist also eher für den Kampf Schiff gegen Schiff und ein Getümmel geeignet als für ein direktes Aufeinanderzufliegen. Eine Komponente fand bislang noch keine Erwähnung: die Unterhaltungskosten. Diese Kosten fallen bei den kleineren Jägern nur in unwesentlicher Höhe an, können aber gerade bei schweren Jägern astronomische Höhen erreichen. Ein Anfängerpilot hat meistens keine Vorstellung davon, wie teuer die Reparaturen dieser Kampfschiffe kommen können. 5000 Credits (das sind in Worten fünftausend!) für die Reparatur z.B. einer Panzerung sind in dieser Klasse nicht ungewöhnlich. Die *Faldari* hat in ihrer Klasse die niedrigsten Unterhaltungskosten, was definitiv für sie spricht.

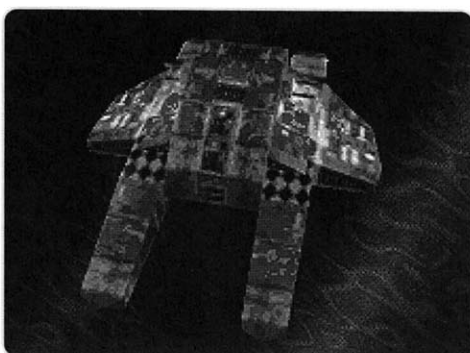


Freij Mk II, Schwerer Jäger ML6A

Geschwindigkeit: 440 Nachbrenner: 1144
Beweglichkeit: gut Schilde: sehr stark Panzerung:
sehr stark Geschütze: 5 Raketen: 7 Module: 7 Preis:
200.000 Credits

Es muß erst einmal klar gemacht werden, daß die *Freij Mk II* nicht, wie bei anderen Schiffen üblich, eine billigere Nachfolgeversion ihres Vorgängerschiffes ist. Sie ist auch nicht dazu gebaut worden, um die bei der Vorgängerin entscheidenden Schwächen zu beseitigen. Die *Freij Mk II* ist einzig und allein eine perfektionierte Variante. Es ist kein Wunder, daß sich die Militärbeobachter bei der Vorführung dieses Schiffes fast mit Lob überschlagen haben, denn sie hat keine wirklichen Nachteile. Zugegebenermaßen, es gibt wendigere Schiffe. Aber es existieren keine stärker bewaffneten, schnelleren oder stärker gepanzerten Schiffe momentan auf dem freien Markt.

Achtung: Dieses Schiff ist zu Beginn der Geschichte als einziges noch nicht verfügbar. Achten Sie auf entsprechende Nachrichtenmeldungen, wann es zum Verkauf freigegeben wird. Der entsprechende Zeitpunkt ist in keiner Weise festgelegt. Also Augen auf!



Freij, Schwerer Jäger MLO6

Geschwindigkeit: 400 Nachbrenner: 1040
Beweglichkeit: sehr gut Schilde: sehr gut Panze-
rung: gut Geschütze: 4 Raketen: 7 Module: 7 Preis:
180.000 Credits

Mit diesem Schiff dringen wir in Bereiche vor, die wirklich »Wie im Himmel« sind und auf die sich wahrscheinlich die Autoren des Flugschulbuches mit demselben Namen bezogen haben. Die *Freij* verliert zwar im Vergleich mit der *Faldari Mk II* bezüglich Feuerkraft, macht dies aber mit besseren Werten bei Zusatzausrüstung, Geschwindigkeit und Schilden wieder wett. Eine ähnliche Wendigkeit wie die der *Faldari Mk II* machen die *Freij* zu einem Schiff, das allen Sicherheitsansprüchen genügt. In diesem Bereich ist sie definitiv ein ganz großer Geheimtip, wenn auch die *Freij Mk II* weithin bevorzugt wird.

Abschlußbemerkungen

Es ist nicht ganz einfach, eine objektive Bewertung der aufgeführten Daten vorzunehmen, denn die meisten Schiffe haben ihre Vor- und Nachteile. Dennoch versuchen wir jetzt, in jeder Preiskategorie die Tops und die Flops zu bestimmen, was zugegebenermaßen bei den Flops deutlich einfacher ist.

Unter den Schiffen der Anfangsklasse ist das deutlich beste Schiff die *Schamane*, und nur wenn man viel Geld übrig hat, sollte man eventuell noch die *Duress* in Erwägung ziehen. Von der *Aurora* ist komplett abzuraten, während die anderen Schiffe nicht notwendigerweise schlecht sind. Hier handelt es sich lediglich um eine Geschmacksfrage. Die *Straith* zählt nicht, sie ist das Schiff, mit dem man beginnt, und es dürfte klar sein, daß sie jeder so schnell wie möglich loswerden möchte.

Die Schiffe der Mittelklasse machen es nur bei den Flops einfach: die *Karnenan* und die *Skecis*. Die Spitzenschiffe dieser Klasse sind wohl die *Ketzer* und die *Drakkar*, aber auch das ist bereits Geschmackssache, und jeder Pilot sollte dies selbst entscheiden.

Die ganz teuren Schiffe der Spitzenklasse sind erst einmal alle gut. Es ist abzusehen, daß derjenige eine *Freij Mk II* fliegt, der sie sich leisten kann. Aber auch die anderen sollte man nicht verachten. Es gibt keine Flops.

Man sollte definitiv mehrere Schiffe ausprobieren, denn das genaue Flugverhalten läßt sich nicht genau oder nur schwer beschreiben. Wem ein schnelles, wendiges Schiff lieber ist als ein langsames, aber dafür stark gepanzertes Schiff, wird zu anderen Entscheidungen kommen als ein Sicherheitsfanatiker.

Die Transportschiffe

Wenn Sie Geld durch Handel verdienen möchten (was anzuraten ist, denn mit Missionen allein dauert es sehr lange, bis Sie sich ein gutes Schiff leisten können), werden Sie Transportschiffe brauchen, denn was Sie sich kaufen können, sind nur Jäger mit minimalem Hangarplatz. Es gibt sechs unterschiedliche Handelschiffe mit unterschiedlichem Fassungsvermögen und Transportmöglichkeiten.

Kapazität: Menge an Waren, die das Schiff transportieren kann, in Tonnen.

Waren: Anzahl der unterschiedlichen Güter, die der Transporter aufnehmen kann.

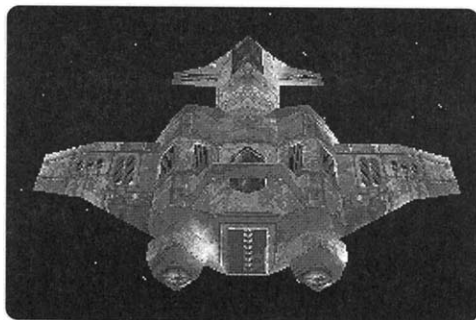
Geschwindigkeit: Maximale Geschwindigkeit des Schiffes. Die Transportschiffe besitzen keine Nachbrenner.

Schilde: Schildstärke des Schiffes. Angaben in Zoll Panzerung Äquivalent.

Panzerung: Dicke der Panzerung. Die Angaben werden hier nicht relativ zu einer Trefferfläche angegeben, die sowieso enorm ist, sondern in Zoll Dicke.

Geschütztürme: Anzahl der Geschütztürme. Diese Türme besitzen eine hohe Feuerkraft und die sagenhafte Reichweite von 500 Einheiten.

Preis: Kosten des Anheuerns für einen Flug.



Gea Transit, Leichter Transporter CRO1

Kapazität: 250t Waren: 5 Geschwindigkeit: 288
 Schilde: 4 Panzerung: 4 Geschütztürme: 0 Preis: 50

Der kleinste der Transporter ist gleichzeitig einer von zwei unbewaffneten Modellen. Unser Vorschlag: nicht anheuern, wenn nicht unbedingt nötig. Die große Feuerkraft der Transporter sollte man nutzen.

Gea Transit Mk II, Mittelschwerer Transporter CR1a

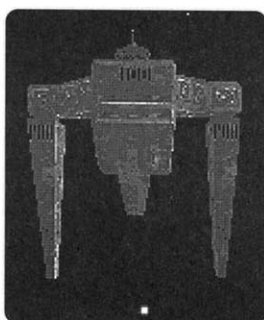
Kapazität: 400t Waren: 6 Geschwindigkeit: 288
 Schilde: 4 Panzerung: 4 Geschütztürme: 0 Preis: 100

Der große Bruder des *Mk I* ist leider auch nicht bewaffnet.

Ilia, Superschwer CRO3

Kapazität: 750t Waren: 7 Geschwindigkeit: 200
 Schilde: 7 Panzerung: 7 Geschütztürme: 2 Preis: 390

Gegen eine *Ilia* zu kämpfen, ist schon nicht mehr so leicht. Das müssen viele Piraten zu ihrem Leidwesen feststellen. Dabei heißt es immer, der Jägerpilot soll den Frachter beschützen. Wer beschützt da wen?



Ilia Mk II, Frachtschiff CR3a

Kapazität: 900t Waren: 7 Geschwindigkeit: 200
 Schilde: 7 Panzerung: 7 Geschütztürme: 2 Preis: 630

Die größere Variante der *Ilia* kann mehr transportieren und kostet mehr, ist aber mit dem kleineren Schiff identisch, was die Eigenschaften betrifft.



Monolith, Schweres Frachtschiff CRO4

Kapazität: 1500t Waren: 9 Geschwindigkeit: 140
 Schilde: 7 Panzerung: 10 Geschütztürme: 3 Preis: 920

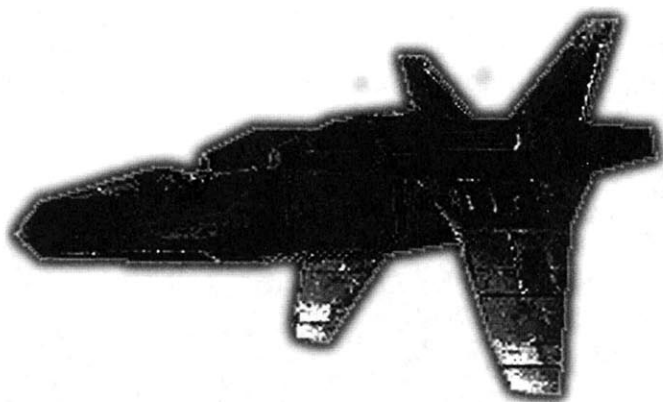
Ein Schiff der Klasse *Monolith* kann es eins gegen eins mit einem Zerstörer aufnehmen. Da weiß man, wofür man sein Geld ausgibt. Wenn man eine *Monolith* vollstopfen will, muß man schon mit 40.000 Credits und mehr rechnen, es springt aber auch fast immer mehr als 8.000 Credits Gewinn heraus – ein ganz schöner Batzen Geld für einen Flug.

Ogan, Schwer CRO2

Kapazität: 550t Waren: 6 Geschwindigkeit: 220
 Schilde: 4 Panzerung: 7 Geschütztürme: 1 Preis: 240

Der *Ogan*-Transporter bildet sozusagen die Mittelklasse der Transportschiffe, zusammen mit dem *Ilia* Frachtschiff. Die Bewaffnung ist noch nicht allzu gut, aber er kann sich bereits wehren.

PRIVATEER 2



AUSSTATTUNG

PRIVATEER 2



AUSSTATTUNG

Das Cockpit

Die moderne Technik macht es möglich: Sie werden nicht mehr mit den vielfältigen Kontrollbildschirmen konfrontiert, die frühere Raumschiffe noch benötigten. Alles, was Sie brauchen, wird auf das Frontfenster projiziert. Die Steuerung erfolgt mittels der wenigen Kontrollen, über die Ihr Steuerknüppel und die Auflage für die linke Hand verfügen. (Der Hauptgrund für diese Displaymethode ist die Rechenleistung des Rechners.) Ein Cockpit für Linkshänder steht leider nur als Spezialanfertigung zur Verfügung.

Ganz oben hat man zuallererst die Geschwindigkeitsanzeige. (Die Steuerung hierfür finden Sie im Anhang.) Darunter befindet sich die Anzeige für den Treibstoffvorrat des Nachbrenners. Halten Sie den immer im Auge, er kann sich schnell erschöpfen.

Links neben den Bewegungsanzeigen befindet sich das Kommunikationsmenü. Wenn Sie die C-Taste betätigen, wird dieses aufgerufen, und Sie bekommen eine Auswahl der möglichen Ziele, die Sie anfunken können. mit der A-Taste wechseln Sie die Ziele. Wenn der angefunkte Pilot antwortet, erscheint ein stationäres Bild an derselben Stelle.

Waffensysteme

Zentral darunter befindet sich das Visier, gleichzeitig das größte Element dieser Anzeigenkonsole. Seine Farbe verändert sich zu Rot, wenn der Gegner in die Reichweite Ihrer Waffen gerät. Das kleine, bewegliche Zielkreuz zeigt einen Vorhaltepunkt an. Ihr Schiffcomputer berechnet mit Hilfe der momentanen Bewegung des Gegners den Punkt, auf den Sie schießen müssen, um das Schiff zu treffen. Wenn der

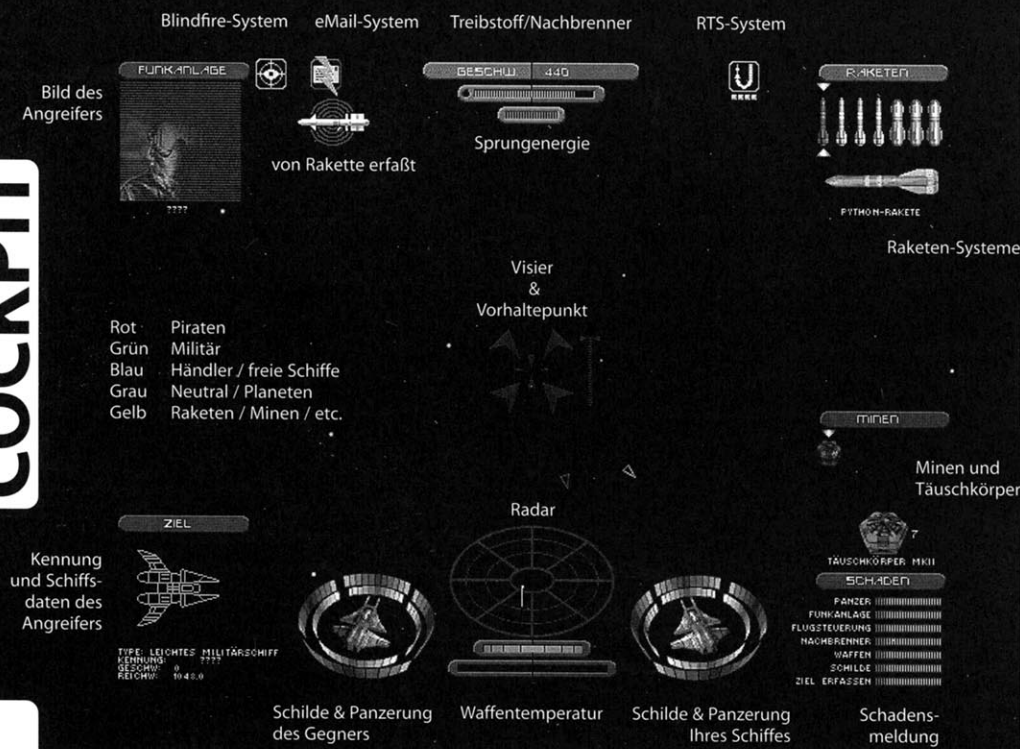
Feind natürlich Ausweichmanöver fliegt, können die Schüsse trotzdem danebengehen. Sobald sich die Striche, die das Visier umgeben, zu einem Quadrat formiert haben, hat die angewählte Rakete das Ziel erfaßt und kann abgeschossen werden.

Die Menüs für Raketen, Geschütze und Täuschkörper/Minen befinden sich gleich rechts neben dem Visier. Sie können dort die Geschütze, die gerade feuern sollen, aus- und abwählen, die Rakete bestimmen, die das Ziel erfassen soll und zwischen Täuschkörpern und Minen wählen, die sich dann mit der Backspace-Taste abwerfen lassen. Die Steuerung ist wiederum im Anhang beschrieben. Die Menüs sind, von oben nach unten, die Raketen, dann die Geschütze und zuunterst die Täuschkörper und Minen.

Darunter befinden sich, von links nach rechts: ein schematisches Bild des Schiffes, auf das Sie gerade zielen (mit dessen Namen, Kennung, Geschwindigkeit und Entfernung von Ihnen), eine Schadensanzeige des Gegners, der Radarbildschirm und Ihre eigene Schadensanzeige.

Die Kennung sieht leider anfangs immer so ??? aus, was sich bei Schiffen, die ihre Identität geheim halten wollen, erst ändert, wenn Sie sich auf 50 Einheiten Entfernung genähert haben.

Die Schadensanzeige des Zieles zeigt ein Symbolbild eines Schiffes, umgeben von einem Kreis für die Panzerung des Schiffes und außen für die Schilde. Die Angaben sind in die vier Bereiche unterteilt – bei Großschiffen oben, unten, hinten und vorne, bei Jägern nehmen links und rechts den Platz der ersten beiden ein.



Fernerkennung

Das Radar hat zwei Anzeigemöglichkeiten, die mit der Alt+R-Taste geschaltet werden. Die Kreissicht zeigt im äußersten Ring die Schiffe hinter Ihnen, im inneren die vor Ihnen und in den vier Quadranten jeweils links, rechts, oben und unten. In der elliptischen Darstellung bilden Sie das Zentrum. Die Objekte werden relativ zu Ihrer Position auch auf dem Radar angezeigt (also vorne ist auch tatsächlich vorne usw.). Wenn das Objekt eine tiefere Position aufweist, hat es einen Balken nach oben, wenn es höher ist, einen Balken nach unten.

Schadensanzeige

Darunter befindet sich eine Anzeige für die Reichweite des Radars. Die Standardeinstellung ist das Maximum, Sie können es mit der E-Taste verändern.

Die Schadensanzeige für das eigene Schiff funktioniert genauso wie die des gegnerischen Schiffes. Daneben sind die genauen Zustandsanzeigen für alle Systeme des Schiffes. Sie erscheinen nur, wenn Sie die D-Taste betätigen oder Ihre Schilde durchschlagen und die Systeme beschädigt werden.

Schiffsinventar

Nachdem ein Schiff im Hangar steht, ist die Arbeit noch lange nicht getan. Offensichtliche Dinge wie Geschütze sind natürlich notwendig, aber damit ist ein Schiff gerade mal flugtauglich und noch sehr weit entfernt von echter Kampftauglichkeit. Viele junge Piloten mit mehr Mut als Verstand sind viel zu früh mit einem Schiff losgeflogen, das nicht geeignet war, sie am Leben zu halten. Sie kehrten nie mehr zurück. Piraten sind bekannt dafür, Ihnen gern Ihre Ware und Ihr Leben abzunehmen – in der Regel immer beides gleichzeitig.

Es gibt vier Typen an Zusatzausrüstung, mit denen man ein Schiff vervollständigen kann. Neben Geschützen und Raketen, die recht offensichtlich sind, gibt es noch die Zusatzmodule, die entweder vorhandene Schiffseinrichtungen oder die Defensive verstärken. Der vierte Typus sind diverse Softwareprodukte, die jedoch allesamt der militärischen Geheimhaltung unterliegen und somit nicht auf dem freien Markt käuflich sind. Das bedeutet jedoch nicht, daß man sie nicht bekommen kann. Wenn Sie den richtigen Leuten einen Gefallen tun bzw. für sie Aufträge erledigen, werden Sie über kurz oder lang diese Software besitzen. Sie sollten dann sehr, sehr gut auf sie aufpassen.

Geschütze

Die Auswahl der richtigen Geschütze kann lebenswichtig sein. Und bedenken Sie, daß die stärksten Geschütze nicht immer auch die besten sind. Nicht jeder Treffer sitzt, und Waffen, die zuviel Energie verbrauchen, können Ihren Tod bedeuten. Die richtige Waffe für das eigene Schiff zu wählen, ist eine Kunst für sich.

Geschütze ist der allgemeinste Begriff. Er findet nicht nur bei Waffen Anwendung, die Festkörper verschießen. Es wird ja auch gemeinhin auf diese Waffen der Begriff Laser angewendet, obwohl sie in der Tat keine Lichtbündel verschießen, sondern kleine Mengen Plasmas. Die Geschwindigkeit der Schüsse entspricht damit auch nicht der Lichtgeschwindigkeit, was Sie in die Lage versetzt, ausweichen zu können (was man dann auch tun sollte).

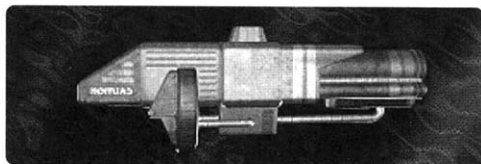
Schüsse: So oft kann das Geschütz pro Sekunde feuern, wenn es entsprechend gekühlt wird. Steigt die Hitze zu sehr an, können etliche Schüsse ausfallen.

Schaden: Da Schilde und Panzerung der Schiffe nicht in absoluten Zahlen, sondern nur vergleichend beschrieben wurden, werden auch die Geschütze in Relation zueinander gesetzt.

Energieverbrauch: Die entsprechenden Wertungen reichen von 1 bis 7, relativ zur benötigten Energie.

Kühlung: Die Geschütze werden gleich mit einer Empfehlung versehen, die die ungefähr benötigte Stärke der Kühler angibt. Kühler werden später im Kapitel der Zusatzmodule ausführlich beschrieben. Ein etwas schwächerer Kühler muß nicht gleich fatal sein. Ein schwächeres Geschütz kann jedoch mehr Schaden bei einem Gegner anrichten, wenn die Kühler auf dieses passend abgestimmt sind, als das stärkere. Die Angaben erfolgen als Kühler-Stärke x (= Kühler Mk x) je Menge an Geschützen.

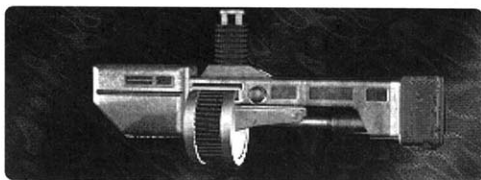
Preis: Preis pro Geschütz



Flux Beam

Schüsse: 6 Schaden: 25 Energieverbrauch: 3
Kühlung: Kühler-Stärke III für 4 Laser Preis: 5.000 Credits

Der *Flux Beam Laser* oszilliert Intensität und Frequenz der Strahlen und versucht so, die Schilde des Zieles zu durchdringen. Leider blieb es bei einem netten Versuch, denn diese Waffe ist wegen der komplizierten Technik zwar teurer als der *Volt-Laser*, bezüglich der Wirkung aber in jeder anderen Hinsicht von letzterem nicht zu unterscheiden. Will diese Technik noch aktuell sein, muß sie noch ein gutes Stück verbessert werden.



Flux Beam Mk II

Schüsse: 5 Schaden: 30 Energieverbrauch: 4
Kühlung: Kühler-Stärke III für 4 Laser Preis: 8.000 Credits

Die etwas verbesserte Variante der ersten *Flux-Beam*-Waffe stellte sich ebenso als Flop heraus. Die Waffe verursacht einen höheren Schaden pro Einzelschuß, jedoch nicht pro Zeiteinheit, da die Feuerrate geringer ist. Der Energieverbrauch ist höher und der Preis unverschämt, was durch die geringfügig höhere Reichweite kaum zu rechtfertigen ist. Dementspre-



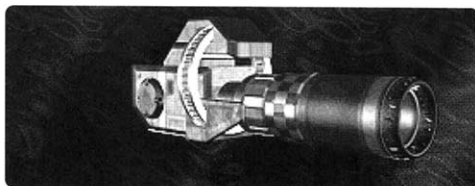
chend entwickelten sich die Verkaufszahlen denn auch. Nach dem ersten Boom sind sie inzwischen fast bei Null angekommen.

Kraven Mk 4 Laser

Schüsse: 7 Schaden: 40 Energieverbrauch: 7
Kühlung: Kühler-Stärke IV für 3 Laser Preis: 16.000 Credits

Der König der Laser besticht in allen Punkten. Eine hohe Feuerrate und sehr hoher Grundschaden sorgen für den nötigen Respekt am anderen Ende, was die recht hohen Temperaturen, die er erzeugt, wieder wettmacht. Es wird nur in einer Hinsicht knapp: Wenn man ein Schiff fliegt, das fünf Geschütze beherbergen kann, dann werden die Waffen selbst mit den stärksten Kühlern schnell heiß. Nur drei *Kraven Laser* können komplett gekühlt werden. Alle fünf Plätze mit dieser Waffe zu bestücken, ist zwar für kurze Zeit sehr effektiv, erfordert aber eine hohe Treffsicherheit, da man nur ca. drei Sekunden die volle Feuerkraft zur Verfügung hat. Danach kommt nur ungefähr jeder zweite Schuß auch tatsächlich aus der Waffe, wenn man nicht kurz Pause machen kann.

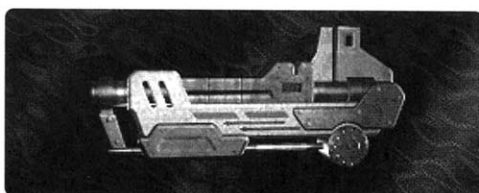
Achtung: Diese Waffe ist zu Beginn der Geschichte noch nicht verfügbar. Erst nachdem man einer Person im Spiel einen Gefallen getan hat, wird man eines dieser Geschütze bekommen. Ab diesem Zeitpunkt ist sie dann auch käuflich zu erwerben.



Masse-Ionen-Kanone

Schüsse: 12 Schaden: 25 Energieverbrauch: nicht vorhanden Kühlung: wird nicht benötigt Preis: 10.000 Credits

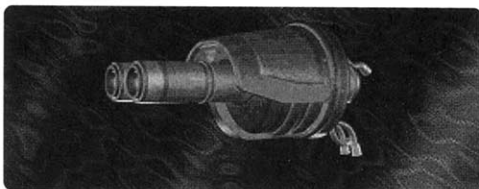
Diese Waffe sticht ziemlich heraus, denn sie ist das einzige Geschütz, das nicht auf Energiebasis arbeitet, sondern Projektile verschießt. Großer Nachteil der Angelegenheit ist die stark verkürzte Reichweite. Diese Waffe bedingt einen besonderen Flugstil, denn bei jeder frontalen Annäherung wird der Gegner lange vorher schießen können. Hier sind Ausweichtaktiken gefordert, über die noch zu sprechen sein wird. Die Masse-Ionen-Kanone hat natürlich zwei große Vorteile. Zum ersten verfügt sie aufgrund ihrer Spitzenfeuerrate über eine sehr gute Durchschlagskraft. Gelingt es, sich hinter den Gegner zu setzen, ist dieser schnell Vergangenheit. Der zweite Vorteil ist, daß sie keinerlei Kühlung bedarf. Die Kälte des Weltalls genügt dort völlig aus, wo bei anderen Waffen die großen Temperaturen der ausgeschleuderten Partikel Kühler nötig machen.



Stream-Laser

Schüsse: 4 Schaden: 22 Energieverbrauch: 1 Kühlung: Kühler-Stärke I für 2 Laser Preis: 600 Credits

Der kleinste aller Laser ist billig, aber nicht zu unterschätzen. Wenn man mal knapp bei Kasse ist und sein teures Schiff nicht aufgeben möchte oder auf die starken Schildverstärker nicht verzichten will, dann kann es recht gut kommen, wenn man die Kühler kleiner macht und sich *Stream-Laser* kauft. Sie richten nicht viel Schaden an, regenerieren sich andererseits aber auch sehr schnell. Und der Preis spricht für sich.

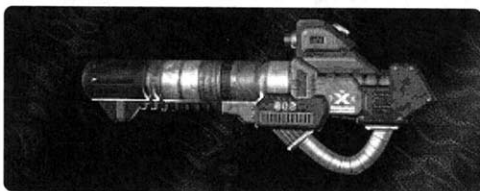


Stream-Laser Mk II

Schüsse: 6 Schaden: 35 Energieverbrauch: 5 Kühlung: Kühler-Stärke I pro Laser Preis: 7.000 Credits

Die erste Variante war schon nicht schlecht und hatte auch noch den Vorteil, sofort zu Beginn erschwänglich zu sein. Die verbesserte Version des *Stream-Laser* ist echt spitze. Das Schadenspotenzial dieses Geschützes ist enorm, bedingt durch eine hohe Feuerrate und einen hohen Grundschaden. Das beste ist allerdings die sehr hohe Reichweite. Der Energieverbrauch ist jedoch dementsprechend hoch, was

gute Kühlaggregate erforderlich macht. Der Preis ist hoch, doch die gute Qualität der Waffe rechtfertigt ihn voll.



Volt-Laser

Schüsse: 5 Schaden: 30 Energieverbrauch: 3
Kühlung: Kühler-Stärke III für 4 Laser Preis: 3.000 Credits

Die am häufigsten benutzte Waffe ist dieser Laser nicht nur wegen seines Preises, sondern auch wegen seines relativ guten Energie-/Leistungsverhältnisses. Der niedrige Preis erlaubt es einem, sie sehr früh zu kaufen, und beinahe doppelt soviel Schaden im Vergleich zum *Stream-Laser* sprechen für sich.

Zusammenfassung

Fast jedes der Geschütze hat seinen Platz und ist deshalb nicht zu verachten. Kurz zusammengefaßt läßt sich folgendes sagen:

Der *Stream-Laser* ist billig, der *Stream-Laser Mk II* hat die höchste Reichweite und der *Volt-Laser* das beste Preis-/Leistungsverhältnis. Die *Masse-Ionen-Kanone* braucht keine Energie und richtet viel Schaden auf kurze Entfernung an, während der *Kraven* eine hohe Erhitzung zeigt, aber eigentlich die stärkste Waffe für gute Schützen ist. Nur die beiden *Flux-Beam-Waffen* sind nicht zu empfehlen.

Raketen

Raketen nehmen im Trisystem bei weitem nicht denselben Stellenwert ein, den sie in anderen Teilen der Konföderation besitzen. Sie sind im Verhältnis sehr teuer, und die hiesigen Schiffe können lange nicht so viele Raketen an Bord nehmen wie andersorts. Dennoch sind sie eine wichtige Ergänzung der Bewaffnung für jeden Jäger und sollten nicht übergangen werden.

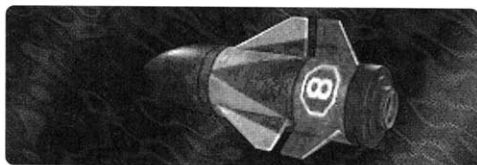
Es gibt Raketen, die schnell genug sind, jedes auf dem Markt vorhandene Schiff zu erreichen. Andere wiederum sind in der Lage, selbst Großkampfschiffe zu zerstören, die sich mit Geschützen kaum ankratzen lassen. Für jede Art von Mission kann man die passende Bewaffnung wählen, die dann die Geschütze optimal ergänzt, egal, ob man sie einsetzt, um in einem Kampf gegen viele Gegner mal etwas Platz zu schaffen oder um einen übermächtigen Gegner auszuschalten.

Schaden: Der Schaden, der von einem direkten Treffer der Rakete verursacht wird. Als Vergleichswert: Ein mittelschweres Schiff verträgt ungefähr 1000 Punkte an Schaden, was einer Panzerung von *mittel* bis *gut* entspricht.

Geschwindigkeit: Maximale Geschwindigkeit, die diese Rakete erreichen kann. Sie wird bereits eine Sekunde nach dem Abschießen erreicht.

Preis: Kosten der Rakete auf dem freien Markt.

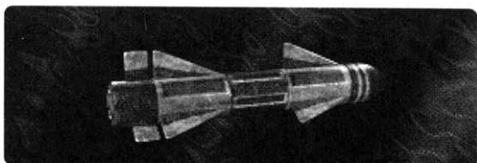
Verfügbarkeit: Ist diese Rakete zu Beginn des Spieles bereits zu erwerben?



Banshee-Rakete

Schaden: zerstört Schilde Geschwindigkeit: 800
Preis: 205 Credits Verfügbarkeit: ja

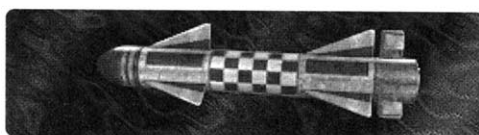
Wollten Sie schon immer mal Tontaubenschießen und Ernstfalltraining kombinieren? Die *Banshee* macht's möglich! Diese Rakete verursacht keinen Schaden, nimmt aber bei jedem Schiff, dessen Schilde sie trifft, selbige komplett auseinander. Sie können sich vorstellen, daß dies bei kleinen Schiffen nicht sehr viel Sinn macht, denn diese werden von den stärkeren Detonationsraketen sowieso zerstört. Aber die schweren Schiffe, denen normale Raketen nicht mehr sehr viel anhaben können (siehe *Freij Mk II* oder *Dan-rik*), lassen sich davon schon gehörig beeindruckten.



Brute-Rakete Mk I

Schaden: 650 Geschwindigkeit: 1120 Preis: 150
Credits Verfügbarkeit: ja

Die *Brute* erweist ihrem Namen nicht gerade Ehre, denn brutal kann man sie keinesfalls nennen. Vielleicht haben die Schöpfer sich von der Form inspirieren lassen. Zum Glück werden Raketen nicht aufgrund ihres Aussehens gekauft. Die *Brute* ist zwar etwas besser als die *Snipe*, nichtsdestotrotz recht weit von der Perfektion entfernt.



Brute-Rakete Mk II

Schaden: 800 Geschwindigkeit: 1200 Preis: 200
Credits Verfügbarkeit: ja

Das Nachfolgemodell der ersten *Brute*-Rakete ist schneller als die erste, stärker als die erste und viel zu teuer. Für ähnliches Geld bekommt man sehr viel Interessanteres auf diesem Sektor. Dennoch erreicht man mit dieser Rakete bereits ein Schadenspotential, das für die Zerstörung eines leichten oder schwächeren mittelschweren Schiffs ausreicht.



Disrupter-Rakete

Schaden: schaltet Manövrierfähigkeit des Zieles aus Geschwindigkeit: 1160 Preis: 250 Credits Verfügbarkeit: ja

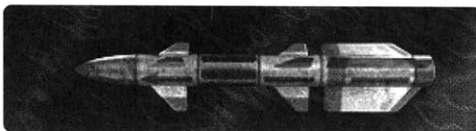
Wie der Name der Rakete schon sagt (engl. »to disrupt« = unterbrechen, stören), ist die *Disrupter* nicht eine Explosionsrakete. Wenn sie trifft, wird sie die gesamte Manövrierfähigkeit des Zieles so zerstören, daß es hilflos geradeausgleitet. Klingt gut, ist aber nicht sehr praktisch. Man muß sich immer noch durch die Schilde des Gegners durchschießen, was nicht viel weniger Zeit als vorher in Anspruch nimmt, und die Freunde des so »Gestörten« werden in der Zwischenzeit nicht stillsitzen. Wenn man sich bereits hinter ein Schiff gestellt hat, und die Zieleinstellung der Rakete zeigt Abschußbereitschaft, dann ist der Gegner entweder bereits praktisch zerstört, oder man hat sowieso größere Probleme, als eine *Disrupter* beseitigen kann.



Hellraiser-Torpedo

Schaden: 16000 Geschwindigkeit: 200 Preis: 1.000 Credits Verfügbarkeit: nein

Mit einem Schuß einen schweren Kreuzer zu schrotten, das ist die Hauptaufgabe eines *Hellraiser-Torpedos*. Es ist die einzige Rakete, die diese Aufgabe allein vollbringen kann. Das Problem ist, wie bei allen Torpedos, daß Sie sehr nahe heranfliegen müssen (Entfernung 150 oder weniger), bevor er sicher sein Ziel trifft. Auch dann kann er, wenn Sie Pech haben, von den Geschützen des Kampfschiffes abgeschossen werden. Nachdem er abgefeuert wurde, sollten Sie schleunigst Fersengeld geben, denn wenn Sie sich im Explosionsradius des getroffenen Schiffes befinden, werden Sie ebenso zerstört. Der Torpedo wird erst im Verlauf des Spieles bereitgestellt.



Proximity-Rakete

Schaden: 2000 (im Zentrum der Explosion, weniger nach außen) Geschwindigkeit: 880 Preis: 210 Credits Verfügbarkeit: nein

Dies ist die stärkste auf dem freien Markt erhältliche Rakete. Bezüglich der Erhältlichkeit muß man einschränkend dazusagen, daß diese Rakete zu Beginn leider nicht zur Verfügung steht. Sie richtet den höchsten Schaden an, den man einem Jäger mit einem Schlag zufügen kann. Lassen Sie sich nicht von der niedrigen Geschwindigkeit beeindrucken, denn sie explodiert bereits in der Nähe des Zieles und muß

nicht voll treffen. Das Zielschiff und alle in der Nähe befindlichen Schiffe nehmen Schaden, abhängig von ihrer Entfernung vom Epizentrum der Explosionswelle. Wer sich recht nahe am Zentrum befunden hat, kann sich eigentlich sofort verabschieden. Diese Annäherungsrakete ist allerdings mit Vorsicht zu genießen, denn Sie werden schnell für die Flugfehler anderer verantwortlich gemacht. Wenn sich ein Militärschiff im Explosionsbereich der Rakete befindet und Schaden erleidet, werden Sie automatisch für Militärschiffe als feindlich eingestuft und gelten von da an als Pirat. Für Kämpfe gegen in Flugformation fliegende Piraten (keine Sorge, es gibt Missionen, in denen sie das sehr intensiv betreiben) ist die *Proximity* trotz aller Bedenken ein echter »Hit« (wortwörtlich).



Python-Rakete

Schaden: 1000 Geschwindigkeit: 1400 Preis: 225 Credits Verfügbarkeit: ja

Die *Python* ist die schnellste verfügbare Rakete und weist außerdem auch eine beeindruckende Stärke auf. Sie ist dazu geeignet, jeden leichten Jäger sofort zu zerstören (und besitzt auch die Geschwindigkeit, um diesen zu erreichen!). Die meisten mittelschweren Schiffe werden hinterher nur noch von einem Uhrmacher zu gebrauchen sein. Sie ist die beste Rakete gegen Jäger, denn sie hat keine Nachteile zu verzeichnen.



Snipe-Rakete

Schaden: 450 Geschwindigkeit: 1000 Preis: 100 Credits Verfügbarkeit: ja

Die kleinste aller Raketen ist leider auch sehr überflüssig. Sie kann nicht einmal das kleinste und am schlechtesten geschützte aller Schiffe vernichten, was man von einer Rakete eigentlich erwarten sollte. Sie ist zu langsam, um die meisten schnellen Schiffe einzuholen, und zu schwach, um bei den langsamen, aber stark gepanzerten Schiffen einen wirklichen Schaden anzurichten.



Stingray-Torpedo

Schaden: 8000 Geschwindigkeit: 200 Preis: 500 Credits Verfügbarkeit: ja

Der *Stingray* ist der kleinere der beiden Torpedos und der einzige, den es zu Beginn des Spieles zu kaufen gibt. Er ist langsam und sehr teuer, aber ein Torpedo ist das einzige normale Gerät, mit dem man ein Großschiff zerstören kann. Wenn Sie gegen einen Kreuzer kämpfen müssen, werden Sie diesen mit einem Schiff, das weniger als 150.000 Credits Grundpreis kostet, kaum ankratzen können, bevor Sie zu Raumschrott verarbeitet werden. Es könnte vielleicht zwei Torpedos kosten, aber danach ist der Kreuzer vergangen und vergessen. Auch bei diesem Torpedo müssen Sie auf eine Entfernung von 150 heranfliegen, damit er eine Trefferchance hat.

Abschlußbemerkung

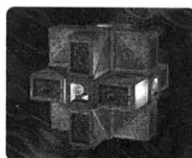
Die kleinen Schiffe lassen sich nur mit wenigen Raketen bestücken, Sie müssen sich also vor jeder Mission neu mit den wahrscheinlich benötigten Raketen eindecken. Haben Sie keine Angst vor Geldverlust: Der Verkaufspreis ist genauso hoch wie der Einkaufspreis. Wenn Sie eines der großen Schiffe besitzen, dann sollten Sie immer eine gute Mischung aus schnellen Raketen (*Python* ist da die beste) und Torpedos (sofern bereits vorhanden, immer *Hellraiser*!) an Bord haben.

Zusatzmodule

Nachdem das Schiff jetzt bewaffnet ist, läßt es sich nach dem Baukastenprinzip mit Geräten bestücken, die die Leistung erhöhen. Das erfolgt durch das Verbessern vorhandener Einrichtungen oder durch ein Hinzufügen von neuen Eigenschaften.

Annäherungsminen

Diese hochexplosiven Minen detonieren bereits, wenn ein Schiff sich ihnen bis auf eine Entfernung von 25 nähert. Das mag sich nach recht wenig anhören, ist aber in einem Raumkampf sehr großzügig bemessen. In ihrem recht beachtlichen Explosionsradius können auch mehrere gegnerische Schiffe beschädigt werden. Man sollte sie natürlich nicht in der Nähe des eigenen Flügelmannes, des eigenen Transporters oder eines Militärschiffes abwerfen.



Anti-Raketen-System RTS (Return to Sender – Zurück zum Absender)



Die Täuschkörper geben einem bedrängten Schiff eine gute Chance, Raketen loszuwerden. Das RTS-System geht da noch einen Schritt weiter. Jede Rakete besitzt eine 50%-ige Chance, denjenigen anzuvisieren, der sie abgeschickt hat. Bei zehn auf Sie abgeschossenen Raketen in einem Kampf bedeutet es, daß ungefähr fünf ihren Absender anfliegen, die sehr wahrscheinlich recht überrascht sein werden. Das System ist brandneu und steht auch den Militärs noch nicht sehr lange zur Verfügung. Sie müssen also nicht unbedingt Ihre Seele verkaufen, um an diese Elektronik zu gelangen. Sie werden aber mit einem der Spitzenleute der CIS oder des Militärs gut Freund werden müssen.

Blindfire-Zielhilfe BLFI



Dieses militärische Softwareprodukt versetzt Ihren Computer in die Lage, Ihnen den optimalen Feuerzeitpunkt für die Geschütze zu melden. So wird beim Zielen auf diesen optimalen Punkt Ihr Zielkreuz im Display rot aufleuchten. Es leuchtet erst dann auf, wenn Sie das Schiff tatsächlich treffen können, bezieht also die Entfernung mit ein. Der einzige Haken daran ist die Tatsache, daß dieses Gerät rein militärisch ist und nicht zum Verkauf bereitsteht. Um ranzukommen, müssen Sie für das Militär arbeiten, präzise gesagt für die oberen Chargen.

BSE-Virusüberträger

BSE (Binary Sickness Emitter – Binärer Krankheitssender)



Dies ist ein recht effektives Gerät zur Übertragung von Computerviren direkt in gegnerische Bordcomputer. Es ist nicht verwandt oder verschwägert mit der im 20. Jh. christlicher Zeitrechnung auf Terra kursierenden und hauptsächlich bei Bovinae (Rindern) auf-

tretenden Seuche »Bovine Spongiforme Enzephalopathie«, die damals mit dem Kürzel BSE versehen wurde. Ein infiziertes Schiff ist ca. 5 Sekunden komplett wehrlos – eine Zeit, die ausreicht, um es zu zerstören. Das Gerät wird nach der Benutzung einen neuen Virus generieren, da sich gegnerische Computer auf den ersten angewandten Virus einstellen werden. Das dauert ungefähr eine Minute. Der BSE-Virusüberträger Mk I besitzt eine 50%-ige Wahrscheinlichkeit, ein Schiff zu infizieren, das fortgeschrittene Mk II-Modell kann das zu 75%. Dieses Gerät ist allerdings zu Beginn des Spieles noch nicht verfügbar.

Hi-Ex-Minen

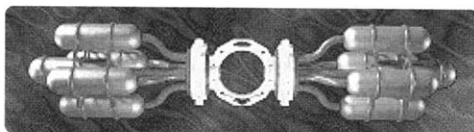
Um besonders lästige Verfolger loszuwerden, sind diese Geräte wie geschaffen. Sie werden mit einem Werfer geliefert, der zehn dieser nützlichen Bomben enthält. Sie werden mit der Backspace-Taste abgeworfen, der Gegner sollte allerdings genau hinter einem sein. Alles bis auf schwere Jäger dürfte danach zerstört sein.



Kühleinheit

Jede Energiewaffe produziert große Mengen Hitze, die letztendlich die Waffe zum Schmelzen bringen wird. Ein Schiff verfügt generell über ein eingebautes Kühlsystem. Sobald die Waffen jedoch stärker werden, ist dieses schnell überlastet. Deshalb ist es ratsam, für eine zusätzliche Kühlung Ihrer Waffen zu sorgen. Kühleinheiten sind in vier unterschiedlichen Qualitäten vorhanden. Die Verbesserung der Kühlrate beträgt bei einer Kühleinheit Mk I 30%, bei einer Mk II 50%, bei einer Mk III 110% und bei einer Mk IV 150%. Je stärker Ihre Energiewaffen werden, desto stärkere Kühleinheiten müssen Sie auch auswählen.



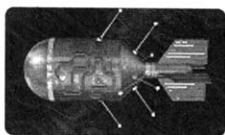


Nachbrenner-Verstärker AEM (Afterburner Enhancing Module)

Nehmen wir eine Situation an, in der Sie von einer *Proximity-Rakete* erfaßt wurden. Und nehmen wir an, Sie hätten keine Täuschkörper mehr an Bord (oder hatten von vornherein keine). Was ist jetzt zu tun? Das Beste ist, Sie zünden den Nachbrenner und versuchen, der Rakete davonzufliegen, denn sie besitzt keinen unbegrenzten Brennstoffvorrat. Eine *Proximity-Rakete* läßt sich kaum ausmanövrieren, da sie bereits bei einer Annäherung explodiert. Das Problem ist, daß sie fast jedes Schiff einholen kann. Ausnahmen sind nur die beiden teuersten. Ein *Nachbrennerverstärker Mk III* macht beinahe jedes Schiff schneller als diese Rakete, was das Problem sehr elegant beseitigt. Jede Klasse der Nachbrennerverstärker beschleunigt Ihr Schiff um 10% in der Nachbrennergeschwindigkeit, also 10%, 20% und 30% entsprechend den Verstärkern *Mk I*, *Mk II* bzw. *Mk III*. Die Schiffsangaben richteten sich also nach der mit den besten Mitteln erreichbaren Höchstgeschwindigkeit.

Nuke'Em NUKM (Nuclear Missile – Atomsprenghkopf)

(Nuke'Em ist die amerikanische Abkürzung für »Nuke Them«, was soviel bedeutet wie: *Bommt sie!*) Nach der Zündung dieser Bombe fliegt und lebt in einem Umkreis von 100 Entfernungseinheiten nicht mehr viel. Sie wird nicht abgeschossen, sondern abgeworfen. Die Frage ist also: Wie überlebt man das selbst? Diese »intelligenten« Bombe errichtet ein Zeitfeld um das Schiff herum und katapultiert es um ein paar Sekunden in die



Zukunft, in eine Zeit, in der die Explosion bereits verhallt ist. Trotzdem ist das Gerät mit großer Vorsicht zu genießen, denn Militärs verzeihen es einem nicht, wenn man ihre Schiffe zerstört.

Schildgeneratorverstärker SEM (Shieldgenerator Enhancing Module)

Die Bezeichnung »Schildgeneratorverstärker« ist leider mißverständlich, denn die Schilde werden nicht wirklich verstärkt. Tatsächlich kommt es zur einer Verbesserung der Regenerationsfähigkeit der Schilde. Ein Treffer beschädigt Ihre Schilde, und die Schildgeneratorverstärker ermöglichen es, daß sie schneller als mit normalen Mitteln wieder ihre volle Stärke erreichen. Das Problem von schwachen oder sehr schwachen Schilden ist so leider nicht zu lösen. Die Verstärker der neuesten Generation sind bei schwachen Schilden verschwendet, da diese sehr schnell auch von den älteren Modellen wiederaufgebaut werden. Der *Mk I* regeneriert die Schilde um die Hälfte schneller, der *Mk II* um 75%, während der *Mk III* 100% schneller als ein Schiff ohne Verstärker arbeitet. Die *Schildgeneratorverstärker Mk III* sind zu Beginn des Spieles nicht verfügbar.



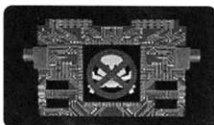
Selbstreparatureinheit

Kein Pilot ist so gut, daß er niemals Schaden nimmt. Eine Beschädigung wird zu weiteren führen, da sie das Schiff schwächt, es sei denn, sie kann noch während des Fluges behoben werden. Genau das ist die Aufgabe der Reparatereinheiten. »Der beste Freund eines Piloten«, wie Reparaturdroiden von Raumfahrern häufig genannt werden, wird alle Gerätschaften an Bord Ihres Schiffes wieder flottmachen, lediglich die benötigte Zeit variiert bei den unter-



schiedlichen Geräten. Das einfache Gerät, die *Selbstreparatureinheit Mk I*, braucht für jeweils 10% Beschädigung eines Gerätes 20 Sekunden, während die fortschrittliche Variante *Mk II* nur die Hälfte der Zeit benötigt.

Signalfilter VFLT (Virus-Filter)



Bei so vielen Viren, die einen Bordcomputer ausschalten können, ist es nicht verwunderlich, daß findige Leute Gegenmaßnahmen erdacht haben. Der Signalfilter durchsucht alle hereinkommenden Signale wie E-Mails, Funksprüche, Abtaster und aktive Sensorensignale auf ihm bekannte Viren und stoppt diese Sendungen sofort. Neue Viren werden erst durch ihr Auftreten in die Bibliothek aufgenommen, und es besteht zusätzlich eine Chance, einen Virus durch die Ähnlichkeit mit anderen seiner Art zu erkennen. So kommen die 50%-Erfolgschance des Signalfilters zustande.

Täuschkörper



Die Besprechung der Raketen mag auf Sie furchtflößend gewirkt haben, denn diese Waffen werden ja nicht nur von Ihnen, sondern auch von Ihren Gegnern benutzt. Man muß davon ausgehen, daß jedes gegnerische Schiff noch ein paar zur Verfügung hat. Deshalb sind Täuschkörper eine sehr empfehlenswerte Anschaffung. Eine *Brute Mk II* oder *Python*-Rakete wird Ihr Schiff sofort zerstören, wenn es nicht gute oder sehr gute Schilde hat, und bis man darüber verfügt, das kann lange dauern. Ein oder zwei Täuschkörper können Sie von dieser Gefahr befreien, und es sind ja 15 davon in jedem Werfer. Noch ein Vorteil: Wenn ein Täuschkörper abgeworfen wird, existiert bei jeder Rakete, die Sie zu diesem Zeitpunkt erfaßt hat, eine Chance, diese abzulenken.

Der *Täuschkörper Mk I* wird zu 50% jede Rakete ablenken, und der *Mk II* besitzt eine 75%ige Chance. Der *Täuschkörper Mk II* ist zu Beginn des Spieles noch nicht im Handel und wird erst im Verlauf der Geschichte zur Verfügung gestellt werden.

Virus-Minen

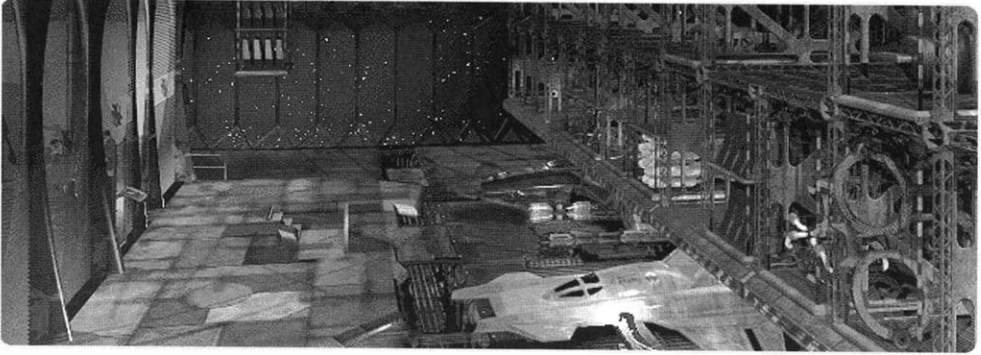


Diese kleinen, hinterhältigen Waffen schalten alle Schiffe in ihrem Umkreis für ca. 5 Sekunden aus. Alles, was da noch hilft, sind dann Signalfilter. Zum Glück haben nur sehr wenige Gegner diese Minen, Sie werden also meistens der einzige auf dem Schlachtfeld sein, der diese Geräte einsetzt. Aber eben nur meistens, denn gerade unabhängige Schiffe (also nicht Clan- oder Piratenschiffe) benutzen sie schon. Es ist also nicht nur gut, sich mit ihnen auszurüsten, sondern auch für entsprechende Abwehrmaßnahmen zu sorgen. Sie ähnelt damit dem *BSE*, wobei dieser jedoch auf Dauer eingesetzt werden kann, während eine *Virus-Mine* nur einmal zu verwenden ist.

Warp-Schild



Wenn alle Stricke reißen, muß man Zuflucht bei extremen Maßnahmen suchen. So oder ähnlich dürften die Ingenieure gedacht haben, die den Warp-Schild erdacht haben. Er hüllt Ihr Schiff in einen Kokon ein, bestehend aus oszillierenden Gravitationsfeldern, die nichts (damit ist *gar nichts* gemeint!) hindurchlassen. Leider ist diese Aufgabe derart energieintensiv, daß sie nicht lange anhält und entsprechend Zeit benötigt, um sich wieder aufzuladen. Der *Warp-Schild* wird nur für 15 Sekunden aktiv sein und danach 5 Minuten brauchen, um wieder einsatzfähig zu sein. Diese 15 Sekunden können aber ausreichen, um einen Torpedo sicher in die Nähe eines Großkampfschiffes zu bringen und abzufeuern. Selbst der hohe



Preis von 25.000 Credits läßt sich dadurch sicherlich rechtfertigen. Der *Warp-Schild* wird mit der Tastenkombination **A** **l** **t** **+** **W** gezündet.

Abschlußbemerkungen

Eine begrenzte Menge an Steckplätzen für Module macht eine Auswahl nötig, die häufig nicht einfach ist. Sie können die Leistung eines Schiffes um ein vielfaches verbessern, aber welche Zusätze sind für das eigene Schiff die besten? Wenn man weniger als vier Steckplätze zur Verfügung hat, muß der Flugstil die Antwort geben. Jeder, der viel mit dem Nachschub arbeitet, sollte ihn so gut wie möglich verstärken. Die Nachschubdüsen verbrauchen Treibstoff, und die Verstärker helfen, mehr Raumgewinn aus Ihrem Treibstoff herauszuholen. Die Kühleinheiten sind in jedem gut bewaffneten Schiff ein Muß. Selbst eine *Straith* mit zwei *Stream-Lasern Mk I* wird Hitze aufbauen, und die Laser laufen Gefahr auszufallen. Eine *Kühleinheit Mk I* reicht vorerst, aber stärkere Waffen bedingen ein Nachrüsten der Kühleinheit. Je teurer das Schiff wird und je teurer vor allem die Module werden, desto teurer gestalten sich die Reparaturen. Eine Reparatereinheit schafft hier Abhilfe, auch wenn die Panzerung weiterhin selbst bezahlt werden muß. Man kann getrost sagen, daß eine Kühleinheit wichtiger ist als ein Nachschub-Verstärker, aber alle diese Geräte sind

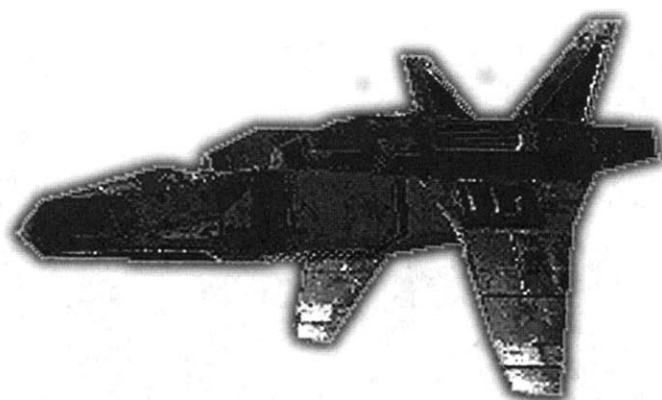
sehr nützlich. Diese Einheiten sollten die ersten sein, die man für sein Schiff besorgt. Ab diesem Zeitpunkt wird es Geschmackssache.

Das ruppige Geschäft eines Freibeuters erfordert häufig zusätzlichen Schutz, um ein Überleben zu gewährleisten. Für diesen Bereich kann man *Signalfilter*, *Täuschkörper*, *Warp-Schilde* und *Minen* kaufen. Da jedes Gerät Platz kostet und man sich ganz genau überlegen muß, ob man es wirklich benötigt, haben sich bei den erfolgreicher Piloten die *Warp-Schilde* im Kampf gegen Großschiffe und die *Täuschkörper* gegen Raketen durchgesetzt. Bei speziellen Missionen kann natürlich auch das andere Gerät praktischen Nutzen aufweisen. Vor *Minen* soll gewarnt werden, denn sie können nach hinten losgehen. Man kann nicht nur den eigenen Mann treffen, sie sind auch sehr schwer einzusetzen und nur für den erfahrenen Piloten zu empfehlen.

Der *BSE-Sender* stellt ein rundum nützlichendes Gerät dar. Zu bedenken ist jedoch, daß man ihn meist nur einmal pro Kampf einsetzen kann. Der Atomsprengkopf ist eine Spielerei für Waffennarren, die in einem ernstesten Kampf kaum Einsatz finden kann. Wer auszieht, um alles zu zerstören, was er findet, für den ist diese Waffe wie geschaffen.

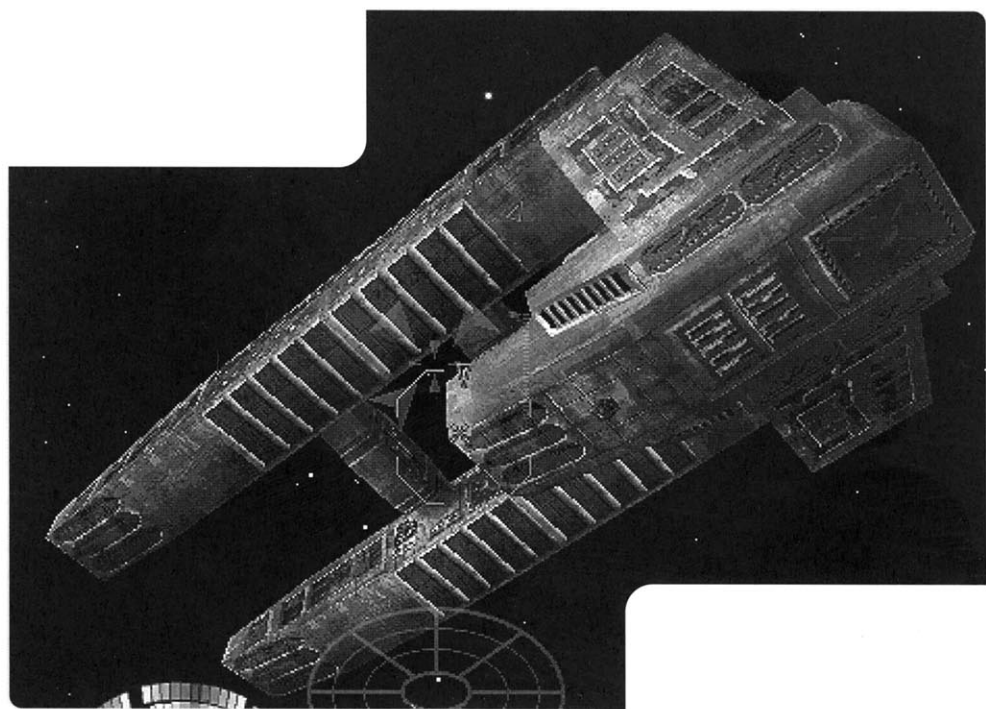


PRIVATEER 2



DIE GEGNER

PRIVATEER 2



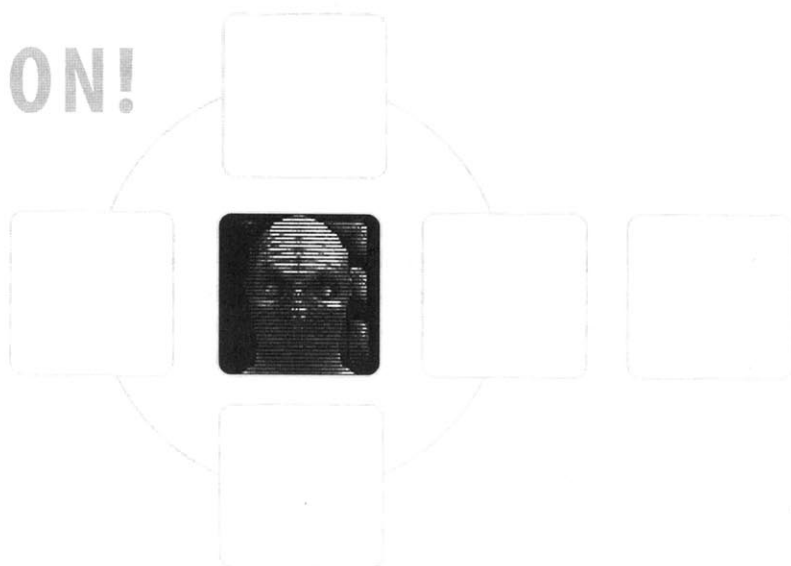
DIE GEGNER

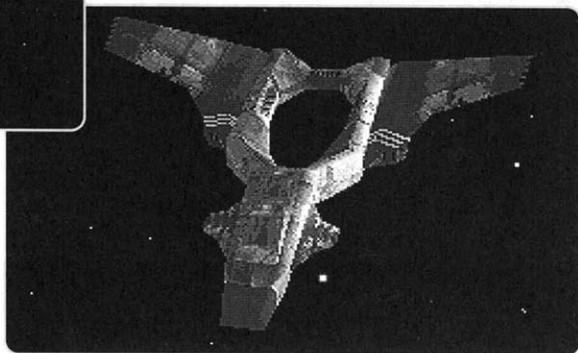
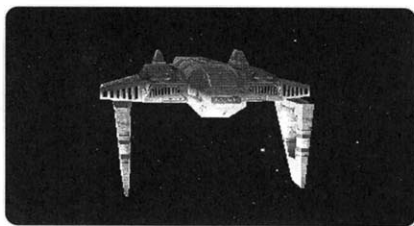
Wie wichtig es ist, seinen Gegner genau zu kennen, wurde bereits hervorgehoben. Die folgenden Abschnitte sollen zu diesem Verständnis auch etwas beitragen.

Die »freien Gegner«, also diejenigen, die selbst Freibeuter sind, werden ähnliche Taktiken anwenden wie man selbst, denn sie besitzen die gleichen Schiffe. Man kann ihren Stil auch nicht pauschalisieren, da die unterschiedlichsten Leute mit unterschiedlichsten

Ausmaßen an Erfahrung auftreten. Solche Gegner werden am häufigsten innovative Technik (z.B. *BSE-Sender*) oder Flugmanöver anwenden und sind auf Dauer gesehen die gefährlichsten Einzelgegner. Ihre Schiffe wurden bereits besprochen. Die Piraten und das Militär benutzen eigene Schiffstypen, die noch beschrieben werden. Zugleich erklären wir ihre wichtigsten Taktiken und was man an Gegenmaßnahmen ergreifen kann.

LOCK ON!





Die Schiffe der Chirichan

Die *Chirichan* besitzen nicht gerade die Schiffe mit der größten Feuerkraft. Insgesamt gesehen kann man getrost behaupten, sie hätten die schlechteste Technik der Piraten zu Verfügung. Ihre Schiffe sind also nicht ganz so tödlich im direkten Vergleich zu den *Papagos* zum Beispiel, nichtsdestotrotz muß man auf sie achten.

Demon, Leichter Jäger PLM3

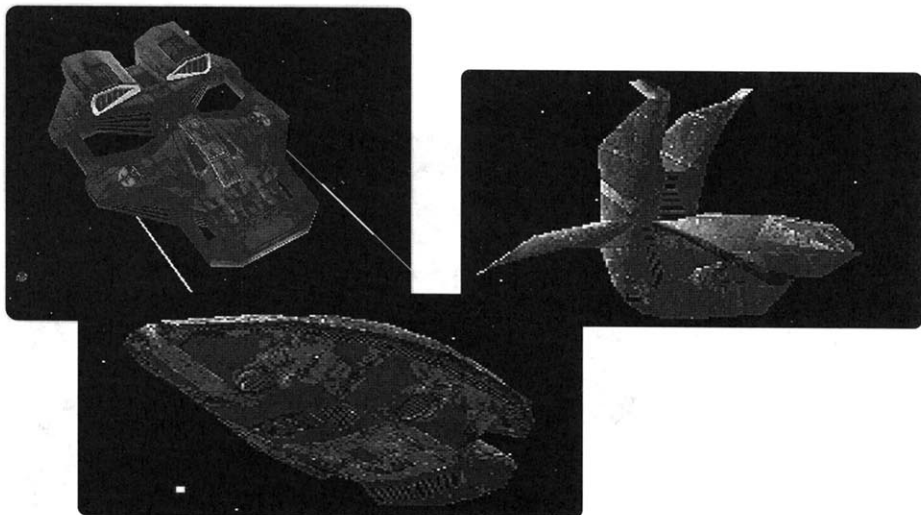
Dieses Schiff hat eine erstaunlich geringe Trefferfläche. Schüsse, die man bereits sicher wählte, schaffen es häufig noch vorbeizugehen. Wer ein Schiff mit nur zwei oder drei Geschützen besitzt, muß sich vor diesen wendigen kleinen Teufeln in acht nehmen. Ihre Geschwindigkeit ist nicht sehr hoch, was man leicht ausnutzen kann.

Heron, Mittelschwerer Jäger MLO4

Die *Heron* ist ein sehr feuerkräftiges Schiff, was aber zu Lasten der Defensive ging. Sie erreicht mittlere Geschwindigkeiten und ist auch gut manövrierfähig, weist aber eine sehr große Trefferfläche und schwache Schilde auf. Man darf unter keinen Umständen frontal auf eines dieser Schiffe zufliegen. Sobald man sich hinter sie gehängt hat, sind sie kein Problem mehr.

Testmos, Schwerer Jäger PR2a

Die *Testmos* ist ein rundum gelungenes Schiff und könnte getrost im Handel angeboten werden, sie fände Abnehmer. Ausgestattet mit einer hohen Feuerkraft, gut geschützt und gut manövrierfähig, ist die *Testmos* ein sehr gefährlicher Gegner. Bei der Anzahl an Waffen, die sie besitzt, darf man keine Risiken eingehen und muß mit dem Nachbrenner an ihr vorbeiziehen, um sich so hinter sie zu setzen. Sie ist mit *Stream-Laser Mk II* bestückt, die ihr eine große Reichweite und Durchschlagskraft bescheren.



Die Schiffe der Jincilla

Jincilla treten vor allem dann auf, wenn die Umwelt der Planeten des Trisystems gefährdet ist. Dies stellt nicht ihr einziges Interessengebiet dar, es ist aber dasjenige, das mit den Aufgaben eines Freibeuters und Händlers am häufigsten in Konflikt gerät. Sie sind nicht die besten Piloten, und die wenigen guten sitzen in ihren leichten Jägern. Das macht sie sehr gefährlich, würde aber andererseits die schweren Jäger tödlich machen. Unser Glück ist es, daß sie diese Zusammenhänge noch nicht erkannt haben.

Skull, Leichter Jäger SKUL

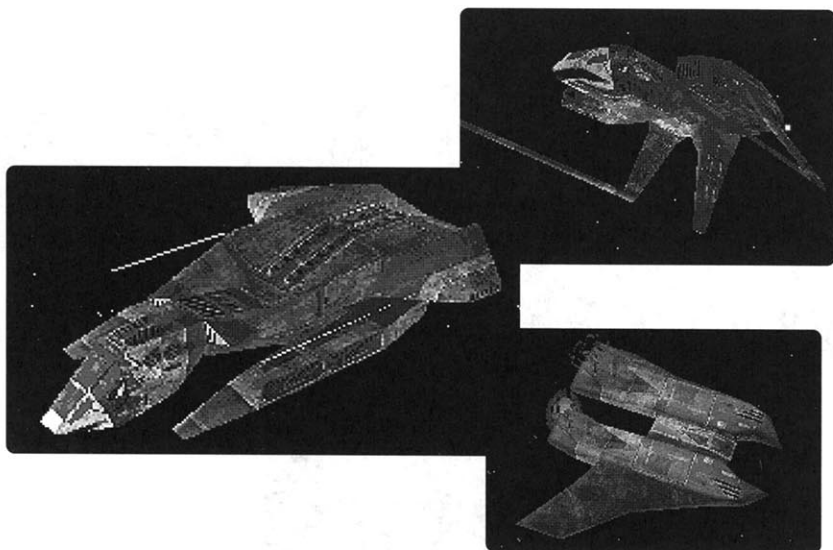
Die *Skull* sieht nicht nur wie ein Totenschädel aus, sie ist auch das gefährlichste leichte Schiff, das man zum Gegner haben wird. Sie ist sehr wendig und schnell – eine Tatsache, die von den guten Jincilla-Piloten weidlich ausgenutzt wird. Die Bewaffnung ist glücklicherweise nicht so gut, was aber durch die für einen leichten Jäger sehr starken Schilde wieder wettgemacht wird.

Veldor, Mittelschwerer Jäger MLO5

Ein sehr kampfstarker Jäger, der aber auch sehr verwundbar ist. Eine große Trefferfläche und die niedrige Höchstgeschwindigkeit machen einen *Veldor*-Jäger zu einem leichten Ziel.

Tacon, Schwerer Jäger PRHa

Die *Tacon* ist der erste Jäger, an dem man die *Kraven Mk 4*-Laser bewundern kann (wenn man die Zeit dazu hat!). Da vier davon an Bord sind, sollte man sich diese Zeit jedoch nicht nehmen. Glücklicherweise ist die *Tacon* noch etwas leichter zu treffen als die *Veldor*, und das will schon was heißen. Trotzdem: Die erste Salve einer *Tacon* kann bereits tödlich sein.



Die Schiffe der Kiowan

Diese Kleinkriminellen werden nur in großer Anzahl gefährlich. Konnte man bei den *Chirichan* noch sagen, daß die Schiffe schlecht, aber die Piloten gut seien, so ist das hier fast umgekehrt zu sehen. Sie besitzen die besseren Schiffe, lassen sich aber jederzeit leicht austanzen. Große Mengen sind natürlich immer ein anderes Thema.

Vector, Leichter Jäger PLM2

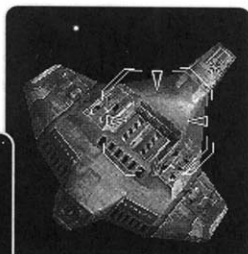
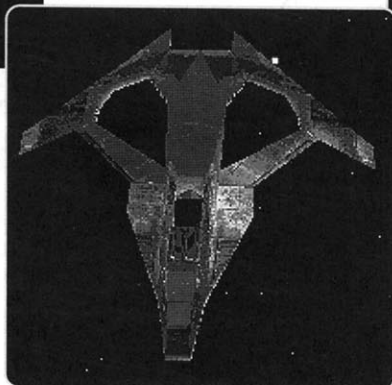
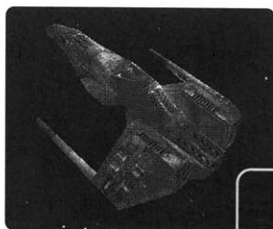
Die *Vector* ist das leichteste Schiff der *Kiowan* und das wohl gefährlichste. Sie ist recht langsam, aber auch wendig und besitzt eine ernstzunehmende Feuerkraft. Vor allem achten die Piloten der *Vector* etwas mehr auf ihr Leben als die der anderen *Kiowan*-Schiffe, was sie nicht nur zu Übungszielen macht.

Leighat, Mittelschwerer Jäger MLA5

Wieder kann man sagen: große Feuerkraft, leicht zu treffen. Wenn man ihr kurz ausweicht, um den Anflugwinkel etwas zu ändern, und dann einfach draufhält, ist sie schnell Vergangenheit.

Krell, Schwerer Jäger PRHb

Als wir in den wenigen offiziell vorhandenen Informationen über die *Krell* lasen, sie sei ein schwerer Jäger, konnten wir es zunächst kaum glauben. Sie sieht nicht nur klein und harmlos aus (ein solcher Eindruck kann leicht täuschen), sie ist auch das am schlechtesten bewaffnete Piratenschiff und besitzt nur sehr spärlich Panzerung und Schilde. Wo das Gewicht herkommt, ließ sich nicht klären. Normalerweise würden wir das natürlich niemandem anraten, aber ein Frontalangriff mit Feuer aus vier Geschützen ließ eine *Krell* meist zerplatzen, bevor die Schilde eines gut beschildeten Schiffes auch nur zu 25% weg waren. Selbst zu dritt sind sie in 30 Sekunden zu packen.



Die Schiffe der Papagos

Jedes dieser Schiffe stellt eine große Gefahr dar, vor allem wenn Sie sich bereits einen Namen im Trisystem gemacht haben und die Piraten beginnen, auf Sie zu achten. Die *Papagos* kennen kein Pardon. Die Papagos-Piraten sind die unverschämtesten Piloten, die Sie im weiten All finden werden, denn wo andere vielleicht noch Drohungen ausstoßen, beginnen Papagos bereits mit Beleidigungen. Für Papagos-Schiffe braucht man meist länger, um sie abzuschießen. Sie wehren sich ernsthafter als die meisten anderen. Das macht vor allem den Kampf gegen mehrere dieser Schiffe sehr gefährlich.

Tembler, Leichter Jäger PLM4

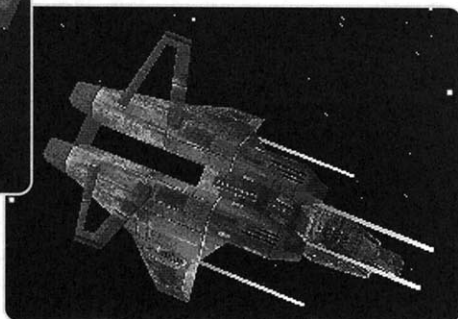
Sie ist ein sehr wendiges und schnelles Schiff und immer mit guten Piloten besetzt. Die *Tembler* verfügt über die höchste Feuerkraft der gesamten leichten Piratenschiffe und ist einer der kleinen Jäger, die einem gegnerischen Frontalanflug meist ein abruptes Ende bescheren.

Ecantona, Mittelschwerer Jäger PR2b

Ein Schiff, das die Fähigkeiten einer gut ausgestatteten *Ketzer* mitbringt, und dazu ein Papago-Pilot am Steuerknüppel – das kann einem schon Angst und Bange machen. Wenn dann noch die mit einem französischen Akzent gesprochenen Drohungen aus den Lautsprechern dröhnen, sind viele bereits derart eingeschüchtert, daß die Papagos getrost auf eine Vorführung ihrer Flugkünste verzichten können.

Ashearer, Schwerer Jäger ML4b

Wenn ein Schiff mit sehr guten Schilden und Panzerung zusätzlich noch sechs Geschütze zur Verfügung hat und auf der Gegenseite kämpft, sollte man sich sehr vorsehen. Die *Ashearer* ist der gefährlichste Jäger, der einem begegnen kann.



Schiffe aller Piratenclans

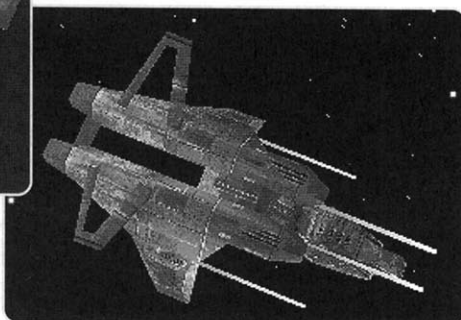
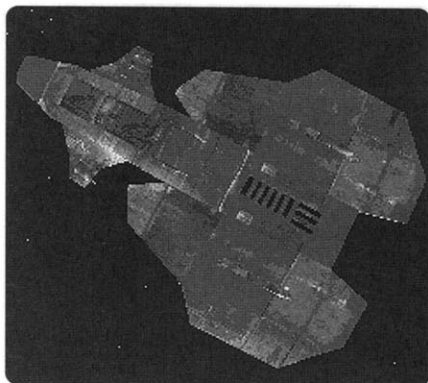
Shuttles

Die Transport- und Reparaturschiffe der vier Piratenclans sind sehr langsame Großschiffe, die an Feuerkraft und Panzerung mit einem *Ilia*-Handelsschiff vergleichbar sind. Sie variieren in der Form etwas, ihre Gefährlichkeit in einer Konfrontation unterscheidet sich aber nicht sehr stark. Diese Schiffe sind nur selten allein anzutreffen und besitzen häufig eine Eskorte.

Da die Clans nicht sehr gut miteinander auskommen und Shuttles gute Ziele abgeben, wird einem häufig ein Teil der Arbeit abgenommen. Sie werden sich gegenseitig bekämpfen. Wenn nur noch einer der beiden Gegner übrig ist, lebt es sich leichter. Das gilt aber nur sehr selten für Jäger, da muß man die Arbeit schon selber verrichten.

Cruiser

Militärischen Zerstörern, was den Einsatzbereich und die Wirkung betrifft, sehr ähnlich, wird man der Cruiser nur in speziellen Situationen begegnen. Diese Großkampfschiffe werden eingesetzt, um Stationen, Großanlagen oder andere Großschiffe zu zerstören. Sie sind zum Glück nicht in übermäßig hohen Zahlen vorhanden. Man begegnet ihnen in Missionen, die entweder den Objektschutz von zentral wichtigen Anlagen oder Personenschutz in ähnlichen Situationen betreffen.



Die Schiffe des Clans

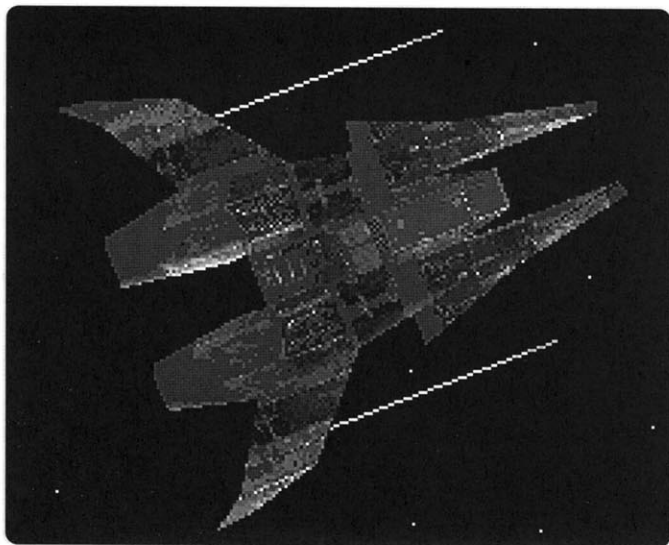
Das Organisierte Verbrechen im Trisystem arbeitet natürlich nicht nur mit den hinterhältigen Methoden der Erpressung, Drohung, Korruption und Bestechung, sondern hält für diejenigen, die seinen Weg kreuzen, auch gewalttätige Mittel bereit. Seiner finanziellen Macht angemessen, sind es Schiffe der Spitzenklasse, die für den Clan arbeiten.

Vendetta, Leichter Jäger KN1b

Die *Vendetta* weist alle Merkmale eines leichten Jägers auf, inklusive einer schwachen Panzerung und schwachen Schilden. Ein Vergleich mit der *Karnenan* liegt nahe, was der *Vendetta* jedoch nicht genügen würde, da letztere zwar ein leichter Jäger ist, aber immerhin mit einem schweren mithalten kann. Die beste Taktik gegen sie dürfte ein Frontalanflug sein, denn sie verträgt deutlich weniger als die meisten kaufbaren Schiffe.

Klinge, Schwerer Jäger PL4b

Der Fanatismus der Clanpiloten ist das einzige, was diesen Jäger schwächt. Sie fliegen stur auf ihr gewähltes Ziel zu, ohne auf die eigene Sicherheit zu achten, was schnell tödlich für sie enden kann. Hervorragend bewaffnet und geschützt, könnte die *Klinge* ein sehr gefährliches Schiff sein, aber das sture Verhalten der Piloten schwächt sie ungemein. Eine Salve genügt möglicherweise, weshalb eine Spirale (siehe Taktiken) die beste Annäherungsmethode ist.



Militärschiffe

Die Schiffe des Militärs unter der Rubrik »Gegner« vorzufinden, mag erstaunen, aber das Militär kann sich sehr schnell als ein solcher entpuppen. Unter normalen Umständen lassen sie sich bestenfalls als »positiv neutral« bezeichnen, aber hat man eines ihrer Schiffe auch nur angekratzt, so findet man sich sofort auf der Abschußliste wieder.

Die Piloten des Militärs gelten als genauso fanatisch wie die des Clans, was ihre Gefährlichkeit wesentlich einschränkt.

Leichter Jäger ML1b

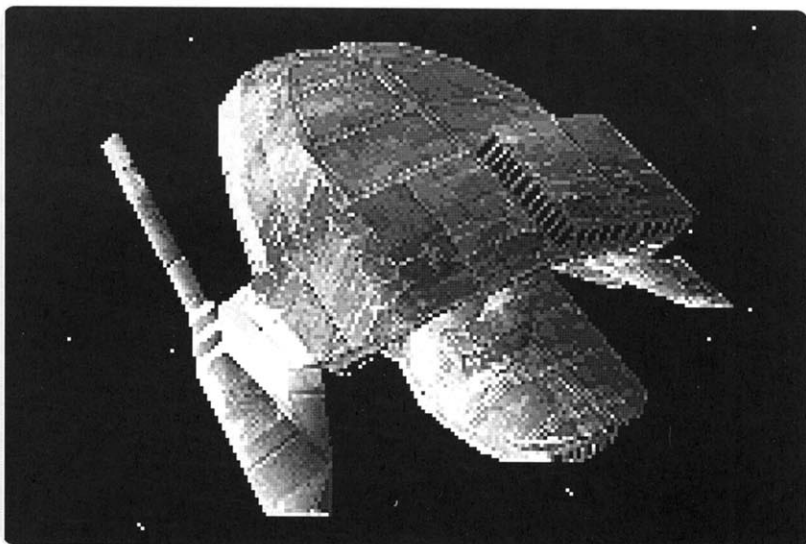
Dieses Schiff kann man mit einer gut ausgerüsteten *Schamane* vergleichen, obschon es etwas schneller ist. Die Intelligenz der Piloten muß man gelegentlich anzweifeln, denn sie schießen auch dann noch, wenn man doppelt so weit entfernt ist, wie ihre Waffen an Reichweite besitzen.

Mittelschwerer Jäger ML2b

Sie sieht einer *Ketzer* nicht nur verteuelt ähnlich, sondern weist auch noch die entsprechenden Eigenschaften wie Anzahl der Waffen und Geschwindigkeit auf – wenn das also mal keine aufgemotzte *Ketzer* ist.

Schwerer Jäger ML3b

Da nicht davon auszugehen ist, daß die Militärs die *Tacon* der *Jincilla*-Piraten kopiert haben, ist wohl eher anzunehmen, daß letztere ihre *Tacon* beim Militär gestohlen und nachgebaut haben. Wenn ich ihnen jetzt unrecht antue, bitte ich vielmals um Entschuldigung. Jedenfalls besitzt dieses Militärschiff ein sehr ähnliches Kampfverhalten wie die *Tacon*.



Schwerer Jäger ML4X

Beim neuere der beiden schweren Militärjäger wurden einige Mängel des alten behoben, so die schwachen Schilde und die Panzerung. Die Bewaffnung blieb ähnlich, sie hat durch den Umbau nichts an Feuerkraft verloren.

Zerstörer ML4D

Die militärischen Zerstörer sind schwer gepanzerte Schlachtschiffe, die über vier Geschütztürme verfügen und eine beeindruckende zerstörerische Kraft entwickeln. Ein direkter Vergleich soll einen kleinen Anhaltspunkt geben: Ein schwerer Jäger vom Typ *Danrik* hat gegen einen Zerstörer eine ca. zehnprozentige Chance, den Kampf zu gewinnen. Ein Warp-Schild wird diese auf 50% erhöhen. Ist ein Zerstörer anwesend, sollte man schleunigst Fersengeld geben – es sei denn, man kämpft auf derselben Seite.

Träger MCOS

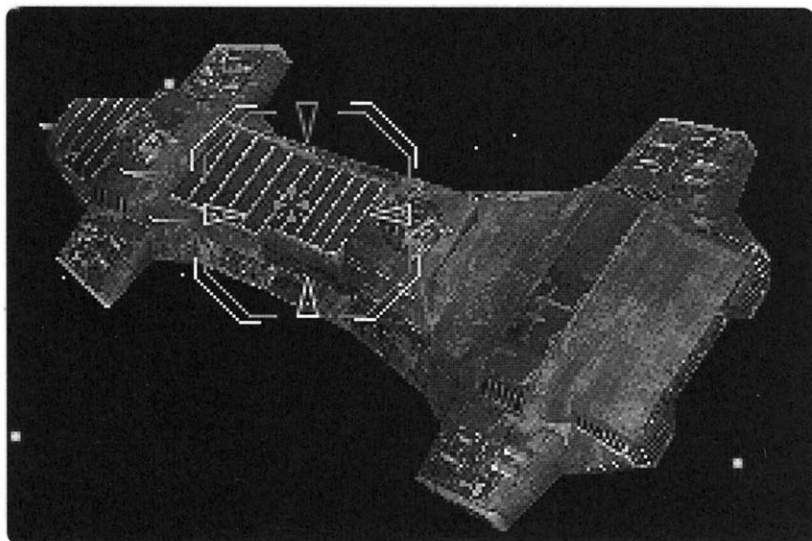
Da Träger im Trisystem kaum auftreten, ist nicht viel über sie bekannt. Viele Freibeuter bekamen ihr ganzes Berufsleben lang keinen zu Gesicht. Sie sind nicht sehr stark bewaffnet und verlassen sich mehr auf die Jäger, die sie mit sich führen.

Schlachtschiff MDRE

Lassen Sie die Finger davon! Ein Hellraiser-Torpedo reicht selten aus, um es zu zerstören, und die Zeit für den Abschuss eines zweiten Torpedos wird Ihnen sicher nicht vergönnt sein.

Militärischer Transporter CCTb

Diese Schiffe sind mit den Piratenshuttles vergleichbar. Sie treten allerdings nur bei einigen Missionen in Erscheinung, können also nur auf der eigenen Seite stehen.



Sonstige Einrichtungen und Geräte der Gegner

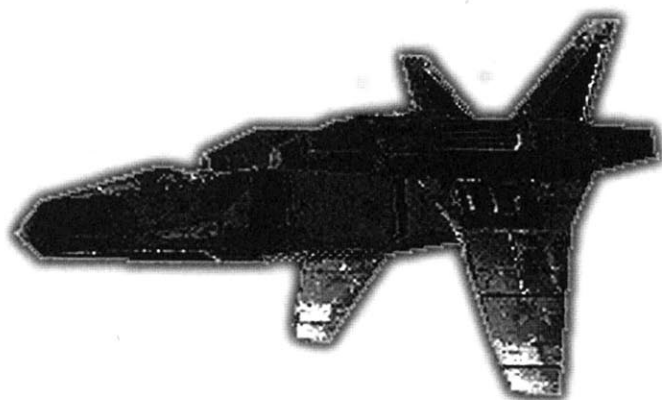
Laserturm LASE

Lasertürme sind stationäre schwere Lasergeschütze, die eine Einrichtung verteidigen oder einen Ort abriegeln. Ihre Feuerkraft entspricht der eines Geschützturmes eines Großschiffes, ein einzelner wird ein gutes Schiff also nicht gefährden können. Die Reichweite beträgt 300 Einheiten.

Raumanzug SPST (Space Suit)

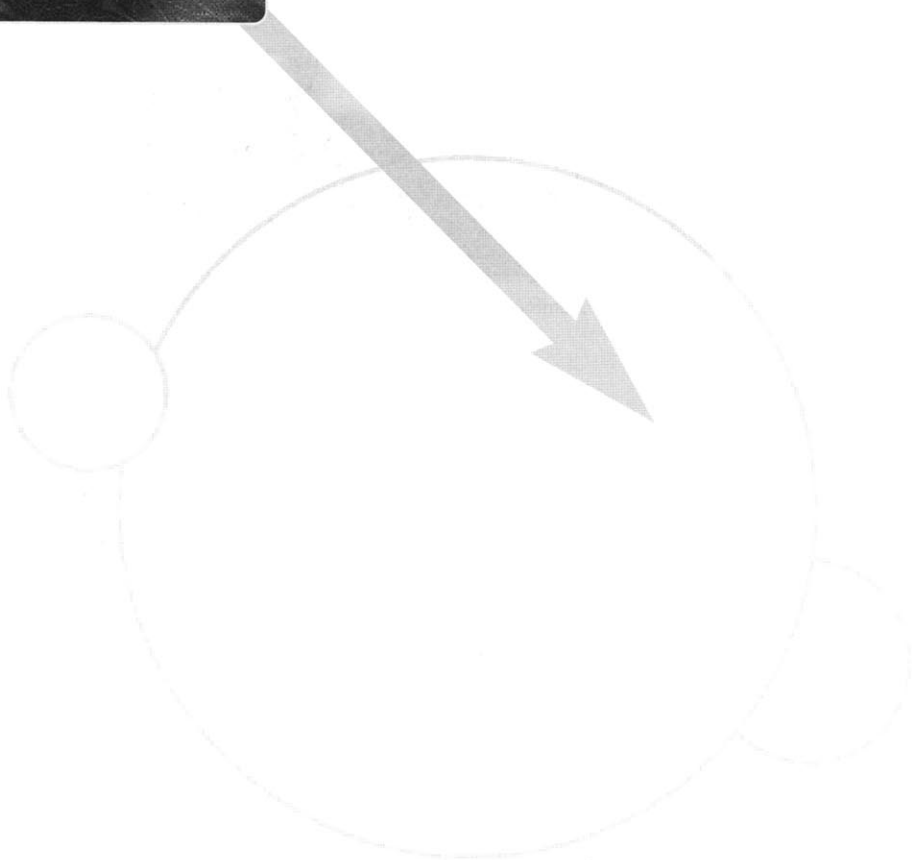
Diese veralteten Geräte wurden früher vielfältig eingesetzt, während man sie nur noch selten antrifft. Man findet sie noch gelegentlich, wenn Piraten versuchen, in ein Schiff einzudringen, um den Piloten lebend zu bekommen.

PRIVATEER 2



TAKTIKEN

PRIVATEER 2



TAKTIKEN

In *The Darkening* kommt es hauptsächlich darauf an, in Raumnäufen zu bestehen. Viel Geschick beim Handeln kann einen reich machen, ohne aber ein guter Pilot zu sein, läßt sich dieser Reichtum nicht nach Hause bringen. Häufig werden die einfachen »Gera-deherausmanöver« nicht mehr ausreichen und schnell zum Ende führen. Deshalb bieten wir einige fliegerische Tricks an, die im Kampf weiterhelfen können. Der jeweilige Flugstil ist doch eine sehr private Sache. Manöver, die wir getestet haben, erweisen sich für andere Leute als sehr schwierig, wenn sie nicht zu deren Flugstil passen. Andere Manöver dagegen, die hier keine Erwähnung finden, helfen möglicherweise weiter. Wir versuchen, ein paar Ansätze zu bieten, und garantieren natürlich keine Vollständigkeit. Jeder Pilot wird sein eigenes Repertoire entwickeln.

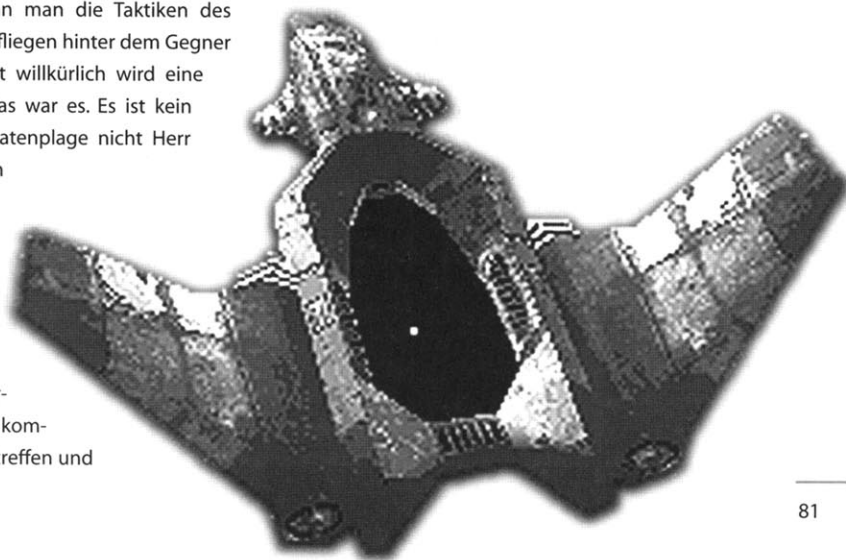
Die Taktiken der Gegner

Am einfachsten kann man die Taktiken des Militärs beschreiben. Sie fliegen hinter dem Gegner her und schießen. Recht willkürlich wird eine Rakete abgeschossen, das war es. Es ist kein Wunder, daß sie der Piratenplage nicht Herr werden. Eines muß man dennoch sagen: Sie sind gute Schützen.

Die Piraten haben etwas unterschiedlichere Taktiken. Leichte Jäger weichen viel aus und versuchen hinter einen zu kommen. Sie sind schwer zu treffen und

stellen für gewichtsmäßig gleichwertige Schiffe einen sehr gefährlichen Gegner dar. Mittels ihrer Flugeinlagen ziehen sie die Aufmerksamkeit auf sich, um den schweren Jägern die Möglichkeit zum Todesstoß zu verschaffen. Die mittelschweren und schweren Jäger versuchen, den soeben erwähnten Todesstoß sofort anzubringen. In Kombination mit leichten Jägern erweist sich das möglicherweise als problematisch. Allein wirken sie eher suizidal. Bei Fahren und anderen Großschiffen kann man kaum von Taktik sprechen, denn diese fliegen einfach weiter und werden, sofern Sie in ihre Reichweite kommen, auch schießen. Bei Großschiffen beträgt diese Entfernung 500 Einheiten.

Clanschiffe wirken, was ihren Flugstil betrifft, überheblich. *Vendettas* wie *Klingen* werden direkt auf Sie zufliegen – komme da, was wolle.



Flügel Männer (und -frauen)

Wenn man bedenkt, was die Schiffe kosten, die diese Männer und Frauen fliegen, dann ist die Bezahlung, die sie für einen Flug beanspruchen, sehr gering. Ein Flügelmann lohnt sich immer, egal ob man eine Mission oder Kargo fliegt. Ihre Taktiken sind so unterschiedlich wie ihre Namen.

Liston Sativa ist der Beste, den man bekommen kann. Wenn er sagt »Es soll geschehen!« ist der Gegner schon erledigt, er weiß es nur noch nicht. Er hat eine traumhafte Trefferquote und fliegt fast nie in Ihren Schuß hinein (was sich von anderen nicht sagen läßt).

Morpheus hat einen schlechteren Ruf, als er verdient hat. Nicht als Pilot, wohlgermerkt, sondern was die Treue betrifft. Uns ließ er nie im Stich.

Wendy Wellington fliegt einen soliden, erfolgreichen Stil und ist durchaus zu empfehlen, obwohl sie nicht die Klasse der ersten beiden erreicht.

Für die Flügel Männer gibt es nur einen wichtigen Befehl, und dieser lautet »Angriff«. Man darf Flügel Männer nicht auf Missionen einsetzen, bei denen ein Gegner erst ausgesucht werden muß, vor allem dann nicht, wenn andere Schiffe auch auf Sie und Ihren Flügelmann schießen können. Letzterer wird zurückschießen und damit eine Katastrophe auslösen.

Den besten Flügelmann haben wir noch gar nicht erwähnt. Es handelt sich dabei um ein Transportschiff der Klasse *Monolith*. Für die 920 Credits, die das Anheuern kostet, bekommt man nicht nur Transportkapazität, sondern auch einen Partner, der deutlich mehr einstecken kann als Sie und mit drei Geschütztürmen jedem Jäger überlegen ist. Gerade zu Beginn des Spieles werden nicht Sie Ihren Transporter beschützen, sondern dieser Sie.

Einsatz der Waffen

Nachdem Sie die gegnerischen Möglichkeiten kennenlernen durften, kommen wir nun zu entsprechenden Waffentechniken.

Geschütze

Es gibt zwei Geschütze, die sich auf spezielle Art und Weise einsetzen lassen. Dabei handelt es sich zum einen um den *Stream-Laser Mk II* wegen der höheren Reichweite und zum anderen um die *Masse-Ionen-Kanone*, da sie keine Hitze aufbaut.

Der Laser paßt hervorragend zur direktesten aller Taktiken: dem Frontalangriff. Sie fliegen auf ein Schiff zu, erfassen es im Fadenkreuz und beginnen zu schießen, wenn es 350 Einheiten von Ihnen entfernt ist. Dies mag mehr sein, als die Laser tatsächlich erreichen. Der Gegner wird allerdings direkt auf Sie zufliegen (Sie sind ja noch außerhalb der Reichweite), und das abgeschossene Plasma braucht auch einige Zeit, bis es den Zielpunkt erreicht. Bis dahin ist der Gegner in Reichweite und wird auch von den ersten Schüssen getroffen. Wenn man die ersten Gegentreffer hinholt und weiterschließt, um erst nach einigen weiteren Salven abzuweichen, kann der Gegner bereits komplett zerstört sein.

Die *Masse-Ionen-Kanone* ist ihrer geringen Reichweite wegen etwas diffiziler handzuhaben, bietet aber eine schöne Besonderheit. Wenn man sich hinter einen Gegner gesetzt hat, der schwer zu treffen ist, beginnt man kurz vor ihm zu zielen und den Steuerknüppel 90° zu seiner Flugrichtung hin und her zu bewegen. Die Streuung kombiniert mit der großen Durchschlagskraft der Waffe zerstört ihn in kurzer Zeit.

Raketen

Für eine Raketenart benötigt man ebenso ein paar Hinweise. Die Torpedos müssen nicht nur das Ziel erfaßt haben, sondern auch aus einer Entfernung von weniger als 150 Einheiten abgeschossen werden. Am einfachsten läßt sich das bewerkstelligen, indem man in einer Entfernung von mehr als 500 Einheiten (außerhalb der Reichweite der Türme) den Torpedos Zeit gibt, das Ziel zu erfassen. Dann fliegt man entweder mit Nachbrenner oder mit Hilfe des Korkenzieher-Manövers (siehe Flugmanöver) an das Großschiff heran. Vorsicht: Fliegt man nicht mindestens eine Sekunde (trotz der Zielerfassung) vor dem Abschluß des Torpedos ruhig geradeaus auf das Schiff zu, wird dieser nicht treffen. Ein Warp-Schild macht die Sache sehr einfach.

Die restlichen Raketen darf man nicht aus zu großer Entfernung abschießen, denn die Schiffe werden sie dann entweder abschießen oder Täuschkörper abwerfen. Alle schweren Jäger haben Täuschkörper an Bord.

Sonstiges

Der Atomsprenkopf ist eine besonders heikle Sache. Sie dürfen ihn nicht in der Nähe Ihrer Verbündeten abwerfen, sollten Sie diese noch behalten wollen. Also eignen sich nur Großschiffe als Ziele. Er läßt sich nur in Kombination mit einem Warp-Schild vernünftig einsetzen.

Annäherungsminen können auch den eigenen Leuten Schaden zufügen. Egal, wer sich ihnen nähert, löst sie aus, und wenn Ihr Gegner daran vorbeigeflogen ist, kann es einen Verbündeten erwischen. Genau wie die Atombombe ist diese Waffengattung zumeist nur einzusetzen, wenn man alleine kämpft.

Kampfstrategien gegen Jäger

Bei sehr individuell kämpfenden Gegnern bieten sich keine Pauschallösungen an. Trotz allem gibt es ein paar Manöver, die immer wieder helfen, besonders bei den etwas phantasielos fliegenden Piraten.

Korkenzieher

Ein klassisches Manöver – der Korkenzieher beinhaltet eine spiralförmige Drehung um die Flugrichtung als Achse, was die Trefferanzahl am eigenen Schiff minimieren sollte. Wohlgemerkt, das ist kein Angriffsmanöver, sondern rein defensiv. Da der Gegner versuchen wird, weiterhin gezielt zu schießen, und sich die eigene Richtung pausenlos um ihn herum ändert, wird er geradeaus weiterfliegen, und man kann sich danach hinter ihn hängen.

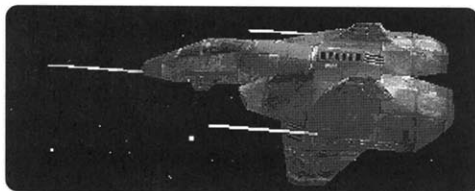
Dazu dreht man den Steuerknüppel einfach im Kreis, regelmäßig, aber nicht zu langsam. Wird die Spirale zu weit, so daß man den Gegner nicht mehr sieht, macht das auch nichts – man korrigiert einfach etwas nach. Auch kurze gerade Zwischenstücke wirken sich nicht störend aus. Bedenken Sie, der einzige Zweck ist es, hinter den Gegner zu kommen.

Der Korkenzieher ist vor allem dann angebracht, wenn kein Nachbrennertreibstoff mehr vorhanden ist oder Sie sparen wollen.

Turboboost

Diese Taktik ist ganz einfach: Sie nehmen einen Kurs, der leicht von der direkten Richtung des Gegners abweicht und zünden die Nachbrenner. Bis der Gegner sich darauf eingestellt hat, sind Sie an ihm vorbei.

Der Turboboost ist vor allem dann perfekt, wenn viele Gegner in Formation auf Sie zufliegen. Wenn Sie erst einmal hinter ihnen sind, können Sie sich die einzelnen Schiffe eines nach dem anderen vornehmen.



Austanzen

Folgende Situation: Sie haben alle Feinde besiegt, besitzen keine Täuschkörper mehr, und Ihr Schiff ist langsamer als die *Brute Mk II*, die auf Sie angesetzt wurde (fast alle Schiffe sind langsamer als eine *Brute-Mk-II-Rakete*). Diese verfolgt Sie, wie alle Raketen, indem sie Ihrem Antriebsausstoß hinterherfliegt. Wenn Sie auf die Rakete zuhalten und nur gelegentliche ausweichende Bewegungen machen, fliegt sie an Ihnen vorbei und wird sich neu orientieren. Dieses Manöver müssen Sie drei oder vier Mal wiederholen, und der Treibstoff der Rakete sollte zu Ende sein.

Dieses ist eine gefährliche Taktik, möglicherweise aber die einzige Rettung. Eine *Brute-Mk-II-Rakete*, von der *Python* ganz zu schweigen, wird ein Schiff, dessen Schilde angekratzt sind, zerstören. Nach einem Kampf ist das häufig der Fall. Die einzige andere Taktik ist die des »Ausbrennens«.

Ausbrennen

Hierbei fliegen Sie mit gezündeten Nachbrennern so lange geradeaus, bis die Rakete hinter Ihnen aufgibt und explodiert. Da fast alle Raketen schneller sind als käufliche Schiffe, können Sie dabei nur hoffen, daß sie weit genug weg war und bereits etwas Treibstoff verbraucht hatte.

Techniken gegen Großschiffe

Das wichtigste gegen diese schwer zu besiegenden Feinde ist ein Warp-Schild. Zu Großschiffen in diesem Sinne zählen jetzt keine Fähren. Diese kann man recht einfach besiegen, indem man den Korkenzieher anwendet, um in ihre Nähe zu gelangen und dann einfach draufhält. Für dieses Manöver empfehlen wir dringend mindestens ein Schiff der Mittelklasse. Ansonsten helfen nur zwei bis drei Raketen. Wie ein Torpedo eingesetzt wird, läßt sich unter der Überschrift »Einsatz der Waffen« nachlesen. Eine sehr heikle Methode, die allerdings nur mit einer *Freij Mk II* oder *Danrik* möglich ist, folgt hier.

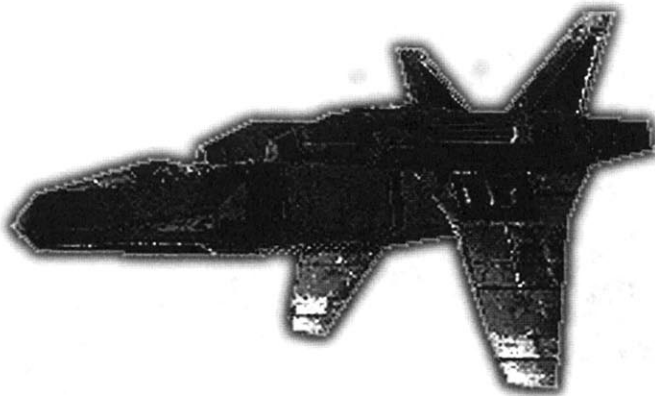
Die KBB-Variante (Korkenzieher-Blast-Boost)

Hinter diesem seltsamen Namen verbirgt sich eine recht ambige (zweischneidige) Taktik, manche nennen sie sogar selbstmörderisch, wir würden allerdings nicht soweit gehen. Sie wird immer dann nötig, wenn keine Torpedos vorhanden sind.

Dazu nähern Sie sich dem Kampfschiff mit Hilfe des Korkenziehers. Als nächstes feuern Sie aus allen Rohren, bis Ihre Schilde fast unten sind. Das ist der heikle Teil, denn »fast unten« kann bereits zu spät sein. Dann zünden Sie Ihren Warp-Schild, falls vorhanden, und feuern weiter, die Schilde regenerieren sich bereits etwas. Sollte das nicht der Fall sein, müssen Sie gleich den »Boost« einlegen und abhauen. Wenn der Warp-Schild ausgeht, nichts wie weg. Das wiederholen Sie so oft wie nötig, nachdem Ihre Schilde wieder regeneriert sind. Leute mit viel Zeit warten sogar die fünf Minuten, bis der Warp-Schild wieder da ist, denn die Schilde des Zerstörers oder Cruisers sind nicht so schnell zu regenerieren.

Klingt gefährlich, kann aber bei wirklich guten Piloten klappen. Ansonsten läßt sich nur sagen: Übung macht den Meister.

PRIVATEER 2



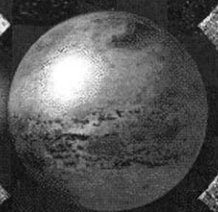
HANDEL & KOMMERZ

PRIVATEER 2

AUFTRAG



**LOHN
4.400 CR**



N H K

KOMMERZ- & KOMMUNIKATIONSNETZWERK

Ser Arris, der Zugriff wurde Ihnen gewährt

HANDEL & KOMMERZ

Das Leben als Schiffseigner

Die Gesellschaft des Trisystems bietet einer großen Menge junger Leute die Möglichkeit, recht ungebunden ihren Lebensunterhalt zu verdienen. Es gibt einige Nischen, die weder von den Großkonzernen, den mittelständischen Betrieben noch von Militär und CIS ausgefüllt werden. Zunächst handelt es sich dabei um den Kleinhandel mit diversen Gütern. Transportgesellschaften sind meist dazu da, die Erzeugnisse einer Firma in großem Maßstab zu transportieren, was natürlich auf Bestellung passiert. Rückstände vielfältigster Art sind die Folge – keine großen Mengen zwar, aber doch genug, um kleine Transportschiffe zu füllen. Wenn man divers genug arbeitet, dann wird sogar ein Monolith voll. Für Leute, die neu in dem Gewerbe sind, werden im folgenden die wichtigsten Handelsgüter beschrieben und die besten Routen erklärt.

Danach gehen wir auf das Leben des Freibeuters ein. Ein Freibeuter, das sollte man vielleicht noch erklärend hinzufügen, ist nicht notwendigerweise jemand, der andere Schiffe überfällt, um sie auszurauben. Dieser zusammenfassende Begriff umfaßt Premienjäger, die Transport- und Personenschutz betreiben, Kopfgeldjäger und »Finder« von verlorenen Gegenständen. Sie glauben gar nicht, wie häufig das tatsächlich passiert. Das All ist ein unglaublich großer Ort, an dem alle möglichen Dinge verlorengehen können. Da schwebt schon mal eine Ladung irgendwo herum, und dann wird man bezahlt, um sie einzuholen und an einem anderen Ort wieder abzusetzen.

Zum Schluß gehen wir dann noch kurz auf die geeignetsten Strategien ein, wie man recht schnell an

Geld kommt. Wir sprechen jedoch nur legale Wege an, denn die CIS dürfte uns ganz schön auf die Finger sehen. Wohlgermerkt, es sind keine Blankoschecks für Erfolg – Fleiß und eine gehörige Portion Kampfkunst gehören dazu, und man sollte den Faktor Glück nicht unterbewerten. Trotzdem bietet sich hier eine gute Starthilfe für eine erfolgreiche Freihändler- oder Freibeuter-Karriere.

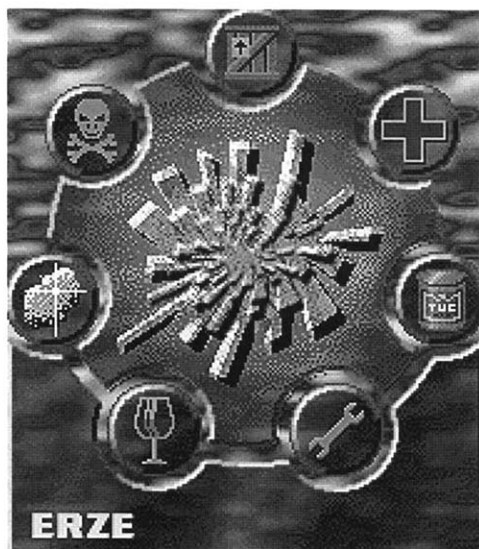
Handel und Handelswaren

Die Handelswaren sind eingeteilt in Kategorien, die hauptsächlich etwas über den Beschaffungsweg oder die Verwendung der Güter aussagen. Da die Preise sehr variieren, kann ein falscher Einkauf den Unglücklichen sehr viel Geld kosten. Bei der Beschreibung der Planeten kamen bereits die Waren zur Sprache, die sich auf dem jeweiligen Planeten am besten umsetzen lassen. Hier gehen wir nun auf die Ware im einzelnen ein, was vor allem den mehr spezialisierten Piloten sehr helfen kann, die besten Flugrouten für sich zu finden. Angaben zu den Waren werden wie folgt gemacht:

Beschreibung: Was stellt die Ware dar (gerade für Menschen, die moralische Bedenken bei einigen Dingen haben, ist dies eine sehr wichtige Rubrik), wozu wird sie verwendet.

Herkunftsorte: Auf welchen Welten wird die Ware hergestellt bzw. wo wächst sie? Durchschnittlicher Preis wird in Klammern angegeben.

Bedarf: Auf welchen Welten steht die Ware hoch im Kurs? Durchschnittlicher Preis wird in Klammern angegeben.



Erze

Erze stellen die zweite Kategorie der industriellen Grundstoffe und werden somit nur auf Industriewelten zur Weiterverarbeitung gekauft. Bei den Erzen sollte man am vorsichtigsten mit dem Einkauf sein, denn sie werfen nur auf ganz bestimmten Routen auch einen sicheren Gewinn ab. Überall sonst darf man sich glücklich schätzen, wenn man mit plus-minus Null wieder rauskommt. Die Erze werden nicht näher beschrieben, denn was genau damit hergestellt wird, ist so unterschiedlich wie die Firmen, die sie abkaufen. Nur ein Erz bedarf einer kurzen Erklärung, nämlich *Lythia*. Es hat die sehr praktische Eigenschaft, Kohlenmonoxid, -dioxid und Wasser zu binden, ist also das optimale Reinigungsmittel und wird auch dann verwendet, wenn größere Mengen Wasser und Dampf austreten bzw. wenn die Luft ganz einfach trocken sein muß.

Cesium

Herkunftsorte: Petra, Athos, Anhur (8)

Bedarf: Hephaestus (12), Hermes, Janus IV, Terrel (11)

Iridium

Herkunftsorte: Ostinia (2), Petra (4)

Bedarf: Hermes (8), Massanas, Janus IV, Hephaestus (7)

Lythia

Herkunftsort: Anhur (16)

Bedarf: Desolia (22), Hermes, Hephaestus (21)

Platin

Herkunftsort: Petra (4)

Bedarf: Hermes, Janus IV, Terrel (8)

Rhodium

Herkunftsort: Serca

Bedarf: Hephaestus (11), Desolia (10)

Hardware

Die meisten Hardwaregeräte des täglichen Lebens werden leider komplett von Spediteuren transportiert, was den Markt für Kleinkäufer einengt. Trotzdem bleiben ein paar Waren übrig, die einen recht hohen Verschleiß zeigen oder bei denen der Bedarf momentan gerade sehr stark steigt. Es sind allesamt Geräte für feindliche Umgebungen bzw. für Arbeit unter Extrembedingungen.

Atomarer Meißel

Herkunftsorte: Anhur, Hephaestus, Hermes (25), Desolia (27)

Bedarf: Corinthias, Ostinia (40)

Ein atomarer Meißel ist eine spezielle Form eines Desintegratorgerätes, es löst also feste Materie in seine Einzelatome auf. Im Bergbau angewendet kann diese Technik ein Herauslösen des Gesteins sehr einfach machen. Die Verletzungsgefahr ist leider auch sehr hoch, was an den meisten Orten, wo atomare Meißel benutzt werden, auch die Preise für kybernetische Glieder in die Höhe schießen läßt.

Kommunikationseinheiten

Herkunftsorte: Hephaestus, Janus IV !!! (30)

Bedarf: Hades (50), Anhur, Corinthias, Petra, Serca (um 45)

Kommunikationseinheiten sind Geräte, die eine große Bandbreite an Telekommunikation bewältigen können. Sie stellen Tri-Di-Gerät, Aufnahmegerät, Telefon und Computer zugleich dar und machen, zu Hause aufgebaut, den Gang zur CCN-Kabine unnötig.

Power-Zünder

Herkunftsorte: Hephaestus, Hermes (32)

Bedarf: Korinthias, Ostinia (52)

... und wieder ein Teil aus den Forschungslabors, unter dem sich niemand etwas vorstellen kann.

Solargeneratoren

Herkunftsorte: Hephaestus (54), Hermes (58)

Bedarf: Athos (94), Karatikus (86), Crius, Hades, Ostinia, Petra, Serca (um 80)

Zugegeben, Solargeneratoren finden nicht nur unter feindlichen Bedingungen eine Anwendung, sie erzielen auch auf den Planeten, die diese aufweisen, den höchsten Gewinn. Das gilt für natürlich-feindliche Terrains wie menschlich-feindliche gleichermaßen (siehe Umweltverschmutzung).

Umweltschutzanzüge

Herkunftsorte: Hephaestus, Janus IV !!! (39), Hermes (42)

Bedarf: Karatikus, Petra (64), Corinthias, Hades, Ostinia, Serca (um 60)

Auf den vielen Planeten mit nicht atembarer Atmosphäre, ohne Atmosphäre oder mit feindlicher Fauna und Flora wirkt ein Umweltschutzanzug lebensverlängernd. Und auf genau diesen sind sie natürlich recht gefragt, wobei die verpesteten Planeten noch hinzukommen.

Industrielle Güter

Industrielle Güter sind Waren, die hauptsächlich beim Bau Verwendung finden oder in der vorhandenen Form erst einer Weiterverarbeitung bedürfen. Bis auf Holz sind es Produkte, die in der Natur nicht vorkommen, also die Bindungsglieder einer Produktionskette darstellen. Sie werden meist überall ganz gut gehandelt, mit Ausnahme der Herkunftswelten, versteht sich.

Biopolys

Herkunftsorte: Desolia, Hephaestus (20), Hermes (21)

Bedarf: Anhur, Janus IV (30), Karatikus (27)

Biopolys ist ein formbarer Kunststoff, der meist in Tuben ausgeliefert wird und bei Luft schnell erhärtet. Er wird zum Dichten benutzt, seine Verwendung erstreckt sich aber auch als Füllstoff, Isolierstoff und vieles mehr. Seine Vielseitigkeit macht ihn zu einem gefragten Produkt, das auf beinahe allen Planeten sehr gern genommen wird und auch einen ganz passablen Gewinn abwirft (4 bis 5 Credits pro Tonne). Es ist also fast immer ein gutes Handelsobjekt, wenn man sich auf den Herkunftswelten befindet.

Holz

Herkunftsorte: Destinas (3), Corinthias (4)

Bedarf: Desolia (9, andere Planeten 6 bis 8)

Holz mag ja primitiv und veraltet sein, besitzt aber trotz allem eine immerwährende Anziehungskraft, die es zu einem begehrten Handelsgut macht. Da jedoch andere Substanzen in den Verwendungsbereichen des Holzes, Bau und Möbel, eine immer größere Rolle spielen, ist die Gewinnspanne zumeist nicht sehr hoch.

Plasten

Herkunftsorte: Desolia (10), Hephaestus (14)

Bedarf: Janus IV, Anhur (20)

Dies ist der allgemeine Ausdruck für Kunststoffe, und man darf sich unter Plaste nicht ein einzelnes Produkt vorstellen. Plaste dienen der Herstellung fast aller komplizierteren Geräte des täglichen Lebens.

Titanlegierungen

Herkunftsorte: Desolia (10), Hephaestus (11), Hermes (12)

Bedarf: Anhur (18), Janus IV (17), Terrel (16)

Das zweite große Baumaterial im Trisystem, die Titanlegierungen, findet Verwendung in allen Bereichen des Baus, vor allem aber in der Industrie. Damit noch nicht genug, bilden Titanlegierungen unterschiedlichster Art auch den Hauptbestandteil der Raumschiffhüllen. Auch sie sind eher ein Sammelbegriff, denn eine einzelne Ware.

Ziegelzement

Herkunftsorte: Janus IV, Hermes (7)

Bedarf: Destinas (12), Karatikus, Bex, Anhur (11)

Ziegelzement ist die Bausubstanz, die im Trisystem verwendet wird. Sie verschafft Gebäuden ein natürliches Aussehen. Wenn man sich nichts Teures leisten kann, gleichzeitig aber auch kein Metallmonstrum hinstellen möchte, dann verwendet man Ziegelzement. Es ist nicht das einzige Baumaterial, aber definitiv das am häufigsten verwendete bei Wohnhäusern.

Lebensmittel

Der Begriff Lebensmittel umfaßt zunächst die drei Grundnahrungsmittel Getreide, Fleisch und Trinkwasser. Hinzu kommen noch das Kunstfleisch, das gerade auf einigen überbevölkerten Planeten das natürliche Fleisch langsam ersetzt, und die Kunstdünger, die eine Ernte bis zu verdreifachen können. Gerade der Fertilitäts Kunstdünger, die neueste Generation, ist in dieser Beziehung sehr effektiv.

Fertilitäts Kunstdünger

Herkunftsort: Athos (1), Ostinia (2)

Bedarf: Hermes, Janus IV (6)

Ohne dieses kleine Wunderding, glauben Sie mir, könnte man die Menschenmassen des Trisystems nicht mehr oder nur mit Hilfe großer Importe ernähren. Es verdreifacht die Ernte und hinterläßt keine Fremdstoffe in den Nahrungsmitteln (zumindest haben die Chemiker bisher noch keine entdeckt).

Frischwasser

Herkunftsort: Leviatha (4)

Bedarf: Hermes (10), Janus IV, Karatikus, Massanas (9), sonst meist 8

Frischwasser stellt im Trisystem nicht mehr das größte aller Probleme dar, denn die Wiederaufbereitung ist recht einfach geworden. Dennoch ist sie immer noch verhältnismäßig teuer, was wiederum die Händler auf den Plan ruft.

Getreide

Herkunftsort: Terrel (2), Handelsstationen (3), Crius, Athos, Bex, Destinas (4)

Bedarf: Alle anderen Planeten, Superstationen (6)

Ein Händler sollte nicht allzu überrascht sein, wenn er oder sie in der Kabine Getreide eingekauft hat und dann tatsächlich Mais vorfindet. Unter Getreide verstehen sich hier die meisten pflanzlichen Grundnahrungsmittel überhaupt. Getreide ist gerade für den Anfang ein sehr überzeugendes Handelsgut, denn es benötigt nur wenig Startkapital und erzielt konstante Gewinne.

Kunstfleisch

Herkunftsort: Desolia (13), Athos (16)

Bedarf: Corinthias, Massanas (24), Karatikus, Destinas, Petra, Serca, Hades, Crius, Anhur (22)

Da die Viehzucht nicht mehr ausreicht, um den gesamten Bedarf an Fleisch zu decken, wurden verschiedene Kunstfleischsorten entwickelt. Desgleichen ist es für viele Vegetarier die einzige Möglichkeit, an tierisches Protein zu kommen, was die Ernährung denn auch einfacher macht.

Vieh

Herkunftsort: Destinas (7), Bex (8), Terrel, Leviatha, Handelsstationen (9)

Bedarf: Janus IV, Hermes, Petra (15), Bergbauwelten (13 bis 14)

Fleisch ist immer noch ein Hauptbestandteil menschlicher Nahrung, wen wundert es. Eine deutliche Bedarfssteigerung bei Vieh aller Art läßt sich vor allem auf den Bergbaukolonien konstatieren. Hier ist eine stark eiweißhaltige Nahrung noch am wichtigsten.

Luxusgüter

Unter Luxusgütern versteht jeder etwas anderes. Die im freien Handel verfügbaren sind wohl die gewinnträchtigsten Güter, die man als Freihändler transportieren kann. Luxusgüter lassen sich grob in fünf Bereiche des Konsums einteilen: Alkoholika, Schmuckwaren, Haustiere, Luxusnahrung und sonstige Suchtmittel.

Bex-Bier

Herkunftsort: Bex (4 bis 5)

Bedarf: Massanas (12), Anhur (11), sonst überall 8–10

Der *Orden zum Zecherbecher* hat das von Bex stammende Bier galaxisweit bekannt gemacht – und das nicht zu unrecht. Es existiert mehr als eine Sorte, aber gerade das Starkbier ist ganz hervorragend. Gerüchten zufolge ernähren sich die eher fundamentalistischen Ordensbrüder und -schwestern nur von ihrem Bier. Da kann man es, denke ich, verstehen, daß sie auf eine hohe Qualität achten. Bex-Bier ist als Handelsgut sehr zu empfehlen, denn eine auf Bex eingekaufte Ladung läßt sich überall sonst im Trisystem mit ordentlichem Gewinn wiederverkaufen. Man muß nicht darauf achten, wo man eigentlich hinfliegt. Und es hat den Vorteil, daß man sich selbst zwischendurch einen guten Schluck genehmigen kann.

Ceruleanische Edelsteine

Herkunftsort: Corinthias (ca. 90 bis 100)

Bedarf: Hephaestus, Janus IV, Massanas (über 160), Anhur, Athos (über 150)

Es gibt nur einen Planeten im Trisystem, der diesen bunt schillernden Stein in sich trägt: Corinthias. Die Firmen, die die kleinen Preisbomben schürfen, sind ja nun *wirklich* aus dem Schneider. Für Freihändler fällt dabei leider nicht viel ab. Meist ist nicht mehr viel zum Einkaufen da. Die Ceruleanischen Edelsteine sind aber trotzdem das legale Handelsgut mit dem

bei weitesten höchsten Gewinnpotential. Man sollte auch mittlere Preise wie 130 Credits nicht verachten, sondern zuschlagen, denn der Verkauf lohnt sich immer noch.

Kuschelnager

Herkunftsort: Terrel (3), Destinas (4)

Bedarf: Janus IV (8), Anhur, Crius, Desolia, Hades, Serca (7)

Diese possierlichen Tierchen stammen ursprünglich von Terrel und haben sich bereits zu einem Verkaufsschlager gemausert. Besonders die High Society auf Janus IV schreit danach, aber auch sonst sind sie immer wieder gefragt. Wenn Sie Kinder haben, dann sollten Sie mal ein oder zwei aus einer Ladung abzweigen, sonst könnte jemand zu Hause beleidigt sein.

Sonnenblumen

Herkunftsorte: Athos, Destinas, Terrel (3)

Bedarf: Hephaestus (6), sonst häufig 5

Nachdem sich das Gerücht bestätigte, daß Sonnenblumenkerne nicht nur gut schmecken, sondern auch sehr wertvoll in bezug auf die Ernährung sind, und neuerdings Sonnenblumen auch noch zur Zierde gepflanzt werden, haben sie sich zu einem sehr einträglichen Handelsgut gemausert. Die Einträge sind nicht gerade hoch, aber konstant.

Warp-Steroide

Herkunftsort: Destinas (26)

Bedarf: Corinthias, Massanas, Janus IV (48)

Das Schönheitsideal für Männer im Trisystem hat sich in den letzten Jahren wieder hin zu einem breiten Oberkörper entwickelt. Da Training aber immer noch nicht beliebter geworden ist, nimmt man(n) wieder verstärkt Warp-Steroide, die in kürzester Zeit durchschlagende Erfolge erzielen (so die Werbung). Na ja, dem Freihändler soll es recht sein. Ein weiterer Grund

für den anwachsenden Bedarf sind die stark gestiegenen Anforderungen in den Bergwerken.

Medizinische Güter

Die Medizin kann fast alles heilen, was den Körper negativ beeinflusst. Es gibt nur wenig Krankheiten, die noch unheilbar sind, aber bei den vielen neuen Welten, die galaxisweit besiedelt werden, entstehen immer wieder neue Herausforderungen. Im Normalfall hat der Freihändler als solcher kaum Berührungspunkte mit der Medizin, es sei denn mit medizinischem Ersatzmaterial. Man kann natürlich Glieder ersetzen, diese müssen jedoch zunächst hergestellt und – da kommen die Händler ins Spiel – an den Bestimmungsort gebracht werden. So werden Freihändler ausschließlich Erste-Hilfe-Ausrüstung und menschliche »Ersatzteile« transportieren. Es lohnt sich finanziell allemal.

Blut

Herkunftsorte: Ostinia, Massanas, Destinas (28), Athos, Corinthias, Hephaestus, Leviatha (29)

Bedarf: Anhur, Crius, Karatikus (35)

Blutspenden sind immer noch sehr wichtig, und die Bezahlung für eine Blutkonserve ist recht annehmbar. Da eine prompte Lieferung lebenswichtig ist, werden immer wieder Freihändler mit schnellen Schiffen gesucht.

Kunsthaut

Herkunftsort: Leviatha (33)

Bedarf: Karatikus (60), Anhur, Crius, Janus IV, Petra (56 bis 58)

Haben Sie schon von der neuesten Sportattraktion *Kieselrutschen* gehört? Es ist nur eine von vielen Möglichkeiten, die eine Kunsthautschicht am eigenen Leibe notwendig macht. Man kann Kunsthaut von seiner eigenen kaum am Gefühl, erst recht nicht am Aussehen erkennen. Ich verzichte trotzdem gern darauf.

Weiteres können Sie in den Nachrichten lesen. Vom Handel mit Kunsthaut ist nicht abzuraten. Der tut nicht weh, sondern eher dem Geldbeutel gut.

Kybernetische Glieder

Herkunftsorte: Crius (48), Desolia (55)

Bedarf: Anhur, Karatikus, Janus IV (ca. 70)

Einen Arm neu wachsen zu lassen, ist noch nicht möglich, aber einen hervorragenden technischen Ersatz kann man, sofern man über das nötige Kleingeld verfügt, schon bekommen.

Medi-Pack

Herkunftsort: Crius (6)

Bedarf: Anhur, Janus IV, Karatikus (12), Petra (11), sonst 9 bis 10

Medi-Packs sind High-Tech-Erste-Hilfe-Ausrüstungen. Auf Bergwerkswelten oder auf reichen Planeten können oder wollen die Leute nicht mit einem bloßen Verband auskommen. Wenn es von einer Verletzung bis zu einer Behandlung zu lange dauert, ist vieles vielleicht schon dauerhaft zerstört. Hier schaffen die Medi-Packs Abhilfe, da sie sehr unkompliziert anzuwenden sind.

Sehnerven

Herkunftsort: Leviatha (42)

Bedarf: Anhur, Crius, Janus IV (72), Karatikus, Petra (68)

Seit eine Wiedererlangung der Sehkraft durch eine Transplantation der Sehnerven möglich ist, haben immer mehr Menschen diese kostspielige Operation durchführen lassen. Vor noch nicht allzu langer Zeit wurden die ersten künstlichen Sehnerven entwickelt, was diese Art der Operation aus dem etwas trüben Licht des Organhandels herausholte.



Schwarzmarktwaren

Alle diese Waren sind gesetzlich verboten und somit nur auf dem Schwarzmarkt zu bekommen. Wenn Sie sich mit einer Ladung erwischen lassen, dann werden Sie gnadenlos von den Militärschiffen gejagt. Ab diesem Zeitpunkt gibt es kein Zurück. Die Gewinnspanne ist natürlich enorm. Es gibt Güter, die einen regelmäßigen Gewinn von mehr als 100 Credits pro Tonne erzielen, was mit legalen Waren nicht möglich ist.

Feuerwaffen

Herkunftsort: Janus IV (6), Massanas (11)

Bedarf: Anhur, Karatikus, Ostinia (21)

Eine erst kürzlich getroffene Entscheidung des Senates verbietet den Handel mit Feuerwaffen. Wohl gemerkt, es ist nicht verboten, sie zu besitzen, sondern nur, sie in großem Maßstab zu vertreiben. Diese Entscheidung wurde hauptsächlich wegen der Ausweitung des Mutantenaufstandes auf Karatikus getroffen.

Gehirnimplantate

Herkunftsorte: Karatikus, Leviatha, Massanas (128)

Bedarf: Crius (222), Desolia, Janus IV (210)

Anstatt Drogen gibt es nun Gehirnimplantate – es sind kleine, die Gehirnaktivität stimulierende Geräte, die auf die Gehirnrinde aufgepflanzt werden und das Gehirn dazu anregen, Pheromone zu produzieren. Diese, für die meisten starken Emotionen verantwortlichen Stoffe verursachen dann Glücksgefühle, aber auch Depressionen, und werden mit der Zeit das Gehirn zerstören. Es ist unnötig zu erwähnen, daß sie süchtig machen.

Menschliche Organe

Herkunftsort: Karatikus (72)

Bedarf: Crius (152), Janus IV (135)

Da künstliche Organe immer noch sehr teuer sind und die Zahl derer, die ihren Körper nach dem Tod den Organbasen zur Verfügung stellen, sich immer noch in Grenzen hält, prosperiert die Organpiraterie und der Handel mit den Organen weiterhin. Man sollte nochmals unterstreichen, daß diese Organe Menschen abgenommen wurden, die nicht damit einverstanden waren, sie lebten noch, vorher!

Nervengifte

Herkunftsorte: Karatikus (11), Massanas, Leviatha (14)

Bedarf: Anhur (22)

Die modernen Waffen besitzen eine geradezu unheimliche Zerstörungskraft, und so mutet es befremdlich an, daß es Waffen gibt, die noch verboten werden müssen. Wer allerdings einmal die Schäden sehen konnte (mußte?), die Nervengifte hinterlassen, der wird diese Reaktion seitens der Gesetzgeber sehr gut verstehen. Das bedeutet nicht, daß es unter den Freihändlern keine so harten oder verzweifelten gäbe, daß sie nicht mit Nervengiften handeln würden. Jedem das Seine ...

Vergnügungsborgs

Herkunftsorte: Massanas (28)

Bedarf: Athos, Desolia, Janus IV (72)

Diese unglücklichen Wesen erhielten kurzerhand einen beschönigenden Namen für das, was sie in Wirklichkeit sind, nämlich Sklaven. Sie sind Menschen, ob nun technologisch verändert oder nicht, die zum Vergnügen anderer da sind und sich deren Wünschen fügen müssen. Man kann sehr gut verstehen, daß die Exekutive sehr hart bei solchen Praktiken durchgreift. Unverständlich bleibt allerdings, daß sie sofort auf Schiffe das Feuer eröffnen, die Vergnügungsborgs an Bord haben. Eine solche Maßnahme dürfte auch die Lebenserwartung der Vergnügungsborgs nicht gerade verlängern. Nicht nur die Begleitschiffe werden zerstört, sondern ebenso die Transporter.



Auftragsarbeiten

Der moderne Freibeuter ist mehr als nur ein Kopfgeldjäger oder besserer Pirat. Die Betätigungsmöglichkeiten gestalten sich so unterschiedlich wie die Planeten des Trisystems, was den Alltag des Freibeuters sicher nicht langweilig werden läßt. Geleitschutz, Schutz von Personen und Einrichtungen, Bergung verlorengegangener oder verlassener Gegenstände, Spezialtransporte und vieles mehr bilden das breite Spektrum der Aufgaben, die ein Freibeuter übernehmen kann, zusätzlich zu den klassischen, nämlich Piratenjagd und Kopfgelder. Soviel zu den legalen Möglichkeiten.

Auf der anderen Seite des Gesetzes existieren ebenfalls verschiedenste Möglichkeiten. Zunächst werden aber höhere Beanspruchungen an das Schiff gestellt, denn militärische Schiffe, vor allem die Kreuzer, sind sehr harte Nüsse. Mit einem Schiff, das den Militärs widerstehen kann, ist es ein leichtes, Handels-

schiffe zu zerstören und lose Güter dann mit dem in jedem Schiff präsenten Traktorstrahl einzusammeln. Die nächste Option beinhaltet den Handel mit Schwarzmarktwaren, was sehr gewinnträchtig, aber auch gefährlich ist. Die militärischen Patrouillen werden jetzt nicht plötzlich stärker, man muß aber nicht nur sich, sondern auch das Handelsschiff schützen. Piraten, im übrigen, lassen sich nicht so leicht überzeugen, daß man auf ihrer Seite ist. Die dritte Option ist es, den diversen Piratenclans gegen die CIS und das Militär zu helfen. Alle drei Möglichkeiten sollte man nichtsdestotrotz erst ins Auge fassen, wenn man ein sehr kampfstarkes Schiff besitzt.

Unabhängig vom gewählten Weg, hat man es mit unterschiedlichen Missionskategorien zu tun, die zu den frei wählbaren Handlungen wie Piraterie oder Piratenjagd hinzukommen.

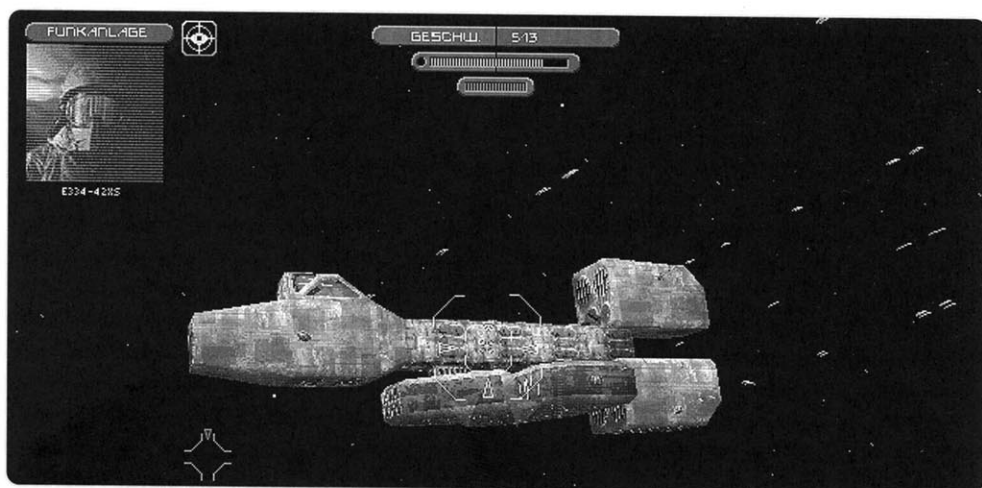
Noch ein paar allgemeine Bemerkungen: Es hat keine allzu großen negativen Auswirkungen, wenn

eine Mission mal nicht komplett ausgeführt bzw. nicht geschafft wurde. Das Geld sieht man freilich nicht, und wüste Drohungen seitens des enttäuschten Ex-Kunden sollt man einkalkulieren. Es kommen aber weiterhin Aufträge ins Haus. Sogar die CIS, die ein sehr häufiger Auftraggeber ist, kommt wieder auf einen zurück, obschon sie zuletzt erst damit gedroht hatten, den Sünder von der Liste ihrer Toppiloten zu streichen. Unser Vorschlag dazu: nicht in Panik verfallen, war alles halb so schlimm. Was aber passieren kann, ist, daß man interessante Leute nicht zu Gesicht bekommt, und das kann schon recht schmerzlich sein. Doch dazu mehr in Teil drei dieses Kapitels.

Einige Missionen wollen sofort ausgeführt werden. Am deutlichsten trifft das auf die »Hilferufmissionen« zu, bei denen Sie während des Fluges eine Mail bekommen, jemand befände sich gerade unter Beschuß. Wenn Sie da nicht sofort hineilen, ist es zu

spät. Auch Missionen aus den CCN stehen zum Teil unter einem solchen Zeitdruck. Wenn man da zu oft auf einem Planeten zwischenlandet (als Regel kann man ungefähr die Zahl drei annehmen!), bekommt man eine Mail, daß die Unfähigkeit, die man hier an den Tag gelegt hat, sehr betrüblich ist, daß Katastrophen passieren werden, oder ähnlich nette Mitteilungen, und die Mission ist aus dem elektronischen Tagebuch gestrichen.

Der Schwierigkeitsgrad der Missionen ist ebenfalls noch eine Bemerkung wert. Man sollte den Versuch am besten aufgeben, gleich mit der *Straith* irgendeine Mission lösen zu können. Es gibt vielleicht 10%, die man da schaffen kann, und die zu finden, kann viele Versuche kosten. An den Anfang setzten die Freibeutergötter das Handeln, damit man zunächst ein besseres Schiff bekommt, um dann Missionen lösen zu können.



Kopfgeldjagd

Dieser Missionstypus klingt schön einfach: Fliege zu einem vorgegebenen Navigationspunkt, und zerstöre das Schiff X oder die Schiffe XYZ. Das klingt aber einfacher, als es häufig ist. Solche Missionen gibt es in dieser Form überhaupt nicht. Beinahe jede dieser Missionen weist Komplikationen auf, die entweder »den Jäger zum Gejagten machen« (ein sehr beliebtes Zitat bei den Militärs) oder einen erfolgreichen Abschluß der Mission unmöglich machen. Die Kopfgeldmissionen lassen sich noch einmal unterteilen.

Typus 1: Fliege zu Navigationspunkt x, und zerstöre Schiffe. Normalerweise macht man denn auch genau das, wenn der Auftraggeber keine zusätzlichen Missionsparameter angegeben hat.

Zusätzliche Parameter entstehen entweder von selbst oder werden vom Auftraggeber gleich mitgeliefert. Wenn man Schiffe zerstören soll, muß man peinlich genau darauf achten, daß nicht Schiffe mit-zerstört werden, die nicht auf der Liste standen. Dies gilt vor allem bei Aufträgen der CIS, seien Sie hier besonders vorsichtig. Sie sollten alle Angaben des Auftraggebers am besten wörtlich nehmen, dann kann am wenigsten danebengehen.

Das Auftragsende wird durch eine Mail vom Auftraggeber bestätigt. Die wissen recht schnell, ob man die Sache verbockt hat oder Erfolg hatte. Danach fliegt man am besten zum nächsten Planeten und speichert ab.

Typus 2: Fliegen Sie die Umgebung eines Planeten oder Navigationspunktes ab, und zerstören Sie alle angegebenen Schiffe.

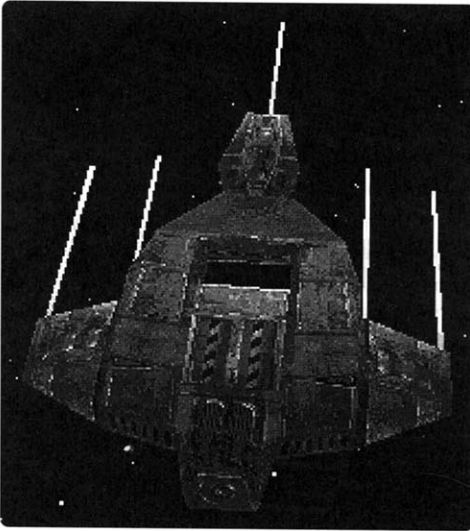
Was hier als Umgebung zählt, ist sehr unterschiedlich. Zum Glück werden die Navigationspunkte in das elektronische Tagebuch übertragen, also einfach nachsehen und abfliegen. Nur noch ein Tip: Sie wissen nie genau, was Sie zerstören sollen, nehmen Sie also eine große Bandbreite an Raketen mit. Auch Torpedos sind häufig notwendig.

Begleitschutz

Hier soll man einen Transporter oder ein Privatschiff mit Personen an Bord von einem Navigationspunkt meist zu einem Planeten bringen. Der erste Navpunkt kann durchaus ebenfalls ein Planet sein. Sobald man das Zielschiff erreicht hat, ist eine Kontaktaufnahme erforderlich, bevor man weiterfliegen kann. Das Zielschiff zu erfassen (mit der a-Taste), wird das beste sein, denn es wird auf die Hälfte der Normalgeschwindigkeit abbremsen, bevor es eine Sekunde später springt. Diesen Zeitpunkt müssen Sie abwarten, bevor Sie selbst springen, mit der Hand an den Waffenkontrollen, denn die Feinde können sehr schnell da sein. Ein Flügelmann sollte bei Begleitschutzmissionen immer dabei sein.

Es gibt hier ein paar Unwägbarkeiten. Wenn das Begleitschiff springt und in diesem Moment feindliche Jäger auftauchen, dann kann man nicht sofort hinterherspringen, sondern muß die Jäger erst abschießen. Häufig erweist sich das als recht glücklich, denn das Begleitschiff kommt am Zielpunkt an, und man bekommt das Geld, obwohl man überhaupt nicht bis zum Schluß dabei war. Es kann natürlich auch abgeschossen werden, und man bekommt die herrlich aufbauende Mail mit der Nachricht, man habe versagt. Wenn es eine sehr wichtige Mission war, bleibt dann nichts anderes übrig, als noch mal von vorne mit dem Auftrag zu starten. Hoffentlich hat man dann vorher ein Savegame gemacht.

Wichtig ist auch, daß ein Begleitschiff, sofern es landen soll, vor einem selbst landen muß, sonst gilt der Auftrag ebenfalls als nicht erfüllt. Es kann zum Teil recht lange dauern, bis gerade ein großer Frachter sich bequemt zu landen. Nichtsdestotrotz muß man in den sauren Apfel beißen und warten. Bei einigen Missionen steht sogar im elektronischen Tagebuch, daß man das Begleitschiff zuerst landen lassen soll, bei anderen jedoch nicht. Es gilt uneingeschränkt für alle!



Hilferufe

Es gibt immer wieder Angriffe von Piraten auf Frachter und Personenschiffe, und einige dieser Unglücklichen schaffen es sogar, einen Hilferuf durch die Funkstörsignale der Piraten hinauszubekommen. Wenn sie stark genug sind, erreichen sie alle gerade im Flug befindlichen Piloten sogar, wenn diese nicht ihren Empfänger angestellt haben. Man darf sich danach meistens auf eine schöne Videosequenz freuen, denn das sind ausnahmslos ganz besondere Hilferufe.

Hat man den Empfänger offen, erreichen einen auch »normale« Hilferufe, die dann einer gewöhnlichen Mission gleichen, denn man bekommt fast immer auch Geld dafür. Man kann auch ablehnen und seine Hilfe verweigern, womit man sich allerdings keine Freunde macht. Hat man den Empfänger offen, muß man auch bereit sein, überall hinzufiegen.

Bergungsarbeiten

Diese Missionen laufen nach dem Schema: *Fliegen Sie zu Navpunkt xy, und holen Sie mit dem Traktorstrahl etwas frei Herumfliegendes aus dem All.* Ab hier beginnen sie sich dann zu unterscheiden.

Einige Kunden erwarten, daß Sie die Ware lediglich in den Orbit des Zielplaneten bringen und dann mit der z-Taste abwerfen. Danach müssen Sie landen. Die Mission wird Ihnen in den seltensten Fällen sofort als beendet bestätigt, wenn Sie nicht landen. Im Gegenteil: Es kann sogar passieren, daß die Ware in der Atmosphäre verbrennt und Sie die Mission als nicht vollendet angerechnet bekommen. Etwas Geduld braucht man dann auch noch, denn bei einigen Missionen wird das Geld erst nach dem nächsten Abflug oder sogar erst nach ein paar weiteren Sprüngen überwiesen.

Bei anderen Aufträgen soll man auf einem bestimmten oder beliebigen (genauer gesagt Ihnen die Kunden per Mail, oder Sie erfahren es über das elektronische Logbuch) Planeten oder einer Station landen, und der Auftrag ist erfüllt.

Man sollte natürlich während einer solchen Mission weder absichtlich noch zufällig die z-Taste betätigen, denn kein Kunde wird ein Verlegen der Ladung verzeihen, selbst wenn es bereits bekannt ist, daß ein Peilsender daran befestigt ist.

Schutz für Installationen, Schiffe und Personen

Obgleich einige dieser Aufträge unter *Begleitschutz* fallen dürften, gibt es viele, die eine spezielle Komponente beinhalten. Die zu schützenden Objekte sind stationär, was natürlich die zu schützende Fläche verringert, es dem Gegner aber auch einfacher macht, das Objekt zu finden. So wird man fast immer eine deutlich höhere Anzahl von Gegnern haben. Ein Flügelmann ist bei dieser Art von Auftrag bitter nötig, denn selbst wenn man sehr gut ist und nicht abgeschossen wird, kann man häufig das Zielobjekt nicht retten.

Man darf hierbei nicht allzu lange in eine Richtung fliegen, vor allem, wenn die Installation oder das Schiff, das man schützt, selbst schießt. Stationäre, große Raumobjekte, wie große Schiffe, Stationen und ähnliches, verfügen über eine Feuerkraft, die ausreicht, um jeden Jäger mit vier Salven zu zerstören. Es ist schon oft genug passiert, daß Auftragnehmer von der eigenen Seite abgeschossen wurden, weil sie sich zwischen Station und Gegner befanden. Deshalb lautet hier die Devise: viel bewegen.

Außerdem darf man sich nie zu weit von dem zu schützenden Gegenstand entfernen. Einige Piratenjäger haben eine erstaunliche Feuerkraft, und man muß verhindern, daß sie zu viele Salven auf das Ziel abfeuern können. Hierbei besteht kaum Gefahr für einen selbst, da die Piraten meist recht stur ihr Hauptziel angreifen. Man sollte sich aber großzügig der Raketen bedienen, damit keiner zu nahe kommt.

Abschlußbemerkung

Im allgemeinen kann man getrost sagen, daß man zuerst ein gutes Schiff haben sollte, bevor man schwierige Missionen beginnt.

Hier folgt eine kurze Liste mit besonders schwierigen Aufträgen, die mit dem richtigen Schiff machbar sind, für einen leichten Jäger dagegen getrost als unmöglich eingestuft werden können. Wer sie trotzdem schafft, kann stolz auf sich sein.

Die Papagos haben bei Nav.37 etwas verloren: abholen.

Assistieren Sie der CIS bei Nav. xy gegen Papagos.

Liga der Vereinigten Jäger des Trisystems fordert Sie heraus.

Romula Smitts, ehemals vom Clan, jetzt desertiert, soll begleitet werden.

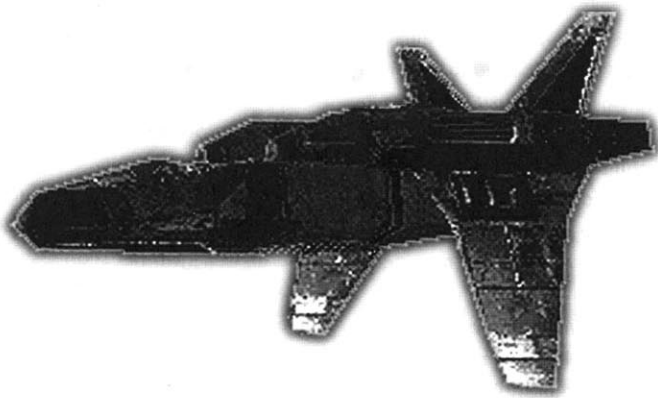
Die Crew der CIS Caitlin hat gemeutert, beschützen Sie das Schiff.

Humanistentransporter bei Anhur mit infizierten Humanisten an Bord zerstören.

Jede dieser Missionen hat ihre besonderen Schwierigkeiten, zusätzlich zu der Tatsache, daß sie mit einer *Straith* oder *Schamane* kämpferisch nicht zu schaffen ist.

Man sollte bei jeder Mission mit besonderen Kniffen rechnen, kaum eine verläuft wirklich geradeaus und einfach. Nicht immer ist es die fliegerische Schwierigkeit, die einen Auftrag schwer macht, sondern es sind die Entscheidungen, die man dabei fällen muß. Man muß sich häufig genug entscheiden, wem man vertrauen will und wem nicht, und nicht selten liegt man falsch. Es gibt Aufträge, die einen Piloten schnell auf die andere Seite des Gesetzes bringen können, und man sollte gut darüber nachdenken, ob man das auch wirklich will – es gibt kein Zurück mehr. Und man sollte häufig abspeichern, denn das kann der einzige Weg zurück sein.

PRIVATEER 2



DIE STORY

Die Geschichte eines Freibeuters namens Lev Arris

Dieses Kapitel widmet sich der Handlung in *Privateer 2: The Darkening*. Nachdem alle Fertigkeiten besprochen wurden, die zum Leben eines Freibeuters oder Freihändlers gehören, ist die Geschichte von Lev Arris, dem Mann ohne Gedächtnis, das, was noch zu erkunden bleibt.

Warnung

Auf den kommenden Seiten kommt vieles zur Sprache, was dem Spiel die Spannung nehmen kann, wenn es zu früh gelesen wird. Es ist Hintergrundmaterial zu Personen, die man erst kennenlernt, und zu Geschehnissen, die im Spiel langsam entwickelt werden. Es wird empfohlen, dies nur zu lesen, wenn man Probleme mit dem Spiel hat oder eine Person besser kennen möchte, der man gerade im Spiel begegnet ist.

Die Handlung ist in gewisser Weise zweigeteilt. Auf der einen Seite gibt es Dinge, die »lediglich« der Wiedererlangung Lev Arris' Gedächtnis und demnach der Entdeckung seiner Vergangenheit dienen. Ihr Auftauchen setzt einfach eine Abfolge von Handlungen voraus. Diese werden quasi von außen gesteuert, so daß man nichts weiter zu tun hat, als den Hinweisen

zu folgen. Der zweite Teil sind die Begegnungen spezieller Art, die nichts oder nur sehr wenig mit Lev Arris' »verlorener« Vergangenheit zu schaffen haben, sondern die das Leben des gegenwärtigen Lev Arris erst ausmachen. Von Beginn der Handlung an, führt der eine Strang auf der Suche nach seinem Gedächtnis sozusagen zurück in die Vergangenheit, während der andere Strang eine Zukunft aufbaut, die vielleicht ganz anders ist, als Lev sie mit seinen früheren Erinnerungen hätte erleben können. Der Lev, der durch den Aufschlag mit der Kühlkapsel sein Gedächtnis verloren hat, weist wahrscheinlich einen etwas anderen Charakter auf als der Lev, der eingefroren wurde. Nichtsdestotrotz sind es beide Handlungsstränge wert, erlebt zu werden.

Die Menschen, die Lev im Verlauf der Suche nach seiner Vergangenheit trifft, und die, denen er in seiner aktuellen Gegenwart begegnet, sind so bunt wie die Welten des Trisystems und verdienen eine nähere Betrachtung.

DIE STORY

Personen der Handlung

Die wichtigsten Personen sind hier ungefähr in der Reihenfolge kurz vorgestellt, in der man sie antrifft. Man begegnet jedem dieser Menschen zum einen oder anderen Zeitpunkt, und es gibt nur einen ganz wichtigen Tip, damit man keinen von ihnen verpaßt: keinen Hilferuf unbeantwortet lassen und auf keine Einladung verzichten. Dinge, die man bei den Leuten beachten sollte, die das Spiel gefährden können, werden in Teil drei, den Missionen, besprochen.



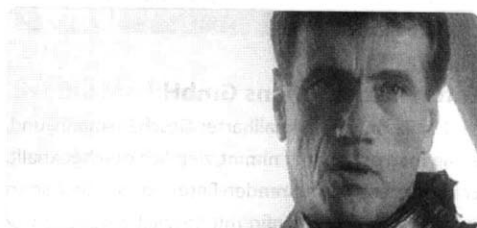
Sera Janna Frevel, Dr. Med.

Dr. Frevel war eine führende Neurologin auf Crius, und das will etwas heißen. Leider wurde sie bei der Entführung, mit der die Geschichte beginnt, getötet. Sie war es aber, die Lev wieder zur vollen Rehabilitation führte, und ist deshalb eine Erwähnung wert.



Joe, Barkeeper im Sinner's Inn

Joe ist kein guter Barkeeper, denn das Essen ist schlecht, und die Getränke lassen ebenfalls einiges zu wünschen übrig. Er gilt aber als ziemlich guter Informant, kennt eine Menge Leute und ist auch mal bereit, sie einem vorzustellen. Man sollte ihn aber nicht verärgern.



Ser Xavier Shondi

Ser Shondi ist Geschäftsmann, besitzt ein Bergwerk und hat seine Finger in allerlei möglichen und unmöglichen Sachen. Vor allem aber hat er ein Herz für die Unterdrückten und läßt sich selbiges auch eine ganze Menge kosten. Er bezahlt gut und ist bedingungslos fair. Das kommt nicht sehr häufig vor in diesem Geschäft.



Ser Ivan Loomis, Dr. Med.

Dr. Loomis ist wie Dr. Frevel ein As auf seinem Gebiet. Er war derjenige, der Lev aus der Kühlkapsel geholt hat, und seiner Kunst ist es zu verdanken, daß Lev noch so fit geblieben ist. Zu Beginn der Handlung befindet sich Dr. Loomis leider noch im Urlaub.



Ser Hal Taffin, Taffin Reklamations GmbH

Hal Taffin ist ein knallharter Geschäftsmann, und, wenn man es genauer nimmt, ziemlich durchgeknallt. Er besitzt eine der führenden Bergungsgesellschaften auf Crius und wird häufig mit Spezialbergungen wie zum Beispiel komplizierte Abstürze betraut. Man sollte ihn nicht reizen, er ist sehr gefährlich!



Ser Angus Santana, Interplanetary Aid

Ser Santana ist ein vielbeschäftigter Mann, nimmt sich aber auch gerne mal Zeit für schwierige Fälle. Allgemein wird angenommen, daß er kaum etwas wichtiges anderen Leuten überläßt, es könnte ja danebengehen. Er ist ein Finanzgenie und hat es bei *Interplanetary Aid* in Rekordzeit zu einer Vizepräsidentenstelle gebracht.



Sera Melissa Banks

Sera Banks stammt von Janus IV und ist vor allem in einer Disziplin etwas Besonderes: Es sind einmalig viele Gerüchte über sie im Umlauf. Sie ist aber vor allem sehr schön und geizt auch überhaupt nicht mit ihren Reizen. Da sie laut eigener Aussage sehr wählerisch ist, kann man sich getrost geehrt fühlen, wenn man ihre Aufmerksamkeit erregt hat.



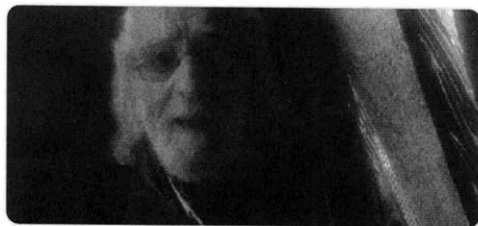
Sera »Tante« Maria Gabriel

Als eine ehemalige Schauspielerin, die es immerhin zu Sternchenstatus gebracht hat, ist Tante Maria recht viel herumgekommen. Zuletzt kam sie vor allem unter, und zwar beim *Orden zum Zecherbecher* auf Bex, und da die Tante nicht gerade arm ist, wird jeder verstehen, daß der Orden sie nicht gerade gern wieder ziehen lassen würde. Was sie natürlich liebend gern tun würde ...



Ser Ralph McCloud

Ralph ist ein Freibeuter, wie er im Buche steht, er ist sozusagen hart, aber herzlich, und seine Dankbarkeit währt nicht nur kurze Zeit. Er meint die Dinge, die er sagt, wörtlich, ganz gleich ob es sich nun um harte oder freundliche Worte handelt. Also, ich würde lieber nicht in seinem Zielkreuz auftauchen.



Ser Jan Mitorr

Ser Mitorr lebt sehr zurückgezogen auf Janus IV, jedoch nicht in einem der besten Viertel. Er ist ein alter Mann, der einfach nur alleingelassen werden möchte. Er ist ziemlich schwer herzkrank und hat wohl nicht mehr allzu lange zu leben.



Ser Bill Maddox

Bill ist, um es in der Jugendsprache auszudrücken, »megaschwerhörig«. Natürlich kompensiert er es, indem er selbst schreit, was nicht jedem seiner Gesprächspartner recht ist, da er es nicht immer mit harmlosen oder unbedenklichen Leuten zu tun hat. Er träumt davon, ein Museum für Waffen und Kriegskunst aufzumachen. Wahrscheinlich hat er diesen Wunsch seit er beim Militär ein schweres Knalltrauma erlitt und seitdem fast komplett taub ist (und wahrscheinlich auch noch anderweitig geschädigt).



Ser David Hassan

Ser Hassan ist stellvertretender Leiter der CIS, der Geheimpolizei, die dem Clan den Kampf angesagt hat. Ehemals ein normaler Offizier beim Militär, wurde Hassan sehr verbittert durch den Tod seiner Frau, den er dem Clan zuschreibt, und arbeitet seitdem auf dessen Zerstörung hin. Er wird alles tun, um dieses Ziel zu erreichen, sei es nun legal oder nicht.



Sera Bernice Barlow

Sera Barlow ist recht verbittert aufgrund ihres Rausschmisses aus einem der größeren Industriekonglomerate des Systems, in dem sie eine führende Position innehatte. Wer sie kennt, wird sich nicht des Verdachts erwehren, daß ihre Entlassung mit nicht ganz sauberen Aktivitäten ihrerseits verbunden gewesen sein dürfte.



Sera Temesa Ames

Sera Ames ist die Tochter von Senator Ames auf Janus IV, einem der einflußreichsten Männer des Trisytems. Sie begibt sich häufig in recht große Gefahren, ist aber immerhin intelligent genug, im Notfall um Hilfe zu schreien. Zu ihrer Entschuldigung muß man sagen, daß sie als Tochter eines mächtigen Politikers immer eine beliebte Zielscheibe abgibt und für viele ihrer Eskapaden eigentlich nichts kann.

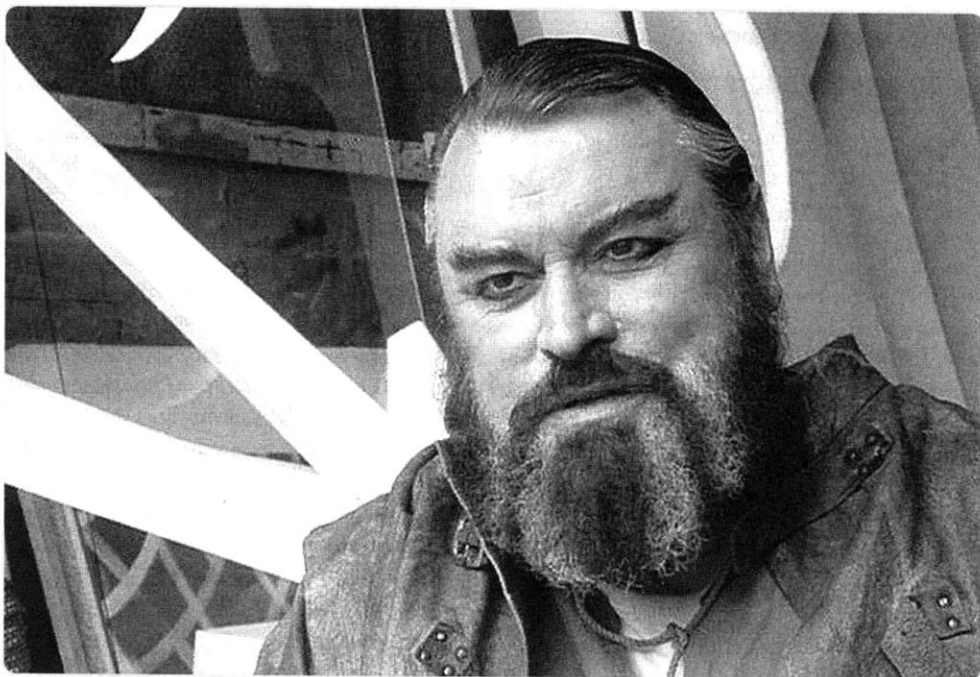


Lord Mike Vonx

Lord Vonx ist, wie der Name schon sagt, Mitglied der Aristokratie und auf Anhur beheimatet. Er ist politisch tätig und setzt sich sehr für die Entwaffnung der Mutanten auf Karatikus ein, zum Teil nicht nur mit Worten und Argumenten.

Onkel Kashumai

Dieser ehrwürdige Ser ist der Leiter des *Heiligen Museums von Hom* auf Bex. Er ist mehr ein Kleriker als ein Wissenschaftler. Seine Reaktion auf nicht alltägliche Ereignisse gerät auch eher hektisch.





Ser Hugo Carmichael

Hugo Carmichael ist ein Geschäftsmann auf Bex und zeichnet für einen großen Teil der Exporte von Bex-Bier und anderen Rauschmitteln, die auf Bex hergestellt, gekeltert, gebraut oder gebrannt werden, verantwortlich. Das macht ihn nicht gerade arm, und man munkelt, er habe seine Lizenzen und Exklusivverträge auf nicht gerade legalem Weg erhalten. Beweise wurden jedoch noch nicht erbracht.



Ser Dmitri Avignoni

Avignoni ist einer der Top-Hacker auf Hermes und als solcher nicht ganz billig, doch seine Anstellung lohnt sich. Er liefert schnelle und präzise Arbeit, ohne Schnörkel und Tra-ra. Vielleicht wird er auch irgendwann reich damit, dazu sollte er aber seine Spielleienschaft etwas besser in den Griff bekommen.



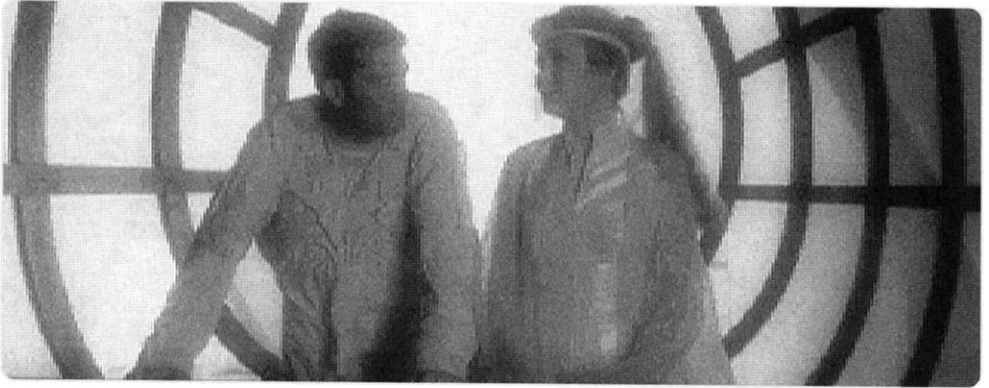
Rhinehart

... ist der Codename für einen der beiden Stellvertreter des *Chronos*, dem Gründer und Leiter des *Clans* – eine sehr mysteriöse Gestalt, der die *CIS* bereits seit mehr als dreißig Jahren hinterherjagt, der es aber bis zuletzt immer wieder gelang zu entweichen.



Chronos

Der jetzige *Chronos* ist tatsächlich der Sohn des Gründers der berühmigten Unterweltorganisation *Der Clan*. Niemand außer seinen engsten Mitarbeitern und seiner Leibwache kennt seine Identität, und wäre sie bekannt, käme doch niemand an ihn heran, so stark ist die Flotte, mit der er sich umgibt. Nur ein fataler Fehler kann diesen Menschen stoppen, von dem nicht einmal bekannt ist, ob er ein Mann oder eine Frau ist. Auch wenn seine Identität unbekannt ist, so genügen meist der Mantel und die Kette, die er als Zeichen seiner Position trägt, um seinen Gefolgsleuten Respekt einzuflößen.



Suche nach dem Ich

Ser Lev Arris erwacht im Crius-Hospital und hat keine Vergangenheit und keine Identität. Sein Name ist auch nur deshalb bekannt, weil dieser auf der Kühlkapsel stand, aus der Lev herausgezogen wurde. Zum Glück besitzt er etwas Geld (sein PAD weist ein recht gut bestücktes Konto auf), denn sonst hätten ihn die Ärzte des Hospitals kaum behandelt. Er wird unter sehr mysteriösen Umständen entführt und landet auf Hermes, ohne zu wissen, was jetzt zu tun ist. So beginnt die Geschichte.

Zunächst wird Lev sich ein Schiff kaufen wollen. Das Geld reicht gerade für die *Straith*, ein leichter Jäger und das billigste Schiff auf dem Markt. Hier tauchen die ersten Optionen auf. Im Kapitel *Schiffe* wurden diese ausführlich behandelt.

Wenn Lev zum ersten Mal auf Crius landet, wird er einen Flashback bekommen und sich an ein paar Dinge erinnern, die Dr. Frevel ihm erzählt hatte. Diese bringen ihn dazu, zum Crius-Hospital zu gehen, um den Arzt zu befragen, der ihn aus der Kapsel geholt hat, Dr. Loomis.

Einige Zeit vergeht, und Lev fliegt etliche Aufträge oder handelt zwischen den Planeten und Stationen des Trisystems. Inzwischen hat er auch ein paar inter-

essante neue Bekanntschaften gemacht. Er bekommt eine Mail von Dr. Loomis, daß dieser endlich etwas herausgefunden hat: Die Daten der Untersuchung des Absturzes, bei dem Lev der einzige Überlebende war, sind endlich öffentlich zugänglich, und die Registriernummer des Schiffes ist bekannt.

Diese Registriernummer führt Lev zu Hal Taffin, der den Bergungsauftrag bekam. Ser Taffin besitzt die Kühlkapsel jedoch nicht mehr. Hier hat Lev wieder mehrere Optionen. Entscheidet er sich fürs Drängeln, muß er 20.000 Credits an Hal Taffin zahlen, um die Information zu bekommen. Ist er andererseits friedlich, kostet ihn der ganze Spaß nur 10.000 Credits. Wenn er das Geld nicht sofort zahlen kann, sind ebenfalls 20.000 Credits fällig.

Angus Santana von *Interplanetary Aid* ist die nächste Station. Dieser meint nach einigem Zögern, er wolle denn doch die Registriernummer der Kapsel herausgeben, welche man dann im Öffentlichen Verzeichnis nachschlagen kann.

Shernikov von *Sherniko Medizinische Ausrüstungen* hat wohl gerade Urlaub, aber zum Glück ist eine Empfangsdame anwesend. Da Lev ihrem kleinen Bruder ähnlich sieht, erhält er die Adresse des Käufers der



Kapsel. Schön, daß man sich mit ihr gut stellen kann, denn man kann noch Aufträge von Shernikov bekommen.

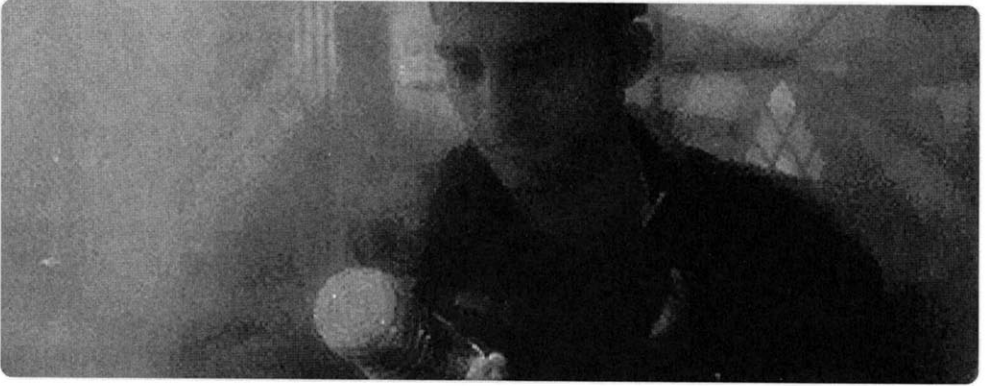
Auf Janus IV sucht Lev dann *Jan Mitorr*, der sich aber nicht als sehr gesellig erweist. Mit etwas Überredungskunst erfährt man wenigstens von ihm, daß auf *Kappa Labore*, einer Station am Rande des Trisystems, etwas Interessantes zu finden sei. Diese Begegnung ist nichts für schwache Nerven.

Die Station *Kappa Labore* kann man erst jetzt anfliegen. Die folgende Videosequenz führt leider ab

und zu zum Absturz des Rechners, was bei ca. zwanzig Gegnern, die man vorher abgeschossen hat, recht nervig sein kann. Es bietet sich an, auf der Station Bestitium drei Navpunkte vor Kappa Labore zu landen und abzuspeichern. Danach hat man es nicht mehr ganz so schwierig. Auf der Station erwartet Lev eine kleine Überraschung, aber auch eine Enttäuschung.

Kaum wieder gestartet, meldet sich ein *Ser David Hassan*, der stellvertretende Chef des CIS. Er will unbedingt etwas mit Lev besprechen. Am Treffpunkt wird



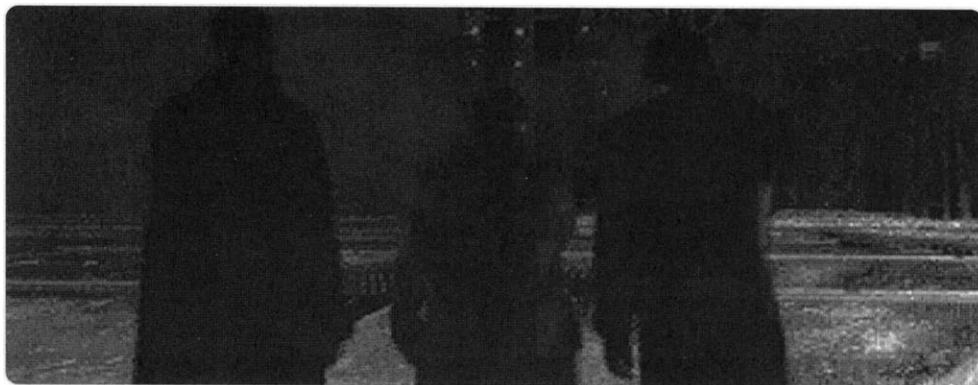


Lev zunächst von *Clanschiffen* angegriffen, und Hassan macht sich aus dem Staub. Man soll ihn auf Hades, im Hauptquartier der CIS treffen.

David Hassan bietet Lev einen Pakt an, ihm bei der Vernichtung des *Clans* zu helfen, dafür bekommt Lev alle ihn betreffenden Informationen von der CIS. Außerdem erhandelt er sich ein paar schöne Ausrüstungsgegenstände, die es nicht auf dem freien Markt zu kaufen gibt, nämlich das *Blindfire*-System und das *RTS*-System (siehe Schiffsausrüstung). Er schickt Lev danach nach Bex, zu *Hugo Carmichael*.

Dieser will gerade nach Hephaestus abhauen, und Lev kommt gerade recht, um ihm Begleitschutz zu geben. Carmichael gibt vor dem Abflug noch eine sehr interessante Neuigkeit preis. Die zwei werden prompt vom Clan angegriffen. Carmichael landet auf Bex und schickt eine Mail, man solle ihn im *Galaktischen Gourmet* treffen. Dort angekommen, findet Lev Hugo Carmichael tot vor und seinen Mörder über ihn gebeugt. Diesem nimmt er eine Datenkapsel ab, die jedoch verschlossen und kodiert ist. Die besten Chancen, sie zu öffnen, bieten sich wohl im *Sinner's Inn* auf





Hermes. Joe vom Sinner's Inn bringt Lev mit einem Hacker zusammen, der für 30.000 Credits verspricht, die Kapsel zu öffnen. Steht das Geld nicht zur Verfügung, kann Lev später wiederkommen. Mit den Daten in der Kapsel läßt sich leider nicht sehr viel anfangen, und so ist Lev jetzt in eine echte Sackgasse geraten.

Nach ein paar weiteren Flügen meldet sich ein Unbekannter und meint, er sei ein Freund von Levs Vater. Lev fliegt ihm ein paarmal hinterher, erreicht ihn aber nicht. Der Unbekannte ist sehr paranoid und fühlt sich pausenlos verfolgt. Nach ein paar weiteren Flügen meldet sich wieder David Hassan mit der Mitteilung, er hätte jemanden in Gewahrsam, der Lev sehen will.

Auf Hades angekommen, wartet noch eine kleine Überraschung sowohl auf Lev als auch auf Hassan. Der Gefangene wurde nämlich ohne Zustimmung von Hassan überführt. Die Chancen stehen hoch, daß er wohl angegriffen wird. Nachdem alles hingeschickt wird, was fliegen kann (inklusive Lev Arris), hat man es mit ca. 35 Schiffen (inklusive zwei Kreuzern) zu tun, die man zusammen mit ein paar CIS-Schiffen ausschalten muß, bevor sie den Unbekannten getötet haben. Man sollte dringend über Torpedos verfügen und sich den *Warschild* kaufen.

Der Unbekannte ist *Rhinehart*, einer der Topleute des Clans und nur Chronos, dem Clanoberhaupt, unterstellt. Er enthüllt Levs gesamte Vergangenheit und bringt auch Licht in gegenwärtige Ereignisse. Seiner Aussage nach wird gerade ein Anschlag auf die Chefin der CIS vorbereitet. Hassan und Lev eilen, um den Anschlag zu vereiteln.

Nach einem harten Kampf, in dem jedoch nur die Jäger abgeschossen werden müssen, kann Lev auf dem *Superkreuzer Chronos* landen und sieht sich dort *Chronos* selbst gegenüber, das Clanoberhaupt.

Damit schließt sich der Kreis, und das Ende einer langen Odyssee ist erreicht.



Problemlösungen

Damit man nicht allzu viel herumsuchen muß – Sie werden gar nicht glauben, wie groß dieses Trisystem werden kann, wenn man pausenlos vom einen Ende zum anderen düst –, werden jetzt noch ein paar Hinweise gegeben, die direkt einige Missionen betreffen. Grundsätzlich ist davon abzuraten, sich mit dem Militär anzulegen. Sie verzeihen es einem nie, und ihre Schiffe sind in der Regel den eigenen deutlich überlegen.

1. Bevor man nicht einmal auf Crius gelandet ist, findet man keine Missionen im CCN, und es meldet sich auch niemand mit einem Auftrag. Es ist also nichts schiefgelaufen bislang.

2. Tante Maria ist auf Bex im *Blessed Brew* zu finden.

3. Man braucht mindestens 100 Abschüsse für unabhängige Auftragsangebote. Erst dann melden sich ein paar Leute mit Angeboten und anderen Dingen.





4. Der Flug von Jan Mitorrs Wohnung nach Kappa Labore strotzt vor Piraten. Ein Flügelmann empfiehlt sich hier unbedingt. Ein schwerer Jäger ist ab hier die angebrachte Ausrüstung.

5. Das Angebot von Sera Bernice Barlow wird, soweit man es annimmt, zum Kampf mit dem Militär führen. Will man nicht die Piratenschiene spielen, muß man ablehnen.

6. Der Auftrag von Kain Borman, Kraven Technology, muß – wenn angenommen – auch ausgeführt werden, denn das Gegenangebot endet in der Illegalität.

7. Der Auftrag von Ser Arl Shoeeyer, Shoeeyer Ind. Inc., führt zu einer Piratenkarriere, wenn er ausgeführt wird. Im Falle der Annahme kann man auf das Gegenangebot eingehen, wodurch man sich zwar nicht gerade Freunde macht, was aber doch zumindest nicht zum Krieg mit den Militärs führt.

8. Auftrag von Senator Noram Bagger, Anhur Regierungsviertel: Seine Tochter wurde entführt, und der Entführer verlangt, daß Lev zu Navpunkt 36 fliegt. Der Verrückte wird Rätsel stellen, die gelöst werden müssen, um die weiteren Navpunkte zu bekommen.

Bei Nav 36: Zwei Piratenclans transportieren, wer ist schneller. Die Piraten mit dem größeren Schiff sind schneller, das Ergebnis ist Navpunkt 120.

Bei Nav 120: Man muß die Lasertürme ausschalten, denn sonst wird die Nachrichtenkapsel beim Her-einholen zerstört. Des Rätsels Lösung ist Navpunkt 24.

Bei Nav 24: Einem Kubikmeter Raum entsprechen 1000 Liter Wasser (ohne andere Angaben muß man eben hier mit Wasser arbeiten!), also beträgt die Wasserhöhe bei einem Liter 1 mm. Bei 36x36 cm ist dementsprechend ein Liter 7,7 mm hoch. Der Mann hat 9 Liter getrunken, was 69,5 mm ergibt, also gerundet 7 cm. Dieses Ergebnis mal drei ergibt 21, was dem nächsten Navpunkt entspricht.

9. Bei den Hilferufmissionen muß man wirklich sofort hinfliegen, sonst verpaßt man eine schöne Videosequenz. Wundern Sie sich nicht, wenn aus heiterem Himmel und ohne eingeschalteten Empfänger Notrufe kommen. Diese sind immer sehr speziell, und es gibt immer eine sehr spannende und interessante Begegnung hinterher.



10. Der Angriff auf den zu überführenden Gefangenen in der Nähe von Hades wird von zwei Zerstörern angeführt, für die Torpedos nötig sind. Wer bis dahin noch keinen superschweren Jäger hat, der benötigt für diese Mission einen Warpschild und sollte ihn auch voll nutzen.

11. Beim Endkampf um das Schiff Chronos dürfen Sie nicht auf das Superschiff schießen. Erstens hat es keinen Sinn, man richtet sowieso keinen Schaden an, und zweitens wird wichtige Aufmerksamkeit von den feindlichen Jägern abgezweigt, was sofort bestraft wird.

Allgemeiner Hinweis für die Videosequenzen

Viele Begegnungen finden erst recht spät im Verlauf der Geschichte statt. Sie hängen zum Teil mit dem Fortschreiten in der Haupthandlung zusammen, zum Teil aber nur mit der Spieldauer und der Anzahl der erzielten Abschüsse. Fliegen Sie am besten nach jeder zur Haupthandlung gehörenden Sequenz ein bißchen herum, und handeln Sie bzw. erfüllen Sie Missionen für Geld, dann kommen auch die interessanten Angebote automatisch. Wenn Sie zu schnell die Handlung vorantreiben, sind Sie nicht nur schwach vorbereitet auf die Härten, die da kommen, sondern Sie verpassen auch noch einiges.

ANHANG: TASTATURBELEGUNG

Geschwindigkeit

Beschleunigen:	.
Bremsen:	B
Sofortiger Stop:	Ü
Maximalgeschwindigkeit:	+
Dem Ziel anpassen:	X
Nachbrenner:	TAB
Sprung:	J

Funkanlage & Zielerfassung

Funkfenster öffnen:	C
Nachricht wählen/Ansprechpartner wählen:	1 bis 9
Radarreichweite:	E
Radartyp ändern:	Alt+R
Zielerfassung ausschalten:	Alt+T
Ziel speichern unter Nummer:	SHIFT+0 bis SHIFT+9
Gespeichertes Ziel auswählen:	0 bis 9
Feindliches Ziel:	W
Freundliches Ziel:	S
Nächstes Ziel:	A
Vorheriges Ziel:	Y
Dem Fadenkreuz (Winkel!) nächstgelegenes Ziel suchen:	Q

Waffen

Geschützmenü:	G
Raketenmenü:	M
Minen- oder Täuschkörper- Menü:	B
Schadensfenster:	D
Abfeuern:	Feuerknopf am Steuerknüppel
Alle Geschütze/Keine Geschütze:	F
Neue Waffe auswählen:	H
Ausgewählte Waffe aktiviert/deaktiviert:	N
Minen oder Täuschkörper abwerfen:	Backspace

Spezialausrüstung

Notsignalempfänger:	O
Traktorstrahl:	T
Transportiertes Objekt abwerfen:	Z
Warp-Schild aktivieren:	Alt+W
Atomsprenkopf abwerfen:	Alt+S
BSE-System aktivieren:	Alt+B

Andere Menüs während des Fluges

Optionsbildschirm:	Alt+O
Elektronisches Logbuch:	Alt+D
Hotkeys:	Alt+H
Navigationsoptionen:	Alt+N

Navigation

Sternendiagramm:	1
Navigationspunkte:	2
Navigationspunktnumerierung:	3
Schiffsdiagramm:	4
Tastatureingabe:	F, nach der Eingabe Enter
Heranzoomen:	,
Wegzoomen:	B
Rotation:	R
Die verfügbaren Punkte durchgehen:	Rechte Maustaste
Gamma für Videos:	B für höher, ' für niedriger

Blickwinkel

Frontansicht (normal):	F1
Von links:	F2
Rückansicht:	F3
Von rechts:	F4
Zielsuchkamera:	F6
Zielansicht:	F7
Verfolgerkamera:	F8
Festinstallierte Kamera (wie beim Landen):	F9
Kinoqualität:	F10
Heranzoomen:	B
Wegzoomen:	,
Blickwinkel rotieren:	Pfeiltasten

ANHANG: OPTIONSSCHIRME

Mit der Tastenkombination **Alt+O** öffnen Sie während des Fluges den Optionsschirm. Hier steuern Sie die Einstellungen, die die Spielumgebung beeinflussen, erschaffen sich so Ihr ganz privat klingendes und aussehendes Cockpit. Im folgenden finden Sie die Menüpunkte mit einer kurzen Beschreibung.

Videoüberleitungen: Landeanflüge und Transitionsbewegungen werden durch Videosequenzen untermauert (Ein/Aus).

Animierte Überleitungen: Animationen beim Eintritt in eine CCN-Kabine oder beim Einschalten des PAD (Ein/Aus).

Globaler Sound: Gesamte Soundkartenansteuerung (Ein/Aus).

Planetenmusik: Musik, die auf den einzelnen Planeten gespielt wird (Ein/Aus).

Weltraummusik: Die sehr heroische Musik während des Fluges (Ein/Aus).

Kabine/Pad Soundeffekte: Hintergrundmusik und Knopfdrucksounds (Ein/Aus).

Computerstimme: Bordcomputerstimme während des Fluges (Ein/Aus).

Triebwerkgeräusche: Geräusche des Triebwerkes (Ein/Aus).

Hoher Detaillevel: Verändert die Bildwiederholungsrate (frame rate) und den visuellen Detaillevel (hoch/niedrig).

Joysticksteuerung: Definiert einen Joystick für die Flugsteuerung

Joystick/Schubsteuerung: Wählt einen Joystick mit Schubkontrolle (Throttle) für die Steuerung des Raumschiffes aus.

- ☐ VIDEO-ÜBERGÄNGE
- ☐ ANIMIERTE ÜBERGÄNGE
- ☐ ALLGEMEINER SOUND
- ☐ MUSIK AUF PLANETEN
- ☐ MUSIK IM ALL
- ☐ SOUNDEFFEKTE IM ALL
- ☐ KISTE / PAD-SOUNDEFFEKTE
- ☐ COMPUTERSPRACHE
- ☐ MASCHINENGERÄUSCHE
- ☐ HOCHDETAILLIERTER LEVEL
- ☐ JOYSTICK-FLUGSTEUERUNG
- ☐ JOYSTICK-/ SCHUB FLUGSTEUERUNG
- ☐ FLUGSTEUERUNG MAUS
- ☐ FLUGMODELL ORIENTIERUNG
- ☐ JOYSTICK KALIBRIEREN
- ☐ SCHUB KALIBRIEREN

Maussteuerung: Flugsteuerung über Maus.

Orientierung des Flugmodells: Normalerweise läßt ein Heranziehen des Joysticks den Jäger nach oben fliegen. Eine Inversion der Steuerung ist hier möglich.

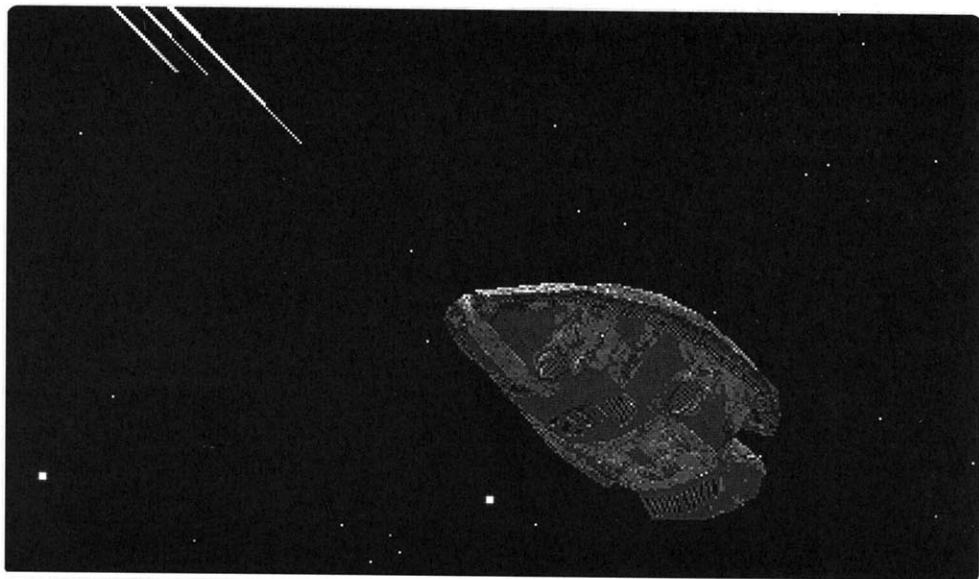
Joystick kalibrieren: Den Joystick einstellen. Man muß den Joystick in alle Richtungen und Winkel steuern, bis sich ein Quadrat herausbildet. Eventuell muß man es wiederholen, Fehlkalibrierungen müssen nicht am Joystick liegen.

Kalibrierung der Schubkontrolle: Entsprechendes für den *Throttle*.

ANHANG: SKILLRATING

Die Gegner werden während des Spieles stärker, je mehr Abschüsse Sie zu verzeichnen haben. Es erweist sich oft auch als recht praktisch, wenn man weiß, wie gut die Piloten, die Sie als Flügelmänner anheuern, tatsächlich sind. Sie steigen in der Bewertung mit der Anzahl der Abschüsse, genauso wie die freien Piloten im Spiel.

Greenhorn: 0 Abschüsse, Spielbeginn
 Novize: 20 Abschüsse
 Lehrling: 60 Abschüsse
 Durchschnittlich: 120 Abschüsse
 Überdurchschnittlich: 240 Abschüsse
 Respektabel: 400 Abschüsse
 Könnner: 650 Abschüsse
 Rechtschaffen: 900 Abschüsse
 Spezialist: 1400 Abschüsse
 Eiskalt: 2000 Abschüsse
 Privateer: 3000 Abschüsse



ANHANG: FEHLERBESEITIGUNG

Bei *The Darkening* handelt es sich um ein Spiel, das grafisch und was die Flugsequenzen betrifft, neue Maßstäbe setzt. Leider ist es nicht fehlerfrei. Wir werden hier ein paar der einfach zu behebenden Fehler (wir hoffen, alle gefunden zu haben!) beschreiben und Lösungsvorschläge machen.

Auf Hermes kann man nicht landen

Nicht nur das – auch der Auftrag von Tante Maria läßt sich nicht vollenden. Das liegt daran, daß durch das Installationsprogramm eine wichtige Datei *nicht* kopiert wird.

Zur Behebung dieses Bugs kopiert man die Datei SETS.IFF von CD1 in das Spielverzeichnis. Sollte das bei Ihnen noch nicht helfen, dann kopieren Sie alle noch nicht im Spielverzeichnis befindlichen Dateien aus dem Root-Verzeichnis der CD1.

Problematisch ist bei dieser Lösung nur, daß auf der Festplatte 40 MB extra Speicherplatz benötigt werden.

Der Rechner stürzt ab, wenn eine Landesequenz startet

Da gibt es zwei Möglichkeiten: Die einfachere ist das Abschalten der Videosequenzen im Optionsbildschirm. Das ist aber ein bißchen schade, denn diese sind sehr schön.

Die zweite Möglichkeit: Sie starten das Spiel immer von der CD1. Die Abstürze sollten eigentlich nur auftreten, wenn Sie das Spiel von einer der anderen CDs gestartet haben.

ANHANG: CHEATS

Cheats sind die kleinen Dinge, die das Leben des Computerspielers leichter machen und auf die auch wir nicht verzichten wollen. Zunächst beschreiben wir einen Software-Cheat, der Ihnen mehr Geld für den Anfang verschafft, danach noch ein paar kleine Spiel-Cheats, die das Spielen erleichtern.

Geldwäsche

Dazu müssen Sie sofort am Anfang des Spieles im ersten Savegame abspeichern. Mit einem Hex-Editor öffnen Sie die Datei »GAME0.IFF« im C:\DARK-Verzeichnis bzw. in dem Verzeichnis, in dem Sie *Darke-ning* installiert haben. Auf den Positionen 003E und 013E ist die Angabe für das Geld zu finden. Die sollte »BC 34« lauten, wobei die Zahl tatsächlich die »34 BC« ist, was 13.500 Credits sind. Dies ändern Sie beliebig. Die zwei Hex-Zahlen auf »FF FF« zu ändern, bringt 65535 Credits. Wenn Sie das nächste Byte noch mit-ändern, verfügen Sie über 16777215 Credits. Das sollte reichen.

Tricks im laufenden Spiel

Dazu gehen Sie während des Fluges in den Navigationsschirm (mit der ALT+N-Taste) und geben F für die manuelle Eingabe ein, woraufhin Sie die folgenden Cheats benutzen können:

NO TALENT für Unverwundbarkeit

REP ME UP für das Reparieren des gesamten Schadens

NAPALM, um mehrere Atombomben zu bekommen

CHILL OUT, um die Waffentemperatur wegzubekommen

PETY PETY, um wieder den vollen Nachbrenner-treibstoff zu bekommen

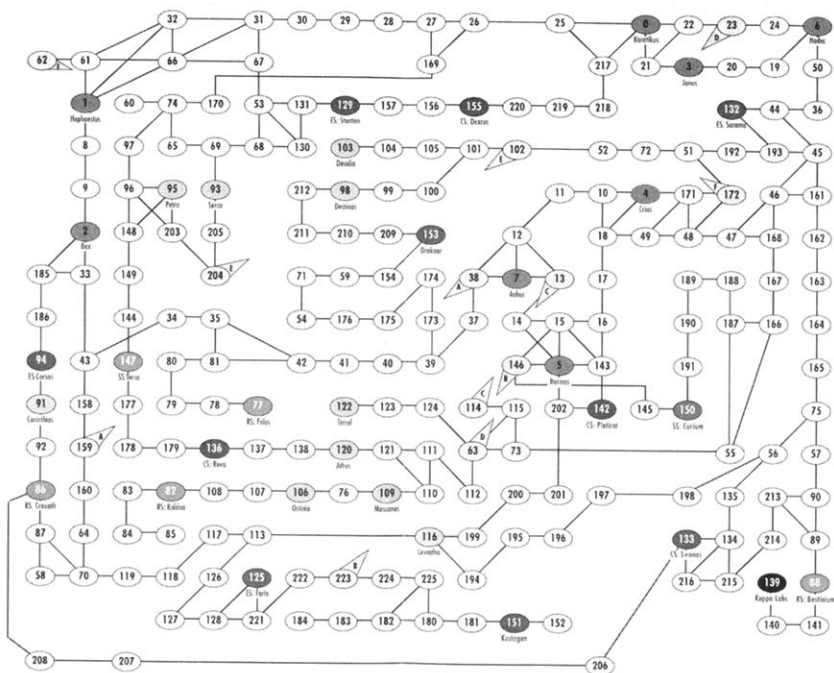
Im Notfall kann man ja mal darauf zurückgreifen. Viel Spaß!

ANHANG: KARTE DES TRISYSTEM

Diese Flugroutenkarte ist dem amerikanischen Spiel beigelegt und ist leider in Europa nicht Teil des *Darkening* Paketes. Nachdem uns *Origin* freundlicherweise erlaubt hat, diese Karte abzubilden, hier noch ein paar Hinweise.

Jeder Sprungpunkt ist durch ein Oval dargestellt, wobei die hellen Ovale lediglich Sprungpunkte sind, an allen anderen befinden sich Planeten, Monde oder Stationen. Der Name des Objektes steht darunter.

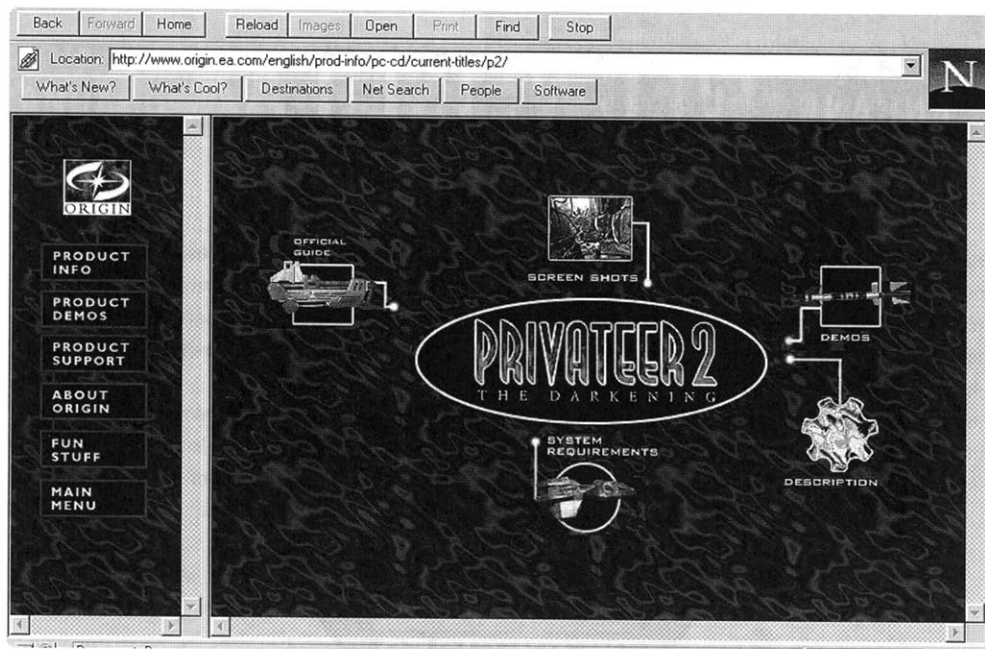
Eine Besonderheit gibt es: Die Sprungtore, die als Abkürzungen zwischen den drei Sternensystemen Hom, Issac und Irlan verwendet werden können, sind durch Pfeile an den Sprungpunkten dargestellt. Jeder Pfeil enthält einen Buchstaben, wobei jeweils die gleichen Buchstaben die beiden Enden eines Sprungtores darstellen. Die beiden Navpunkte mit jeweils dem Buchstaben »A« sind miteinander verbunden, genauso die beiden mit dem »B«, usw. ...



ANHANG: WEBWEISER

Wenn Sie beim Surfen durch das Internet und andere Online-Dienste nach Informationen über *Privateer 2 – The Darkening* suchen, dann hilft Ihnen vielleicht diese Liste von WWW-Seiten und CompuServe-Foren, Ihren Wissensdurst zu stillen.

PRIVATEER 2



World Wide Web

Die offizielle Privateer 2 The Darkening WWW-Seite von Origin.

In Englisch

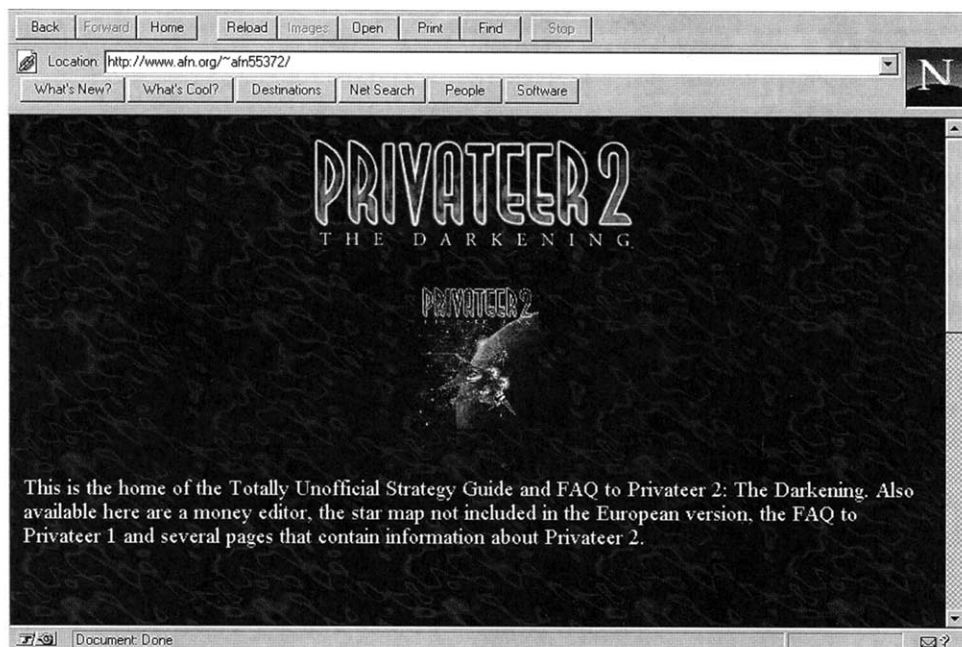
[http://www.origin.ea.com/english/
prod-info/pc-cd/current-titles/p2/](http://www.origin.ea.com/english/prod-info/pc-cd/current-titles/p2/)

Die offizielle Homepage für *Privateer 2 – The Darkening*. Viele Infos, aber wenig wirklich gehaltvolles, das Spielern weiterhilft.

In Deutsch

http://www.ea.com/osi-old/german/g_p2.html

Zwar in Deutsch, aber leider mit etwas weniger Informationen.



Weitere (englischsprachige) Seiten

Privateer 2: The Darkening @ AFN.ORG

<http://www.afn.org/~afn55372/>

Die mit Abstand beste Seite für *Darkening*-Spieler. Hier findet man so ziemlich alles, was das Herz begehrt: Tips, FAQs, Cheats, Karten und weitere Infos. Diese Seite ist allemal einen Besuch wert!

Privateer 2: The Darkening @ SCI.FI

<http://www.sci.fi/~scalper/priva2/priva2.html>

Diese Seite versucht ebenfalls, alles zu bieten, was das Herz eines *Privateer-2*-Spielers begehrt, aber die Seite ist etwas unübersichtlicher als die oben genannte. Dafür hat sie manchmal Infos, die die andere nicht hat.

Introspection's WC Home Sector: Privateer 2: The Darkening Info Center

<http://web.wa.net/~akkbbar/wcdark.html>

Die Macher des *Privateer: The Darkening Strategy Guide* für die USA. Viele Informationen, aber sehr unübersichtlich.

Malte's PC Gaming Support Page

<http://members.aol.com/MalteSmi/index.html>

Hier gibt es Savegames zu *Privateer 2 – The Darkening*.



CompuServe

Deutschsprachige Foren sind:

Das *Deutsche Computer Spiele Forum* (GO DEUSPIEL). Sowie das *PC Player Forum* (GO PCPLAYER)

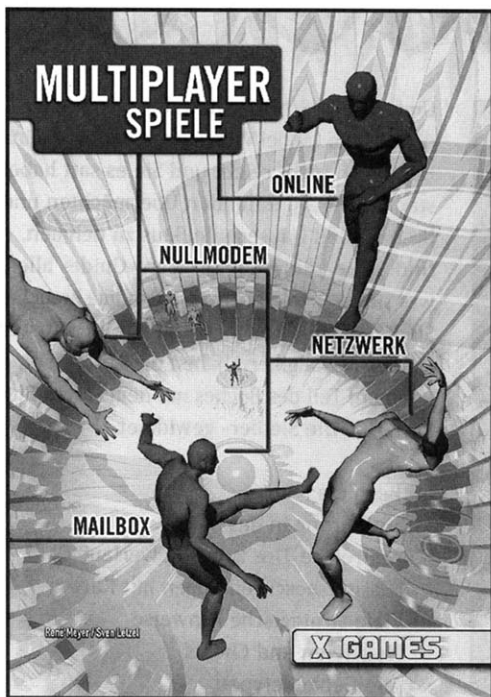
Englischsprachige Foren sind:

Das *Flight Sims Combat Forum* (GO FSCOMBAT), bietet die größte Menge an Dateien, Hilfen, Cheats und Screenshots in *CompuServe*. Ein Muß!

Und das *Game Publishers A Forum* als offizielles Forum von *Origin* (GO GAMAPUB)

Viel Spaß beim Surfen!

MULTIPLAYER SPIELE



Es macht viel mehr Spaß, gegen einen menschlichen Gegner als gegen einen Computer zu spielen. Mitspieler verwenden keine vorprogrammierten Algorithmen, reagieren unberechenbar und emotional. Dank der wachsenden Verbreitung von Modems und der stark gesunkenen Preise für Netzwerkhardware wächst die Bedeutung von Multiplayer-Spielen rapide. Immer häufiger sind Spiele mit einem Mehrspieler-Modus ausgestattet; Neuerdings kann man sogar über das Internet spielen. Dieses thematisch einzigartige Buch beschreibt die Voraussetzungen für das Spielen über Nullmodem, Modem und Netzwerk, gibt eine Einführung zum Internet sowie zu Onlinediensten und stellt Onlinespiele vor – von den Online-Textadventures im Internet, den MUDs, bis hin zum multimedialen Worlds Away, der virtuellen Stadt in CompuServe. Ein großer Teil des Buches ist den Spielen gewidmet, die gemeinsam bewältigt werden können – ob Brettspiel, Autorennen, Strategiespiel, Wirtschaftssimulation oder 3D-Prügelspiel, für jeden ist etwas dabei. Dazu gibt es jede Menge Tips zum Multiplayer-Modus.

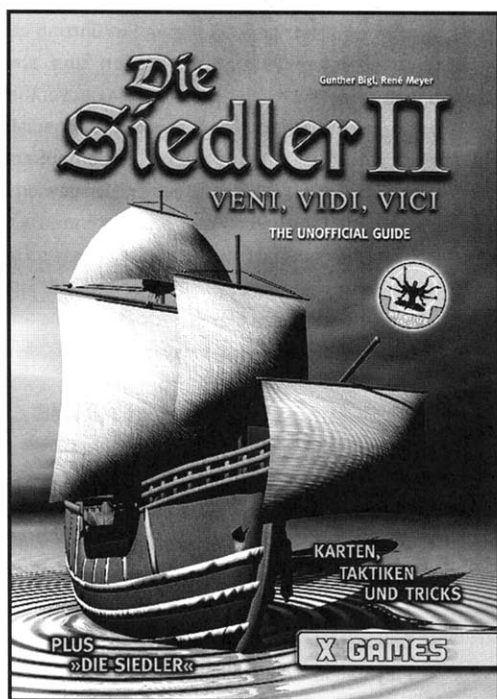
Aus dem Inhalt:

- Nullmodem, Modem, Netzwerk
- Multiplayer-Spiele mit vielen Tips
- Internet und Onlinedienste – was sie bieten, wo man heiße Spieleinfos findet
- Onlinespiele wie MUDs und Worlds Away
- PlayStation – die Multiplayer-Spielkonsole
- Zahlreiche Online-Adressen: Spielehersteller, Softwarepools, Online-Spielemagazine
- Große Adreßliste der Spielehersteller, umfangreiches Glossar
- Zahlreiche Abbildungen

ISBN: 3-8272-9004-X

Preis: DM 29,95

Die Siedler



Umfassende Schützenhilfe für alle Siedler draußen im Lande! Wenn Ihnen das eher dünne Handbuch nicht reicht und Sie es satt haben, ständig vor angreifenden Übermächten und brennenden Häusern Reißaus zu nehmen, finden Sie in diesem farbigen »Guide« alles, was Sie zur erfolgreichen Landnahme brauchen. Siedler-II-Fans kommen voll auf ihre Kosten. Siedler-Nostalgikern haben die Autoren einen (kleinen) Teil des Buches mit dem ersten Blue-Byte-Hit »Die Siedler« gewidmet.

Im Buch u.a.:

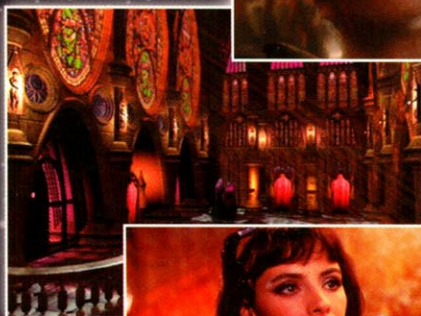
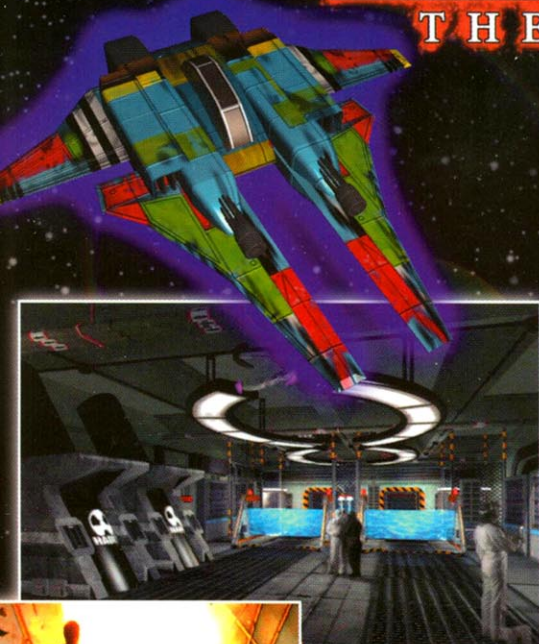
- Einführung in das Spiel
- Zahlreiche Tips zum Spielverlauf
- Missionsbeschreibungen mit Karten
- Viele strategische Hinweise
- Mogeleyen und Cheats
- Alle Gebäudetypen
- Alle Völker
- Die Siedler I

ISBN: 3-8272-9007-4

Preis: DM 24,95

PRIVATEER 2

THE DARKENING



X GAMES

»Action plus Handel« machen »Privateer 2 – The Darkening« spannend und unwiderstehlich. Beeinflussen Sie den Verlauf des interaktiven Films!

Sie sind **Lev Arris**: Erlangen Sie Ihr Gedächtnis wieder! Durchpflügen Sie erfolgreich als intergalaktischer Freihändler das Weltall! Vollbringen Sie fliegerische Heldentaten und verdienen Sie mit guten Geschäften! Lassen Sie sich von diesem Profi-Guide beraten. Er dient Ihnen als **Pilotenhandbuch** und **Business-Ratgeber**. Schiffe, Ausrüstung und vielversprechende **Handelsrouten** werden ausführlich dargestellt. So können Sie ohne Probleme Ihre ganze Aufmerksamkeit der Welt der **TriSysteme** widmen.

Aus dem Inhalt:

- Alle Waren und die besten Handelsrouten
- Alle Schiffe und sämtliche Ausrüstungsgegenstände
- Tips zu allen Planeten
- Insider-Infos über Personen, die Sie auf Ihrem Weg treffen
- Top-Secret-Informationen zur Storyline von Privateer 2
- Cheats und Hilfen bei Programmfehlern

ISBN 3-8272-9017-1



9 783827 290175

DM 19,95 öS 146,- sFr 19,-